

MACIEJ ŚLEDŹ*

HANNA PACHURKA**

HUBERT TOKAR***

PRZEZ PRYZMAT NIEPEŁNOSPRAWNOŚCI: Japońscy twórcy gier wideo w obliczu nowych narracji

Wprowadzenie

Kiedy spojrzymy na kierunek, jaki obierają współczesne media, przekazując odbiorcom różnorodne treści, możemy dostrzec powstawanie nowego dyskursu medialnego, który stara się podążać za ideą DEI (*diversity, equity, and inclusion*)¹ – różnorodności, równości i włączenia społecznego. W myśl tej koncepcji trzy wspomniane aspekty powinny być stale realizowane w różnych obszarach życia społecznego, w tym także w dyskursie medialnym. Jak zauważa Marzena Falkowska, nawiązując do Lwa Manovicha², gry stanowią swoiste połączenie kluczowych elementów wpływających na konstrukcję świadomości społecznej, takich jak: grafika, ruchome obrazy, przestrzeń, tekst i dźwięk³. Trudno nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że gry wideo są jednymi z najbardziej rozbudowanych twórców transmedialnych, z jakimi kiedykolwiek mieliśmy do czynienia⁴. Takie określenie gier może cieszyć ich entu-

DOI: 10.4467/23538724GS.25.005.21942

* ORCID: 0000-0002-5666-7467

** ORCID: 0009-0007-1317-9838

***ORCID: 0009-0000-5481-9511

¹ Z. Arsel, D. Crockett, M.L. Scott, *Diversity, Equity, and Inclusion (DEI) in the Journal of Consumer Research: A Curation and Research Agenda*, „Journal of Consumer Research” 2022, vol. 48, issue 5, s. 920–933.

² L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 83.

³ M. Falkowska, *Gry wideo jako nowe medium – podstawowe kategorie badawcze*, „Kultura i Historia” 2011, nr 19.

⁴ G.S. Freyermuth, *Film and games as alter egos: Towards a media theory of audio-visual play*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2024, vol. 16, issue 1.

zjastów, ale niesie też za sobą pewne wyzwania, które możemy dostrzec chociażby w kontekście wspomnianego włączenia społecznego. Wymaga ono nie tylko odpowiedniego przedstawienia, np. danej reprezentacji, lecz także poprawnego ujęcia wizualnego, właściwego osadzenia postaci w narracji i fabule gry oraz dostosowania mechanik, jeśli gra zakłada konkretne wykorzystanie danej postaci⁵.

Kontekst reprezentacji niepełnosprawności

W dzisiejszych grach wideo kwestia odpowiedniego przedstawienia reprezentacji stanowi poważny problem. Jak wskazuje raport *Kruche awatary*, odnoszący się do reprezentacji niepełnosprawności w grach, aż 65% z nich ma charakter deklaratywny⁶ – nie zawierają bowiem żadnego przesłania, które mogłoby być odebrane jako forma inkluzji społecznej osób z niepełnosprawnościami⁷. Nie oznacza to oczywiście, że w grach nie można znaleźć odpowiednich symulacji niepełnosprawności – sztandarowym przykładem takiej reprezentacji jest postać Senuy z gry *Helblade: Senua's Sacrifice*. Należy jednak zwrócić większą uwagę na właściwe i uzasadnione wprowadzanie reprezentacji do współczesnych mediów.

W literaturze naukowej coraz częściej porusza się tematykę reprezentacji niepełnosprawności w różnych wytworach kultury. W zależności od tematu mogą to być różne formy dzieł filmowych, takie jak filmy fabularne, animacje czy programy telewizyjne⁸, ale także utwory literackie, w tym książki, czasopisma, a nawet podręczniki

⁵ Postacią, która dobrze wpisuje się w tę charakterystykę, jest Johnny Silverhand z gry *Cyberpunk 2077* (2020). Johnny jest rockmanem-rewolucjonistą, którego cyfrowa osobowość została zachowana po śmierci i osadzona w głowie głównego bohatera – V, który walczy z tożsamością po implantacji wszczepu, co wprowadza elementy niepełnosprawności. Jako hologram Johnny wpływa na narrację oraz decyzje gracza, a jego obecność w grze dostosowuje mechanikę do technologicznego świata i cyberpunkowego klimatu.

⁶ A. Dytman-Stasieńko, J. Stasieńko, A. Flamma *et al.*, „*Kruche awatary?*”. *Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2021, s. 144–146.

⁷ Przykładem takiego deklaratywnego podejścia do reprezentacji może być postać Williama Blazkowicza z serii gier Wolfenstein, która z uwagi na odniesione rany jest zmuszona korzystać z wózka inwalidzkiego, przy czym, kiedy gracz porusza się postacią Blazkowicza siedzącą na wózku, nie zaobserwuje on żadnej symulacji związanej z korzystaniem ze wspomnianego sprzętu asystującego, gdyż gracz jest w stanie bez problemu przejechać przez próg drzwi czy nawet zjechać po schodach.

⁸ K. Piróg, W. Jedynak, S. Wilk *et al.*, *Niepełnowidzialni – reprezentacja niepełnosprawności w filmach, serialach i programach TV dla dzieci i młodzieży*, Wydawnictwo Naukowe Silva Rerum, Poznań 2021.

szkolne⁹. Nie można przy tym zapominać o reprezentacji w grach wideo¹⁰, która jest tematem niniejszego artykułu, dlatego skupimy się na sposobach przedstawiania niepełnosprawności w japońskich grach wideo, ponieważ naszym zdaniem perspektywa azjatyckich twórców różni się od tej, prezentowanej przez twórców z Europy czy Ameryki. Uważamy, że to odpowiedni moment na bardziej szczegółową analizę wybranych tytułów, które najlepiej zobrazują omawianą problematykę.

