

Wirtualne brzemię. Reprezentacje niepełnosprawności zwierząt w grach wideo i ich posthumanistyczne konteksty

Jan Stasienko

TEKSTY DRUGIE 2025, NR 1, S. 216–236

DOI: 10.18318/td.2025.1.14 | ORCID: 0000-0003-3444-696X

Sunaura Taylor w prologu do *Bydłęcego brzemienia* pyta: „Jeśli ucisk zwierząt i ucisk osób z niepełnosprawnością się ze sobą wiążą, to czy nie wiążą się ze sobą także drogi wiodące do wyzwolenia obu grup?”¹. Wydaje się, że można by to pytanie poszerzyć o wątek reprezentacji – jeśli myślenie o wspólnym ucisku osób z niepełnosprawnościami i zwierząt jest prawomocne, to czy mamy również do czynienia ze wspólnotą reprezentacji? Okazją do odpowiedzi chciałbym uczynić analizę cyfrowych reprezentacji zwierząt z niepełnosprawnościami w grach wideo. Analiza ta pokaże, jakie miejsce w fabułach gier i strukturze rozgrywki zajmują postacie tego typu oraz w jaki sposób budowane są narracje o niepełnosprawności w obrębie omawianych wirtualnych środowisk.

Cyfrowe reprezentacje zwierząt z niepełnosprawnościami mają w grach wideo bardzo skomplikowany status wynikający z przecinania się ich cyfrowej ontologii

Jan Stasienko – dr hab. prof. AGH w Krakowie, jest członkiem sieci naukowej Beyond Humanism Net, realizował projekty naukowe i badawczo-rozwojowe związane z *disability studies* oraz aplikacjami wspierającymi zdrowie psychiczne dla Ministerstwa Nauki, PFRON i NCBiR. W pracy naukowej koncentruje się na *game studies* (narracyjne, edukacyjne i terapeutyczne konteksty gier), antropologii nowych mediów i grafiki cyfrowej, technologiach dostępnych i kulturowych studiach nad niepełnosprawnością, bada technologie mediów z perspektywy krytycznego posthumanizmu. Ostatnio opublikował *Media Technologies and Posthuman Intimacy* (2021) oraz razem z Evi Sampanikou (red.) *Posthuman Studies Reader. Core Readings on Transhumanism, Posthumanism and Metahumanism* (2021).

¹ S. Taylor, *Bydłęce brzemię. Wyzwolenie ludzi z niepełnosprawności i zwierząt*, przeł. K. Makaruk, Filtry, Warszawa 2021.

ze specyfiką bohaterów gier będących delegatami podmiotowości graczy i postrzegania środowisk gier jako dynamicznych hybrydycznych maszyn zamykających w sobie afekty, ludzkie i nie-ludzkie typy sprawczości, zaautomatyzowane procedury i intraakcje. W związku z tym wywód chciałbym osadzić w optyce posthumanistycznej, gdyż pozwoli ona najlepiej poradzić sobie z interpretacją tej specyfiki, a także odnaleźć wspólne płaszczyzny problemów związanych z niepełnosprawnościami ludzi i zwierząt.

W artykule wskażę zatem, jak dalece wirtualne reprezentacje niepełnosprawności ludzkiej różnią się od tej zwierzęcej i czy to rozróżnienie w ogóle ma sens w grach wideo, w sytuacji gdy ich bohaterowie to często hybrydy zwierzęco-ludzkie lub zwierzęta poddane silnej antropomorfizacji. Zbadam, czy relacje między zwierzętami z niepełnosprawnościami a ludźmi w grach odtwarzają charakter relacji zewnętrznych oraz w jakiej mierze pytania o zwierzęcych normatów w rozumieniu Rasemarie Garland-Thomson mają sens w środowisku gier².

Zamierzam omówić teoretyczne relacje pomiędzy krytycznym posthumanizmem, studiami nad niepełnosprawnością oraz studiami nad zwierzętami, aby następnie przeanalizować kilka przykładów strategii posługiwania się zwierzętami z niepełnosprawnością w grach wideo. Pierwsza będzie się wiązała z analizą miejsca kilku wybranych postaci zwierzęcych z niepełnosprawnościami w strukturze rozgrywki i fabule gier. Wskażę kilka odmiennych modeli budowania takich postaci na potrzeby różnych gatunkowo gier, które odwołują się do strategii antropomorfizacji, pseudorealizmu lub do specyficznych sposobów budowania sympatii do „miłych zwierzątek z dysfunkcjami”. Druga strategia to z kolei model instytucjonalnego wytwarzania tak zwanych *brand heroes* – postaci mogących być kołem zamachowym kampanii społecznych związanych z niepełnosprawnością. Trzecia strategia natomiast wiąże się z kwestią działań aktywistycznych wokół komercyjnych tytułów gier, które świadomie unikają tematu niepełnosprawności.

To, jak będą wyglądać bohaterowie zwierzęcy z niepełnosprawnością, jaką będą pełnić funkcję w fabułach gier oraz jakie mechaniki będą ich reprezentować, stanowi wypadkową wielu różnych porządków – agonicznego najczęściej systemu rozgrywki, generalnego niedorepresentowania niepełnosprawności w grach, instrumentalnego podejścia do zwierząt (zwierzęta jako zasób w grach RTS, zwierzęta jako fałszywi ludzie – w perspektywie różnorodnych form antropomorfizacji, zwierzęta do towarzystwa jako element

2 R. Garland-Thomson, *Niezwykłe ciała. Przedstawienia niepełnosprawności fizycznej w amerykańskiej kulturze i literaturze*, przeł. N. Pamuła, Fundacja Teatr 21, Warszawa 2020.

konwencji gatunkowej), wynikającego z ogólniejszych stereotypów społecznych i kulturowych.

Konteksty teoretyczne posthumanistycznej interpretacji niepełnosprawnych zwierząt w grach

Krytyczne studia nad niepełnosprawnością okazują się ostatnio polem ważnych obserwacji w zestawieniu z dwoma innymi obszarami, jakimi są krytyczny posthumanizm oraz *animal studies*. W wypadku posthumanizmu osoby z niepełnosprawnościami zdaniem niektórych wpisują się w koncepcję ciała jako *assemblażu* biologiczno-technologicznego³ i nie zawsze pożądanej cyborgiczności⁴. Krytyczny posthumanizm pragnie się tym samym rozprawić z transhumanistycznym usprawnianiem osób z niepełnosprawnością. Nieustanne wskazywanie na nie medyczną, lecz społeczną definicję niepełnosprawności jako ustalonej normami społecznymi, a nie predefiniowanymi „ułomnościami” zbliżają z kolei krytyczne studia nad niepełnosprawnością do koncepcji ciała nomadycznego Rosi Braidotti⁵ czy ciała performansu w stylu Karen Barad⁶. Kolejny kontekst to zwracanie uwagi na różnorodne aspekty materialności, w takim sensie, w jakim życie osób z niepełnosprawnościami warunkuje obecność obiektów materialnych i niematerialnych oraz jest splątaniem materialności (np. w formie technologii asystujących i protez) i niematerialności (w której lokują się emocje, a także środowiska wirtualne).

