

Queerowanie gier AAA na przykładzie serii *Assassin's Creed* – możliwości i zagrożenia

ABSTRACT. Repeć Ewelina, *Queerowanie gier AAA na przykładzie serii Assassin's Creed – możliwości i zagrożenia* [Queering AAA games on the example of the *Assassin's Creed* series – opportunities and threats]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 281–306. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.18>.

The article is, fundamentally, cross-sectional. As its subject, the author chose the most recent installments of the *Assassin's Creed* franchise – two digital games, *Odyssey* (2018) and *Valhalla* (2020) by Ubisoft. This analysis focuses mainly on the representation of minorities, especially the queer one. It also studies female characters and Ubisoft's marketing strategies. The main goal of the article is to point out certain possibilities which arise due to the ongoing process of increased inclusivity, as well as potential dangers stemming from underrepresentation. Digital games have unique potential and can provide opportunities to explore one's own identity. On the other hand, inappropriate creative strategies may result in a danger of perpetuating and strengthening harmful stereotypes. Therefore, it is equally important for developers and consumers alike to eliminate potentially detrimental elements in video games and attempt to build an inclusive and prejudice-free medium.

KEYWORDS: *Assassin's Creed*, gender studies, game studies, queer, feminist studies

Według statystyk zamieszczonych na stronie internetowej WePC.com w Stanach Zjednoczonych prawdopodobieństwo posiadania konsoli do gier wzrasta o 25% w rodzinach LGBT+[1]. Producenci wysokobudżetowych gier cyfrowych coraz częściej starają się uwzględnić w swoich produktach potrzeby marginalizowanych wcześniej społeczności. Celem niniejszych rozważań jest refleksja nad postępującą inkluzywnością branży i wyszczególnienie potencjalnych szans i zagrożeń płynących z tej ewolucji. Za podstawowy przedmiot badań posłużyły dwie najnowsze odsłony serii *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007–), czyli kolejno *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) oraz *Assassin's Creed: Valhalla* (2020), z uwzględnieniem dodatków fabularnych: odpowiednio *Dziedzictwa Pierwszego Ostrza* (2018) i *Losu Atlantydy* (2019) w przypadku *Odyssey* oraz *Gniewu druidów* (2021), *Oblężenia Paryża* (2021) i *Świtu Ragnaroku* (2022) w przypadku *Valhalla*. Wybór tych tytułów został podyktowany przede wszystkim chęcią uchwycenia trendów, które w ostatnich latach stają się na rynku gier coraz lepiej zauważalne i w pewnym zakresie kształtują specyfikę medium.

Wstęp. Dlaczego *Assassin's Creed*?

[1] WePC Statistics, *Console Gaming Statistics 2022*, WePC, <https://www.wepc.com/statistics/console-gaming/> (dostęp: 5.11.2022).

Twierdzenie, że *Odyssey* i *Valhalla* obrazują omawiane zmiany w całej ich złożoności, byłoby, oczywiście, z gruntu nieprawdziwe. Nie występują one w roli synekdochy, lecz raczej stosunkowo złożonego pod omawianym względem przykładu[2]. Na potrzeby niniejszego artykułu zostały wybrane z kilku powodów, przy czym głównymi czynnikami – poza obecnością wątków *queerowych* – były ich powszechna dostępność[3] i popularność[4]. Choć autorzy gier niezależnych nie ustają w próbach zwiększania społecznej świadomości, niejednokrotnie obrazując w dziełach osobiste doświadczenia[5], to jednak wysokobudżetowe i adresowane do masowego odbiorcy produkty mają większą siłę oddziaływania i kształtują ogólne wyobrażenia; nawet jeśli portretowanie mniejszości w ich wykonaniu okazuje się chybione.

O wyborze zadecydował również piętnastoletni staż serii *Assassin's Creed* na rynku – franczyza systematycznie ewoluowała, dostosowując się do zachodzących w kulturze zmian i oczekiwań odbiorców[6], co jednak nie zawsze spotykało się z aprobatą tych ostatnich[7]. Pomiędzy wierszami najnowszych odsłon uniwersum można zatem poszukiwać oczekiwań i potrzeb współczesnych graczy oraz – co się z tym zazwyczaj łączy – wyodrębnić strategie twórcze zapewniające maksymalizację zysku z produktów. Nie bez znaczenia pozostaje zaimplementowanie w omawianych grach mechanik, dzięki którym gracz jest w stanie kontrolować takie aspekty rozgrywki jak płeć i orientacja seksualna swojego awatara. Wreszcie, wątki mniejszościowe w *Assassin's Creed* zasługują na uwagę w kontekście kontrowersji związanych z konstrukcją wątku romantycznego w *Dziedziectwie Pierwszego Ostrza* (co zostanie jeszcze szerzej omówione).

Właściwe rozważania rozpocznij jednak analiza dotychczasowego stanu badań poświęconych tożsamości – także tej *queerowej* – w grach. Poprzedzi ona refleksję nad wspomnianym powyżej dyskusyjnym dodatkiem fabularnym, który jest podstawowym punktem wyjścia do dociekań o (niekiedy problematycznych) praktykach Ubi-softu. W dalszej kolejności *Odyssey* i wydana dwa lata później *Valhalla* zostaną porównane pod względem budowania tożsamości płciowej awatara, z uwzględnieniem strategii marketingowych oraz działalno-

[2] Przykładami innych wysokobudżetowych projektów z wątkami mniejszościowym są np. serie: *The Sims* (Electronic Arts, 2000–), *Mass Effect* (BioWare, 2007–) czy *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013–).

[3] Gry są dostępne w wersji zarówno na komputery stacjonarne, jak i na konsole – PlayStation i Xbox.

[4] Ostatnie statystyki dotyczące całej serii *Assassin's Creed* mówią o 140 mln sprzedanych kopii oraz 95 mln graczy. *Assassin's Creed Player Count and Other Stats, How many people play Assassin's Creed? Player Count & Stats (2022)*, Video Games Stats, <https://videogamesstats.com/assassins-creed-facts-statistics/> (dostęp: 5.11.2022).

[5] Przykładowo, Anna Anthropy w swoim dziele *Dyszja* z 2012 r.

[6] W *Assassin's Creed: Liberation* awatarem gracza po raz pierwszy została kobieta, w *Assassin's Creed: Syndicate* gracz przełącza się pomiędzy dwoma awatarami – męskim i żeńskim, a w *Assassin's Creed: Odyssey* wprowadzono wybór opcji dialogowych.

[7] Przykładowo, obszerną krytykę *Odyssey* opublikował na swoim kanale Luke Stephens – jeden z popularnych youtuberów zajmujących się grami. L. Stephens, *Assassin's Creed Odyssey – The Ultimate Critique – Luke Stephens*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=UfvOLjZkGrM> (dostęp: 5.11.2022).

ści twórców *post factum*. Następnie, analogiczne zestawienie obejmie orientację seksualną głównych bohaterów i dostępne im opcje romansowe. Analizę zakończy zestawienie wątków *queerowych* niepodlegających modyfikacji przez użytkownika – zaimplementowanych zatem przez twórców jako inherentne, nieredukowalne części świata gry. Rozważania te pozwolą więc zarówno na wyszczególnienie szans i zagrożeń płynących z (niekiedy niedopracowanej) inkluzywnej polityki twórczej, jak i na sformułowanie pobocznych wniosków, dotyczących – przykładowo – strategii Ubisoftu. W szerszej perspektywie celem niniejszego artykułu jest również wzbogacenie badań groznawczych o nowe czy też niepoddawane do tej pory głębszej refleksji aspekty.

Analiza gier cyfrowych (oraz wszelkich innych gier) pod kątem motywów *queerowych* jest aktualnie istotna dlatego, że choć powstają teksty poświęcone tej tematyce, to jednak nadal wiele wątków pozostaje nieporuszonych. Na gruncie anglojęzycznym najważniejszą publikacją stała się praca zbiorowa *Queer Game Studies* pod redakcją Bonnie Ruberg i Adrienne Shaw[8]. Treści zostały w niej podzielone na pięć głównych segmentów, obejmujących odpowiednio: zdefiniowanie *queerowości* w grach, *queerowanie* gameplayu i designu, *queerowe* odczytanie gier, *queerowe* porażki w grach oraz *queerową* przyszłość dla gier. Już na poziomie spisu treści da się zatem zauważyć dość wyraźną tendencję do rozszerzania pojęcia *queeru* na struktury i rozwiązania daleko wykraczające poza wątki mniejszościowe. Resztki wątpliwości rozwiewają same redaktorki, które o *queerowym* groznawstwie piszą: „autorzy [rozdziałów w książce – E.R.] odnajdują *queerowość* nie tylko w *queerowych* postaciach czy *queerowych* romansach, ale również w *queerowych* trybach gry, designie, badaniach i sposobach budowania społeczności”[9].

Wyraźne echa takiego rozumienia pojęcia da się dostrzec także na gruncie polskim, przykładowo w tekście *Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo* Magdaleny Kozyry. Tytułową przestrzeń badaczka definiuje następująco: „przestrzeń widoczna na ekranie komputera, jednocześnie zamieszkiwana przez bohaterów gier i podatna na zmiany wprowadzane przez gracza, a także cyfrowe manipulacje, często zaplanowane przez projektantów gier”[10]. Zdaniem autorki cechą dystynktywną takiej przestrzeni jest „ukazanie praktyk dystansowania się od przyjętych norm i zaburzania uniwersalnych znaczeń”[11]. Kozyra zwraca uwagę na potencjał działań bohaterów, gracza oraz twórców wewnątrz świata gry i za najistotniejsze rezultaty tych aktywności uważa „zaburzenia linearności rozgrywki, a także obnażanie mechanizmów tworzących cyfrowe przestrzenie”[12].

**Tematyka *queer*
w groznawstwie
i innych badaniach
interdyscyplinarnych**

[8] *Queer Game Studies*, red. B. Ruberg, A. Shaw, Minneapolis, MN 2017.

[9] *Ibidem*, s. 13.

[10] M. Kozyra, *Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Retelling: strategie prze-*

strzenne, red. D. Ciesielska, M. Kozyra, A. Łozińska, Kraków 2019, s. 174.

[11] *Ibidem*, s. 173.

[12] *Ibidem*.

W niniejszej pracy analizie podlegają jednak zjawiska *queerowe* w stosunkowo okrojonym znaczeniu tego słowa, tj. związanym z tożsamością płciową, seksualną, romantyczną – zatem podmiotami refleksji są przede wszystkim bohaterowie, nie zaś specyfika medium gier. Według definicji Davida Halperina *queerem* jest „wszystko, co pozostaje w sprzeczności z normalnym, słusznym, dominującym. Nie odnosi się do żadnej konkretnej dziedziny. Jest tożsamością bez określonej treści” [13]. Susie Jolly przywołuje tę definicję (aczkolwiek nie bez zastrzeżeń, określając ją mianem „cokolwiek kontrowersyjnej”) i zauważa zmianę dominanty: z kwestionowania hegemonii heteronormatywności na rzucanie wyzwania także innym, skostniałym dziedzinom życia [14]. Co interesujące, potoczne rozumienie tego określenia wydaje się ewoluować w odwrotny sposób. W słowniku *Cambridge Dictionary* odnajdujemy dwa podstawowe znaczenia słowa *queer*. W pierwszej kolejności nazywa ono „posiadanie lub identyfikowanie się z tożsamością płciową lub seksualną, która nie wpisuje się w tradycyjne przekonania społeczne dotyczące płci lub orientacji” [15]. Analogicznie, *queerowanie* będzie oznaczało wprowadzanie zmian zaprzeczających utartym konwenansom płciowym [16]. Z kolei rzeczownik *queer* może być używany do określania osoby niewpisującej się w powszechne wyobrażenia o tożsamości; warto jednak zaznaczyć, że w tym kontekście omawiane słowo często uznaje się za określenie pejoratywne [17]. Druga definicja wykracza poza sferę tożsamości i obejmuje po prostu zjawiska „dziwne, niecodzienne lub niespotykane”; z zastrzeżeniem, że takie rozumienie straciło już na aktualności [18]. Wydaje się jednak na niej zyskiwać m.in. właśnie w badaniach groźnawczych. Drogę *queeru* charakteryzuje zatem pewna cyrkularność, która zostanie jednak – na potrzeby niniejszego tekstu – zredukowana.

