

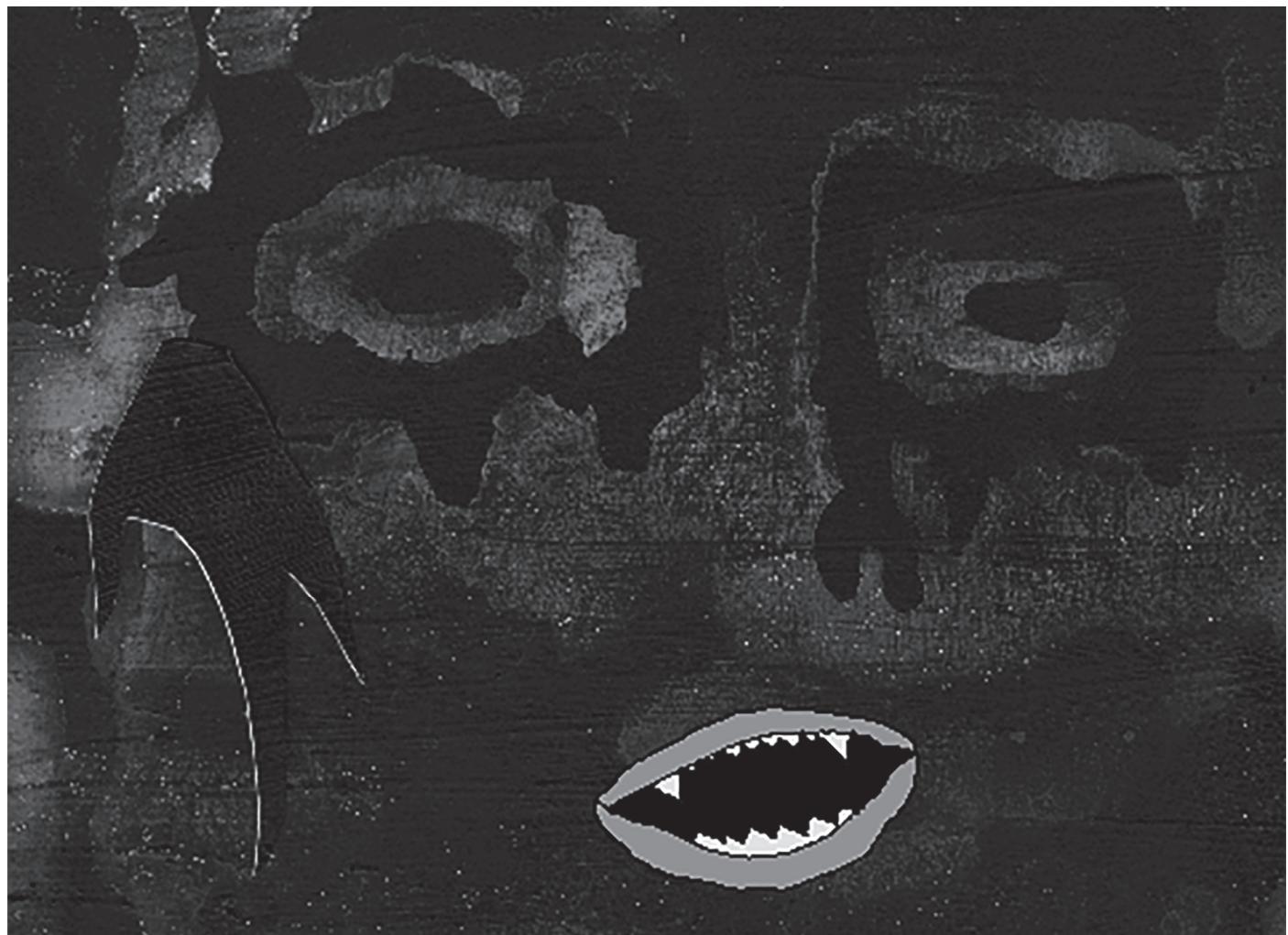
8. 12. - 18. 12. 2022

etc. galerie, Sarajevská 68/16, Praha 2

www.etcgalerie.cz

EARTHLY SURVIVAL: MONSTROUS GAMES

MOLLEINDUSTRIA, ONDŘEJ TRHOŇ
& NELA PIETROVÁ, RŮŽOVÍ PLAMEŇÁCI, UMA
BREAKDOWN, DANIELLE BRATHWAITE-SHIRLEY



KURÁTOŘI/CURATORS: Filip Hauer & John Hill

Monstra – ošklivá, strašná či obecnější – bývají často taková, protože „překračují kategorie a pravidla, která běžně užíváme k pochopení světa kolem nás“¹. Známý řád, který definuje předěl mezi člověkem a zvířetem, živými a mrtvými a samozřejmě také mužem a ženou, se hroutí a místo něj se dostavuje hrůza z možností, že vše může být úplně jinak. Skutečnost, že obecné vnímáme automaticky jako obecnější, však jen zesiluje bariéru mezi námi a zbytkem světa. Jak poznamenává Barbara Creedová s odkazem na Kristevu a Bataillu, je to právě ona obecnost a náš strach z ní, které nás chrání před abjekcí, ztrátou lidskosti a sebeopojení.²

Podle Jaroslava Švelcha se obecnost ve hrách projevuje formou tabulkování. Hry „obsahují a programují“ obecnost,³ která se – stejně jako vše ostatní – musí podřídit „výpočetní logice“.⁴ Hry o přežití vytvářejí pro hráče nepřátelský vnější svět, který musí objevit, dobýt a zkrotit prostřednictvím těžby a instrumentalizace „přírodních zdrojů“ s definovaným využitím a hodnotou. Monstra je třeba zneškodnit právě proto, že jsou poznatelné. Teoreticky a prakticky jsou příkladem domestikace monster Pokémoni, která podle Margrit Shildrickové zbavuje tato monstra jejich „produkčních možností“,⁵ tedy schopnosti bořit normy a překračovat hranice, které nás omezují. Je-li však obecnost již předem omezena použitou výpočetní logikou her, bylo by možné lepší hledat monstra už ve fázi programování, kde je svět redukován na logické interakce, a také fázi dekódování, kde se počítacová simulace musí postavit skutečnému světu.

Earthly Survival je výstava a soubor akcí, jejichž cílem je prozkoumat možné světy digitálních her a nastínit principy, podle nichž můžeme ke hrám přistupovat kriticky. Prezentuje se spíše jako herní kino než jako arkádová herna nebo LAN party a zve diváky a hráče ke kolektivnímu zážitku ze společného hrání. Vystavená díla zkoumají nové strategie tvorby a hrání her, často brojí proti imerzi a ideologickému pojetí interaktivnosti, kde se za iluzí svobody a přičinění skrývají rigidní pravidla a kde jsou programovány ideologie hranic, odlišování a hierarchie.

Jak tvrdí umělec a herní vývojář Paolo Pedercini (Molleindustria), když *hrájete* simulaci, „nepřítelem“ není váš soupeř, nebo dokonce počítac, ale logika a postoje tvůrce hry, které byly do hry naprogramovány a které musíme zpětně analyzovat, pokud ji chceme dokončit.⁶ Hry nás za to, že přizpůsobíme svůj mozek a tělo fungování mozku a těla herních designérů, odmění mnohem více než kterékoli

1 Jaroslav Švelch, 'Monster Diary #1: Why Study Video Game Monsters?', 8. března 2017, <http://svelch.com/blog/2017/08/03/monster-diary-1-why-study-video-game-monsters/>.

2 Barbara Creed, 'Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection', *Screen* 27, č. 1 (1986): 44.

3 'Encoding Monsters: "Ontology of the Enemy" and Containment of the Unknown in Role-Playing Games' (The Philosophy of Computer Games, Kodaň, 2018).

4 Švelch, 'Monster Diary #1'.

5 Hana Janečková, Margrit Shildrick a Kateřina Kolárová, 'Monstrosity, Desire and Health', in *Multilogues on the Now: On Glands, Membranes and Cavities*, ed. Zuzana Jakalová a Hana Janečková (Praha: Display, 2022), www.knihy.abz.cz/prodej/multilogues-on-the-now-on-glands-membranes-and-cavities.

6 Paolo Pedercini, 'SimCities and SimCrises - International City Gaming Conference Keynote', 2017, <http://molleindustria.org/GamesForCities/>.

Monsters – the ugly, terrible or obscene – are often that way because they “transgress the categories and rules we normally use to understand the world around us”¹. The familiar order – where boundaries between human and animal, the living and the dead and, of course, the male and the female – breaks down and we are presented instead with a terror of possibilities, that things can be very different. But the fact that we recognise the monstrous as obscene serves to reinforce a barrier between ourselves and the world. As Barbara Creed notes, drawing on Kristeva and Bataille, it is the monstrous and our fear of it that prevent us from falling into the abject, from losing our humanity and sense of self².

