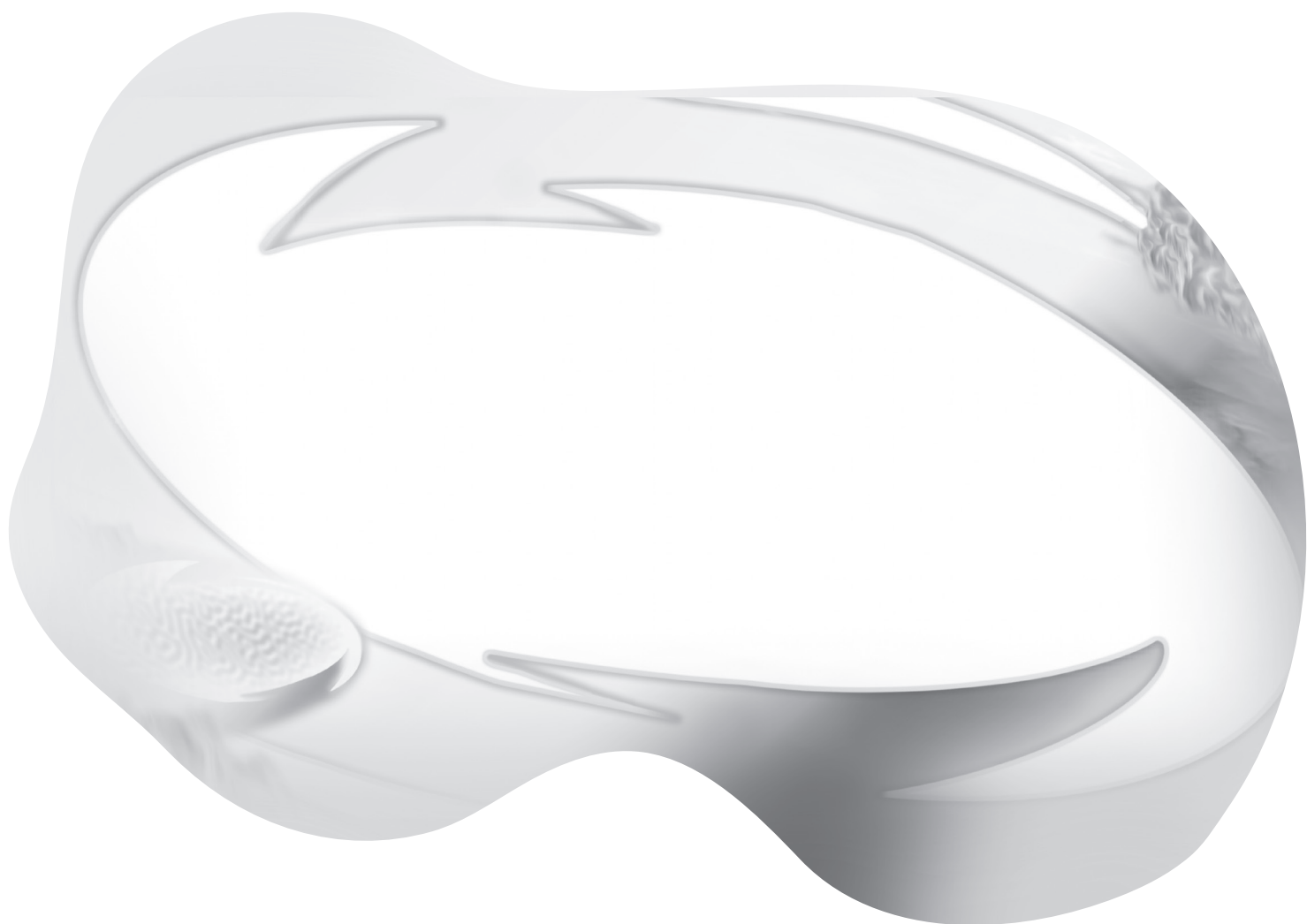


vystavující/artists

KATE BAGENZO, TEO KRYŠTŮFKOVÁ, TAYLOR MCCUE,
TABITHA NIKOLAI, ZOYANDER STREET

No Fun III: Trans*grese

*28. 3. – 14. 5.
2023*



vernisáž / opening 27. 3. 2023, 18.00

*čt/thu 16-21 so/sat 11-21 kurátorky*ři/curated by No Fun Collective
etc. galerie, Sarajevská 68/16, Praha 2 www.etcgalerie.cz*

