
SPACJA — SIEĆ SKACZE



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



Dofinansowano ze środków
Narodowego Centrum Kultury
w ramach programu
„Kultura w sieci”

SPÓŁDZIELNIA SOCJALNA HONOLULU
KATOWICE 2020

Marta Tymińska + Jacek Wandzel

Krytyczne spojrzenie na gry wideo

Nagranie: Michał Paduch

Transkrypt: Marta Żaczkiewicz

Korekta: Emilia Makówka

Layout: Bartek Sołtysik

Współpraca: zespół Drzwi Zwane Koniem

Transkrypt podcastu

JACEK WANDZEL: Słuchacie „Spacją się skacze - innego spojrzenia na gry wideo”. W tym podcaście udajemy się w głąb kwestii gier wideo, o które boicie się spytać, albo nawet nie wiecie, jak o nie zapytać. Ja jestem Jacek Wandzel, będę waszym hostem, a dziś w odpowiedzi na kilka pytań pomoże mi Marta Tymińska. Cześć, Marta.

MARTA TYMIŃSKA: Cześć, jak Jacek powiedział, nazywam się Marta Tymińska, pracuję na Uniwersytecie Gdańskim w charakterze adiunkta, w Zakładzie Filmu i Mediów, ale w sumie naukowo i badawczo zajmuję się badaniem gier cyfrowych, głównie w obszarze badania avatarów i to jest super ciekawy temat, który mam nadzieję dzisiaj też poruszymy, bo wydaje mi się, że wszystko się też kręci dookoła przedstawień, którymi gramy. Oprócz tego, jeszcze hobbystycznie zajmuję się równością, ponieważ działam w organizacjach pozarządowych, aktywistycznych i tam gdzie te tematy są mi bardzo bliskie.

To chyba idealnie pod tematy, na które będziemy rozmawiać. Może zaczniemy od wprowadzenia. Co to jest reprezentacja? I zanim przejdziemy do tego, jaki to ma związek w ogóle ze światem gier?

Z reprezentacją jest tak, że do tego tematu można podejść w sposób upraszczający albo pogłębiony. Taka prosta definicja, to jest sposób ukazywania rzeczy w grach, czyli na przykład sposób pokazywania śmierci, sposób ukazywania świata przedstawionego, to wszystko można podciągnąć pod reprezentację. Z reguły, kiedy mówimy o reprezentacji, to dość mocno zawężamy definicję do konkretnego zjawiska, do ukazywania postaci, ukazania konkretnych zjawisk, które albo są marginalizowane albo są nieadekwatne do rzeczywistości. I tutaj możemy mówić o reprezentacji rozmaitych kultur, czy kultura japońska, to są same gejsze i samuraje, i to by była reprezentacja, która jest zawsze i wszędzie i ona nam pokazuje, że to jest właśnie japońskość, czy to jest reprezentacja pewnej populacji,

grupy: etnicznej, rasowej, czy grupy kulturowej. Czy może reprezentacja kobiet, w tym momencie zastanawiam się, jak kobiety są pokazywane i jak się to ma do rzeczywistości. Jest to ogromny temat, bardzo ważny do omawiania, ważny żeby o nim rozmawiać i do niego wracać, ponieważ krajobraz tworzenia gier cyfrowych nam się zmienia, zmieniają się te reprezentacje i wydaje mi się, że warto byłoby się głębiej zastanowić na tym, o co właściwie w nich chodzi, bo wiele osób czuje, że w momencie kiedy pojawia się temat reprezentowania, czy ktoś mówi na przykład, że jest za mało osób czarnoskórych w tej grze, albo że jest za mało osób, albo dlaczego tak są kobiety pokazane, a nie inaczej. Ma to taki ton oskarżycielski, może być odbierane jako atak w ogóle na medium, na same gry, a być może chodzi tak naprawdę tylko o to, żeby się zastanowić, jak te rzeczy robić lepiej, albo dlaczego, albo jakie niuanse wynikają w ogóle z pewnych przedstawień.

To zapytam tak przewrotnie. Czy jeśli na przykład, mam taką grę jak „The Sims”, „Dark Souls”, „Dragon Age”, czy „Mass Effect” i ja tam mogę stworzyć swojego bohatera i tym bohaterem będę ja, będzie wysoki, biały mężczyzna z brodą, powiedzmy z fryzurą „na czeskiego piłkarza”, jeśli oczywiście pozwalają, bo nie wszystkie gry na to niestety pozwalają. Czy to jest reprezentacja w jakiś sposób?

Może być, ponieważ na przykład nie wszystkie kreatory pozwalają na odzwierciedlenie adekwatnych rysów twarzy, czyli na przykład można zmienić kolor skóry na bardzo ciemny, ale osoba nie będzie miała możliwości... Akurat w Simsach, to jest chyba najlepiej rozwiązane, ale te kreatory mają swoje ograniczenia, wynikające z tego, że designerzy na przykład nie pomyśleli o pewnym typie twarzy albo rodzaju postawy. Kolejnym problemem, i to jest dużo większy problem, z którym deweloperzy się zmagają i bardzo często unikają jakby tematu, albo mówią, że to jest za trudne, to jest chociażby kreowanie postaci, które nie mają kończyn albo są osobami niskorosłymi, albo też poruszają się na wózkach inwalidzkich, czy korzystają z różnego rodzaju protez, czy substytucji i z racji tego ich postawa jest inna. Kiedyś usłyszałam taki komentarz podczas wykładu, kiedy

mówiłam też między innymi o reprezentacji: „no ale przecież osoba na wózku będzie chciała grać osobę chodzącą”. W domyśle osoby chodzące są lepsze i pewnie każdy chce taką być. To właśnie nie jest prawda, jeśli mówimy o grach, które pozwalają nam na kreowanie avatara, to możemy poszaleć, możemy chcieć grać kimś innym, możemy przeistaczać się w innego rodzaju postaci. Natomiast, jeżeli ktoś chciałby na przykład dokonać określonego wyboru, na przykład: jak grać postacią z otyłością, to dlaczego nie może? Oczywiście tutaj można wymienić szereg jakby argumentów wynikających z ograniczeń technicznych, ograniczeń budżetu, i tak dalej, bo one są realne; to nie jest tak, że one są zawsze nieracjonalne, te argumenty przeciwko wprowadzaniu takich mechanik, czasami trzeba pomyśleć o nowej funkcjonalności na przykład. Istnienie kreatora nie zakłada całkowitej dostępności i całkowitej reprezentacji. Od rysów twarzy czy też kształtu postawy, po właśnie takie elementy, jak masa ciała, czy też możliwość ukazania siebie na wózku. Jeszcze tak ze swojego avatarowego podwórka mogę powiedzieć, że w pewnym momencie w badaniach nad avatarami była taka debata, czy to jest raczej tak, że wszyscy próbujemy się idealizować i identyfikujemy się z tą wyidealizowaną postacią, czy na przykład wszyscy próbujemy maksymalnie realnie swoją postać kreować. I teraz, to zależy od kilku czynników. Okazało się, że to zależy i to zależy od kilku czynników, z jednej strony zależy to od tego, jak często ludzie grają w daną grę i jaką mają motywację do grania. Czasami nie jest nam potrzebne w ogóle to, żeby postać była w jakiś sposób reprezentowana. A czasami jest tak, że jest nam to mega, mega potrzebne, ponieważ na przykład kreujemy postać do zbioru opowiadań osadzonego w tym świecie, czyli też to jest jakiś tam konkretny cel, który jest oderwany od naszego ja, a czasami to jest faktycznie projektowanie swojej osoby na lekko lepszą wersję siebie - to jest ogólna tendencja, że zawsze jeżeli tworzymy postać, ona jest w jakiś sposób lepsza od nas, ale to niekoniecznie musi być taka lepszość wizualna, że tak powiem. To nie zawsze musi być tylko na poziomie wyglądu, to może być na przykład ukształtowanie tych statystyk tak, że ta postać ma powiedzmy lepsze umiejętności społeczne, albo ma lepsze rzuty na charyzmę, albo coś w tym stylu. Więc ogólna tendencja jest taka, że

postać będzie zawsze ciut lepsza od nas w jakimś wymiarze cech, ale to nie ma reguły, że ona musi być taka sama jak my, ale też nie ma reguły, że musi być kompletnie inna, ani zupełnie wyidealizowana. Więc to wydaje mi się też takim ważnym wątkiem, że mamy też jakieś teorie potoczne, czyli taki sposób myślenia o tym, jak inni ludzie myślą o świecie, i większości ludzi się wydaje, że myślą dość podobnie do innych. To jest też coś, co w psychologii się nazywa „błędem fałszywej większości”, czyli nam się wydaje zawsze, że jesteśmy w światopoglądowej większości nad innymi, nawet jeżeli wiemy, że jesteśmy w mniejszości. No i właśnie, i to jest to, co w jakiś tam sposób znajduje odzwierciedlenie w tym, jak myślimy o grach, natomiast badania nad avatarami dość wyraźnie zakreśliły, że tych sposobów grania i potrzeb związanych z grami jest naprawdę dużo.