For Jaroslav Švelch, the way that the monstrous is dealt with in games is through tabulation. Games “contain and encode” the monstrous³ which must submit – as does everything else – to “computational logic”⁴. Survival games construct for the player a hostile outer world to be discovered, claimed and tamed through the extraction and instrumentalisation of ‘natural resources’ with defined uses and values. Monsters are defanged precisely because they are knowable. Pokémon are, in theory and practice, a domestication of the monstrous which, for Margrit Shildrick, takes away “the productive possibilities” of monsters⁵, the smashing of the norms and boundaries that oppress us. But if the monstrous is already constrained by a necessary computational logic of games, it might be better to seek out monsters at the point of encoding, where the world is reduced to logical interactions, and the point of decoding, where the computer simulation must face the real world.

Earthly Survival is an exhibition and event program which aims to explore the possible worlds of digital games in order to outline principles by which we can approach games critically. Presented as a gaming cinema, rather than an arcade or LAN-party, it invites viewers and players into a collective experience of playing together. The works explore new strategies of making and playing games, often against immersion and the ideological notion of interactivity, where the illusions of freedom and agency hide rigid rules and encode ideologies of boundary, distinction and hierarchy.

As artist and game developer Paolo Pedercini (Molleindustria) says, when you *play* a simulation, ‘the enemy’ is not your opponent, or even the computer, but the logics and assumptions of the games designer, that have been encoded into the game, and which we must reverse-engineer if we are to master the it⁶. Games, more than any other medium, reward us for adjusting our brains and bodies to match those of the game’s designers. If a game encodes and embeds assumptions

2 Barbara Creed, 'Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection', *Screen* 27, no. 1 (1986): 44.

3 Jaroslav Švelch, 'Encoding Monsters: "Ontology of the Enemy" and Containment of the Unknown in Role-Playing Games' (The Philosophy of Computer Games, Copenhagen, 2018).

4 Švelch, 'Monster Diary #1'.

5 Hana Janečková, Margrit Shildrick, and Katerina Kolárová, 'Monstrosity, Desire and Health', in *Multilogues on the Now: On Glands, Membranes and Cavities*, ed. Zuzana Jakalová and Hana Janečková (Prague: Display, 2022), www.knihy.abz.cz/prodej/multilogues-on-the-now-on-glands-membranes-and-cavities.

6 Paolo Pedercini, 'SimCities and SimCrises - International City Gaming Conference Keynote', 2017, <http://molleindustria.org/GamesForCities/>.

jiné médium. Programuje-li a obsahuje-li hra postoje, které hráč již zastává, např. kdo je přítel a nepřítel nebo jak se měří úspěch – pak má přirozeně výhodu. Gamergate – online sexistické hnutí, které se objevilo v roce 2014 a které mnozí považují za výchozí bod pro novou generaci krajně pravicové radikalizace a kulturní války⁷ – lze považovat za reakci „tradičních hráčů“ na hry vytvářené lidmi jiného smýšlení a programující logiku a postoje odlišné od těch, které sami zastávají. Hry obsahující odlišné postoje ke světu byly ošklivé a obecnější. Lidé, kteří je vytvářeli, překračovali hranice.

To samozřejmě neznamená, že hry nelze chápat a hrát nehledě na postoje jejich tvůrců a vývojářů nebo že jejich logiku nelze rozvracet. Hry však nejsou vyvíjeny tak, aby nás jakkoli odměnili za to, že je hrajeme špatně. Postup i výhra jsou téměř vždy odvísle od aktivního dodržování a schvalování pravidel dané hry. Snazší přístup k nástrojům herního vývoje a distribuce, který umožnil vznik nezávislých her, mimo jiné tento svět zpřístupnil jako médium umělcům. Institucionální zájem o videohry v poslední době umožnil podporu umělců ve vývoji složitějších her. Tvorbu her mohou umělci podkopávat ideologické algoritmy a mechanismy tohoto média využívat kriticky a subverzivně. *Earthly Survival* představuje umělce*kyne pracující s médiem počítačových her na pomezí pohyblivého obrazu, interaktivnosti, aktivismu a politiky.

Danielle Brathwaite-Shirley ve svém projektu blacktransarchive.com/ WE ARE HERE BECAUSE OF THOSE THAT ARE NOT z roku 2020 nabourala velmi rozšířený přístup k videohrámkám, totiž že ve hře jsme odděleni od naší existence v živém, socializovaném těle. Postava vás přivítá v černošském trans prostoru a požádá vás, abyste se identifikovali jako černoch a trans, trans nebo cis. Toto první rozcestí hráči znemožňuje imerzi a nutí ho se definovat. Vybere-li možnost cis, hra mu dává jasně najevo, že není místem, kde se bude cítit dobré, a že v ní není vítán ani jako turista. Jsou v ní monstra, v bludišti ho pronásleduje deadname, ale mnohem zajímavější jsou postavy, které archiv obývají. Jsou to chiméry, sestavené z více či méně rozpoznatelných částí, mnohonohé a mnohooké, stírající rozdíl mezi kresbou a fotografií a ne vždy odlišné od prostředí, které obývají. Fungují jako průvodci, varují, žádají o pomoc a nabízejí ji. Na konci hry se postupně představují a hráči se také osvětlují proces jejich vzniku. Výstupem z workshopů s černošskými trans lidmi bylo modelování portrétního pro tento archiv, kde Brathwaite-Shirley zohlednila přání jednotlivých účastníků, a vytvořila tak rozšířenou zástupnou platformu pro všechny, kteří byli umlčeni a pohřbeni násilným dodržováním hranic a norem.

Dykes on Hykes (2022), hra z dílny vývojářského dua **Růžovi Plameňáci** (Markéta Soukupová, Alex Petrova ve spolupráci s Veronikou Petrovou), je přinejmenším na první pohled seznamovací simulátor. Vychází však z velmi specifického prostředí a podle všeho také z velmi specifické zkušenosti. Hráč se musí domluvit na společný výlet a sám si sbalit kufr. Považovat tuto hru za simulátor správného balení zavazadel v reálném světě by ovšem bylo absurdní. Jak

that the player already holds – who is a friend and enemy; how success is measured – then they have an inherent advantage. Gamergate – the online harassment campaign which began in 2014, and which many have seen as a starting point for a new generation of far-right radicalisation and culture war⁷ – can be seen as a reactionary response by ‘traditional gamers’ to games that were not made by people like them and which encoded logics and assumptions that were different from those they held themselves. Games with different embedded assumptions about the world were ugly and obscene. Those who made them had transgressed boundaries.

This is not to say, of course, that games can't be read, played, against the assumptions of their authors and developers, that logics can't be subverted. Games are, however, not designed to reward you for paying them wrong. Progression, winning, is almost always dependent on active participation in, and confirmation to, the rules of the game. The increasing access to the tools of game development and distribution that allowed the rise of indie games has also made them more available as a medium to artists. More recently, institutional interest in video games has allowed artists to be supported in more complex game development. By making games, artists can subvert ideological algorithms and use the mechanics of the medium critically and subversively. *Earthly Survival* brings together artists working with the medium of computer games on the edge of the moving image, interactivity, activism, and politics.

Danielle Brathwaite-Shirley's blacktransarchive.com/ WE ARE HERE BECAUSE OF THOSE THAT ARE NOT (2020) begins with an abrupt disruption of a very common assumption about video games: that in-game we are separate from our existence as a living, socialised body. A character welcomes you to a Black Trans space, and asks you to identify yourself as Black and trans, trans, or cis. This first branch on the game's path disallows my immersion, making me recognise who I am as a player. The cis path I choose makes it clear that this is not a place that will make me feel better, and that I am not welcome as a tourist. There are monsters here, I am chased through a maze by a deadname, but far more interesting are the characters that populate the archive. They are chimaera, assembled from more-or-less recognisable parts, many-legged and eyed, blurring the drawn and photographic and not always distinct from the environment they inhabit. They are guides, they give warnings, they ask for help and offer it. At the end of the game I'm introduced to the characters one-by-one, and the process of their making, the outcome of workshops with Black trans people, were Brathwaite-Sherley modelled portraits or how participants asked to be represented in the archive, extensions and stand-ins for those silenced and buried by the violent policing of boundaries and norms.

Dykes on Hykes (2022), a game by **Růžovi Plameňáci** (Markéta Soukupová, Alex Petrova in cooperation with Veronika Petrová), is on its surface at least a dating sim. It comes, however, from a very specific place and, we could guess, a very specific experience. The player must arrange to meet for a trip and successfully pack their bag.

