

Osoba z niepełnosprawnością w grach wideo – nowy obszar inkluzji czy nowa manifestacja utopii?

Abstrakt: Klasyczna postać utopii bywa przedmiotem refleksji od wydania słynnego dzieła Tomasz Morusa. Pole znaczeniowe utopizmu nie zamyka się jednak wokół mitycznych enklaw szczęśliwości. Jego elementy są obecne w każdej konceptualizacji lepszego świata – nieistniejącego dziś, ale niewykluczonego „pewnego dnia”. Za szczególny kontekst rozwijania takich wizji można uznać obszar pedagogiki specjalnej. W tej perspektywie coraz częściej przywoływane są pojęcia inkluzji i emancypacji, przywołujące skojarzenia z antycypacją nowego ładu społecznego.

Znaczącą rolę w przekształcaniu świadomości społecznej przypisuje się nowym mediom. Do ich egzemplifikacji zaliczana jest zaś coraz częściej kategoria gier wideo. W świetle powyższego warto postawić następujące pytania: czy motyw niepełnosprawności pojawia się w treściach fabularnych gier wideo? A jeżeli tak, to jaki jest jej wizerunek – bliski czy też odległy od „utopijnych” haseł współczesnej pedagogiki? W próbie odpowiedzi na powyższe pytania autorka prezentuje rezultaty jakościowej analizy treści wybranych gier wideo.

Słowa kluczowe: analiza treści, gra wideo, niepełnosprawność, nowe media, pedagogika specjalna, utopia

O „pierwiastkach utopijnych” nowych mediów oraz pedagogiki specjalnej

Utopia bywała przedmiotem aktywności naukowej i artystycznej od wydania słynnej dziś *Książeczki zaiste złotej* Tomasz Morusa w XVI wieku. Rzadziej pierwotną koncepcję i jej rozwinięcia łączono z perspektywą pedagogiki. Wybrani autorzy zauważają natomiast, że elementy myślenia utopijnego są z istoty rzeczy wpisane w refleksję pedagogiczną¹. Zasadność mówienia o „pierwiastku

¹ Zob. np. A. Drózdź, *Mity i utopie pedagogiczne*, Kraków 2000; M. Głazewski, *Dystopia: pedagogiczne konteksty teorii systemów autopojetycznych Niklasa Luhmanna*, Zielona Góra 2010; M. Figiel, *Szkoły autorskie w Polsce. Realizacje edukacyjnych utopii*, Kraków 2001.

utopijnym” pedagogiki² bywa argumentowana istnieniem zróżnicowanych wizji edukacji, implikujących projekty przyszłego, w określony sposób wykształconego społeczeństwa. Pole znaczeniowe utopizmu nie zamyka się wszak wokół mitycznych enklaw pomysłowości. Jego elementy są obecne w każdej konceptualizacji lepszego świata – nieistniejącego dziś, ale niewykluczonego „pewnego dnia”. „Niezgoda na świat istniejący”³ wydaje się inherentną częścią modeli i teorii pedagogicznych.

Za szczególny kontekst rozwijania wizji lepszego świata można uznać obszar dyskursywny pedagogiki specjalnej. W tej perspektywie coraz częściej używane są pojęcia inkluzji i emancypacji, przywodzące skojarzenia z mniej lub bardziej zdynamizowanym przekraczaniem niezadowolającego *status quo*. Element „wizjonerskiej” antycypacji nowego ładu społecznego można uznać za zbieżny z myśleniem utopijnym. Ponadto sugestia pewnej bezkompromisowości wpisanej w konotacje znaczeniowe wspomnianych idei wskazuje na ich zgodność z najważniejszymi, w opinii Jerzego Szackiego⁴, atrybutami utopii – radykalnością działań i maksymalizmem postulowanej zmiany.

Znaczącą rolę w rekonstruowaniu świadomości społecznej, a także wpływu na kształt procesów edukacji i terapii przypisuje się nowym mediom. Według jednego z prekursorów analizy zjawiska, Lwa Manovicha, są nimi: „grafika, ruchome obrazy, dźwięki, kształty, przestrzenie i teksty przekształcone do postaci umożliwiającej prowadzenie obliczeń, to znaczy – do postaci danych komputerowych”⁵. W tym świetle jako szczególną egzemplifikację nowych mediów można potraktować kategorię gier wideo (cyfrowych). Wnikliwej charakterystyki gry jako przykładu nowego medium dokonuje między innymi Marzena Falkowska⁶. Autorka wykazuje, że każdy z podstawowych wyznaczników sformułowanych przez Manovicha (wariancyjność, modularność, transkodowanie kulturowe itp.) ma pełne odzwierciedlenie w grach wideo⁷. Mimo to kategoria nowych mediów (czy też mediów w ogóle) wzbudza raczej skojarzenia z bardziej „ugruntowanymi” kanałami przekazu kulturowego – takimi jak telewizja cyfrowa czy upowszechniony już Internet. Dla tak zwanego „pokolenia trzech ekranów” (telefonu komórkowego, komputera oraz telewizji)⁸ właśnie gry wideo stają się jednak elementem spajającym różne nośniki danych cyfrowych. Iwona Ulfik-Jaworska⁹ powołuje się ponadto na badania wykazujące

² A. Drózd, *Mity i utopie pedagogiczne*, dz. cyt., s. 7.

³ J. Szacki, *Spotkania z utopią*, Warszawa 1980, s. 24.

⁴ Tamże, s. 34.

⁵ L. Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, s. 83.

⁶ M. Falkowska, *Gry wideo jako nowe medium – podstawowe kategorie badawcze*, www.kultura-ihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2390, 8.07.2017.

⁷ Por. M. Filiciak, *Światy z pikseli*, Warszawa 2010.

⁸ M. Jędrzejko, *Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spożycie socjopedagogiczne)*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1, s. 166.

⁹ I. Ulfik-Jaworska, *Gry komputerowe – dobre czy złe?*, „Wychowawca” 2011, nr 7–8, s. 30.



szczególny wpływ gier komputerowych na psychikę dziecka. Oddziaływanie to może być wzmacniane przez takie ich właściwości, jak: aktywne uczestnictwo w rozgrywce, identyfikacja z protagonistą oraz możliwość wielokrotnego powtarzania gry. W świetle powyższego warte rozważenia wydają się następujące pytania: czy postać osoby z niepełnosprawnością pojawia się w treściach fabularnych gier wideo? A jeżeli tak, to jaki jest jej wizerunek – bliski czy raczej odległy od „utopijnych” haseł współczesnej pedagogiki specjalnej?