Až příliš queer *Call of Duty*: Trans* hry a hraní jako cesta mimo princip normativní slasti

Pozice queer identity, tematiky a queer přístupu obecně má v herním diskurzu pevné místo přinejmenším od vydání sborníku *Queer Game Studies* v roce 2017. Specifická trans* perspektiva je ale často chápána jen jako podkategorie zastřešujícího pojmu queer, a bývá tak přecházena nebo jen letmo zmiňována. Trans* pohled na věc tak zřídka dostává svůj vlastní prostor. Jak píše teoretici Bo Ruberg, genderová studia se v kontextu her až donedávna soustředila zejména na herní reprezentaci, a to především cis osob:

„Převlékání (cross-dressing) nebo prohazování genderů (...) bylo často rámováno jako sexuální fetiš, případně vykládáno jako projev misogynní touhy mužských hráčů ovládat ženy. (...) Teprve nedávno se diskuse okolo genderu ve hrách staly rozmanitější, zejména za přispění výzkumů, studií a teoretických prací týkajících se her a queer tematiky. Navzdory těmto posunům ale stále určité proudy feministických a queer herních studií pokračují v marginalizaci transgender osob.“²

Až příliš často je trans* kategorie ve hrách vnímaná pouze jako otázka reprezentace. Ukazují *Sims 4* transgender zkušenost realisticky? Jakým způsobem transgender postava v *GTA V* reprodukuje škodlivé stereotypy? Jaká by měla být pravidla pro inkluzivní prostředí v herních studiích? Jakkoliv důležité jsou tyto otázky, jejich upřednostňování obírá trans* osoby o možnost dělat v herním kontextu víc než se jen přetvářet do herního avatara. Ruberg volají po vytvoření trans* herních studií, která by podle nich měla mnohem spíš řešit, jak mohou trans* čtení a trans* herní tvorba rozšířit naše chápání her samotných.



Too Queer *Call of Duty*: Trans* Games and Playing as a Journey Beyond the Principle of Normative Pleasure

While queerness and its position within the video game discourse has been established at least since the publication of *Queer Game Studies* in 2017,¹ transness is still often perceived as a subcategory of queerness, brushed over rather than given its own space. As Bo Ruberg writes, up until recently, gender studies were primarily concerned with representation in games, and that mostly of cis people:

“[C]ross-dressing or gender swapping (...) was often framed as sexual fetish or expression of male players’ misogynistic control over women. (...) More recently, conversations around gender in games have diversified, particularly through scholarship on games and queerness. Despite these changes, however, certain strands of feminist and queer game studies continue to marginalize transgender people.”²

Too often, transness in video games is framed merely as an issue of representation. Is the representation of the transgender experience in *The Sims 4* realistic? How is the transgender character in *GTA V* reproducing harmful stereotypes? What should be the rules for diversity inclusion within gaming studios? As important as these questions are, their predominance robs trans* people of agency in doing something more than merely inhabiting an avatar. The formation of trans game studies that Ruberg calls for should concern itself rather with how trans* readings and trans* game makers can expand our understanding of games.

When I open my Steam account today, it says I have played *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) for 1286 hours, even though I’m sure it is more than this. The day my father brought home the CD and we played it together for hours is distinctly burned into my memory. Together with (other) young boys frustrated by their lives in the post-financial-crash era, I spent every hour after school playing multiplayer matches, striving for maximum accuracy, best possible kill-to-death ratio, ranking up, and memorising statistics for individual weapons and spawn points on every map. This period of my life, which could be literally recounted as 54 days but actually constituted many years, has been the hardest to include in the narration of my trans* becoming. In our teenage bodies, we might not have known what exactly the economic crisis entailed, but its repercussions were felt heavily. Seemingly, everyone’s parents were getting divorced, so many lost their jobs, dreams of “planting a tree and building a house” popped together with the bubble, and the predominant hypermasculinity of previous generations was giving away to the new geek masculinity.³ Perhaps because all of these hegemonic forms of cis heterosexual life were breaking and