W artykule *Przeciw konstrukcjonistom. Teoria queer i jej krytycy* Wojciech Śmieja poddaje refleksji recepcję teorii *queer* w polskich naukach humanistycznych. Badacz zauważa, że spotyka się ona albo z bezkrytyczną akceptacją, albo z autorytatywnym odrzuceniem [19]. Sama w sobie jest oparta na modelu konstrukcjonistycznym, który zakłada, że „homoseksualizm» jest kategorią znaturalizowaną pierwotnie przez dyskurs medyczny i kryminologiczny (Michel Foucault) oraz że tożsamość jest «odgrywana» w danym kontekście kulturowym, którego jest pochodną” [20]. Śmieja przywołuje również hasło encyklo-

[13] C.L. Mason, *Introduction to Routledge Handbook of Queer Development Studies*, [w:] *Routledge Handbook of Queer Development Studies*, red.

C.L. Mason, London – New York 2018.

[14] S. Jolly, *What use is queer theory to development?*, seminarium „Queering Development”, Brighton:

Institute for Development Studies, luty 2000.

[15] Hasło: *queer*, [w:] *Cambridge Dictionary* [online], <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/queer> (dostęp: 5.11.2022).

[16] *Ibidem*.

[17] *Ibidem*.

[18] *Ibidem*.

[19] W. Śmieja, *Przeciw konstrukcjonistom. Teoria queer i jej krytycy*, „Przestrzenie Teorii” 2010, t. 13, s. 223.

[20] *Odmiany odmieńca. Mniejszościowe orientacje seksualne w perspektywie gender*, red. T. Basiuk, D. Ferens, T. Sikora, Katowice 2002, [za:] W. Śmieja, *op. cit.*, s. 224.

pedyczne, w którym zarysowano rozbieżności pomiędzy badaniami *queeru* a homoseksualności:

Istnieje zasadniczy brak zaufania między teoretykami queer i historykami homoseksualności (gay and lesbian historians), mimo szerokiego nakładania się na siebie teorii i metody. Ogólnie mówiąc – teoretycy queer zdają się ignorować teksty historyczne dotyczące homoseksualności lub co najwyżej traktować je z krytyczną protekcyjnością. [...] Ze swej strony, historycy homoseksualności mają skłonność do ignorowania implikacji teorii i krytyki queer na ich pracę[21].

Warto zatem odnotować, że w badaniach (także tych spoza granic Polski) pojęcie *queerowości* funkcjonuje w sposób niejednorodny. Pomimo wzrostu zainteresowania tym obszarem naukowym konsensus nie został jeszcze osiągnięty. Znamienne jest też to, że *queer* poza badaniami groźnawczymi nadal pozostaje nieodłącznie związany z dyskursem tożsamościowym. Stąd też decyzja, aby w niniejszych rozważaniach skupić się przede wszystkim na szeroko pojmowanej osobowości i tożsamości, przede wszystkim mniejszościowej – zarówno w omawianych grach (awatary, postaci niezależne, wątki nienormatywne), jak i poza nimi (użytkownicy, rynek gier i strategie twórcze w dobie postępującej inkluzywności).

Celem takiego działania jest z jednej strony uniknięcie rozmywania tego terminu na całą strukturę medium (przykładowo, wspomnianą wyżej nielinearność rozgrywki), a z drugiej chęć ujęcia mniejszościowych motywów tożsamościowych w jedną, stosunkowo inkluzywną kategorię. Akronim LGBT+ podlega bowiem nieustannemu rozwojowi[22], a niektóre z liter oznaczających poszczególne grupy niekiedy wymagają korekty czy doprecyzowania. Przykładowo „A” jest nierzadko błędnie odnoszone do osób wspierających tę społeczność (ang. *ally*), jednak coraz częściej podejmowane są próby „odzyskania” inicjału na rzecz mniejszości aseksualnej i aromantycznej[23]. Z kolei słowo „queer” może być używane jako hiperonim (lub tzw. pojęcie parasolowe, ang. *umbrella term*) do określania wszystkich osób nieidentyfikujących się jako heteroseksualne i *cispłciowe*[24]. Określenie „queerowy” wydaje się zatem odpowiednim terminem do nazwania znacznej części omawianych w niniejszej pracy zjawisk.

Należy dodatkowo zaznaczyć, że nierozszerzanie terminu „queerowy” na inne aspekty medium, takie jak np. dynamiczna i podatna na działania użytkownika przestrzeń gry, nie wynika tylko i wyłącznie z chęci wyodrębnienia wątków mniejszościowych. Do refleksji nad niekonwencjonalnością (w możliwie szerokim rozumieniu tego słowa)

[21] Hasło: *Scholarship and Academic Study*, [w:] *Routledge International Encyclopedia of Queer Culture*, red. D.A. Gerstner, New York – London 2006, s. 511, [za:] W. Śmieja, op. cit., s. 242.

[22] Outright Team, *Acronyms Explained*, Outright International, <https://outrightinternational.org/insights/acronyms-explained> (dostęp: 5.11.2022).

[23] Galop – the LGBT+ anti-abuse charity, *The A in LGBTQIA+ is for ACE, not Ally*, Galop UK, <https://galop.org.uk/resource/the-a-in-lgbtqia-is-for-ace-not-ally/> (dostęp: 5.11.2022).

[24] Tożsamość płciowa osób cispłciowych odpowiada tożsamości przypisanej im w momencie narodzin.

rozgrywki mogą posłużyć również inne kategorie badawcze, takie jak np. deziluzja i emersja. Częściowo pokrywają się one z rozpoznaniem teoretyków (stosunkowo ekspansywnego terminologicznie) *queerowego* groznawstwa. Wychodzę jednak z założenia, iż używanie pojęcia „queerowania” jest w tym przypadku obarczone większym ryzykiem błędu, choćby ze względu na fakt, że słowo to nadal ma bardzo wyraźne konotacje z dyskursem tożsamościowym. Nie neguję jednocześnie jego użyteczności w opisie niestandardowych zjawisk; należałoby jednak uściślić kwestie definicyjne, z odniesieniem do innych, analogicznych obszarów badań.

Wspomniana powyżej deziluzja, choć nie została jeszcze szeroko rozpowszechniona w groznawstwie[25], okazuje się niezwykle przydatna w badaniach innych mediów, m.in. teatru[26] czy filmu. Adrianna Woroch w książce *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych filmach* określa iluzję jako

Ogół zabiegów stosowanych w ramach dzieła filmowego, opartych tradycyjnie na założeniu, że podstawowym celem filmu jest właśnie wykreowanie iluzji obiektywności, stworzenie alternatywnej, ale – co bardzo istotne – sprawiającej wrażenie mimetycznej, rzeczywistości, w ramach której widz miałby mieć wrażenie referencyjności świata przedstawionego oraz w pełni identyfikować się z bohaterami i wydarzeniami fabularnymi[27].

Deziluzja jest z kolei „wykraczaniem poza przedstawienie, co tym samym zwalnia sztukę z obowiązku bycia zwierciadłem rzeczywistości”[28]. Zdaniem autorki „[d]eziluzja jest najsilniejszym narzędziem metarefleksji filmowej, a tropienie jej pozwala dotrzeć do filozofii stojącej za konkretnym dziełem”[29]. Wyszczególnia także jej cztery podstawowe funkcje, kolejno: dekonstrukcję wartości[30], zaprezentowanie kontestacyjnego stanowiska wobec zjawisk, zdarzeń i ideologii współczesnych[31], stworzenie przez reżysera własnej filozofii sztuki, swego rodzaju manifestu[32] oraz osadzenie konkretnego utworu w rozległej sieci intertekstualnej, obejmującej dawne, współczesne i przyszłe dzieła[33]. Takie rozumienie funkcji zabiegów deziluzyjnych znajduje zatem częściowo odzwierciedlenie w nienormatywności, poddawanej refleksji przez badaczy (szeroko pojętego) *queeru*.

Emersja jest zaś pojęciem ukutym przez Piotra Kubińskiego w monografii *Gry wideo. Zarys poetyki*. Autor przyjmuje za punkt wyjścia immersję[34] i na jej podstawie proponuje określenie „emersja” do

[25] Nie oznacza to jednak, że jest w nim nieobecna. Przykładowo, Piotr Kubiński w książce *Gry wideo. Zarys poetyki* wyszczególnia techniczną deziluzję jako jedną ze strategii emersyjnych. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 70.

[26] Przykładowo, monografia Krzysztofa Pleśniarowicza dotycząca teatru nosi tytuł *Przestrzenie deziluzji. Dwudziestowieczne modele dzieła teatralnego*.

[27] A. Woroch, *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych*

filmach, Kraków 2022, s. 19.

[28] Ibidem, s. 320.

[29] Ibidem.

[30] Ibidem, s. 321.

[31] Ibidem, s. 322.

[32] Ibidem.

[33] Ibidem, s. 323.

[34] Rozumianą jako wrażenie zanurzenia się w rzeczywistości generowanej komputerowo.

opisu zjawisk, które „naruszają lub nawet całkowicie niwelują wrażenie zanurzenia w cyfrowej rzeczywistości” [35]. Badacz dokonuje podziału czynników emersyjnych kolejno na: techniczną deziluzję (rozumianą także jako metazabieg artystyczny), dystans ironiczny, burzenie czarnej ściany, grę sytuacją narracyjną i wiarygodnością narratora oraz próbę palimpsestową. Jego zdaniem czynniki emersyjne mają bardzo duży potencjał sensotwórczy, a nawet artystyczny [36] i przynoszą nową jakość, „nieosiągalną za pośrednictwem innych form ekspresji” [37]. Po raz kolejny da się zatem zauważyć określone analogie z *queerowaniem*, które zostają zresztą bezpośrednio wskazane w tekście Magdaleny Kozyry. Badaczka, opisując potencjał *queerowej* przestrzeni w grze *Batman: Arkham Asylum*, przywołuje rozpoznania Kubińskiego [38]. Nie stawia jednak znaku równości pomiędzy *queerem* i emersją czy deziluzją; te ostatnie umieszcza raczej w swojej wypowiedzi jako dodatkowy kontekst, dookreślający tezę o praktykach *queerowych* przestrzeni. Podsumowując refleksję nad kategoriami badawczymi: w kontekście niniejszego artykułu uważam za uzasadnione nierozszerzanie pojęcia „queeru” na specyfikę gier jako medium; tym bardziej, że inkluzywność w branży zasadniczo nie osiągnęła jeszcze optymalnego poziomu, a wątki mniejszościowe nadal wymagają szczególnej uwagi odbiorców.

