



Ona Bantjes-Ràfols

badaczka niezależna

Historyczka, którą zainteresowanie kwestiami gender i seksualności zaprowadziło do badań projektowych. Jest magisterką historii ze specjalizacją w cyfrowych naukach humanistycznych; jej dyplom na Carleton University dotyczył badań nad geografiami queer w Barcelonie lat 70. zeszłego wieku. Zafascynowana możliwościami udostępniania wyników badań za pomocą narzędzi cyfrowych w 2020 roku stworzyła cyfrową mapę historii LGBTQ w Barcelonie *Locating Queer Memories: A Digital Map of LGBTQ History in Barcelona, 1970-1980* (arcg.is/0XmPzi).



prof. Chiara Del Gaudio

School of Industrial Design
Carleton University, Kanada

Jest projektantką, badaczką i wykładowczynią w School of Industrial Design Carleton University (Kanada). Jej praca skupia się na designie zaangażowanym politycznie, układach sił i konfliktach w procesach projektowych oraz partycypacyjnym i kolaboracyjnym podejściu do projektowania; bada również możliwości procesów projektowania dla samostanowienia. Badaczka pracuje w różnych kontekstach społeczno-kulturowych – od Włoch,

6 Metadizajn systemów transgresji. Kreowanie tożsamości i queerowość

metadizajn

modowanie

queer

transgresja

Nierówność bywa zakodowana w światach wirtualnych, a kultura gier komputerowych spotyka się ze szczególną krytyką za promowanie seksizmu i uprzywilejowywanie heteroseksualności. Projektowanie gier może jednak także wspierać kreatywną eksplorację tożsamości płciowej.

Wstęp

Poniższy artykuł wpisuje się w debatę o roli dizajnu we wspieraniu stylów życia innych niż uważane za akceptowalne przez globalną Północ oraz patriarchalne normy i standardy¹, a także o praktyce dizajnu wspierającej procesy samostanowienia². Nawiązania do tej dyskusji mają formę badania związku między dizajnem „technologii płciowości”³, niemożnością eksplorowania i wyrażania własnej tożsamości oraz dynamiką dyskryminacji, przemocy i opresji związanych z płciowością i preferencjami seksualnymi wychodzącymi poza określone standardy. W ten sposób wskazywana jest rola dizajnu w wykorzystaniu (lub nie) potencjału gier komputerowych i przestrzeni wirtualnej do kreatywnej eksploracji tożsamości i queerowości. Szczególną uwagę poświęcono pytaniu, w jaki sposób metodologiczne podejście metadizajnu stanowić może wsparcie w przekraczaniu opresyjnych norm społecznych, które utrudniają wyrażanie własnej tożsamości płciowej i podejmowanie zachowań queerowych.

W tym celu analizowana jest popularna seria gier komputerowych *The Sims*. Pod uwagę wzięto powiązane procesy projektowe – formalne, nieformalne lub formalizowane – które pozwalają osobom grającym zgłębiać tematy queerowości i tożsamości oraz przewyżczać standardy społeczne. Trzy różne podejścia projektowe: sandbox, czyli „piaskownica” (formalne), hakerska praktyka moddingu, czyli modowania (nieformalne), oraz users as complementors – „wkład osób grających” (formalizowane) – znalazły się w centrum przeprowadzonej analizy. Wyjątkowe możliwości, jak i problemy

przez Brazylię i inne kraje Ameryki Południowej, aż po Amerykę Północną. Od 2004 roku jest członkinią Participatory Design Community, gdzie redaguje specjalne wydania magazynu dotyczące projektowania partycypacyjnego, a w 2020 roku zorganizowała Participatory Design Conference. Jej artykuły publikowane są między innymi w „CoDesign”, „The International Journal of Design” oraz „Urban Design International”, jak i w tomach zbiorowych.

związane z łączeniem tych trzech procesów w cyklu produkcyjnym *The Sims* pozwalają na refleksję nad potencjałem metadizajnu oraz nad różnorodnością jego zastosowań w projektowaniu gier komputerowych. Prowadzi to do rozważań nad projektowaniem systemów wspierających przeciwstawianie się dominującym normom i standardom oraz opór przed nimi. Metadizajn umożliwiający transgresję opresyjnych norm społecznych jawi się jako obiecująca droga dla praktyki projektowania przestrzeni swobodnego samookreślenia.