Z kolei *animal studies* po części dzielą ze studiami nad niepełnosprawnością koncepcję innego, który często jest innym zbędnym lub mniej wartościowym⁷. Owo traktowanie osób z niepełnosprawnościami i niepełnosprawnych

3 D. Goodley, R. Lawthom, K. Runswick Cole, *Posthuman Disability Studies*, „Subjectivity” 2014, t. 7, nr 4.

4 M. Zdrodowska, *Telefon, kino i cyborgi. Wzajemne relacje niesłyszenia i techniki*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2021.

5 R. Braidotti, *Nomadic Subjects. Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*, Columbia University Press, New York 1994.

6 K. Barad, *Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, „Signs. Journal of women in culture and society” 2003, t. 28, nr 3; też, *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham, 2007.

7 M.T. Linett, *Literary Bioethics. Animality, Disability, and the Human*, t. 3, New York University Press, New York 2020; *Disability and Animality. Crip Perspectives in Critical Animal Studies*, red. Ch. Taylor, K.S. Montford, S. Jenkins, seria „Routledge Advances in Critical Diversities”, Routled-

zwierząt jako grup marginalizowanych i mniejszości połączonych wspólną krzywdą jest dosyć charakterystycznym rysem, niemniej o ile doświadczenie niepełnosprawności może być wspólne dla ludzi i zwierząt, o tyle łatwe i redukcyjne utożsamianie ich sytuacji może się okazać problematyczne. Jak pisze Stuart Murray:

związek między niepełnosprawnością a zwierzętami wprowadza do takich debat złożoność. Z jednej strony stan niepełnosprawności sugeruje unikatowe powinowactwo między ludźmi a zwierzętami [...]. Z drugiej strony porównania z zwierzętami były w historii jednym z fundamentalnych sposobów uznawania osób z niepełnosprawnościami za „anormalne” – „dziwolągi” i „potwory”⁸.

Idea myślenia o niepełnosprawności jako potworności wydaje się zatem historycznie wspólna dla utrzymywania ableistycznego porządku zarówno pomiędzy ludźmi, jak i zwierzętami, co potwierdzają też Richard Godden i Asa Mittman⁹, pokazując tę kwestię również w perspektywie historycznej.

Animal studies podejmują także między innymi tematykę zwierząt opiekunów osób z niepełnosprawnościami, które wpisują się w pewnym sensie w koncepcję gatunków towarzyszących w rozumieniu Donny Haraway i są przykładem bardzo głębokich międzygatunkowych form intymności¹⁰, a zarazem się im nieco wymykają, na przykład kiedy, jak pokazuje Eline

ge, Milton Park i in. 2020. Choć w artykule nie odnoszę się bezpośrednio do tych wątków, nie należy zapominać, że zwierzęta z niepełnosprawnościami wyraźnie wpisują się w kontekst analizy interseksyjnej i dyskryminacji wielokrotnej; zob. np. K. Crenshaw, *Demarginalizing the Intersection of Race and Sex. A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics*, w: *Feminist Legal Theories*, red. K. Maschke, Routledge, New York 2013; L. McCall, *The Complexity of Intersectionality*, „Signs. Journal of women in culture and society” 2005, t. 30, nr 3.

8 S. Murray, *Disability and the Posthuman. Bodies, Technology and Cultural Futures*, Liverpool University Press, Liverpool 2020, s. 27.

9 *Monstrosity, Disability, and the Posthuman in the Medieval and Early Modern World*, red. R.H. Godden, A.S. Mittman, Springer International Publishing, Cham 2019.

10 M. Bakke, *Miedzy nami zwierzętami. O emocjonalnych związkach między ludźmi i innymi zwierzętami*, „Teksty Drugie” 2007, nr 1/2; R.G. Kirk, N. Pemberton, T. Quick, *Being Well Together? Promoting Health and Well-being Through More Than Human Collaboration and Companionship*, „Medical Humanities” 2019, t. 45, nr 1; K. Oliver, *Service Dogs. Between Animal Studies and Disability Studies*, „PhiloSOPHIA” 2016, t. 6, nr 2.

Jammaers, stają się „pełnomocnikami” dyskryminacji w zastępstwie osób z niepełnosprawnościami¹¹.

Posthumanizm jest dobrą płaszczyzną do wspólnego myślenia o niepełnosprawności i zwierzętach, ponieważ w jego centrum stawia się krytyczną ocenę antropocentrycznego liberalnego podmiotu. Koncepcja człowieczeństwa jest tu poddawana krytyce niejako z dwóch stron, jednak niepełnosprawność wydaje się jednocześnie kategorią o wielkim potencjale mediacyjnym. Jak ujmuje te możliwości Murray:

Uznanie perspektyw związanych z niepełnosprawnością za centralne dla konceptualizacji postczłowieczeństwa może pozwolić nam na bardziej szczegółowe wyjaśnienie różnic między myśleniem nowoczesnym/eugenicznym a współczesnymi kwestiami relacji gatunkowych. Specyficzne formy połączeń na styku niepełnosprawność–zwierzę mogą natomiast dać wgląd w zagadnienie ludzko-zwierzęcych interfejsów, czego inne obszary po prostu nie oferują¹².

Owo postrzeganie posthumanistycznie rozumianej niepełnosprawności jako interfejsu między ludźmi a zwierzętami wydaje się niezwykle obiecujące w kontekście badań nad reprezentacjami niepełnosprawnych zwierząt w grach wideo.

Okazuje się, że i sama kategoria gry wideo może być postrzegana jako pewien typ interfejsu między bytami ludzkim i nie-ludzkimi. Pytanie o to, kto może się bawić i grać, zadaje Tom Tyler, pokazując różnorodne przykłady zwierzęcych graczy, nie tylko takich jak małpy człekokształtne, ale też psy, koty czy nawet jaszczurki¹³. Staje się ono również myślą przewodnią artykułu Kary Stone¹⁴. Oboje autorzy sytuują myślenie o szerokim bardziej-niż-ludzkim graniu także w kontekście studiów nad niepełnosprawnością. Jak pisze Stone:

11 E. Jammaers, *On Ableism and Anthropocentrism. A Canine Perspective on the Workplace Inclusion of Disabled People*, „Human Relations” 25 listopada 2021.

12 S. Murray, *Disability and the Posthuman*, s. 27.

13 T. Tyler, *Game. Animals, Video Games, and Humanity*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2022.

14 K. Stone, *What Can Play. The Potential of Non-human Players*, „Pivot. A Journal of interdisciplinary studies and thought” 2019, t. 7, nr 1.

Większość gier jest tworzona dla białych, heteroseksualnych, cisplciowych, zamożnych mężczyzn z klasy średniej, ale projektanci i naukowcy zastanawiają się, w jaki sposób osoby niepełnosprawne psychicznie lub fizycznie mogą grać w gry; jakimi drogami poprzez grę możemy do naszych miejskich środowisk i codziennego życia włączyć naturę; w jaki sposób granie może zbliżyć nas do zwierząt, pozwolić na wyciszenie się, zagwarantować pokój, prawa zwierząt lub po prostu dobrą zabawę. Dzięki myśleniu o nie-ludzkim możemy wyobrazić sobie rozwiązania, które umożliwią zaprojektowanie pozytywnych interakcji między ludźmi i innymi gatunkami¹⁵.

