

BARTOSZ WIEREMIEJ

# WIDZIALNOŚĆ, KOMPENSACJA I KONTROLA

## NIEPEŁNOSPRAWNE POSTACIE W GRACH WIDEO

**BARTOSZ WIEREMIEJ**

Doktorant na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie.

**T**emat niepełnosprawności ruchowej nie dominuje w grach komputerowych<sup>1</sup>. Choć powstają listy najciekawszych niepełnosprawnych postaci lub gier najlepiej radzących sobie z tematem niepełnosprawności, to z racji niewielkiej liczby jednych i drugich ciągle wspominani są ci sami bohaterowie, zaludniający te same gry czy serie gier. Poszczególne postacie oceniane są pod względem adekwatności lub prawdziwości przedstawienia. Podkreślana jest także rola, jaką mają odgrywać wątki związane z niepełnosprawnością, tj. inspirowanie gracza lub tworzenie odwołań do pożądanego typu wrażliwości, emocjonalności<sup>2</sup>.

Autorzy owych list i artykułów prędzej czy później wspominają o *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) i losie Chloe w jednej z alternatywnych rzeczywistości lub o Caroline Becker z *Wolfenstein*:

1 Terminy „gry komputerowe” i „gry wideo” będą stosowane zamiennie.

2 Wyszukiwarka internetowa pokazuje szereg list i artykułów, zob. T. Carlson, *6 unforgettable disabled video game characters*, „New Mobility”, 2 maja 2014, <http://www.newmobility.com/2014/05/6-unforgettable-disabled-video-game-characters/> (10 września 2018); J. Rouner, *Video games need more playable disabled heroes*, „Houston Press”, 14 kwietnia 2016, <http://www.houstonpress.com/arts/video-games-need-more-playable-disabled-heroes-8321466> (10 września 2018); N. Jenkins, *Disabled protagonists. Where are you?*, „Game Skinny”, 10 sierpnia 2016, <https://www.gameskinny.com/w9y8s/disabled-protagonists-where-are-you> (10 września 2018); J. Gwaltney, *Day in the life. Disability and representation in videogames*, „Paste”, 9 marca 2015, <https://www.pastemagazine.com/articles/2015/03/day-in-the-life-disability-and-representation-in-v.html> (10 września 2018).

*The New Order* (MachineGames, 2014). Nie zapominają o zaskakującym momencie w *Mass Effect 2* (BioWare, 2010), kiedy pod kontrolę gracza oddany zostaje zazwyczaj widoczny jedynie za sterami statku Joker, i o misjach, jakie w *Grand Theft Auto V* (Rockstar, PC, 2015)<sup>3</sup> zleca poruszający się na wózku lub o kulach Lester Crest. Wreszcie żadna lista nie może się obyć bez Bentleya z serii *Sly Cooper* (Sucker Punch Productions, Sanzaru Games, 2002–2013), który od *Sly 3: Honor Among Thieves* (Sucker Punch Productions, 2005) korzysta z pełnego rozmaitych ulepszeń, niezniszczalnego wózka inwalidzkiego. Jest to autorski projekt, który pozwala między innymi na przemieszczanie się zarówno po ziemi, jak i nad nią.

Trudno jednak uznać ową niewielką liczbę gier za coś zaskakującego. Z samą niepełnosprawnością zwykle stykamy się za pośrednictwem szeregu tabel i definicji, zbiorów formułek i nazw kodowych przyporządkowanych do odpowiednich kategorii, tworzących grupy, obecnych na określonych skalach i regularnie stopniowanych<sup>4</sup>. Często z terminem tym w codziennym doświadczeniu powiązane jest także słowo „niewidzialność”. Określenie to regularnie pojawia się w artykułach prasowych dotyczących niepełnosprawności oraz w nazwach organizacji pozarządowych i na portalach skierowanych do osób niepełnosprawnych. Co więcej, jeśli już niepełnosprawność jest widzialna, to jest to wizja bliska temu, co za aktywistką Stellą Young określa się mianem *inspiration porn*, czyli zjawiska, w którym „wizerunki osób niepełnosprawnych konstruowane są jako inspirujące w celu poprawienia samopoczucia osób pełnosprawnych”<sup>5</sup>.