To zostaliśmy jeszcze przy temacie awataryzacji, ponieważ tak, jak wspomnieliśmy, tworząc pewnego bohatera w bardzo wielu grach, co prawda nie dostajemy być może najszerzej gamy możliwości. Często stąd znajdują się jakieś słabe punkty, martwe punkty w tych możliwościach reprezentowania. Ale co z sytuacjami typowego „role play all”, czyli odgrywania ról w tej sytuacji? Mówię na przykład o sprawach takich jak to, że ja na przykład skłamałem i nie robię żadnych wysokich chłopców z brodami i fryzurami na czeskiego piłkarza. Ja w większości w gier, w których mam taką możliwość, tworzę postaci kobiece, z różnych powodów, tym powodem może być na przykład to, że często aktorki, które podkładają głos grają lepiej lub ciekawiej, często historie są w ciekawych kontekstach, no ale wchodzimy w tym momencie w sytuację, w której ja jestem w stanie w takim wirtualnym świecie odgrywać kogoś, kto jest kompletnie spoza mojego powiedzmy obszaru rasowego, etnicznego, kulturalnego. Na przykład teraz w nadchodzącej grze CD Projekt Red „Cyberpunk 2077”, będzie można grać postacią transgenderową. Zastanawiam się po prostu, czy robimy coś złego, odgrywając te wirtualne fantazje o byciu kimś innym, szczególnie w dobie tych dyskusji na przykład o sytuacjach, w których, na przykład w świecie filmu dochodzi do kontrowersji, w

których aktorzy heteroseksualni odgrywają postacie homoseksualne. Mężczyźni grają na przykład osoby transpłciowe i tak dalej i tak dalej.

I też zbierają za to laury.

Właśnie, podbierają pewien element. Czy nawet sytuacja, w której aktorzy w grach wideo wcielają się w postacie o kompletnie innym profilu rasowym. Tak jak np. doszło do sytuacji w czwartej części serii „Uncharted”, w której biała Laura Bailey wcielała się w czarnoskórą najemniczkę z RPA, to wynikało z sytuacji niezależnych do końca od twórców, ponieważ w tamtym wypadku chodziło o to, że oni wykoncypowali postać kompletnie inną i dopiero w toku produkcji zmienili i nie chcieli z różnych powodów zmieniać aktorki, natomiast to jest martwy punkt, o który nie byli w stanie zadbać. Co z taką sytuacją? Jak z tym odgrywaniem się w zabawie, że tak powiem?

Dodam jeszcze do tego wątku, że teraz jak to nagrywamy, to właśnie toczy się taka debata w świecie animacji. Ponieważ w wyniku Black Lies Matter jako ruchu, dużo białych aktorów głosowych, podkładających osobom kolorowym głosy, wycofało się ze swoich ról, albo przeprosiło za to, że grało te postacie, na przykład aktorka grająca Diane Nguyen z BoJacka tak powiedziała.

Czy na przykład Simpsonowie i historia Apu, za którą Hank Azaria przeprosił.

Tak. To jest tak, że z jednej strony granie kogoś innego... Jeszcze zatrzymam się na chwilę przy filmach, ale zaraz wracamy do gier. Ta debata filmowo-growo-animacyjna, kiedy mamy aktorów, którzy nie grają swoich ról, z jednej strony może być postrzegana jako wyzwanie aktorskie, z drugiej strony uważam, że nie byłoby absolutnie żadnego problemu na tym świecie, żeby ludzie, którzy nie są danej tożsamości, czy z danej grupy, ale grają takie osoby z jakichś tam przyczyn, właśnie choćby dla jakiegoś wyzwania aktorskiego, gdyby w ogóle ścieżki kariery innych aktorów nie były zablokowane w ten sposób. Jakby tutaj nie chodziło do końca o to,

kto kogo gra. Też nie dziwię się aktorom, że sięgają po trudne role. Z drugiej strony, co jest trudniejsze: czy aktor wcielający się w rolę i koszący za to Oscary, czy to jest to trudne życie, czy to, że inny aktor, którego tożsamość jest jawna, albo reprezentuje inną grupę etniczną, albo ma jakiś inny background... Po prostu nigdy nie dostaniesz szans na taką rolę. Tutaj raczej bym upatrywała ten problem właśnie w systemie, który mamy. On się zmienia i on się zmienia na razie dość drastycznie, stąd budzi też opór i takie poczucie dużego dyskomfortu, że pewien status quo się zmienia. Natomiast problemem nie są sami aktorzy, którzy grają trudne role, tylko problemem jest to, że ta nierówność jest bardzo wyraźna. To samo bym powiedziała w stosunku do gier, w sensie nie mam problemu i uważam, że nie powinno być problemów z tym, że wcielamy się w różne role, szczególnie, że gry do tego nam służą. Natomiast, są takie kategorie grania... Były na przykład przeprowadzone badania wśród graczy w „GTA” online, gdzie okazało się, że na przykład większość graczy, wybierających czarnoskóre avatary, to były białe osoby o poglądach rasistowskich, które odgrywały wszystkie możliwe stereotypy. I teraz znowu, to można czytać dwojako. Z jednej strony to paskudna praktyka, to nie jest przyjemne, szczególnie dla czarnoskórych graczy, którzy chcieliby na przykład grać i czuć się dobrze w tym środowisku też, z drugiej strony, taki rodzaj subwersywnego grania może na przykład redukować napięcie, powstrzymywanie się przed zachowaniami, które są bardzo negatywnie postrzegane społecznie, wywołuje u ludzi tak zwany efekt sprężyny, czyli zachowują się jeszcze gorzej, bo przez długi czas nie mogli. Więc z jednej strony możemy to trochę traktować, jak taki bufor bezpieczeństwa, pytanie w jakim stopniu, jak w ogóle to weryfikować. Nie będziemy weryfikować koloru skóry gracza, zanim się zaloguje do gry, bo brzmi to bardzo dystopijnie. Możemy potępiać te działania, bo są po prostu niegrzeczne, są problematyczne. Natomiast dopóki nie ma tego typu odgrywania stereotypów czy zachowywania się w taki sposób, który jest bardzo reaktywny wobec jakichś określonych grup, to wydaje mi się, że to nie powinno być aż takim problemem, jakby gramy innymi osobami. Z drugiej strony, mamy też takie zjawisko „white washingu” większość indyjskich graczy czy graczy z Azji, czy z właśnie z Afryki,

jeżeli gra - wybiera postacie białe avatarów, które nie przypominają ich etnicznie, nawet w takich fantasy światach jak w „World of Warcraft” jest duża tendencja tych grup etnicznych do wybierania ludzkich postaci albo elfich postaci, które mają takie bardzo europejskie rysy i to też jest pewnego rodzaju próba na przykład chronienia się. Tutaj było trochę badań zrobionych na temat populacji, która gra, versus to, jak ich avatary wyglądają, i tak naprawdę pozwolenie sobie na stworzenie avatara, który wygląda tak jak my, jest pewnego rodzaju luksusem, ponieważ tak naprawdę większość osób w jakiś sposób ukrywa, nie tyle może swoją tożsamość, ale robimy avatary, które są ciut lepsze od nas. Czyli co to mówi o osobie, która ma na przykład ciemniejszy kolor skóry, czy pochodzi jakby z globalnego południa, która wybiera elfiego rycerza, który ma bardzo europejskie rysy, to znaczy, to jest coś lepszego, w jakiś sposób postrzegane jest jako lepsze. Nie chciałabym być w sytuacji psychologicznej takiej osoby, bo to, że nie mam takiej sytuacji sama, to jest mój ogromnym przywilej. Sam powiedziałaś, że możesz sobie pozwolić na granie postacią kobiecą. Jak robiłam wywiady z kobietami, które grały... Część z nich, jeżeli próbowała nowej gry online, zawsze wybierała najpierw mężczyznę, jako postać do prowadzenia, tak na wszelki wypadek. Dopiero potem, na przykład, wybierała sobie postać, która jest w jakiś tam sposób podobna do niej. Ja sama też tak robię, że pierwsza postać, jaką tworzę, to jest postać męska, to chyba tylko w „Final Fantasy 14” od razu zrobiłam sobie „elfkę”, ale to też jakby mój przywilej, że mogłam, gdzieś tam czułam się dobrze w tej grze i mogłam sobie na to pozwolić. Nie ma nic złego w odgrywaniu ról, nie potępiłabym tego w żaden sposób. Natomiast też pytanie, co my z tą rolą robimy, co nam zostaje po takim zachowaniu np. w grze.

Dobrze, wracając na moment do tematów kreatorów postaci i związanych z nią modeli reprezentacji. Ponieważ mieliśmy sytuacje, w których reprezentacja w jakiejś grze zostaje, brzydko mówiąc, zavalona na jakimś poziomie, na przykład w poprzedniej części „Animal Crossing”, nie tej „New Horizons”...

„New Leaf”.

Tak, tam występowała taka sytuacja, gdzie postacią czarnoskórą grać się po prostu nie dało, nie przewidziano w ogóle takiej możliwości i doszło wręcz do kuriozalnej sytuacji, ponieważ taka możliwość pośrednio była w postaci tego, że można było ubrać specjalną maskę, w której postać gracza przybierała formę takiego awatarka - bezpośrednio gracza w systemie Nintendo, to się nazywa „Me”. Więc dochodziło do sytuacji, w której mieliśmy tak naprawdę białą postać w świecie gry, która przebierała się, malowała się praktycznie za osobę czarnoskórą, co jakby, no konotacje są straszliwe.

Tak.