Osoba z niepełnosprawnością w nowym medium – przykład gry wideo

Sposób społecznego postrzegania niepełnosprawności i osoby nią dotkniętej znajduje – jak wiele innych obiektów badań socjologicznych – odzwierciedlenie w wytworach kultury. Współcześnie odnotowuje się wzrost przekazów subwersyjnych, obrazujących zaangażowanie społeczne w poruszanie trudnych i unikanych dotąd tematów. Tendencja ta jest widoczna w częstszej obecności osób z niepełnosprawnością w treści tekstów kultury popularnej. Badano przykładowe prezentacje ukazywane w filmach fabularnych¹⁰, rysunkowych¹¹, a także w komiksie¹². Na podstawie autorskiej analizy porównawczej medialnych wizerunków osoby z niepełnosprawnością Karolina Więckowska¹³ stwierdza, że:

- podtrzymywane jest stereotypowe obrazowanie osoby z niepełnosprawnością jako „biednego kaleki” lub „herosa”;
- brakuje prezentacji człowieka z niepełnosprawnością jako „szarego” obywatela, pełniącego rutynowe obowiązki i stawiającego czoła wyzwaniom codzienności;
- niepełnosprawność ukazywana jest jako problem jednostki determinujący wszelkie trudności egzystencjalne.

Jeffrey Johnson¹⁴ dodaje, że prezentacje takie (w badaniach autora: osób z zaburzeniami mowy) uwydatniają tworzenie powiązań między kondycją fizjologiczną oraz cechami charakterologicznymi i psychicznymi. Podobną konkluzją

¹⁰ M. Hayes, R. Black, *Troubling Signs: Disability, Hollywood Movies and the Construction of a Discourse of Pity*, „Disability Studies Quarterly” 2003, t. 23, nr 2.

¹¹ K. Więckowska, *Obraz niepełnosprawności w filmach rysunkowych dla dzieci*, „Szkola Specjalna” 2010, nr 2, s. 138–146.

¹² M. Irwin, R. Moeller, *Seeing different: Portrayals of disability in young adult graphic novels*, www.ala.org/aasl/sites/ala.org.aasl/files/content/aaslpubsandjournals/slr/vol13/SLR_SeeingDifferent.pdf, 7.12.2016.

¹³ K. Więckowska, *Obraz niepełnosprawności w filmach rysunkowych dla dzieci*, dz. cyt. s. 139.

¹⁴ J. Johnson, *The visualization of the twisted tongue: portrayals of stuttering in film, television, and comic books*, „The Journal of Popular Culture” 2008, t. 41, nr 2, s. 245–261.



wieńczy swoje opracowanie Anna Woźniak-Szymańska. Autorka odnotowuje przeważające prezentowanie samej niepełnosprawności jako dominującej cechy, stygmatu lub piętna – nie zaś jednego z elementów złożonego obrazu osoby. W efekcie: „Odbiorcę pozbawia się możliwości poznania, stawia się go przed wyborem dwóch postaw: albo współczucia, albo zachwytu. Nie ma miejsca na głębszą refleksję”¹⁵.

W świetle powyższego szczególnie wyrazisty pozostaje brak opracowań przybliżających treść gier komputerowych, których popularność wzrosła znacząco w ostatnich latach. Celem niniejszego opracowania stała się próba zmniejszenia owego deficytu. W zestawieniu wybranych wytworów kultury wykorzystałam elementy analizy treści według konceptualizacji Elżbiety Kalinowskiej¹⁶ – szczególnie zaś jej wariant ukierunkowany na badanie zawartości znaczeniowej materiału symbolicznego. W doborze istotnych treści kierowałam się wyłącznie kryterium obecności bohatera gry, który został scharakteryzowany jako osoba z niepełnosprawnością. Dalsza część artykułu stanowi zatem syntetyczny zapis obserwacji związanych z wyłonionymi przykładami reprezentacji. Opisywane wizerunki zestawiałam następnie z wizją niepełnosprawności preferowaną we współczesnym dyskursie pedagogiki specjalnej oraz z koncepcją szeroko rozumianej utopii.

Life is Strange (2015)

Bezpośrednią inspiracją do podjęcia zarysowanej problematyki stała się gra *Life is strange*, a konkretyzując – trzecia odsłona produktu (*Chaos Theory*). Oś fabularną tej epizodycznej gry przygodowej tworzy historia Maxine Caulfield (Max), odkrywającej w sobie (jak w wielu seriach telewizyjnych nurtu *science fiction* i dziełach literatury komiksowej) szczególną moc. O wyjątkowości gry przesądza jednak nadanie jej waloru interaktywności – losy Max kreują do pewnego stopnia decyzje podejmowane przez gracza.

Twórcy osadzają wiele wątków gry we współczesnym dyskursie dotyczącym problemów dorastania – od samotnego rodzicielstwa i aborcji po *bullying* oraz próby samobójcze. Dyskusja na temat sposobów przedstawienia owych kwestii ujawniłaby zapewne wiele interesujących perspektyw. Koncentrując natomiast uwagę na prezentacji niepełnosprawności, warto zauważyć, że na tle innych motywów treściowych wyróżnia się ona dość przejrzyście sprecyzowaną

¹⁵ A. Woźniak-Szymańska, *Reprezentacja i ruch na rzecz osób niepełnosprawnych w przestrzeni medialnej*, [w:] *Problemy rzecznictwa i reprezentacji osób niepełnosprawnych*, t. 2, red. D. Podgórska-Jachnik, Łódź 2010, s. 193.

¹⁶ E. Kalinowska, *Analiza treści jako technika badawcza*, „Dyskursy Młodych Andragogów” 2001, nr 2.



funkcją – służy mianowicie jako *plot device*¹⁷. W tym kontekście pojawia się jako negatywna konsekwencja naruszenia „naturalnego porządku świata” przez główną bohaterkę. Kara spotyka protagonistkę (a bezpośrednio jej przyjaciółkę – Chloe), ponieważ podróżując w czasie, doprowadza do przywrócenia życia osobie zmarłej w wypadku. Jako ekwiwalent śmierci pojawia się więc tragedia niepełnosprawności. Ujawnienie owego efektu jest także swoistym *cliffhangerem* – szokującym wydarzeniem skłaniającym do kontynuacji gry. Od pierwszych kadrów kolejnego epizodu (*Dark Room*) wyeksponowano zaś poczucie winy Max. Co prawda sparaliżowana Chloe odmawia przyjmowania wyrazów współczucia, ale już kolejna scena konfrontuje gracza z trudnymi realiami życia rodziny borykającej się z wymogami finansowymi leczenia i rehabilitacji, by finalnie postawić go przed problemem uszanowania – lub nie – prośby przyjaciółki o pomoc w przeprowadzeniu własnej eutanazji. Można by uznać, że bezkompromisowa decyzja podjęta przez samą Chloe jest oznaką swoiście rozumianej emancypacji. Bez względu na ostateczny wybór Max powraca jednak ostatecznie do „właściwej” rzeczywistości czasoprzestrzennej, witając z rozrzewnieniem sprawną (choć znów pozbawioną rodzica) towarzyszkę.

