

Erotyka w fanowskich modyfikacjach gier cyfrowych. Przypadek *SexLab*

Tomasz Z. Majkowski

TEKSTY DRUGIE 2019, NR 5, s. 98–121

DOI: 10.18318/td.2019.5.6 | ORCID: 0000-0001-5084-7355

Gdy użyć miar właściwych dla rynku gier cyfrowych, *The Elder Scrolls V: Skyrim*¹ (dalej jako *Skyrim*), rzecz wydana w 2011 roku, jest tytułem w wieku emerytalnym, który powinien co najwyżej wzbudzać melancholijne westchnienia niegdysiejszych fanów – to los niemal wszystkich klasyków elektronicznej rozrywki. Gra ma jednak zaskakująco długie życie: wersja pierwotna nie odeszła zgoła do lamusa, a wydawca, firma Bethesda Game Studios chętnie korzysta z siły tego tytułu, wydając kolejne wersje, już to delikatnie odświeżone, już to przeznaczone na coraz to nowe konsole albo wykorzystujące nowocześniejsze technologie – ostatnio, w roku 2018, ukazała się edycja korzystająca z okularów wirtualnej rzeczywistości. Warto przy tym zaznaczyć, że odświeżanie nie wiąże się w tym wypadku z powrotem na rynek po długiej nieobecności, co jest praktyką dość powszechną w epoce nieutulonej nostalgii. Historia gry jest ciągła, wersje nowsze funkcjonują równolegle do starszych i lepiej oswojonych, a producent zapewnia ciągłe wsparcie

Tomasz Z.

Majkowski – dr, adiunkt w Katedrze Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Wydziału Polonistyki UJ, badacz gier wideo i kultury popularnej. Autor monografii powieści fantasy *W cieniu białego drzewa*, monografii poświęconej grom cyfrowym *Języki grupopowieści* i licznych artykułów o tej tematyce. Obecnie zajmuje się badaniem gier wideo w perspektywie bachtinowskiej, studiami nad fanowskimi modyfikacjami gier oraz analizą związków między kulturą gier i kulturą narodową.

1 Bethesda Game Studios *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks 2011.

technologiczne nawet dla najstarszej edycji. Za fenomen ten, właściwie bezprecedensowy w wypadku gier przeznaczonych dla pojedynczego gracza, odpowiada po części przełomowy charakter samego tytułu – jest jednak przede wszystkim rezultatem aktywności fanów, tworzących autorskie modyfikacje. To właśnie one będą przedmiotem niniejszego rozważania.

Chcę przy tym od razu zaznaczyć, że terytorium badawcze, na które zamierzam się zapaść, jest szczególnie nieprzyjemne i skłania do formułowania ocen moralnych. W dalszym toku wywodu postaram się od nich powstrzymać, nie chcę jednak, by czytelnik nabrał wątpliwości: prywatnie uważam fanowskie modyfikacje gier, których podstawową treścią jest seksualne niewolenie, upokarzanie i torturowanie kobiet, za obrzydliwe i nie chciałbym, by niniejszy tekst uszedł za próbę ich usprawiedliwienia. Jednocześnie jednak uważam, że zjawisko domaga się objaśnienia, choćby ze względu na to, że modyfikację bazową, umożliwiającą wprowadzenie do gry wątków erotycznych, pobrano z oficjalnej strony niemal cztery miliony razy² – a ponieważ nie jest ona jedynym kanałem dystrybucji, można sądzić, że liczba ta jest jeszcze większa. Aby uprzytomnić skalę zjawiska: według najnowszych dostępnych danych, pochodzących z roku 2016, *Skyrim* sprzedał się w liczbie 30 milionów egzemplarzy³, co pozwala sądzić, że około 10% użytkowników gry sięgnęło po jego pornograficzną modyfikację.

Istnieje jednak drugi powód analizy tego właśnie zjawiska, poza wyłącznie ilościowym: popularność erotycznych i pornograficznych modyfikacji do gry *Skyrim* pozwala na nowo przemyśleć ustalenia dotyczące aktywności fanowskiej oraz roli erotyki i pornografii w kulturze gier. Nim jednak przejdę do rzeczy, wypada przedstawić zarówno samą grę, jak i serię modyfikacji, stanowiących przedmiot mojej analizy.

Smocze Dziecię w pięknym świecie

Skyrim to piąta część bardzo zasłużonej serii gier cRPG⁴, zatytułowanej *The Elder Scrolls*, stanowiącej kamień milowy rozwoju otwartych światów gier

2 Stan z 1 maja 2019 roku. Wszystkie odniesienia do liczby modów oraz ich pobrań, podawanych według danych udostępnianych przez oferujące je serwisy internetowe, odnoszą się do tej właśnie daty.

3 C. Suellentrop 'Skyrim' Creator on Why We'll Have to Wait for Another 'Elder Scrolls', „The Rolling Stone” 2016, <https://tinyurl.com/yyedsehq> [dostęp: 28.04.2019].

4 Na temat specyfiki tego gatunku zob. M.B. *Garda Interaktywne fantasy*, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2016.

cyfrowych. Począwszy od części trzeciej, gry z cyklu oferują wprawdzie wątek główny, ale pozwalają też kierowanemu przez gracza bohaterowi przemierzać dowolnie rozległą przestrzeń i zatrudniać się najrozmaitszymi aktywnościami: jak głosi slogan na pudełku części czwartej (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*), umożliwiają „życie innym życiem w innym świecie”⁵. Doświadczenie to, wspieranie wieloma aktywnościami dodatkowymi, może być niezwykle silne, prowadząc nie tylko do pogłębionej immersji (którą rozumiem tu podobnie jak Piotr Kubiński, jako poczucie niezmediatyzowanej obecności w świecie gry)⁶, ale do całkowitego porzucenia głównego wątku, którego ukończenie tożsame jest ze zwycięstwem. To nie przypadek, że wskazując na ograniczenia metody badawczej zorientowanej na analizę fabuły, Espen Aarseth przerywa wywód, by zilustrować go długą rekapitulacją radości swobodnego bytowania w świecie serii *The Elder Scrolls*, brutalnie przerwanej odkryciem, że gra jednak oferuje wątek przewodni⁷. Bogactwo detalu, różnorodność dostępnych aktywności oraz pretekstowość linii fabularnej czynią też z cyklu wdzięczną ilustrację postulatów narratologii transmedialnej, która przedmiotem zainteresowania czyni świat fikcji, jak proponują Krzysztof M. Maj⁸ i Michał Kłosiński⁹, czy też umożliwiają opis grania w tego rodzaju produkcji jako doświadczenia wspólnotowego, jakkolwiek doznawanego w pojedynkę¹⁰. Ambitna próba przedstawienia świata w jego totalności, dostępnego na wyciągnięcie ręki w swoim aspekcie czasoprzestrzennym, kompletnego i nasyczonego fabularnie oraz ideowo pozwala też wskazać paralele między odmianą gier, którą seria reprezentuje, a powieściowością rozumianą po bachtinowsku, który to problem podejmuję w innym miejscu¹¹.

5 Zob. J.J. de Simone *Solo-Socialization in Environmentally Immersive Single-Player Video Games*, University of Kansas, Lawrence 2009, s. 23.

6 P. Kubiński *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.

7 E. Aarseth *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak, w: *Światy z pikseli: antropologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 13-36.

8 K.M. Maj *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drukie” 2017, nr 3, s. 192-209.

9 M. Kłosiński *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, BookPress, Olsztyn 2018.

10 H. Puente, S. Tosca *The Social Dimension of Collective Storytelling in Skyrim*, „DiGRA Digital Library” 2013, <https://tinyurl.com/y42j4y7c> [dostęp: 11.02.2019]; J.J. de Simone *Solo-Socialization...*

11 Zob. T.Z. Majkowski *Języki gromyśli. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2019.

Wskazuję na takie właśnie ujęcia teoretyczne, by podkreślić bogactwo, swobodę i kompletność ujęcia „innego życia”, posuniętą tak daleko, że skłaniającą badaczy do dystansowania się od rozumowania o tym akurat cyklu w kategoriach zarówno klasycznie literackich, jak i związanych z paradygmatem grania, czyli skoncentrowanym na opisie mechanik, praktyk, algorytmów, procedur czy warunków zwycięstwa. Seria *The Elder Scrolls* wydaje się skłaniać raczej do opisu doświadczenia bytowania w fikcyjnym świecie i przeżywania cudzego życia na własny sposób. W dodatku ze względu na dowolność prowadzenia akcji oraz różnorodność możliwych działań pozwala doświadczyć nieomal wszystkiego, od boskiej apoteozy po karę więzienia za kradzież dziurawego wiadra – jest growym odpowiednikiem Stendhalowskiego zwierciadła.