Assassin's Creed: Odyssey i *Assassin's Creed: Valhalla* kontynuują dziedzictwo sztandarowej serii Ubisoftu pod wieloma względami, m.in.: otwartego świata gry, osadzenia akcji w lokacjach znanych z rzeczywistości (z oczywistymi uproszczeniami i alteracjami), inspiracji postaciami historycznymi czy nieodzownego konfliktu pomiędzy Bractwem Asasynów a Zakonem Templariuszy (w tym przypadku także w ich protoformach). Jednocześnie standardowa formuła uległa daleko idącym zmianom; bodaj najistotniejsze modyfikacje obejmują zakres sprawczości gracza w kreowaniu zarówno awatara, jak i – w konsekwencji – postaci niezależnych oraz – w niespotykanym dotąd stopniu – również przebiegu fabuły. Przykładowo, decyzje podjęte przez gracza w *Odyssey* determinują, ilu członkom rodziny awatara uda się przeżyć do końca głównego wątku fabularnego. Pod tym względem najnowsze odsłony *Assassin's Creed* są raczej zbliżone do takich serii gier jak *Dragon Age*, *Mass Effect* czy *Wiedźmin*, nie zaś do swoich poprzedników z franczyzy. Jest to szczególnie ważne z perspektywy zmieniającego

Kwestia reprezentacji [39] w badaniach groznawczych

[35] P. Kubiński, op. cit., s. 70.

[36] Ibidem, s. 149.

[37] Ibidem.

[38] M. Kozyra, op. cit., s. 181.

[39] Reprezentacja jest tu rozumiana w wąskim znaczeniu, tj. przedstawiania tożsamości mniejszościowych w tekstach kultury. Znacznie szerzej opracował to zagadnienie Stuart Hall, który podkreślał, że reprezentacja „łączy znaczenie i język z kulturą”. „Oznacza użycie języka po to, by powiedzieć coś

znaczącego o świecie lub przedstawić ten świat innym ludziom w konstruktywny sposób”. Gry cyfrowe – za pośrednictwem właściwych sobie środków wyrazu – mogą oczywiście spełniać to założenie. Warto jednak podkreślić, że niniejszy artykuł nie skupia się na tak pogłębionej tematyce reprezentacji (która, zasadniczo, obejmuje także aspekt hegemonii konkretnych znaczeń). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, red. S. Hall, London – Thousand Oaks – New Delhi 1997, s. 15.

się rynku i potrzeb systematycznie rosnącego grona użytkowników. Kwestie te znajdują odzwierciedlenie także w pracach z obszaru badań groźnawczych.

Zdaniem Hanny Kuligi, autorki artykułu *Tożsamość i jej kreowanie w grach wideo. Przykład postaci LGBT*, „[o]becnie w to, co moglibyśmy określić «składem nas samych», wchodzi też nasze wirtualne reprezentacje w formie świadomie prowadzonych profili na poszczególnych portalach, zdjęć na stronie czy właśnie awatarów w grze”[40]. Autorka uważa, że „różnorodność oraz interaktywność [gier wideo – E.R.] są cechami dającymi szczególnie pole do kreowania własnej tożsamości”[41]. Kuliga przywołuje również wnioski innych badaczy. Według Piotra Prósinińskiego i Piotra Krzywdzińskiego gry są „formą ekspresji siebie, swoich potrzeb i marzeń, czyli sposobem manifestowania własnej tożsamości”[42], co umożliwiają m.in. relacje z postaciami niezależnymi. „Pojawiały się [...] głosy, że świat wirtualny stanowił istotną przestrzeń eksplorowania własnej seksualności”[43]. Badaczka zauważa dodatkowo, że bezpieczne środowisko do eksperymentowania z własną tożsamością jest „znaczące zwłaszcza dla osób z różnych społeczności mniejszościowych”[44]. Najnowsze odsłony *Assassin's Creed*, umożliwiające kształtowanie awatara i zawierające wątki *queerowe*, otwierają zatem przed użytkownikami niezwykle istotną możliwość eksplorowania własnej tożsamości.

Potencjalne korzyści płynące z takiej konstrukcji gier nie ograniczają się jedynie do samopoznania. Piotr Modzelewski i Wojciech Oronowicz-Jaśkowiak w pracy *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych* podejmują refleksję nad pozytywnym oddziaływaniem tego medium. Zauważają, że „badania psychologiczne, w szczególności metaanalizy, nie dostarczają poparcia empirycznego dla powyższych przekonań [o szkodliwym wpływie gier – E.R.], ukazując często pozytywne skutki grania w gry wideo”[45]. Autorzy stawiają sobie za cel próbę określenia „potencjalnej roli gier komputerowych w redukcji stereotypów i uprzedzeń w stosunku do osób o orientacji nieheteroseksualnej z wykorzystaniem do tego celu gier komputerowych”[46]. Badacze konstatują, że gry mogłyby „sprzyjać budowaniu tolerancji poprzez ekspozycję i możliwość kontaktu z różnorodnymi ludźmi, a także dzięki konieczności rozwiązywania wspólnych problemów przez różnych ludzi”[47].

Szczególnie istotny z punktu widzenia niniejszego tekstu wniosek dotyczy postaci nieheteronormatywnych:

[40] H. Kuliga, *Tożsamość i jej kreowanie w grach wideo. Przykład postaci LGBT*, „Dziennikarstwo i Media” 2020, nr 13, s. 197.

[41] Ibidem.

[42] P. Prósiniński, P. Krzywdziński, *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*, „Ars Educandi” 2018, nr 15, s. 133, [za:] H. Kuliga, op. cit., s. 199.

[43] Ibidem.

[44] H. Kuliga, op. cit., s. 199.

[45] P. Modzelewski, W. Oronowicz-Jaśkowiak, *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych*, „Konteksty Pedagogiczne” 2018, nr 2(11), s. 105.

[46] Ibidem, s. 106.

[47] Ibidem, s. 117.

niewątpliwie gry komputerowe powinny zawierać postacie nieheteronormatywne, jeżeli chcą w sposób realny i niezniekształcony przedstawiać rzeczywistość. Osoby nieheteroseksualne również powinny mieć możliwość identyfikacji z postaciami komputerowymi i możliwość wyboru cech postaci, którymi posługują się podczas grania w gry komputerowe. Brak takiej możliwości, o ile z pozoru wydaje się błahy, jest częścią większej rzeczywistości społecznej, która ogranicza i dyskryminuje osoby nieheteroseksualne[48].

W ramach uzupełnienia warto również przywołać badania Stanisława Krawczyka, który dochodzi do wniosku, iż „[przeprowadzona przez niego – E.R.] analiza korelacji pozwala domniemywać, że poziom inklinacji autonarracyjnej u graczy jest wyższy niż u osób niegrających”[49]. Mechaniki zaimplementowane przez Ubisoft umożliwiają zatem użytkownikom zarówno tworzenie potencjalnej narracji o sobie samych, jak i spojrzenie z innej perspektywy na zróżnicowane tropy tożsamościowe. Jednocześnie, już sama obecność wątków nienormalnych w diegizie omawianych gier stanowi ważny krok w kierunku zwiększania inkluzywności tego rynku. Nie oznacza to natomiast, że na obecności należy poprzestać.

Reprezentacja mniejszości dla wysokobudżetowego przemysłu gier cyfrowych nadal pozostaje pewnego rodzaju wyzwaniem, co zresztą znajduje swoje odzwierciedlenie we wnioskach formułowanych przez badaczy.

Pomimo obecności wątków LGBT w różnorodnych grach komputerowych, wskazuje się na to, że większość gier komputerowych jest (jawnie lub ukrycie) heteronormatywna – rzadko zawierają one wątki fabuły dotyczące osób o innej orientacji niż heteroseksualna i zakładają one, że odbiorca gry komputerowej będzie mężczyzną heteroseksualnym[50].

Adrienne Shaw i Elizaveta Friesem podkreślają, że awatarami gracza rzadko[51] są postaci o eksplicytnie nienormalnej tożsamości[52]. Z kolei seksualność bohaterów reprezentujących społeczność LGBT+ przeważnie da się przyporządkować do pierwszych liter tego akronimu. „Bohaterów eksplicytnie transpłciowych, niebinarnych, *genderqueer* i interpłciowych spotyka się znacznie rzadziej niż postaci homoseksualne i biseksualne. Większość z nich pojawia się w najnowszych grach”[53].

W ramach kontekstu warto zaznaczyć, że takie rozwiązania podyktowane są w dużej mierze obawami o reakcje odbiorców na stworzony przez deweloperów produkt. Bonnie Ruberg i Adrienne Shaw we wstępie do wspomnianej już pracy *Queer Game Studies* konstatują:

[48] Ibidem, s. 116.

[49] S. Krawczyk, *Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 157.

[50] P. Modzelewski, W. Oronowicz-Jaśkowiak, op. cit., s. 113.

[51] Do sformułowania takich wniosków posłużyły badaczkom analizy przeszło 300 gier wydawanych przez 30 lat.

[52] A. Shaw, E. Friesem, *Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games*, „International Journal of Communication” 2016, t. 10, s. 388o.

[53] Ibidem, s. 3882.

„choć oczywistym jest, że gry wideo powinny być bardziej inkluzywne w swojej reprezentacji, to jednak presja obecna w tym przemyśle i reakcyjny odzew ze strony społeczności graczy sprawiają, że deweloperzy są niechętni do wprowadzania znaczących zmian”[54]. Najnowsze odsłony *Assassin's Creed* również nie uniknęły krytyki w tym kontekście, na co zwraca uwagę Nanci Santos. Badaczka przytacza zjawiska zaobserwowane przez nią na stronach internetowych. Pisze: „na rozmaitych forach dyskusyjnych i portalach społecznościowych [...] ze stosunkową łatwością można odnaleźć posty twierdzące, że seria [*Assassin's Creed* – E.R.] stała się «politycznie poprawna» z racji dodania żeńskiej protagonistki i opcji romansowych dla LGBT”[55].

Zjawisko negatywnej recepcji, wynikającej z osobistych przekonań i różnic światopoglądowych jest istotne i wymaga obszerniejszej analizy. Wykracza ono jednak poza niniejsze rozważania. W kolejnych partiach tekstu opisane zostaną decyzje artystyczne i marketingowe, na które potencjalna nieprzychylność odbiorców mogła mieć znaczący wpływ. Warto jednak pamiętać, że ostatecznie to studio Ubisoft dokonało omawianych wyborów. Jeżeli ewentualne głosy niezadowolenia (z aspektów omawianych w tej pracy) ze strony społeczności graczy rzeczywiście zaważyły na kształcie obu projektów, to głosy te musiały być raczej częścią nieinkluzywnej, wykluczającej narracji.

Inkluzywność – problemy i kontrowersje

Treść jednej z plansz wyświetlanych po uruchomieniu najnowszych gier z serii *Assassin's Creed* zawiera następującą informację: „Niniejsza gra przedstawiająca wydarzenia i postaci historyczne jest dziełem fikcji zaprojektowanym, opracowanym i stworzonym przez wielokulturowy zespół, złożony z osób o różnych wierzeniach, orientacjach seksualnych i tożsamości płciowej”. Na ukończenie każdej z dwóch omawianych gier gracz musi przeznaczyć przynajmniej kilkadziesiąt godzin[56]; a przywołana plansza pojawia się po każdym ponownym włączeniu gry. Komunikat podlega zatem wielokrotnemu przyswojeniu. Ta specyficzna emfaza pozwala zakładać, że celem Ubisoftu jest konkretna autoprezentacja: jako firmy inkluzywnej, idącej z duchem czasu, dbającej o interesy mniejszości – zarówno w zespole twórczym, jak i – domyślnie – w produkowanych przez siebie grach.