W kontekście reprezentacji niepełnosprawnych zwierząt w grach wideo chciałbym w swoich dalszych interpretacjach i omówieniu przykładów zwrócić również uwagę na to, że fundamentalne podejścia zarówno Garland-Thomson¹⁶, jak i Mitchella i Snyder¹⁷ dotyczące przedstawień ludzkich postaci z niepełnosprawnościami w kulturze amerykańskiej z powodzeniem dają się stosować także do reprezentacji niepełnosprawnych zwierząt w cyfrowej rozrywce. Fabuły gier często bowiem z jednej strony wykorzystują tego typu postaci jako „protezy narracyjne” – czyli w rozumieniu Davida Mitchella i Sharon Snyder fabularne symbole „czegoś innego niż niepełnosprawność” (jak i nieraz czegoś innego niż zwierzęcość), z drugiej zaś zwierzęce bohaterki i bohaterowie są dobrymi przykładami niezwykłych ciał, o których pisze Garland-Thomson, takich samych jak ciała ludzkie.

Ten zaprezentowany wyżej zestaw krytycznych podejść wydaje się dobrą podstawą do analizy cyfrowych wspólnot, jakimi są postaci z niepełnosprawnościami w grach wideo. Status tych postaci jest złożony zarówno ze względu na to, że są one jednocześnie awatarami i interaktywnymi przedłużeniami graczy, obiektami cyfrowymi, aktantami zależnymi, jak i niezależnymi od graczy, fabularnymi sprzymierzeńcami i wrogami. Owa heterogeniczność obejmuje także sytuację wirtualnych zwierząt w środowiskach gier, które również mogą być niepełnosprawne fizycznie lub/i intelektualnie.

¹⁵ Tamże, s. 99.

¹⁶ R. Garland-Thomson, *Niezwykłe ciała*.

¹⁷ D.T. Mitchell, S.L. Snyder, *Narrative Prosthesis. Disability and the Dependencies of Discourse*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2001.

Wizualne reprezentacje niepełnosprawnych zwierząt i ich miejsce w fabułach gier

Pierwszym obszarem analizy chcę uczynić wybrane postaci zwierząt z niepełnosprawnościami, w których sylwetkach najwyraźniej prezentują się różnicowane podejścia twórców gier do narracji o niepełnosprawności.

Okazuje się, że w obszarze gier wideo, mimo że do dzisiaj niepełnosprawność jest mocno niedoreprezentowana, z pierwszymi postaciami tego typu mamy do czynienia już w latach dziewięćdziesiątych XX wieku. Jedną z nich, pochodzącą z gry *Geoffrey Goes to the Fair* promującej sklep z zabawkami Toys „R” Us, to zwierzątko, lew Lennie poruszający się na wózku. Jak wskazuje Krystina Madej, tytułowy bohater gry, żyrafa Geoffrey, główna maskotka Toys „R” Us, ma w rozgrywce innych zwierzęcych przyjaciół¹⁸. Pośród nich znalazł się korzystający z wózka Lennie. Wokół jego niepełnosprawności nie zbudowano żadnej krzywdzącej narracji. Używanie wózka nie jest w grze traktowane jako utrudnienie dla jego aktywności. Środowisko gry zostało w pełni dostosowane do jego wymagań, we wszystkich lokacjach pojawiają się rampy, a w salonie gier wszystkie automaty obniżono do wysokości wózka. Zabiegi te zostały wykonane po to, żeby dzieci zaangażowane w rozgrywkę mogły w spójny sposób postrzegać doświadczenie niepełnosprawności bohatera, tak by mobilność Lenniego nie była odbierana jako nienaturalna, niezręczna. W początkowej sekwencji, która przedstawia Geoffreya i jego przyjaciół ścigających się na rowerach, Lennie jest aktywnym uczestnikiem wyścigu, dotrzymując tempa rowerom; jego koła kręcą się z taką samą prędkością jak koła rowerowe jego przyjaciół. Powstała w 1998 roku gra stanowi w związku z tym jedną z pierwszych, w których inkluzywność postaci z niepełnosprawnością ma istotne znaczenie. Wybór bohaterów zwierzęcych wynika oczywiście z tego, że adresatem gry są małe dzieci. Silna antropomorfizacja postaci również jest związana z targetem, aczkolwiek kolejne przykłady gier adresowanych też do starszej publiczności także będą często korzystać z wzorca zwierząt zachowujących się w sposób ludzki.

18 K. Madej, *Representation of Disability in Children's Video Games*, Routledge i CRC Press, London–New York 2024.; zob. też J. Stasieńko, A. Dytman-Stasieńko, A. Flamma, K. Madej, M. Śledź, „Krucze awatary?” *Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2021. Reprezentacjami niepełnosprawności w grach zajęli się wcześniej Damian Gałuszka i Dorota Żuchowska-Skiba, jednak pośród analizowanych przykładów nie znalazły się niepełnosprawne zwierzęta; zob. ciż, *Niepełnosprawność w grach wideo – omówienie na przykładach wybranych wirtualnych postaci*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2018, nr 14 (3).

Przykładem tego typu antropomorfizacji, które jednak pozbawione zostały pogłębionego namysłu nad niepełnosprawnością, są postaci z bardziej współczesnych gier, takie jak posługujący się wózkiem szop w grze *Overcooked* oraz wiele postaci w grze *Moving Out* (ludzie, zwierzęta, postacie-przedmioty). Obie gry odwołują się do podobnego pomysłu – wymagają kooperacji, a grupa bohaterów musi zrealizować wymagające zlecenia, w pierwszym wypadku kulinarne, w drugim zaś związane z przeprowadzkami. Najczęściej wyzwaniem jest liczba zamówień, a poza tym środowisko, w którym realizowane są zlecenia. W obu grach niepełnosprawność stanowi jedynie motyw wizualny. Wózki, z których korzystają bohaterowie, są tylko kosmetycznym dodatkiem, który nie wpływa w żaden sposób, pozytywny lub negatywny, na rozgrywkę, nie ma kontekstu fabularnego. Z kolei zwierzęcy status postaci dodaje im uroku. W takiej sytuacji zwierzęcość połączona z niepełnosprawnością ma być kojarzona z czymś sympatycznym i miłym, tym samym narracja o niepełnosprawności komunikowana w opisywanych grach to swego rodzaju zawoalowana wersja paternalizmu – niepełnosprawność zostaje ukryta pod sztafażem „miłego bohatera na wózku”.

Wspominana w odniesieniu do *Overcooked* i *Moving Out* dekoratywna rola wózka jeszcze mocniej wybrzmiewa w jednej z gier z serii „Animal Crossing”, pt. *New Horizons*. W całej serii gracze mogą się wcielić w mieszkańców baśniowej wioski zasiedlanej przez antropomorficzne zwierzęta. Okazuje się, że w grze wózek jest jedynie unieruchomionym sprzętem domowym. Można go tylko postawić w miejscu zasiedlanym przez naszego bohatera, usiąść na nim, ale bez możliwości przemieszczania się. Pełni on po prostu funkcję mebla, który można kupić w sklepie i dobrać do niego pasującą graczowi kolorystykę.