Nominalna fabuła *Skyrim* układa się następująco: oto bohater gracza odkrywa, że jest Smoczym Dziecięciem, legendarnym herosem dysponującym możliwością wchłaniania potęgi pokonanych przez siebie smoków. Odrodzonym zresztą w samą porę, rozdartą wojną domową prowincję *Skyrim* zaczynają bowiem terroryzować niewidziane od pokoleń latające jaszczury. W miarę postępu akcji Smocze Dziecię odkrywa sposób ostatecznego zniszczenia śmiercionośnych gadów. Przy okazji musi też zająć stronę w wojnie między wielonarodowym i wielokulturowym Cesarstwem a walczącymi o niepodległość rdzennymi obywatelami *Skyrim*: Nordami, niebieskookimi blondynami, których kultura na rozmaite sposoby nawiązuje do tradycji skandynawskich Wikingów – co, skądinąd, czyni grę szczególnie popularną w środowiskach neonazistowskich¹². W finale bohater zwycięża władcę smoków, tocząc z nim śmiertelny bój w fikcyjnym odpowiedniku *Walhalli* – oraz przynosi prowincji pokój, przyczyniając się do zwycięstwa wybranej przez grającego strony konfliktu.

Tożsamość bohatera – prócz tego, że jest on Smoczym Dziecięciem – jest sprawą wyboru. Gracz moźolnie tworzy satysfakcjonującą go postać w oferującym rozliczne opcje edytorze, wybierając płeć (binarną), rasę, kolor skóry, rysy twarzy, budowę ciała, fryzurę itd. Tak ukonstytuowany heros – lub heroina – legitymuje się licznymi talentami bojowymi, złodziejskimi i magicznymi, które przyrastają, w miarę jak gracz ich używa. Oprócz możliwości dostępnych zawsze i związanych z walką, rzucaniem czarów oraz skradaniem się i kradzieżą, gracz dostaje do dyspozycji różne akcje kontekstowe, dające

12 K.A. Bjørkelo "Elves are Jews with pointy ears and gay magic" *Negotiated White Nationalist Readings of The Elder Scrolls V: Skyrim*, w przygotowaniu.

się uruchomić tylko w określonych miejscach świata i pozwalające oddawać się różnym czynnościom. Prostym, jak przysiadanie na ławce czy spożywanie alkoholu, albo bardzo złożonym – np. wykuwaniu mieczy czy warzeniu magicznych eliksirów. Bohater może spędzać czas, polując albo zbierając zioła, pracując w tartaku lub w kopalni, ucząc się w szkole czarodziejów, rabując bogatych, by rozdawać biednym – a nawet budując własne domy. Nic więc dziwnego, że gra pozwala również na nawiązywanie relacji romantycznych i erotycznych, choć w ograniczonym zakresie. Te pierwsze przynależą do opcji „życia innym życiem”, najwyraźniej bowiem małżeństwo mieści się w idei modelowej egzystencji, którą prezentuje gra. Podobnie jak posiadanie potomstwa, to jednak pochodzi wyłącznie z adopcji, ponieważ erotyka jest w grze wyłącznie sugerowana. Sposób prezentowania miłości i seksu w *Skyrim* przeanalizuję szczegółowo później. Tymczasem bowiem należy wskazać, że otwartość i obfitość możliwości działania w obrębie gry przekłada się na ogromną aktywność fanów tworzących modyfikacje i udostępniających je w internecie, które stanowią zasadniczy przedmiot mojego zainteresowania.

Gracze jako wytwórcy

Praktyka, zwana w żargonie graczy „modowaniem” (fanowska modyfikacja nosi natomiast nazwę „mod”), ma bogatą, złożoną historię i stanowi jeden z fundamentów kultury gier cyfrowych. W pierwszych latach istnienia tej formy kulturowej trudno wyznaczyć granicę między fanowską modyfikacją a tworzeniem nowego produktu – przykładowo, *Ms Pacman*, nieautoryzowana przeróbka gry *Pac-man* z roku 1981, zyskała własne życie jako niezależny produkt komercyjny, formalnie pozostając modem istniejącej gry¹³. Kultura moderska w obecnej postaci wykształciła się dopiero, gdy z jednej strony produkcja gier cyfrowych zaczęła przyjmować wzorce hollywoodzkie, wyraźnie oddzielając tytuły wytwarzane przez formalnie ukonstytuowane studia od twórczości fanów, z drugiej natomiast twórcy zaczęli udostępniać narzędzia umożliwiające wprowadzanie amatorskich zmian do oficjalnie dystrybuowanych tytułów oraz ich upowszechnianie, idąc za przykładem Johna Carmacka i sposobu, w jaki umożliwił on ingerencję w kod gry *Doom*¹⁴.

¹³ M. Filiciak *Modyfikacje gier komputerowych przez użytkowników*, „Kultura Popularna” 2003, nr 3, s. 67-73.

¹⁴ Tamże.

Wydawca *Skyrim*, studio Bethesda, jest na tym polu szczególnie aktywne, zapewniając użytkownikom specjalne narzędzia ułatwiające edycję gry oraz oferując platformę publikacji fanowskich treści.

Co jednak znamienne, podstawowym kanałem dystrybucji modów nie jest ani strona Bethesdy, ani podlegający kontroli firmy Valve *Steam Workshop*, część systemu dystrybucji cyfrowej *Steam*, umożliwiająca dzielenie się modami z pozostałymi użytkownikami platformy. Najważniejszym skupiskiem moderów *Skyrim* oraz repozytorium tworzonych przez nich treści jest prowadzony przez entuzjastów niezwiązanych z żadnym komercyjnym podmiotem i utrzymywany z dobrowolnych składek użytkowników portal NexusMods. Dzieli się on na sekcje poświęcone dziesiątkom gier, liczba użytkowników oraz twórców związanych ze *Skyrim* góruje jednak zdecydowanie nad grupami modyfikującymi inne gry: liczba modyfikacji piątej części *The Elder Scrolls* dostępnych na portalu to nieco ponad 60 tysięcy, a sumaryczna liczba ich pobrań wynosi 1,5 miliarda. Następna, gdy idzie o aktywność gra (*Fallout 4*, tego samego studia Bethesda), oferuje około 30 tysięcy modyfikacji, pobranych w sumie tylko pół miliarda razy.

Definicja modu nie nastęrcza żadnych trudności ani nie budzi kontrowersji: wśród badaczy panuje zgoda, że to każda zmiana treści lub formy gry¹⁵, której autor nie jest certyfikowanym członkiem zespołu pracującego nad danym tytułem – to właśnie fanowski charakter odróżnia mody od „łatek” („patch”), czyli poprawek udostępnianych przez studio w dystrybucji cyfrowej, albo analogicznie rozpowszechnianych oficjalnych dodatków rozszerzających w jakiś sposób grę (czyli „Downloadable Content”, w skrócie „DLC”). Prawie zawsze dostępne są za darmo lub – ostatnio – w formule

15 Tak rzecz ujmują m.in.: E. Champion *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, ETC Press, Pittsburgh 2013; M. Filiciak *Modyfikacje gier komputerowych przez użytkowników*; E.W. Lauteria *Ga(y)mer Theory: Queer Modding as Resistance*, „Reconstruction: Studies in Contemporary Culture” 2012, no. 2, s. 1-34; B. Monterra, E. Lavoué, S. George *Learning Game 2.0: Support for game modding as a learning activity*, Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning, Cork 2012, s. 340-347; P. Prósiniowski, P. Krzywdziński *Cyfrowa miłość: romanse w grach wideo*, Libron-Filip Lohner, Kraków 2018; O. Sotamaa *When the game is not enough: Motivations and practices among computer game modding culture*, „Games and Culture” 2010, no. 3, s. 239-255; A. Unger *Modding as part of game culture*, w: *Computer Games and New Media Cultures*, ed. by J. Fromme, A. Unger, Springer, London 2012, s. 509-523; M. Wysocki *It's not just the coffee that's hot: Modding sexual content in video games*, w: *Rated M for mature: Sex and sexuality in video games*, ed. by M. Wysocki, E.W. Lauteria, Bloomsbury Publishing USA, New York 2015, s. 194-209; H. Wirman *Gender and identity in game-modifying communities*, „Simulation & Gaming” 2014 no. 1, s. 70-92.

sponsorskiej, oferowanej przez serwisy takie jak Patronite, gdzie użytkownicy mogą regularnie przekazywać amatorskim twórcom drobne kwoty w zamian za nieograniczony dostęp do tworzonych przez nich dzieł. A więc, by posłużyć się poręcznym sformułowaniem Tanji Shivoinein: „Modowanie to rozmaite sposoby poszerzania i zmieniania oficjalnie wydanych gier komputerowych, przekształcanie ich grafiki, dźwięku i postaci za pomocą samodzielnie produkowanych treści. Może też wiązać się ze stworzeniem nowej mechaniki gry i nowych poziomów rozgrywki («map») aż do punktu, w którym pierwotna gra zmienia się w coś całkiem nowego”¹⁶. Podobnie rzecz opisują Olli Sotamaa i Hanna Wirman: „Modowanie może odbywać się na poziomie sprzętu, kodu, grafiki, modelowania 3D i często prowadzi do zmian w systemowej strukturze gry, na przykład w regułach w interfejsie i HUD”¹⁷. Przykładami takiej działalności są tworzone przez graczy poziomy, zmiany grafiki (skórki), modyfikacje interfejsu i zmiany sprzętu. Zależnie do rodzaju modyfikacji oraz zainteresowania „modera”, mod mogą znacznie zmieniać doświadczenie rozgrywki innych użytkowników i przekształcać ideologiczne znaczenie gry”¹⁸.