Nanci Santos zwraca jednak uwagę na fakt, że zaledwie 22% ogółu pracowników Ubisoftu stanowią kobiety[57]. Badaczka zestawia to z rezultatem ankiety przeprowadzonej w roku 2020 przez Entertainment Software Association. Wynika z niej, że kobiety stanowią

[54] *Queer Game Studies*, op. cit., s. 13.

[55] N. Santos, *Assassins and the Creed: A look at the Assassin's Creed series, Ubisoft, and women in the video games industry*, [w:] *Women in Historical and Archaeological Video Games*, red. J. Draycott, Berlin – Boston 2022, s. 26.

[56] Według informacji zamieszczonych na portalu HowLongtoBeat.com rozegranie wątku głównego

Odyssey zajmuje graczom średnio 44,5 godziny, a *Valhalla* 60 godzin. How Long to Beat, *Assassin's Creed Odyssey*, <https://howlongtobeat.com/game/57503> (dostęp: 5.11.2022); How Long to Beat, *Assassin's Creed Valhalla*, <https://howlongtobeat.com/game/77729> (dostęp: 5.11.2022).

[57] N. Santos, op. cit., s. 45.

przynajmniej 41% amerykańskiej społeczności graczy[58]. Autorka podkreśla, że istnieje wyraźny rozdźwięk pomiędzy zespołem produkcyjnym a rynkiem konsumenckim. Dopiero w 2020 r. celem Ubisoftu stało się zwiększenie odsetka zatrudnionych w firmie kobiet do 24%. Firma ogłosiła, że udało jej się zrealizować ten cel kilka miesięcy przed wyznaczonym czasem – ostatecznym terminem był marzec 2023 r.[59] W ciągu minionych dwóch lat kobiety stanowiły niemal 33% grupy nowo zatrudnionych osób. Obecnie pracownicy studia reprezentują 113 narodowości, a filie Ubisoftu można odnaleźć w 31 państwach[60]. Komunikat na oficjalnej stronie internetowej korporacji głosi, że jej nadrzędnym celem jest „zbudowanie jak najbardziej kreatywnych, inkluzywnych i zróżnicowanych zespołów na przestrzeni wszystkich działów”[61]. Te proróżnościowe działania zostały jednak podjęte w roku premiery *Valhalla*, dwa lata po debiucie *Odyssey*. Bez względu na to, co głosi zamieszczony przed każdą z gier komunikat, okazuje się, że ich produkcją zajmowały się zespoły, których składy z określonych względów postanowiono poddać znaczącym metamorfozom.

Jednym z powodów takiego działania mogła być recepcja *Dzieźdictwa Pierwszego Ostrza* – dodatku fabularnego do *Odyssey*. Rozwiązania zaimplementowane przez twórców wywołały bowiem kontrowersje i zostały poddane krytyce w sieci[62]. Problem dotyczy narzuconej odgórnie, heteroseksualnej relacji romantycznej, w którą awatar angażuje się niezależnie od działań i chęci gracza. Jest to szczególnie problematyczne, ponieważ w podstawowej wersji gry użytkownikowi pozostawiono całkowitą swobodę w wyborze (lub jego braku) potencjalnych partnerów. Ten nagły zwrot następuje zatem po przynajmniej kilkudziesięciu godzinach rozgrywki i gwałtownie pozbawia gracza sprawczości, awatara zaś może nawet wyzuczyć z tożsamości konsekwentnie budowanej przez użytkownika.

Twórcy podjęli zatem nieprzemyślaną, choć – teoretycznie – możliwą do uzasadnienia decyzję. U jej podstaw znajduje się potomek awatara – dziecko, którego rodzice to odpowiednio półbóstwo z domieszką krwi Isu[63] (postać grywalna) oraz syn lub córka pierwszego asasyna (nieredukowalna opcja romansowa, dziecko Dariusza). Z tej linii pochodzi m.in. Amunet, współzałożycielka Ukrytych znana z *Assassin's Creed: Origins* (2017). Nowo narodzony Elpidios łączy zatem oba światy, a spuścizna jego przodków dodaje wyjątkowości kolejnym pokoleniom. Pozwala też na stworzenie pomostu fabularnego między *Odyssey* i poprzednią odsłoną serii, zaskakując użytkownika tym, że ikoniczni bohaterowie *Assassin's Creed* są ze sobą spokrewnieni. Część

[58] Ibidem.

[59] Ubisoft, *Diversity & Inclusion. Celebrating diversity and putting belonging at the heart of what we do*, Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/diversity-inclusion> (dostęp: 5.11.2022).

[60] Ibidem.

[61] Ibidem.

[62] Pisały o tym m.in. portale EuroGamer, ScreenRant, GamesRadar czy IGN, co zostaje szerzej opisane w dalszej części rozważań.

[63] Isu to w *Assassin's Creed* starożytna rasa, humanoidalne istoty przewyższające ludzi niemalże pod każdym względem. Cywilizacja ta ostatecznie uległa zagładzie.

oburzonych odbiorców nie uznała tego jednak bynajmniej za okoliczność łagodzącą. Osoby decyzyjne w Ubisofcie zadecydowały zaś o konieczności połowicznego naprawienia tego błędu.

Zdaniem Toma Phillipa z portalu internetowego Eurogamer:

Historia, którą Ubisoft usiłował w ten sposób opowiedzieć – o tym, że postać gracza, zupełnie jak jej matka, została rodzicem z pragmatyczno-mistycznego powodu – jest zwyczajnie niekomfortowa. W szczególności w przypadku gry, która chlubi się możliwością odgrywania postaci o dowolnej płci i seksualności[64].

Redaktor zwraca też uwagę na niedopracowanie i brak głębi omawianej relacji. „Twój partner jest postacią słabo napisaną, a jakkolwiek bliskość w tym związku – bez względu na poziom twojego zaangażowania romantycznego – wydaje się jedynie zaprogramowana”[65]. Niedopracowany profil postaci wydaje się jednak stosunkowo mniej kontrowersyjnym uchybieniem niż jedno z trofeów, zmodyfikowane już po premierze gry. Derek Stauffer zwraca na to uwagę w artykule opublikowanym na portalu Screen Rant: „Co gorsza, trofeum zdobywane po ukończeniu DLC[66] i narodzinach dziecka nazwane zostało «Dorastaniem» [ang. *Growing Up* – E.R.], co sugeruje, że tylko ci, którzy zostali rodzicami w heteroseksualnej relacji rzeczywiście dorosli”[67].

Na portalu Games Radar można przeczytać, że tzw. *Patch*[68] naprawiający po części szkody wyrządzone przez *Dziedzictwo Pierwszego Ostrza* pojawił się 26 lutego 2019 r. Likwidował on jednocześnie część błędów w grze oraz wprowadzał tryb Nowej Gry Plus[69]. W artykule zamieszczonym na stronie IGN umieszczono cytaty Jonathana Dumonta, pochodzący ze zarchiwizowanego już forum dyskusyjnego Ubisoftu[70]. Dyrektor kreatywny firmy tak skomentował problematyczną sytuację:

Prześledziwszy reakcje graczy na nasze nowe DLC, *Dziedzictwo Pierwszego Ostrza* – *Shadow Heritage*, pragniemy złożyć przeprosiny na ręce graczy rozczarowanych związkiem, w który wchodzi wasza postać. [...] Intencją tej historii było wyjaśnienie, w jaki sposób rodowód postaci wpłynął na Bractwo Asasynów, jednak przeczytanie waszego odzewu uświadomiło nam, że niewątpliwie chybiliśmy[71].

[64] T. Phillips, *Assassin's Creed Odyssey DLC breezes past its baby controversy and doesn't dare look back*, EuroGamer 2019, <https://www.eurogamer.net/assassins-creed-odyssey-dlc-breezes-past-its-baby-controversy-and-doesnt-dare-look-back> (dostęp: 5.11.2022).

[65] Ibidem.

[66] Ang. *downloadable content*, w tym przypadku pełny dodatek fabularny do podstawowej wersji gry.

[67] D. Stauffer, *Assassin's Creed Odyssey's Controversial DLC Is Getting Fixed*, ScreenRant 2019, <https://screenrant.com/assassins-creed-odyssey-dlc-legacy-first-blade-controversy/> (dostęp: 5.11.2022).

[68] Rodzaj aktualizacji, która poprawia działanie gry, m.in. poprzez usunięcie dotychczasowych błędów w rozgrywce.

[69] A. Avar, *Controversial Assassin's Creed Odyssey DLC gets patched with reconfigured cutscenes and tweaked dialogue*, GamesRadar+, <https://www.gamesradar.com/controversial-assassins-creed-odyssey-dlc-gets-patched-with-reconfigured-cutscenes-and-tweaked-dialogue/> (dostęp: 5.11.2022).

[70] Uprzednio wątek był dostępny na stronie internetowej <https://forums.ubi.com/?p=13888279#post13888279>.

[71] S. Arif, *Ubisoft Apologizes to Players for Assassin's Creed Odyssey DLC Controversy*, IGN, <https://www.ign.com/articles/2019/01/18/ubisoft-apologizes-to-players-for-assassins-creed-odyssey-dlc-controversy/> (dostęp: 5.11.2022).

Gra *Assassin's Creed: Odyssey* wywołała zatem kontrowersje, których – jak wynika z powyższej wypowiedzi – studio zawczasu nie przewidziało. Wymuszonej relacji romantycznej nie usunięto jednak z *Dziedzictwa Pierwszego Ostrza*, a w ramach rekompensaty wprowadzono drobne korekty, m.in. w nazewnictwie. Nową politykę równościową studia ogłoszono w roku 2020 – zatem wtedy, gdy swoją premierę miała *Valhalla*. Przeprosiny w sprawie *Odyssey* zostały jednak wystosowane w poprzedzającym roku kalendarzowym, a planszę informującą o inkluzywności firmy umieszczono w niezmienionej formie w czołówce kolejnej odsłony serii. Zatem czy w tak krótkim czasie Ubisoft zdołał spełnić oczekiwania zawiedzionych uprzednio fanów i wypracował bardziej stosowne rozwiązania w zakresie reprezentacji?

Jedną z bardziej skomplikowanych kwestii w obu omawianych grach okazuje się – co interesujące – płeć awatara gracza. W *Odyssey* użytkownik ma do wyboru dwie opcje: prowadzenie rozgrywki postacią męską (Alexios) lub kobiecą (Kassandra). Zostaje to umotywowane fabularnie, ponieważ na odnalezionej przez współczesną protagonistkę – Laylę Hassan – włócznie znajduje się DNA dwóch osób. Bohaterka może zatem wejść do systemu Animus i przeżyć wspomnienia jednej z nich, a wraz z nią – podejmujący ostateczną decyzję gracz. Alexios i Kassandra są rodzeństwem, a ich historie łączą się ze sobą na przestrzeni wielu lat. Nie oznacza to jednak, że obie ścieżki fabularne uzupełniają się nawzajem. W przeciwieństwie do – przykładowo – gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*^[72], nie ma potrzeby dwukrotnego przechodzenia *Odyssey*. Rodzeństwo, w zależności od wyboru gracza, jedynie zamienia się rolami.