1 RUBERG, Bonnie a Adrienne SHAW, [2017]. *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN 978-1-5179-0037-3.

2 RUBERG, Bonnie, 2022. *Trans Game Studies*. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies* 61(2): 200–205.

1 RUBERG, Bonnie and Adrienne SHAW (eds.). 2017. *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

2 RUBERG, Bonnie, 2022. “Trans Game Studies”. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies* 61(2): 200–205.

3 KNUTSON, Matt. 2018. “Backtrack, Pause, Rewind, Reset: Queering Chrononormativity in Gaming”. *Game Studies* 18(3).

Když dnes otevřu svůj účet na Steamu, ukazuje mi, že jsem hraním *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) strávila 1286 hodin, i když jsem si jistá, že je to ve skutečnosti víc. Den, kdy otec domů přinesl CD hru a my ji spolu hodiny hráli, je hluboce vypálený do mé paměti. Spolu s (dalšími) mladými kluky, kteří byli frustrováni svými životy v době poznamenané finanční krizí, jsme všichni čas po škole trávili hraním multiplayerových zápasů. Šlo nám o co nejpřesnější míření, nejlepší poměr mezi počtem zabitých nepřátel a vlastních smrtí (*kill-to-death ratio*), chtěli jsme šplhat po žebříčku herních hodností (*ranků*), snažili jsme se zapamatovat si statistické údaje o každé jednotlivé zbrani a pozice *spawn pointů* (míst na mapě, kde se hráči a hráčky po svém zabití znovu „rodí“). Toto životní období by doslova šlo shrnout jako 54 dní čistého času, ale ty jsou ve skutečnosti rozprostřené mezi mnoho let. A největší problém mám s tím, zahrnout tuto kapitolu do svého osobního příběhu „stávání se trans*“.



Ve svých náctiletých tělech jsme možná nevěděli, co ekonomická krize přesně obnáší, ale její dopady jsme pocítili silně. Zdánlivě všichni rodiče známých a kamarádů se rozváděli, spousta z nich přišla o práci. Sen „zasadit strom a postavit dům“ odnesla hypoteční bublina a převládající hypermaskulinita předchozích generací vyklidila pole novému geek mužství.³ Možná proto, že se všechny tyto hegemonické formy cis heterosexuálního života hroutily⁴ a přeskládávaly tvář v tvář novým skutečnostem, pro mě tehdy bylo tak těžké pochopit, kam uprostřed toho všeho patřím.

Později jsem tuto epizodu mého života odepsala prostě jako příznak deprese, neschopnosti vměstnat se do genderové binarity nebo dynamiky ve školní třídě, a dostát tak očekáváním, která s tím souvisela. Přesto jsem stále měla pocit, že to není dostatečné vysvětlení skutečnosti, že jsem vůbec byla schopná zálibně se vydávat do prostoru, kde homofobie, transfobie, rasismus a bílá cisheterosexuální nadvláda nebyly jen náhodnými úkazy, ale pravidlem. Palčivá otázka to je zejména, pokud se toto trans* dítě mělo později stát trans* femininní dospělou osobou, která začala vytvářet



readjusting⁵ to the new realities around me, it was hard to understand how I fit in.

Later in life, I just wrote off this period simply as a sign of depression, an inability to incorporate myself into the gender binary/classroom dynamics and the expectations it carried. However, this still did not feel sufficient to explain how I was able to indulge in a space where homophobia, transphobia, racism, and white cis-heterosexual supremacy were not merely an occurrence but the governing rulebook, especially considering that this trans* child would later become a trans* femme adult, making slow, boring (in the best sense of that word) games, estrogenising her body while writing this text on precisely those kinds of play, which negate and despise all the above-mentioned factors. The constitutional question of my personal hauntology has thus become:

What was trans about playing a military shooter?*

YouTube video titles such as “This is what 2000 hours of sniping look like” suggest that proficiency in *Call of Duty* is measured in hours spent playing. If we follow the system of temporal cycles governing competitive play proposed by Matt Knutson,⁵ it would make sense that regular practice attunes the body to the game clock, spawning algorithm, cooldowns, internet ping, all the way to split-second reactions. But despite coming very close to this 2 000-hour benchmark, I never got

³ KNUTSON, Matt, 2018. *Backtrack, Pause, Rewind, Reset: Queering Chrononormativity in Gaming*. Game Studies. (18).