Gdy zagłębiamy się w historię reprezentacji niepełnosprawności w japońskich wytworach medialnych, natrafiamy na określenie związane z teorią niepełnosprawności, znaną jako *Crip Theory*, a mianowicie *Supercrip*. Oznacza ono postać z niepełnosprawnością, która mimo ograniczeń zdrowotnych postrzegana jest jako bohater, czasem nawet posiadający umiejętności przewyższające zdolności osób sprawnych. Przykładem supercripa w japońskich mediach jest Zatōichi, niewidomy masażysta, który okazuje się mistrzem miecza, broniącym niewinnych. Postać ta obecna jest w kulturze Japonii od lat 60. XX w., a niektórzy porównują ją do Jamesa Bonda, popularnego na Zachodzie.

Patrząc na współczesne przedstawienia postaci z niepełnosprawnościami w japońskich mediach, można zauważyć, że wizerunek Zatōichiego ustanowił pewną kulturową ramę dla tego typu przedstawień¹¹. W kontekście gier wideo niemal każda postać z widoczną niepełnosprawnością może być opisywana kategorią supercrip. Najczęściej spotykanym zabiegiem w grach japońskich producentów jest zastąpienie utraconej kończyny protezą, która służy jako nowa broń, wzmacniająca postać i dodająca jej nowe umiejętności¹². Jeśli wpisujemy w wyszukiwarkę internetową frazę „Japanese video game character with a disability”, natkniemy się na postacie, takie jak: Solid Snake (z serii *Metal Gear Solid*) czy Shinobi Wolf (z *Sekiro: Shadows Die Twice*), których niepełnosprawność jest widoczna, lecz twórcy nie pogłębiają narracji związanej z ich stanem zdrowia, a raczej wykorzystują ją, by wzbogacić grę o nowe możliwości, czyniąc z postaci bohaterów o zdolnościach wykraczających poza to, co prezentowali przed utratą kończyny¹³.

⁹ M. Salkowska, M. Kocejko, M. Szarota *et al.*, *Lista (nie)obecności – niepełnosprawność w podręcznikach szkolnych*, Collegium Civitas Press, Warszawa 2021.

¹⁰ A. Dytman-Stasienko, J. Stasienko, A. Flamma *et al.*, „Krucze awatary?”...; A. Jakubas., *Osoba z niepełnosprawnością w grach wideo – nowy obszar inkluzji czy nowa manifestacja utopii?* „Utopia i Edukacja” 2017, t. 3, s. 193–209.

¹¹ A. Dytman-Stasienko, J. Stasienko, A. Flamma *et al.*, „Krucze awatary?”...; A. Jakubas., *Osoba z niepełnosprawnością w grach...*, s. 193–209.

¹² C. Gray, *The Cyborg Handbook*, Routledge, New York 1995, s. 2–8. Gdyby chcieć ulokować taki zabieg w teorii naukowej, to mielibyśmy tutaj do czynienia z tworzeniem postaci określanej przez C. Graya jako cyborg wzmacniający, co w posthumanistycznej typologii cyborgów rozumie się jako dodanie do ciała ludzkiego elementu technologicznego, który będzie w stanie uczynić człowieka silniejszym, szybszym, bardziej sprawnym.

¹³ A. Dytman-Stasienko, J. Stasienko, A. Flamma *et al.*, „Krucze awatary?”..., s. 53–55.

Chociaż perspektywa przedstawiania postaci z niepełnosprawnościami jako superbohaterów zdominowała reprezentacje w japońskich grach, można dostrzec także inne podejście. Przykładem jest przedstawienie postaci z fobią lub niepełnosprawnością kognitywną jako zagubionej i potrzebującej wsparcia¹⁴. Tego typu reprezentacje można odbierać dwojako: z jednej strony zgadzamy się, że osoby z niepełnosprawnościami potrzebują wsparcia, z drugiej jednak strony należy pamiętać, aby w myśl społecznego modelu niepełnosprawności nie sprowadzać osoby wyłącznie do jej stanu zdrowia, ignorując jej prawdziwe ja¹⁵.

Niezależnie od tego, czy mówimy o reprezentacji supercripa, czy o postaci potrzebującej wsparcia z powodu fobii lub zaburzeń psychicznych, można zauważyć, że japońscy twórcy opierają się na dwóch ramach kategoryzujących reprezentacje. Jedną z nich jest rama „heroiczna”, w której postaci zyskują dodatkowe umiejętności po utracie kończyny. Przykładem jest dr Huey Emmerich (z serii *Metal Gear Solid*), który porusza się na wózku, lecz przedstawiany jest jako uznany naukowiec. Wzór ten może wynikać z japońskiego dyskursu kulturowego, kładącego nacisk na honor i heroizm, niezależnie od okoliczności. Drugą ramą jest „tragiczna”, która przedstawia postać z niepełnosprawnością jako osobę cierpiącą, niezdolną do porażenia siebie z bólem i niezrozumieniem ze strony otoczenia.

Analiza reprezentacji niepełnosprawności

W artykule stawiamy pytanie, czy wspomniane w poprzedniej części wzory nadal dominują w prezentacjach postaci z niepełnosprawnościami, czy też w popularnych japońskich grach ostatnich lat twórcy przełamali schematy i zaproponowali nowe, ciekawsze sposoby ich przedstawiania. Posłużyliśmy się tu metodą analizy treści¹⁶, uznając ją za odpowiednią do interpretacji postaci w danym utworze. Skupiliśmy się na dziełach dwóch twórców, którzy są uznawani za wizjonerów¹⁷ – Hideo Kojimę i Hidetaki Miyazakiego. Od lat wprowadzają oni innowacyjne mechaniki i systemy w swoich produkcjach, jednocześnie łącząc elementy kultury Wschodu i Zachodu, co może prowadzić do przełamania opisanych wcześniej ram.

¹⁴ R. Hutchinson, *Japanese Culture Through Videogames*, Routledge, London 2019.

¹⁵ T. Shakespeare, *The social model of disability* [w:] *The Disability Studies Reader*, ed. L.J. Davis, Routledge, New York 2006, s. 12.

¹⁶ K. Krippendorff, *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*, SAGE Publications, London 2019.