Artykuł prowadzi do tych wniosków, rozpoczynając od przeglądu dynamiki płciowości [gender] obecnej w kulturze gier komputerowych i kontekstualizacji związku pomiędzy wartościami społecznymi, projektowaniem i czynnikami opresyjnymi w grach. Następnie podaje podstawowe informacje na temat metadizajnu jako podejścia projektowego skupionego na kreatywnej ekspresji osób grających, jego zastosowaniu przez osoby projektujące oraz na związanych z nim procesach sabotujących projektowanie gier. *The Sims* stanowi źródło przykładów i analizy, jak metadizajn pozwala na wyrażanie niehegemonicznej tożsamości płciowej oraz queerowości. W końcu pojawia się refleksja na temat implikacji opisanego łączenia procesów projektowania typu „piaskownica”, modowania i „wkładu osób grających” oraz tego, czego potrzebuje praktyka metadizajnu, aby wspierać transgresję opresyjnych norm społecznych.

Wirtualne przestrzenie, dizajn i queerowość

Badacze i badaczki zajmujący się feminizmem oraz teorią queer od dawna analizują, jak konsumowane przez nas przekazy medialne uczą, czym jest płciowość [gender], do czego powinno się aspirować, czego pragnąć i jakie są granice akceptowalności. Media kulturalne to jedna z wielu „technologii płciowości [gender]”, które przyczyniają się do konstruowania społecznego znaczenia wyobrażeń płci i wzmacniania istniejącego porządku społecznego oraz jego dynamiki⁴. Odnosi się to nie tylko do telewizji i literatury, ale również do narracji gier komputerowych⁵. Jeśli dizajn jest praktyką światotwórczą⁶, znaczeniotwórczą⁷ i przyszłościotwórczą⁸, to odgrywa rolę w kształtowaniu technologii i ich możliwości konstruowania znaczeń odnoszących się do płci.

Do niedawna wzmacniana przez takie technologie dynamika wpływu społecznego promowała heteroseksualność w sposobie konstruowania płci [gender]⁹. Podobnie jest dzisiaj, chociaż czasem przejawia się to w mniej oczywisty sposób. Na przykład w najnowszych produkcjach wprowadzie wydaje się występować więcej postaci queerowych, jednak w odpowiedzi na „transgresję”, którą reprezentują, często spotyka je tragiczny koniec¹⁰.

Wraz z nastaniem przestrzeni wirtualnych niektórzy badacze i badaczki feminizmu zaczęli żywić przekonanie, że skoro są to obszary niedostępne dla

ciała, możliwe jest stworzenie w nich świata pozbawionego seksizmu, typowego dla rzeczywistości fizycznej¹¹. Od tamtej pory bada się, w jaki sposób płciowość [gender] funkcjonuje w przestrzeni wirtualnej. Szczególnie Donna Haraway znana jest z artykułowania radykalnych możliwości, jakie oferują kobietom technologie cyfrowe¹². Jednakże te początkowe nadzieje pozostały niespełnione, ponieważ dizajn reprezentuje wartości i perspektywy wybrane, świadomie lub nie, przez osobę projektującą¹³. Pomimo że wirtualne przestrzenie są bez wątpienia „oddzielone” od fizycznych, odzwierciedlają wartości świata fizycznego, ponieważ są projektowane przez osoby żyjące w seksistowskim społeczeństwie oraz stanowią pole interakcji dla ludzi funkcjonujących w seksistowskim systemie. Dlatego wirtualne przestrzenie mogą być równie wrogie w stosunku do marginalizowanych grup jak świat fizyczny.