Konwencja „miłego niepełnosprawnego zwierzęcia” pojawia się także w grze *Moss*, w której myszka Quill jest postacią głuchą, posługującą się amerykańskim językiem migowym. Gracz może sterować myszą, aby rozwiązywać znajdujące się w grze łamigłówki i przechodzić do dalszych lokacji. Komunikaty w języku migowym są jednak elementem uzupełniającym – postać formułuje wskazówki i wyraża emocje, migając, jednak do uczestnictwa w grze znajomość język migowego tak naprawdę nie jest potrzebna. Niemniej posługiwanie się przez bohaterkę ASL-em spotkało się z ciepłym przyjęciem w społeczności graczy i świadczy o unikatowości gry.

O konwencji „miłej zwierzęcej niepełnosprawności” można mówić również w odniesieniu do pieszka Chorizo, jednej z postaci w grze *Far Cry 6*, ale z uwagi na gatunek gry – strzelanina pierwszoosobowa – ów status należy

uznać za dyskusyjny. Chorizo to rzadki w środowisku gier przypadek niepełnosprawnego zwierzęcia, które nie jest antropomorfizowane. W związku z niesprawną tylną częścią ciała pies ma do niej przytroczony wózek z dwoma kołami. Ujmująca natura pieska kontrastuje jednak mocno z jego rolą w świecie gry. Chorizo należy do kategorii tak zwanych Amigos – zwierząt wspierających bohatera w trakcie rozgrywki. W związku z tym, że gra polega na strzelaninie i toczy się w scenerii przypominającej Kubę, rolą Amigos jest pomaganie głównemu bohaterowi w walce. Jedne są bardziej agresywne: kogut, krokodyl czy puma, natomiast Chorizo należy do pomocników, którzy nie atakują bezpośrednio przeciwników, ale odwracają ich uwagę i wyszukują dla swojego pana surowce i ekwipunek.

Wzmiankowani Amigos wpisują się zatem w charakterystyczną i powtarzającą się w różnych grach mechanikę udzielania pomocy przez postaci zależne od protagonisty. Z perspektywy tak zwanej retoryki proceduralnej, której koncepcję wypracował Ian Bogost, różnorodne mechaniki gier mogą się stać nośnikami wartości i znaczeń¹⁹. W wypadku niepełnosprawnych zwierząt jako pomocników ów kontekst mechaniki pomocy jako figury retorycznej okazuje się niejednoznaczny. Z jednej strony dobrze, że niepełnosprawny podmiot prezentuje się jako aktywny i udzielający pomocy, zamiast sam jej wymagać, ale z drugiej niepełnosprawność Chorizo sama w sobie jest w fabule gry konsekwencją walki – uszkadza on kończyny na wojkowym potykalcu, jego technologia asystująca – wózek – służy także do przewożenia części do uzbrojenia jego pana. W takim przypadku pies stanowi tak czy inaczej ofiarę działań wojennych, a jego pomoc wiąże się z potęgowaniem przemocy.

Status Amigos wydaje się w tej perspektywie dobrym cyfrowym potwierdzeniem kategorii kompleksu militarno-zwierzęcego, którą posługują się Judy Bentley, Anthony Nocella i Colin Salter. Kompleks ten autorzy stawiają na przecięciu wcześniej sformułowanych definicji zwierzęcego kompleksu przemysłowego i kompleksu przemysłowo-militarnego²⁰. Zdaniem badaczy wiąże się on z wykorzystywaniem zwierząt innych niż ludzie jako narzędzi

19 I. Bogost, *Persuasive Games*, MIT Press, Cambridge, MA 2007.

20 *Animals and War. Confronting the Military-Animal Industrial Complex*, red. A.J. Nocella, C. Salter, J.K.C. Bentley, Lexington Books, Lanham 2014. Autorzy wskazują, że z jednej strony kompleks ten opiera się na wykorzystaniu wcześniej ukształtowanych zależności między wojną a przemysłem, a z drugiej jest konsekwencją masowego wyzysku zwierząt w innych dziedzinach niż wojskowość.

wojny do ludzkich celów, na ludzkich warunkach i zgodnie z kaprysami antropocentryzmu, gatunkizmu i ludzkiego szowinizmu²¹. Warto wskazać, że instrumentalne podejście do zwierząt jest charakterystyczne dla całej serii „Far Cry” – dzikie zwierzęta oprócz tego, że stanowią ustawiczne zagrożenie dla protagonistów, w związku z tym muszą być likwidowane, są także zasobem, który pozwala tworzyć przydatne przedmioty²².

Nieco bardziej pozytywny charakter, choć niewolny od specyficznego nastawienia, ma narracja o niepełnosprawności związana z postacią Bentleya w serii gier „Sly Cooper”. Bentley to antropomorficzny żółw, będący w pierwszej części gry postacią pełnosprawną, ale po doznaniu obrażeń w finałowej scenie drugiej części, pt. *Band of Thieves*, w kolejnych częściach gry musi korzystać z wózka. Z jednej strony postać Bentleya wpisuje się w koncepcję narracyjnych protez Mitchella i Snyder, ponieważ symbolizuje determinację i chęć ciągłego bycia przydatnym w zespole. Bentley jest więc przykładem heroizmu związanego z niepełnosprawnością, którego społeczność osób z niepełnosprawnościami stara się unikać. Z drugiej strony twórcy gry wpadają nieco w koleinę stereotypowego „naprawiania” postaci z niepełnosprawnościami przez dodawanie im cyborgiczno-transhumanistycznego anturazu. Bentley wyposaża swój wózek w coraz wymyślniejsze mechanizmy i uzbrojenie, przez co staje się on nie tylko technologią asystującą sensu stricto, ale również bronią bohatera. Niepełnosprawność w tym przypadku jest nie tylko naprawiana, lecz także w zaawansowany sposób technologizowana. Niemniej mimo tych cyborgicznych wzmocnień twórcom gry udało się też odzwierciedlić ograniczenia związane z niepełnosprawnością. Bentley nie może się skradać ani przeciskać przez wąskie przejścia, a kiedy jest pozbawiony wózka, staje się bezsilny wobec zagrożeń i trudno mu się ukryć.