O ile wśród badaczy panuje raczej jednomyślność, gdy idzie o definiowanie modów, opis tej praktyki nie jest zgoła jednoznaczny. Dominują w nim trzy podstawowe paradygmaty, związane z trzema różnymi sposobami myślenia o kulturze gier. Historycznie najstarszy wiąże się z kategorią użyteczności – która, jak słusznie zauważa idący tropem rozumowania Pierre’a Bourdieu John Fiske, stanowi konieczny element uzasadnienia praktyk kulturowych kultury podporządkowanej¹⁹. W tym wypadku użyteczność wiąże się z jednej strony z praktyką projektową i programistyczną – tzn. modowanie pozwala wykształcić umiejętności profesjonalnego twórcy gier i stanowi wstęp do praktyki zawodowej²⁰, analogicznie jak pisanie fanfiction miałyby – w myśl

16 T. Sihvonen *Players unleashed! Modding the Sims and the Culture of Gaming*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2011, s. 6 [przekł. własny].

17 *Head's up display*, czyli systemie wyświetlania informacji na ekranie gry [przyp. tłum.].

18 O. Sotamaa, H. Wirman *Online games modifications and user generated content*, w: *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, 3 Volume Set, ed. by R. Mansell in., John Wiley & Sons, Hoboken 2015, s. 1-10, [przekł. własny].

19 J. Fiske *Kulturowa ekonomia fandomu*, przeł. M. Filiciak, „Kultura Popularna” 2008, nr 3, s. 21-30.

20 E. Champion *Game mods: design, theory and criticism*; *Learning Game 2.0*; A. Unger *Modding as part of game culture*.

ustaleń Henry'ego Jenkinsa – przygotowywać do kariery pisarskiej²¹. Z drugiej, pozwala dostosować rozrywkowe medium do poważnych zastosowań, np. wykorzystać istniejącą grę do nauki historii lub prowadzenia refleksji historycznej²².

Inaczej problem ustawia orientacja, która wiąże mody z oporem i subwersją. Ona również wychodzi od ustaleń Johna Fiske'a, zwłaszcza jego opisu relacji człowieka z maszyną jako praktyki oporu w salonach gier²³. Kolejnych kontekstów dostarcza koncepcja „przeciwgrę” („counterplay”), czyli praktyki wykorzystywania niedociągnięć oraz nadużywania reguł gry, by osiągnąć nad nią przewagę, zaproponowana przez Alana Meadesa²⁴, oraz optymistyczne odczytania niektórych praktyk fanowskich, charakterystyczne dla szkoły Henry'ego Jenkinsa i wiążące twórczość fanów – szczególnie fanfikcje – z oporem²⁵. W myśl tego rozumowania fanowskie interwencje w materię gry mają podobnie buntowniczy charakter, niekiedy wyśmiewając, niekiedy obnażając, niekiedy natomiast modyfikując grę w sposób, który umożliwi artykulację sprzeciwu wobec dominujących w grach schematów ideologicznych oraz który pozwala stawić opór samej materii rozgrywki²⁶. Autorzy analiz prowadzonych w takim duchu zwracają szczególną uwagę na kwestie płciowości i seksualności, koncentrując się na praktykach moderskich, które wprowadzają wątki queerowe albo przynajmniej nieheteronormatywne i wiążące tę praktykę

21 H. Jenkins *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

22 T. Apperley *Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination*, w: *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, ed. by M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, Bloomsbury, New York 2013, s. 185-198; G. Crabtree *Modding as Digital Reenactment: A case study of the Battlefield series*, w: *Playing with the Past*, s. 199-214; T. Owens *Modding the history of science: Values at play in modder discussions of Sid Meier's Civilization*, „Simulation & Gaming” 2011, no. 4, s. 481-495.

23 J. Fiske *Przyjemność gier wideo*, przeł. M. Szota, w: *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 111-131.

24 A.F. Meades *Understanding Counterplay in Video Games*, Routledge, London 2015.

25 K. Busse, J. Gray *Fan cultures and fan communities*, W: *The Handbook of Media Audiences*, ed. by V. Nightingale, Blackwell Publishing, Hoboken 2011, s. 425-443; H. Jenkins *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York 2012; C. Tosenberger *Homosexuality at the online Hogwarts: Harry Potter slash fanfiction*, „Children's Literature” 2008, no. 1, s. 185-207.

26 T.L. Taylor *Pushing the borders: Player participation and game culture*, w: *Structures of participation in digital culture*, ed. by J. Karaganis, Social Science Research Council, New York 2007, s. 112-131.

z artikulacją sprzeciwu wobec homonormy²⁷. A w najgorszym wypadku z próbą uzupełnienia gier o nieobecny i cenzurowany element, tj. ludzką seksualność – tak stawia sprawę np. Matthew Wysocki, analizujący erotyczne mody *Skyrim* i zwracający wprawdzie uwagę na ich niepokojącą wymowę, ale bagatelizujący ją jako przejściową fazę dopiero dojrzewającej praktyki kulturowej²⁸.

Trzecia dominująca perspektywa zwraca uwagę na relacje między modowaniem i procesem produkcji gier – tzn. interpretuje zjawisko w kategoriach niepłatnej pracy. To właśnie pozycja moderów posłużyła Julianowi Kücklichowi do sformułowania koncepcji „playbour”, „pracozabawy”²⁹ – Olli Sotamaa zwraca natomiast uwagę na różnorodne motywacje moderów, pośród których niebagatelne miejsce zajmuje desperacka próba zwrócenia uwagi producentów gry, która może zaowocować potencjalnym zatrudnieniem³⁰. Podobnie rzecz ujmuje Mirosław Filiciak, kiedy zwraca uwagę na paralełę między współczesną (czy ówczesną – artykuł liczy ponad piętnaście lat) sceną moderską a amerykańskim kinem niezależnym, którego najzdolniejsi twórcy zostają błyskawicznie wchłonięci przez maszynę produkcyjną Hollywood³¹. W każdym razie to ujęcie opisuje moderów jako darmowych wytwórców treści³², które przedłużają żywotność gry bez konieczności inwestycji po stronie producenta i zwalniają go z konieczności dbałości o finalny produkt. *Skyrim* stanowi zresztą znakomity przykład obydwu tendencji: niespotykana żywotność gry opiera się w znacznej mierze na nieodpłatnej pracy moderów, a najpopularniejsze modyfikacje nie tyle zmieniają, co naprawiają grę, usuwając liczne błędy i usterki pozostawione przez twórców.

Mody interwencyjne to oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej. Ze względu na złożoność i wielorakość możliwych w grze działań *Skyrim* otwiera przed moderami rozliczne perspektywy. Pośród fanowskich modyfikacji znaleźć można zatem zarówno projekty zmieniające estetykę gry – w sposób

27 E.W. Lauderia *Ga(y)mer Theory: Queer Modding as Resistance*; N. Thompson "Sexified" Male Characters: Video Game Erotic Modding for Pleasure and Power, w: *Queerness in Play*, ed. by T. Harper, M.B. Adams, N. Taylor, Springer, London 2018, s. 185-201; H. Wirman *Gender and identity in game-modifying communities*.

28 M. Wysocki *It's not just the coffee that's hot: Modding sexual content in video games*.

29 J. Kücklich *Precarious playbour: Modders and the digital games industry*, „fibreculture” 2005, no. 1.

30 O. Sotamaa *When the game is not enough*.

31 M. Filiciak *Modyfikacje gier komputerowych przez użytkowników*.

32 R. Hong *Game modding, prosumerism and neoliberal labor practices*, „International Journal of Communication” 2013, s. 984-1002.

zgodny z zamierzeniem autorów, np. przez zwiększanie dokładności modeli i tekstur, jak radykalnie z nim sprzeczny, korzystający z inspiracji gramii japońskimi albo jawnie parodystyczny. Równolegle funkcjonują nowe fragmenty fabuły, tworzone od podstaw krainy, do których zawędrować może bohater, mody dodające postaci poboczne lub nowe gatunki zwierząt oraz rozmaite zmiany różnych systemów rozgrywki – podnoszące poziom trudności walki, komplikujące wytwarzanie przedmiotów, uzupełniające grę o możliwość śmierci głodowej i z wyziębienia itd. Twórcza działalność fanów jest tak istotnym elementem marki, że – jak wskazują Gallagher, Jong i Sinervo – skomplikowany świat serii jest przynajmniej częściowo wytworem fanów, którzy stoją też na jego straży, a *The Elder Scrolls* nie może trwać bez aktywnego wsparcia moderów³³. Nic dziwnego zatem, że i szcątkowo obecne w *Skyrim* wątki romantyczne i erotyczne poddawane są rozmaitym modyfikacjom – jedyne, co może zaskakiwać, to skala i charakter całego zjawiska.