Opisanym scenom nie można odmówić walorów realistycznego (choć oczywiście fragmentarycznego) zobrazowania sytuacji niezamożnych rodzin zmagających się w osamotnieniu z wymogami ekonomicznymi rehabilitacji. Umiejętnie budowana jest także emocjonalna identyfikacja z samą Chloe. Jej niepełnosprawność jawi się nie tylko jako pewien „kompas moralny” dla Max, lecz także czynnik cementujący relację pomiędzy bohaterkami oraz – w zamierzeniu – determinację gracza. Równie wyraziste jest jednak oparcie narracji o motyw niepełnosprawności jako tragedii, której piętno przyćmiewa samą śmierć bliskiej osoby. Gdyby uznać, że prezentowane w grze możliwości korygowania przeszłości stanowią swoisty przejaw „utopii”, niepełnosprawność Chloe pełniłaby w tym kontekście rolę czynnika służącego zdecydowanemu podważeniu naiwnej mistyfikacji.

Dreamfall Chapters: The Longest Journey (2014–2016)

Niepełnosprawność jako element funkcjonalny pojawia się także w kolejnej grze przygodowej typu epizodycznego – *Dreamfall Chapters: The Longest Journey*. Jej akcja rozwija się na pograniczu dwóch światów: idyllicznej Arkadii oraz futurystycznego Stark. Uproszczeniem byłoby sprowadzanie tych miejsc do prostej dychotomii, jednak zarówno oprawa wizualna, jak i charakterystyka spotykanych postaci przybliżają uniwersum Arkadii do utopii, natomiast Stark – dystopii¹⁸. Zgodnie z tą analogią, mimo otoczenia obfitującego w zaawansowaną

¹⁷ Dosłownie: „urządzenie fabuły”. Termin ten nie ma polskiego odpowiednika, ale może zostać przetłumaczony jako pewne narzędzie narracyjne służące rozwijaniu wątków fabularnych.

¹⁸ Należy rozwinąć, że dystopia nie oznacza w tym kontekście przeciwieństwa utopii (antyuto-



technologię, mieszkańcy Europolis (rejonu stanowiącego wielokulturową fuzję Europy Środkowej i Zachodniej) nie są szczęśliwi. Dobrostan wielu z nich jest uzależniony od hołdowania nałogowi wprowadzania się w quasi-narkotyczny stan świadomego śnienia. Tutaj też gracz (wcielający się w aktywistkę Zoe Castillo) poznaje Mirę współpracując z niemyim technikiem Witem. Istotę tych relacji najlepiej oddaje poniższy cytat:

[Mira:] Nie zatrudniłam cię [protagonistki – A. J.], żebyś pokazywała mi tutaj swoje humorki. Mam tego w nadmiarze od Wita – ten ułom wie, jak wyprowadzić mnie z równowagi. Tak, nadstawiaj dalej swój drugi policzek, dupku. Założę się, że symulujesz swój autyzm, odkąd się spotkaliśmy [tłum. własne].

Z Witem, zachowującym wobec każdego przykładu szkalowań postawę najwyższego stoicyzmu, związany jest nie tylko wysoce stereotypowy portret autysty, ten także skondensowany obraz pewnych konsekwencji owego stereotypu. Niestety, wizji tej wydaje się brakować pewnego zniuansowania i subtelności przekazu, umożliwiających dostrzeżenie w niej celowej prezentacji dysabilizmu¹⁹. Pasywność niemego bohatera, a także brak jednoznacznej reakcji ze strony protagonistki skłaniają do przypisania tej części narracji roli elementu humorystycznego oraz służącego budowaniu charakterystyki Miry. Warto dodać, że Wit jest postacią niezależną (NPC – *non-playable character*), a zatem niemożliwe jest wchodzenie z nim w jakikolwiek zakres interakcji. Taka prezentacja skłoniła szczególnie zainteresowanych odbiorców gry do wyrażenia pewnego sprzeciwu. Co interesujące, twórca odniósł się do postawionych zarzutów, empatyzując z osobami dotkniętymi oraz prosząc o „odseparowanie dzieła od artysty”²⁰. Spór został jednak zamknięty przez przyporządkowanie zastrzeżeniom etykiety przykładu poprawności politycznej.

Pewną rolę w takim właśnie odbiorze wątku przez część audytorium odgrywa zapewne fakt, że Wit pozostaje nadal jedną z nielicznych reprezentacji postaci z zaburzeniem ze spektrum autystycznego w grach komputerowych. O ile swoiste ujęcie wątku inkluzji można przypisać znaczeniu pracy bohatera w prywatnym przedsiębiorstwie, o tyle bardziej problematyczny wydaje się pryzmat emancypacji. Wit jest uzależniony od innej postaci, wobec której szkalowań pozostaje bezradny – brak wglądu w świat przeżyć wewnętrznych bohatera uniemożliwia zresztą weryfikację odczuć związanych z tym stanem. Warto rozważyć celowość

pii), ale raczej niepomysłny scenariusz jej rozwinięcia (wypaczoną, zdeformowaną utopię) lub też utopię, która funkcjonuje jedynie dla elitarnej części społeczeństwa (zob. M. Gordin, G. Prakash, H. Tilley, *Utopia and Dystopia beyond Space and Time*, Princeton 2010, s. 1–18).

¹⁹ Według Daniela Goodley'a jest to złożony proceder społecznego, politycznego, kulturalnego oraz psychoemocjonalnego wyłączenia (ekskluzji) osób z niepełnosprawnością (zob. D. Goodley, *Professor Dan Goodley University of Sheffield Profile Page*, mhs.group.shef.ac.uk/members/dan-goodley/, 11.06.2016).

²⁰ Oficjalne forum: Red Thread Games Community Forum, <https://forum.redthreadgames.com/forum/topic/655-mira-vs-wit-really-really-uncool-spoilers-anger/>.



włączenia do fabuły sylwetki osoby z autyzmem i nadania jej takiej właśnie charakterystyki. Dlaczego wykorzystano ugruntowaną w stereotypie rolę postaci zdolnej, lecz zupełnie odseparowanej od świata konstruktywnych relacji międzyludzkich? Bez względu na szczegółową argumentację autorów, prezentacja Wita harmonizuje z dystopijnym krajobrazem Stark.

Amy (2012)

Jeszcze innym przykładem postaci deklarowanej przez samych twórców jako osoba z autyzmem jest Amy – tytułowa bohaterka gry typu *survival horror*. Gracz, który wciela się w opiekunkę dziewczynki (Lanę), odbiera Amy z centrum klinicznego Phoenix. Pobyt w tym miejscu nie był dla niej szczęśliwym doświadczeniem, terapia Amy okazała się bowiem w istocie kamuflażem dla inwazyjnych badań nad jej „osobliwymi” zachowaniami. Oś fabularna rozgrywki opiera się jednak na ucieczce z miasta ogarniętego przez tajemniczy wirus, który skłania mieszkańców do skrajnie destrukcyjnych zachowań.