Należy zatem docenić autorów gry za pokazanie dynamiki bohatera jako aktywnego aktora zdarzeń, który musi zmierzyć się z nowymi warunkami swojego działania. Równie istotna wydaje się chęć oddania w mechanice postaci ograniczeń związanych z dysfunkcją ruchu. Zarazem jednak osadzenie serii „Sly Cooper” w świecie antropomorficznych zwierząt wzmacnia sympatię do postaci, która przez to znów wpisuje się w konwencję „miłego zwierzęcia z niepełnosprawnością”, aczkolwiek w fabule gier pojawiają się

21 Tamże, s. 1.

22 Warto odnotować, że przejrzystą typologię postaci zwierzęcych w grach konstruuje Krzysztof Jański, wyróżniając ich pięć kategorii: przeciwnik, tło, bohater, towarzysz, narzędzie; zob. tenże, *Towards a Categorisation of Animals in Video Games*, „Homo Ludens” 2016, nr 1 (9).

sytuacje, gdy Bentley jest prezentowany raczej jako zgryźliwy i uszczypliwy spryciarz niż miły kompan. W jednej ze scen stara się wyprowadzić przeciwnika (Mugshotta) z równowagi, obrażając go obelgami na temat jego stanu psychicznego czy oddechu, a nawet szydząc z jego matki. Antagonista nie jest mu zresztą dłużny, określa bowiem Bentleya niewybrednymi epitetami dotyczącymi jego niepełnosprawności. Nazywa go na przykład „małym połamanym kretyńcem” albo – odnosząc się do okularów bohatera – „czworonożnym kretyńcem na wózku”. Można zatem powiedzieć, że o ile niepełnosprawność zostaje w umiejętny sposób oddana przez głęboką mechanikę gier, o tyle zwierzęcość postaci stanowi raczej naskórkową dekorację, ponieważ bohaterowie powtarzają ludzkie typy osobowości, przywary i stereotypowe klisze.

Do istotnych przykładów narracji o niepełnosprawności w grach wideo należy *Biomutant*. Niegrywalną postacią, na którą warto w tej produkcji zwrócić uwagę w kontekście niepełnosprawności, jest Przedawniony (Out-of-Date). Ów bohater to antropomorficzny zmutowany gryzoń, który porusza się na wózku ze względu na brak nogi, odgryzionej przez jednego z potworów zasiedlających świat gry. Fabuła odwołuje się do motywu katastrofy ekologicznej – ludzkość tak mocno zdewastowała Ziemię, że w wyniku mutacji zaczynają ją zasiedlać uczłowieczone zwierzęta. Nowy postapokaliptyczny świat musi się zmagać z krwiożerczymi bestiami, tak zwanymi Światożercami.

Przedawniony jako postać wspierająca protagonistę tłumaczy głównemu bohaterowi, co stało się ze światem gry w przeszłości. Jest skarbnicą wiedzy o minionych wydarzeniach i okolicznościach katastrofy. Jako proteza narracyjna postać ta komunikuje odniesienie się do „starych czasów” i stanowi przykład toposu „mędrca na wózku” – starszego, zapomnianego przez świat strażnika swojego terytorium. Niepełnosprawności w tym wypadku się nie naprawia, a dysfunkcja ruchu głównego bohatera staje się uniwersalną metaforą wykreowanego w grze świata będącego konsekwencją ekologicznego wyniszczenia Ziemi. Inne postaci zwierząt w grze również funkcjonują jako emblematy owej katastrofy i narracji o końcu zbieżne z zainteresowaniami *extinction studies*. Mają wyraźne zniekształcenia ciała, blizny, często dotyka je trauma. Sama koncepcja walki między zwierzętami wydaje się w charakterystyczny sposób rozwijać model świata po katastrofie wywołanej przez człowieka. Konstrukcja tego świata nie przypomina królestwa zwierząt, przemoc nie jest związana z koniecznością zdobywania pożywienia, ale naśladuje przemoc ludzi wobec zwierząt.

W polu zainteresowań myśli posthumanistycznej są także studia nad potwornością. W kontekście reprezentacji niepełnosprawności w grach perspektywa ta kieruje uwagę na tytuły tych, w których daje ona okazję do prezentowania opacznie widowiskowych zniekształconych ciał-spektakli²³. O ile tego typu formy przedstawień w odniesieniu do ciał ludzkich wykorzystują chętnie growe survival horrory, o tyle również w tej estetyce osadzone są produkcje z reprezentacjami zwierząt. W *Zoochosis* gracz wciela się w rolę pracownika ogrodu zoologicznego, w którym wybucha epidemia zmutowanych zwierząt. Mutacje ukrywane są w typowych i niebudzących podejrzeń ciałach dzikich zwierząt. Żyrafy, kangury czy łosie często są przyjazne w pierwszym kontakcie z bohaterem gry, dają się nawet pogłaskać, by po chwili zmienić się w krwiożercze, ogromne insekty i stawonogi. Ciało dzikiego zwierzęcia w tych przedstawieniach jest w nagły sposób deformowane i uszkodzane. Ten rodzaj przemiany w zwierzę z innej budzącej odrazę rodziny gatunkowej oraz hybrydowe i szokujące połączenia ciał stanowią efekt wizualny, w którym niepełnosprawność i choroba są ukazywane jako przerażające i groźne.

Innym podejściem do narracji o hybrydowości, będącej jednocześnie swego rodzaju narracją o niepełnosprawności bez niepełnosprawności, jest zbierająca pozytywne recenzje gra *Stray*. Prezentuje ona również świat po ludzkiej zagładzie, w którym cechy ludzkie przejmują roboty. Tymczasem głównym bohaterem gry sterowanym przez gracza jest kot, który przypadkowo trafia do zasiedlonych przez roboty podziemi i stara się z nich wydostać. Gra została doceniona zarówno przez recenzentów, jak i organizacje działające na rzecz zwierząt (m.in. PETA) za wiarygodne przedstawienie zwierzęcia jako sprawczego aktanta i oddanie kocich zachowań bohatera. Warto zwrócić uwagę, że gra w pewien sposób jest także opowieścią o uzupełnianiu się. Zwierzę przemierza świat gry razem z postacią inteligentnego drona. Tym samym niedostatki komunikacyjne kota, który nie może porozumiewać się z innymi postaciami, niwelowane są w interakcjach (intraakcjach) z dronem, mającym z jednej strony technologiczną ontologię, ale z drugiej noszącym w sobie człowieczą osobowość swojego ludzkiego twórcy.

23 D. Carr, *Bodies, Augmentation and Disability in Dead Space and Deus Ex. Human Revolution*, „Context Matters” 2013; też, *Ability, Disability and Dead Space*, „Game Studies” 2014, t. 14, nr 2; też, *Bodies That Count. Augmentation, Community, and Disability in a Science Fiction Game*, „Journal of Literary & Cultural Disability Studies” 2020, t. 14, nr 4.

Zwierzęca niepełnosprawność w kontekście instytucjonalnym – przypadek serii „Creature Discomforts”

Kolejny przykład budowania narracji o niepełnosprawności przy pomocy zwierząt to seria filmów animowanych i gier „Creature Discomforts” zrealizowana dla Fundacji Leonarda Cheshire’a wspierającej osoby z niepełnosprawnościami w zakresie edukacji, rynku pracy i dostępności. Idea projektu „Creature Discomforts”, przygotowanego przez słynne studio Aardman Animations, odwołuje się do niezwyklej krótkometrażowej kreskówki z 1989 roku pt. „Creature Comforts”, funkcjonującej czasem pod spolszczonym tytułem „Zwierzozwierzenia”. Jej autorem był współzałożyciel studia Nick Park, który wpadł na pomysł, żeby wykorzystać postaci zwierząt z ogrodu zoologicznego, tak aby w kolejnych krótkich filmach wypowiadały się głosami brytyjskich przechodniów z sond rejestrowanych na ulicach Londynu. Wypowiedzi te dotyczyły warunków życia mieszkańców. Zestawienie charakterystycznych plastelinowych postaci zwierząt w stylu Aardmana z poważną tematyką wypowiedzi wywoływało zabawny efekt, a zarazem skłaniało do refleksji.