Żony i kochanki

Zarówno w świecie gry, jak i w praktyce grania seksualność i miłość są w *Skyrim* absolutnie rozdzielone. Reprezentują je różne bóstwa – Mara, związana z miłością romantyczną, ale i rodziną oraz macierzyństwem, oraz Dibella, bogini piękna i przyjemności. Obydwie boginie przynależą do panteonu pozytywnego, któremu przeciwstawione są bóstwa negatywne – w nim pojawia się kolejna potęga związana z seksualnością: Sanguine, męski bóg pożądania i uciech cielesnych. Choć jednak encyklopedia świata gry wiąże go z mroczną stroną erotyki, w *Skyrim* pojawia się on wyłącznie jako... kompan od kieliszka, dobroduszny bożek w przebraniu, za sprawą którego Smocze Dziecię dopuszcza się po pijanemu rozmaitych psot, które potem – na trzeźwo, już pod kontrolą gracza – musi odpokutować. Jego związek ze sferą seksualności jest zatem w praktyce grania wyłącznie nominalny.

Mara to bogini, której gra poświęca dużo uwagi: ku jej czci wykonuje się zadania, polegające na usuwaniu przeszkód stojących na drodze do szczęśliwego pożycia zakochanych. Dzięki jej mocy bohater może również założyć rodzinę: wystarczy, że założy w tym celu amulet z symbolem bogini Mary, a wolno mu będzie wiązać się z nieomal każdą postacią w grze. Po krótkiej ceremonii wybraniec wprowadza się do domu postaci i od tej pory zajmuje handlem

33 R. Gallagher, C. Jong, K.A. Sinervo *Who Wrote the Elder Scrolls?: Modders, Developers, and the Mythology of Bethesda Softworks*, „Loading...” 2017, no. 16.

w miejscowości, którą postać zamieszkuje – co jakiś czas przekazuje Smoczemu Dziecięciu zyski, można z nim również handlować samemu. Dodatek do gry, zatytułowany *Heartfire*, poszerza motyw rodziny o możliwość budowy własnego domostwa na odludziu, prowadzenia w nim gospodarki (produkcji mleka i miodu) oraz adopcji licznych wojennych sierot. Obraz pożycia, który wyłania się z gry, jest zatem szalenie konserwatywny, opiera się na koncepcji monogamicznej rodziny nuklearnej, w której małżonkowie mają wobec siebie przede wszystkim zobowiązania finansowe. Zarówno wiązanie miłości z rodzicielstwem za pośrednictwem bogini Mary, jak i późniejsze wprowadzenie możliwości posiadania potomstwa jest oczywiście dodatkowym elementem konserwatywnej wymowy całości. Ponadto eliminacja prokreacji na rzecz adopcji wzmacnia przy tym zasadniczo obecny w grach cyfrowych mit „aseksualnej reprodukcji”, w myśl którego nowoczesna (i przyszła) technologia pozwala całkowicie zapanować nad procesami rozrodczymi, eliminując z nich zarówno przypadek, jak i namiętność – jak to ujmuje Rob Gallagher, „zastępując logikę reprodukcji logiką replikacji, iteracji i modulacji”³⁴.

Seksualność jest w związkach matrymonialnych wyłącznie sugerowana i znajduje się na niezmiernie odległym planie. Nominalnie małżeństwo jest w *Skyrim* całkowicie inkluzywne, mogą je zawrzeć przedstawiciele dowolnych płci i niemal wszystkich ras – wyjątkiem są humanoidalne koty. W istocie jednak nie idzie o równouprawnienie, ale o zupełną redukcję seksualności jako komponentu kontraktu małżeńskiego: jakiejkolwiek kontakty erotyczne są zredukowane do społecznie usankcjonowanej przestrzeni małżeńskiej alkowy, wzmacniając przekaz heteronormatywny czy też przyczyniając się do umocnienia homonormy. Jak wskazuje Stephen Greer, prowadząc analizę wątków homoerotycznych w grach należących do podobnego gatunku, queerowa retoryka różnorodności zostaje zneutralizowana poprzez sugestię identyczności³⁵. W świecie *Skyrim* wszyscy mają identyczne potrzeby i sposoby ich zaspokojenia. Właściwe pożycie małżeńskie jest w grze zaledwie sugerowane, ogranicza się do premii o nazwie „Komfort Kochanka” (org. „Lover’s Comfort”), którą zdobywa się, śpiąc w domu, w którym przebywa współmałżonek. Seksualność w małżeństwie sprowadzona zostaje zatem do roli odpoczynku wojownika³⁶.

34 R. Gallagher *No Sex Please, We Are Finite State Machines*, „Games and Culture” 2012, no. 6, s. 399-418, s. 415 [przekł. własny].

35 S. Greer *Playing queer*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2013, no. 1, s. 3-21.

36 Pozostałe elementy związków małżeńskich w *Skyrim* analizują: P. Prósnowski, P. Krzywdziński *Cyfrowa miłość*.

Dibella, bogini zmysłowości, jest wprawdzie bóstwem przynależącym do „panteonu pozytywnego”, ale o wyraziście negatywnej konotacji. Oddają jej cześć niemal wyłącznie kobiety – a praktyki kultu bezustannie piętnowane są jako rozwiązłe. Wśród zadań, których może podjąć się Smocze Dziecię, jest zatem – przykładowo – misja wydarcia dochodowego interesu z rąk wyznawcy bogini piękna i przekazanie go w ręce jej niewinnej podopiecznej, który to cel osiągnąć można, szantażując rozpustnicę publicznym napiętnowaniem jej rozlicznych kochanków. Jeżeli świątynia Mary to ostoja spokoju i bezpieczeństwa, przybytek Dibelli jest miejscem wrogim, które należy zinfiltrować, choć grozi to śmiercią lub losem od niej gorszym. Pochwycone Smocze Dziecię płaci bowiem gardłem, jeżeli jest mężczyzną, albo zostaje zmuszona do rytualnej prostytucji, gdy jest kobietą. To skądinąd jedyny moment w liczącej dziesiątki godzin fabule, gdy płeć postaci odgrywa jakiekolwiek znaczenie.

Z jednej zatem strony *Skyrim* nie ekskluduje seksualności całkowicie poza obręb świata i fabuły gry, przy jednoczesnej silnej seksualizacji wizerunku postaci i rozgrywki, co jest powszechną praktyką w grach cyfrowych³⁷. Jeżeli już, to postępuje odwrotnie: seks jest elementem świata, ma nawet własną boską opiekunkę, natomiast strona wizualna gry jest bardzo daleka od groteskowej i silnej erotyzacji ciała, zwłaszcza kobiecego. Nie stosuje jednak również strategii wprowadzania wątków miłosno-erotycznych, charakterystycznej dla niektórych gier gatunku, które łączą ściśle relacje cielesne i emocjonalne. Proponują one graczowi możliwość udziału w długich, złożonych wątkach romansowych, które zaczynają się od niewinnych flirtów, a kończą na konsumpcji relacji, która stanowi nie tylko kulminację danego romansu, ale też łączy bohatera gracza z wybraną postacią w parę monogamiczną, wykluczając dalsze flirty czy niewierność. Tak dzieje się w grach studia Bioware czy polskiej serii *Wiedźmin* – choć ten ostatni tytuł traktuje monogamię z większą swobodą, idąc w tym względzie tropem literackiego pierwowzoru³⁸.

Sposób mówienia o seksualności i włączania wątków paraerotycznych do gry, zwłaszcza daleko posunięta oszczędność w łączeniu erotyki i miłości oraz notoryczne potępienia kobiecej rozwiązłości, składają się w *Skyrim* na

37 Zob. T. Krzywinska *The Strange Case of the Disappearance of Sex in Video Games*, w: *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, ed. by J. Fromme, A. Unger, Springer Netherlands, Dordrecht 2012, s. 143-160; R. Gallagher *No Sex Please, We Are Finite State Machines*.

38 Zob. P. Kelly *Approaching the digital courting process in Dragon Age 2*, w: *Game love: Essays on play and affection*, ed. by J. Enevold, E. MacCallum-Stewart, McFarland, Jefferson 2014, s. 46-62.

szalenie zachowawczy obraz ideowy ludzkiej seksualności i emocjonalności. Materiał źródłowy podsuwa jednak przy tym różne tropy sugerujące możliwość innych ujęć życia płciowego, które skrzętnie wykorzystują autorzy modów, zwłaszcza twórcy używający platformy o nazwie *SexLab*.