Świat wirtualny również faworyzuje heteroseksualnych, białych mężczyzn. Widać to w kilku przypadkach związanych z jego powstawaniem. Na przykład Douglas Harrison¹⁴ wyjaśnia, że na początku wieku internetowe chatroomy dla gejów, mimo że nie były przeznaczone dla osób heteroseksualnych, powielają i wzmacniają stereotypy dotyczące społeczności homoseksualnej. Homofobiczny kontekst nie zniknął w sferze wirtualnej, a w pewnym stopniu był nawet przez nią uwypuklany. Dodatkowo do większości projektów gier komputerowych wplecione są mizoginistyczne i homofobiczne dyskursy oraz wizerunki. Większość gier, na przykład, projektowanych jest dla zaspokajania fantazji heteroseksualnych mężczyzn – albo tego, co osoby je tworzące postrzegają jako fantazje heteroseksualnych mężczyzn – więc taka „fantazja” może być zaludniana obrazami potencjalnie alienującymi lub niekomfortowymi dla osób, które nie pasują do heteroseksualnego wzorca. Podobnie rasa nie znika w świecie wirtualnym. Wczesne chatroomy dla lesbijek, na przykład, postrzegane jako miejsca akceptacji, marginalizowały i wyłączały kobiety ras innych niż biała¹⁵.

Struktury władzy, które wspierają konserwatywne postrzeganie płciowości [gender] i seksualności, dominujące w świecie fizycznym, są kodowane w grach komputerowych, a przypadki takie jak Gamergate pokazują, że toksyczne środowiska gier wideo niosą ryzyko przemocy w świecie realnym¹⁶. Jeśli z jednej strony kultura gier wykazuje nastawienie patriarchalne i mizoginistyczne¹⁷, a z drugiej – rezultaty projektowania niosą wartości wybrane przez osobę projektującą, to gry komputerowe mają potencjał kwestionowania norm płciowych i promowania różnorodności. Czy mogą stać się bezpieczniejsze, wykazywać więcej akceptacji i oferować pluralistyczne przestrzenie, otwarte na wielość i zmianę? Jak użyć gier przeciwko wzmacnianiu konserwatywnego hegemonicznego dyskursu i do promowania pluralizmu możliwości w obszarach ról [gender] i tożsamości płciowych?

Znalezienie odpowiedzi wymaga refleksji nad politycznym wymiarem praktyki projektowej¹⁸ oraz nad tym, jak dyskurs płciowości [gender] wpływa na dizajn¹⁹. Rezultaty projektowania zawsze reprezentują określoną wizję świata, a wiele z nich jest produktem niepokojów kulturowych, co w przypadku kwestii płci [gender] może na przykład prowadzić do agresywnego kodowania płciowości [gendering] w zabawkach dla dzieci²⁰. Teoria queer skłania do rozważenia, jak wizja świata jest konstruowana²¹, dlatego badania wpływu myślenia w kategoriach płci na projektowanie muszą uwzględniać to, jak sam dizajn ją konstruuje i przedstawia²². W tym miejscu należy uświadomić sobie, że rezultaty projektowania nie mogą istnieć „poza” płciowością: na przykład w chwili obecnej standardem jest zazwyczaj biała, męska heteroseksualność, a cechy związane z tą konstrukcją są postrzegane jako neutralne, w przeciwieństwie, dajmy na to, do cech utożsamianych z kobiecością²³. Aby praktyka dizajnu wspierała pluralistyczne możliwości, jej celem nie powinna być więc „neutralność płciowa”, ale projektowanie aktywnie obalające oczekiwania i przeciwstawiające się kategoryzacji²⁴.

Wszystko to pozwala zrozumieć, że projektowanie jest nie tylko etyczno-polityczną praktyką formalnych procesów innowacji i transformacji, ale – też działaniem wpływającym na konfigurację społeczeństwa i jego gotowość do zmian²⁵. Oznacza to, że poprzez transformację praktyki dizajnu osoby projektujące gry komputerowe mogą zmieniać ich kulturę i wspierać przemiany społeczne. Jednakże skoro rezultaty projektowania zawsze odzwierciedlają określoną perspektywę, zachodzi potrzeba głębszego zrozumienia, jak nie tworzyć gotowych recept i wspierać procesy kreatywnego i nigdy się niekończącego określania tożsamości.

Kolejna część artykułu bada wprowadzane w dizajnie gier komputerowych praktyki, niosące potencjał aktywnego kwestionowania oczekiwań i przeciwstawiania się sztywnym kategoryzacjom.

Metadizajn. Piaskownica, modowanie i wkład osób grających

Rozważania nad typami procesów projektowych, które mają wspierać wyrazy kreatywności użytkowników „po dizajnie”, prowadzą do metadizajnu. W obszarze projektowania nie istnieje jedna interpretacja konceptu metadizajnu: osoby badające projektowanie interakcji, projektowanie otwarte i strategiczne stworzyły różne definicje i konceptualizacje tego pojęcia²⁶. Na potrzeby artykułu wybrano trzy z dostępnych definicji.