¹⁷ B.H. Hartzheim, *Hideo Kojima: Progressive Game Design from Metal Gear to Death Stranding*, Bloomsbury Academic, London 2023; S. Ahsani, F. Mahmodi, *The Impact of Modern Art on Modern Literature and Video Games: The Case Study of the Novel Ulysses by James Joyce and the Game Dark Souls by Hidetaka Miyazaki*, „Comparative Literature Research” 2023, vol. 11, issue 1, s. 86–133.

Death Stranding (Sam Porter Bridges)

Hideo Kojima stworzył *Death Stranding* jako odpowiedź na rosnącą izolację społeczną i alienację we współczesnym świecie. Główna koncepcja gry opiera się na idei odbudowy zerwanych więzi międzyludzkich, co H. Kojima opisał jako inspirację filozoficzną, podkreślającą różnicę między „narzędziami” służącymi do niszczenia a „linkami”, które łączą ludzi. W tym kontekście misją Sama Portera Bridgesa, głównego bohatera gry (granego przez aktora Normana Reedusa), jest nie tylko przewożenie ładunków, ale przede wszystkim odbudowa rozbitych społeczności za pomocą sieci chiralnej, która ma ponownie połączyć ludzkość. Gra staje się metaforą współczesnych problemów, takich jak alienacja i samotność, z którymi H. Kojima stara się zmierzyć w unikalny sposób.

Sam Porter Bridges, główny bohater gry *Death Stranding*, jest kurierem o niezwykle ważnej roli w świecie, w którym technologia i społeczeństwo uległy destrukcji. Jego zadaniem jest odbudowanie więzi między izolowanymi społecznościami, dzięki przewożeniu ładunków przez niebezpieczne tereny. W przeszłości Sam stracił rodzinę, co wywołało w nim głęboką traumę emocjonalną i doprowadziło do poważnych problemów z relacjami międzyludzkimi¹⁸.

Bohater dorastał w samotności, a jedynej bliskiej relacji doświadczył z matką, która umiera na początku fabuły. Choć Sam poświęca się zadaniu ratowania ludzkości, jest emocjonalnie odcięty od ludzi. To właśnie trauma i brak relacji rodzinnych kształtują jego charakter i wywołują lęk przed bliskością, co objawia się jako hafefobia.

Hafefobia (łac. *haphephobia*) to jedna z rzadszych fobii społecznych, definiowana jako chorobliwy lęk przed dotknięciem. Odnosi się zarówno do sytuacji, w których ktoś dotyka daną osobę, jak i do sytuacji, gdy ta osoba dotyka czegoś lub kogoś innego. Lęk ten może mieć podłoże społeczne, a także być związany z seksualnością lub obawą przed zabrudzeniem się¹⁹.

Fobia jako element wyróżniający Sama to nie tylko jego słabość, ale także cecha, która go wyróżnia i kształtuje jego misję. W grze *Death Stranding* ta dysfunkcja wpływa na to, jak Sam wchodzi w interakcje z innymi postaciami, a także na to, jak podchodzi do swojego zadania łączenia społeczeństwa. Paradoksalnie jego lęk przed dotykiem stanowi kontrast wobec jego misji budowania więzi międzyludzkich. W tej dwoistości postać Sama zyskuje głębszy wymiar.

Grający Sama Norman Reedus musiał oddać złożoność postaci, która odrzuca kontakt fizyczny, a jednocześnie nosi na swoich barkach ciężar ratowania całej

¹⁸ F. Bell, *Sam Porter Bridges*, <https://deathstranding.fandom.com/wiki/Sam> (dostęp: 12.10.2024).

¹⁹ R.M. Doctor, A.P. Kahn, Ch. Adamec, *The encyclopedia of phobias, fears, and anxieties*, ed. 3, Facts On File, New York 2008, s. 88.

ludzkości. Aktor podkreślił w jednym z wywiadów, że praca nad tą postacią wymagała od niego emocjonalnego zaangażowania i zrozumienia traum, jakie przeżywa Sam. Reedus opisał Sama jako bohatera, który „musi na nowo nauczyć się ufać i budować relacje”²⁰, co oddaje jego ewolucję w trakcie gry. Początkowo unika on bliskości z innymi postaciami, takimi jak Fragile czy Deadman²¹, a jego relacje są powierzchowne i pełne dystansu. Jednak w miarę postępu fabuły Sam powoli pokonuje swoje lęki, co stanowi istotny element jego przemiany i narracji gry.

Bohater musi pokonywać swoje lęki i traumę, aby sprostać wyzwaniom – każdy krok, który wykonuje w celu połączenia rozproszonych miast, jest symbolicznym przełamywaniem jego wewnętrznej izolacji. Hafefobia, zamiast być postrzegana wyłącznie jako ograniczenie, staje się dla Sama źródłem siły i determinacji w walce o ludzkość. Właśnie poprzez stawianie czoła tej fobii Sam odnajduje w sobie odwagę do wykonywania misji, co pokazuje, że psychiczne niepełnosprawności mogą być zarówno wyzwaniem, jak i siłą napędową.

Misja Sama – budowanie mostów między miastami i społecznościami – jest bezpośrednim przeciwieństwem jego lęków. Lęk przed dotykiem symbolizuje podział i izolację, które zdominowały świat *Death Stranding*. Każdy most, który Sam tworzy, zarówno w sensie dosłownym, jak i metaforycznym, to krok w kierunku przezwyciężania izolacji – nie tylko swojej, ale i społecznej. W ten sposób jego niepełnosprawność staje się kluczowym elementem budującym narrację.

Przedstawienie w grach psychicznych dysfunkcji, takich jak hafefobia, może znacząco wpłynąć na świadomość społeczną graczy. *Death Stranding* pokazuje, że niepełnosprawność, choć niewidoczna na pierwszy rzut oka, może mieć ogromny wpływ na życie jednostki i jej relacje z innymi. Ukazanie postaci, która stawia czoła swoim lękom, buduje większą empatię wobec osób cierpiących na podobne problemy w rzeczywistości.