Bez względu na płeć awatara użytkownik wciela się zatem w najemnika (lub najemniczkę) przemierzającego (przemierzającą) starożytną Grecję w V wieku p.n.e. Niewybrany przez odbiorcę bohater zostaje zaś młodszym rodzeństwem awatara; osobą uznaną za zmarłą na wiele lat przed właściwą akcją gry. Przebieg fabuły, dostępne wybory oraz dialogi zasadniczo nie ulegają zmianom. Z jednej strony taka konstrukcja wyboru wydaje się stosunkowo bezpieczna, ponieważ przebieg rozgrywki zależy po prostu od preferencji gracza. Z drugiej natomiast, może generować nierozwiązywalne problemy. Po podjęciu decyzji przez użytkownika, odrzucony bohater nadal pozostaje w diegizie; co więcej – staje się jedną z najważniejszych postaci niezależnych z własną, skomplikowaną historią i niezbywalną więzią z protagonistą. Wytworzone zostają zatem dwie całkowicie przeciwstawne narracje, a gracze – w zależności od wyboru – poznają jedną z dwóch przeczących sobie opowieści.

W oddanej do użytku dwa lata później *Valhalli* kwestia wyboru płci awatara nie uległa bynajmniej uproszczeniu. Odbiorca ponow-

**Kassandra i Eivor –
kanon przeciwko
marketingowi**

[72] Aby poznać pełną fabułę gry (z kilkoma ustępstwami i nieścisłościami podczas przełączania się między obiema „ścieżkami”), należy rozegrać

ją dwukrotnie: odpowiednio po stronie Vernona Roche'a i Iorvetha.

nie decyduje pomiędzy mężczyzną a kobietą, choć tym razem każde z nich nosi imię Eivor. Co więcej, niewybrany bohater nie pojawia się w diegocie jako postać niezależna. Podobnie jak w przypadku *Odysej*, zadania w grze, dialogi czy umiejętności awatara nie zależą od jego płci i pozostają identyczne. Istnieje zatem tylko jedna postać o imieniu Eivor, lecz z wariantywną tożsamością płciową. W trakcie rozgrywki gracz może przełączać się pomiędzy awatarem męskim i żeńskim z poziomu menu Animusa, co nie było możliwe w *Odysej*. Uzasadnieniem fabularnym dla potencjalnie interplciowego awatara mogłby być fakt, iż główna postać stanowi reinkarnację Odyna – nordyckiego bóstwa; a w *lore Assassin's Creed* – przedstawiciela starożytnej rasy Isu. Tak skomplikowana tożsamość rzeczywiście generuje miejsce dla eksperymentów z identyfikacją awatara i uzasadnia fakt posiadania żeńskiego i męskiego DNA. Zatem, teoretycznie, płeć Eivor mogłaby pozostać niezdefiniowana. Okazuje się jednak, że zarówno *Odysej* jak i *Valhalla* – choć pozostawiają pewne elementy świata w sferze niedomówień – były reklamowane stosunkowo jednostronnie.

Przykładowo, na stronie internetowej Ubisoftu oficjalne plakaty obu gier zawierają wizerunki tylko męskich protagonistów[73]. W ramach kontekstu warto też dodać, że w centrum plakatu *Assassin's Creed: Syndicate* umieszczono Jacoba Frye, pomimo iż w tej odsłonie serii użytkownik steruje dwiema postaciami grywalnymi – nie tylko Jacobem, lecz również jego siostrą bliźniaczką Evie. Asasynka stoi jednak za bratem, po prawej stronie i współtworzy niewielki tłum złożony (poza nią samą) z bohaterów niezależnych. Nanci Santos zwraca uwagę na wygląd pudełkowych kopii *Odysej*. Zauważa, że okładka gry przedstawia oboje grywalnych bohaterów po przeciwnych stronach planszy, którą można w każdej chwili odwrócić. Okazuje się jednak, że domyślną konfiguracją jest umieszczenie Alexiosa z przodu, a Kassandry pod spodem – jako alternatywy[74]. W takiej też formie pudełka z grą trafiają do sprzedaży. Identyczną strategią posłużono się podczas produkcji *Valhalla*, co można zaobserwować np. w krótkim filmie zamieszczonym na kanale POPnGAMES, w którym pokazano tzw. *unboxing* gry[75].

W audiowizualnych materiałach promocyjnych również nie obdarowano awatarów jednakowym zainteresowaniem. 11 czerwca 2018 r. na oficjalnym kanale YouTube Ubisoftu zamieszczono dwa zwia-
stuny: *World Reveal Gameplay Trailer*[76] oraz *Gameplay Walkthrough Trailer*[77]. Pierwszy trwa około dwóch minut, drugi zaś jest znacznie dłuższy i prezentuje rzeczywiste sekwencje interaktywne z *Odysej*. Do zaprezentowania świata i mechanik gry wybrano co prawda Kassin-

[73] Ubisoft, *Discover Assassin's Creed Franchise*, Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/all-games> (dostęp: 5.11.2022).

[74] N. Santos, op. cit., s. 41–42.

[75] PopnGames, *Assassin's Creed Valhalla (Ps4/Xbox) Unboxing*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=-vLbwjzOYQs> (dostęp: 5.11.2022).

[76] Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 World Reveal Gameplay Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=GbLFsOq5jPl> (dostęp: 5.11.2022).

[77] Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 Gameplay Walkthrough Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=IN6t3UP4xDM> (dostęp: 5.11.2022).

drę, jednak bohaterem oficjalnego zwiastuna filmowego uczyniono Alexiosa. *World Reveal Gameplay Trailer* został wyświetlony przez widzów blisko 550 tys. razy[78], a fragmenty rozgrywki z żeńską bohaterką – ponad 150 tys. razy[79]. Pod względem oglądalności można zatem zaobserwować ponad trzykrotną przewagę filmu z protagonistą w roli głównej. Jest to interesujące dlatego, że oba te materiały zawierają w swoim tytule słowo „gameplay”. O ile *Gameplay Walkthrough Trailer* z Kassandrą rzeczywiście prezentuje *Odyssey* od jej interaktywnej strony, o tyle znacznie chętniej wyświetlany przez widzów *World Reveal Gameplay Trailer* jest tylko kompilacją efektownych scen przerywnikowych. Materiał z Kassandrą traci zatem potencjalne wyświetlenia na rzecz nieprecyzyjnie zatytułowanego zwiastuna, odtwarzanego także przez graczy poszukujących fragmentów gameplaya.

Najpopularniejszym zwiastunem *Odyssey* jest jednak *Official World Premiere Trailer*[80], opublikowany na oficjalnym kanale Ubisoft North America tego samego dnia. Do tej pory został obejrzany przez użytkowników ponad 6,4 mln razy[81]. Prezentuje on tę samą kompilację *cutscen*, którą zawierał wspomniany powyżej film, a zatem – przejmującą historię Alexiosa. Sekcja *Odyssey* na stronie internetowej Ubisoftu przekierowuje jednak zainteresowanych do innego zwiastuna – materiału pt. *Assassin's Creed Odyssey: Launch Trailer* opublikowanego 25 września 2018 r. (a więc przeszło trzy miesiące później)[82]. Tym razem w filmie pojawia się Cassandra, jednak otrzymuje ona mniej czasu ekranowego niż Alexios. Bohatera przedstawiono początkowo na pokładzie statku, co sugeruje, że to on odbędzie tytułową odyseję. Zamieszczono również sceny romansowe z jego udziałem, a także efektowne ujęcia prezentujące postać w trakcie walki. Trudno określić, jak znaczący wpływ miała taka kampania marketingowa na decyzje użytkowników; faktem pozostaje jednak, że dwóch na trzech graczy wybierało na swojego awatara Alexiosa[83] (choć warto oczywiście pamiętać o przewadze męskich graczy, wspomnianej wyżej).

Strategie promocyjne nie uległy szczególnym alteracjom podczas procesu zapowiadania kolejnej odsłony *Assassin's Creed*. Pierwszy oficjalny zwiastun *Valhalla – Cinematic World Premiere Trailer* – ukazał się na kanale Ubisoftu 30 kwietnia 2020 r.[84] Ten sam materiał

[78] Stan na 5.11.2022.

[79] Stan na 5.11.2022.

[80] Ubisoft North America, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 Official World Premiere Trailer | Ubisoft [NA]*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=s_SJZS-AtLBA (dostęp: 5.11.2022).

[81] Stan na 5.11.2022.

[82] Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: Launch Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gENNqLpefa4> (dostęp: 5.11.2022).

[83] Zostało to opisane m.in. na portalach internetowych. Ch. Carter, *Assassin's Creed Odyssey director*

'surprised' at Alexios/Kassandra usage split, Destructoid, 14.12.2018, <https://www.destructoid.com/assassins-creed-odyssey-director-surprised-at-alexios-kassandra-usage-split/> (dostęp: 5.11.2022). K. Murnane, *Do Players Choose Alexios or Kassandra In 'Assassin's Creed Odyssey'?*, Forbes, 17.12.2018, <https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/12/17/do-players-choose-alexios-or-kassandra-in-assassins-creed-odyssey/?sh=6903fd1a6063> (dostęp: 5.11.2022).

[84] Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: Cinematic World Premiere Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=rKjUAWlbTJk> (dostęp: 5.11.2022).

został wtedy zamieszczony na YouTube'ie przez IGN i aktualnie jest najchętniej oglądaną zapowiedzią gry, z wynikiem przeszło 18,5 mln wyświetleń^[85]. Omawiana wersja prezentuje Eivor jako mężczyznę; kobieta zaś nie pojawia się w filmie. *First Look Gameplay Trailer*^[86] ukazał się 7 maja 2020 r. i – podobnie jak w przypadku *Odyssey* – jest jedynie kompilacją scen przerywnikowych, bez rzeczywistej prezentacji mechanik. Ponownie, awatar gracza to mężczyzna.

Żeńska wersja Eivor pojawia się dopiero w trzecim materiale – *Gameplay Overview Trailer*^[87] z 12 lipca 2020 r. Tym razem zwiastun rzeczywiście zawiera sekwencje interaktywne, ukazane z perspektywy Eivor – kobiety. Analogicznie jak w przypadku *Odyssey*, trailer z mężczyzną, niezawierający tak naprawdę fragmentów gameplaya, wyświetlano o wiele częściej niż zwiastun z żeńskim awatarem; tym razem ponad dwukrotnie^[88]. Z kolei oficjalna strona internetowa Ubisoftu obecnie przekierowuje użytkowników do filmu z 10 marca 2022 r., zapowiadającego najnowszy dodatek fabularny – *Świt Ragnaröku*^[89]. Ponownie, bohaterem zwiastuna jest mężczyzna, co zostaje dodatkowo umotywowane fabularnie. W DLC odbiorca wciela się bowiem – za pośrednictwem Eivor – w nordyckiego boga Odyna. Sposób promocji *Valhalla* ludzako przypomina zatem rozwiązania wypracowane w roku 2018 przy premierze *Odyssey*. Zaprezentowanie obojga bohaterów stało się jednak o tyle trudniejsze, że ostatecznie są przecież wariantami jednej postaci; w przeciwieństwie do Alexiosa i Kassandry, których można bez przeszkód umieścić obok siebie w zwiastunie. Czy zatem kanoniczny w obu grach jest tak naprawdę męski awatar?