W artykule interesować mnie będzie widzialna strona niepełnosprawności ruchowej (tj. jej reprezentacje) w grach wideo, a dokładniej te postacie, które do poruszania się wewnątrz danego świata potrzebować będą wózków inwalidzkich, kul, egzozskieletów, słowem wszystkiego, co nie będzie wiązać się z bezpośrednią ingerencją w niepełnosprawne wirtualne ciało. Pominięte zostaną kwestie dostępności gier dla osób niepełnosprawnych, możliwości grania czy posiadania reprezentacji przez osoby niepełnosprawne ruchowo, lub ograniczenia z tym związane. Tematem artykułu nie będą również sposoby organizowania się osób niepełnosprawnych wewnątrz i wokół gier.

W dalszej części artykułu pojawią się rozważania na temat sytuacji, kiedy niepełnosprawność staje się widoczna wewnątrz świata gry lub kiedy gracz ma świadomość jej obecności. Pokazane zostaną momenty, w których możliwe są interakcje z postaciami o różnym stopniu sprawności – zarówno wtedy, kiedy gracz kieruje postacią niepełnosprawną, jak i wtedy, gdy działania niepełnosprawnego NPC (*non-player character*) mają bezpośredni wpływ na postać kontrolowaną przez gracza. Zadane zostaną pytania o zmiany, jakie zachodzą wewnątrz świata gry w takich sytuacjach. Zarysowany zostanie też wpływ obecności niepełnosprawnych bohaterów na przestrzeń świata gry.

3 W artykule pominięte zostaną możliwości oferowane graczowi przez *Grand Theft Auto Online*.

4 Zob. P. Wolski, *Niepełnosprawność ruchowa. Między diagnozą a działaniem*, Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich, Warszawa 2013, s. 5–8, <http://rjps.mpips.gov.pl/documents/10810/276222/Niepe%C5%82nosprawno%C5%9B%C4%87-ruchowa.pdf/e120c1ef-4b4b-467c-88c6-ac9d5ad9eec4> (10 września 2018).

5 Por. K. Ellis, *Disability and Popular Culture: Focusing Passion, Creating Community and Expressing Defiances*, Ashgate, Farnham 2015, s. 150.

## NARRACJE I CIAŁA

W *Narrative Prosthesis. Disability and the Dependencies of Discourse* David T. Mitchell i Sharon L. Snyder zmierzili się z różnymi wariantami pokazywania niepełnosprawnego ciała literaturze<sup>6</sup>. W polskich omówieniach sprowadzane to bywa do tytułowej *narrative prosthesis* – „protezy narracyjnej”, o której na przykład Maja Brzozowska-Brywczyńska pisała, że jest „nakładana na obce, osobliwe ciało po to, aby można było zrozumieć sens jego obecności. Ciało osobliwe dostarcza narracji o normie, o kulturze i konstytuujących ją granicach dogodnej metafory materialnej, tym samym «proteza narracyjna» pozwala uzasadnić obecność cielesnej odmienności”<sup>7</sup>.

Przyjmując to podstawowe podsumowanie, należałoby jednak ową charakterystykę nieco uzupełnić. Zdaniem Mitchella i Snyder niepełnosprawne ciało stanowi formę wyzwania dla ciała zdrowego lub takiego, które uznawane jest za „normalne”<sup>8</sup>. Funkcjonuje jako narzędzie służące do ujawniania relacji między tym, co na zewnątrz, z tym, co wewnątrz<sup>9</sup>; jako źródło często dramatycznie sprzecznych uczuć – od śmiertelnego zagrożenia po litość. Bardzo często również balansować będzie między widzialnością a zaskakującym znikaniem. „Proteza narracyjna” nie tylko więc pozwala uzasadnić czy wyjaśnić przyczyny pojawienia się niepełnosprawnego ciała, nie tylko łagodzi społeczne zaskoczenie wywołane jego widokiem, ale przede wszystkim stanowi formę przywrócenia wszelkimi środkami kulturowej normy<sup>10</sup>.