⁷ Alan Finlayson a kol., ‘Digital Culture Wars: Understanding the Far Right’s Online Powerbase’, *Soundings: A Journal of Politics and Culture* 81, č. 81 (2022): 43–64.

⁷ Alan Finlayson et al., ‘Digital Culture Wars: Understanding the Far Right’s Online Powerbase’, *Soundings: A Journal of Politics and Culture* 81, no. 81 (2022): 43–64.

komentuje jedna z autorek: „Podařilo se mi vyhrát, ale vyhrát je prostě příliš těžké a pravděpodobně to vyšlo, protože jsem věděla (se seznamem věcí v ruce), co do tašky sbalit.“⁸ Zkušenost, kterou tato hra simuluje, je natolik specifická, že zpětně analyzovat její logiku by znamenalo plně se vžít do subjektivity autorek. Hra *Underpaid* (2019) je dalším ztvárněním specifické zkušenosti svých tvůrkyň, v tomto případě pracovních podmínek dnešního kapitalismu. Hráči se stávají nízkopříjmovými dělníky v obludném systému a hrají hru s cílem utkat se v nepřátském prostředí běžné kancelářské budovy o zlomek slíbené mzdy. Obě hry si pohrávají s myšlenkou umožnit hráči nějak se přičinit, nikdy k tomu však nedojde.

V menší míře toto najdeme ve hře *Democratic Socialism Simulator* (2020) z dílny **Molleindustria**, která je zaměřena především na autorovu kritiku simulátorů. Ačkoli je hra prezentována jako mnohem hratelnější a zábavnější, úspěch v ní stále závisí na přijetí autorova postoje a jednání v souladu s jeho hodnocením a naprogramovanými politickými koncepty.⁹ Hra je didaktická – má rozšířit hráčův obzor a ukázat, co vše je politicky možné – a její hrdinové i antagonisté, jejichž radám byste zároveň měli i neměli věřit, mají jasné rysy. Hra **Nely Pietrové a Ondřeje Trhoně** *No Body is Born Clean* (2022) odmítá antagonistické pojetí a hráči naopak umožňuje pomalu prozkoumat a postupně začít s komunikovat s monstry. Hráč zároveň narází mj. na „toxicke látky, cizí tkáně, organismy v různých stádiích růstu a metamorfózy“. Obludnost je ve hře *No Body is Born Clean* středobodem hráckého zážitku, zároveň je nepostižitelná a umožňuje vidět monstrum jako svobodného aktéra či subjekt hry, a nikoliv jako antagonistu nebo počítacového druhého.

Na podobném principu funguje také hra *Take The Moonlight By The Tail* (2021) vývojáře*ky **Umy Breakdown**, která omezuje hráckou interakci na minimum a explicitně spojuje rozhodnutí během hry se svobodnou vůlí hráče, když mu šéf něco nařídí, ale on musí zároveň platit účty. V jediné cestě hrou – „Podle mě je pohyb vpřed jediná možnost určitě/možná“ – jsou opakováné překračovány hranice mezi osobností hráče a těmi druhými. Technologie, druhy společníků a démonická posedlost, to vše zasahuje do hlasu a identity postavy vypravěče. Monstra a obludnost nejsou něčím nepřátským zvenčí, nýbrž naší součástí. Přijetí abjekce spouští proces, kdy se lidstvo přestává jevit jako něco, co je třeba zachovat, ale naopak s sebou nese myšlenku toho, že můžeme pečovat a nechat o sebe pečovat někým, kdo není jako my. Toto může být způsob, jak na naší cestě postoupit dále. Jak říká postava ve filmu Bruna Fiondy, Polly Gladwin a Zacha Mack-Natafy *The Mark of Lillith* (1986): „Než abychom z téhoto monster dělali obětní beránky, měli bychom si raději uvědomit, že stojí v první linii a boří normy, které nás utlačují.“¹⁰

John Hill

8 'Dykes on Hykes by Růžovi Plameňáci', itch.io, 21. listopad 2022, www.ruzoviplamenaci.itch.io/dykes-on-hykes.

9 Autor zveřejnil základ tohoto programování, výpočty i další odkazy. Více zde: 'Democratic Socialism Simulator - poznámky k verzi', 22. února 2020, www.molleindustria.org/blog/democratic-socialism-simulator-release-notes/.

10 K dispozici v rámci 'Little Deaths', Another Screen, 30. října 2022, www.another-screen.com/the-mark-of-lilith-sex-lies-religion.

To view this sim as training for successful real-world bag packing would, of course, be absurd. As one of the authors comments "i was able to win, but winning is just toooo hard and i probably won because i knew (as author of the packing list) what should be in thw bag."⁸ The experience that this game simulates is so specific, that to reverse engineer its logic would be to fully inhabit the subjectivity of the author. *Underpaid* (2019) is another rendering of a specific experience of its makers, the labour conditions of today's capitalism. Players become low paid workers in a monstrous system, playing the game to compete for a fraction of the promised wage in a hostile environment of generic office building. Both games play with the idea of agency, never giving it over fully to the player.

This is true, to a lesser extent, in **Molleindustria's Democratic Socialism Simulator** (2020), a game built with the author's critique of sims foremost in the mind. Though packaged as a much more playable, much more enjoyable game, success is still dependent on adopting the author's position, and acting according to their evaluation and encoding of real-world politics and policies⁹. It's didactic – intended to expand the player's horizon of what might be politically possible – and the heroes and villains, whose advice you should and shouldn't trust, are clear. **Nela Pietrová and Ondřej Trhoň's No Body is Born Clean** (2022) rejects an antagonistic mechanic, rather allowing slow exploration and communication with the monsters the players to encounter: "toxic substances, foreign tissues, organisms in various stages of growth and metamorphosis". The monstrous in *No Body is Born Clean* is at the heart of player experience but at the same time elusive, positioning the monsters as emancipated actors, the subjects of the game, rather than antagonist or computable others.

In a similar way, **Uma Breakdown's Take The Moonlight By The Tail** (2021) reduces interaction to a minimum, explicitly linking choice within the game to the free will you have when your boss tells you to do something and you have bills to pay. In the single path through the game – "I think forward is the only options certainly/maybe" – boundaries between the self and the other are repeatedly transgressed. Technology, companion species and demonic possession all encroach on the voice and identity of the narrator character. The monster and the monstrous are not a hostile outside, but part of us. The embracing of abjection begins the process where humanity stops seeming like the thing that must be preserved above all else, and taking care of and being taken care of by things that are not like us might be the way we progress on a journey. As the character says in Bruna Fionda, Polly Gladwin and Zach Mack-Nataf's *The Mark of Lillith* (1986) "Rather than turning these monsters into scapegoats, we should realise that they're on the front line smashing the norms that oppress us."¹⁰

John Hill

8 'Dykes on Hykes by Růžovi Plameňáci', itch.io, accessed 21 November 2022, www.ruzoviplamenaci.itch.io/dykes-on-hykes.

9 The basis for this encoding, both the calculations and the references, are published by the author. See: 'Democratic Socialism Simulator – Release Notes', 22 February 2020, www.molleindustria.org/blog/democratic-socialism-simulator-release-notes/.

10 Available as part of 'Little Deaths', Another Screen, 30 October 2022, www.another-screen.com/the-mark-of-lilith-sex-lies-religion.

EARTHLY SURVIVAL: PŘEDBĚŽNÁ STUDIE HERNÍCH MONSTER

Alfie Bown v knize *Playstation Dreamworld* srovnává současné digitální hry s komerčními hernami z počátku 20. století. Digitální hry jsou mimo jiné oslavou touhy po nepolapitelných předmětech a jen stěží dostižitelných cílech. Hráči se ponoří do digitálního světa, který ovlivňuje jejich individualitu a kritické postoje. Algoritmická pravidla vytvářejí strukturu opakujících se jednání, která hráče navádí ke zlepšování svých schopností a získávání zdrojů, a funguje jako alegorie kapitalistického vykořisťování práce, ničení přírody, rozkladu a individualizace společnosti s vidinou abstraktní odměny. Uměleckým zkoumáním možných alternativ média digitálních her vzniká žánr nové herní avantgardy, která dokáže ideologické algoritmy her rozvrátit a mechanismus fungování média využít kriticky a subverzivně. Výstava *Earthly Survival* si klade za cíl prozkoumat nové strategie digitálních her, jejich vývoje a kooperativního hraní, a zároveň nastínit popis principů, podle nichž mohou vývojáři, umělci i hráči přistupovat k těmu hrám kriticky. Jedním z východisek může být boj proti imerzi a ideologickému pojednání interaktivnosti, kde se za iluzi svobody skrývají rigidní pravidla, a naopak vědomá konfrontace monstra algoritmické simulace a vyvolání hrůzy pramenící z nesouladu mezi simulací a AFK světem, který se snaží modelovat.