W klasycznej raczej fabule gry od schematu nie odbiega także rola, jaką pełni w rozgrywce tytułowa bohaterka. Dotknięta mutyzmem Amy odpowiada przez reakcje niewerbalne na proste komendy Lany, takie jak: „chodź”, „stój”, „podnieś”, a nawet skinięcie głową. Równolegle potrafi natomiast angażować się (sukcesywnie) w czynności quasi-hakerskie, aktywowanie urządzeń technologicznych, przemierzanie ciemnych korytarzy, a nawet wytwarzanie fal uderzeniowych. Można by uznać, że przypisanie postaci magicznych dyspozycji stanowi pewien element „utopizmu” w skrajnie antyutopijnym świecie przedstawionym. Nie neguje to natomiast kwestii problematycznych związanych z wizerunkiem Amy. Wspomniany wcześniej trop „genialnego głupca” został tutaj rozbudowany do obrazu niesamowitych właściwości osoby z niepełnosprawnością. Ponadto sens wprowadzenia postaci z autyzmem wydaje się sprowadzony do użyteczności dla sprawnej protagonistki oraz funkcjonalnego narzędzia fabularnego. Podobne spostrzeżenia zostały sformułowane przez osoby identyfikujące się ze spektrum autystycznym²¹. Rozgrywka prowadzi do ucieczki bohaterek, lapidarność finału oraz charakterystyka roli Amy utrudniają jednak przypisanie tej podróży znaczeń emancypacyjnych.

Portret Amy jest jednym z licznych (i raczej peryferyjnych) źródeł krytyki omawianego dzieła. Sama gra, uznana również za jedną z najgorszych gier roku 2012²², nie spotkała się z szerszym oddźwiękiem, dlatego również w niniejszym opracowaniu potraktowano ją raczej jako wzbogacenie wyводу.

²¹ J. Parlock, *Writing characters, not symptoms: A gamer with autism discusses what our hobby gets wrong*, <https://www.polygon.com/2015/3/31/8319167/gaming-and-autism-what-we-get-wrong>, 12.06.2016.

²² Zob. podsumowanie Metacritic.



To the Moon (2011)

Zasadniczo odmienną prezentację doświadczenia niepełnosprawności można odnaleźć w grze przygodowej typu RPG (*role playing game*) *To the Moon*. Gracz wciela się w Evę Rosalene oraz Neila Wattsa, pracowników firmy realizującej marzenia osób zbliżających się do schyłku życia. Jest to oczywiście wyłącznie metafizyczne spełnienie – dokonuje się ono przez mechanizm modyfikujący wspomnienia klientów. Element wysoce zaawansowanej technologii służącej urzeczywistnianiu wyłącznie szczytnych idei (nie zaś wizji autodestrukcji ludzkości) stanowi niewątpliwie motyw utopijny. Utrudnienia związane między innymi z zanikami pamięci odbiorcy usług sprawiają jednak, że podróż protagonistów obfituje w poruszające, lecz zgoła prozaiczne doświadczenia życiowe.

Niepełnosprawność jest niewątpliwie istotnym, ale nie jedynym elementem charakterystyki postaci z *To the Moon*. Gracz poznaje życie River z perspektywy jej umierającego męża. Wspomnienia o kobiecie z zespołem Aspergera²³ ukazują ją w wielu rolach społecznych – jako osobę uczącą się, realizującą marzenia, tworzącą udany związek. Ostatni aspekt ulega ostatecznie pewnej destabilizacji, jednak główną jej przyczyną nie jest niepełnosprawność River, ale postępująca choroba oraz tragiczna przeszłość jej partnera. Można uznać, że do pewnego stopnia jest to ucieleśnienie idei inkluzji społecznej, a także osobistej emancypacji bohaterki.

Szczególnie interesujące wydaje się zestawienie z inną postacią – przyjaciółką River. Isabelle została ukazana jako osoba z analogicznym syndromem, którego wcześniejsze zdiagnozowanie umożliwiło bohaterce poprawną asymilację norm społecznych. Stosunek, jaki przejawia wobec tej pomyślniej adaptacji, jawi się jednak zaskakująco dwuznaczny. Isabelle zazdrości River zachowania znamion pierwotnej, „prawdziwej” tożsamości. Podkreśla, że ceną nabycia umiejętności odgrywania normatywnych ról stało się dla niej zatracenie własnej indywidualności. Brak możliwości powrotu do stanu wyjściowego determinuje konieczność ciągłego przywdziewania maski. Cechy związane ze specyfiką spektrum autystycznego – czy raczej ich zaakceptowanie i otwarte uzewnętrznianie – stanowią zatem obiekt podziwu i tęsknoty. Co istotne, wielu odbiorców z zespołem Aspergera odnajduje źródło identyfikacji w tej właśnie postaci²⁴.

Warto podkreślić, że kontrapunkt w charakterystyce Isabelle nie stanowi pretekstu do zanegowania trudności River. Latarnia, którą bohaterka „oswaja”,

²³ Nazwa syndromu nie pojawia się w grze, ale poza jego przejrzystą charakterystyką, para bohaterów uczestniczy w wizycie u lekarza nazywanego Tony Attwood. Człowiek o tym imieniu i nazwisku jest rzeczywistym autorem wielu publikacji na temat zespołu Aspergera.

²⁴ *As someone with Asperger's... (spoilers, obviously)*, <http://freebirdgames.com/forum/index.php?topic=4328.0>, 21.08.2016.



staje się metaforą własnej samotności w relacjach międzyludzkich (także intymnych). Kondycja River – w tym także pogarszające się zdrowie – nie jest jednak nigdy obiektem trywialnego szyderstwa. Twórcy gry nie wykorzystują także tropu sawanta, którego szczególne zainteresowania implikowałyby predyspozycje do geniuszu. Uwzględniono natomiast wątek „fetyszyzacji” niepełnosprawności – pojawia się sugestia, że podobna motywacja towarzyszy kiełkującemu zainteresowaniu przeszłego partnera River. Fakt, że bohaterka spotyka się z niezrozumieniem, nie neguje przeżywania przez nią romantycznej – choć wątpliwie „utopijnej” – miłości. Trudno zaprzeczyć, że jest to wyróżniająca się prezentacja postaci ze spektrum autyzmu.