Część z wymienionych elementów pojawi się w późniejszych badaniach nad reprezentacjami różnych form niepełnosprawności w poszczególnych gatunkach filmowych<sup>11</sup>. W jednym z tekstów poświęconych temu zagadnieniu znaleźć można między innymi tabelę, w którą wpisane zostały warianty niepełnosprawności występujące w komedii, horrorze i melodramacie: od pokazywania jej jako rodzaju przypadku przez wykorzystywanie jako źródła emocji aż po sposoby przywracania „normy”. W przypadku horroru autorzy skategoryzowali deformację ciała jako wrodzoną monstrialność, wywołującą obrzydzenie, związaną z nadmiarem, pochodzącą od skłonności sadomasochistycznych, albo związaną z zewnętrznym źródłem niepełnosprawności, szukającą rozwiązania w zniszczeniu wszystkiego, co napotka na swojej drodze, z powodu zemsty, będącą typem reprezentacji skierowanym do młodych mężczyzn<sup>12</sup>.

Wspominam o rozpoznaniach Snyder i Mitchella dotyczących horrorów, ponieważ powoływali się na nie autorzy artykułów poświęconych grom komputerowym. Z ich koncepcji korzystała choćby Diane Carr w tekście dotyczącym *Dead*

6 D.T. Mitchell, S.L. Snyder, *Narrative Prosthesis. Disability and the Dependencies of Discourse*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2000.

7 Zob. M. Brzozowska-Brywczyńska, *Ciała osobliwe w przestrzeni freak/talk show*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2(8)/2015, s. 255.

8 D. Mitchell, S. Snyder, *Narrative Prosthesis...*, dz. cyt., s. 49–50.

9 Tamże, s. 57–58.

10 Tamże, s. 53–54.

11 Por. S.L. Snyder, D.T. Mitchell, *Body genres. An anatomy of disability in film*, [w:] *The Problem Body. Projecting Disability on Film*, pod red. S. Chivers, N. Markotić, Ohio State University Press, Columbus 2010, s. 179–204.

12 Tamże, s. 188.

*Space* (EA Redwood Shores, 2008)<sup>13</sup>. Carr interpretowała *Dead Space* jako grę, w której zauważalne jest napięcie między zdrowym ciałem protagonisty a zdeformowaną cielesnością istot, jakie spotyka na swojej drodze. W grze tej, zdaniem autorki, męskie, zdrowe ciało wymaga ciągłej ochrony przed zagrożeniami i utrzymywania w określonych granicach za pomocą specjalnego stroju – szczególnie w trakcie kolejnych prób i wyzwań. Wspomina też, że ewentualna porażka kończy się spektakularnym, makabrycznym zgonem i aby do tego nie dopuścić, potrzebny jest określony poziom kontroli i zarządzania możliwościami pełnosprawnego ciała<sup>14</sup>.

Inne wątki na temat przedstawień niepełnosprawnych postaci w telewizji i nowych mediach pojawiły się w pracach Katie Ellis, Debbie Rodan, Pii Lebeck, Mike'a Kenta. Twierdzą oni, że wśród reprezentacji telewizyjnych można wyróżnić dwie główne strategie postępowania z niepełnosprawnymi. Z jednej strony postacie takie posiadają dostęp do wiedzy niedostępnej dla innych, właśnie z powodu swojej niepełnosprawności, i są źródłem inspiracji w codziennym życiu. Z drugiej strony niepełnosprawność, deformacja traktowana jest jako temat do żartów i szyderstwa<sup>15</sup>. W jednej ze swych prac Ellis na przykładzie mediów społecznościowych dowodzi, że stałość obrazów osób niepełnosprawnych, funkcjonujących między tragedią a inspiracją, zostaje naruszona, kiedy autorami treści stają się sami niepełnosprawni<sup>16</sup>. Ten ostatni punkt wydaje się istotny przy analizie partycypacji osób niepełnosprawnych w *Second Life* (Linden Labs, 2003)<sup>17</sup>. Wraz z Mikiem Kentem Ellis stwierdza ponadto, że w przypadku pojawiania się, a następnie organizowania grup takich osób istotne znaczenie ma generowanie nowych tożsamości i egzystowanie w świecie, w którym można wyjść poza ograniczenia własnego ciała. Autorzy ci, mimo podkreślania złożoności relacji między graczem a awatarem, stoją na stanowisku, że partycypacja w tym wypadku dokonuje się w świecie, gdzie ciała nie mają znaczenia<sup>18</sup>.