Sam Porter Bridges to bohater, dla którego hafefobia stanowi zarówno wyzwanie, jak i motywację do działania. Lęk przed dotykiem jest centralnym elementem jego osobowości, który wpływa na narrację gry i jego relacje z innymi postaciami. Zamiast ukazywać niepełnosprawność jako słabość *Death Stranding* uświadamia, że to właśnie przezwyciężanie tych ograniczeń czyni Sama wyjątkowym bohaterem. Hafefobia, będąc zarówno jego osobistym wyzwaniem, jak i elementem wzmacniającym narrację, podkreśla znaczenie przedstawiania psychicznych niepełnosprawności w grach i ich potencjał do budowania empatii wśród graczy.

²⁰ J. West, *Hideo Kojima pitched Death Stranding to Norman Reedus at a sushi restaurant before there was even a script, and he instantly said yes*, 27.06.2024, <https://www.gamesradar.com/games/open-world/hideo-kojima-pitched-death-stranding-to-norman-reedus-at-a-sushi-restaurant-before-there-was-even-a-script-and-he-instantly-said-yes/> (dostęp: 12.10.2024). Jeśli nie wskazano inaczej, tłum. M.Ś., H.P., H.T.

²¹ Postaci towarzyszące Samowi praktycznie od początku rozgrywki. Pojawiają się w różnych etapach gry i wchodzi w różnego rodzaju interakcje z główną postacią.

Sekiro: Shadows Die Twice (Wolf)

W grze *Sekiro: Shadows Die Twice* Hidetaka Miyazaki stworzył postać Wolfa. Wolf, nazywany również Sekiro, jest shinobi²², którego historia rozgrywa się w burzliwym okresie Sengoku, gdzie klan Ashina znajduje się w opresji. Po brutalnej porażce w walce z Genichiro Wolf traci lewą rękę, co zmusza go do przemyślenia swojej roli jako shinobi. Utrata kończyny nie tylko prowadzi do fizycznych ograniczeń, ale również staje się punktem zwrotnym w jego psychologicznej ewolucji. Dzięki interwencji Rzeźbiarza dostaje mechaniczną protezę, która zastępuje utraconą kończynę, a jednocześnie dodaje mu nowych możliwości, takich jak wspinanie się za pomocą specjalnej liny czy rozwinięcie jego umiejętności bojowych (w protezie ukryty jest specjalny topór)²³.

Hidetaka Miyazaki w wywiadzie dla „Game Informer” podkreślił, że „Wolf jest zaprojektowany jako postać, która stawia czoła swoim ograniczeniom. Utrata ręki nie jest jedynie porażką, ale początkiem nowego rozdziału w jego życiu”²⁴. To podejście nadaje głębszego znaczenia jego walce – nie tylko z zewnętrznymi wrogami, ale także z własnymi słabościami i traumami. Utrata ręki Wolfa jest nie tylko istotnym elementem fabularnym, ale i mechanicznym, mającym kluczowe znaczenie dla rozgrywki. Proteza ręki Wolfa otwiera przed nim szereg nowych możliwości, w tym dostęp do różnorodnych narzędzi, takich jak hak do wspinaczki, shurikeny, miotacz ognia czy topór, przez co staje się symbolem adaptacji i innowacji. W miarę jak gracz odkrywa nowe umiejętności, staje się jasne, że Wolf nie tylko walczy, ale również ewoluje jako shinobi. Jak zauważono w recenzji zamieszczonej w serwisie Imagine Games Network (IGN): „mechaniczna ręka dodaje nową warstwę strategii do walki, a jednocześnie symbolizuje walkę Wolfa z jego ograniczeniami”²⁵.

Wolf jest postacią, która łączy w sobie cechy wojownika i człowieka zmagającego się z wewnętrznymi demonami. Jego silna wola oraz lojalność wobec Kuro, ostatniego z linii Dziedzictwa Smoka, są kluczowymi aspektami jego charakteru. W obliczu osobistych tragedii i traum Wolf staje przed moralnymi dylematami,

²² Shinobi – w odróżnieniu od samurajów, którzy byli zobowiązani do przestrzegania kodeksu honorowego *bushido*, działali poza konwencjonalnymi zasadami walki i stosowali nietypowe metody, takie jak kamuflaż, podstęp oraz wykorzystanie otoczenia do osiągania celów.

²³ D. Sous, *Sekiro: Shadows Die Twice started out as a Tenchu game*, 29.08.2018, <https://www.twoaktown.com/news/62982/sekiro-shadows-die-twice-started-tenchu-game/index.html> (dostęp: 12.10.2024).

²⁴ B. Cox, *Sekiro was a big turning point after Elden Ring; Hidetaka Miyazaki says there's one more level we can crank it up to*, 19.06.2024, <https://www.pcgamer.com/games/adventure/sekiro-was-a-big-turning-point-after-elden-ring-hidetaka-miyazaki-says-theres-one-more-level-we-can-crank-it-up-to/> (dostęp: 12.10.2024).

²⁵ *Blade Wolf*, https://www.ign.com/wikis/metal-gear-rising-revengeance/Blade_Wolf (dostęp: 12.10.2024).

które wpływają na jego decyzje. Czy wybierze lojalność wobec swojego pana, czy własne przetrwanie? Te dylematy podkreślają, że jego niepełnosprawność nie czyni go słabszym, ale wręcz przeciwnie – staje się siłą napędową jego misji.

W procesie budowania postaci H. Miyazaki ukazuje, jak utrata kończyny wpływa na Wolfa nie tylko fizycznie, ale i emocjonalnie. Przemiana Wolfa z wojownika, który ulega porażce, w zdeterminowanego shinobi, który stawia czoła wyzwaniom, jest kluczowym elementem narracji. Proteza, będąca zarówno narzędziem, jak i symbolem odzwierciedla jego ewolucję i adaptację do nowej rzeczywistości.