Syberia I–II (2002, 2004)

Jeszcze inne przykłady obrazów postaci z zaburzeniami ośrodkowego układu nerwowego ukazuje kolejna gra przygodowa – *Syberia*. Jej protagonistka (Kate Walker) odkrywa historię Hansa Voralberga, funkcjonującego (według samych twórców) na stadium rozwojowym odpowiadającym dziesiątemu rokowi życia. Hans nie rodzi się jako osoba z niepełnosprawnością²⁵ – jego kondycję zobrażowano jako stan nabyty wskutek tragicznego wypadku. Dramatyzm sytuacji potęguje wątek odtrącenia bohatera przez ojca niemogącego pogodzić się ze stanem syna i jego „niezdrową” fascynacją legendarnymi stworzeniami, mamutami. Rozgrywka zawiera retrospekcję przenoszącą gracza wprost do przeszłości Hansa więzionego na strychu. Pozycja wiedzącego obserwatora skłania do empatyzowania z prześladowanym chłopcem, a także doświadczania podziwu dla bohatera, któremu udaje się przezwyciężyć trudne okoliczności. Co bowiem znamienne, Hans ucieka ostatecznie z domu, a jego talent techniczny przynosi mu rozgłos.

Należy podkreślić, że konstrukcja postaci powiela do pewnego stopnia wspomniany wcześniej stereotyp „genialnego głupca”. Szczególne umiejętności Hansa współwystępują z koniecznością pokonywania większości przeszkód związanych z trudnościami życiowymi bohatera przez gracza (Kate). W tym miejscu pojawia się natomiast nader oczywiste nawiązanie do koncepcji utopii – wymarzona przez Hansa *Syberia* stanowi pewną formę mitycznej enklawy szczęśliwości. Wskazuje na to uczynienie jej celem długiej podróży, a także obiektem legend, zamieszkałym przez wymarłe stworzenia. Znamiennym może być w tym kontekście fakt, że udaje się do niego dotrzeć starszej, schorowanej osobie. W tym sensie jest to realizacja utopii, a także osobistej emancypacji.

²⁵ Należy zaznaczyć, że kondycja Hansa nie została sprecyzowana w rozgrywce. Pojawiają się jednoznaczne wskazania na zdiagnozowanie „opóźnienia” przez lekarzy oraz zachowania bohatera bliskie charakterystyce spektrum autystycznego. Nazwy tej nie uwzględniono jednak w grze.



Kolejną postacią spotykaną podczas rozgrywki jest Momo – chłopiec przygarnięty przez właścicielkę fabryki Voralbergów. To od niego gracz dowiadyje się po raz pierwszy o upozorowaniu śmierci Hansa oraz rzeczywistych losach konstruktora. Rola Momo jest zatem niebagatelna – spotkanie z nim staje się bodźcem do kontynuowania podróży. Interakcje te stanowią jednak znikomą część gry. W związku z nagłą śmiercią dotychczasowej opiekunki nierozstrzygnięte pozostają także „dalsze” losy chłopca. Jasnym jest, że otoczenie bohatera ma do niego nieprzychylny stosunek – pojawia się wprost określenie „wiejskiego głupka” (*village idiot*). Jego obecność traktowana jest jako obciążająca. Bardziej adekwatna od pojęcia inkluzji wydaje się być tutaj formuła integracji pozornej, budowanej na kanwie poparcia deklaratywnego, bez akceptacji rzeczywistej bliskości²⁶.

Znaczenie Momo dla rozwoju fabuły jest raczej klarowne. Czy podobnie czytelna celowość towarzyszy wykorzystaniu wątku niepełnosprawności? Warto zwrócić uwagę na motyw postaci będącej depozytariuszem istotnych informacji, która nie pozyskuje powszechnego kredytu zaufania ze względu na opinię osoby niezrównoważonej (lub mało inteligentnej). Klarownie zarysowano także paralele pomiędzy omawianymi bohaterami²⁷. „Ekscentryzm” obu postaci stanowi jednak zarówno źródło podobieństwa, jak i kontrastu pomiędzy nimi. Mocne strony osieroconego chłopca nie wzbudzają podziwu otoczenia. Momo nie podejmuje także próby ucieczki (do czego zapewne przyczynia się dotychczasowe pozostawanie pod troskliwą opieką). Inną funkcję pełni również fascynacja mamutami – nie stanowi tutaj asumptu do realizacji marzeń, ale raczej wskaźnik przywiązania do zaginionego przyjaciela. „Utopijna” metafora podróży pozwala na oddalenie perspektywy opuszczenia i radzenie sobie z nieprzychylnym otoczeniem. Nosi ona jednak znamiona nie tyle procesu emancypacji, co raczej pewnego rodzaju strategii przetrwania.

Call of Duty: Advanced Warfare (2014)

Zróznicowane ujęcia motywu „super kaleki”²⁸ można odnaleźć w futurystycznym nurcie gier typu FPS (*first person shooter*)²⁹. W wybranym epizodzie popularnej serii *Call of Duty* następuje pewne odwrócenie tego schematu. Fabuła

²⁶ Zob. Ż. Stelter, *Młodzi dorośli z niepełnosprawnością intelektualną – kontekst społeczny*, [w:] *Diagnoza potrzeb i modele pomocy dla osób z ograniczeniami sprawności*, red. A. Brzezińska, R. Kaczan, K. Smoczyńska, Warszawa 2010, s. 133.

²⁷ Najbardziej czytelnym tego wskaźnikiem jest sugestia, że powodem przygarnięcia Momo przez jego opiekunkę staje się dostrzeżenie w nim podobieństwa do zaginionego Hansa.

²⁸ M. Struck-Peregończyk, *Wizerunek osób niepełnosprawnych w środkach masowego przekazu – zarys zjawiska*, „Komunikacja Społeczna” 2013, nr 4, s. 26.

²⁹ Por. na przykład serię gier *Deus Ex*, *Call of Duty*, *Mad Max*, *Dead Space*.



przenosi gracza do niezbyt odległej przyszłości w 2054 roku, gdzie wciela się w Jacka Mitchella, młodego żołnierza jednostki United States Marine Corps. Dramatyczne konotacje owego powiązania są ujawnione niemal natychmiast: w pierwszej misji przyjaciel protagonisty traci życie, a sam Mitchell – rękę. Nawiązanie znajomości z właścicielem fikcyjnej korporacji skutkuje otrzymaniem nowej protezy ramienia, a także początkiem zmagania z terroryzmem, korpokracją oraz technologizacją ówczesnego świata.

Większość rozgrywki przypomina dzieła klasyki gatunku – protagonista to osoba z niepełnosprawnością fizyczną, u której brak ramienia zostaje natychmiast zrekompenzowany przez zaawansowaną technologicznie protezę. Owo wyposażenie (wyprzedzające także czasy, w których osadzona jest fabuła) czyni go niejako nadludzko kompetentnym. Wątek zyskuje jednak na znaczeniu, gdy w drugiej połowie gry antagonistą uszkadza protezę Mitchella, a gracz staje do walki z osłabionym w ten sposób potencjałem. Oczywiście bohater jest nadal w pełni zdolny do wygranej. Autentycznie wzrastający poziom trudności rozgrywki oraz fakt, że Mitchell wydaje się na tym etapie akceptować niepełnosprawność jako część własnej tożsamości, nadają jednak grze walor oryginalności w sposobie ujęcia tematu. Warto odnotować, że istnieje dodatkowe odznaczenie możliwe do zdobycia za szczególne wyniki, mimo posiadania jednej sprawnej ręki (trofeum o znamiennej nazwie: *heavy handed*). Ceną ostatecznego pokonania wroga okazuje się natomiast całkowite odcięcie protezy.