⁴ Ačkoliv lze vzestup geekovské maskulinity pozorovat zhruba od poloviny 80. let, po roce 2009 a ve větší míře pak po aféře Gamergate si můžeme všimnout, že dnes se jedná o dominantní formu maskulinity, a to zejména v evropském a severoamerickém kontextu.

⁵ Although geek masculinity can be traced back to about the mid-1980s, after 2009, and then to a greater extent after the Gamergate affair, it can be said to be the dominant form of masculinity, especially in the European and North American context.

⁵ KNUTSON, “Backtrack”.



pomalé, v tom nejlepší smyslu nudné, hry a estrogenizovala vlastní tělo, zatímco psala texty přesně o těch podobách hraní, které jsou namířeny proti výše uvedeným projevům nenávisti a chtějí s nimi zatočit. Základní otázka mé osobní hauntologie tak zní:

Co bylo trans na tom, hrát válečnou střílečku?*

YouTubeová videa s názvy jako „Takhle vypadá 2000 hodin odstřelování“ napovídají, že hráčská dovednost se v *Call of Duty* počítá na odehrané hodiny. Když se zaměříme, jak navrhuje Matt Knutson,⁶ na časové cykly usměřující kompetitivní hraní, pak pravidelné trénování *Call of Duty* naše tělo ladí na rytmy herních hodinok: spawnovacího algoritmu, prostojů mezi znovuzrozením nebo výstřely oblíbené zbraně, latence internetového připojení (pingu), až po nutnost bleskurýchlych reakcí na dění na obrazovce. Ale přestože jsem se této dvoutisícihodinové metě dost přiblížila, nikdy jsem nebyla nijak zvlášť dobrá – jako kdybych nebyla s těmito cykly kompatibilní. Výsledkem byla bizarní, psychoanalytická *jouissance*,⁶ díky které moje herní sezení často končila odmítnutím zamýšlené touhy po úspěchu. Místo toho jsem prozkoumávala ty nejbizarnější způsoby, jak lze selhat. Abychom pochopili, proč tomu tak bylo, a já zodpověděla výše uvedenou otázku a zároveň ukázala, jak je možné vykládat trans*grese stávajících žánrů a mechanik, musíme se obrátit k dvěma klíčovým textům.

V eseji *No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden and Hurt* (Žádná zábava: Queer potenciál videoher obtěžovat, naštvávat, zklamávat, rozesmutňovat a bolet) Bo Ruberg rozebírají důvody, proč se hráči a hráčky znovu a znovu vystavují zážitkům, které nejsou v klasickém smyslu příjemné.

5 Ibid.

6 Termín z práce Jacquese Lacana popisuje situaci, v níž prožíváme pod vlivem principu slasti takové potěšení, že se obrací do bolesti, protože to naše subjektivita nemůže vydržet a ztrácí jasné hranice. *Jouissance* je transgresivní (překračuje hranice vlastního, bezpečného já) a zároveň slučuje příjemné (slovo označuje ve francouzštině potěšení) s niterně ohrožujícím. Většinou se nepřekládá.

7 RUBERG, Bonnie, 2015. *No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt*. QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking. Michigan State University Press, 2(2), 108–124.

particularly good, as if I was incompatible with these cycles. It resulted in a bizarre *jouissance*,⁶ often ending my sessions in the negation of intended formulas of success, instead going for the most bizarre ways to fail. To understand why, to answer the above-mentioned question, and see how can we possibly read the trans*gressions of existing genres/mechanics, two texts are crucial.

In their essay “No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden and Hurt”⁷ Bo Ruberg tackle the reasons for this continuous engagement without enjoyment. They argue that the omnipresent truth of procedural rhetorics⁸ would understand my failing as a reminder of agency empowering me to reach the pre-designed success/win state. An obstacle on the journey to a perpetually distant goal of happiness, keeping the player a docile subject within the cis-hetero norm. Opposed to these dynamics of fun/failure that propagate neoliberal values of happiness, health, wealth, etc., are their queer subversions, specifically subversions that understand player agency as not constrained by pre-coded possibilities of interactivity. When I run around the map searching for the most confusing and abstract photos/screenshots, or attempt to ignore the duty call and leave the site of the battle entirely, I am embracing Ruberg’s no-fun forms of play, choosing destruction, frustration, and failure, and escaping the field of generic experiences enabled by default:

Any game can be made no-fun if a player chooses to reject win conditions and play the wrong way. Playing the wrong way can itself take many forms. Most visibly “wrong” are those play experiences that lead to death rather than success. Juul⁸ insists that loss is painful. However, such pain is also a masochistic pleasure, a choice, a creative act of rebellion that operates within yet pushes back against the system of a game.¹⁰

I argue that this new type of agency also means the negation of all (or most) of the game’s temporal cycles, as the match clock, kill scores, and quick reactions to incoming fire suddenly matter very little. It is a transgression of chrononormativity¹¹ inherently present within the limiting rules governing normative player choice. Since this corresponds to the “failure” of queer lives in the eyes of the prevailing notion of temporality, it can be seen that even a purposeful game “failure” that becomes a legitimate goal in itself can be located in queerness. However, this still does not answer how playing a military

6 The term, from the work of Jacques Lacan, describes a situation in which we experience such pleasure under the influence of the pleasure principle that it turns into pain because our subjectivity cannot stand it and loses clear boundaries. *Jouissance* is transgressive (it transgresses the boundaries of one’s own secure self) and at the same time merges the pleasurable (the French word *jouissance* denotes pleasure) with the intrinsically threatening.

7 RUBERG, Bonnie, 2015. “No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt”. QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking. Michigan State University Press, 2(2): 108–124.

8 Philosopher and game theorist Ian Bogost’s term referring to the ability of games to express themselves not only through words, sounds, or images but also through game mechanics, rules, and their interactions themselves.

9 Jesper Juul is one of the most important theorists, so-called ludologists, of games and play.

10 RUBERG, “No Fun”.

11 The way in which our lives, experiences and activities are shaped by the prevailing notion of time. Chrononormativity can thus refer, for example, to the assumed and socially favoured life trajectory from childhood through adulthood to productive life and (heterosexual) reproduction, but also to rhythms related to performance, employment, efficiency. Chrononormativity comes from Elizabeth Freeman’s *Time Binds* (2010).

Ruberg tvrdí, že z pohledu vším prostupující procedurální rétoriky⁸ je moje selhávání připomínkou, že navzdory tomu mám stále možnost zdokonalovat se a jednou dosáhnout předpřipraveného stavu výhry/prohry. Jako by selhání bylo jen překážkou na cestě k neustále oddalovanému cíli, jimž je štěstí. Neúspěch udržuje hráčky a hráče v pozici poslušného subjektu uprostřed situace, jež vychází z cis-hetero norem. Protikladem této dynamiky zábavy/selhání, které šíří neoliberální hodnoty štěstí, zdraví, bohatství (a tak dále), jsou subverzivní queer přístupy. Především se to týká podvrtných strategií, podle nichž hráčská schopnost jednat (v angličtině se často používá termín *agency*) není ve skutečnosti spoutaná před-programovanými možnostmi interaktivity.

Když běhám po mapě, abych našla ten nejvíc matoucí a neabstraktnější screenshot, nebo zatímco se pokouším příkaz povinnosti bojovat neuposlechnout a bojové pole opustit úplně, beru za své ne-zábavné formy hraní, o nichž Ruberg mluví. Místo typických zážitků, kterým se hra na první dobrou otevírá, unikám směrem k ničení předpokladů, frustraci, selhání.

„Jakákoliv hra může být ne-zábavná, když se hráčka nebo hráč rozhodnou podmínky vítězství odmítnout a hrát špatným způsobem. To přitom může nabývat mnoha podob. Nejviditelněji, špatné jsou ty herní zážitky, které končí místo úspěchu smrtí. Juul⁹ trvá na tom, že selhání je bolestivé. Taková bolest je ale zároveň masochistickým potěšením. Je to volba, kreativní akt vzdoru, který se sice děje uvnitř systému hry, ale zároveň mu odporuje.“¹⁰

Tvrdím, že toto nové pojetí schopnosti jednat s sebou také nese negaci všech (nebo většiny) herních časových cyklů – časomíra jednotlivých zápasů, skóre nebo rychlé reakce na nepřátelskou palbu najednou začínou postrádat význam. Je to překonání, transgrese chrononormativity,¹¹ která je bytostně přítomná v pravidlech, jež omezují a navádějí hráče a hráčky cestami normativních herních rozhodnutí. Selhávání, viděné jako právoplatný cíl sám o sobě, tak, jak je vidět, lze umístit do queer světa. To ale stále neodpovídá na to, jak přesně bylo / může být / je hraní válečné střílečky TRANS*. Odpověď se podle mého opět týká časovosti, *temporality*.