Wolf wchodzi w interakcje z wieloma postaciami, które mają istotny wpływ na jego rozwój. Relacje z Kuro, Rzeźbiarzem czy Genichiro ukazują, jak jego niepełnosprawność kształtuje te więzi. Kuro jako jego pan staje się dla Wolfa nie tylko celem do ochrony, ale również symbolem jego lojalności. Z kolei Rzeźbiarz, dając protezę, przywraca mu możliwość walki, ale także wprowadza go w nowy świat, w którym niepełnosprawność może być siłą. Z kolei Genichiro, jako główny antagonista, stanowi dla Wolfa fizyczne i emocjonalne wyzwanie. Konfrontacja z nim testuje nie tylko umiejętności Wolfa, ale i jego wewnętrzną siłę i determinację. W miarę postępu fabuły Wolf przełamuje swoje ograniczenia, co odzwierciedla jego ewolucję zarówno jako wojownika, jak i człowieka.

Wolf to przykład bohatera, którego niepełnosprawność staje się nie tylko wyzwaniem, ale i siłą. Jego mechaniczna ręka symbolizuje adaptację i ewolucję w obliczu trudności. Zamiast ukazywania jej jako przeszkody przedstawia się ją jako fundament jego tożsamości oraz główną motywację misji. Poprzez historię Wolfa Miyazaki unaocznia, że niepełnosprawność, niezależnie od jej formy, może być źródłem siły i mocy.

Metal Gear Solid (Raiden)

Jack „Raiden” zadebiutował jako grywalny bohater serii *Metal Gear* w drugiej odsłonie serii w roku 2001. Dziecięcy żołnierz, urodzony w Liberii w 1983 r., został wciągnięty do Pierwszej Liberyjskiej Wojny Domowej²⁶, podczas której uzyskał pseudonim „Jack the Ripper” (Jack Rozpruwacz). Po wojnie została mu przyznana opieka zastępcza w Stanach Zjednoczonych, gdzie wstąpił do armii, a następnie do organizacji Foxhound.

Pseudonim „Raiden” nadano mu podczas działalności w ramach tej organizacji. Po wydarzeniach gry *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* Raiden, w wyniku manipulacji ze strony potężnej sekretnej organizacji The Patriots, zostaje wyposażony w eksperymentalny cybernetyczny egzoskielet. Po zniszczeniu Patriotów w *Metal Gear*

²⁶ M. Momodu, *First Liberian Civil War „Black Past”*, 25.07.2016, <https://www.blackpast.org/global-african-history/first-liberian-civil-war-1989-1996/> (dostęp: 14.10.2024).

Solid 4: Guns of the Patriots dołącza do prywatnej firmy wojskowej Maverick Security, skąd jego historię możemy śledzić w roli głównego bohatera spin-offu serii *Metal Gear Rising: Revengeance*.

Życie Raidena od samego początku przepełnione jest przemocą. Jego niezwykła skuteczność na polu bitwy już w dzieciństwie zapewniła mu pseudonim „Rozpruwacza”. Wydarzenia Pierwszej Liberyjskiej Wojny Domowej²⁷ wracają do niego wyłącznie w koszmarach, podczas gdy realne wspomnienia z tego czasu są przed nim zasłonięte. Utrata pamięci prezentowana jest jako rezultat zespołu stresu pourazowego (ang. *post-traumatic stress disorder*, PTSD) nabytego w dzieciństwie²⁸, tak samo jak nawracające koszmary, będące reprezentacją represjonowanych wspomnień z wojny²⁹. Wiele decyzji podjętych przez niego w czasie pomiędzy tytułami stanowi próby ucieczki od dawnej traumy i zbudowania spokojniejszego życia. Jack poznaje Rosemary, z którą planuje założyć rodzinę. Jest jednak zdystansowany, czego dowiadujemy się z dialogu Rosemary w grze *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*: „Po wydarzeniu na platformie Big Shell, [Raiden] stał się niestabilny. Zaczęły powracać jego wspomnienia z czasów, kiedy walczył (...) w Liberyjskiej Wojnie Domowej. Do tego wszystkiego... Nasze dziecko... Nawet się jeszcze nie urodziło. Jack powoli przestał wracać do domu. A gdy wracał, był pijany, pokryty ranami i siniakami”. Raiden przejawia też depresyjne i autodestrukcyjne tendencje. Po wspomnianych przez Rosemary wydarzeniach na platformie Big Shell powraca do służby wojskowej. W dialogu z Solid Snake, u którego boku będzie gotowy oddać życie w walce, mówi: „Nie mam nic do stracenia. [Spokojne życie] i tak nigdy nie było mi przeznaczone. Padło nawet w dniu, w którym się urodziłem”.

Dystans w relacji z Rosemary³⁰, alkoholizm³¹ i trudności w ułożeniu sobie życia³² są odzwierciedleniem rzeczywistych wyzwań, z którymi zmagają się wielu weteranów wojen i osób cierpiących na PTSD. Część z nich, podobnie jak Raiden, może nawet

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ P.S. Appelbaum, L.A. Uychara, M.R. Elin, *Trauma and Memory: Clinical and Legal Controversies*, Oxford University Press, Oxford 1997, s. 398; B.A. Van Der Kolk, *Trauma and Memory*, „Psychiatry and Clinical Neurosciences” 2002, vol. 52, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1046/j.1440-1819.1998.0520s5S97.x> (dostęp: 15.10.2024).

²⁹ R.L. Campbell, A. Germain, *Nightmares and Posttraumatic Stress Disorder (PTSD)*, „Current Sleep Medicine Reports” 2016, vol. 2, s. 74–80.

³⁰ S.B. Campbell, K.D. Renshaw, *Posttraumatic stress disorder and relationship functioning: A comprehensive review and organizational framework*, „Clinical Psychology Review” 2018, vol. 65, s. 152–162.

³¹ E.R. Dworkin, H.E. Bergman, T.O. Walton *et al.*, *Co-Occurring Post-Traumatic Stress Disorder and Alcohol Use Disorder in U.S. Military and Veteran Populations*, „Alcohol Research: Current Reviews” 2018, vol. 39, issue 2.

³² M.A. Bowes, N. Ferreira, M. Henderson, *The influence of psychosocial factors in veteran adjustment to civilian life*, „Clinical Psychology & Psychotherapy” 2018, vol. 25, issue 4.

odczuwać tęsknotę za polem bitwy, spowodowaną trudnościami w powrocie do regularnego życia cywilnego³³.