Dwie z nich mieszczą się w określeniu „projektowanie projektowania”, to znaczy projektowanie i zadawanie pytań o przyszłe procesy projektowe²⁷. Niektóre kręgi badaczy dizajnu postrzegają je jako „projektowanie-przed-projektowaniem”²⁸: projektowanie artefaktów umożliwiających użytkownikom lub osobom dotkniętym określonym problemem działania

projektowe. Inni rozumieją je jako etap poprzedzający proces projektowy jako taki, a konieczny do jego przeprowadzenia²⁹.

Trzecią z ujętych tu konceptualizacji odnaleźć można w latynoamerykańskiej tradycji projektowania strategicznego: metadizajn jako osobny proces, który posuwa proces projektowy naprzód poprzez refleksje wnoszące nowe, wspólne i bogatsze obserwacje³⁰. Obserwacje te wynikają z wkładu (w formie bezpośredniej partycypacji i informacji zwrotnej lub niebezpośredniej reakcji) użytkowników, jak i zróżnicowanego grona osób zainteresowanych, które wchodzi w interakcję z dizajnem. Ten skład może więc stanowić siłę napędową i służyć jako podstawa późniejszych procesów projektowych. W tym ostatnim przypadku nie występuje ciągłość czasowa pomiędzy metadizajnem a procesem projektowym: są one autonomiczne; przeprowadzenie procesu projektowego nie wymaga metadizajnu, ale może na nim skorzystać.

Zrozumienie, w jaki sposób metadizajn może przyczynić się do uczynienia z gier komputerowych przestrzeni wspierających wyrażanie własnej roli [gender] i tożsamości płciowej, wymagało zaobserwowania, jak jest on stosowany w obszarze projektowania gier, a w szczególności do procesów projektowych wpływających na dalsze zaangażowanie grających w czynności świato- i znaczeniowótórcze. W tym aspekcie podejmujemy tutaj kwestię powszechnej praktyki projektowania gier typu „piaskownica”.

Gry typu „piaskownica” to symulacje, których użytkownicy eksplorują otwarte światy i prowadzą nieliniowe rozgrywki, nienarzucające jednego poprawnego sposobu zabawy. Każdy sam konstruuje postacie, świat i cele swojej gry³¹. Dostarczając infrastruktury do działania, środki te zapewniają grającym możliwość kreatywnej ekspresji. Niektóre źródła definiują je jako „przestrzenie dające ludziom możliwości projektowania”³². Dwa procesy projektowe często towarzyszą projektowi typu „piaskownica”: „modowanie” i „wkład osób grających”.

„Modowanie” to termin, który powstał w przemyśle gier i odnosi się do „operacji modyfikowania przez użytkowników produktu, w postaci osprzętu lub oprogramowania, w celu nadania mu określonej funkcji, niekoniecznie autoryzowanej (wyobrażonej lub przewidzianej) przez pierwotnego wytwórcę³³. W przypadku gier typu „piaskownica” dzieje się tak, kiedy osoby grające samodzielnie projektują i implementują modyfikacje gier w formie hacków i patchy lub rozszerzeń umożliwiających zmianę parametrów gry i aspektów danego świata wirtualnego³⁴. Takie modyfikacje nazywane są „modami”. Za ich pomocą osoby grające rozwijają personalizację postaci ponad standardy przewidziane przez programistów. W odniesieniu do trzech konceptualizacji metadizajnu mody i praktyka „modowania” mogą być postrzegane jako informacja zwrotna od osób korzystających z gry i uwzględniane przez projektujących i programujących

w kolejnych aktualizacjach danej produkcji lub późniejszych przedsięwzięciach.