O spojení herního válečnictví a osobního queer narativu „stávání se trans*“ se snaží Nat Steele. Ve svém textu analyzuje pocit z vlastního vtělení v supervojáka bez tváře, Shepharda aka Master Chiefa ze série *Halo* (2001). Steele píše o pocitu sounáležitosti a možná i závisti vůči osobě ukryté v neprůstředném brnění, napůl člověku, napůl stroji, jehož existence má jediný smysl – sloužit jako bojový nástroj galaktického impéria.

8 Termín filozofa a herního teoretika lana Bogosta označuje schopnost her vyjadřovat se nejen pomocí slov, zvuků nebo obrazů, ale i herních mechanik, pravidel a jejich interakcí samotných.

9 Jesper Juul patří k nejvýznamnějším teoretikům, takzvaným ludologům, her a hraní.

10 RUBERG, ref. 6

11 Způsob, kterým jsou naše životy, zážitky i činnosti formované převládajícím pojetím času. Chrononormativita tak může označovat například předpokládanou a společností favorizovanou životní trajektorii od dětství přes dospělost až po produktivní život a (heterosexuální) reprodukci, ale také třeba rytmy související s výkonností, zaměstnáním, efektivitou. Chrononormativita jako pojem pochází z knihy *Queer Temporalities, Queer Histories* od Elizabeth Freeman, ovšem dále jej rozpracovává řada queer teoretiček a teoretiků.

shooter was/is/can be TRANS*. Once again, I believe the answer lies in temporality.

Perhaps also attempting to include her playing of a military shooter – *Halo* (2001) – within the narration of trans* becoming, Nat Steele analyses her embodiment of the faceless supersoldier Shepard (Master Chief). She speaks of empathising with, and maybe even envying, this person covered in bulletproof armour, half man, half machine, for his singular purpose:

No one asked Master Chief what his passions were; it was as meaningless a question for him as it was for me. He had locked up his feelings as a child, as had I. He was made perfectly for his purpose, (...) All problems could be solved by shooting at them, by playing the role you were given.¹²



12 STEELE, Nat. 2021. "I was a teenage transgender supersoldier". Polygon, 19 December [online].

„Nikdo se Master Chiefa neptal, co ho naplňuje; pro něho i pro mě by to byla naprosto nesmyslná otázka. Stejně jako já, i Master Chief svoje emoce uzavřel na pevný zámek. Pro svůj účel byl stvořen dokonale. (...) Všechny problémy šlo vyřešit střelbou. Hrát roli, kterou vám přisoudili.“¹²

Čas, který Steele tráví zdánlivě bezcílnou, neproduktivní aktivitou, zatímco odmítá chodit na rande, studovat, pracovat, později si vzít hypotéku a zplodit potomky, je očividným vzepřením se chrononormativitě. Steele zároveň sama vytváří paralelu mezi svým bezčasím a Shepardovou absencí já, které nahradila AI, jež ho usměrňuje k dalšímu místu, kde může být „užitečný“. Steele navíc přistupuje k videohře jako ke křehkému, ale přesto bezpečnému prostoru – je to opakované hraní, kde nic nepřekvapí, důvěrně známé místo s jasným účelem. To by se dalo snadno považovat za depresivní eskapismus, který se nijak neliší od mužské cis-hetero frustrace, jakou alespoň pro mě *Call of Duty* do jisté chvíle (mylně) představovalo. Co je ale dle mého úsudku stěžejní, je právě ono opakování, cyklus, repetice.

Zatímco chrononormativitu často chápeme jako lineární sled událostí, Elizabeth Freeman si všimá, že její klíčovou složkou (a tedy také součástí normativního řádu) je i cyklický čas. Pomocí cyklů a opakování se podle ní uprostřed bezčasu stabilizujeme, a s jejich pomocí fikcionalizujeme svůj život. Je možné se na ně spolehnout.