W swoim życiu przepelnionym agresją Jack wykształcił jedną cechę – zamiłowanie do przemocy. Seria *Metal Gear*, a szczególnie *Metal Gear Rising: Revengeance* już we wczesnej ekspozycji ukazuje, jak pełne przemocy środowiska mogą prowadzić do wykształcenia agresywnego zachowania, a nawet cech sadystycznych³⁴. W dialogu z Monsoonem, członkiem wrogiej firmy wojskowej Desperado, Raiden mówi: „Nauczyłem się już w młodości, że zabijanie przeciwników jest przyjemnym uczuciem. Bardzo przyjemnym. W Ameryce, moi przyjaciele, moja rodzina... Pozwolili mi zapomnieć o moim wewnętrznym demonie... Ale kogo ja próbuję oszukać? Urodziłem się do zabijania!”.

Przekaz serii *Metal Gear Solid* jest fundamentalnie nastawiony przeciwko wojnie, co objawia się w wielu formach. Postacie, zranione przez wojnę fizycznie i psychicznie, przedstawione są w niej w empatyczny sposób. Trauma Jacka pozostanie z nim do końca życia, które spędza, wkładając cały swój wysiłek, aby nikt inny nie musiał przejść przez to, co on.

Dark Souls (Sir Artorias)

W serii gier *Dark Souls* ludzkość jest powiązana z ciemnością, stanowi rozproszony zasób, który pochodzi z jednego źródła. Jest ono dzielone za każdym razem, aby nowy człowiek mógł powstać. Każdy posiada jego fragment i może go stracić, zostając Nieumarłym – istotą, która niezależnie od swojej woli nie jest w stanie zginąć, jej ciało zawsze wraca do życia. Wielu Nieumarłych błąka się bez końca i bez celu po ruinach pradawnego świata, w którym mogą istnieć nawet przez tysiące lat.

Istnieją w tym świecie także potężniejsze dusze, które działają analogicznie do Ludzkości. Ludzie, demony i smoki, które w istotny sposób wpłynęły na świat gry lub posiadają fragmenty ważnych dusz, są zdolne opierać się związanemu z byciem nieumarłym szaleństwu dłużej. Takie dusze Wybrany Nieumarły (ang. Chosen Undead), główny bohater gry, napotyka na swojej drodze do przedłużenia Czasu Ognia (ang. Age of Fire) lub sprowadzenia Czasu Ciemności (ang. Age of Darkness).

Jedną z takich dusz jest Rycerz Artorias, wytypowany jako jeden z czterech najbardziej zaufanych rycerzy króla, a następnie wysłany do pokonania potworów wylaniających się z pustki, zanim pochłoną one całe Oolacile. Po drodze spotyka on wilka o imieniu Sif, z którym łączy go więź na tyle głęboka, że wilk potrafi walczyć mieczem Artoriasa.

³³ *Ibidem*.

³⁴ F. Cazal, A. Sajous-Turner, M.F. Caldwell *et al.*, *Childhood Trauma Predicts Sadistic Traits and Violent Behavior in Incarcerated Youth*, „Current Opinion in Psychology” 2017, vol. 14, s. 67–71.

Pustka jest miejscem szczególnie niebezpiecznym dla ludzi. Z powodu rozpoczętego przez nią zniszczenia Artorias nie podolał swojej misji. Zanim jego umysł został kompletnie przejęty przez Pustkę³⁵, rycerz oddał tarczę swojemu wilkowi, aby go uchronić, oraz złamał sobie rękę, od której spaczenie Pustki się rozpoczęło. Wybrany Nieumarły spotyka Artoriasa w ruinach zamku podczas własnej drogi do Pustki.

Animacje walki rycerza wyraźnie akcentują jego niefunkcjonalną rękę, która zwisa bezwładnie u jego boku i miota się podczas wykonywanych przez niego akrobacji. Zaznaczają one nie tylko fizyczną niepełnosprawność Artoriasa, ale też zupełny brak reakcji na ból, który złamana ręka musi powodować przy każdym ruchu. Relacja osób cierpiących na zaburzenia percepcji rzeczywistości, schizofrenię, zaburzenie dwubiegunowe lub odżywiania z bólem może być inna niż u osób neurotypowych³⁶. Po latach wpływu szaleństwa z Otchłani wyrafinowane techniki walki Artoriasa zostały zastąpione dzikimi skokami, nagłymi szarpnięciami i szaleńczym wyciem umysłu pogrążonego w ciemności.

Patrząc na grę *Dark Souls* z perspektywy reprezentacji niepełnosprawności, świat wpasowuje się w negatywny trop nawiedzonego szpitala psychiatrycznego. Jego pacjenci, nieumarli, poruszają się powoli i niezdarnie tylko po to, aby ponownie zginać z ręki gracza. Przywodzą oni na myśl problematyczne reprezentacje, gdzie takie placówki przedstawiane są jako miejsce dla straconych, obłąkanych i agresywnych zombie³⁷. Prezentowane istoty cechują groteskowe deformacje ciała, często będące konsekwencją popelnionego grzechu. Jest to antyczny świat, który błaga o śmierć.

³⁵ W omawianej przez nas części historii gry rycerz Artorias zostaje „przejęty przez Pustkę” – oznacza to, że jego umysł i ciało ulegają działaniu złowrogiej, nadnaturalnej siły, która odbiera mu wolną wolę i wypacza jego osobowość. W uniwersum gry „Pustka” to metaforyczna i fizyczna przestrzeń skażona rozkładem, bólem i szaleństwem. Postać trafiająca pod jej wpływ stopniowo traci kontrolę nad sobą, a jej działania stają się nieprzewidywalne i destrukcyjne, jakby była opętana lub pogrążona w głębokiej chorobie psychicznej.

³⁶ L.L. Giles, M.K. Singh, H.A. Nasrallah, *Too much or too little pain: The dichotomy of pain sensitivity in psychotic versus other psychiatric disorders*, „Current Psychosis and Therapeutics Report” 2006, vol. 4, s. 134–138.