Okazuje się, że kilka faktów temu przeczy. Za przykład mogą posłużyć książkowe rozszerzenia uniwersum. W oficjalnej nowelizacji *Odyssey* autorstwa Gordona Doherty'ego^[90] focalizatorką zdarzeń zostaje Cassandra. Książki *Valhalla – Sword of the White Horse*^[91] oraz *Valhalla – Geirmund's Saga*^[92] prezentują Eivor jako wikińską wojowniczkę; podobnie jak wydany przez Dark Horse komiks *Valhalla – Song of Glory*^[93]. Pełne imię bohaterki brzmi zaś Eivor Varinsdottir, przy czym „dottir” to po norwesku „córka”, ojcem postaci jest natomiast Varin – wojownik i przywódca klanu. Protagonistką *Valhalla* jest zatem – jak można łatwo wywnioskować – Eivor, córka Varina. Oczywiście

[85] IGN, *Assassin's Creed Valhalla – Oficjalny Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ssrNcwxALS4> (dostęp: 5.11.2022).

[86] Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: First Look Gameplay Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=qloV1Q5gi7g> (dostęp: 5.11.2022).

[87] Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: Gameplay Overview Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=SrwKP2iTPb8> (dostęp: 5.11.2022).

[88] Stan na 5.11.2022.

[89] Assassin's Creed UK, *Assassin's Creed Valhalla: Dawn of Ragnarök – Launch Trailer*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=qzqJ9kbcs_k (dostęp: 5.11.2022).

[90] G. Doherty, *Assassin's Creed: Odyssey. Oficjalna powieść gry*, Kraków 2019.

[91] E. Sjunneson, *Assassin's Creed: Valhalla – Sword of the White Horse*, Nottingham 2022.

[92] M.J. Kirby, *Assassin's Creed: Valhalla – Geirmund's Saga*, London 2020.

[93] C. Scott, M. Tūnica, M. Atiyeh, *Assassin's Creed: Valhalla – Song of Glory*, Milwaukie, OR 2020.

ście pozostaje to w sprzeczności z omawianymi wcześniej materiałami przedpremierowymi oraz ogólną strategią marketingową Ubisoftu.

Nie stanowi to jedynej nieścisłości tożsamościowej. Płeć awatara *Odyssey* zostaje bowiem bezpośrednio rozstrzygnięta w samej *Valhalli*. Analizując pliki w komputerze współczesnej protagonistki, Layli Hassan, użytkownik natrafia na opis berła Hermesa Trismegistosa, potężnego artefaktu ludu Isu. Okazuje się, że w 2018 r. zostało ono przekazane bohaterce przez Kassandra, Wojowniczkę z Orłem. Zatem to właśnie ona została Dziedziczką Wspomnień, przejmując tę funkcję po swoim biologicznym ojcu. Czytanie korespondencji Layli nie jest jednak obligatoryjne do ukończenia gry, a pliki te stanowią raczej ciekawostkę dla fanów. W związku z tym nie każdy gracz się z nimi zapozna; podobnie zresztą jak ze wspomnianymi powyżej książkowymi rozszerzeniami uniwersum.

O wiele bardziej bezpośrednio kwestię tożsamości awatara *Odyssey* rozstrzyga jedna z tzw. *Crossover Stories*. *Valhalla* otrzymała bowiem bezpłatne rozszerzenie fabularne pt. *A Fated Encounter*. Większość akcji rozgrywa się w zupełnie odrębnej lokacji – na wyspie Skye, a awatar gracza łączy siły z postacią znaną z poprzedniej odsłony. *Valhalla* nie oferuje jednak graczom importu zapisu stanu gry z *Odyssey* i bez względu na to, kogo uprzednio wybrali, Eivor spotyka Kassandra, która od przeszło milenium kontynuuje misję powierzoną jej przez Aletheię. Użytkowników, którzy zdecydowali się prowadzić rozgrywkę Alexiosem (a jak wiadomo, stanowili znaczną większość graczy *Odyssey* w ogóle), czekała zatem przykra niespodzianka. Ich awatar okazał się bowiem – retroaktywnie – niekanoniczny. Podobne zabiegi są stosowane także w *Valhali* – przykładowo za pośrednictwem nowelizacji – jednak wikińska odsłona serii pozostaje na ten moment ostatnią oddaną do użytku. Zatem na ewentualne rozstrzygnięcia w kanonie gier odbiorcy muszą jeszcze poczekać; przynajmniej do kolejnej części.

Dla kontekstu warto dodać, że płeć awatara *Valhalli* można po części wywnioskować – nawet bez wiedzy zaczerpniętej z książek – z przebiegu fabuły gry. W ciele Eivor zreinkarnował się bowiem Odyn (czy też Havi), którego niestrudzenie poszukuje Loki. Temu ostatniemu użyczył ciała Basim – Ukryty arabskiego pochodzenia. Basim – żyjący w tych samych czasach, co awatar użytkownika – mylnie zakłada, że reinkarnacją Odyna jest Sigurd – brat Eivor (który jest tak naprawdę reinkarnacją Tyra). W sekwencjach odtwarzania wspomnień Havigo zauważamy zaś, że poszukiwany nordycki bóg współdzielił model postaci z męską wersją awatara. Pomyłka Basima-Lokiego wydaje się zatem całkowicie nielogiczna, jeśli prowadzimy rozgrywkę Eivorem mężczyzną, ponieważ obaj bogowie znali się osobiście i Basim wiedział dokładnie, jak wygląda Havi. Jedynie reinkarnacja w ciele kobiety – czego Loki prawdopodobnie się nie spodziewał – mogłaby spowodować tak chybiony osąd z jego strony.

Wykluczające strategie stosowane wobec najważniejszych żeńskich bohaterek serii wydają się, niestety, nieprzypadkowe. Nanci Santos zwraca uwagę, że:

Twórcy [*Assassin's Creed* – E.R.] wielokrotnie próbowali zróżnicować grono bohaterów lub wprowadzić pojedyncze żeńskie protagonistki, jednak bezskutecznie – z racji odgórných decyzji zarządu. O samym zarządzie rozpisowały się później portale informacyjne w kontekście molestowania seksualnego i dyskryminacji pracujących w firmie kobiet[94].

Pomimo prób zapewniania o powszechnie panującej w firmie tolerancji i priorytetyzacji inkluzywności Ubisoft w rzeczywistości nie stworzył paniom szczególnie sprzyjających warunków. W kwestiach marketingowych starał się zaś, najprawdopodobniej, usatysfakcjonować „domyślnego”, męskiego odbiorcę i pomnożyć zyski ze sprzedaży. Być może dlatego najważniejsze zwiastuny nie zawierały żeńskich awatarów. Nie sugerowały też możliwości wcielania się w bohatera *queerowego*, jednak okazuje się, że taka sposobność istnieje. Czy pod tym względem firma okazała się bardziej postępową?

Na przekór normatywności – romanse Ubisoftu

W obu omawianych tytułach nie brakuje postaci niezależnych, które chętnie nawiążą mniej lub bardziej skomplikowany romans z awatarem gracza. Cassandra może wejść w bliższą relację z 13 kobietami (Aikaterine, Anais, Aspazją, Auxesią, Dafne, Dioną, Elips, Kyrą, Odessą, Roxaną, Thyią, Xenią oraz Zopheras) oraz 9 mężczyznami[95] (Adonisem, Alcybiadesem, Kostą, Lykaonem, Lykinosem, Mikkosem, Natakasem, Thaletasem oraz Timotheosem). W przypadku Alexiosa ten stosunek zmienia się jeszcze bardziej na „korzyść” pań, z racji obligatoryjnego, heteroseksualnego związku. Z powyższego zestawienia należy zatem odjąć Natakasa i dodać Neemę. Grono potencjalnych opcji romansowych dla męskiego awatara składa się zatem z 14 kobiet i 8 mężczyzn. Po przeliczeniu odsetek kobiet w obu tych grupach wynosi odpowiednio 59% (41% mężczyzn) w przypadku Kassandry i 64% (36% mężczyzn) w przypadku Alexiosa – co daje stosunek niemal dwa do jednego.

Z większością tych postaci awatar gracza nawiązuje stosunkowo przelotną i zazwyczaj jednorazową znajomość; z wyjątkiem np. Alcybiadesa, dla którego można wykonać serię zadań pobocznych. Tę skomplikowaną relację kończy jednak sam zainteresowany, ponieważ postanawia się ustatkować. Poza wspomnianym już – wymuszonym odgórnie – heteroseksualnym związkiem, bohater *Odysey* nie nawiązuje głębszych relacji, a gracz może regularnie wybierać nowych partnerów wraz z postępem fabuły. Wiele opcji romansowych pojawia się bowiem po ukończeniu konkretnych zadań i dostępna interakcja stanowi pewną formę nagrody za ich wykonanie – rodzaj dodatku do zarobionych pieniędzy czy otrzymanych surowców. Dotyczy to zarówno kobiet jak i mężczyzn, choć w tej konfiguracji to panie – częściej niż panowie – stają się trofeum.

[94] N. Santos, op. cit., s. 50.

[95] Należy zaznaczyć, że żadna z postaci w *Odysey* i *Valhalli* nie jest otwarcie niebinarna bądź interplcio-

wa, zatem stosuję tu uproszczone podejście podziału na dwie płcie – jako dwa krańce pewnego spektrum.

Awatar gracza, bez względu na płeć, jest półbóstwem, bohaterem o nadzwyczajnej sile i wyjątkowych mocach. Nanci Santos pisze, że „[s]poglądając na serię [*Assassin's Creed* – E.R.] całościowo, za wspólną cechę wszystkich grywalnych asasynek można uznać to, że nie są hiperseksualizowane” [96]. Wydaje się to niewątpliwą zaletą, jednak stosunkowo „męski” obraz protagonistek ma też pewne wady. Cassandra to wojownicza, heroska zdolna pokonać mityczne potwory i zdecydowanie dominująca w każdej nawiązywanej relacji. Nie różni się pod tym względem od Alexiosa; druga strona romansu zawsze pozostaje słabsza niż protagonista, będący w pozycji władzy. Dotyczy to także – w niezmienionej formie – heteronormatywnych podbojów Kassandry (co gracz może zaobserwować na przykładzie związku z Adonisem, który wypowiada słowa: „Cóż mogę rzec, jestem kochankiem, a nie wojownikiem”). Taka konstrukcja relacji ugruntowuje je jako formę nagrody, zazwyczaj dość łatwej i zasłużonej, a w dłuższej perspektywie znaczącej tak naprawdę bardzo niewiele. Dynamika związków *queerowych* nie różni się zaś od tej w związkach heteronormatywnych.

Upodobanie do nieszczególnie pogłębionych i stosunkowo krótkotrwałych relacji można uzasadnić tym, że awatar gracza ostatecznie żyje przeszło 2400 lat, zatem jakakolwiek forma przywiązania do systematycznie odchodzących przyjaciół wydaje się niewskazana. Niezależny, pożądany przez osoby dowolnej płci i dominujący w relacjach protagonista stanowi z kolei stosunkowo atrakcyjny trop dla masowego odbiorcy. Niestety, jednocześnie zaniechane zostają szanse na stworzenie angażującej relacji, a możliwość odgrywania *queerowego* awatara to tylko jedna z dostępnych, choć nie do końca satysfakcjonujących opcji. Należy jednak zaznaczyć, że „kanoniczna” rozgrywka postacią Kassandry mimo wszystko oferuje więcej związków nieheteronormatywnych (choć, jak wspomniałam, bohaterkę można w dużym uproszczeniu określić po prostu mianem „Alexiosa w spódnicy”).