Podsumowując opisane podejścia, można stwierdzić, że reprezentują dwa sposoby rozpatrywania niepełnosprawności w grach wideo. Podążanie za Mitchellem i Snyderem lub Carr w szerszej perspektywie, a szczególnie w przypadku inspiracji badaniami nad gatunkami filmowymi, sprowadziłoby rozważania do prób pogodzenia różnych rodzajów niepełnosprawności ruchowej z określonymi gatunkami gier. Natomiast pisanie o stereotypowych lub typowych strategiach radzenia sobie z tą grupą tematów również sprowadzałoby się do odznaczania kolejnych punktów na liście.

Przykładowo spośród wspomnianych wcześniej produkcji *inspiration porn* będzie elementem przedstawień Caroline w *Wolfenstein: The New Order*. Z kolei

13 D. Carr, *Ability, disability and dead space*, „Game Studies” 2(14)/2014, [gamestudies.org/1402/articles/carr](http://gamestudies.org/1402/articles/carr) (10 września 2018).

14 Tamże.

15 D. Rodan, K. Ellis, P. Lebeck, *Disability, Obesity and Ageing. Popular Media Identifications*, Ashgate, Farnham 2014, s. 23–24.

16 K. Ellis, *Disability and Popular Culture*, dz. cyt., s. 154.

17 K. Ellis, M. Kent, *Disability and New Media*, Routledge, New York – London 2011, s. 115–130.

18 Tamże, s. 129.

w wypowiedziach Max w czwartym odcinku *Life is Strange* wprost wykorzystywany jest katalog komplementów łączących odwagę, bohaterstwo i codzienne życie. Jest całkowicie oczywiste, że Bentley w *Sly 3: Honor Among Thieves* czy *Sly Cooper: Thieves in Time* (Sanzaru Games, 2013) góruje nad wszystkimi intelektem, podobnie jak wiedzący prawie wszystko o prawie wszystkich Lester z *Grand Theft Auto V*. Ten ostatni, poza byciem źródłem informacji i szalonych planów, bardzo często stanowić będzie także śmiertelne zagrożenie dla innych – szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę los ofiar, które znalazły się na liście jego celów. Joker w serii *Mass Effect* osobowością i zasobem złośliwych odzywek przewyższać będzie resztę załogi.

Dopisywanie gier do katalogu rozwiązań sprawdzonych przy analizie innych typów dzieł wydaje się strategią łatwą i wygodną, ale nie powinna przy tym umykać jedna rzecz – wpływ, jaki na świat gry, innych bohaterów i dostępną przestrzeń potencjalnie może mieć ujawnienie się niepełnosprawnej postaci.

### SWOJSKOŚĆ I WIARYGODNOŚĆ

Drastyczne ograniczenie przestrzeni dostępnej do eksploracji, gdy tylko pojawiają się osoby niepełnosprawne, zaobserwować można na przykład w przywołanym już *Life is Strange*. W odcinku czwartym dokonanie zmiany w znacznie odleglejszych czasach spowodowało przeniesienie Max Caulfield, protagonistkę gry, do alternatywnej rzeczywistości. W tej wersji historii Chloe, będąca często siłą napędową całej opowieści, znalazła się na wózku inwalidzkim, kompletnie unieruchomiona od szyi w dół, na granicy życia i śmierci. Jak wspomniano wcześniej, dialogi w tym fragmencie gry wprost nawiązują do strategii „inspirującego codziennego życia”. Więcej, głównie do tego tematu się zawężają. Można jednak zauważyć coś jeszcze: działania i dostęp do świata zostają ograniczone. Akcja i fabuła gry nie postępują dalej. Nie badamy sprawy zaginięcia Rachel Amber.

Zanim staniemy przed ostatecznym wyborem w tym fragmencie gry i zdecydujemy, czy pomóc w asystowanym samobójstwie, na nowo poznajemy rodzinny dom Chloe przez pryzmat zmian w stosunku do podstawowej linii czasu. Oswajanie z tą wersją historii nie odbywa się przez wspomnianie dzieciństwa, ale między innymi przez poznawanie kolejnych sprzętów, które pomagają Chloe w codziennej egzystencji. Stopień troski wyznaczany jest obecnością określonej aparatury i liczony stopniem zadłużenia. Kolejne przedmioty uzmysławiają, że jest to sytuacja bez wyjścia, bo nawet tak ograniczona przestrzeń, jak nieduży dom, zawiera miejsca niedostępne dla osoby zmuszonej do poruszania się na wózku. Jednak kiedy już gracz podejmuje decyzję, jego wybór zostaje bardzo szybko anulowany, a opowieść wraca na poprzednie tory<sup>19</sup>.