Na pozadí těchto myšlenek představuje *Earthly Survival* vybrané umělce pracující s médiem počítačových her na pomezí pohyblivého obrazu, interaktivnosti, aktivismu a politiky. Průsečíkem vybraných děl je v tomto případě kritický obrat v chápání herního média.

V první části eseje definuji termín interpelace, který zavedl Louis Althusser, a jeho možné aplikace na digitální hry. Touto cestou budu v eseji zkoumat interpelaci ve vztahu k pojednání monster a obludnosti v herních studiích. Třetí část je stručnou případovou studií hry *Death Stranding* 2019 na základě těchto tezí, po níž následují případové studie subverzivních strategií použitých umělci účastnícími se zmíněné výstavy.

První otázka této eseje zkoumá, zda naše identity a avataři také podléhají ideologiím algoritmů či tzv. počítačovým druhým, zda se vztahují na monstra, která zabijíme nebo která zabíjejí nás, a pokud ano, jestli můžeme navrhnut lepší strategie, jak těmu počítačovým druhým čelit.

ZPŮSOBY INTERPELACE VE HŘE

Louis Althusser, vlivný marxistický filozof 20. století, zavedl v roce 1970 ve své eseji *Ideology and Ideological State Apparatuses* termín ideologická interpelace. Definuje jím moment, kdy jsme v určitém období vystaveni politice a ideologiím státu, například výuka ve škole nebo sledování televizních seriálů, a kdy poznáme, že jsme subjekty v rámci takto interpelované ideologie. Její pravidla, premisy a normativní soudy poté postupně začneme uznávat za své vlastní. Abych parafrázoval Althussera, je to přesně ten okamžik, kdy náš učitel zakřičí na celou třídu „Hej, ty!“ a my se okamžitě otočíme a jsme připraveni vysvětlit své chování.

EARTHLY SURVIVAL: MONSTROUS GAMES PRELIMINARY RESEARCH

In *Playstation Dreamworld*, Alfie Bown compares contemporary digital games to early 20th-century commercial arcades. Digital games are, among other things, a celebration of the desire for elusive objects and objectives that we can never really reach. Players are immersed in a digital world that affects their individuality and critical attitudes: Algorithmic rules structure repetitive actions that guide players to enhance their abilities and gain resources, acting as allegories of capitalist exploitation of labour, nature, and society and its individualization of abstract reward. To explore their possible alternatives, artistic explorations of the medium of digital games are defining a genre of new avant-garde gaming that can subvert the ideological algorithms of games and use the mechanics of the medium critically and subversively. The exhibition *Earthly Survival* aims to explore the new strategies of digital games, collaborative playing, and game development and to outline a description of the principles by which developers, artists, and players can approach the medium of games critically. Perhaps the idea is to work against immersion and the ideological notion of interactivity – where the illusions of freedom hide rigid rules – and instead consciously confront the monsters of algorithmic simulation – the terror that comes from the mismatch between the simulation and the AFK world it tries to model.

Against the backdrop of these ideas, *Earthly Survival* presents selected artists working with the medium of computer games on the edge of the moving image, interactivity, activism, and politics. The connecting point of the selected works here is a critical turn toward the gaming medium.

In the first part of the essay I will describe the term interpellation coined by Louis Althusser and its possible modes in digital games. Against this backdrop the essay will examine interpellation with the notion of monstrous in game studies. The third section is a brief case study of a game *Death Stranding* 2019 against backdrop of these theses, followed by case studies of subversive strategies used by the artist participating in the exhibition.

The first question of this essay asks whether our identities and avatars are also subject to the ideologies of the algorithmic or computable other, apply to the monsters we kill or are killed by, and if so how can we devise better strategies to face our computable other?

MODES OF GAME INTERPELLATION

In the 1970 essay *Ideology and Ideological State Apparatuses*, Louis Althusser, an influential 20th-century Marxist philosopher, coined the term ideological interpellation. It describes a moment when we are being exposed to politics and ideologies of the state during a specific period, such as learning in school or watching television series, until we recognize ourselves as being subjects within the interpellated ideology. We slowly start to recognize its rules, premises, and normative judgments as our own. To paraphrase Althusser, it is exactly the moment

Digitální hry, které se v prvních desetiletích 21. století staly nedílnou součástí populární kultury, jsou ideologickými nástroji interpelace v novém smyslu, využívajícími interaktivní mechanismy specifické pro dané médium. Vývojáři her i umělci umožňují hráčům pohybovat se v prostředích, která jsou předem striktně naefinovaná a mají pevný scénář, a zároveň využívají iluzi kontroly a svobody. Hráči však mají k dispozici pouze konečný soubor možností – kam se vydat dále, jakou otázku položit, jakého avatara si vybrat nebo jak zabít nepřátelské monstrum. Rozhodnutí o tom, jak tyto cesty postavit a jak utvářet jejich abstraktní význam, jsou téměř výhradně na herních vývojářích, umělcích, režisérech nebo firemních manažerech. Právě v tomto smyslu lze hry chápout jako součást Althusserova kulturního (*literatura, umění, sport*) i komunikačního (včetně *tisku, rozhlasu, televize* či dnešních sociálních médií) *ideologického státního aparátu*. (Althusser, 1970)

Na základě těchto předpokladů můžeme pro potřeby této eseje načrtout tři způsoby herní interpelace: (1) pravidla hry – mechanismy a cesty, (2) „ti druzí“ ve hře – nepřátelé a monstra, a konečně (3) hrani samotné a výměna výsledných hodnot v herním algoritmu – způsob, jakým ve hře dochází k postupu díky práci, obchodování, a nakonec také výhře.

Matt Garite, americký literární vědec zaměřující se na kritickou teorii a marxismus, ve svém článku *The Ideology of Interactivity*[1] z roku 2003 publikovaném v žurnálu DiGRA přistupuje k pojmu herní interaktivnosti z hlediska interpelace podobným způsobem. Herní interaktivita je „souborem požadavků vynucujících hráčovo chování“, čímž vytváří agresivní rozhraní založené na repetitivní práci hráčů, které funguje jako nástroj takové ideologie. V konečném důsledku je podle Gariteho nutné rozbit mýtus o hrách jako prostředku prosté apolitické zábavy a vnímat je jako prostředky ideologické práce jejich hráčů. Spolu s apelem na rozvrácení ideologie her tedy můžeme Gariteho text vnímat jako pokus o jejich afirmaci a založení jisté formy politické práce na jejich základě.

Populární hry vytvářejí své narrativy a celkovou atmosféru právě kolem těchto způsobů interpelace. Není třeba dodávat, že politická rétorika ideologií obsažených v populárních hrách současnosti se vytváří kolem idej vládnoucí třídy a průmyslu (viz Marx a Engels, Německá ideologie, 1845). Zároveň však interpelaci v digitálních hrách doplňují její negace: subverzivní myšlenky a strategie vyskytující se v uměleckých a nezávislých hrách, které hráče také interpelují, ale většinou v opačných vektorech. Interpelace může směřovat jak k emancipaci, tak k odcizení. V návaznosti na první otázku lze tedy shrnout, že nemusíme odmítat herní médium ani jeho způsoby interpelace. Naopak bychom na nich měli stavět a zároveň si být vědomi jejich politiky.

JSME PRACUJÍCÍ MONSTRA?

Způsoby herní interpelace vytvářejí abstraktní význam hry. Pravidla hry určují tempo, jakým objevujeme herní světy, a také různé druhy úsilí, které je třeba vynaložit na pohyb v herním prostoru. Mezi ně patří prostý pohyb po mapě

when our teacher shouts to the whole class "Hey you!" and we turn instantly, ready to explain ourselves.

Digital games, which have become a central part of popular culture during the first decades of the 21st century, are ideological interpellation tools in a new sense, using medium-specific interactive mechanics. Game developers and artists allow the players to move through strictly pre-defined and pre-scripted environments, while at the same time employing the illusion of control and freedom. But on the contrary, players are given a finite set of choices – where to turn next, which question to ask, what avatar to take on, or how to kill the opposing monster. The decisions on how to build those pathways, and how to shape their abstract meaning are almost solely those of the game developers, artists, directors, or corporate managers. In this very sense, games can be understood as being part of both Althusser's cultural (*literature, arts, sports*) and communications (including *press, radio, television*, or today's social media) *Ideological state apparatuses*. (Althusser, 1970)

Based on these premises we can sketch out three modes of game-specific interpellation for the needs of this essay: (1) game rules – mechanics and pathways, (2) the game's other – the enemies and monsters, and finally (3) game work and exchange of resulting values in the game algorithm – the way we labour and trade our progress in the game to win.