³⁷ D. Servant, *Challenging harmful stereotypes: Lucy Morris on why she created Asylum Jam*, „Royal College of Psychiatrists”, 13.09.2016, <https://www.rcpsych.ac.uk/news-and-features/blogs/detail/cultural-blog/2016/09/13/challenging-harmful-stereotypes-lucy-morris-on-why-she-created-asylum-jam> (dostęp: 16.10.2024); C. Kaufman, *The Problem with Haunted Asylums*, „Psychology Today”, 20.10.2010, <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/psychology-for-writers/201010/the-problem-with-haunted-asylums> (dostęp: 16.10.2024).

Podsumowanie

Gdyby chcieć podsumować powyższe analizy, warto przywołać słowa Rosemarie Garland-Thomson, która o reprezentacjach pisze w następujący sposób: „Reprezentacja często rezygnuje z tego, co złożone, na rzecz retorycznego czy symbolicznego potencjału”³⁸ – naszym zdaniem powyższy cytat świetnie oddaje obecny stan reprezentacji niepełnosprawności w mediach, a w szczególności w grach wideo. Gry, będące złożonymi transmedialnymi formami sztuki, często przedstawiają niepełnosprawność w sposób, który nie oddaje jej pełnej reprezentacji, gdyż twórcy bardziej skupiają się na symbolicznym znaczeniu niepełnosprawności, która nie jest główną osią narracji, a raczej elementem, który pozwala budować szerszy kontekst gry. Supercrip to postać, która mimo niepełnosprawności wyróżnia się nadludzkimi zdolnościami, jak np. Zatōichi – niewidomy mistrz miecza – czy bohaterowie gier H. Kojimy i H. Miyazakiego.

W *Death Stranding* H. Kojima tworzy postać Sama Portera Bridgesa, cierpiącego na hafefobię, której przezwyciężenie jest centralnym elementem jego misji. Z kolei w *Sekiro: Shadows Die Twice* H. Miyazaki kreuje shinobi, który po utracie ręki otrzymuje protezę wzmacniającą jego zdolności bojowe. Podobną reprezentację H. Miyazaki przedstawia w przypadku rycerza Artoriasa, którego dysfunkcja, choć dobrze przyjęta przez graczy, stanowi jedynie tło dla historii tej postaci. W analizowanych przypadkach twórcy wykorzystują niepełnosprawność bohaterów, aby budować narracje o heroizmie i pokonywaniu ograniczeń. Warto jednak zauważyć, że H. Kojima, tworząc postać Sama Portera Bridgesa, zbudował szerszą narrację wokół jego fobii. To podejście może stanowić krok w stronę lepszej reprezentacji niepełnosprawności w grach wideo, szczególnie w japońskich produkcjach. Hideo Kojima pokazuje, że temat ten można eksplorować w sposób bardziej złożony, a nie tylko traktować jako symbol. Jego prace mogą zainspirować innych twórców do podejmowania podobnych tematów, co jest istotne w kontekście przyszłych narracji w tej dziedzinie.

Jednakże w wielu przypadkach reprezentacja niepełnosprawności w grach pozostaje płytka i ogranicza się do retorycznego potencjału. Przykładem jest Solid Snake czy Raiden z serii *Metal Gear*, gdzie fizyczne ograniczenia są traktowane jako elementy fabularne, a nie pełnowartościowe cechy osobowości bohaterów. Chociaż niepełnosprawność wprowadza nowe mechaniki rozgrywki, często nie przekłada się na głębsze zrozumienie postaci.

Podsumowując, twórcy gier często upraszczają tematykę niepełnosprawności, sprowadzając ją do symbolu. Choć pojawiają się próby złożonego przedstawienia,

³⁸ R. Garland-Thomson, *Niezwykłe ciała. Przedstawienia niepełnosprawności fizycznej w amerykańskiej kulturze i literaturze*, tłum. N. Pamula, Fundacja Teatr 21, Warszawa 2020, s. 52.

jak w przypadku Sama czy Wolfa, większość reprezentacji opiera się na retorycznym potencjale, co stanowi wyzwanie dla przyszłych narracji w grach wideo.

Literatura

- Ahsani S., Mahmodi F., *The Impact of Modern Art on Modern Literature and Video Games: The Case Study of the Novel Ulysses by James Joyce and the Game Dark Souls by Hidetaka Miyazaki*, „Comparative Literature Research” 2023, vol. 11, issue 1.
- Appelbaum P.S., Uychara L.A., Elin M.R., *Trauma and Memory: Clinical and Legal Controversies*, Oxford University Press, Oxford 1997.
- Arsel Z., Crockett D., Scott M.L., *Diversity, Equity, and Inclusion (DEI) in the Journal of Consumer Research: A Curation and Research Agenda*, „Journal of Consumer Research” 2022, vol. 48, issue 5.
- Bell F., *Sam Porter Bridges*, <https://deathstranding.fandom.com/wiki/Sam> (dostęp: 12.10.2024).
- Blade Wolf*, https://www.ign.com/wikis/metal-gear-rising-revengeance/Blade_Wolf (dostęp: 12.10.2024).
- Bowes M.A., Ferreira N., Henderson M., *The influence of psychosocial factors in veteran adjustment to civilian life*, „Clinical Psychology & Psychotherapy” 2018, vol. 25, issue 2.
- Campbell R.L., Germain A., *Nightmares and Posttraumatic Stress Disorder (PTSD)*, „Current Sleep Medicine Reports” 2016, vol. 2.
- Campbell S.B., Renshaw K.D., *Posttraumatic stress disorder and relationship functioning: A comprehensive review and organizational framework*, „Clinical Psychology Review” 2018, vol. 65.
- Cazala F., Sajous-Turner A., Caldwell M.F., Van Rybroek G.J., Kiehl K.A., Harenski C.L., *Childhood Trauma Predicts Sadistic Traits and Violent Behavior in Incarcerated Youth*, „Current Opinion in Psychology” 2017, vol. 14.
- Cox B., „*Sekiro was a big turning point*”: after Elden Ring Hidetaka Miyazaki says, „there's one more level we can crank it up to”, 19.06.2024, <https://www.pcgamer.com/games/adventure/sekiro-was-a-big-turning-point-after-elden-ring-hidetaka-miyazaki-says-theres-one-more-level-we-can-crank-it-up-to/> (dostęp: 12.10.2024).
- Doctor R.M., Kahn A.P., Adamec Ch., *The encyclopedia of phobias, fears, and anxieties*, ed. 3, Facts On File, New York 2008.
- Dytman-Stasieńko A., Stasieńko J., Flamma A., Madej K., Śledź M., „*Krucze awatary?*”. *Reprezentacje niepełnosprawności w grach wideo*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2021.
- Dworkin E.R., Bergman H.E., Walton T.O., Walker D.D., Kaysen D.L., *Co-Occurring Post-Traumatic Stress Disorder and Alcohol Use Disorder in U.S. Military and Veteran Populations*, „Alcohol Research: Current Reviews” 2018, vol. 39, issue 2.
- Falkowska M., *Gry wideo jako nowe medium – podstawowe kategorie badawcze*, „Kultura i Historia” 2011, nr 19.
- Freyermuth G.S., *Film and games as alter egos: Towards a media theory of audio-visual play*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2024, vol. 16, issue 1.
- Garland-Thomson R., *Nieznajome ciała. Przedstawienia niepełnosprawności fizycznej w amerykańskiej kulturze i literaturze*, tłum. N. Pamula, Fundacja Teatr 21, Warszawa 2020.