Natomiast chciałem się zastanowić, co jest w takim wypadku, może nie gorsze, co mniej fortunate. Sytuacja, w której twórcy gry na przykład pomyśleli o pewnej reprezentacji mniejszości jakichś, czy postaci, które nie są typowo białe, nie pochodzą ze środkowej Europy czy Ameryki takiej typowej protestancko katolickiej powiedzmy, i nie przedstawili w zasadzie żadnych takich alternatywnych postaci, czy może sytuacja, w której oni pomyśleli przedstawieniu, ale mamy sytuację, w której na przykład na całą trwającą powiedzmy 30 godzin grę, jest jedna postać czarnoskóra, jedna kobieta, której rolą nie jest gdzieś być tłem i tak dalej, i tak dalej, które z tych podejść jest może nie lepsze, ale...

Mam takie poczucie, że mam wybierać między dżumą, a cholera.

Chciałem zastanowić się nad tym, który kierunek daje potencjalnie, może nie lepszą nadzieję, bo żaden z nich nie jest obfity w nią, ale który z nich uraża mniej.

Trudno powiedzieć, bo strategii producenckie i strategii jakby tworzenia gier - na nie wpływa wiele czynników, zawsze jakaś praca zespołowa, ktoś nie pomyśli, ktoś czegoś nie dopowie i znowu wracamy tak jakby, jak wcześniej mówiliśmy o

aktorach, znowu to jest chyba raczej błąd systemu, bo wydaje mi się, że nadal jedna postać reprezentująca cokolwiek jest lepsza niż ich brak, bo w tym momencie po prostu wymazujemy pewną rzeczywistość, a wymazywanie rzeczywistości nigdy nie jest dobre. Z drugiej strony, tokenizm też jest fatalną praktyką. Tokenizm to jest ten moment, kiedy mamy, nie wiem na ile znasz komedie romantyczne, ale właśnie tam jest ten taki tokenowy kolega gej, głównej bohaterki, bo przecież wszyscy geje są zaabsorbowani heteroseksualnymi kobietami i ich problemami sercowymi. Natomiast jakby chodziło o to, żeby pokazać niezagrażającą postać męską, niezagrażającą miłości protagonistki. Rzeczywistość jest bardziej złożona. Natomiast wydaje mi się, że tokenizm jest dużo trudniejszy, kiedy ma się różnorodny zespół i kiedy ten zespół po prostu widzi pewne rzeczy, ponieważ właśnie jest zróżnicowany. Ktoś mówi „słuchaj, tam jest siedmiu koleś w tym kosmosie i jakby to tak nie wygląda, tutaj w naszym studiu jest taka i taka proporcja i może pomyślmy o tym, jak to zmienić”. Te rzeczy są zauważane bardziej, kiedy zespoły są różnorodne. Co więcej, zespoły różnorodne dużo lepiej pracują, i to naukowo, i to też właśnie w przemyśle kreatywnym, to jest szalenie istotne żeby mieć różne perspektywy. Zresztą brak różnorodności i taki brak perspektyw, jak świat może wyglądać inaczej, widać też w ogóle wśród różnego rodzaju oprogramowania, tak jak na przykład identyfikacja twarzy, zautomatyzowana identyfikacja obiektów na zdjęciach jest warunkowana przez sztuczną inteligencję, ale tą sztuczną inteligencję trzeba na przykład, poza tym, że trzeba ją napisać, to trzeba ją nakarmić jakimś danymi. Były przypadki na przykład, że system do rozpoznawania twarzy nie rozpoznawał osób czarnoskórych, a sztuczna inteligencja do segregowania zdjęć w iPhone osoby czarnoskóre wrzucała do folderu ze zwierzętami, bo ten ciemny kolor jakby gdzieś tam umykał tej sztucznej inteligencji, co wynikało po prostu z wstępnej bazy zdjęć, która została, którą ta sztuczna inteligencja została nakarmiona. Dlaczego była taka, a nie inna baza zdjęć? Bo to była baza zdjęć programistów, którzy tam pracowali, oni byli wszyscy 30 plus, biali faceci po prostu, z Krzemowej Doliny. Więc jakby tutaj znowu problemem wydaje mi się różnorodność. Z drugiej strony mamy świetne zespoły, na przykład RPA jest

takim za... Chciałam powiedzieć „zagłębiam”. RPA jest miejscem, gdzie jest dość dużo startup'ów growych i dość interesujących tytułów stamtąd wychodzi, dość grywalnych. W RPA powstaje dużo gier, na przykład na rynek amerykański i one są stworzone i skrojone tak, że wyglądają na gry amerykańskie, czyli znowu mamy zespół, który najprawdopodobniej jest mieszany, ale nie znajduje to odzwierciedlenia, ponieważ jest pewna projekcja na temat tego, kto by tę grę kupował, kto by w nią grał. I tutaj mamy też ciekawy problem z pokazywaniem postaci. Chciałabym, żeby było tak, że ta różnorodność wynika jakby naturalnie, organicznie z zespołu, który tworzy grę. Chciałabym też, żeby tak naturalnie i organicznie była przyjmowana przez gracza, a to jest kolejna trudna rzecz. Niekoniecznie te zmiany są przez jakąś konkretną grupę, niekoniecznie największą, na pewno najgłośniejszą - nie są specjalnie dobrze przyjmowane.

To jeszcze tak w temacie tego, co jest lepsze lub gorsze, bardziej lub mniej fortunate. W jaki sposób możemy przeciwdziałać czy naprawiać pewne błędy związane z reprezentacją? Czy na przykład sytuacja, w której znalazły się na przykład twórcynie serii „Dragon Age”, w której w odpowiedzi niejako na niedobór relacji homoseksualnych w pierwszej części gry, w drugiej postawiono na sytuację, w której każda w zasadzie postać ma seksualność sytuacyjną, w której jest zależna tak naprawdę od tego, jakiej płci, jakich zainteresowań jest postać gracza. Czy to jest lepsze wyjście w takim razie z tej sytuacji, w której kosztem, powiedzmy, autentyczności, decydujemy się na taki ruch, który jest po prostu całkiem już inkluzywny, nie patrząc na to czy w poprzedniej części jakaś postać przedstawiała jakieś skłonności biseksualne czy nie, czy w drugą stronę, czy zainteresowanie tą postacią, czy też zmierza to trochę w kierunku takiego powiedzmy tęczowego brandingu, gdzie przychodzi czerwiec, mamy „Pride Month” i nagle wszystkie brandy mają tęczową flagę i mogą się cieszyć jakby, że zauważają te mniejszości seksualne, ale tylko w tym miesiącu. Czy to nie popada w pewien cynizm może, gdzie ta reprezentacja nie

wychodzi z jakiej szczerzej potrzeby, tylko z takiego poczucia, że to jest coś co musimy robić, żeby te mniejszości w końcu na nas nie krzyczały.

To jest trudne, w ogóle chciałabym przekierować to pytanie, bo jeżeli mówimy o „Dragon Age”, to w tym konkretnym studio jest tragiczna sytuacja, jeśli chodzi o pracę i styl pracy, i gdzieś też pojawiają się takie głosy, że w ogóle przestaniemy rozmawiać o reprezentacji, dopóki ludzie w tych studiach nie będą mieli po prostu normalnych warunków pracy i kultury, i dopóki się nie skończy kultura crunchu, bo pewne decyzje tam gdzie możemy założyć po prostu ludzką głupotę, nie zakładajmy złej woli. Wydaje mi się, że to może być jeden z tych przypadków, ja bym nie zakłada tutaj złej woli, raczej bardzo bezmyślne patrzenie na równość i bardzo bezmyślne patrzenie na to, w jaki sposób w ogóle kreujemy reprezentacje, takie żeby szybko, szybko móc zadowolić jakąś grupę i faktycznie zetknęłam się z takimi głosami queerowych osób, które stwierdziły, że to jest super. To też jest trochę zgodne, powiedzmy, z niektórymi teoriami seksualności. To nie jest jakoś do końca ustalone, w jaki sposób nam się te wszystkie preferencje i potrzeby kształtują, one też są zmienne w czasie, z różnych względów. Część osób była zadowolona, nie czytała tego jako cyniczne. Natomiast część faktycznie jakby głosów krytycznych pojawiła się właśnie w ramach tego, że to jest cynizm, że to jest po prostu trochę na odczepnego kreowanie postaci, że tutaj się to rozjeżdża. Niestety te sprawy są zawsze złożone, to samo było w przypadku „The Last of Us II”, gdzie z jednej strony był zarzut o to, że mamy dwie bohaterki i mamy relację lesbijską, a z drugiej strony, w wyniku tego, potraktowano bohatera poprzednich części, nie będę spoilerować, ale potraktowano go tak, jakby w ogóle nie funkcjonował jako postać pełnoprawna, w sensie, jest taki termin „out of character”, czyli poza własną napisaną postacią i on się tak zaczął w pewnym momencie tam zachowywać. Pytanie, co było kosztem czego i czy po prostu ktoś coś źle napisał, i nieudolnie zostało to wykreowane, trudno powiedzieć. Natomiast jakby te rzeczy się często mieszają, albo co z tego, że jest dobrze przemyślana kwestia reprezentacji, jak gra jest cała zaglitchowana i po prostu odbiorcy nie są traktowani z szacunkiem, i nagle działa znowu inny