W laboratorium erotyki

Choć *SexLab* jest bardzo złożoną modyfikacją *Skyrim*, samodzielnie nie ma żadnego widocznego wpływu na grę. To mod podstawowy o charakterze platformy, która umożliwia wprowadzenie do gry rozmaitych interakcji erotycznych. Czy ściśle, stwarza możliwość odtwarzania animacji stosunku płciowego oraz określenie jego dziesiątków parametrów. Jest dziełem modera o pseudonimie Ashar, który stworzył zarówno samą modyfikację, jak i serwis internetowy *LoversLab*, z którego można pobrać za darmo *SexLab* jak i tysiące innych modyfikacji przeznaczonych dla dorosłych (oprócz modów do *Skyrim* pojawiają się tu fanowskie dodatki do kilku innych popularnych tytułów). Projekt powstał w roku 2013 i był skrupulatnie uzupełniany, poszerzany i łatany do października 2016 roku – wówczas ukazała się nowsza wersja gry i Ashar poświęcił się całkowicie stworzeniu kolejnej wersji swojej modyfikacji, kompatybilnej ze *Skyrim Special Edition*.

Choć mod ma autora, jest w znacznej mierze wytworem zbiorowej wyobraźni społeczności: na ponad pięciuset stronach internetowego wątku dyskusyjnego około dwóch tysięcy entuzjastów zgłaszało autorowi pomysły na rozmaite funkcjonalności modyfikacji. Część z nich – np. możliwość kopulacji ze zwierzętami – nie odpowiadała wprawdzie samemu Asharowi, ale ze względu na naciski społeczności włączył ją w obręb możliwości *SexLab*. Choć, jak przynajmniej w wywiadzie udzielonym czasopismu „PC Gamer”, wyraził swój sprzeciw, pozostawiając tę opcję domyślnie wyłączoną, by gracze zainteresowani tego rodzaju zawartością musieli samodzielnie i świadomie ją aktywować³⁹.

W perspektywie ściśle programistycznej *SexLab* jest niezwykle subtelnym i złożonym oraz znakomicie zoptymalizowanym programem, który umożliwia radykalne przeobrażenie gry bez wyraźnego wpływu na jej wydajność i stabilność. Jego instalacja otwiera przed graczem możliwość odtwarzania scen erotycznych z udziałem występujących w grze postaci (oraz zwierząt

39 S. Messner *Inside the Skyrim sex modding community where almost no taboo is off limits*, PC Gamer 2017, <https://tinyurl.com/y4e9vg34> [dostęp: 29.04.2019].

i potworów), a także bardzo precyzyjne określenie parametrów – począwszy od dokładności animacji wstępnych, w których uczestnicy aktu zdejmują kolejne części odzieży, po domyślny grymas na twarzach kopulujących mężczyzn i kobiet, których oblicza mogą wyrażać rozkosz, ból albo przerażenie na rozmaite sposoby, czy czas, przez który na ciele postaci, na którą ejakulował partner, widoczne są ślady spermy. Rzecz oferuje też bardzo precyzyjny system kontroli samych animacji, który pozwala modyfikować wzajemne ustawienie partnerów (co istotne wobec różnic wzrostu potencjalnych kochanków), obracać scenę i przemieszczać kamerę – a więc posiada wbudowany moduł reżyserski, umożliwiający niezwykle szczegółowe rozplanowanie sceny erotycznej. Podstawową pulę animacji, stworzonych przez Ashara, uzupełnić można o kilka tysięcy scen stosunków z udziałem najrozmaitszych partnerów i obiektów, tworzonych przez członków społeczności.

Aby skorzystać z możliwości oferowanych przez modyfikację, potrzebny jest jednak sposób aktywowania treści erotycznych podczas rozgrywki – oraz dodatki, które czynią całe przedsięwzięcie kompletnym. Nie będę ich szczegółowo analizował ani nawet drobiazgowo rzeczy wyliczał – dość napisać, że do pełnego funkcjonowania motywów erotycznych niezbędne jest również uzupełnienie ciał pojawiających się w grze postaci o genitalia, w podstawowej wersji gry rzecz jasna nieobecne. Amatorzy treści erotycznych sugerują ponadto zastosowanie jednego z licznych modów modyfikujących twarze postaci oraz alternatywne zestawy stosownie skąpych ubiorów i zbroi.

Tak przygotowaną grę można następnie uzupełnić o bazujące na *SexLab* modyfikacje umożliwiające odtwarzanie scen pornograficznych podczas rozgrywki. Dzielą się one na kilka wyraźnych odmian, w obrębie których powstają mody już to rywalizujące o względy użytkowników, już to wzajemnie się uzupełniające. Najprostszym rodzajem modyfikacji jest wykorzystanie systemu magii, by wyposażać bohatera w moc, która po prostu uruchamia losowo wybraną animację erotyczną z udziałem celu. Ten prosty system stosowany jest jednak wyłącznie w celach testowych i nie ma dużego uznania użytkowników – większym wzięciem cieszą się zestawy modyfikacji, które czynią z interakcji erotycznych naturalny element rozgrywki. Te z kolei, choć bardzo rozmaite i niezmiernie liczne, dają się z grubsza podzielić na kilka grup tematycznych. Są to: mody skoncentrowane na imaginacyjnej fizjologii kobiecego ciała, modyfikacje związane z przemocą seksualną, mody BDSM, dodatki związane z dobrowolną prostytutką i, wreszcie, nieliczne mody łączące romans i erotykę. Znakomita większość – poza kilkoma zaznaczonymi poniżej wyjątkami – zakłada, że gracz kontroluje kobietę, i prezentują sceny

erotyczne z wyobrażonej (czy też zapośredniczonej przez film pornograficzny) kobiecej perspektywy. Omówię poniżej najważniejszych przedstawicieli wyliczonych wyżej grup, koncentrując się wyłącznie na najpopularniejszych przedstawicielach danej tematyki, czyli dodatkach pobranych minimum 50 000 razy. Należy przy tym pamiętać, że jest ich znacznie więcej: strona LoversLab pozwala pobrać 559 modów wykorzystujących platformę *SexLab* oraz 1443 modyfikacje o tematyce erotycznej, które jej nie używają.

Perwersje w prowincji Skyrim

Niemal wszystkie wyliczone poniżej modyfikacje wykorzystują dodatek do *SexLab* zatytułowany *SexLab Aroused Redux* (fishburger67⁴⁰), który wyposaża wszystkie postaci w świecie gry w preferencje seksualne oraz współczynnik atrakcyjności, a następnie oblicza, jak duże podniecenie odczuwają wszystkie obecne w scenie osoby – co zazwyczaj wpływa na możliwość wchodzenia z nimi w relacje seksualne. Znaczącym odstępstwem są mody oferujące rozbudowane wątki romansowe – *Skyrim Romance* (Mara) oraz *Amorous Adventures* (FoxFingers). Pierwszy zakłada grę postacią kobiecą, która nawiązuje namiętny związek z jednym spośród wprowadzonych w modyfikacji przystojnych mężczyzn i buduje z nim pogłębioną relację w serii wspólnych przygód, rozmów i stosunków seksualnych. Drugi ma charakter parodystyczny i – wykorzystując zremiksowane linie dialogowe z oryginalnej gry – wprowadza wątki erotyczno-komediowe, rozwijając rozmaite dwuznaczności pojawiające się w oryginalnych dialogach i misjach. W obydwu wypadkach zastosowane zostaje jednak takie samo rozumowanie: stosunek jest tu nagrodą za poprawne wykonywanie zadań, a drugi mod różni się od pierwszego głównie możliwością pożycia z licznymi partnerkami. W związku z tym nie tylko uruchamia topikę romansu dworskiego, która łączy relację emocjonalno-erotyczną z praktyką realizacji rycerskich misji, ale rozdziela też seksualność od fizjologii, łącząc ją z zaangażowaniem emocjonalnym.