„Modowanie” stanowi jednak nieformalny proces projektowy: mówiąc o „modowaniu”, mówimy o „hakowaniu”. Hakowanie, czyli kultura modyfikacji osprzętu, stała się popularna w ciągu zaledwie kilku ostatnich dekad, ale istnieje de facto od początku zeszłego wieku w ramach kultury DIY (do-it-yourself) – „zrób to sam”³⁵. Według Buscha, „hakowanie” jest „czynnością prowadzącą do pożądanego działania technologii w formie bezpośredniej ingerencji w systemy funkcjonalne i operacje maszyn i urządzeń”³⁶; dzieje się tak niezależnie od woli pierwotnego producenta. Znaczenie tego terminu wykracza jednak poza adaptację produktu do czyichś potrzeb; jest to praktyka oporu, przeciwstawiania się i „kontrwywiadu” [“counterintelligence”]³⁷, implementowana w celu przeciwstawienia się danym systemom i porządkom.

W przemyśle gier powszechną praktyką stało się promowanie „modowania” jako sposobu włączenia osób grających w tworzenie gier i pozyskiwania pomysłów już na wczesnych etapach procesu projektowego³⁸. Praktykę tę określa się jako „wkład osób grających”. Co więcej, niektóre osoby projektujące promują „modowanie” jako kolejny poziom gry, tworząc z oryginalnej produkcji platformę do „modowania”³⁹. Jest to wybór projektowy zgodny z drugą przedstawioną tutaj conceptualizacją metadizajnu: jako etapu procesu projektowego, który poprzedza kolejne czynności.

Następna część artykułu bada możliwe interakcje trzech procesów – projektu typu „piaskownica” (formalne), „modowania” (nieformalne) i „wkładu osób grających” (formalizowane) – w projektowaniu gier oraz sposoby, w jakie mogą one wspierać (lub nie) osoby grające w przekraczaniu określonych norm seksualnych i płciowych [gender].

The Sims

W poprzednich akapitach artykułu nakreślono kontekst i wskazano potrzebę lepszego zrozumienia, jak osoby projektujące przestrzenie wirtualne mogą zapobiec tworzeniu z nich miejsc opresji i marginalizacji mniejszości oraz wykorzystać ich potencjał do kreatywnej eksploracji tożsamości i queerowości. Metadizajn wyłonił się jako obiecujący punkt wyjścia, skupiony na kreatywnej ekspresji osób grających oraz korzystaniu z pozyskanej od nich informacji zwrotnej. Bliższe spojrzenie na metadizajn w grach komputerowych pozwoliło zidentyfikować trzy procesy projektowe, które zmierzają w tym kierunku: projektowanie „piaskownicy”, „modowanie” i „wkład osób grających”. Z tych powodów zdecydowano o dalszym badaniu gry komputerowej o strukturze „piaskownicy”, gdzie to osoby grające decydują o sposobie przedstawienia postaci: *The Sims*. Wybór gry opierał się na doświadczeniach i wspomnieniach Ony Bantjes-Ràfols, drugiej autorki

niniejszego artykułu. Ona jest queerową cisplciową kobietą po dwudziestce. Jako dziecko grała w *The Sims* i zachwycała ją kreatywność i swoboda projektowania wirtualnych postaci oraz miejsc. Teraz, jako badaczka historii queer i cyfrowych nauk humanistycznych, dzięki wspomnieniom własnym i innych osób, które również grały w *The Sims*, zyskała nowe spojrzenie na tę grę: jak jej dizajn umożliwił i jednocześnie utrudniał eksplorację możliwości w odniesieniu do tożsamości płciowej i seksualności.

Prowadząc badania, druga autorka zagrała w nowsze wersje: *The Sims 3* (wydana w 2009 roku) i *The Sims 4* (wydana po raz pierwszy w 2014 roku i mocno zaktualizowana w 2016 roku). Grała jak zwykły użytkownik przez miesiąc. W tym czasie robiła notatki w formie dziennika terenowego na temat możliwości kształtowania wyglądu i zachowania postaci, ze szczególnym uwzględnieniem cech wynikających z bieżących narracji hegemonistycznych. Następnie jej notatki zostały poddane analizie w celu ustalenia: czy gra tworzy przestrzeń dla zachowań queerowych i ich konstruowania; jaki rodzaj procesu projektowego umożliwia je lub utrudnia (projektowanie „piaskownicy”, „modowanie”, „wkład osób grających”). W tej części zostanie przedstawiona gra *The Sims*. Następnie pokazane będą niektóre kluczowe sytuacje w doświadczeniu drugiej autorki związane z możliwościami i ograniczeniami gry; w końcu wskazane zostaną sposoby, jakie stosują osoby grające, aby przełamać te ograniczenia.