psychologiczny efekt – efekt aureoli. Czyli jedno zjawisko wpływa na drugie, czyli nawet jak gra jest zła mechanicznie, nawet jak ma super reprezentację, to nagle ta reprezentacja budzi krytykę, bo gra nie działa albo jest z nią coś nie tak, albo obiecali zupełnie co innego. Więc wydaje mi, się że tutaj leży problem, niekoniecznie w intencjach, tylko w tym, że to jest bardzo złożony proces, gdzie wszyscy też robią wszystko na chybcika i na pewno czasami cynicznie. Dlatego ja cały czas pokładam ogromne nadzieje w grach indie, w grach niezależnych, gdzie ta swoboda twórcza autorów, często też pokładam nadzieje w kreatorach, gdzie mamy do czynienia z taką możliwością u osób, które mają mniejsze możliwości nauzenia się robienia gier w sposób tradycyjny, czy pójścia na uczelnię, czy doksztacenia się, czy mają mniej czasu, bo pracują, bo są z grup wykluczonych, a chciałyby robić gry, to fantastyczne jest to, że są takie możliwości, żeby oddawać głos osobom, które naprawdę chcą powiedzieć coś, powiedzmy, ze swojej perspektywy właśnie w formie gry. I znowu, to też nie są gry dla wszystkich, bo nie każdy chce grać ojca umierającego dziecka albo nie każdy chce wczuć się w rolę osoby transpłciowej, przechodzącej przez proces korekty. Oczywiście istnieje dobrowolność, nie ma przymusu grania w gry, ale fajnie, że one powstają i że można po nie sięgnąć, jeżeli chcemy. Nadal uważam, że jedną z najlepszych i najbardziej sensownych reprezentacji, jednocześnie w formacie, który z reguły nie umożliwia tych reprezentacji jest „Dream Daddy Simulator”, który de facto nie jest zrobiony przez osoby, to znaczy w tym zespole nie ma nadreprezentacji osób „queer”, natomiast to, w jaki sposób przedstawione zostały postaci w tej wizualnej nowelce, a format wizualno-nowelkowy postępuje się z reguły okropnymi stereotypami, w ogóle jest taki bardzo sztywny. Tutaj udało się osiągnąć pewne rzeczy często też bez mówienia, jakby można pewne rzeczy wybrać, które wskazują na określoną sytuację powiedzmy postaci, ale jednocześnie, to nie jest nachalne. Pomijając tą super cukierkową estetykę, która nie każdemu może odpowiadać. Wydaje mi się, że cała nadzieja jest w indykach, ja cały czas niezmiennie to powtarzam, mimo tego, że to też się zmienia, a gdzieś pewnie te gry dużego formatu za tym w końcu nadgonią. Inna kwestia to reprezentacja osób z

niepełnosprawnościami, która albo praktycznie nie istnieje, albo jest bardzo trudna do osiągnięcia i zawsze jest ten argument, że to bardzo trudno zrobić, i że model ma dwie ręce i dwie nogi, to przecież nie możemy zrobić tak, żeby było inaczej. Ta reprezentacja też czasami się po prostu przejawia w takiej dostępności gier, czyli możliwości zczytywania ich na przykład dla osób słabowidzących, czy możliwości grania z ograniczoną motoryką. To jest kolejny obszar wykluczeń, który tak naprawdę wpisuje się w te reprezentacje, bo co z tego, że będziemy mieli super pokazaną osobę na wózku, która na przykład ma ograniczoną motorykę małą, czyli nie potrafi dość szczegółowo gestykulować, ale jednocześnie osoba w takiej samej sytuacji nie będzie w stanie zagrać w tę grę. To jest sytuacja, na przykład z grami na Switcha, bo Switch jest bardzo niedostępny. Obecnie przerabia się kontrolery do X Boxa. 360 mają takie specjalne kontrolery, które mają możliwość modyfikowania ich do potrzeb określonej niepełnosprawności, ich nie ma jeszcze w sprzedaży w Polsce, można tylko gdzieś na próbę się z nimi zapoznać i faktycznie przerabia się je pod kontrolery do Switcha na przykład. Jest to jakiś też trop, że trzeba byłoby też pomyśleć, nie tylko na poziomie narracji, nie tylko na poziomie przedstawienia, ale też na poziomie hardware'u, jakby tu znowu argument jest taki „no bo przecież to taka mała grupa, po co mam ją zadowalać?”, ale to też jest myślenie o reprezentacji w jakiś tam sposób.

Porozmawiamy teraz o sposobach i jak sobie poradzić z niedoborami, i rzeczach, które są trudne, ale powiedzmy wychodzą z pewnych pozytywnych odruchów, instynktów, a chciałbym tak przejść może w kierunku tych rzeczy, które są często z mniej łagodnych pobudek negatywne lub mogą kreować negatywną sferę, również w kwestii reprezentacji. Zaczniemy od drastycznego przykładu.

Świetnie.

Ale na przykład co z sytuacjami, w których przedstawiane są powiedzmy zachowania skrajnie negatywne lub negatywne poglądy, mówię na przykład

tutaj i o takich sytuacjach, jak na przykład coś, za co zebrała, nie baty, ale kontrowersje na przykład świetna gra „Disco Elysium”, która była stworzona przez studio w bardzo silny sposób identyfikujące się z lewicowymi poglądami, natomiast w tej grze można było grać między innymi rasistę, obrzydliwego seksistę, libertaria w takiej bardzo skrajnej interpretacji „Tea Party” amerykańskiej, czy komunistę o skłonnościach lewicowo-socjalistycznych, po prostu już w taki bojowniczy bolszewizm i to jakby spotkało się z taką krytyką części środowisk czy mediów, że oto tak naprawdę odgrywamy coś potencjalnie obrzydliwego i czy to jest coś, co gra robi, żeby dać nam pewną możliwość wcielenia się, odegrania czegoś, czy ona też popada przez sam fakt, że pozwala na to w pewne pochwalenie tego, co się dzieje.

To jest trudne pytanie.

Czy nawet odchodząc od tego w takie sytuacje, jak prostą sprawę, jak na przykład to, że w serii GTA możemy dokonywać masakr na ulicach, niezależnie od tego, czy ona ma sens w świecie gry, bo też seria GTA już z każdej części na część, buduje głównych bohaterów, o których taka jatka powiedzmy byłaby coraz mniej uzasadniona. Jest to jakby już coraz mocniej sytuacja, w której ta warstwa fabularna gry trochę walczy z tą klasyką GTA, gdzie kojarzymy tę serię właśnie z tym, że prowokujemy policję, aż nas goni wojsko i tajniacy i potem próbujemy sobie z tym jakoś poradzić, mimo że to w ogóle nie klei się z tym, co ta gra próbuje jakoś zbudować narracyjnie. Co z takimi sytuacjami?

Tylko zaznaczę, że nie grałam jeszcze „Disco Elysium”, bardzo chcę, ale nie mam czasu, bo im bardziej człowiek zajmuje się grami, tym ma mniej czasu na granie, to jest w ogóle jakiś paradoks. Tutaj może też będę kontrowersyjna w tym sensie, że ja uważam, że trochę „róbta, co chceta”, w tym sensie, że jeżeli chodzi o taki dobór, ponieważ ja wierzę w taką może nie katarktyczną moc gier, ale wierzę w to, że odgrywanie fikcji nie jest stricte tym samym, co zachowywanie się w realnym świecie i czasami sama jestem zachwycona kategoriami subwersywnego grania.

„Kto nie utopił Sima w basenie niech pierwszy rzuci pikselem”, ponieważ faktycznie, to jest też subwersywne granie, takie granie trochę wbrew pewnym zasadom, to wypróbowanie swojej moralności, swoich zasad, to jest dookreślenie... Zobaczenie w ogóle, co można zrobić i możemy w tym czasie odczuwać dyskomfort. Nie sprawdzimy tego, co czują gracze, którzy tak grają. Faktycznie może się zbudować wokół takiej powiedzmy struktury fabularnej możliwości w „Disco Elysium” jakaś grupa, która się świetnie bawi przy tym, że po prostu jakiś taki rasistowski wyrzyg. Nie wiem, jak to działa w grze, więc trudno mi jest powiedzieć. Jeżeli gry wyraźnie nagradzają jakieś zachowanie, to z reguły jest to od razu wyłapywane i budzi to dużo większy opór wśród tych graczy, tak mi się wydaje, niż taki szeroki...

Ja tylko wejdę w słowo.

Tak.

W przypadku „Disco Elysium” też zachodzi taka sytuacja, że tam gra w zasadzie dość otwarcie się śmieje, niezależnie od tego, jaką opcję wybierzesz. Jeśli już jest jakaś krytyczna wobec czegoś, to w sytuacjach, w których postać gracza nie opowiada się za niczym.

Czyli symetryzm jest zły. To jest doskonała gra dla Polski.

Tak, padają nawet tam ze strony monologu wewnętrznego bohatera, że... Jest taki dialog między głównym bohaterem, a jego jakby jaźnią, że mam do wyboru tylko bardzo komunistyczne, bardzo rasistowskie albo bardzo faszystowskie rzeczy i jaźń jest w stanie odpowiedzieć, że albo wybierz którąś z tych skrajnie komunistycznych, skrajnie rasistowskich, albo faszystowskich rzeczy, albo się zamknij. Pytanie, czy to wszystko jest wystarczające, że to wszystko jest obśmiane. Czy może pokazujemy w pewnym stopniu jakąś powiedzmy słowną przemocowość i później mówimy, a nie to tylko wszystko jest złe. Jesteśmy cyniczni na temat wszystkiego, nic nie ma sensu, czy to jest

dokładanie jakiegoś kafelka do problemu, czy to jest faktycznie element zabawy?