W *Valhalla* pula romansowa zostaje zredukowana z 22 do 13, a właściwie 12 opcji, zatem niemal o połowę. Bez względu na to, czy Eivor jest mężczyzną, czy kobietą, ma do wyboru te same postaci niezależne. W przypadku kobiet są to: Bil, Ciara, Estrid, Gunlodr, Petra i Randvi; w przypadku mężczyzn: Broder, Pierre, Stigr, Tarben, Tewdwr i Vili. Ikona serca w opcjach dialogowych pojawia się też w rozmowie ze Stowe, jednak w toku fabuły Eivor dowiaduje się, że mężczyzna darzy uczuciem inną postać niezależną. Nie uwzględniając ostatniego bohatera, otrzymujemy zatem odpowiednio po sześć opcji romansowych na obie występujące w grze płcie. Ta wręcz matematyczna precyzja przynosi zatem potencjalnie pozytywną zmianę w stosunku do poprzedniej części.

Valhalla oferuje także opcję nawiązania długotrwałych relacji – z Randvi, Petrą lub Tarbenem. Eivor nie jest osobą nieśmiertelną, zatem tego rodzaju przywiązanie wydaje się bardziej uzasadnione niż

[96] N. Santos, op. cit. s. 39.

w *Odyssey*. Dodatkowo, awatar zostaje jarlem Kruczej Przystani, więc aspekt życia w społeczności i odpowiedzialności za nią stanowi ważną składową konstrukcji postaci. Z racji tego, że dostępnych związków jest znacznie mniej niż w poprzedniej odsłonie serii, sprawiają one wrażenie nieco bardziej znaczących. Mimo to, większość z nich to interakcje stosunkowo przelotne, a najbardziej rozbudowaną relację można stworzyć z Randvi, a więc pierwotnie partnerką Sigurda – brata awatara. Wszelkie rozterki moralne wydają się więc w tej sytuacji uzasadnione. Oczywiście zaletę w porównaniu z poprzednią częścią stanowi brak odgórnie narzuconych romansów i obligatoryjnych potomków.

Podobnie jak w *Odyssey*, związki nieheteronormatywne nie różnią się szczególnie od pozostałych. Relacje z postaciami niezależnymi ulegają zaś pewnej demokratyzacji, ponieważ Eivor co prawda nie jest zwykłą wojowniczką (z racji bycia reinkarnacją Odyna), jednak jej potencjalni partnerzy nierzadko odpowiadają – w mniejszym lub większym stopniu – powszechnym wyobrażeniom o silnych, niezłomnych mieszkańcach Północy. Co warto zaznaczyć, chęć odkrycia wszystkich opcji romansowych wymaga od użytkowników obu gier prowadzenia rozgrywki biseksualnym (czy też panseksualnym) awatarem. Obligatoryjna relacja w *Dziedziectwie Pierwszego Ostrza* powoduje, że tożsamość awatara homoseksualnego bądź asekualnego zostaje zanegowana. Twórcy *Valhalla* wykazali się już nieco większym zrozumieniem wątków mniejszościowych, dzięki czemu gracze mogą bez przeszkód odgrywać postać o dowolnej orientacji. W obu grach istnieje wiele sposobów na uczynienie świata gry jak najmniej heteronormatywnym, lecz dotychczasowe rozważania dotyczą aspektów, na których ostateczny kształt mają wpływ odbiorcy. To oni decydują bowiem o orientacji przywołanych powyżej postaci niezależnych. Obecność motywów *queerowych* pozostaje więc opcjonalna.

Z góry zdefiniowane, nieredukowalne wątki mniejszościowe pojawiają się w najnowszych odsłonach *Assassin's Creed* stosunkowo rzadko. *Odyssey* zapoznaje gracza z historią Bris i Ligei – dwóch mieszanek Lesbos; co oczywiście ma określone konotacje historyczno-kulturowe (dodatkowo, pod koniec tego wątku fabularnego zostaje zacytowana poezja Safony). Uczucie łączące obie panie zaprezentowano jako szczere i niezwykle silne, jednak ich relację kończy tragiczny incydent, który ma miejsce jeszcze zanim awatar gracza po raz pierwszy spotyka rozpaczającą Bris. Miłość bohaterek rozkwita i obumiera zatem w przestrzeni pozakadrowej. Sytuację pogarsza śmierć obu postaci – przemieniona w Meduzę Ligeja obraca ukochaną w kamień, po czym ginie z ręki awatara gracza. Otwarcie *queerowy* związek nie ma zatem szans na powodzenie.

Warto też zaznaczyć, że relacja kobiet zbudowana zostaje na przeciwieństwach – Ligeja to silna, nieustraszona, dorównująca mężczyznom (lub przewyższająca ich) wojowniczka, zdolna unicestwić mityczną Gorgonę, Bris zaś jest delikatną niewiastą, drżącą o los ukochanej, uzbrojoną przede wszystkim w gorące uczucie i czerwoną różę.

Relacja przypomina zatem dość typowy, heteroseksualny związek, do którego Ligeja wprowadza męski pierwiastek. Bohaterki sytuują się zatem na dwóch krańcach spektrum *butch-femme*: dychotomii, która od przeszło stulecia spotyka się z głośną krytyką. Jak pisze Joan Nestle, niemal wszyscy zdążyli się już sprzeciwić takim związkom, przy czym jednym z najpopularniejszych nurtów krytycznych było postrzeganie osoby *butch* jako zaborczej (czy też drapieżnej – *predatory*), powielającej problematyczne, męskie zachowania (w tym przypadku Ligeja), natomiast *femme* to jej ofiara, określana wręcz mianem kobiety-dziecka^[97] (Bris).

Z kolei Alcybiades wydaje się otwarty na wszystkie potencjalne interakcje; prawdopodobnie najtrafniej definiuje go orientacja pansensualna. Serię zadań z jego udziałem wieńczy jednak decyzja o związku z zamożną kobietą, co zostaje umotywowane względami finansowymi i politycznymi. W pewnym sensie takie rozwiązanie fabularne przenicowuje stereotypowe wyobrażenie o kobietach będących utrzymankami wpływowych i bogatych mężczyzn. Z drugiej strony, Alcybiades mógłby nawiązać dowolną relację, a jednak wybiera związek heteroseksualny. Konserwatywne wzorce ostatecznie nie ulegają zatem zanegowaniu. Dodatkowo, bohater wprowadza zazwyczaj do gry element humorystyczny, spotęgowany jego performatywną rozwiązłością. Do pewnego stopnia tożsamość i sposób bycia Alcybiadesa są zatem obiektem żartów; młodocianą ekstrawagancją, która dodatkowo służy mu za kamuflaż w politycznych rozgrywkach.

Przedstawicielami społeczności *queerowej* w *Valhalla* są z kolei Erke i Stowe, najważniejsi bohaterowie wątku Lunden. To pierwsza tak rozbudowana męska relacja homoseksualna w serii; wydaje się również skonstruowana z większą dojrzałością niż poprzednie wątki mniejszościowe. W przeciwieństwie do Bris i Ligei, obaj bohaterowie są równi pod względem pozycji społecznej i umiejętności; nie odbiegają też wyglądem czy zachowaniem od heteronormatywnej większości jak Alcybiades. Co najważniejsze, ich wątek nie kończy się tragicznie; choć są zmuszeni ukrywać swoje uczucie przed światem. Na uwagę zasługuje także relacja Stowe z awatarem gracza. Początkowo w opcjach dialogowych z bohaterem pojawia się ikona serca, zatem – jeśli użytkownik rozgrywa fabułę kanoniczną, żeńską wersją Eivor – może spodziewać się heteroseksualnej opcji romansowej. Wybranie tego dialogu nie prowadzi jednak do spodziewanej interakcji; co więcej, w toku rozwoju fabuły awatar dowiadyuje się ostatecznie o orientacji seksualnej i prawdziwej miłości Stowe. Oczekiwania gracza zostają zatem odwrócone, a heteronormatywny porządek – zburzony. Czy tego typu wywrotowe działania można traktować jako zapowiedź lepszej przyszłości dla reprezentacji w grach Ubisoftu?

[97] J. Nestle, *Flamboyance and Fortitude: An Introduction*, [w:] *The Persistent Desire. A Femme-Butch Reader*, red. J. Nestle, Boston 1992, s. 14.

Podsumowanie

Wnioski formułowane przez badaczy analizujących wątki mniejszościowe w grach cyfrowych zasadniczo nie napawają optymizmem. Shaw i Friesem piszą:

Istnieją niezliczone problemy związane z reprezentacją mniejszości homoseksualnych i biseksualnych; poczynając od proporcji pomiędzy liczbą związków osób tej samej płci a relacji heteroseksualnych, a kończąc na konstrukcji heteronormatywnych światów, w których istnieją homoseksualne związki. Traktowane są one jako wymienne względem relacji heteroseksualnych^[98].

Sama obecność wątków *queerowych* nie gwarantuje zatem rzetelnej i pozbawionej uprzedzeń reprezentacji. Zwiększanie akceptacji wobec zjawisk nienormatywnych wymaga ich dogłębnego zrozumienia i właściwej implementacji. Z analizy kampanii marketingowych Ubisoftu wynika, że kobiety nadal muszą zmagać się z marginalizacją własnej płci w mainstreamowej kulturze. Mniejszość *queerową* czeka zatem – zapewne – wyboista i nieinkluzywna droga do budowania własnej tożsamości w wysokobudżetowych grach cyfrowych.

Możliwości, które oferuje to medium, wydają się w szerszej perspektywie niemal nieograniczone. Interaktywność pozwala odbiorcy na bezpośrednie uczestnictwo w rozgrywających się w percypowanym tekście zdarzeniach oraz wpływanie na ich przebieg. Dostosowywanie awatara gracza do własnych potrzeb i decydowanie o podejmowanych przez niego akcjach umożliwia zachowanie i umacnianie swojej – także nienormatywnej – tożsamości. Ponadto, otwiera pole do eksperymentów; użytkownik nie jest zobowiązany odtwarzać porządku codzienności, lecz bez przeszkód wciela się również w bohaterów będących jego przeciwieństwem. Takie działania mogą – jak zauważyli również inni badacze – posłużyć do osvajania odbiorców ze zjawiskami, z którymi część osób nie jest zaznajomiona bądź ich jeszcze nie rozumie. Właściwie zaprezentowana różnorodność pogłębia wiedzę odbiorców i przyczynia się do walki z uprzedzeniami i krzywdzącymi stereotypami.

Jednakże, nie każda inkluzywna reprezentacja wpływa pozytywnie na budowany w mass mediach wizerunek mniejszości. Strategie marketingowe wielkich korporacji pozostają oczywiście kwestią dyskusyjną i wymagającą gruntownej przebudowy, aczkolwiek nie zawsze wyrządzają bezpośrednią krzywdę przedstawicielom mniejszości. Nie można tego jednak powiedzieć o elementach niewłaściwie skonstruowanych, aktywnie wpływających na świat gry i kształtujących sposób jej odbioru. Rozwiązania negujące konsekwentnie budowaną tożsamość awatara i gracza wydają się w tym kontekście szczególnie dotkliwe. Gry mogą przyczynić się do redukcji stereotypów, ale także do ich umacniania czy wręcz tworzenia nowych. Tego rodzaju uchybienia muszą zostać wyeliminowane, jeśli pragnieniem twórców jest w istocie – jak sami zapewniają – korekta dotychczasowych błędów.