Gra

The Sims to gra komputerowa wydana po raz pierwszy w 2000 roku przez Maxis. W tej chwili dostępna jest czwarta edycja. W *The Sims* osoby grające tworzą wirtualnych ludzi („simy”) i kierują ich poczynaniami w przestrzeni przedmieść Ameryki Północnej. Osoby grające tworzą dowolną liczbę simów, wybierając z wielu dostępnych opcji wyglądu i osobowości. *The Sims* to gra jednoosobowa, więc nie występuje interakcja pomiędzy użytkownikami. Nie ma w niej prawdziwego „zwycięstwa”, chociaż od *The Sims 2* (edycji wydanej w 2004 roku) simy są nagradzane za postępy w „aspiracjach” wybranych przez osobę grającą, które mogą obejmować, między innymi, zostanie gwiazdą rocka lub posiadanie rodziny. Nie ma jednak konieczności wyboru tej ścieżki – osoby grające mogą skupić się na tworzeniu ekstrawaganckich domów i stylowych simów. Powyższe aspekty *The Sims* umieszczają grę w kategorii „piaskownica”. Ta dowolność jest prawdopodobnie jednym z powodów jej olbrzymiej popularności: w 2008 roku okrzyknięto ją najlepiej sprzedającą się grą na PC w historii, a w 2018 roku *The Sims 4* uplasowała się na ósmym miejscu wśród najlepiej sprzedających się gier na świecie⁴⁰.

Granie w *The Sims 3*

Gra rozpoczęła się od stworzenia simów, a pierwszym zadaniem było zbadanie, jak dalece osoba grająca może rozszerzyć granice akceptowalności w obrazach płci. Dostępne były jedynie binarne możliwości. Badaczka stworzyła mężczyznę sima „Chrisa” i simkę „Jo”. Na podstawie poprzedniego doświadczenia autorki dało się zauważyć, że w *The Sims 3* jest więcej opcji w odniesieniu do budowy ciała niż we wcześniejszych wersjach: przykładowo za pomocą suwaka można zdecydować, jak szczupły jest sim oraz jak bardzo jest muskularny. Jednakże wszystkie te ustawienia ciągle dotyczą podstawowego modelu ciała, w którym simki mają krągłości, a ciała simów są kanciaste. Opcje ubioru, bardzo różne u simów i simek, są kategoryzowane według płci. Pozostawiono sporo swobody w wyborze wzorów poszczególnych części garderoby, co pozwoliło osobie grającej stworzyć dla mężczyzny sima stroje, które odbiegały od typowo rozumianej męskości. Chris miał długie włosy, nosił makijaż, biżuterię i ubrania o intensywnych, dynamicznych wzorach. Nie mógł jednak nosić spódnic, sukienek czy szpilek, miał mniejszy wybór w zakresie biżuterii, a z odzieży sportowej pozostawały mu spodenki do kolan. Jo nosiła garnitury i włosy na jeża. Miała większy wybór ubrań, ale jej szorty były bardzo krótkie, nie było opcji ubrania jej w szorty bojówki, jakie noszą mężczyźni simy. Nie mogła mieć zarostu. Po stworzeniu postaci dwoje simów zostało umieszczonych w domu i rozpoczęło się drugie zadanie, związane z eksplorowaniem możliwości oferowanych przez *The Sims 3*.