Myślę, że gry nie istnieją w próżni, one istnieją w jakimś kontekście. To, że estońscy lewicowcy za pieniądze kapitalisty o bardzo prawicowych poglądach zrobili taką, a nie inną grę i jeszcze do tego pozgarniali mnóstwo nagród, to większość graczy o tym wie i zdaje sobie sprawę z tego, że pewne wskazanie na zachowanie jest. Wydaje mi się, że problem rodzi się wtedy, kiedy nagrywamy gameplay, który jest właściwie taki i wrzucamy go na You Tube'a, czy na Twitcha i liczymy, że to zmonetyzujemy na przykład, albo zbudujemy to na kontrowersji. Wydaje mi się, że tu może być problem, tak samo sobie myślę o „Red Dead Redemption”, gdzie można bić sufrażystki w tej nowej części, jakby okej, można to robić, natomiast, no właśnie...

Tam też jest wątek pewnej dychotomii, bo można zastrzelić głośną sufrażystkę, ale np. też jest wymuszona misja fabularna, w której się im pomaga.

I tutaj mamy dysonans.

Główny bohater jest przychylny tym sufrażystkom.

No właśnie i tutaj sam fakt, że można coś takiego zrobić nie jest takim wielkim problemem, jak fakt, że mamy dysonans ludonarracyjny, a po drugie, wpisując to w kontekst pewnego konfliktu, który jest obecny w internecie pomiędzy grupą graczy, która mówi o sobie, że są gamerami i optuje za pewną konserwatywno dziwną wizją świata. To trudno nazwać, bo tu też optykę światopoglądową trudno gdzieś znaleźć, ale jakby jest tam taka pula zachowań, która jest dość charakterystyczna dla tej grupy. Natomiast, przenoszą ten konflikt, czy projektują ten konflikt właśnie na te sceny, potem je sobie tam gdzieś zrzucają właśnie na YouTube'a i powoduje to jakiś rodzaj uciechy, bo nie mogą tego zrobić w inny sposób, jakby to tutaj dla mnie to jest problematyczne i to mnie na przykład przeraziło, że można takie rzeczy robić,

tak samo, ale to już z kategorii, co gracze robią z tym dalej, poza kontekstem growym, niż w samej grze, jakby tutaj wydaje mi się, że można się zastanawiać nad tym, czy dawanie takiego totalnego wyboru jest dobre. Mi się wydaje, że nie dokłada większej cegiełki do problemu, który już i tak istnieje. Jeżeli ktoś będzie chciał eskalować to i przenieść to faktycznie na świat pozafikcyjny, to i tak to zrobi. W „The Last of Us II” na przykład nie można strzelać do obiektów kultu religii żydowskiej i jakby to jest też coś, co od razu gracze wyłapali i poczuli się, jakby nie mieliby potrzeby, nawet nie gracze, osoby grające, powiedzmy, wyłapały i poczuły nagle wielką potrzebę strzelania do menory, bo przecież nie można. No to jak nie można, to przecież to oczywiście, że chcą to zrobić. Więc pytanie, co jest gorsze. Myślę, że nikt by nie wpadł na to, żeby strzelać do menory, gdyby nie zablokowano tej funkcji.

I też na ile to może wynikać z tej po prostu, tak jak mówisz, z tego jak czegoś nie wolno w grze, to się to chcę zrobić. Tak jak na przykład były historie z nieśmiertelnymi postaciami w grach MMO, które graczom i tak jakoś udało się pokonać, bo widzieli to, jako pewien element wyzwania niż łamanie pewnych reguł.

Jestem fanką tego subwersywnego grania, ale zawsze się łapię na tym, że jakby jestem fanką tego subwersywnego grania, które mi pasuje, a potem się okazuje, że jest wiele rodzajów subwersywnego grania, które mnie przeraża i muszę tutaj jakoś wypośrodkować swoje myślenie o tym zjawisku. Czyli to subwersywne granie to może, to dla tych niewtajemniczonych, to taka gra z intencjami twórców gry. Czyli gracze na przykład szukają innych sposobów na przejście misji, albo na przykład w ogóle nie grają zgodnie z fabułą, albo wywracają w ogóle do góry nogami porządek. Takim super emblematycznym przykładem jest właśnie zabijanie Simów. Twórcy gry nie chcieli tego robić w pierwszej edycji, a potem to się okazało jednym z najważniejszych elementów tej gry. Więc jakby... I potem to zostało wprowadzone, bo można zyskać nagrobek, można mieć jakieś bonusy, albo ducha.

Więc przestało to być subwersywne, natomiast pierwotnie faktycznie w pierwszej części to było wielkie zaskoczenie dla wszystkich.

Z tego punktu jakby rozumiejąc, że te sprawy są trudne, nawet kiedy z początku może się wydawać, że są całkiem oczywiste i to też może się okazać całkiem oczywiste z jakiegoś pozytywnego odruchu, to przejdźmy może do słów, które u wielu mniej lub bardziej wtajemniczonych odbiorców wywołują ciarki na plecach. To ją zacznę od angielskiego „cultural appropriation”, i pozwolę sobie przetłumaczyć na zawłaszczanie pewne kulturowe.

Miałyśmy o tym debatę z koleżankami akademiczkami, jak to przetłumaczyć i doszłyśmy do wniosku, że zawłaszczanie będzie najlepszym terminem, ale też nie jestem tego taka pewna, można apriopriacja faktycznie też użyć. Ja będę mówić zawłaszczanie, bo się przyzwyczyłam do tego tłumaczenia. Zawłaszczanie kulturowe to jest taki rodzaj brania rzeczy z określonej kultury i wykorzystywania jej albo go albo w celach rozrywkowych albo w celach przyjemności, albo osiągnięcia własnej satysfakcji, jednocześnie w dużej mierze ze szkodą dla kultury, z której się to zabrało i to jest jedna, węższa definicja. Podam taką szerszą, że w ogóle każda wymiana kulturowa ma cechy zawłaszczania, czyli na przykład pomyślmy o sarmackim ubiorze i on jest całkowicie zawłaszczony ze wszystkich możliwych kultur, które próbowały gdzieś tam tą szesnasto- siedemnastowieczną Polskę najechać. Żupan, kontusz - te wszystkie elementy one są bardzo zawłaszczeniowe, oczywiście nie było wtedy tego terminu, raczej staropolscy sarmaci nie rozmawiali o zawłaszczaniu kulturowym. Chociaż kto wie. Na pewno był wielki opór wobec francuskiej mody, więc tutaj jakby w tym kierunku nie chciano zawłaszczać z Francji. Przepraszam za dygresję, ale każdy rodzaj takiego zabrania z jakiejś kultury można traktować jako zawłaszczanie, w tym momencie jeżeli mamy taką szeroką definicję, to powiedzenie sobie: czy to jest dobre? No ani dobre, ani złe, prawda? My jemy pierogi, one też były mongolskie, też można powiedzieć, że to jakiś rodzaj zawłaszczania nastąpił. Kotlet schabowy, który mamy, tak naprawdę jest efektem zawłaszczania kulturowego pruskiej kuchni. Natomiast problem polega na tym,

kiedy ta dysproporcja jest bardzo wysoka. Tematyka zawłaszczenia kulturowego pojawiła się razem z tematami o dziedzictwie kolonializmu, czyli o tak zwanym post-kolonializmie. Żyjemy w świecie, w którym były kolonie i ludzie z pewnych części świata, głównie z północy i głównie z zachodu, zyskiwali wiele na tym, że z tego globalnego południa kraje były pozbawiane na przykład pewnych rzeczy, w jakiś sposób było to albo zabierane siłą albo bardziej subtelnie, po prostu zawłaszczane w jakiś sposób. I takim dla mnie najbardziej drażniącym przykładem tutaj - i pozwolę sobie na mały tubylczy wtręt - błagam, nie noście i nie wieszajcie sobie łąpaczy snów, to są artefakty religijne i jeżeli nie wiecie z jakiego plemienia je otrzymaliście i jeżeli to nie jest zrobione i nie wiecie w jakiej intencji był zrobiony ten łąpacz snów, a tym bardziej już biżuteria, to absolutnie nie, to jakby nie róbmy tego. Dlaczego? Ponieważ, po pierwsze, rdzenni Amerykanie zostali pozbawieni swojej kultury w sposób bardzo drastyczny, amerykańska historia o tym nie mówi, natomiast to się wydarzyło. Z drugiej strony, na tych łąpaczach snów teraz obecnie praktycznie nie zyskują, dopóki nie pojedziemy do rezerwatu albo do specjalnego centrum, w którym faktycznie wyrabiane są one przez ludzi, którzy są do tego wykwalifikowani, mają taką duchową praktykę z tym związaną. No to wydaje mi się, że dopóki nie damy im zarobić w ten sposób, to tak naprawdę nie dajemy im zarobić w ogóle. Więc nie dość, że zabieramy coś, co jest dla nich bardzo istotne i bardzo duchowe, to jeszcze my zyskujemy fajność, a te osoby nie zyskują absolutnie nic, a nawet jakby znowu odbieramy jakby trochę z powagi tego konkretnego obiektu. To trochę tak, jak niektórzy się oburzają, że na przykład Japończycy fetyszyzują kościół katolicki, że jakby tam wszystkie te manga-dziewczynki, gdzieś chodzą do kościółka i ślub wygląda jak kościelny katolicki, a to aktor robi i tak dalej i tak dalej.