Wydaje się, że trudno byłoby przypisać omawianemu produktowi miano dzieła utopijnego. Oś fabularną, a także oprawę wizualną gry, utrzymano w konwencji bliższej wytworom określanym jako dystopijne. Oczywiście, zgodnie z ideą transhumanizmu³⁰, postacię poboczną zaopatrzoną w futurystyczne egzozszkielety, a sam bohater operuje zaawansowanymi technicznie narzędziami. Można się tutaj dopatrzeć znamion utopii technologicznej według koncepcji Karla Mannheim³¹. Przeciwwagą dla wiary w omnipotencję nauki stanowią jednak klarownie zarysowane motywy technofobii, lęku przed korpokracją czy też nadmierną militaryzacją. Z podobną wyrazistością zobrazowano drogę swoistej emancypacji protagonisty jako osoby, której niepełnosprawność staje się jednym z wielu (i wątpliwie decydujących) elementów charakterystyki. Warto dodać, że

³⁰ Transhumanizm to „koncepcja postulująca wykorzystanie nauki oraz techniki w celu przezwyciężenia biologicznych ograniczeń człowieka. Skutkiem tego ma być pojawienie się postczłowieka – człowieka «ulepszzonego» w takich wymiarach, jak: długość życia, zdolności kognitywne, zdolności emocjonalne” (K. Szymański, *Transhumanizm: utopia czy ekstropia?*, „Idea. Studia nad strukturą i rozwojem pojęć filozoficznych” 2015, nr 27, s. 162).

³¹ Tamże, s. 169. Kamil Szymański wiąże koncepcję Mannheim³¹ z pojęciem ekstropii. Oznacza ona „fizyczny, psychiczny i intelektualny permanentny rozwój, a nie ostateczny, doskonały i skończony stan w rozwoju gatunku charakteryzowany jako utopia” (tamże). Zarówno wizja utopii technologicznej Mannheim³¹, jak i idea ekstropii zakładają zatem, że zaangażowanie współczesnych problemów ludzkości może dać początek odmiennym, jeszcze nieznanym dylematom związanym z wyzwaniami przyszłości.



identyfikację z postacią Mitchella ułatwia graczowi sama konwencja gry. Szczególnie wrażenie immersyjności jest bowiem charakterystyczne dla gatunku FPP (*first person perspective*), w którym protagonista ogląda świat przedstawiony z własnej perspektywy³².

Fallout 3 (2008)

Wyjątkową prezentację postaci z niepełnosprawnością somatyczno-ruchową można odnaleźć w postapokaliptycznym uniwersum gry *Fallout*. Gracz wciela się w Samotnego Wędrowca (*Lone Wanderer*) poszukującego zaginionego ojca. Z dystopijnym krajobrazem świata po katastrofie nuklearnej z 2077 roku kontrastuje umiejscowienie (i nazwa) misji *Oasis*. W otoczeniu bezdroży bohater odkrywa bowiem zalesiony zagajnik – tytułową Oazę. Mieszkańcy owego miejsca oddają się praktykom kultu rozwijanego wokół żywego drzewa Harolda. Postać przypominająca spersonifikowane drzewo okazuje się w istocie ofiarą mutacji uwięzioną wewnątrz organizmu roślinnego obejmującego stopniowo całą powierzchnię jej ciała. W chwili spotkania z protagonistą Harold boryka się z permanentnym unieruchomieniem oraz chronicznym bólem odbierającym mu wolę życia. Niezwykłość istoty oraz korzyści czerpane z jej obecności kierują mieszkańców Oazy w stronę fanatyzmu oraz ignorowania jednoznacznych komunikatów bohatera.

Gracz ma do wyboru kilka zróżnicowanych rozwiązań zaistniałej sytuacji. Może pozwolić na rozwój kultu, a nawet (zgodnie z wolą części jego członków) doprowadzić do jego rozpowszechnienia, przyspieszając wzrost rośliny. Taki rozwój wydarzeń skutkowałoby zazielenieniem wyjałowionych obszarów, a tym samym – przedłużeniem i zwielokrotnieniem cierpienia Harolda. Może także uhonorować jego prośbę, doprowadzając do śmierci postaci przez podpalenie drzewa – zgon ten dokonałby się wówczas w intensywnym i przedłużającym się bólu – lub odnalezienie i zniszczenie jego serca. Druga droga jest oczywiście dłuższa, ale pokrywa się z życzeniem bohatera. Istnieje jednak i trzecie wyjście – ukierunkowanie dialogu tak, by skłonić Harolda do zaakceptowania własnego cierpienia. Droga do tego finału wydaje się jednak najmniej oczywista.

Twórcy gry nie operują w rozgrywce pojęciem niepełnosprawności, zarysowany przez nich obraz przypomina jednak specyficzną ilustrację trajektorii postępującej choroby układu mięśniowo-szkieletowego. Mimo zdeformowanej powierzchowności Harold jest postacią wzbudzającą sympatię i współczucie. Również w tej sytuacji można dostrzec znamiona dystopii rozumianej jako ekskluzywna forma utopii. Otoczenie Harolda wypełniają sprawni, przepełnieni nadzieją ludzie, pielęgnujący go jako obiekt czci, ale ignorujący rzeczywiste

³² M. Falkowska, *Gry wideo jako nowe medium*, dz. cyt.



potrzeby. Zielona enklawa przynosząca innym szczęście jawi się jako źródło uciemnienia samego bohatera. W tym świetle interesująca wydaje się rola gracza –outsidera, którego bezstronna perspektywa może stać się bodźcem wymaganym do przerwania ciągu barier komunikacyjnych. Protagonista nie sakralizuje cierpienia płynącego z niepełnosprawności ani nie daje się zwieść pozorom stwarzanym przez wyrazistą odrębność dotkniętej nią postaci. Zgodnie z konwencją gry on, jako jedyny, dysponuje możliwością wyboru. Ma to szczególnie znaczenie w przypadku motywu emancypacji – jeżeli za jej obligatoryjny element uznaje się aktywność podmiotu (emancypowanie „się”), nie może być o niej mowy w przypadku Harolda, którego dalsze losy są w pełni uzależnione od poczynań gracza. Znamienne, że najtrudniejszym rozwiązaniem wydaje się pomoc Haroldowi w zaakceptowaniu własnej kondycji. Dzieje się tak, mimo iż sens owego cierpienia jest w dużej mierze czytelny dla gracza. W tym także wątku można odnaleźć element utopizmu.