- Giles L.L., Singh M.K., Nasrallah H.A., *Too much or too little pain: The dichotomy of pain sensitivity in psychotic versus other psychiatric disorders*, „Current Psychosis and Therapeutics Report” 2006, vol. 4.
- Gray C., *The Cyborg Handbook*, Routledge, New York 1995.
- Hartzhim B.H., *Hideo Kojima: Progressive Game Design from Metal Gear to Death Stranding*, Bloomsbury Academic, London 2023.
- Hutchinson R., *Japanese Culture Through Videogames*, Routledge, London 2019.
- Jakubas A., *Osoba z niepełnosprawnością w grach wideo – nowy obszar inkluzji czy nowa manifestacja utopii?*, „Utopia i Edukacja” 2017, t. 3.
- Kaufman C., *The Problem with Haunted Asylums*, „Psychology Today”, 20.10.2010, <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/psychology-for-writers/201010/the-problem-with-haunted-asylums> (dostęp: 16.10.2024).
- Krippendorff K., *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*, SAGE Publications, London 2019.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Momodu M., *First Liberian Civil War „Black Past”*, 25.07.2026, <https://www.blackpast.org/global-african-history/first-liberian-civil-war-1989-1996/> (dostęp: 14.10.2024).
- Piróg K., Jedynak W., Wilk S., Kotowska A., Motyka M., Pokrzywa M., Witkowska-Paleń A., *Niepełnowidzialni – reprezentacja niepełnosprawności w filmach, serialach i programach TV dla dzieci i młodzieży*, Wydawnictwo Naukowe Silva Rerum, Poznań 2021.
- Salkowska M., Kocejko M., Szarota M., Greniuk A., *Lista (nie)obecności – niepełnosprawność w podręcznikach szkolnych*, Collegium Civitas Press, Warszawa 2022.
- Servant D., *Challenging harmful stereotypes: Lucy Morris on why she created Asylum Jam*, „Royal College of Psychiatrists”, 13.09.2016, <https://www.rcpsych.ac.uk/news-and-features/blogs/detail/cultural-blog/2016/09/13/challenging-harmful-stereotypes-lucy-morris-on-why-she-created-asylum-jam> (dostęp: 16.10.2024).
- Shakespeare T., *The social model of disability* [w:] *The Disability Studies Reader*, ed. L.J. Davis, Routledge, New York 2006.
- Sheehan K.N., *Cross-Cultural Influences between Japanese and American Pop Cultures: Powers of Pop*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge 2023.
- Sous D., *Sekiro: Shadows Die Twice started out as a Tenchu game*, 29.08.2018, <https://www.tweak-town.com/news/62982/sekiro-shadows-die-twice-started-tenchu-game/index.html> (dostęp: 12.10.2024).
- Van Der Kolk B.A., *Trauma and Memory*, „Psychiatry and Clinical Neurosciences” 1998, vol. 52.
- West J., *Hideo Kojima pitched Death Stranding to Norman Reedus at a sushi restaurant before there was even a script, and he instantly said yes*, 27.06.2024, <https://www.gamesradar.com/games/open-world/hideo-kojima-pitched-death-stranding-to-norman-reedus-at-a-sushi-restaurant-before-there-was-even-a-script-and-he-instantly-said-yes/> (dostęp: 12.10.2024).
- Wroot J., *The Paths of Zatoichi: The Global Influence of the Blind Swordsman*, Lexington Book, Lanham, Maryland 2021.
- Zdrodowska M., *Między aktywnizmem a akademią. Studia nad niepełnosprawnością*, „Teksty Drugie” 2016, nr 5.

Ludografia

Cyberpunk 2077: CD Projekt Red, CD Projekt Red, 2020

Death Stranding: Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment, 2019

Hellblade: Senua's Sacrifice: Ninja Theory, Ninja Theory, 2017

Metal Gear Solid (seria): Kojima Productions / Konami, Konami, 1998 (cz. 1)

Sekiro: Shadows Die Twice: FromSoftware, Activision, 2019

Wolfenstein: The New Order: MachineGames, Bethesda Softworks, 2014

SUMMARY

VIA THE PRISM OF DISABILITY: JAPANESE VIDEO-GAME MAKERS AND NEW NARRATIVES

This article focuses on representations of disability in Japanese video games, analyzing their adherence to traditional frameworks of depiction and potential departures from established patterns. In particular, we examine the influence of the heroic blind character Zatōichi that has dominated the portrayal of characters with disabilities. Through an analysis of selected titles, we aim to assess whether contemporary video games continue to reinforce this archetype or attempt to offer new perspectives and more diverse portrayals of disability.