„Opakování a rutina domácího života údajně navracely pracujícím mužům jeho status lidské bytosti reagující na „přirozené prostředí a daly jeho tělu odpočinout, aby se mohlo znovu zapojit do věku mechanizované výroby a kolektivního národního osudu. (...) Zejména vznikající diskurz domácností vštěpoval a potvrzoval soubor pocitů – lásku, bezpečí, harmonii, klid, romantiku, sexuální uspokojení, mateřské instinkty – částečně tím, že je ztvárňoval jako nadčasové, prvotní, jako lidský stav nacházející se v nitru psychiky a vycházející z ní.“¹³

Soubor pocitů, které Freeman zmiňuje, je trans* tělu v domácím prostředí (stejně jako kdekoli jinde) z podstaty odepřen. Je vyloučeno jak z monumentálního lineárního času ze strany státní politiky, která nás v lepším případě ignoruje a v horším se nás snaží vymýtit, tak z cyklických rituálů rodinné struktury, kde narušujeme její harmonii. Přesto uprostřed toho všeho vyvstává alternativa: trans* cyklický čas.

Trans* tělu je upírána přítomnost ve veřejném prostoru – kde queer těla na rozdíl od těch cis často nemohou „zapadnout“ a jsou násilně odstrkovaná do domácího prostředí, aspoň dokud nedají jasně najevo, že jsou už přizpůsobena chrononormativitě. Je to požehnání i prokletí zároveň. Příliš často sledujeme „konzervativní trans ženy“, které propadly neoliberálnímu mýtu o možnosti dosažení věčně se vzdalujícího cíle. Avšak toto odmítnutí či neschopnost stát se součástí domácího času a normativního času hry, o němž mluví Knutson, může být také nesmírně generativní. Tvrdím, že právě toto útočiště jsme já i Steele našly ve vojenských střelkách. Představovaly alternativní rodinný/domácí život,



Steele's spending time in a seemingly pointless, unproductive activity – refusing to date, study, work, presumably later get a mortgage, and reproduce – is an obvious refusal of chrononormativity. Crucially, she draws a parallel between her time suspension and Master Chief's absence of self, which has been replaced by an AI voice navigating him to the next place where he can be “useful”. What's more, Steele treats the video game as a fragile safe space, with repeated playthroughs where nothing surprises – familiar, with a clear purpose. This could easily be treated as depressive escapism no different from male cis-hetero frustration, which, at least for me, *Call of Duty* to a certain point felt like. But I argue that what is central is the repetition.

While we often understand chrononormativity as a linear sequence of events, Elizabeth Freeman adds a crucial understanding of cyclic time as one of the key components in the normative order. Cycle and repetition are understood as stabilising and fictionalising a timeless state upon which one can rely:

*The repetitions and routines of domestic life supposedly restored working men to their status as human beings responding to a “natural” environment, renewing their bodies for the reentry into the time of mechanized production and collective national destiny. (...) The emerging discourse of domesticity, especially, inculcated and validated a set of feelings – love, security, harmony, peace, romance, sexual satisfaction, motherly instincts – in part by figuring them as timeless, as primal, as a human condition located in and emanating from the psyche's interior.*¹³

The set of feelings that Freeman mentions are inherently denied to the trans* body within the space of domesticity (just like anywhere else). This exclusion both from a monumental linear time, by state politics that ignore

12 STEELE, Nat, 2021. I was a teenage transgender supersoldier. In: Polygon [online].

13 FREEMAN, Elizabeth, [2011]. *Time Binds: Queer temporalities, queer histories*. Durham: Duke University Press. ISBN 978-0-8223-4804-7.

13 FREEMAN, Elizabeth. 2010. *Time Binds: Queer Temporalities, Queer Histories*. Durham: Duke University Press.

kde jsme chápaly a mohly kreativně utvářet vlastní cyklický čas mimo racionalizovaný, koordinovaný a synchronizovaný pracovní proces.

Na začátku tohoto textu jsem citovala Bo Ruberg, podle nichž lze jakoukoliv hru hrát ne-zábavným (*no-fun*), queer a, předpokládejme, taky trans* způsobem. Ruberg nicméně zároveň připomínají, že jakkoliv takové strategie systému hry vzdorují, nevyhnutelně se dějí v jeho rámci. Komunita i vývojáři *Call of Duty* se sice vůči LGBTQAI+ tematice staví v zásadě s nelibostí, mně ale hraní jejich hry v kontextu její chrononormativity pomohlo zformovat vlastní, protikladný postoj. Zároveň mi *Call of Duty* mimoděk poskytlo nástroje pro kreativní rozbíjení normativní časovosti ve svých vlastních hrách. Můj text i výstava *No Fun III* se tak ptají, co se o trans* temporalitách dozvíme, když se zaměříme na to, jak se z trans* hráčů a hráček stávají trans* herní designérky a designéři, jejichž cílem je stávající očekávání a žánry převracet. Jaké jsou trans* herní mechaniky, kterými lze narušovat hegemonní pojetí času?