Inaczej postępują mody należące do pozostałych grup. Zbiór koncentrujący się na różnych modelach dobrowolnej prostytucji bardzo często uzależnia skuteczność Smoczego Dziecięcia w pozyskiwaniu klientów od fizycznej atrakcyjności (uzależnionej od współczynników postaci) oraz podniecenia potencjalnego partnera. Specyfiką tych modyfikacji jest pozostawienie

40 Wszyscy autorzy treści publikowanych w serwisie LoversLab zachowują anonimowość, stąd po tytułach modów podaję wyłącznie pseudonimy twórców.

inicjatywy w rękach grającego, zwykle dobrowolnie inicjującego dialog, którego skutkiem może być akt pćciowy, tj. złożenie konsensualności stosunku. Prostytuować może się postać grającego albo jej towarzyszki (*SexLab TDF Prostitution and Pimping*, *TheDriedFinger*), a celem może być zarobek – wymieniona modyfikacja śledzi erotyczną biegłość postaci na podstawie serii współczynników i uzależnia od niej wynagrodzenie. Częściej jednak postać sprzedaje ciało w celach fabularnych – np. jako uprawiająca rytualną prostytucję kapłanka Dibelli (*The Sisterhood of Dibella*, *DeepBlueFrog*) albo publicznie kopulując ze zwierzętami, by doprowadzić do normalizacji związków zoofilnych (*The Animal Mansion Redux*, *Jmathers*) czy uzyskać zwierzęcą spermę konieczną do eksperymentów alchemicznych (*Bestial Essence*, *Merope*). Istnieją też mody, które dodają możliwość oferowania usług seksualnych w celu rozwiązania problemów, które w oryginale wymagały walki lub wydawania pieniędzy (*SexLab Solutions*, *WraithSlayer*), zdobycia przychylności postaci niezależnych (*SexLab Pleasure*, *vinfamy*), wynagrodzenia towarzyszy i podnoszenia ich możliwości bojowych (*Reward Your Followers*, *Content Consumer*), a nawet uwodzenia zwierząt i regularnego kopulowania z nimi w celu zachowania kontroli nad stadem (*SexLab Beastess*, *Carloss32*). Wspólną cechą wszystkich wymienionych modyfikacji jest łączenie erotyki z fizjologią rozumianą tu jako fizyczna atrakcyjność i reakcja na nią oraz separowanie seksualności i emocjonalności. Relacje erotyczne pozostają tu jednak dobrowolne i, choć bywają środkiem osiągnięcia celu, zapewniają też wszystkim uczestnikom satysfakcję.

Mierzenie podniecenia postaci jest jeszcze bardziej istotne w grupie modyfikacji związanych z kulturą BDSM – skądinąd najliczniejszej, najbardziej złożonej i cieszącej się największą popularnością wśród użytkowników serwisu *LoversLab*. Wymaga on uzupełnienia *SexLab* o kolejną platformę, zatytułowaną *Devious Devices* i regularnie rozwijaną przez grupę twórców, którą kieruje moderka o pseudonimie Kimy. Podobnie jak drugi mod podstawowy, nie zmienia ona rozgrywki bezpośrednio, wprowadza natomiast możliwość uzupełnienia jej o ogromną liczbę knebli, uprząży, więzów, rękawów, kajdan, gorsetów i innych narzędzi służących praktykom bondage. Wraz ze stosownymi ograniczeniami: postać zakneblowana nie może prowadzić dialogów ani rzucać zaklęć, skrępowane kostki uniemożliwiają efektywne poruszanie itd. Właściwie wszystkie urządzenia przeznaczone są przy tym do krępowania kobiet – a chociaż inspirowane są kulturą BDSM, wykorzystujące je modyfikacje bardzo rzadko wprowadzają wątek dobrowolności i obustronnego zaufania, kluczowy dla tego rodzaju praktyk. Choć należy zwrócić uwagę, że akt instalacji

modu oraz możliwość dostosowania doświadczenia do osobistych preferencji za pomocą bardzo szczegółowych zestawów opcji jest sposobem wyrażenia dobrowolnej zgody przez gracza – część modyfikacji ma ponadto opcję „safe-world”, której użycie powoduje natychmiastowe wyłączenie dodatku.

Pośród modów BDSM największą popularnością cieszą się duże dodatki fabularne, które wprowadzają praktyki sadomasochistyczne w obręb świata gry i pozwalają się w nie angażować już to dzięki nowym, poświęconym tej tematyce lokacjom (*Captured Dreams Shop*, *Veladarius*), już to wprowadzając postaci, które mogą postać zniewolić i zmusić do rozmaitych aktów seksualnych za pomocą więzów i uprząży (*Maria Eden*, *zaira*) albo podporządkować się dominującemu Smoczemu Dziecięciu (*Alicia Painslut*, *DeepBlueFrog*). Ewentualnie proponują serie zadań o tematyce BDSM (*SexLab Stories*, *DeepBlueFrog*) lub całe nowe wątki, w których postać jest w rozmaity sposób krępowana i wykorzystywana (*Shout Like a Virgin*, *VirginMarie*). Nie wszystkie mają jednak charakter fabularny: niezmiernie popularna modyfikacja *Deviously Cursed Loot* (Kimy) powoduje, że otwarcie rozmaitych skrzyń i drzwi oraz uruchamianie pułapek może skutkować skrępowaniem bohaterki, gwałtownie zmieniając dynamikę gry. Najważniejszą bowiem właściwością wspólną tej rodziny modyfikacji jest ograniczenie możliwości działania gracza i znaczące zwiększenie poziomu trudności rozgrywki przez czasowe zawieszenie dostępu do podstawowych mechanik. Erotyka wiąże się tu natomiast albo z relacją władzy i podległości, albo z niemożnością zaspokojenia: trudność wzrasta dodatkowo, gdy skrępowana postać odczuwa coraz większe podniecenie, a więzy uniemożliwiają jej masturbację i orgazm.

Ograniczenia uniemożliwiają walkę – i w ogóle, mody BDSM – łączą się często z kolejną grupą, to znaczy modyfikacjami, których tematem jest przemoc seksualna: na przykład mod *SexLab Defeat* (Goubo)⁴¹ można wyposażyć w specjalny dodatek (*Devious Captures*, *Princessity*), uzupełniający jego możliwości o opcje zapewniane przez platformę *Devious Devices*. Czyli: w wersji podstawowej postać pokonana w walce zostaje tylko brutalnie zgwałcona i ograbiona z kosztowności, a w wersji poszerzonej wrogowie dodatkową ją krępią i porzucają na pastwę losu – lub sprzedają w niewolę. Bardziej skomplikowane scenariusze oferuje ogromnie rozbudowana modyfikacja *Sanguine Debauchery Enhanced* (DeepBlueFrog): tu pokonana postać zostaje wzięta w jasyr i zmuszona przez zwycięzców do rozmaitej posługi, w tym świadczenia niedobrowolnych usług seksualnych. Poza tym Smocze Dziecię może paść

41 Skądinąd najpopularniejszy dodatek do podstawowej platformy *SexLab*, pobrany 1 300 000 razy.

ofiara gwałtu ze strony ludzi i zwierząt, wychodząc z domu nocą (*SexLab Dangerous Nights*, Guffel) albo po prostu podchodząc zbyt blisko do nadmiernie pobudzonej postaci (*Sexlab Horrible Harassment Expansion*, factoryclose). Bywa uprowadzana z własnego obozu lub napadana podczas podróży (*SL Kidnapped Redux*, vinfamy), by następnie napastnicy sprzedali ją na aukcji niewolników żadnemu uciech degeneratowi (*Simple Slavery Plus*, Lozeak). Niektóre mody zmieniają całe obszary gry w miejsca, których jedynym przeznaczeniem jest gwałcić i torturować schwytaną postać, zmuszając ją – a wraz z nią gracza – do rozegrania szeregu upokarzających zadań, nim będzie można podjąć wątek główny (*Slaverun Reloaded*, Kenjoka). Najdziwaczniejszy jednak, i zaskakująco popularny (900 000 pobrań) mod powoduje, że wskutek ataku niektórych potworów z ziemi wyłaniają się oślizgłe macki, które chwytają i gwałcą heroinę (*Estrus Chaurus+*, Bane Master). O ile modyfikacje BDSM skupiają się na ograniczaniu sprawczości i odwlekaniu momentu spełnienia, grupa związana z przemocą seksualną jest znacznie bardziej dosadna: jej treścią jest upokorzenie przez niedobrowolne współżycie, a zasadniczym tematem – prezentacja bardzo brutalnych animacji stosunku oraz uzupełnienie mechaniki gry o rozmaite traumy psychiczne i szykany społeczne, którym poddana jest zgwałcona bohaterka.

Nie istnieją modyfikacje, które stawiają w centrum motyw gwałtu na mężczyznach – jeżeli taki element się pojawia, ma charakter poboczny, a związane z nim mechaniki i animacje można wyłączyć.