Oczywiście w tym wypadku postać kierowana przez gracza jest w pełni sprawna. Jednak podobne ograniczenia są częścią odwrotnej sytuacji. Co więcej, występuje wtedy także wyłączenie postaci z normalnego dla danej gry sposobu działania. Nakłonienie gracza do poddania się tego typu restrykcjom stanowi element

19 Zaznaczyć trzeba, że część scen powtórzona zostanie później w ostatnim – piątym – odcinku gry.

*Mass Effect 2*, kiedy na chwilę przejmujemy kontrolę nad Jokerem w jedynej misji gry, w której Shepard jest niedostępny. Poruszamy się po znanym i wielokrotnie przemierzonym wcześniej pokładzie statku Normandy SR-2, wybierając jednak inne trasy niż zwykle i przemieszczając się znacznie wolniej niż dotychczas. Nie podejmujemy bezpośredniej walki ze Zbieraczami, nie próbujemy chronić załogi. Zresztą paradoksalnie misja Jokera polega na oddaniu kontroli nad statkiem sztucznej inteligencji.

Mamy więc do czynienia z dwoma skrajnie różnymi sytuacjami, w których ramy działania po pojawieniu się niepełnosprawnej ruchowo postaci poddane są podobnym ograniczeniom – niezależnie od tego, kto znajduje się pod kontrolą gracza. Aby przynajmniej poszukać wstępnego wyjaśnienia, dlaczego właściwie tak się dzieje, warto odnieść się do dwóch prac.

W krótkim fragmencie poświęconym symulacji, będącym częścią fenomenologicznej analizy awatara w grze<sup>20</sup>, Rune Klevjer zauważa, że symulacyjny charakter całego doświadczenia bycia czy też teleobecności w wirtualnym świecie wiąże się z potrzebą poczucia swojskości w odniesieniu do cielesnej interakcji z wirtualnym światem, obrazu i ruchu ciała<sup>21</sup>. Podobne wątki odnaleźć można w poświęconej NPC dysertacji Henrika Warpefelta, który stwierdza, że istnieją trzy czynniki determinujące stopień jego wiarygodności: otoczenie i umiejscowienie w świecie, działania podjęte przez tę postać oraz jej cechy, a także reprezentacja wizualna<sup>22</sup>. Dodatkowo Warpefelt dochodzi do wniosku, że we współczesnych grach NPC są w stanie wiarygodnie zachowywać się do pewnego poziomu złożoności, a szczególną słabość okazują tam, gdzie powinno dochodzić do dynamicznych zmian sposobu postępowania czy przyjętych wartości oraz w momentach, gdy pojawia się potrzeba pamiętania poprzednich interakcji<sup>23</sup>. W sytuacjach predeterminowanych problem ten nie istnieje<sup>24</sup>.

Jeśli wziąć pod uwagę te dwie uwagi, nietrudno zauważyć, że wewnątrz światów gry ogólne ramy widzialności i doświadczenia niepełnosprawności ruchowej wtłaczane zostają między to, co oswojone, a to, co uznawane jest za potencjalnie wiarygodne – stąd, można domniemywać, podobieństwa rozwiązań w przypadku ograniczeń. Skłania to zarazem do nieprzyjemnego wniosku, że na bardzo ogólnym poziomie kwestionuje się potencjalny zakres wiedzy na temat niepełnosprawności ruchowej i nie uwzględnia stopnia jej oswojenia, co prowadzi nas do samego początku rozważań. Do stereotypowych opisów niepełnosprawności, *inspiration porn*, wszelkich wariantów protez narracyjnych. Do ścisłego katalogowania typów niepełnosprawności. To wszystko zmienia również podejście do rozpatrywanych w poprzednim podrozdziale sposobów patrzenia na

20 R. Klevjer, *Enter the avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games*, [w:] *The Philosophy of Computer Games*, pod red. J.R. Sagenga, H. Fossheima, T. Mandt Larsena, Springer, New York 2012, s. 17–38.