In his 2003 DiGRA paper *The Ideology of Interactivity*[1] Matt Garite, an American literature scholar focusing on critical theory and Marxism, approaches the notion of game interactivity from the point of interpellation in a similar way. Game interactivity is a "series of demands, disciplining player behavior", thus building an aggressive interface based on a players' repetitive work as a medium of its ideology. Ultimately, Garite argues, it is necessary to dismantle the myth of games as a means for simple apolitical entertainment and to embrace them as machines that frame the ideological work of players. Along with the demand to subvert the game ideology, we can therefore see Garite's demand as an attempt to affirm them and work politically on their basis.

Popular games construct their narratives and the general atmosphere around those sums of modes of interpellation. Needless to say, the political rhetoric of ideologies present in contemporary popular games is constructed around ideas of the ruling class and industry (see Marx and Engels, *The German Ideology*, 1845). But at the same time interpellation in digital games is complemented by its negations: subversive ideas and strategies found in artistic and independent games, which too interpellate the gamers, but mostly in opposite vectors. Interpellation can aim at both emancipatory and alienating vectors. To conclude the first question, we don't need to reject the game medium or its interpellation modes. Instead, we should build on them while being aware of their politics.

ARE WE LABOURING MONSTERS?

Modes of game interpellation construct the game's abstract meaning; game rules define the pace at which we discover

nebo snaha nashromáždit dostatek hodnot a směnit je na vnitřním herním trhu za postup ve hře.[2] Je nápadné, že ve většině populárních her přehráváme alegorie práce v reálném světě. Například ve hře *Death Stranding* 2019 hrájeme za kurýra (v originále „porter“), který doručuje balíky po postapokalyptické Americe. Stejně tak v případě hry *Elden Ring* 2022, kde pracujeme, abychom postupně nashromáždili dostatečný počet run (herní měny) a zlepšili své bojové dovednosti, dokud neporazíme všechny bossy a hru nakonec nevyhrajeme. Druhá otázka, kterou si tato eseje klade, se vztahuje k tomu, zda jsme v tomto případě také pracující monstra. Pokud ano, proč máme i po každodenní práci tendenci se večer ke hrám vracet, abychom vykonávali další, tentokrát alegorickou práci? Vypovídá to jen o jistém odcizení naší reálné práce, nebo jde o hledání nových narrativních a herních strategií vně omezené vize dnešního kapitalismu?

Abychom mohli zodpovědět otázku, zda jsme i my pracujícími monstry, musíme si udělat exkurz do teorie her. V návaznosti na českého badatele v oboru herních studií Jaroslava Švelcha lze monstra ve hrách chápout jako tzv. *počítačové druhé* (computational other) a nositele specifických ideologií (*Always Already Monsters*, 2019). Při hraní mnoha populárních titulů, jako je například pokračování série *Doom* 1993, *Hades* 2020 nebo *Elden Ring*, musíme zabijet a ničit různé počítačem ovládané nepřátele a monstra, abychom přežili každou další herní fázi. Ale co když nejsme jen hráči snažící se přežít? Možná nás herní mechanismus interpeluje, abychom se stali jiným druhem monstra – obludnými dělníky, kteří jsou vždy připraveni redukovat svět kolem sebe na hodnoty a abstrakce. Tuto chmurnou vizi analyzuji z pohledu práce jako prostředku přežití v nepřáteckých herních světech, jako jsou ty ve hrách *Cult of the Lamb* 2022 či *Don't Starve Together* 2016. Práce je ve hrách mechanismem naší interpelace v herních cyklech.

V případě herních monster však neexistuje pouze jeden pohled. Subverzivní narrativy her *Death Stranding* nebo *Elden Ring* částečně tuto otázku řeší právě naopak. V jejich narrativech jsme monstry my sami. Jako hráči zasahujeme do apokalyptických rovnováh posthumanistických světů, zasahujeme do jejich politiky, a přitom nevíme, jaký bude výsledek. Vidíme, že monstra mohou zvítězit a že to může být dobré.

Podle Švelchovy analýzy hry *Bioshock* 2007 jsou herní monstra nejen redukována na hodnoty svým provedením, ale i tím, že se nezabývají dehumanizujícím aspektem počítačem ovládaných postav:

Moje analýza [Bioshocku] ukázala, že NPC jsou částečně obludné od samého počátku a automaticky, nikoli pouze v důsledku vědomé či nevědomé volby herního designu. Spiše než se ptát, jak hry dehumanizují lidi (nebo skupiny lidí), se zaměřme spíše na to, jak hry humanizují (nebo nedokáží humanizovat) počítačové druhé. Analýza nepřáteckých monster je zásadní pro studium reprezentace všech nepřátek ve videohrách, protože představují důležitý reprezentativní vzorek těchto počítačových druhých. (ŠVELCH, 2019, 271.)

Abychom překonali zjednodušující pojedy postavy monstra, musíme najít nové rámce – nástroje a narrativy, které lze využít, abychom přežili a vymezili sebe samé vůči jinakosti

game worlds and the various kinds of efforts required to navigate the game space. These are conferred to players either by simply moving around the map or by trying to accumulate critical value and exchange it on the game's inner market towards the game's progress.[2] It is striking that in most popular games we are replaying allegories of real-world labour. For example, in *Death Stranding* 2019 we play a courier or 'porter' delivering packages across post-apocalyptic America. Similarly while playing *Elden Ring* 2022 we are labouring to slowly accumulate a critical number of runes (its in-game currency) and improve our fighting skills until we can defeat all bosses and finally win the game. The second question this essay asks is whether we are also labouring monsters? If so, why even after our daily work, do we tend to return to the games in the evening to do further, this time allegorical, labour? Is this simply saying something about alienated conditions of our real labour or is it a question of finding a new narrative and gaming strategies outside of narrow visions of today's capitalism?

To answer the question if we too are labouring monsters, we need to take a quick tour inside the game studies. Following Czech game studies scholar Jaroslav Švelch's, game monstros can be understood as *computable others* and bearers of specific ideologies (*Always Already Monsters*, 2019). During the gameplay of many popular titles – such as *Doom* series 1993 ongoing, *Hades* 2020, or *Elden Ring* – we are required to kill and destroy various computable enemies and monsters to survive through the game phases. But what if we are not just gamers trying to survive? Maybe we are being interpellated by the game mechanics to become another kind of monster. Monstrous labourers always ready to reduce the world around us to values and abstractions. This grim vision is being addressed from the view of labour as a means of survival in hostile game worlds such as those of *Cult of the Lamb* 2022 or *Don't Starve Together* 2016. The game labour is a mechanism of our interpellation in game cycles.

The case of game monsters is not one-sided though. Subversive narratives of *Death Stranding* or *Elden Ring* are partly answering the question in inverse. In their narratives we are ourselves monsters. As players we are interfering with the apocalyptic equilibriums of the post-human worlds, interfering with their politics with an unpredictable result. We can see that monsters could win over, and it could be a good thing.

According to Švelch's analysis of *Bioshock* 2007 game monsters are not only reduced to values by design but by failing to address the dehumanizing aspect of the computable:

My [Bioshock] analysis has shown that NPCs are partially monstrous from the outset and by default, not only as a result of conscious or unconscious design choices. Rather than asking how games dehumanize people (or groups of people), we can ask how they humanize (or fail to humanize) computational others. As they constitute a baseline for the representation of computational others, analyzing hostile monsters is therefore essential to the study of representation of all enemies in video games. (ŠVELCH, 2019, 271.)

To overcome the simplifying notion of the monstrous other we need to find out new frameworks: tools and narratives

počítačových druhých. Tvrdím, že abychom tyto rámce definovali, musíme se zabývat sociálně-politickým pozadím, na základě něhož dané pracovní narrativy ve hrách vznikají. Většina her je postavena na pozadí zdánlivě pozitivních ekonomických konceptů neoliberálního kapitalismu (*Animal Crossing: New Horizons 2020*), definovaných iluzí svobody volby jednotlivce na volném trhu. Negativně prezentovaným ekonomickým konceptem bývá obvykle nějaká forma feudální dystopie (*Doom, Hades, Cult of the Lamb*), pustina bez života (*Elden Ring*) či hromadné vymírání na planetě (*Death Stranding*). Ve hrách se budeme snažíme zvrátit rovnováhu takovéto dystopie, nebo udržet rovnováhu fiktivního herního trhu. Obvykle chybí politický aspekt alternativy a spekulace, přičemž alternativou je myšleno zahrnutí ekologických, queer, emancipačních, posthumanistických a dalších narrativ nebo prosté odmítnutí kapitalistického způsobu herních pracovních cyklů. Možnost na chvíli se zastavit a obrátit naše herní cíle, diskutovat s našimi protivníky a přehodnotit náš budoucí program. *Death Stranding* je jednou z mála her, které nám umožňují pozastavit hru jak na úrovni samotného hraní, tak na úrovni jejího narrativu.