Katawa Shoujo (2012)

W zaskakujący sposób o niepełnosprawności ruchowej i sensorycznej traktuje *Katawa Shoujo*. Gra typu *visual novel* bywa także nazywana (znamiennie) „symulatorem randkowym z dziewczynami z niepełnosprawnością”³³. Gracz wciela się zatem w Hisao – osiemnastoletniego chłopaka z wrodzoną wadą serca. Nagłe zdiagnozowanie choroby obliguje bohatera do odnalezienia się w zupełnie nowej sytuacji życiowej – nagłej utraty wsparcia rodzicielskiego, podjęcia nauki w szkole specjalnej, a także perspektywy śmierci przed trzydziestym rokiem życia. Oprócz radykalnej zmiany realiów, przed Hisao pojawia się dylemat innej natury – związany z konfrontacją z własnymi uprzedzeniami wobec osób z niepełnosprawnością. Postaciami, z którymi możliwe jest nawiązywanie większości interakcji, jest bowiem pięć dziewcząt połączonych doświadczeniem niepełnosprawności somatyczno-ruchowej. Poza tą cechą, każda z nich dysponuje jednak wyjątkową historią oraz charakterystyką, którą gracz (w zależności od dokonywanych wyborów) poznaje podczas rozgrywki. Wyłaniające się rysy charakterologiczne cechuje pewien schematyzm (nieśmiała miłośniczka literatury, energiczna sportsmenka, enigmatyczna artystka itp.). Każdy z opisanych przypadków został jednak sportretowany w sposób na tyle kompleksowy, by uwiarygodnić metamorfozę samego protagonisty.

Choć akcja gry rozwija się „gdzieś w nowoczesnej Japonii”, a wszystkie postacie dziewcząt z niepełnosprawnością przedstawiono jako wyróżniające się szczególnie atrakcyjnością (co jest raczej spójne z konwencją gatunku), grze niełatwo

³³ Sam tytuł bywa zaś tłumaczony jako „Niepełnosprawne [kalekie] dziewczyny”.



jest przypisać inne cechy utopizmu. Niepełnosprawność pozostaje zagadnieniem centralnym, a w rozbudowanej charakterystyce postaci oraz sposobie prowadzenia narracji widoczne są znamiona dyskursu normalizacji. Pewnego „idealizmu” wymaga zapewne uznanie metamorfozy protagonisty, z powodzeniem weryfikującego własne obawy i uprzedzenia. Jak wskazano, zmiany te zostały ugruntowane w długotrwałym procesie stopniowego poznawania bohaterki oraz drogi do akceptacji własnej kondycji. Kwestią sporną pozostaje obecność motywów emancypacji i inkluzji. O ile pierwszy wątek można powiązać z drogą do samoakceptacji samego Hisao, o tyle drugi przyrządek niweczy umiejscowienie akcji w zamkniętej z założenia szkole specjalnej. Przypisanie każdej z bohaterek odmiennego typu niepełnosprawności oraz pewien dydaktyzm gry skłania do wątpliwości, czy główną cechą definiującą postacie nie są w istocie ich kondycje medyczne. Jeszcze większych trudności przysparza próba negocjowania zarzutów o fetyszyzację niepełnosprawności – szczególnie w kontekście stylistyki konwencji.

Relacje między utopizmem a emancypacją prezentują się interesująco w kontekście wielości możliwych finałów gry. Z jednej strony następuje tutaj pewne odwrócenie tropu „rycerza na białym koniu” – wgląd w życie bohaterek po ukończeniu gry pozwala na sformułowanie wniosku, że zaangażowanie gracza nie jest równoznaczne z uniwersalnie dobroczynnym wpływem na ich losy. Nie są one na ogół przepełnione tragizmem w stanie wyjściowym i (w domyśle) nie stają się takie po interwencji protagonisty. Możliwa jest także sytuacja przeciwna – zależnie od decyzji gracza pogłębienie znajomości może przyczynić się do dodatkowych komplikacji życiowych bohaterek. Pomyślne zwińczenie każdej z historii niesie natomiast zapowiedź utopijnego „szczęśliwego zakończenia”. W żadnym z tych przypadków niepełnosprawność nie jest jednak jedyną jego determinantą.

Niepełnosprawność w cyfrowej utopii/dystopii – szanse i zagrożenia

Wraz z postępującą cyfryzacją obserwuje się przyrost użytkowników zróżnicowanych form nośników danych cyfrowych. Zakres złożoności gier przekroczył już dawno poziom prostych rozgrywek platformowych, których celem było uratowanie księżniczki lub zbombardowanie jak największej ilości pikselowych wrogów. Czy można zatem uznać, że zostały one pozbawione stereotypów i archetypicznych klisz? Bynajmniej. Niewątpliwie nie są jednak do nich ograniczone. Joanna Laszkowska³⁴ zauważa, że wzrasta liczba gier, w których walor edukacyjny łączy się nie tylko z nabywaniem nowej wiedzy, lecz także

³⁴ J. Laszkowska, *Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze” 2000, nr 392, s. 29.



rozwiązywaniem zróżnicowanych kategorii problemów, rozwijaniem kreatywności, myślenia krytycznego itp. Nic więc dziwnego, że nowoczesne technologie bywają coraz częściej doceniane jako użyteczne, a nawet niezbędne narzędzia wspomagania procesu edukacyjno-terapeutycznego osób z niepełnosprawnością. Trudno natomiast odnaleźć opracowania traktujące o wizerunku tej grupy na łamach medium, które od dawna nie jest określane jako niszowy kanał kultury³⁵. Stan ten pozostaje spójny z faktem, że sama niepełnosprawność nie stanowi nadal popularnego motywu w samych grach. Gdy zaś temat zostaje podjęty, bywa sprowadzany do roli *plot device* lub narzędzia budowania charakterystyki – rzadko samej postaci niepełnosprawnej, wzbogacającej tło głównej osi fabularnej. Bez względu na panoramę świata przedstawionego – utopijną czy też dystopijną – obraz niepełnosprawności pozostaje w tym zakresie podobny. I znów prawidłowość ta nie powinna brzmieć zaskakująco – znana jest przecież maksyma o sztuce imitującej życie.

Niektóre z przywołanych przykładów wskazują, że nie każdą z nielicznych wirtualnych prezentacji osoby z niepełnosprawnością można w sposób oczywisty przyporządkować do jednego z krańców dychotomii biedak – heros. Dalsze różnicowanie wizerunków medialnych (równoległe z wzrastającą ich ilością) mogłoby stać się egzemplifikacją, a jednocześnie katalizatorem przewartościowań w dyskursie publicznym. Doniesienia o zróżnicowanej jakości oddziaływań nowych mediów (do niedawna wyłącznie negatywne) sprzyjają łagodzeniu lęku o tworzenie za ich pośrednictwem nowych utopii – niosących fikcyjne obrazy przyszłości.