„Vnitřní nebe naší vlastní myslí, všechno se světem je teď v pořádku. Nejlepší z možných budoucností, všechna možná vyvrcholení, všechny možné konce,“ stojí napsáno v textu nad drobnou růžovou květinou v *Sick Trans-Sex Gloria* od Tabithy Nikolai. Právě v tom je síla trans* herní tvorby – v mnohosti výrazů, příběhů a přístupů, které rozbíjejí strop dobře známého a očekávatelného napříč genderu, identitami i herními formami.

Max*ine Vajt
Překlad Ondřej Trhoň

us at best and try to eradicate us at worst, and from the cyclic rituals of the family structure, where we disrupt its harmony, in my opinion births an alternative. A trans* cyclic time. The trans* body is denied presence within the public, where unlike a cis queer body it often cannot “blend in” and is thus violently shunned into the domestic, until it can sufficiently pass as attuned to the chrononormative. This is both a blessing and a curse. Too often we see “conservative trans women” who have fallen for the neoliberal myth of reaching for the perpetually distant goal. Yet this refusal/inability to become part of the domestic and the normative play time Knutson speaks of can be also immensely generative. I argue that this is the refuge both Steele and I found in military shooters. They constituted an alternative domesticity, where we understood and could creatively form our own cyclic time outside of the rationalised, coordinated, and synchronised labour process.

Earlier in this text, I cited Ruberg’s saying that any game can be made no-fun, played queerly, and presumably also trans*. They, however, also mention that as far as these actions push against the system of a game, they are inevitably happening within it. While both the game developers and the community formed around *Call of Duty* are generally hostile to any LGBTQIA+ issues, playing on the field of chrononormativity has formed my opposition to it and provided me with the tools to break it in my own games. What I would like to offer to you both in this text and what *No Fun* asks in this exhibition is this: what can we learn about trans* (not only) temporalities by looking at how trans* players become game designers subverting these existing expectations and genres? What are the trans* video game mechanics disrupting hegemonic temporalities?

“The inner heaven of our own mind, all is right with the world now. The best of all possible futures, all possible climaxes, all possible endings,” reads the text above a tiny pink flower in *Sick Trans-Sex Gloria* by Tabitha Nikolai. This is the power of trans* game-making – the multiplicity of expressions, stories, and approaches that cut across the blanket of the familiar and expected across gender, identities, and game forms.

Max*ine Vajt
Czech translation by Ondřej Trhoň



HRY / GAMES

Tabitha Nikolai
Sick-Trans-Sex-Gloria
2018

Kate Bagenzo
A CIRCLE OF CHARITY
2023

Taylor McCue
He Fucked the Girl Out of Me
2022

Zoyander Street
Cis Penance
2020

Teo Kryštůfková
Ultraviolet Lavender – The Date
2023

ESEJ/ESSAY:
MAX*INE VAJT

PRODUKCE/PRODUCTION:
ANNA DAVIDOVÁ, NELA KLAJBANOVÁ

TECHNICKÉ ZAJIŠTĚNÍ/TECHNICAL SUPPORT:
KATEŘ TUREČEK

PŘEKLAD/TRANSLATION:
ONDŘEJ TRHON

KOREKTURY/PROOFREADING:
MICHAL JURZA, ALFRED LEMAITRE

GRAFICKÝ DESIGN / GRAPHIC DESIGN:
NELA KLÍMOVÁ

PROJEKT BYL FINANČNĚ PODPOŘEN
GRANTY OD MINISTERSTVA KULTURY ČR,
HL. MĚSTA PRAHY A STÁTNÍHO FONDU KULTURY.

THE PROJECT WAS FINANCIALLY SUPPORTED BY
THE GRANTS OF THE MINISTRY OF CULTURE OF
THE CZECH REPUBLIC, CITY OF PRAGUE AND STATE
CULTURAL FUND.

etc.



MINISTERSTVO
KULTURY



Státní fond kultury ČR