PŘÍPAĐOVÁ STUDIE – STÁT SE MONSTREM VE HŘE DEATH STRANDING

Death Stranding je sci-fi hra od vývojářů ze studia Kojima Productions, které vede slavný tvůrce her Hideo Kodžima. Hra pracuje se složitým narrativem využívajícím alegorii monster, která se neustále prolínají s hrdiny i antagonisty. Základní herní mechanismy *Death Stranding* spočívají v opakovaném doručování zásob a zásilek napříč Amerikou zničenou blížící se hrozbou smrtelné apokalypy – šestým hromadným vymíráním, které s sebou nese změnu životního prostředí, ničí americká města, oživuje mrtvé, vybijí celé populace lidí a redefinuje sociální interakce mezi přeživšími, kteří se skrývají většinou v několika uzavřených městech a bunkrech. Hráčova postava a hrdina Sam Porter Bridges má za úkol znova propojit přeživší v rámci chirální sítě, což je sítí umožňující přenos hmotných dat a vytváření různých komodit. Jako taková využívá fiktivní herní přírodní zdroj chirarium, které se vyskytuje při tzv. časodeštích (timefalls) během již zmíněných hromadných vymírání. Jedná se o formu smrtících dešťů urychlujících rozpad živé hmoty.[3] Sam je přitom odkázán na pomoc mnoha dalších herních postav. Za všechny jmennujeme například soukromou kurýrku Fragile se schopností teleportovat se po celé Americe nebo Samovu duchovní rádkyni Amelii. Hráči jsou při putování po herní mapě do značné míry závislí na využívání nejrůznějších technologií, především tzv. propojených plodů (Bridge Babies) – nenarozených a polomrtvých dětech uchovávaných v přenosných nádobách připomínajících inkubátory, které jsou připojeny k oblekům kurýrů. Propojené plody umožňují nosičům vycítit monstra šestého vymírání – v české lokalizaci tzv. vyplavené věci (Beached Things) –, která na Sama během hry útočí. Hlavním cílem hry je propojit přeživší prostřednictvím zásilek, projít Ameriku od východního po západní pobřeží, připojit zbývající města do sítě, a umožnit tak obnovu státu.

Ke konci hry se hlavnímu hrdinovi Samu Porterovi Bridgesovi, který pracuje pro dodavatelskou a politickou organizaci UCA (United Cities of America), konečně podaří propojit několik

– we can use to survive and to redefine ourselves outside of the computational otherness. I would argue that to define these frameworks, we need to address the socio-political backgrounds on which the labour narratives are built in gaming. Most of the games are built on the positive backdrop economic frameworks of neoliberal capitalism (*Animal Crossing: New Horizons 2020*), defined by the illusion of actor freedom to choose on the free market. The negative backdrop is usually some form of feudal dystopia (*Doom, Hades, Cult of the Lamb*), lifeless wasteland (*Elden Ring*) – or planetary extinction (*Death Stranding*). In games, we are either labouring to reverse the equilibrium of dystopia or to maintain the equilibrium of the game's fictional market. What is usually missing is a political aspect of alternative and speculation – the alternative of including ecological, queer, emancipatory, post-human, and other narratives or simply rejecting the capitalist mode of game labor cycles. The possibility to pause for a moment and inverse our game goals; the possibility to discuss with our antagonists and rethink our future agenda. *Death Stranding* is one of a few games allowing us to pause both on the level of the gameplay and on the level of the narrative.

CASE STUDY – BECOMING A MONSTER IN DEATH STRANDING

Death Stranding, is a sci-fi game by developers from Kojima Productions, led by the famous game auteur Hideo Kojima, works with an intricate narrative using the allegory of monsters blending constantly its heroes and antagonists. The core game mechanics of *Death Stranding* are simply about repetitively delivering supplies and orders across an America destroyed by the approach of death stranding – the sixth mass extinction, bringing about an environmental change, destroying America's cities, and bringing back dead, causing large explosions of dying and redefining the social interactions between the mostly stranded survivors hiding in a few closed cities and bunkers. The player's character and hero Sam Porter Bridges aims to reconnect the survivors in a Chiral network – a network allowing transferring of material data and printing various commodities, using the game's fictional resource chirarium which appears after death stranding time falls – rains accelerating decay of living matter.[3] To do this Sam is dependant on help from many other game characters. A private porter Fragile with an ability to teleport over America, or Sam's spiritual guide Amelie, to name two. Players are heavily dependent on using technology to traverse the game map, most notably on Bridge Babies: unborn and half-dead babies kept in portable containers, resembling incubators, connected to porters' suits. Bridge Babies are allowing porters to sense the sixth extinction monsters – Beached Things which attack Sam during the gameplay. The game's main goal is to connect with the survivors via deliveries and traverse America from the east to the west coast to connect the remaining cities into the network allowing the rebuilding of the state.

Towards the end of the game, the main protagonist, Sam Porter Bridges working for delivery and political organization UCA – United Cities of America, finally manages to connect the few remaining cities and bunkers of the game's America in a Chiral Network. In this moment, Sam's main

zbývajících měst a bunkrů herní verze Ameriky do chirální sítě. V tomto okamžiku se však Sam bolestně zamýší nad hlavním rozporem: Stálo za to oživit starou Ameriku? Šesté hromadné vymírání je pomyslným hlavním antagonistou hry *Death Stranding*, a to v abstraktní i obrazné rovině. Smrtící změna životního prostředí, onen death stranding, je zároveň přírodní katastrofou, která zpřetrhává vazby napříč odloučenými lidmi, způsobuje vymírání všech forem života, a zároveň je v podobě postavy Amelie politickou tragédií.

Vytváření propojených plodů je ve hře alegorií přírody i vykořistování práce. Je přímo způsobeno vymíráním, ale zároveň je logickým vyústěním někdejší americké vykořistovatelské kapitalistické logiky. Ekonomický systém je sám o sobě monstrem, s nímž je třeba se vypořádat, a tak se před závěrečnými titulky Sam Bridges po znovuvybudování propojené Ameriky rozhodne z (nyní již obludné) UCA odejít a vrací se ke svému někdejšímu samotářskému způsobu života se svým propojeným plodem. V jistém smyslu tedy invertuje svou identitu, přijímá ono obludné vnitřní monstrum v sobě samém, a zároveň odmítá dřívější vykořistování.

Sam Porter však podle herního narrativu bohužel neodmítá pouze vykořistování propojených plodů UCA, ale také celou politiku a společnost. Sam plně přijímá svá monstra, ale zároveň odmítá novou, obludnou politiku státu UCA. Naproti tomu Fragile, další herní postava stojící v čele druhé největší dodavatelské společnosti, má lepší plán. Rozhodne se zůstat v politice UCA a pokusí se o subverzi nových amerických narrativ.

Jaroslav Švelch ve své připravované knize *Player vs. Monster* tvrdí, že se také stáváme monstry sobě navzájem, a sice kvůli neschopnosti se distancovat, ale také kvůli „ontologii nepřítele“.

Ve skutečnosti jsme to my, kdo je monstrem vůči sobě navzájem, vůči ostatním druhům a přirodě obecně. Tento první rozpor lze nazvat neschopností se distancovat, kdy subjekt nedokáže odlišit sám sebe od monstra. Hrdina se stává obludným, zatímco monstra získávají na sympatiích. Ontologie nepřítele dále předpokládá, že nepřáteelská postava je vypočitatelná a lze ji zacílit. Současné hrozby však nelze zničit konvenčními zbraněmi. Posthumanistická obludnost může být natolik nepostřízitelná, složitá nebo netečná, až se ztrácí z dohledu a vyhýbá konfrontaci. Tento rozpor můžeme nazvat selháním angažovanosti, neboť subjekt není schopen monstrum jakkoli zapojit. (ŠVELCH, *Player vs. Monster*, 2023, 107–108.)

Chceme-li přežít jako monstra a proti nim, musíme přjmout podobné syntetické strategie subverze a politických narrativů. Syntetický přístup může využívat jak pozitivní, tak negativní způsoby interpelace. Níže popsané strategie umělců mohou poskytnout hrubé obrysů toho, jak přistupovat k hernímu médiu a monstrům v něm obsažených.

VÍCE NEŽ MONSTRUM – KONCEPT SPOLEČNÉ HRY

Democratic Socialism Simulator z roku 2020 je manažerská hra z oblasti politických reforem, kterou vytvořil italský herní umělec, aktivista a vývojář Paolo Pedercini známý

contradiction returns painfully: was the old America worth reviving? The sixth mass extinction is Death Stranding's main antagonist, on both abstract and figurative levels. The environmental change – death stranding – is at the same time a natural disaster, severing ties across disconnected people and causing the extinction of all life forms, while in the form of Amelie's character being a political tragedy.