Nawet z rodzimego poletka, kontrowersje związane z umiejscowieniem choćby krzyża w różnych miejscach. Czy to miejsce przystoi pewnemu majestatowi jego czy nie i tak dalej.

No właśnie, więc jesteśmy w stanie zrozumieć te sytuacje - i teraz to jest dość przydługi wstęp do tego, co chcę powiedzieć. Zawłaszczenie kulturowe w grach

objawia się między innymi tym, że wykorzystujemy różnego rodzaju elementy kultur etnicznych, żeby dodać fajności postaciom, najbardziej szeroko omawiane to było w ramach „World of Warcraft”, gdzie zwróćcie uwagę, że większość postaci po stronie hordy, która jest identyfikowana z określonymi wartościami, jest kodowana jako ludność tubylcza i teraz mamy sytuację wiecznej opozycji pewnej strony cywilizacji jaką jest przymierze i mamy hordę, która jest dzika, nieokiełznana, bardziej drastyczna, i tak dalej, i tak dalej. Nawet funkcje, które pełnią, to postacie z reguły są drastycznie inne. I do tego jeszcze wykorzystuje się cechy charakterystyczne tych kultur zmiksowane z innymi. Trudno powiedzieć, czy to jest jednoznacznie złe, na pewno jest to rodzaj fetyszyzowania tubylczości na przykład, szczególnie, że to są najmniejsze i najbardziej dyskryminowane i wykluczone grupy na świecie, grupy tubylcze na całym świecie. Nie ma takiego kraju, nie ma takiego miejsca, gdzie grupy tubylcze mogłyby spokojnie powiedzieć „tak, jest tu nam dobrze”. Jeszcze dodam, że grupa tubylcza to taka grupa, która była na danym terenie wcześniej, przed kolonizacją, natomiast obecnie stanowi mniejszość i nie ma jakby możliwości kontynuowania części, albo nawet większości swoich tradycji. To są takie grupy, które są mocno wykluczone globalnie, ale też są najbardziej cool-aśne, bo jakby wszędzie też ci mądrzy Indianie, tokenowi zresztą, pojawiają się, czy mistyczni Hindusi, czy jakieś dżiny.

Czarnoskórzy mentorzy również czasami.

Tak, albo napakowani czarnoskórzy faceci. Bardzo widoczna jest tu niewidoczność czarnoskórych kobiet. To chyba tylko w „Dishonored” w DLC, jest faktycznie pełnowymiarowa czarnoskóra postać kobieca, która jeszcze do tego ma protezę. Ja byłam zachwycona tą reprezentacją, może niekoniecznie tym DLCkiem. To też zależy od tego, jaka kultura zawłaszcza, bo są takie firmy game-developerskie, które się white washują, czyli robią wszystko, żeby to wyglądało jak produkcja na rynek zachodni i dla rynku zachodniego i z rynku zachodniego, a są takie studia, które w jakiś tam sposób fetyszyzują na przykład. Azję bardzo często. Chiny czy Japonia przede wszystkim to taka mocno fetyszyzowana sprawa. Relacja

między zawłaszczeniem, czyli zabieraniem kultury bez zysku dla niej i jednocześnie, żeby ubogacić naszą narrację grową, samo w sobie jest bardzo nefajną praktyką, z drugiej zaś strony, to się łączy też z reprezentacją, bo z drugiej strony fajnie by było pokazać jakąś rzetelną reprezentację. Dla mnie takim najważniejszym momentem, gdzie ta kultura faktycznie, a szczególnie tubylcza jest dobrze pokazana w grze mainstreamowej, to jest „The Shadow of Tomb Raider”, gdzie mamy tryb immersji kulturowej, gdzie bohaterowie - NPC mówią w pewnym momencie w segmencie gry językami tubylczymi, a konkretnie językiem keczua, to jest najbardziej powszechnie mówiony język w Ameryce Południowej, język tubylczy, i co prawda wszystkie dzieci mają tam ten sam głos na przykład, to widać ewidentnie, że to był jeden aktor głosowy, a może aktorka. Miało to służyć pewnemu wprowadzeniu rzetelnej reprezentacji. Faktycznie ta tubylczość tam jest możliwie jak najmniej fetyszyzowana, po prostu to są ludzie, którzy żyją tak, a nie inaczej i to jest ich sposób życia, tam nawet ofiary z ludzi nie są jakoś tak specjalnie demonizowane, tylko w jakiś tam sposób ograne w fabule. Pokazana jest po prostu różnorodność tych reprezentacji. Natomiast takich stricte... Kiedy nie byłoby zawłaszczenia? Kiedy faktycznie osoby z danych grup tubylczych byłyby jakoś reprezentowane w obszarze game developerskim. Czyli byłiby konsultantami, czy nawet deweloperami, programistami, cokolwiek. Gdyby te osoby były włączone w ten proces, wtedy trudno mówić o zawłaszczeniu. Natomiast jeżeli mamy studio, które mówi „słuchaj, zrób ten pióropusz, bo to będzie fajnie wyglądało” - no nie róbmy takich rzeczy.

Ciekawostką w tym, bo takim innym przykładem przedstawienia obcej kultury, które zostało w ciekawy sposób przyjęte, jest niedawna gra Sony „Ghost of Tsushima”, gdzie co ciekawe na zachodzie gra zebrała takie przyjemne recenzje, ale jest to kolejna gra z otwartym światem, jaką znamy. To jest gra rozgrywająca się na wyspie Tsushima, w okresie inwazji mongolskiej, tam z kolei zebrała bardzo pozytywne noty, przede wszystkim dlatego, że jest to gra stworzona przez zachodnie studio, które mimo wszystko, że odchodziło

od pewnych faktycznych przedstawień historycznych, mimo wszystko skonsultowało wszystko tak jak trzeba z odpowiednimi japońskimi historykami i japońscy krytycy zauważyli, że to jest chyba pierwszy raz, kiedy w historii gier wideo ktoś coś bierze z ich kultury i oni absolutnie nie mają problemu z żadnym aspektem tego przedstawienia, włącznie nawet z takimi sytuacjami jak to, że tam występuje haiku, mimo że jest to około 200 czy 300 lat za wcześnie trochę na to, ale przedstawienie wszystkiego jest w taki sposób, że już wykracza to poza ten rejon apropiacji na zasadzie „o, haiku się kojarzy z samurajami i z Japonią, więc je weźmiemy”, a bardziej jakąś zabawą. Topową historią, zabawą pewnymi koncepcjami, symbolami. To też jest dowód na to, że to zawłaszczenie nie jest taką prostą kwestią, na zasadzie dobrej i złej apropiacji.

Zresztą teraz część badaczy gier, w ogóle też odkrywa ten temat zawłaszczenia kulturowego w kontekście postkolonializmu i zaczyna to w jakiś sposób włączać do tego ogólnego dyskursu, czyli takiego myślenia, takiej dużej rozmowy pomiędzy wszystkimi zainteresowanymi, którzy chcieliby się czegoś dowiedzieć na temat pochodzenia gier. I też o zawłaszczeniu można mówić dużo na przykład w kontekście gier tubylczych, albo gier planszowych czy zabaw, czy praktyk, które potem zostają przeniesione jako gry dla dzieci rozrywkowe, na przykład w Wielkiej Brytanii, tu mówię o znanym nam „Chińczyku”, który po pierwsze nigdy nie dotknął chińskiej ziemi, że tak powiem. Chińczycy nie znają „Chińczyka” . Azja Południowo-Wschodnia tak. Natomiast ona została zaadoptowana przez Brytyjczyków jako gra planszowa dla dzieci, a była tak naprawdę grą dworską, bardzo popularną w Azji Południowo-Wschodniej. Czy też, nie wiem czy znasz „węże i drabiny”.

Tak, „Snakes and Ladders”.

Tak. To jest tak naprawdę gra, która uczyła zasad funkcjonowania w wierze hinduistycznej. To była gra edukacyjna o charakterze duchowym, znowu

sprowadzona do gry dla dzieci. Nie uważam, że rzeczy dla dzieci są złe. Natomiast to jest bardzo duży kontrast pomiędzy pewnego rodzaju sacrum, bo to była rozrywka, ale rozrywka o pewnym duchowym wymiarze, do komercyjnego produktu, który był dystrybuowany pomiędzy znudzonym dziećmi z klasy arystokratycznej w wiktoriańskiej Anglii. To jest drastyczna różnica w tym momencie.

Pewna zawłaszczeniowa odpustowość.

Tak, to jest dobrze powiedziane, podobnie też zabawy sznurkiem w sensie „kocia kołyska”, służyła do tego, żeby opowiadać bardzo ważne historie. Była ona w większości kultur albo narzędziem flirtu, w Japonii tak było, albo była narzędziem do snucia opowieści czy mitów, i w tym momencie ta kocia kołyska miała też charakter pewnej sakralności. Tak jest wśród Inuitów, tak jest wśród Aborygenów w Australii. Natomiast została sprowadzona do zabawy dla dzieci, która oczywiście ma uczyć motoryki, logicznego myślenia, rozwijać motorykę małą, ale została sprowadzona do zabawy, z czegoś co było naprawdę czymś dużo większym i bardziej doniosłym, niż nam może się tak współcześnie wydawać. Więc nie zawłaszczajmy, myślimy o korzeniach tych gier, które znamy, albo o tym czy dane przedstawienie w ogóle powinno mieć miejsce, czy ta postać powinna mieć na przykład malowaną twarz chociażby, czy tatuaże o charakterze tubylczym, tribalowym na przykład.