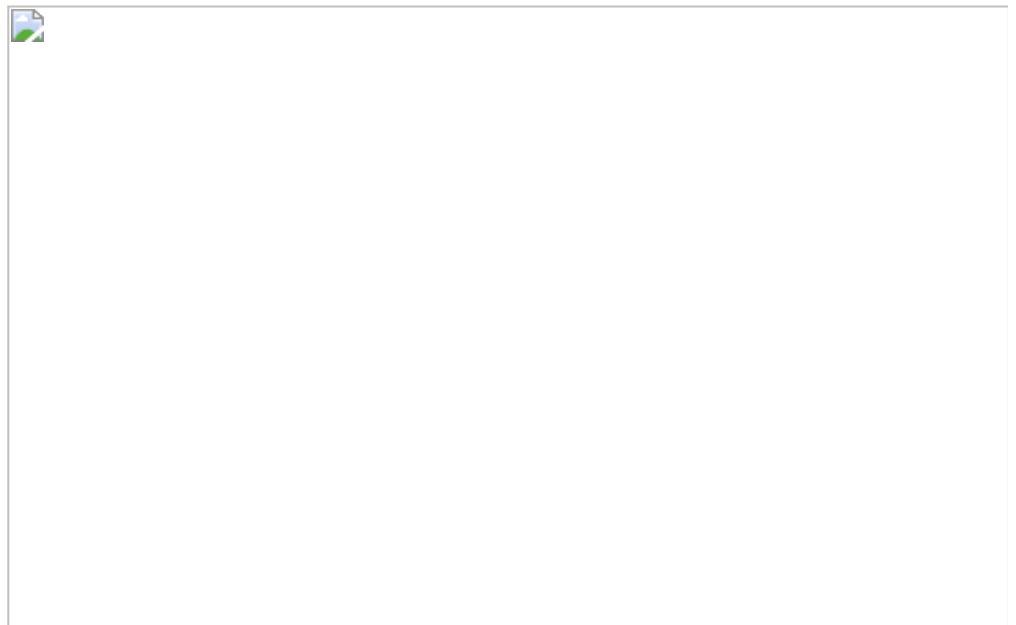
Drugim zadaniem w rozgrywce było stwierdzenie, czy można łatwo zbudować w grze nieheteroseksualny związek pomiędzy simami. W grze łatwo o romans: simy lub simki single (postać niestworzona przez osobę grającą lub własnego pomysłu) są otwarci i otwarte na miłość. Można było flirtować nawet z simami do pomocy w nagłych wypadkach, takimi jak strażacy wezwani do pożaru. Wątek romansu musiał być aktywnie prowadzony przez osobę grającą. Wprawdzie sim pozostawiony sam na sam z innym simem może zacząć rozmowę i zaprzyjaźnić się bez ingerencji osoby grającej, ale simy nie nawiązują romansów bez polecenia. Każdy sim był potencjalnie biseksualny i mógł tworzyć romantyczne relacje z innymi dorosłymi simami niezależnie od płci: opcja „flirt” pojawiała się przy rozmowie z każdym dorosłym simem. Simy mogą chodzić na randki, całować się, uprawiać seks z simami tej samej płci. Druga autorka wspomina, że taka możliwość istniała już w pierwszej wersji gry. Zauważyła również, że od wersji *The Sims 3* możliwe są pomiędzy simami małżeństwa jedнопłciowe. Są jednak reperkusje za złamanie monogamii: nawet jeśli osoba grająca zdecyduje, że sim ma nawiązać seksualne lub romantyczne relacje z kilkoma simami, jest to oceniane negatywnie w świecie gry. Opcja „Bara-bara” (stosunek seksualny) z więcej niż jednym simem na raz nie jest dostępna, podobnie jak opcja opieki nad dzieckiem przez więcej niż dwójkę rodziców. Co więcej, choć każdy sim może być potencjalnie biseksualny, może być również asekualny. Decydując się na asekualnego lub aromantycznego sima, osoba

grająca po prostu ignorowała opcje flirtu i czynności seksualnych, zamiast tego skupiając się na karierze i przyjaźniach. Ostatnią ważną uwagą jest, że czynności seksualne były jedynie sugerowane przez poruszającą się pościel i ulatujące z łóżka serca, a simów nigdy nie przedstawiano nago – ich ciała są rozpixselowane, kiedy biorą prysznic lub korzystają z toalety (w każdej wersji gry).

Granie w *The Sims 4*

Po rozegraniu partii *The Sims 3* podobne podejście zastosowano do testowania *The Sims 4*. Szybko okazało się, że główne różnice pomiędzy tymi wersjami leżą w procesie projektowania simów, co postawiło je w centrum badań. W porównaniu z poprzednimi wersjami gry *The Sims 4* oferuje więcej możliwości w zakresie płciowości [gender]. Osoby grające w *The Sims 4* nadal muszą skategoryzować swojego sima jako „męskiego” lub „żeńskie”, ale teraz w obu kategoriach dostępne są podopcje. Trzeba zauważyć, że pomimo większej liczby możliwości w zakresie określania i reprezentowania płci niektóre z nich nadal przedstawiane są jako norma, a inne jako alternatywa. Można teraz zaprojektować simkę, która jest płci żeńskiej, ale z „męskim” ciałem, ma możliwość zapłodnienia innych simek oraz oddawania moczu na stojąco.