The creation of bridge babies is the game's allegory for both nature and labour exploitation – directly caused by the extinction, but at the same time being a logical conclusion of former America's exploitative capitalist logic. The economic system is itself a monster that needs to be dealt with, thus before the final titles of the game, after rebuilding connected America, Sam Bridges decides to reject (now monstrous) UCA and departs to live his former solitaire way of life with his Bridge Baby. In a certain sense, he also inverses his identity, accepting his inner monstrous-other while rejecting the past exploitation.

Sadly, in the game's narrative logic Sam Porter is not only rejecting the exploitation of the UCA bridge babies, he is also rejecting the whole of politics and society. Sam is fully embracing his monsters – but, at the same time, he is rejecting the new politics of a monstrous UCA state. In contrast, Fragile, another game character and a leader of the second-largest delivery company, has a better plan. She decides to stay in the politics of UCA and try to subvert new American narratives.

Similarly, in his upcoming book *Player vs. Monster*, Jaroslav Švelch argues that we are becoming monsters to each other due to the failure of distancing and due to the “ontology of the enemy”.

In fact, it is we who are monsters to each other, to other species, and to nature more broadly. This first contradiction can be called a failure of distancing, as the subject cannot tell itself from the monster; the hero becomes monstrous while the monsters become sympathetic. Second, the ontology of the enemy presupposes that a hostile being is within reach of calculation and targeting. But contemporary threats cannot be destroyed by conventional weaponry. Posthuman monstrosity may be so elusive, complex, or indifferent that it avoids scrutiny and confrontation. We can call this contradiction a failure of engagement, as the subject is unable to engage the monster. (ŠVELCH, *Player vs. Monster*, 2023, 107–108.)

If we are to survive as and against monsters, we need to embrace similar synthetic strategies of subversion and political narratives. The synthetic approach may use both positive and negative modes of interpellation. Artist strategies described further may provide practical outlines on how to approach the game medium engaging with monsters.

MORE THAN MONSTROUS, OUTLINING PLAYING WITH

Democratic Socialism Simulator from 2020, is a political reform management game by Italian game artist, activist, and developer Paolo Pedercini known as Molleindustria. [4] In the game you are taking a role of newly elected US socialist president, aiming to push leftist agendas resembling those of Bernie Sanders. Each turn you are

jako Molleindustria.[4] Ve hře se hráči a hráčky ujímají role nově zvoleného socialistického prezidenta USA, jehož cílem je prosazovat levicovou politiku připomínající volební programy Bernieho Sanderse. V každém kole ho čeká hlasování o podpoře nebo zamítnutí programu navrženého jedním z vašich zvířecích poradců. Rozhoduje se také pro kroky schvalované voliči, prosazuje radikální politiku, bojuje proti klimatickým změnám a udržuje vyrovnaný rozpočet, přičemž se snaží prosazovat takovou agendu, která odpovídá jeho ideologickému zaměření. Může si vyzkoušet řadu cest a simulací včetně celého spektra ideologií a směrů, od radikálních levicových reforem až po izolacionistickou konzervativní politiku. Herní monstra a nepřátelé jsou političtí protivníci, které si sám vybere, tj. pokud se rozhodne bojovat proti soukromému kapitálu, bude čelit žralokům z Wall Street, kteří se budou snažit rozdrobit celý jeho rozpočet a zbavit ho politické moci. Nepřátelé se mění podle hráčových priorit, a hra tímto kontrahuje rozlišování počítacových druhých, které známe z manažerských simulátorů. Ve hře *Democratic Socialism Simulator* neustále diskutujete, většinou hrajete s počítacem, svými poradci nebo voliči. Hrajete (společně) s nimi! Herní práce je realizována jako série rozhodnutí, což je strategie částečně převzatá ze hry *Reigns* 2016 vydané studiem Devolver Digital. Je to hra o hospodaření se zdroji a balancování mezi protichůdnými agendami. Zdroje ve hře (rozpočet, radikalita, ekologie a skupiny voličů) je třeba snižovat nebo zvyšovat podle hráčova programu, nikoliv je hromadit. V tomto smyslu hra *Democratic Socialism Simulator* využívá radikální alternativy k odcizené herní ekonomice postavené na fikci kapitalistické akumulace. Monstra (a humanizovaná zvířata), s nimiž se ve hře setkáváme, nejsou loutky ani počítacoví druzí, jsou to naši partneři v diskusi, která je zobrazována jako demokratická a politická. V tomto smyslu *Democratic Socialism Simulator* ukazuje možnou cestu vývoje politických her nad rámec ideologie, založených na diskusi a racionálním poznání.

Další dvě hry ve výstavě – *Underpaid* 2021 a *Dykes On Hykes* 2022 od pražské queer umělecké dvojice herních vývojářek Růžoví Plameňáci (Alex Petrova a Markéta Soukupová) – se zabývají tématy nedostatečně placené manuální práce a komunikace v blízkých milostných vztazích. Ve hře *Underpaid* se hráči ujímají práce uklízečky a mají za úkol uklidit běžnou kancelářskou budovu. Po celou dobu hraní mohou hráči na obrazovce sledovat svou hodinovou mzdu 300 Kč za hodinu, což v době psaní tohoto textu odpovídá 12 EUR. Hráči však od začátku nevědí, že je 300 Kč zároveň maximální mzda, kterou mohou za práci získat. Ve většině případů nelze práci dokončit během jedné hodiny a mzda jim je krácena za to, že některá místa zůstanou neuklizená. *Underpaid* začíná připomínat zběsilou snahu o vyplacení alespoň zlomku slíbené hodinové mzdy. Ironií je, že se konečná výše obdržené hodinové mzdy a čas potřebný k dokončení práce zaznamenává do výsledkové tabulky. *Underpaid* vychází ze zkušenosti práce uklízečky a Růžoví Plameňáci popisují, že jediným „bonusem v této hře a práci je, že si můžeme pustit naše oblíbené hity do sluchátek a vyebat s celým systémem.“ Herními monstry jsou vaši nadřízení a politika nedostatečných odměn za práci, s níž se většina z nás potýká v reálném životě. Práce ve hře je špatně placená a únavná, hráči musí zoufale jezdit sem a tam počítacovou myší, aby včas uklidili kancelář, což má za následek nepříjemné chvění obrazovky a možná i mírné křeče v zápěstí. Kritická strategie špatné herní práce použitá

faced with a vote to support or reject the agenda proposed by one of your animal advisors. Each turn you decide between pools of the voter's approval, pushing radical agendas, fighting against climate change, and keeping a balanced state economy, while trying to push agendas that suit your ideological background. You can experience a number of pathways and simulated pathways including a spectrum of ideologies and agendas ranging from radical leftist reforms to isolationist conservative agendas. Games monsters and enemies are political counterparts you choose, i.e., if you choose to fight against private capital, you will be facing wall street shark trying to ruin your budget and political power. The characters you are fighting are changing according to your priorities and in this way the game confronts the usual difference of computable other known from management simulators. In *Democratic Socialism Simulator* you are always in discussion, you are mostly playing with the machine and your advisors, or your voters. You are playing along and with them! The game labour unfolds in a series of decisions, a strategy partly borrowed from the game *Reigns* 2016 published by Devolver Digital. It is a game of resource management and balancing between opposing agendas. The resources in the game (Budget, radicality, ecology and voter pools) are to be brought down or up, according to the player's agenda, rather than accumulated. In this sense *Democratic Socialism Simulator* employs radical alternatives to alienated game economies built on a fiction of capitalist accumulation. The monsters (and humanised animals) we are facing in the game are not puppets or computable others, they are our partners in discussion, which is portrayed as democratic and political. In this sense *Democratic Socialism Simulator* is showing a pathway for political games beyond the ideologies based on discussion and rational knowledge.

Another two games included in the exhibition *Underpaid* 2021 and *Dykes On Hykes* 2022 by Prague-based queer artistic game duo Růžoví Plameňáci (Alex Petrova and Markéta Soukupová), dealing with the themes of underpaid manual labor and with communication in close romantic relationships. In *Underpaid* players take the job of cleaner and try to clean generic office building. During the whole gameplay, players can see their hourly wage on the screen – 300 CZK per hour, equivalent to 12 EUR at the time of writing. What the players don't know from the beginning is that the 300 CZK is also the maximum wage they can get for finishing the job. In most cases, they won't be able to finish in under one hour, and their wages will get cut for leaving some areas unclean. *Underpaid* begins to resemble a frenetic speed run to be paid at least a fraction of promised hourly wage. The final fraction of hourly wage received, and time needed to finish the job is ironically recorded to the game's high scores. *Underpaid* is based on the experience of working as a cleaning lady, Růžoví Plameňáci describe that the only "bonus in this game and work is that you can play our favorite hits on our headphones and fuck the whole system." The game monsters are your superiors, and the politics of labour underpayment which we are both facing in real life. The game's labour is badly paid and tedious, players must move the PC mouse frantically to clean the office on time resulting in a discomforting screen shake and maybe even mild wrist spasms. The critical strategy of bad game labour employed in *Underpaid*, is directly opposed to the pleasant game flow and labour

ve hře *Underpaid* je v přímém protikladu k příjemnému průběhu hry a práci, kterou najdeme v populárních hrách jako *Animal Crossing*. Jako taková je hra subverzivní interpelací.