Ostatnią, i być może najbardziej niepokojącą grupą, są modyfikacje wykorzystujące edytor postaci oraz platformę *SexLab*, by wprowadzać do gry niedobrowolne transformacje kobiecego ciała. W pewnym sensie wątek ten pojawia się również w modach opisanych wyżej – część gorsetów i uprząży z systemu *Devious Devices* modeluje sylwetkę, a niektóre dodatki wprowadzające gwałt pozwalają też napastnikom umieszczać na ciałach ofiar obraźliwe i wulgarne napisy i tatuaże⁴². Takie przeobrażenia są jednak wynikiem ingerencji czynników zewnętrznych, w omawianej grupie natomiast ciało bohaterki samo wymyka się spod kontroli. W najprostszym wariancie sygnalizuje stan seksualnego pobudzenia, mierzony przez *SexLab Arousal Redux* – podniecona heroina oblewa się rumieńcem (*Blush When Aroused*, Fredas), pozostawiona sama sobie wykonuje coraz bardziej sugestywne i zbliżone do masturbacji ruchy (*Aroused Sexy Idles*, TheDriedFinger), a po jej udach może zacząć spływać

⁴² Wykorzystując kolejny mod platformowy, zaatutowany *SlaveTats* (murfk) – nie ujmuję go jednak w niniejszym zestawieniu, ponieważ działa niezależnie od *SexLab*.

sok waginalny (*Dripping when aroused*, Ed86). Tym stosunkowo poprawnym anatomicznie, choć groteskowo wyolbrzymionym efektem towarzyszą metamorfozy bardziej radykalne i związane z kopulacją. Częste współżycie może poskutkować utratą elastyczności wagi, opisywaną tu jako „zużycie” (*Appropos Classic*, gooser), albo spowodować rozkwit kobiecości, mierzony powiększeniem biustu, pośladków i bioder, które skłębą na powrót w okresach wstrzemięźliwości (*SexLab Hormones*, DeepBlueFrog). Stosunek może też wywołać chwilowe spęcznienie wypełnionego nasieniem łona (*Fill Her Up – Cum Inflation*, Srende), a kopulacja ze zwierzętami i potworami poskutkować zarażeniem zmieniającym kształt ciała pasożytem, którego rodzaj zależy od gatunku partnera (*SexLab Parasites*, DeepBlueFrog). Seks może też skończyć się ciążą, skutek której bohaterka rodzi np. klejnoty duszy, czyli magiczne kryształy umożliwiające zaklinanie broni i zbroi (*Soulgem Oven III*, darkconsole). Na tym niesmacznym tle realizmem i dbałością o detal wyróżnia się bardzo popularna modyfikacja *Being Female* (milzschnitte), która wprowadza do *Skyrim* cykl menstruacyjny i możliwość zajścia w ciążę w dni płodne – w tym wypadku skutkiem zapłodnienia jest wydanie na świat istoty ludzkiej, a nie jaja potwora albo kryształu.

Pośród transformacji ciała najbardziej wyróżniają się jednak modyfikacje poświęcone laktacji. Czasem jest ona związana z ciążą – istnieje jednak wiele fanowskich dodatków, które koncentrują się wyłącznie na tym motywie. Większość jest bardzo prosta i po prostu koreluje wydzielanie mleka z wielkością biustu, czasem umożliwiając dodatkowe interakcje – np. mod *JUGs* (chajapa) wprowadza sytuację, w której losowe postaci tła proszą bohaterkę, by karmiła ich piersią, i wprowadzają stosowne animacje. Ale w czołówce najpopularniejszych modów znajduje się np. bardzo złożony *Milk Mod Economy* (Ed86)⁴³, umożliwiający graczowi stworzenie całego gospodarstwa dających mleko kobiet – w tej liczbie może, ale nie musi znajdować się Smocze Dziecię – których regularne dojenie, a następnie wytwarzanie oraz sprzedaż nabiału pozwala zbudować handlowe imperium. Sama bohaterka może stopniowo przeobrażać się w ludzko-krowią hybrydę, realizując kolejne poświęcone temu zadania (*Being a Cow*, skyrimfet).

Ten krótki przegląd nie wyczerpuje oczywiście bogactwa erotycznych modyfikacji *Skyrim* – pośród setek modów znaleźć można każdą perwersję, od seksualnego kanibalizmu (*Namira's Goat*, tengma) po kobiecy orgazm podczas jazdy konnej (*Horgasm*, Khajiiarah). Istnienie wyrazistych tendencji, które

43 500 000 pobrań.

zarysowałem powyżej – opisane grupy są oczywiście znacznie liczniejsze niż skromna pula przedstawionych tu przykładów – pozwala jednak pokusić się o ramę interpretacji charakteru treści erotycznych udostępnianych dzięki modyfikacji bazowej *SexLab*.

Maszyny pożądania

Pierwsza konkluzja jest oczywista: LoversLab to bastion przerażającej mizoginii, który jednoczy sfrustrowanych białych neokonserwatystów snujących fantazje o upokarzeniu rzekomo zagrażających im kobiet – w takiej interpretacji całe zjawisko daje się zatem wpisać w szerszą dynamikę internetowych ekstremizmów, wraz ze społecznością 4chan, Alt-Rigthowymi Youtuberami czy subkulturą inceli⁴⁴, czyli młodych mężczyzn, którzy uważają się za uwięzionych w mimowolnym celibacie (*involuntary celibate*, stąd „incel”) i domagających się m.in. redystrybucji partnerek seksualnych. Daje się też połączyć z zagadnieniem brutalizacji pornografii, związanej ze zmianą podstawowego modelu jej dystrybucji na cyfrowy i strategią dostarczania coraz mocniejszych doznań⁴⁵. Sądzę, że nie jest to wniosek bezzasadny – podobnie jak wiele racji mają badacze opisujący kulturę pornograficznych modyfikacji gier w kategoriach sprzeciwu wobec funkcjonalnej nieobecności treści erotycznych w grach cyfrowych, zwłaszcza nierównowagi między pruderią w kwestiach pożycia płciowego przy jednoczesnej fascynacji brutalną przemocą. Choć trzeba też z całą uczciwością przyznać, że większość prac przyjmujących taką perspektywę bagatelizuje drastyczność treści modyfikacji i albo koncentruje się na zjawiskach stosunkowo łagodnych, jak wprowadzanie nagości, albo marginalnych, a przy tym łatwych do zinterpretowania jako praktyka oporu, czyli np. wątkach gejowskich (w *SexLab* całkowicie drugorzędnych)⁴⁶.

44 Szczegółowa analiza tego zjawiska oraz paralelnego lewicowego ekstremizmu polityk tożsamości znajduje się w: A. Nagle *Kill all normies: Online culture wars from 4chan and Tumblr to Trump and the alt-right*, John Hunt Publishing, Alresford 2017; zob. też: U. Dematagoda *Revenge of the nerds: Recidivist masculinity, identity politics and the online 'culture wars'*, „Journal of Extreme Anthropology” 2017, nr 3, s. 139–148.

45 R. Whisnant *From Jekyll to Hyde: The Grooming of Male Pornography Consumers*, w: *Everyday pornography*, ed. by K. Boyle, Routledge, New York 2010, s. 114–133.

46 E. W. Lauteria *Ga(y)mer Theory: Queer Modding as Resistance*; T. Sihvonon *Players unleashed! Modding the Sims and the culture of gaming*; N. Thompson *“Sexified” Male Characters: Video Game Erotic Modding for Pleasure and Power*; M. Wysocki *It's not just the coffee that's hot: Modding sexual content in video games*.

Drastyczność modyfikacji bazujących na platformie *SexLab* nakazywałaby zatem postawić wobec zjawiska kultury moderskiej pytania o rolę sadyzmu i drastycznej pornografii w kulturze fanowskiej w ogóle – większość wątków obecnych w *SexLab* występuje w ogromnej obfitości również w pisarstwie fanowskim, z tą różnicą, że ta chętniej eksploatuje wątki homoerotyczne⁴⁷.

Nie mam oczywiście zamiaru kwestionować zasadności tak prowadzonych analiz ani wniosków, do których dochodzą – choć koncentracja wyłącznie na wątkach queerowych, obecna w pracach Evana W. Lauterii czy Nathana Thompsona, wydaje mi się pewnym nadużyciem. Zajmuje mnie bowiem kwestia o wiele mniej ogólna niż zasadnicze pytania o naturę erotyki i pornografii w kulturze cyfrowej. To znaczy: w jaki sposób opisane modyfikacje problematyzują kulturę gier cyfrowych i jak odnoszą się do właściwości grywalnych artefaktów. Należy bowiem zauważyć, że choć erotyczne modyfikacje *Skyrim* niewątpliwie przynależą do ogólniejszej kultury internetowej pornografii i wykorzystują wątki i motywy, które pojawiają się też w produkcjach branży pornograficznej oraz erotycznych fanfiction, specyfika modów związanych z *SexLab* wiąże się też z samą grą, a dobór tematyki rzadko bywa zupełnie arbitralny. Co więcej, konkurencyjny mod platformowy (*OSex*, *Ceo*), który zamiast umożliwiać uzupełnienie wybranych elementów gry o erotykę, koncentrował się na bardzo precyzyjnej reżyserii scen łóżkowych, nie zdobył nawet ułamka popularności omawianej modyfikacji (zaledwie 200 000 pobrań).