„Myślimy i edukujmy się”, myślę, że to jest taka najpotężniejsza lekcja, jaką możemy z tej rozmowy wyciągnąć. Jeszcze tak na zakończenie naszej rozmowy na temat kwestii reprezentacji. Rozmawiamy o wszystkich kobietach, o reprezentacji kobiet, mniejszości etnicznych, seksualnych, tubylczości i tak dalej, a nie poruszamy tematu najbardziej represjonowanej grupy graczy, czyli graczy. Nie chcę się specjalnie naśmiewać, bo to nie w nabijaniu jest droga do pewnego porozumienia.

To ja się wytłumaczę, że się zaśmiałam, bo mnie zaskoczyłeś pytaniem. To śmiech nerwowy.

Wielu, właśnie... Też nie chcę mówić „graczy”, bo w dziwny sposób funkcjonuje ten termin obecnie, gdzie gracz powoli staje się przez zachowanie niektórej części odbiorców gier takim terminem tabu, którego nie używamy, bo to trochę kojarzy się z takim strachem na wróble, który gdzieś nas tam straszy, ale wielu z nich widzi jakby w tej dyskusji na temat zawłaszczenia kulturowego, na temat reprezentacji, pewne zagrożenie. Jest takie przeświadczenie wśród wielu odbiorców gier, że oni po prostu chcą mieć zabawę przy tych swoich grach. Boją się, że poruszając te kwestie i jakoś patrząc nieco bardziej wrażliwym, przychylnym okiem, wkraczamy trochę w terytorium tej po prostu zabawy i że w pewnym momencie zdaniem wielu graczy dojdziemy do momentu, w którym robiąc coś w dobrej wierze być może dojdziemy do ściany i na przykład nie będzie już można, to jest częsty argument, pokazać na przykład postaci kobiecej, która jest ubrana w jakiś kusy kostium.

Nie byłoby Bayonetty na przykład.

Tak. Pojawi się taki argument, że odbieramy tą zabawę z tych gier, przez to, że wprowadzamy ją w nieco poważniejsze tematy. Czy to jest zasadne w jakikolwiek sposób i czy jest jakiś sposób na porozumienie z ludźmi, którzy się tego obawiają, czy można ich jakoś uspokoić?

Myślę, że tak, tylko muszę się dłużej zastanowić nad tym jak. Da się uspokoić tych graczy, mam nadzieję. To znaczy ja na przykład w ogóle staram się rozróżniać, że mówię „osoba grająca” - to są te osoby, które grają w gry i one mogą się mienić graczami albo nie. Mamy „graczy”, czyli osoby o identyfikacji gracza i mamy gamerów czyli tych, którzy są tą skrajną grupą sympatyzującą z alt-rightem i takim dziwnym zbitkiem. Też bardzo bym chciała odzyskać słowo „graczka”. Mamy graczy i graczki, i one sobie tam też grają i są grającymi kobietami.

Ja bym chciał słowo „gamer” odzyskać.

„Gamerka”?

W ogóle to słowo.

To by było fajne, natomiast faktycznie zostało to przyklejone do konkretnej identyfikacji, szczególnie po „Gamergate”. Nie da się uciec od takiej negatywnej konotacji. Ja lubię myśleć o równości, kiedy prowadzę takie warsztaty z edukacji równościowej, kiedy spotykam się z ludźmi na żywo, co na razie w tej sytuacji, jaką mamy jest bardzo trudne do osiągnięcia. Ale kiedy prowadziłam takie warsztaty, często się spotykamy z dokładnie tym samym oporem. Po co w ogóle rozmawiać o tej równości, przecież wszystko jest w porządku, przecież ja jestem miły/miła, w ogóle szukamy dziury w całym. Staramy się wtedy wykorzystywać taką metaforę, w sensie to nie jest tak, że mamy stół, który się gdzieś kończy. Akurat w kwestiach równości, rzeczywistość społeczna nie wygląda tak, że jeśli my coś damy więcej, to nam ubędzie. To jest raczej przesuwanie się i robienie miejsca dla wszystkich. Tak bym chciała widzieć równość i tego typu reprezentacje, czyli to nie jest tak, że nie możemy sobie wybrać czegoś, co jest fajne, ale dajmy po prostu szerszą paletę, większe możliwości. Wiadomo, to się wiąże z jakimiś rozwiązaniami, z trudnymi kwestiami technicznymi, chociażby wprowadzenie kręconych włosów wymaga dużo pracy, albo wprowadzenie długich włosów jest problematyczne od strony deweloperskiej, ale to nie znaczy, że to nie jest możliwe. Jeżeli mamy to myślenie, że po prostu przesuwamy i robimy większy, szerszy stół, albo ten stół się po prostu nie kończy, to nie jest gra o sumie zerowej, że jak ktoś wygrywa, to ktoś przegrywa, to wydaje mi się, że to by była najlepsza sytuacja. Ale oczywiście mówimy tu o sytuacji idealnej, a co zrobić tu i teraz? Z jednej strony warto się zastanowić, co nam ubywa, czego zostaliśmy pozbawieni, to jest jedna rzecz. Czy naprawdę tak dużo tracimy na przykład na tym konkretnym aspekcie gry? Tak jak mówiłam wcześniej, czasami się to skleja z innymi rzeczami, które nie są zależne od kwestii reprezentacji, czy nie są zależne od kwestii związanych z samą narracją w grze,

tylko są związane z jakimiś aspektami wynikającymi z problemów na produkcji czy z wysyskiem, czy z czymkolwiek innym. Druga sprawa jest taka, że warto się zastanowić, z czego wynika konkretna zmiana, bo nam się może wydawać, że ona wynika na przykład z tego, że mamy złe feministki zabraniające cycków na wierzchu, powiedzmy to sobie. Bardzo często... Dotyczy to chociażby najnowszego „Mortal Combat”, to zastąpienie całkowite ciała wynika z wielkiej potrzeby wejścia na rynek chiński, gdzie pornografia jest kryminalizowana. A tego typu reprezentacje, jakie były dotychczas w „Mortal Combat” były przez chińskich cenzorów uznawane za pornografię. Pytanie, czy to wynika z cenzury, czy to wynika z kapitalizmu, czy to wynika właśnie z praktyk równościowych, bo jakby... Jeżeli to miałyby być polityka twórców „Mortal Combat”, żeby sprawić, że kobiety są lepiej reprezentowane, to na przykład trzeba by przebudować większość assetów. Więc to chyba nie o to chodzi, poza tym też nie ukrywajmy, jedną z najlepszych, najsilniejszych, najwspanialszych protagonistek jaką jest Chun Lee, chociażby ze „Street fightera” i ona jest bardzo specyficznie pokazywana, jest przeseksualizowana, ale to jest też kwestia pewnej estetyki gry, ta gra taka jest. Wcześniej powiedziałam o Bayonettcie, ta gra taka jest, ma pewną estetykę, nie sądzę, żeby ruchy równościowe były super skupione na tym, że te konkretne gry tak wyglądają, tylko zrobmy szerszą paletę, dajmy też inne możliwości, miejmy na rynku gry, które pokazują coś innego. Często wydaje nam się, że coś wynika jakby z zupełnie innej przyczyny i z reguły jak opowiadam o tym rynku chińskim i przypominam, że faktycznie jakby tamtejsze gry nie mogły zawierać na przykład symboliki związanej ze śmiercią, nie mogły zawierać nawiązań do hazardu, nawet minimalnych.

Zombie na przykład.

Tak, bo to jest tematyka śmierci. Jeżeli te elementy są łatwo usuwalne albo łatwo zamienialne, to nie ma problemu, robimy dwie wersje gry i mamy inne assety. Co innego jeśli gra jest na tym oparta, to trzeba przebudować cały pomysł na te produkcje i to się robi. Więc warto się po prostu zastanowić, nie chcę też mówić, że

to wszystko wina Chin, ani nie chcę mówić, że to wszystko wina kapitalizmu, chociaż trochę tak. Ale wydaje mi się, że żeby w mainstreamie były jakieś rzetelne reprezentacje, to to nadal są duże akty odwagi. W sensie jakby więcej jest negatywnych komentarzy związanych z tym, niż zysku. Więc warto to doceniać i nie sądzę, żeby komuś ubywało, raczej wydaje mi się, że ten core jest taki sam. Założenie gry czy mechanika się tutaj nie zmienia, tutaj się zmieniają takie rzeczy, które mogą być w miarę kosmetyczne. Tak mi się wydaje, nie wiem, co ty sądzisz o tym. Jak ty byś uspokoił zaniepokojonych równością graczy?