Dykes On Hykes (od tvůrkyň Alex Petrové, Markéty Soukupové a Veroniky Petrové) je hra o důvěrné komunikaci ve vztahu. Cílem hry je úspěšně se připravit na výlet a docítit tím dalšího rande. Ve hře nejsou žádní skuteční antagonisté, jediné monstrum hry *Dykes On Hykes* se skrývá v systému obkloupujícím její narrativ. V popisu na itch.io Alex a Markéta varují hráče před „gay obsahem“ jejich hry. Spíše než cokoli jiného se zde řeší problém homofobní společnosti a jejich monster skrytých mimo hru samotnou. Strategií *Dykes On Hykes* je radikální péče o druhé.

No Body is Born Clean 2022 je krátká umělecká hra Nely Pietrové a Ondřeje Trhoně. Během hry mohou hráči narazit na „toxicke látky, cizorodé tkáně, organismy v různých stádiích růstu a metamorfózy. Bazén, kde už neplatí pravidla běžného lidství. Nekonformní těla a nelineární způsoby reprodukce.“ Je to další hra, která nevyužívá žádné mechaniky akumulace ani antagonistů, ale naopak umožňuje pozvolný průzkum a komunikaci s monstry. Obludnost je ve hře *No Body is Born Clean* středobodem hráckého zážitku, zároveň je nepostižitelná a funguje v těsné interakci s hráčem. Tím umožňuje nový způsob afirmativního distancování se, který umožňuje vidět monstrum jako svobodného aktéra, nikoliv antagonistu nebo vypočitatelnou postavu.

VYHLAZENÍ SUBJEKTU

„Soukolí se rozběhne a démon z vás vytáhne malou, ale znatelnou část vaší kognitivní kapacity. Ten pocit je velmi podobný pocitu, když vás někdo vyvede z rovnováhy a vy zapomenete, co jste chtěli říct.

Je to nepříjemné.“ (Uma BREAKDOWN, *Take The Moonlight By The Tail Redux*)

Tezi této eseje o možných strategiích interpelace asi nejlépe ilustruje narrativní hra *Take The Moonlight By The Tail Redux* britské*ho autora*ky Uma Breakdown. Ve hře se probudit jako neznámá subjektivita v těle ovládaném strojem. Ve hře nemáte na výběr žádnou akci, nemůžete ji nijak ovlivnit, pouze se podřídit rozhodnutím řídicích algoritmů. Vaší jedinou možností je čekat a postupně se podřídit subjektivitě monstra, což je dobré.

Zdůraznění faktu, že hráč ztratil kontrolu a možnost přičinění se, je poslední ze strategií pozitivní interpelace zkoumaných v této eseji. Možných herních pravidel a narrativ je nekonečně mnoho, ale vždy bychom se měli zaměřit na zdůraznění ideologií a politik využívaných v tomto médiu. V této eseji tvrdím, že hry mohou využívat strategie pozitivní interpelace a že jsou k tomu ideálním médiem. Výstava *Earthly Survival* si klade za cíl představit alespoň několik takových přístupů a otevřít diskusi o dalších možnostech kritického vývoje her a umění.

Filip Hauer

which popular games such as *Animal Crossing* strive for. As such it is a game of subversive interpellation.

Dykes On Hykes (by Alex Petrova, Markéta Soukupová, and Veronika Petrova) is a game about close communication within a relationship. The game's goal is to successfully prepare for a trip with your partner and hopefully to set up another date. There are no real antagonists in the game, only monstrous of *Dykes On Hykes* is hidden in the system surrounding its narrative. In the description of the game on itch.io Alex and Marketa are warning players about the “gay content” of the game. Rather than anything else the issue addressed here is a homophobic society and its monsters hidden outside the game cycle. The strategy of *Dykes On Hykes* is a radical caring for the other.

No Body is Born Clean 2022 is a short art game by Nela Pietrová and Ondřej Trhoň. Its gameplay-like allows players to encounter “toxic substances, foreign tissues, organisms in various stages of growth and metamorphosis. A swimming pool where the rules of ordinary humanity no longer apply. Non-normative bodies and non-linear modes of reproduction.” It is another game using no accumulation or antagonists' mechanics, rather allowing slow exploration and communication with the monstrous. The monstrous in *No Body is Born Clean* is at the heart of the player experience, at the same time elusive and in close interaction with the player, it allows for a new mode of affirmative distancing enabling seeing the monstrous as a free actor, rather than an antagonist or a computable object.

ANNIHILATING THE SUBJECT

“The gear begins running, the demon pulling a small, but noticeable amount of your cognitive capacity to do so. The feeling is very similar to the off balance sensation of having forgotten what you were about to say.

It's unpleasant.” (Uma BREAKDOWN, *Take The Moonlight By The Tail Redux*)

The essay's thesis about the possible strategies of interpellation is probably best illustrated by the narrative game *Take The Moonlight By The Tail Redux* by UK artist Uma Breakdown. In the game you wake up as an unknown subjectivity in a machine-controlled body. You have no choice at all in the game and no agency except to comply with the control algorithms decisions. Your only option is to wait and slowly succumb to the monster's subjectivity, and it's a good thing.

Highlighting the lost player's control and agency is the last of the strategies of positive interpellation examined in this essay. The possible game rules and narratives are endless, but our focus should always be on highlighting the ideologies and politics of the game medium. I have argued that the games could use strategies of positive interpellation and that the games are an ideal medium to do so. The *Earthly Survival* exhibition aims to present at least a few of those approaches and to open a discussion about further possibilities of critical game development and art.

Filip Hauer

[1] www.digra.org/digital-library/publications/the-ideology-of-interactivity-or-video-games-and-taylorization-of-leisure/

[2] Vnitřní herní trhy jsou obecným souborem pravidel umožňujících směnu herní hodnoty za postup ve hře. Rozsah této eseje neumožňuje podrobně prozkoumat použité herní mechanismy. Její výzkum je v současné době součástí mého disertačního projektu na AVU v Praze, kde se zabývám výzkumem herních ekonomik, trhů a alegorií práce v populárních hrách.

[3] Další informace o chiralii a fiktivním světě hry Death Stranding najdete na podrobné wiki, která popisuje nuance tohoto rozsáhlého vesmíru www.deathstranding.fandom.com/wiki/Chirality.

[4] Více na www.molleindustria.org

[1] www.digra.org/digital-library/publications/the-ideology-of-interactivity-or-video-games-and-taylorization-of-leisure/

[2] The inner game markets are a general set of rules allowing exchange of game value for progress in game. The scope of this essay does not allow for detailed examination of its game mechanics. Its research is currently part of my dissertation project at AVU in Prague, researching popular game economies, markets and allegories of labour.

[3] For more information about chiralium and Death Stranding fictional world visit its detailed wiki, describing nuances of its vast universe www.deathstranding.fandom.com/wiki/Chirality

[4] See more at www.molleindustria.org

HRY / GAMES

DANIELLE BRATHWAITE-SHIRLEY, *blacktransarchive.com/WE ARE HERE BECAUSE OF THOSE THAT ARE NOT*, 2020
UMA BREAKDOWN, *Take The Moonlight By The Tail*, 2021
MOLLEINDUSTRIA, *Democratic Socialism Simulator*, 2020
NELA PIETROVÁ & ONDŘEJ TRHOŇ, *No Body is Born Clean*, 2022
RŮŽOVÍ PLAMEŇÁCI, *Dykes on Hykes*, 2022; *Underpaid*, 2019

PRODUKCE/PRODUCTION: Anna Davidová, Nela Klajbanová
PŘEKLAD/TRANSLATION: Jan Ciosk
GRAFICKÝ DESIGN/GRAFIC DESIGN: Nela Klimová

Projekt byl finančně podpořen granty od Ministerstva kultury ČR, Magistrátu hl. města Prahy a Akademie výtvarných umění v Praze. / The project was financially supported by the grants of the Ministry of Culture of The Czech Republic, Prague City Hall and Academy of Fine Arts, Prague.

etc.



MINISTERSTVO
KULTURY

avu