[98] A. Shaw, E. Friesem, op. cit., s. 3878.

Okazuje się, że pomocą coraz częściej służą odbiorcy, którzy nie wahają się wyrażać własnego niezadowolenia i nagłaśniać najbardziej kontrowersyjnych przypadków – jak miało to miejsce po premierze *Dziedzictwa Pierwszego Ostrza*. Sam Ubisoft wydaje się zaś połowicznie przychylić do części postulatów użytkowników, czego dowodem stała się – choć, paradoksalnie, w zupełnie innym kontekście – zapowiedź kolejnej odsłony serii – *Assassin's Creed: Mirage*. Uniwersum powraca bowiem do korzeni i chwilowo porzuca obrany w ostatnich latach kierunek, czyli rozbudowane gry z wyjątkowo obszernymi mapami, efektowną, otwartą walką zamiast skrytobójstw i rozwiniętymi elementami *roleplayingu*[99]. Firma w ten sposób może – przykładowo – uspokoić nieusatsfakcjonowanych rozwojem franczyzy fanów. Jednak czy kolejna gra z męskim awatarem pomoże w realizacji nowej, inkluzywnej polityki Ubisoftu? Krótki film rocznicowy, opublikowany z okazji piętnastolecia serii[100], nie ukrywa już kobiecych protagonistek, włączając Evie, Amunet, Kassandrę i Eivor w bieg historii. Niestety, nadal jedynymi otwarcie żeńskimi awatarami pozostają Aveline de Grandpré oraz Shao Jun; dodajmy – postaci z projektów raczej fakultatywnych. Być może tylko w takich produktach mogą obecnie pokładać nadzieję zwolennicy awatarów *queerowych*. Zarówno fanom, jak i badaczom pozostaje czekać z niecierpliwością na rozwój wydarzeń, także tych spoza uniwersum *Assassin's Creed*.

Anthropy A., *Dys4ia*, Newgrounds 2012

Arif S., *Ubisoft Apologizes to Players for Assassin's Creed Odyssey DLC Controversy*, IGN, <https://www.ign.com/articles/2019/01/18/ubisoft-apologizes-to-players-for-assassins-creed-odyssey-dlc-controversy> (dostęp: 5.11.2022)

Assassin's Creed Player Count and Other Stats, *How many people play Assassin's Creed? Player Count & Stats (2022)*, Video Games Stats, <https://videogamesstats.com/assassins-creed-facts-statistics/> (dostęp: 5.11.2022)

BIBLIOGRAFIA

[99] *Roleplaying* jest tu rozumiany szeroko jako „aktywność polegająca na odgrywaniu czy też wcielaniu się w konkretną rolę, co można przeprowadzić w różnych formach i w wielu grach, nie tylko tych z gatunku RPG” (definicja Marinki Copier), a wąsko – niejako w kontraście do poprzednich części serii, w których awatar gracza był odgórnie zdefiniowany. W najnowszych odsłonach użytkownik ma możliwość (do pewnego stopnia) wpływania na tożsamość postaci grywalnej, podejmowania znaczących decyzji, nawiązywania relacji, rozwijania wybranych umiejętności czy kreowania systemu wartości. *Roleplaying to* – w tym kontekście – aspekt powiązany raczej ze sprawczością gracza niż samym odgrywaniem roli (gracz, wcielając się w Altaira czy Ezio, też odgrywa przecież pewną rolę). Jerzy Szeja

zwraca uwagę na to, że „gra (zabawa) w odtwarzanie postaci” jest definicją nieprecyzyjną, ponieważ odgrywanie postaci przybiera wiele form, niekoniecznie fabularnych. Z obszaru narracyjnych gier fabularnych wyłącza gry komputerowe, skupiając się na tradycyjnej formie sesji opartej na podręczniku, z udziałem mistrza gry i gracza (graczy). M. Copier, *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*, konferencja stowarzyszenia DiGRA, „Changing Views: Worlds in Play” 2005, t. 3, s. 4; J. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 11–12.

[100] Ubisoft, *Piętnastolecie Assassin's Creed: Skok prosto w historię*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=g_Zbfr6GXvE (dostęp: 5.11.2022).

- Assassin's Creed UK, *Assassin's Creed Valhalla: Dawn of Ragnarök – Launch Trailer*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=qqzJ9kbcs_k (dostęp: 5.11.2022)
- Avard A., *Controversial Assassin's Creed Odyssey DLC gets patched with reconfigured cutscenes and tweaked dialogue*, GamesRadar+, <https://www.gamesradar.com/controversial-assassins-creed-odyssey-dlc-gets-patched-with-reconfigured-cutscenes-and-tweaked-dialogue/> (dostęp: 5.11.2022)
- Carter Ch., *Assassin's Creed Odyssey director 'surprised' at Alexios/Kassandra usage split*, Destructoid, 14.12.2018, <https://www.destructoid.com/assassins-creed-odyssey-director-surprised-at-alexios-kassandra-usage-split/> (dostęp: 5.11.2022)
- Copier M., *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*, konferencja stowarzyszenia DiGRA, „Changing Views: Worlds in Play” 2005, t. 3
- Doherty G., *Assassin's Creed: Odyssey. Oficjalna powieść gry*, Kraków 2019
- Galop – the LGBT+ anti-abuse charity, *The A in LGBTQIA+ is for ACE, not Ally*, Galop UK, <https://galop.org.uk/resource/the-a-in-lgbtqia-is-for-ace-not-ally/> (dostęp: 5.11.2022)
- Hasło: *queer*, *Cambridge Dictionary* [online], <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/queer> (dostęp: 5.11.2022)
- How Long to Beat, *Assassin's Creed Odyssey*, <https://howlongtobeat.com/game/57503> (dostęp: 5.11.2022)
- How Long to Beat, *Assassin's Creed Valhalla*, <https://howlongtobeat.com/game/77729> (dostęp: 5.11.2022)
- IGN, *Assassin's Creed Valhalla – Oficjalny Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ssrNcwXALS4> (dostęp: 5.11.2022)
- Jolly S., *What use is queer theory to development?*, seminarium „Queering Development”, Brighton: Institute for Development Studies, luty 2000
- Kirby M.J., *Assassin's Creed: Valhalla – Geirmund's Saga*, London 2020
- Kozyra M., *Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Retelling: strategie przestrzenne*, red. D. Ciesielska, M. Kozyra, A. Łozińska, Kraków 2019, s. 173–192
- Krawczyk S., *Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 139–164
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kuliga H., *Tożsamość i jej kreowanie w grach wideo. Przykład postaci LGBT*, „Dziennikarstwo i Media” 2020, nr 13, s. 197–212. <https://doi.org/10.19195/2082-8322.13.14>
- Mason C.L., *Introduction to Routledge Handbook of Queer Development Studies*, [w:] *Routledge Handbook of Queer Development Studies*, red. C.L. Mason, London – New York 2018
- Modzelewski P., Oronowicz-Jaškowiak W., *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych*, „Konteksty Pedagogiczne” 2018, nr 2(11), s. 105–118. <https://doi.org/10.19265/KP.2018.211105>
- Murnane K., *Do Players Choose Alexios or Kassandra In 'Assassin's Creed Odyssey'?*, Forbes, 17.12.2018, <https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/12/17/do-players-choose-alexios-or-kassandra-in-assassins-creed-odyssey/?sh=6903fd1a6063> (dostęp: 5.11.2022)
- Nestle J., *Flamboyance and Fortitude: An Introduction*, [w:] *The Persistent Desire. A Femme-Butch Reader*, red. J. Nestle, Boston 1992
- Outright Team, *Acronyms Explained*, Outright International, <https://outrightinternational.org/insights/acronyms-explained> (dostęp: 5.11.2022)

- Phillips T., „Assassin's Creed” *Odyssey* DLC breezes past its baby controversy and doesn't dare look back, EuroGamer 2019, <https://www.eurogamer.net/assassins-creed-odyssey-dlc-breezes-past-its-baby-controversy-and-doesnt-dare-look-back> (dostęp: 5.11.2022)
- PopnGames, *Assassin's Creed Valhalla (Ps4/Xbox) Unboxing*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=-vLbwjzOYQs> (dostęp: 5.11.2022)
- Queer Game Studies, red. B. Ruberg, A. Shaw, Minneapolis, MN 2017
- Representation: *Cultural Representations and Signifying Practices*, red. S. Hall, London – Thousand Oaks – New Delhi 1997
- Santos N., *Assassins and the Creed: A look at the Assassin's Creed series, Ubisoft, and women in the video games industry*, [w:] *Women in Historical and Archaeological Video Games*, red. J. Draycott, Berlin – Boston 2022, s. 25–55
- Scott C., Túnica M., Atiyeh M., *Assassin's Creed: Valhalla – Song of Glory*, Milwaukee, OR 2020
- Shaw A., Friesem E., *Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games*, „International Journal of Communication” 2016, t. 10, s. 3877–3889
- Sjunneson E., *Assassin's Creed: Valhalla – Sword of the White Horse*, Nottingham 2022
- Stauffer D., *Assassin's Creed Odyssey's Controversial DLC Is Getting Fixed*, ScreenRant 2019, <https://screenrant.com/assassins-creed-odyssey-dlc-legacy-first-blade-controversy/> (dostęp: 5.11.2022)
- Stephens L., *Assassin's Creed Odyssey – The Ultimate Critique – Luke Stephens*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=UfvOLjZkGrM> (dostęp: 5.11.2022)
- Szeja J., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004
- Śmieja W., *Przeciw konstrukcjonistom. Teoria queer i jej krytycy*, „Przestrzenie Teorii” 2010, t. 13, s. 223–242
- Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 Gameplay Walkthrough Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=IN6t3UP4xDM> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 World Reveal Gameplay Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=GbLFsOq5ipI> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: Launch Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gENNqLpefa4> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: Cinematic World Premiere Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=rKjUAWlbTjk> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: First Look Gameplay Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=qloV1QSGi7g> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: Gameplay Overview Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=SwrKP2iTPb8> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Discover Assassin's Creed Franchise*, Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/all-games> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Diversity & Inclusion. Celebrating diversity and putting belonging at the heart of what we do*, Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/diversity-inclusion> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Piętnastolecie Assassin's Creed: Skok prosto w historię*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=g_Zbfr6GXvE (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft North America, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 Official World Premiere Trailer | Ubisoft [NA]*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=s_SJZS-AtLBA (dostęp: 5.11.2022)
- WePC Statistics, *Console Gaming Statistics 2022*, WePC, <https://www.wepc.com/statistics/console-gaming/> (dostęp: 5.11.2022)
- Woroch A., *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych filmach*, Kraków 2022

- Assassin's Creed* (Ubisoft Montréal, 2007)
Assassin's Creed: Odyssey (Ubisoft Quebec, 2018)
Assassin's Creed: Origins (Ubisoft Montréal, 2017)
Assassin's Creed: Revelations (Ubisoft Montréal, 2011)
Assassin's Creed: Syndicate (Ubisoft Quebec, 2015)
Assassin's Creed: Valhalla (Ubisoft Montréal, 2020)
Assassin's Creed III: Liberation (Ubisoft Sofia, Ubisoft Milan, 2012)
Dragon Age (BioWare, 2009–)
Mass Effect (BioWare, 2007–)
The Last of Us (Naughty Dog, 2013–)
The Sims (Maxis, The Sims Studio, 2000–)
Wiedźmin (CD Projekt, 2007–)