21 Tamże, s. 34.

22 H. Warpefelt, *The Non-Player Character – Exploring the Believability of NPC Presentation and Behavior*, Stockholm University, Stockholm 2016, s. 72, <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:912617/FULLTEXT01.pdf>. (10 września 2018).

23 Tamże, s. 75.

24 Tamże, s. 76.

niepełnosprawność, uderzająca jest bowiem łatwość, z jaką niepełnosprawne postaci dają się wtłoczyć w opisane ramy. W końcu z punktu widzenia gry od skuteczności tychże rozwiązań zależy może bardzo wiele.

Potwierdzają to kolejne przykłady przestrzennego ograniczania. Podobne rozwiązania do tych obecnych w *Life is Strange* zawiera na przykład *Wolfenstein: The New Order* w scenie pierwszego spotkania z poruszającą się na wózku Caroline Becker w rozdziale 5 w bazie rebeliantów. Uzupełnieniem litanii urazów o kolejne uszkodzenia ciała o różnej skali przez Caroline i Blazkowicza staje się zwiedzanie bazy – w tym pokoju tej pierwszej. Pomieszczenie wyposażone jest w proste urządzenia mające na celu ułatwienie zmieniania pozycji, na przykład podnoszenia się, czy po prostu codziennego życia. Równocześnie szybko staje się oczywiste, że nawet na tak niewielkiej przestrzeni osoba przemieszczająca się na wózku zwyczajnie nie będzie mieć dostępu do części pomieszczeń i pięt.

Opisywane zjawisko pojawia się również w grach z otwartym światem, choć w nieco innej formie. Kiedy po raz pierwszy spotykamy Lestera w *Grand Theft Auto V*, porusza się on na wózku inwalidzkim po własnym, niewielkim domu. Kiedy jednak mamy możliwość ruszenia z nim w drogę lub musi on gdzieś dojechać, to chodzi o kulach. Jeżeli jednak spojrzeć na samo Los Santos i okolice, od razu rzuca się w oczy, że poza sytuacjami związanymi z kolejnymi zadaniami postać ta miałaby problem, aby dotrzeć do wielu punktów. W zaledwie kilku przypadkach, gdy potencjalnie mogłoby to być potrzebne, przewidziano trasy dla osoby poruszającej się na wózku czy o kulach. Nieobecność niepełnosprawnych w przestrzeni jest najbardziej widoczna w pobocznych misjach, które zlecane są jednemu z protagonistów – Franklinowi. Poza pierwszą z nich Lester jest jedynie głosem w słuchawkach automatów telefonicznych.

### NADMIAR I KONTROLA

Na koniec pozostaje rozpatrzyć jeszcze sytuację, która pominięta została w dotychczasowych rozważaniach: gdy niepełnosprawna postać uzyskuje dostęp do wynalazków pomagających w założeniu odzyskać możliwość swobodnego ruchu. Teoretycznie taki scenariusz powinien zanegować zjawiska opisane w ostatnim podrozdziale. Rzeczywiście przestrzenne ograniczenia interakcji takiej postaci ze światem znikają. W zamian zaobserwować można tendencję do skrajnego kompensowania niepełnosprawności za pomocą skomplikowanych, a czasem legendarnych urządzeń.

Zaliczyć do nich można na przykład broję oferującą możliwość powrotu na pierwszą linię walk opisywanej już Caroline w *Wolfenstein: The New Order*. Strój ten pełni tutaj odmienną funkcję niż ten pojawiający się w *Dead Space* i opisany przez Carr<sup>25</sup>. Oferuje nadludzką siłę i zwiększa możliwości poruszania się, ale nie stanowi ochrony zdrowego przed tym, co wadliwe, a sprawia, że niepełnosprawne ciało znów pełni funkcję, w której obsadzane było wcześniej – narzędzia zniszczenia.

---

25 D. Carr, *Ability...*, dz. cyt.

Robi to jednak w zupełnie inny sposób, ponieważ umożliwia unieruchomionemu i ograniczonemu na co dzień ciału dokonywać niesamowitych wyczynów bez użycia broni palnej. Kierujący Blazkowiczem gracz może doświadczyć takich możliwości, gdy Caroline ratuje go z opresji w rozdziale piętnastym przy użyciu jedynie własnych rąk. Słowo „umiar” nie ma w tym wypadku żadnego zastosowania.