Nawet jeśli większość „pierwiastków utopijnych” jest jedynie „rzekomą antycypacją przyszłości”³⁶ i nie stanie się nigdy „rzeczywistością jutra”³⁷, to każdy z nich wyrasta z krytyki tej rzeczywistości. Ponadto każda utopia niesie implikację pewnej dystopii (może „wygenerować” dystopię)³⁸. W dobie współistnienia idei emancypacji i inkluzji oraz wzrastającego znaczenia tendencji transhumanistycznych i neoeugenicznych warto eksplorować reprezentacje medialne zawierające znamiona owych niejednoznaczności. Jeżeli zaś odczuwalny jest w tym polu niedobór – jakie inne współczesne medium sprzyja w podobnym stopniu twórczemu eksperymentowaniu z obrazami odzwierciedlającymi złożoność i dynamikę rzeczywistości?

³⁵ Szacowany procent graczy („gamerów”) w zachodnim społeczeństwie wynosi od 40 do 50% populacji. Zauważa się także, że jest to tendencja zwykła (zob. L. Eklund, *Who are the casual gamers? Gender tropes and tokenism in game culture*, [w:] *Social, Casual and Mobile Games: The Changing Gaming Landscape*, red. T. Leaver, M. Willson, London 2016).

³⁶ A. Drózdź, *Mity i utopie pedagogiczne*, dz. cyt., s. 72.

³⁷ K. Mannheim, *Ideologia i utopia*, Lublin 1992, s. 168.

³⁸ M. Gordin, G. Prakash, H. Tilley, *Utopia and Dystopia beyond Space and Time*, dz. cyt., s. 4.



Bibliografia:

- As someone with Asperger's... (spoilers, obviously), <http://freebirdgames.com/forum/index.php?topic=4328.0>, 21.08.2016.
- Dróżdż A., *Mity i utopie pedagogiczne*, Wydaw. Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków 2000.
- Eklund L., *Who are the casual gamers? Gender tropes and tokenism in game culture*, [w:] *Social, Casual and Mobile Games: The Changing Gaming Landscape*, red. T. Leaver, M. Willson, Bloomsbury Academic, Londyn 2016.
- Falkowska M., *Gry wideo jako nowe medium – podstawowe kategorie badawcze*, www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2390, 8.07.2017.
- Figiel M., *Szkoły autorskie w Polsce. Realizacje edukacyjnych utopii*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2001.
- Filiciak M., *Światy z pikseli*, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2010.
- Głazewski M., *Dystopia: pedagogiczne konteksty teorii systemów autopojetycznych Niklasa Luhmanna*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2010.
- Goodley D., *Professor Dan Goodley University of Sheffield Profile Page*, mhs.group.shef.ac.uk/members/dan-goodley/, 11.06.2016.
- Gordin M., Prakash G., Tilley H., *Utopia and Dystopia beyond Space and Time*, Princeton University Press, Princeton 2010.
- Hayes M., Black R., *Troubling signs: disability, hollywood movies and the construction of a discourse of pity*, „Disability Studies Quarterly” 2003, t. 23, nr 2.
- Irwin M., Moeller R., *Seeing different: Portrayals of disability in young adult graphic novels*, www.ala.org/aasl/sites/ala.org.aasl/files/content/aaslpubsandjournals/slr/vol13/SLR_SeeingDifferent.pdf, 07.12.2016.
- Jędrzejko M., *Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne)*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1.
- Johnson J., *The visualization of the twisted tongue: portrayals of stuttering in film, television, and comic books*, „The Journal of Popular Culture” 2008, t. 41, nr 2.
- Kalinowska E., *Analiza treści jako technika badawcza*, „Dyskursy Młodych Andragogów” 2001, nr 2.
- Laszkowska J., *Oddziaływanie gier komputerowych na młodzież*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze” 2000, nr 392.
- Mannheim K., *Ideologia i utopia*, przekł. J. Miziński, Wydaw. Test, Lublin 1992.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, przekł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Parlock J., *Writing characters, not symptoms: A gamer with autism discusses what our hobby gets wrong*, <https://www.polygon.com/2015/3/31/8319167/gaming-and-autism-what-we-get-wrong>, 12.06.2016.
- Red Thread Games Community Forum, <https://forum.redthreadgames.com/forum/topic/655-mira-vs-wit-really-really-uncool-spoilers-anger/>, 21.08.2016.



- Stelter Ź., *Młodzi dorośli z niepełnosprawnością intelektualną – kontekst społeczny*, [w:] *Diagnoza potrzeb i modele pomocy dla osób z ograniczeniami sprawności*, red. A. Brzezińska, R. Kaczan, K. Smoczyńska, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2010.
- Struck-Peregończyk M., *Wizerunek osób niepełnosprawnych w środkach masowego przekazu – zarys zjawiska*, „Komunikacja Społeczna” 2013, nr 4.
- Szacki, J., *Spotkania z utopią*, Iskry, Warszawa 1980.
- Ulfik-Jaworska I., *Gry komputerowe – dobre czy złe?*, „Wychowawca” 2011, nr 7–8.
- Więckowska K., *Obraz niepełnosprawności w filmach rysunkowych dla dzieci*, „Szkoła Specjalna” 2010, nr 2.
- Woźniak-Szymańska A., *Reprezentacja i ruch na rzecz osób niepełnosprawnych w przestrzeni medialnej*, [w:] *Problemy rzecznicstwa i reprezentacji osób niepełnosprawnych*, t. 2, red. D. Podgórska-Jachnik, Wydaw. Wyższej Szkoły Pedagogicznej, Łódź 2010.

A person with disability in video games – a new area of inclusion or a new manifestation of utopia?

Abstract: The archetypal form of utopia has been an object of reflection since a publication of the famous work of Thomas Morus. Semantic field of utopism does not, however, limit itself to mythical enclaves of well-being. Its elements are present in every conceptualisation of a better world – one that does not currently exist, but is not excluded “one day”. Special education creates a unique context for expanding such ideas. In this perspective, there is an increasing use of terms such as “inclusion” or “emancipation”. Both of those terms connote an anticipation of new social order.

The new media play an important role in shaping and reshaping social consciousness. A category of video games is increasingly classed as an exemplification of this phenomenon. In this light, following questions seem to be worth being addressed: does the theme of disability appear in video games? And if it does – is this image close or distant from “utopian” slogans of contemporary pedagogy? In this article the author presents results of qualitative content analysis of various video games in order to sketch answers to such questions.

Keywords: content analysis, disability, new media, special education, video game, utopia