O ile pierwszy film nie przedstawiał zwierząt stricte niepełnosprawnych, o tyle z racji umieszczenia postaci w zamkniętej przestrzeni zoo jego interpretatorzy byli w stanie taki kontekst związany z niepełnosprawnością odnaleźć. Jak pisze Sasha Greenberg:

Choć [kampania] używa zwierząt jako metaforę dla ludzkich warunków społecznych, *Creature Comforts* konfrontuje segregację, ograniczenie i uwięzienie, które dotyczą w różnym stopniu zarówno zwierząt, jak i ludzi z niepełnosprawnościami. Przez umieszczenie glinianych zwierząt w zoo i zintegrowanie wojeurystycznego spojrzenia na zwierzęta z ableistycznym spojrzeniem na osoby z niepełnosprawnościami uwięzienie zwierząt jest przedstawiane jako metafora ludzkiego ableizmu²⁴.

Niezwykły urok i popularność filmu sprawiły, że na kanwie pomieszenia konwencji plastelinowej kreskówki z sondami ulicznymi w kolejnych latach nakręcono serię kresówek i rozrywkowych, i reklamowych.

Szczególnym projektem, w którym Aardman Animations odwołało się do podobnego pomysłu, była seria przygotowana dla Fundacji Leonarda

²⁴ S. Greenberg, *Animated Film and Disability. Crippling Spectatorship*, Indiana University Press, Bloomington 2023, s. 58.

Cheshire'a w 2008 roku. Seria otrzymała nowy tytuł „Creature Discomforts” i objęła osiem krótkich animacji z udziałem zwierząt z niepełnosprawnościami. Znajdziemy tam sporo postaci korzystających z wózków, między innymi jamnika, ślimaka, sowę i jeża, pojawiają się też zwierzęta używające lasek i kul, takie jak patyczak i żółw. Inne typy reprezentowanej niepełnosprawności to na przykład dysfunkcja słuchu (kot) i wzroku (kameleon). Zwierzęta wypowiadają się w filmach głosami osób z niepełnosprawnościami, które podejmują wiele zagadnień istotnych z perspektywy całej społeczności; mówią na przykład o barierach architektonicznych, powrocie do kształcenia, nastawieniu innych osób do niepełnosprawnych czy nawet miłości i seksie.

Hybrydowe wyposażenie zabawnych reprezentacji zwierząt z niepełnosprawnościami w głos autentycznych niepełnosprawnych osób wydaje się interesującą formą komunikowania doświadczenia niepełnosprawności przez interfejs animacji i gier. Widzialność niepełnosprawności zwiększa się w związku z owym posthumanistycznym połączeniem ludzi i zwierząt w plastelinowych postaciach. Stereotypowy dyskurs nad niepełnosprawnością jest tutaj cripowany (kalekowany)²⁵ przez wzbudzanie niepokoju u widzów, którzy konfrontują się z bohaterami o niepewnym statusie (animowane zwierzęta vs. autentyczne osoby, fikcjonalność warstwy wizualnej vs. autentyczność wypowiedzi).

Kampanii towarzyszą także proste gry wideo zogniskowane wokół wybranych bohaterów animacji. Pierwsza z nich, *Flyzz*, wiąże się z postacią niewidomego kameleona Calluma, który mimo dysfunkcji wzroku stara się łapać muchy i osy długim językiem. Druga gra, *Zbieranie orzeszków*, to zręcznościówka, w której gracz steruje mrówką Millie i jego zadaniem jest nakarmić słonia orzeszkami. Wykonując to zadanie, trzeba zachowywać ostrożność, bo słon wpada w szal, kiedy dostanie orzeszki inne, niż lubi, a sama mrówka może też zostać wciągnięta przez niego trąbą. Ostatnia z gier, *Słodki sklepik*, dotyczy jedn nogiego żółwia Tima. Stara się on przy użyciu kul i dzięki wyczuciu fizyki zdobyć w sklepie ze słodyczami łakocie dla swoich dzieci.

O ile w warstwie reprezentacji i fabuły gry kontynuują wątki zaprezentowane w filmach, o tyle interaktywność gier nadaje doświadczeniu niepełnosprawności zwierzęcych bohaterów wymiar symulacyjny, a nawet

25 Cripowanie jest odzyskiwaniem przestrzeni publicznej przez osoby z niepełnosprawnościami, które jako jedyne mają prawo nazywać się kalekami; zob. R. McRuer, *Crip Theory. Cultural Signs of Queerness and Disability*, New York University Press, New York 2006.

zręcznościowy. Gry w takim wydaniu reprodukują zatem dyskusję nad korzyściami i wadami symulowania niepełnosprawności²⁶. Główne zalety takiej symulacji, wskazywane przez badaczy, obejmują potencjalne zwiększenie empatii wśród jej użytkowników oraz możliwość lepszego zrozumienia wyzwań, przed jakimi stoją osoby z niepełnosprawnościami. Wydaje się jednak, że częściej obecnie pisze się o istotnych wadach tego podejścia, takich jak ryzyko uproszczenia doświadczenia niepełnosprawności oraz potencjalne wzmocnienie szkodliwych stereotypów. Symulacje mogą nie odzwierciedlać rzeczywistości osób z niepełnosprawnościami, co prowadzi do dalszej marginalizacji i utrwalania błędnych przekonań na ich temat. Ponadto niepełnosprawność jest zróżnicowanym spektrum doświadczeń, co oznacza, że symulowanie jej w sposób ogólny może się okazać nieadekwatne i niewystarczająco precyzyjne. Myląca może być na przykład krótkotrwałość doświadczenia symulowanej niepełnosprawności. Symulacje niosą więc ryzyko reprodukcji paternalistycznego ableizmu przez utrwalanie przekonania, że oto my, normaci, wiemy, jak wygląda doświadczenie niepełnosprawności.

O ile tworzenie pozytywnego klimatu wokół niepełnosprawności z bliskotliwym uwzględnieniem głosów osób z niepełnosprawnościami w projekcie wzorowanym na oryginalnych „Creature Comforts” wydaje się pozytywnym kontekstem kampanii, o tyle pojawiły się wobec niej także głosy krytyczne. Irene Rose dowodzi na przykład, że kampania wpisuje się w chęć kształtowania pozytywnego wizerunku organizacji charytatywnych, gdy tymczasem organizacje tego typu należy uznać za fundamentalnie niezgodne z prawami osób z niepełnosprawnościami. Rose wskazuje, w jaki sposób dyskursy i estetyka „milutkiego” stosowane w kampanii, „Cretature Discomforts” działają na rzecz symbolicznego oddalenia i wyparcia podobnego do znanych dużo wcześniej dyskursów strachu używanych w kampaniach charytatywnych dla osób z niepełnosprawnością. Tym samym jest to forma kontynuacji opresywnego produkowania w dyskursie charytatywnym niepełnosprawnego podmiotu, który ma być zależny od pomocy takich organizacji²⁷.