Związki między sposobem obrazowania erotyki w modach a podstawowymi właściwościami *Skyrim* mają charakter dwojaki: po pierwsze wykorzystują mechaniki obecne w grze oraz logikę rozgrywki, po drugie natomiast wiążą się z estetyką świata i fabułą gry. Z braku miejsca ograniczę się do jednego przykładu. Zaskakująca popularność wątków laktacyjnych jest z jednej strony wynikiem wprowadzenia przez oficjalny dodatek *Heartfire* mechanik hodowli krów i wytwarzania nabiału, z drugiej – wiąże się z silną obecnością mleka w świecie. W *Skyrim* pojawia się wiele gatunków sera, wszechobecne jest długowłose bydło rasy szkockiej, a powszechnie stosowaną obelgą jest „mlekopij” („milk-drinker”), słowo oznaczające w realiach gry słabeusza, który nie jest godny pić ulubionego przez Nordów miodu. W ten sposób gra sama otwiera się na perwersyjną interpretację, a mody – przy całej ich

47 B. Hansen *The darker side of slash fanfiction on the internet*, „New media and the politics of online communities” 2010, s. 51. O fanfiction pisze w niniejszym numerze „Tekstów Drugich” Agata Zarzycka.

drastyczności – zyskują z tym rys parodystyczny, wyolbrzymiając i komentując istniejące elementy *Skyrim*.

Bardzo charakterystyczną cechą modyfikacji erotycznych jest koncentracja na cielesności. Oczywiście wynika ona z inspiracji pornografią, od czasów antycznych fetyszyzującą cielesną rządzę, której nie można się oprzeć⁴⁸. W kontekście gry cyfrowej zwraca on jednak przy tym uwagę na to, że ludzkie ciało, poddawane najrozmaitszym presjom i groteskowym przeobrażeniom, stanowi centralny motyw gier cyfrowych, szczególnie ich złożonego gatunku, który nazywam gropowieścią. Mody uzupełniają zatem *Skyrima* o nieobecny w oryginale, bardzo istotny element myślenia o cielesności: w podstawowej grze bardzo wyeksponowane są wątki groteskowo wyolbrzymionej przemocy oraz rozmaicie rozumianego pożerania, które może mieć postać literalną (*Skyrim* jest pełen jedzenia, które można konsumować) albo symboliczną, w postaci bezustannie zjadanych i wydalanych łupów⁴⁹. O erotyce jednak wyłącznie się mówi, i to dość dyskretnie, a zatem mody przekornie wprowadzają wszechobecny seks równie drastyczny, powszechny i arbitralny jak bezustanna przemoc i jedzenie.

Co oczywiście nakazuje postawić ogólniejsze pytanie o możliwości przedstawiania ludzkiej seksualności za pomocą gry cyfrowej. Oczywiście sądy ogólne na temat natury wszystkich gier są zawsze ryzykowne – uważam jednak, że można pokusić się o ostrożny wniosek, że brutalność i antagoniści-
styczność relacji płciowych w modyfikacjach fanowskich jest związana z dziedzictwem kategorii „gry”, rozumianej jako odbywające się według ustalonych zasad starcie zawodników, zakończone zwycięstwem jednego z nich. Wprawdzie w grach cyfrowych pojęcie zwycięstwa i porażki jest obecnie w znacznej mierze historycznym zabytkiem, retoryka agonu jest w gropowieściach wciąż bardzo czytelna⁵⁰. Przemierzając prowincję *Skyrim*, gracz przede wszystkim walczy z różnymi przeciwnościami i przezwycięża trudności, a jego relacje z postaciami niezależnymi mają prawie zawsze charakter kontraktu: oto ktoś coś Smoczemu Dziecięciu zleca, a potem wynagradza je za trud. Fanowskie modyfikacje postępują podobnie, wiążąc seksualność z kontraktem albo

48 Zob. L.M. Nijakowski *Pornografia: historia, znaczenie, gatunki*, Iskry, Warszawa 2010.

49 Kwestię tą zajmowałem się gdzie indziej, zob. T.Z. Majkowski *Grotesque realism and carnality: Bakhtinian inspirations in video game studies*, s. 27-43; T.Z. Majkowski *Języki gropowieści*.

50 Stosowanie kategorii „gry” do badania cyfrowych artefaktów ludycznych kwestionuje m.in. Olli Tapio Leino, zob. O.T. Leino *Pętla śmierci jako komponent*, przeł. M. Nawrocki, „Teksty Dru-
gie” 2017, nr 3, s. 116-145.

agonem, logika rozgrywki wyklucza bowiem łączenie erotyki z uczuciem – i w ogóle, mówienie o związkach międzyludzkich w kategoriach intymności lub wspólnoty.

Problematyzacji wymaga też kwestia koncentracji na kobietach – jak sądzę zbyt złożona, żeby rozstrzygnąć ją w tym krótkim szkicu. Zwraca jednak uwagę, że z jednej strony rzecz wydaje się – ponownie – związana z poetyką filmu pornograficznego, w centrum którego znajduje się kobiece ciało, oraz tradycją seksualizacji bohaterek gier cyfrowych⁵¹. Z drugiej jednak w przeciwieństwie do przedstawień pornograficznych lokujących obserwatora na zewnątrz prezentowanej sytuacji, w roli podglądacza, albo sugerujących jego tożsamość z jednym z mężczyzn odbywających stosunek z aktorką, w tym wypadku perspektywa gracza oraz jego sprawczość związane są z poddawaną seksualnej opresji kobietą. To potrójne ułożenie – jednocześnie jako obserwatora, ofiary oraz oprawcy (to gracz zainstalował mody i zdecydował, w jakich opresjach znajdzie się heroina) – domaga się przemyślenia w perspektywie bardzo obfitych studiów nad utożsamieniem z postacią w grach cyfrowych⁵². Ze względu na ograniczone ramy niniejszego tekstu nie będę takiej próby podejmował, zwracając tylko uwagę, że modyfikacje, które stawiają gracza w roli męskiego zdobywcy, który gwałci i poniża kolejne kobiety, stanowią na platformie *SexLab* zdecydowaną mniejszość, a nawet jeżeli zawierają taką propozycję, towarzyszący im materiał graficzny oraz tekstowe objaśnienia zwykle sugerują raczej relacje lesbijskie niż heteroseksualne.

Najistotniejszym jednak wątkiem jawi mi się kwestia utraty kontroli. Niezależnie od drastyczności obrazowania, dostosowanej do brutalnej natury *Skyrim*, większość fanowskich dodatków w taki czy inny sposób odbiera graczowi sprawczość i ogranicza jego możliwości. Motyw ten, najdobitniej obecny w modach BDSM, wydaje się unaocznić ogólniejszą regułę ekonomii przyjemności, obecną w większości gier cyfrowych. Tania Krzywińska zwraca uwagę, że chociaż gry w większości nie posługują się erotyczną estetyką, są w istocie „maszynami utrwalającymi pożądanie”⁵³: za pomocą reguł

51 M.C.R. Burgess, S.P. Stermer, S.R. Burgess *Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers*, „Sex roles” 2007, no. 5/6, s. 419-433.

52 Problem relacji między identyfikacją z postacią i seksualizacją protagonistki podejmuje m.in. H.W. Kennedy w klasycznym eseju *Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis*, „Game Studies” 2002, no. 2, <https://tinyurl.com/d72bur>.

53 T. Krzywińska *The Strange Case of the Misappearance of Sex in Video Games*, s. 158 [przekł. własny].

i ograniczeń bezustannie opóźniają gratyfikację, mając gracza obietnicą spełnienia. Zdaniem badaczki, uczestnictwo w rozgrywce polega na bezustannej problematyzacji władzy – gracz zrzeka się kontroli nad sytuacją, przekazując ją algorytmom programu, ale jednocześnie pozostaje ostateczną sankcją władzy, może przerwać, kiedy przestanie odczuwać rozkosz. Stąd „granie w grę cyfrową przypomina udział w scenie BDSM: tu również w centrum znajduje się problem dominacji i podporządkowania, zwłaszcza jeżeli rozrywka jest pełna przemocy”⁵⁴. Erotyczne modyfikacje *Skyrim*, przy całej swojej ohydnej mizoginii, unaoczniają zatem erotyczny potencjał grania w gry cyfrowe w ogóle.

Abstract

Tomasz Z. Majkowski

JAGIELLONIAN UNIVERSITY (CRACOW)

Eroticism in Fan-Created Modifications of Digital Games

Majkowski examines free, fan-created modifications (mods) of *The Elder Scrolls V: Skyrim*, focusing on fan-made erotic and pornographic content utilising a platform called SexLab. He proposes to classify these productions into thematic and problem-based clusters and presents their relationship with both the source game and professional and fan-created pornography, as well as their position within modding culture. He also indicates what properties of digital games in general are highlighted by *Skyrim*'s erotic modifications.

Keywords

eroticism, pornography, fan culture, digital games, mods, modding, TESV: *Skyrim*

54 Tamże.