Myślę, że faktycznie robiąc po prostu miejsce. Jest takie dziwne przeświadczenie, że my sobie jakoś coś odbieramy tym, że wprowadzamy więcej placu, ale na przykład pomija się fakt, że to nie jest tak, że gry robią się bardziej grzeczne z roku na rok. Jakby gry mainstreamowe robią się coraz bardziej brutalne, w sposób jaki nawet kino nie ma odwagi, czasami nawet horrory. To, że tak naprawdę pojawia się więcej sytuacji, w których mamy do czynienia z postaciami na przykład przedstawiającymi inną orientację seksualną. To, że w grach pojawia się więcej lesbijek, osób biseksualnych, transseksualnych, to też nie oznacza wcale, że gry, nawet te mainstreamowe, robią się bardziej grzeczne, bo np. z roku na rok w grach RPG jest coraz więcej seksu. Jeśli już, to on jest potraktowany trochę doroślej w takim znaczeniu, że więcej reprezentacji się pojawia. Np. nie jest tak, że mainstreamowe gry przez to, że np. przestaliśmy pokazywać w grach fantasy postacie kobiece, które są ubrane w bikini z płyty stalowej, jakby nie znaczy to, że pojawiło się nagle mniej nagości i tak dalej. Dlatego mam trochę problem z miejscami, z tym, co się dzieje w tej rozmowie, w tej dyskursie, że jakby nie do końca dostrzegam to, co jest niby zabierane. Myślę, że można upatrywać się jakiegoś pojednania z gamerami w tym, że te osoby, które niby wszystko chcą zabierać, często tak naprawdę chcą podobnych rzeczy. Core'owo, w podstawie gry. Też chcą, żeby np. strzał z pistoletu był odpowiednio soczysty, jakkolwiek by to brzmiało, żeby gra była odpowiednio „horny”, żeby to pole gry się poszerzyło

dla wszystkich. Ciężko mi powiedzieć, żeby to się jakoś zmieniło. Mieliśmy w ubiegłym roku nową część „Devil May Cry”, która była tak samo głupia i tak samo absurdalna, i tak samo przeseksualizowana w każdym kierunku, gdzie do kuso ubranych pań są hiper piękni mężczyźni bez koszulek, itd. W ogóle wszystkie postacie gry są modelowane na pięknych modelach z Instagrama i dało się to zrobić, i nie wywołało to może gigantycznych kontrowersji, bo była świadomość, że to jest zabawa na równych zasadach. Tak samo Bayonetta jest kompletnie przeseksualizowaną absurdalną postacią, ale jest to w pewnym stopniu jakaś zabawa. Chyba powinniśmy czasem wszystkich ludzi uświadamiać, że chodzi jednak w tym wszystkim o zabawę w tych grach wideo, różnie rozumianą, ale dalej chodzi o to, żebyśmy się wszyscy dobrze bawili.

No tak, a głosy protestu, sprzeciwu zawsze się pojawiają wtedy, kiedy chodzi o postacie predefiniowane albo NPC. I tutaj pojawia się dyskusja na temat tego, dlaczego nie było czarnoskórych NPC-ów, w „Wiedźminie”, pomijając argument, „że Polska nie była taka”, co jest dość absurdalne. Chociaż faktycznie twórcy gry zrobili duże fikoty, bo ta słowiańskość jest tam bardziej dopchana kolanem, szczególnie w pierwszym Wiedźminie i drugim. Ona super wyróżnia tę grę z innych gier fantasy. Na poziomie tekstualnym w pierwowzorze tego nie było, on był bardziej taki germańsko-celtycki, ta cała narracja wiedźmińska jest taka. Jeśli chodzi o gry historyczne, z racji tego, że jestem z Gdańska - z miasta, które było portowo-handlowe, historycznie było bardzo dużo wymiany kulturowej i mieszkańcy tam różne osoby. Bardzo duża swego czasu była mniejszość szkocka w XVI i XVII wieku. Funkcjonowały też osoby czarnoskóre, w pamiętnikach Joanny Schopenhauer można o tym przeczytać, że mieszkaly. Z reguły to była służba, lub osoby, które były niewolnikami, ich obecność była istotna i funkcjonowały te osoby w takiej przestrzeni miejskiej. Bardzo często mamy problem z tym, że próbujemy performować historię w niektórych grach, szczególnie fantasy albo grach historycznych. Te gry udają historię, jeżeli sobie poczytamy teksty Michała Sołtysiaka, który jest archeologiem, to jest bolesna praca, który zajmuje się

adekwatnością assetów w grach historycznych do tego, jak wyglądało to realnie, np. wszyscy noszą królewskie zbroje w grach strategicznych, co jest zupełnie nieprawdą. Takie zbroje, jakie my widzimy w grach to często były bardzo drogie, jednostkowe sytuacje, a nie cała armia ubrana tak samo. Oczywiście są też gry, które celują w jakiś większy realizm oczywiście, ale jakakolwiek gra historyczna będzie miała charakter performatywny, czyli to jest tylko zabawa w pewną realność. Chętnie zagrałabym w prawdziwy symulator średniowiecza, ale on będzie piekielnie nudny, smutny i bardzo krótki. I to ze względu właśnie na to, że takie były realia życia, też warto może rozmawiać o tym, że to wszystko jest performowane, że bardziej to, jak gra wygląda teraz wynika z tego, jaka jest rzeczywistość teraz, a nie taka, jaka była w jakiś tam sposób. Nawet wyobrażona, bo ona jest zawsze w jakiś sposób wyśniona, wymyślona, obudowana w nasze jakieś marzenia. Świat tak naprawdę nie składa się na przykład z pięknych dam i księżniczek. W grach raczej nie mamy do czynienia z przepracowanymi chłopkami, które umierają po trzydziestce. Myślę, że warto notować tę rozmowę, żeby sobie potem pomysły na bardzo alternatywne niszowe gry stworzyć. Faktycznie tak jest, że to zupełnie nam gdzieś umyka. Warto pamiętać o tym, że to jest performowanie historii. To jest tak - albo mamy konwencję, mamy zabawę, mamy właśnie jakąś grę w udawanie, naprawdę nikomu nie będzie przeszkadzać, nikomu nie ubędzie, jeżeli pewne realia będą nagięte, tak jak było w „Assassin’s Creed Origins”, że mamy dziewczynki uczące się w szkole i w momencie, kiedy robimy sobie tę ścieżkę edukacyjną, która nie jest grą, tylko jest takim spacerem wirtualnym po starożytnym Egipcie, mamy adnotacje: dziewczynki nie chodziły wtedy do szkoły, ale chcieliśmy wam pokazać, że warto chodzić do szkoły i żeby dziewczynki do tej szkoły chodziły. Intencja tutaj jest jasna, przekłamanie historii było dla niektórych szokujące, ale z drugiej strony też w starożytnym Egipcie wszyscy chodzili praktycznie nadzy i ubrania były formą pokazania statusu społecznego. Im bardziej dobrze usytuowana osoba, tym więcej miała ubrań, więc wydaje mi się tutaj, że znowu dlaczego to przekłamanie jest niedobre, a tamto jest okej. Z jakby drugiej strony takiego nagiego Assassina też może chętnie bym zagrała, natomiast jakby to są te realia, których my nie znamy.

Ciężko byłoby ekwipunek zorganizować.

Właśnie, on musiałby chyba tam lewitować. Więc tak, więc to jest chyba to, co jest tutaj najistotniejsze - tak jak powiedziałaś - to jest zabawa.

Myślę, że na tym możemy zakończyć. Dziękuję ci bardzo, Marto.

Dziękuję.

Powiedz, co robisz w tej chwili, czym się teraz zajmujesz, nad czym pracujesz.

Chciałabym usiąść i pograć w gry, bo od obrony doktoratu było ciężko.

Dlaczego nie możesz, co cię absorbuje?

Praca akademicka. Ostatnio napisałam tekst o akcji „RPG dla lekarzy” i chciałam o tym powiedzieć, że istnieje taka akcja, że „Hot 16 Challenge II” to nic. Oczywiście zebrali więcej kasy niż RPG dla lekarzy, ale wydaje mi się, że może rozmach był mniejszy, ale serce było bardzo w tej akcji ludzi grających w RPG. Chciałabym napisać moją książkę o avatarach na podstawie doktoratu i poszerzyć moje badania, bo wyszły mi bardzo ciekawe rzeczy i chciałam, żeby ludzie z nich korzystali, ale to jeszcze trochę czasu na to, żebym ją skończyła. I próbuję wszystkich przekonać, żeby powstał na Uniwersytecie Gdańskim kierunek growy, zobaczymy, jak to wyjdzie

Będę trzymał kciuki. Gdzie cię można Marta znaleźć publicznie, gdzie można poczytać, skonsultować coś z twoimi pracami, tekstami?

Większość moich publikacji jest na akademia.edu i na [Researchgate](https://www.researchgate.net) też będzie, to są takie portale akademickie do dzielenia się tekstami. Wiem, że będę jeszcze planować w jeszcze innych miejscach próbować umieścić te moje teksty, ale akademia.edu jest takim punktem wyjścia, tam jest większość rzeczy. Natomiast oprócz tego jeszcze pracuję w stowarzyszeniu „Artelia”, które robi

aplikacje do zwiedzania Stoczni Gdańskiej i zapraszam, bo można trochę wirtualnie zwiedzać, a jak już będzie można bardziej podróżować, to też zapraszam do Gdańska, żeby śladami kobiet po wielkim zakładzie przemysłowym podążać i to jest też coś, co teraz ostatnio robię i czym żyję.

Dziękuję Marto. Ja nas zostawiam z prostą myślą - grajmy w gry, bawmy się nimi, bo to jest zabawa i nie zapominajmy o nich nigdy myśleć. Do następnego usłyszenia w odcinku „Spacją się skacze - innego spojrzenia na gry wideo”.

spacjasieskacze.pl