26 A.M. Silverman, *The Perils of Playing Blind. Problems with Blindness Simulation and a Better Way to Teach about Blindness*, „Journal of Blindness Innovation and Research” 2015, t. 5, nr 2; T. Olson, *How Disability Simulations Promote Damaging Stereotypes*, <https://nfb.org/sites/default/files/images/nfb/publications/bm/bm14/bm1401/bm140107.htm> (1.05.2024).

27 I. Rose, *Three-D Issue 21. „One Year On” Symposium on the Legacy of the Paralympics, Accentuate with University of Brighton – MeCCSA*, <https://www.meccsa.org.uk/nl/three-d-issue-21-one-year-on-symposium-on-the-legacy-of-the-paralympics-accentuate-with-university-of-brighton/> (1.05.2024).

Aardman powtórzył pomysł w czasie epidemii Covid-19 w 2020 roku w filmie *Creature Discomforts. Life in a Lockdown*, choć już bez udziału zwierząt z niepełnosprawnościami. Mimo znów, wydawać by się mogło, żartobliwego klimatu animacji wybrzmiały w niej jeszcze mocniej powszechne poczucie przygnębienia i izolacji oraz niepokój o przyszłość. Dzieje się tak dlatego, że owe przestrzenie lockdownu to w animacji miejsca opresywnego przetrzymywania zwierząt, takie jak klatki, wybieg w zoo czy namiot cyrkowy.

Niepełnosprawne zwierzęta jako wyraz wspólnotowej „wrażliwości w oporze”. Przykład „The Sims”

Ostatni przykład związany z dyskursem wokół niepełnosprawności zwierząt w grach wideo wiąże się ze znaną serią symulatorów życia „The Sims” rozwijaną przez studio Maxis, a wydawaną przez Electronic Arts. Przypadek ten w mojej opinii jest chyba najwyrazistszą formą wspólnotowego działania na rzecz reprezentacji w grach zwierząt z niepełnosprawnościami. Warto w analizie tego fenomenu posłużyć się kategorią „wrażliwości w oporze” uktą przez redaktorki tomu *Vulnerability in Resistance* Judith Butler, Zeynep Gambetti i Leticję Sabasay²⁸. Zdaniem badaczek podważa ona podstawowe założenie, że wrażliwość i opór są wzajemnie przeciwstawne. Autorki sugerują, że wrażliwość może być jednym z warunków możliwości oporu, a nie tylko jego przeciwieństwem. W kontekście tej koncepcji wrażliwość jest rozumiana jako źródło i składnik oporu oraz niezbędny element transformacji społecznej. Wrażliwość nie musi być postrzegana wyłącznie jako bierność, lecz także jako zasób, z którego opór może czerpać siłę²⁹.

W „The Sims” okazją do manifestacji owej „wrażliwości w oporze” jest przypadek moderskiej aktywności społeczności graczy zgromadzonej wokół tych gier. Tę popularną serię można określić jako zestaw symulatorów codziennego życia. Gracze mają duże możliwości kształtowania postaci, których życiem kierują w rozgrywce, poczynawszy od wyboru płci, rasy, wyglądu, przez konstruowanie ich życiowego otoczenia, a skończywszy na rozwijaniu ich ścieżek zawodowych czy budowaniu związków i relacji rodzinnych. Seria powstaje już od 2000 roku, ma wiele dodatków i kolejnych części. Mimo to i mimo że sednem gry jest reprezentacja codziennego życia i relacji

28 *Vulnerability in Resistance*, red. J. Butler, Z. Gambetti, L. Sabasay, Duke University Press, Durham 2016.

29 Tamże, s. 1-4.

społecznych, bardzo trudno w niej doszukać się aspektów związanych z niepełnosprawnością zarówno ludzką, jak i zwierzęcą.

Temat zwierząt w „Simsach” sam w sobie zastanawia, ponieważ większość postaci tego typu ogranicza się do kilku stereotypowych ról odzwierciedlających znany z realnego świata model eksploatacyjny w stosunku do świata zwierzęcego. Zwierzęta w związku z tym są najczęściej pupilami do towarzysztwa, kupowanymi w sklepach zoologicznych. Mogą być także szkodnikami, które należy eliminować (po wezwaniu odpowiednich specjalistów), takimi jak szopy, skunksy i króliki dewastujące przydomowe ogródki. Zdarza się również możliwość hodowli zwierząt, tak jak w dodatku do gry *Cottage Living*. Jeśli chodzi o dodatki tematyczne, zawierają one właśnie swego rodzaju getta zwierząt – dzikie zwierzęta, a także część udomowionych mogą występować tylko na określonym terenie, wiążącym się z tematem danego dodatku, na przykład *The Sims 4. Jungle Adventure* lub *The Sims 4. Horse Ranch*. Od początku serii wykorzystywane są nieco kuriozalne pomysły na przedstawianie niektórych gatunków – w grze *The Sims. Hot Date* wyprodukowanej w 2001 roku pojawia się niedźwiedzica Claire, uważana za pierwsze dzikie zwierzę w serii. Bohaterka buszuje na posesjach mieszkańców, tak jak to dzieje się często w górzystych regionach, z tym że mamy do czynienia z postacią poruszającą się na dwóch nogach i zachowującą raczej jak człowiek niż zwierzę. Zwierzęta w grze podzielone są na te, którymi można sterować, i są to zwierzęta do towarzysztwa, oraz te stanowiące zagrożenie lub pełniące funkcję dekoratywną.

Wracając do tematu niepełnosprawności, nieuwzględnianie jej w kolejnych grach studia Maxis wywołało w społeczności graczy dyskusję, gdyż owo zaniechanie producentów potraktowali oni jako swoisty brak i wadę. Efektem tego niezadowolenia były liczne mody do gry w formie nowych elementów otoczenia oraz postaci, takie jak protezy rąk, opaski na oko, blizny, wózki inwalidzkie, którym można zmieniać kolorystykę. Były to elementy i modele pozwalające osobom z niepełnosprawnościami zaakcentować swoją obecność w grze. Te szczytne i aktywistyczne działania społeczności graczy nie były jednak w stanie zniwelować braku reprezentacji niepełnosprawności w bazowym projekcie gry. Jak pisze Danielle M. Marascalchi w tekście *Where Are the Disabled Sims?*³⁰, problem z modami niepełnosprawności polega na tym, że są one nieoficjalne, nieuregulowane i tworzone kompletnie ochotniczo. Sporo z nich oferuje rozwiązania uproszczone i nierozwinięte. Wymagają

30 D. Marascalchi, *Where Are the Disabled Sims? First Person Scholar*, <http://www.firstpersonscholar.com/where-are-the-disabled-sims/> (12.10.2021).

one dłuższego wyszukiwania, a sama idea modów, które trzeba dodatkowo instalować, może być znacznym ograniczeniem dla mniej technicznie uzdolnionych graczy. Niepełnosprawność w „Simsach” wydaje się więc tym samym podwójnie wykluczona – nie ma jej w bazowej grze, a prezentowana za pośrednictwem modów może dotrzeć do ograniczonej liczby użytkowników.

W odniesieniu do niepełnosprawności zwierząt warto zwrócić uwagę, że spośród licznych modów przygotowanych przez społeczność znalazły się postaci psów pozbawione jednej z kończyn; elementem reprezentowania niepełnosprawności było także wprowadzenie modów pozwalających ludzkim postaciom z niepełnosprawnością na przykład wzroku wesprzeć się psami asystującymi³¹.