Powyzsza skłonność do wykorzystywania nadmiaru i kompensowania niepełnosprawności technologią jest jeszcze bardziej zauważalna w przypadkach przejmowania kontroli nad niepełnosprawną postacią będącą jednym z protagonistów serii. W *Sly 3: Honor Among Thieves* Bentley już w tutorialu stara się udowodnić, że wózek inwalidzki według jego projektu czyni z niego efektywnego członka zespołu nie tylko na zapleczu, ale i w terenie. Jego motywacje wydają się tutaj bardzo proste. W toku gry wózek staje się jednym z najpraktyczniejszych urządzeń, a kolejne usprawnienia sprawiają, że może skakać wyżej i dalej – w tym na dachy budynków – oraz unosić się w powietrzu, poruszać znacznie szybciej niż kiedykolwiek i docierać do niedostępnych miejsc, atakować z bliska oraz z dystansu. Ten nadmiar możliwości pozwala panować nad przestrzenią, bawić się przeciwnikami, zachowywać całkowitą kontrolę na każdym poziomie.

Pozostaje więc przedstawić ostatni wniosek. Bardzo szybko interakcje z niepełnosprawnym, wirtualnym ciałem zaczynają funkcjonować między skrajnościami. Zarządzanie ciałem zamienia się w zarządzanie przestrzenią, a dokładniej w napięcie pomiędzy ścisłym jej ograniczaniem i odgradzaniem a nadmiarem władzy i możliwością panowania. W ten sposób skutecznie ograniczony zostaje wysiłek wymagany przy oswojaniu, upraszcza to także interakcje wewnątrz świata i zdecydowanie jest w stanie współgrać z wykorzystywaniem typowych strategii opowiadania o niepełnosprawności tak w przypadku NPC, jak i postaci kierowanych przez gracza.

## BIBLIOGRAFIA

- Brzozowska-Brywczyńska, Maja. „Ciała osobliwe w przestrzeni freak/talk show”. *Przegląd Socjologii Jakościowej* 8, 2 (2015).
- Carr, Diane. „Ability, disability and dead space”. *Game Studies* 14, 2 (2014).
- Ellis, Katie, Mike Kent. *Disability and New Media*. New York – London: Routledge, 2011.
- Ellis, Katie. *Disability and Popular Culture. Focusing Passion, Creating Community and Expressing Defiances*. Farnham: Ashgate, 2015.
- Klevjer, Rune. „Enter the avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games”. W: *The Philosophy of Computer Games*, red. John R. Sageng, Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen. New York: Springer, 2012.
- Mitchell, David T., Sharon L. Snyder. *Narrative Prosthesis Disability and the Dependencies of Discourse*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2000.
- Rodan, Debbie, Katie Ellis, Pia Lebeck. *Disability, Obesity and Ageing. Popular Media Identifications*. Farnham: Ashgate, 2014.
- Snyder, Sharon L., David T. Mitchell. „Body genres. An anatomy of disability in film”. W: *The Problem Body. Projecting Disability on Film*, red. Sally Chivers, Nicole Markotić. Columbus: Ohio State University Press, 2010.



Warpefelt, Henrik. *The Non-Player Character – Exploring the Believability of NPC Presentation and Behavior*. Stockholm: Stockholm University, 2016.

Wolski, Paweł. *Niepełnosprawność ruchowa. Między diagnozą a działaniem*. Warszawa: Centrum Rozwoju Zasobów Ludzkich, 2013.

Data wpłynięcia: 17 kwietnia 2018 r. Data zatwierdzenia do druku: 1 sierpnia 2018 r.



### VISIBILITY, COMPENSATION AND CONTROL. VIDEO GAME CHARACTERS WITH DISABILITIES

Characters with disabilities do not often appear in video games. In fact, there are hundreds of virtual worlds in which disability is practically absent, invisible, almost unacceptable. The article aims to draw attention to how characters with disabilities function in the game environment. What changes when we are in charge of or when we otherwise interact with a character with disability? What impact does the presence of such figures have on the space and environment of the game?

**SŁOWA KLUCZOWE:** niepełnosprawność, gry komputerowe, przestrzeń, ograniczenia

**KEY WORDS:** disability, video games, space, limitations