Można powiedzieć, że manifestujące się w moderskiej aktywności wrażliwość na wspólnotę osób i zwierząt z niepełnosprawnościami oraz opór wobec marginalizowania jej przez producenta serii przyniosły częściowy efekt. Studio Maxis pod presją społeczności graczy zaczęło od 2023 roku wprowadzać za pośrednictwem aktualizacji nowe elementy środowiska gier „The Sims”, które pozwalają w lepszy sposób przedstawiać interesy grup marginalizowanych, w tym osób z niepełnosprawnością czy osób transpłciowych³². Sfera reprezentacji niepełnosprawnych zwierząt pozostaje jednak nadal domeną modów.



W artykule wskazałem kilka wybranych strategii budowania w grach zwierzęcych postaci z niepełnosprawnością. Pierwszą z nich była konwencja uroczych zwierząt z dysfunkcjami (np. *Overcooked*, *Animal Crossing*), która z jednej strony pozwala zbudować protokół empatii między graczem a postacią, ale z drugiej ogranicza się często do naskórkowego pokazywania niepełnosprawności.

Wybrane przykłady gier, na przykład seria „Far Cry”, manifestują z kolei, w jaki sposób omawiane postacie wpisują się w reprodukcję modelu eksploatacji zwierząt oraz dyskurs związany z kompleksem militarno-zwierzęcym.

31 Jovan, *Create Three Legged Pets in The Sims 4 Cats & Dogs with this Mod*, <https://simscommunity.info/2017/11/20/create-three-legged-pets-in-the-sims-4-cats-dogs-with-this-mod/> (1.05.2024); SnarkyWitch, *Sims 4 Community Poll: 2023 Wishlist. Sims Community*, <https://simscommunity.info/poll/sims-4-community-poll-2023-wishlist/> (1.05.2024).

32 Electronic Arts, *Update 01/31/2023*, <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/news/update-01-31-2023> (1.05.2024).

Przykłady takich gier jak *Zoochosis* i *Biomutant* przekonują natomiast, że strategia pokazywania niepełnosprawności i chorób zwierząt jako potworności, która pierwotnie miała być jedynie chwytem retorycznym wyzyskującym niepełnosprawne ciała jako spektakle w rozumieniu Garland-Thomson, na głębszym poziomie staje się wizualną i fabularną ilustracją wszystkich niszczących konsekwencji antropocenu.

Kampania „Creature Discomforts” dowodzi z kolei potencjału zwierząt jako ambasadorów różnorodnych działań na rzecz społeczności osób z niepełnosprawnościami i samych zwierząt. Należy jedynie zwracać baczniejszą uwagę na ryzyko związane z samymi organizacjami pomocowymi jako centrami, które mogą utrwalać praktyki ableistyczne.

Ostatnia strategia wydaje się najbardziej obiecująca, ponieważ jej źródłem jest społeczność graczy. Przykład aktywistycznego cripowania środowiska gier serii „Sims” przez kreatywne i zróżnicowane reprezentowanie niepełnosprawności za pośrednictwem modów pokazuje potencjał działań oddolnych. Warto do nich zachęcać także organizacje i grupy, których misją są działania na rzecz niepełnosprawnych zwierząt.

Bezsprzecznie można stwierdzić, że największym problemem przy przedstawianiu w grach wideo niepełnosprawności zarówno ludzkiej, jak i pozaludzkiej zwierząt jest to, jak często ma ona marginalną, wręcz ozdobnikową funkcję. W wielu wypadkach jest to jedynie sztafaż mający na celu uatrakcyjnienie wizualne postaci, wpisanie jej mocniej w estetykę, w jakiej rozgrywa się gra.

Niepełnosprawność zwierząt najczęściej ma charakter protez narracyjnych, ponieważ wokół niej budowane są narracje związane z agresywną „kulturą antropocenu”, prowadzącą do przemocy wobec zwierząt, ich okaleczeń i dysfunkcji. Zwierzęta są więc przedstawiane jako ofiary wojny albo jako życie, które ocalało w zmutowanej albo „niepełnosprawnej” formie po zagładzie człowieka. Konsekwencją instrumentalizacji niepełnosprawności są także figury zwierząt cyborgicznych, których dysfunkcje niweluje się przy użyciu transhumanistycznych protez. Postaci tego typu jednocześnie stają się „ludźmi w futrach” – antropomorficznymi zwierzętami powtarzającymi ludzkie instykty i cechy. Gry w związku z tym reprodukuja eksploatacyjny model traktowania zwierząt i czynią z nich pseudoludzi.

Ableistyczny i międzygatunkowy model myślenia o zwierzętach z niepełnosprawnościami jest szczególnie widoczny w momencie, kiedy niepełnosprawność dotyczy postaci zwierząt pomocników człowieka. Z jednej strony są one świetnym przykładem innościowania, dają okazję do przerzucenia

niepełnosprawności na zwierzę, by nie „obarczała” ona sprawnych ludzkich normatów – swobodnie działających i aktywnych protagonistów gier. Z drugiej strony owa pomocniczość zwierząt umożliwia pokazanie niepełnosprawności jako użytecznej, choć owa użyteczność wydaje się dość instrumentalna.

W kontekście rosnącej świadomości ekologicznej i krytycznego nastawienia do antropocenu gry wideo skoncentrowane wokół zwierząt z niepełnosprawnościami powinny unikać tak częstych postaci naśladowujących ludzi, a zarazem poszukiwać growych mechanik, które jednocześnie na głębokim poziomie będą odzwierciedlać specyfikę niepełnosprawności oraz tak jak w *Stray* uwzględnią unikatowość i odrębność zwierząt. Pozytywnych przykładów warto także dopatrywać się w grach, w których zwierzęta są obiektem troski, tak jak w analizowanej przez Mię Consalvo i Jasona Bego *Faunasphere*, MMO (*Massively multiplayer online*) popularnej w latach 2009-2011, w której gracze mieli możliwość opiekowania się charakterystycznymi zwierzętami funami i budowania wokół nich środowisk wolnych od zanieczyszczeń³³.

33 M. Consalvo, J. Bego, *Players and Their Pets. Gaming Communities from Beta to Sunset*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015.

Abstract

Jan Stasieńko

AGH UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY IN KRAKÓW

Virtual Burden: Representations of Animal Disability in Video Games and Their Posthumanist Contexts

This article analyzes digital representations of animals with disabilities in video games, highlighting the role such characters play in game narratives and gameplay structures, and examines how disability narratives are constructed within these virtual environments. Animal representations in games possess a highly complex nature resulting from: the intersection of their digital ontology, the specificity of game characters as delegates of player subjectivity, and the status of game environments as dynamic hybrid machines that encapsulate affects, human/non-human agency, and automated procedures and intra-actions. The article discusses theoretical relationships between critical posthumanism, disability studies, and animal studies, and then analyzes selected strategies for utilizing representations of animal with disabilities in video games.

Keywords

animal studies, disability studies, game studies, critical posthumanism, animals with disabilities, animal representations in video games