Ilustracja 1 przedstawia pasek kontrolny do dostosowywania płci w *The Sims 4*. Osoba grająca wybrała „mężczyzna”, potem „kobiece” dla „ciało fizyczne”, „męskie” dla „preferencji ubioru”, opcje „możliwość zapładniania” oraz „korzystanie z toalety na stojąco”.



Il. 1. W *The Sims 4* jest teraz kilka podopcji do dostosowywania płci Sima

Ciało „męskie” jest kanciaste, ma szerokie ramiona, ale można dostosować każdą z części ciała sima (węższe ramiona, szersze biodra, grubsze uda itd.). Osoby grające mają też szeroki wybór głosów o kilku różnych tonach (można

ustawić, na przykład, na ile nosowa będzie barwa) oraz suwaki to podwyższania i obniżania głosu. Ubiór i akcesoria nie są już ograniczone przez płęć – opcje są otwarte dla wszystkich simów bez względu na płęć, budowę ciała i inne podopcje. Męczyzna sim z męską budową ciała może teraz nosić sukienkę, szpilki, makijaż, co nie było dozwolone w *The Sims 3*. Jednakże osoby grające nie mogą zbyt dalece personalizować wzorów na ubraniach, na przykład określając, jak „damska” ma być „męska koszula”. Co więcej, damskie koszule mają cienie markujące biust, nawet jeśli budowa ciała sima jest męska, co oznacza, że osoba grająca nie może założyć „damskiego” ubrania na „męskie” ciało bez zmiany jego wyglądu. Z kolei po kliknięciu dla sima opcji „męczyzna” automatycznie wypełniają się podopcje nadania „męskiej” budowy ciała, możliwości zapłodnienia i oddawania moczu na stojąco. To jest normą i linią bazową. Podobnie kliknięcie opcji „męczyzna” automatycznie generuje „męski” filtr dla stroju, fryzury, makijażu i akcesoriów, ograniczając możliwości wyboru (w przypadku makijażu wybór wynosi zero). Ten filtr jest bardzo łatwy do usunięcia.

„Modowanie” i „wkład osób grających” w praktyce

Ostatnią wymagającą opisaną dynamiką w przypadku *The Sims* jest „modowanie” przez osoby grające. Mody, które zapewniają większą elastyczność w kształtowaniu postaci, cieszą się dużą popularnością. Za ich pomocą osoby grające mogą poszerzyć personalizację postaci poza ramy ustalone przez projektujących grę. Możliwe mody dla simów obejmują sukienki dla męczyzn simów, możliwość zapłodnienia męczyzny sima, fryzury, mundury jak z serialu *Star Trek*, zaprojektowanie sima „muzułmanina”, protezy kończyn i wiele innych (Mod *The Sims*). Zmiany dokonywane przez osobę stosującą mody podlegają ograniczeniom, ponieważ zmodyfikować można tylko podstawową strukturę. W *The Sims 4* osoby grające mają duży wpływ na grę poprzez praktykę „modowania”. Tanja Sihvonen wyjaśnia, że praktyka „modowania” w *The Sims* stała się integralną częścią ewolucji tej gry i ważnym sposobem na tworzenie społeczności grających. Osoby projektujące *The Sims* promują „modowanie” jako kolejny poziom rozgrywki, co częściowo wyjaśnia rosnące wokół gry środowisko modujących⁴¹.

Dyskusja i uwagi końcowe

W tej części przedstawione zostaną potencjał i ograniczenia gry komputerowej *The Sims* oraz jej procesów projektowych, „piaskownica” oraz „wkład osób grających”, do zapewniania osobom grającym przestrzeni kreatywnej eksploracji tożsamości płciowej i konstruowania queerowości. Przedstawione zostaną też refleksje na temat metadizajnu jako praktyki faktycznie promującej projektowanie systemów, które umożliwiają oraz wspierają przeciwwagę i opór wobec standardów.

Gra w *The Sims* pozwoliła zaobserwować, że projekt typu „piaskownica” zapewnia osobom grającym pewną dozę kreatywnej ekspresji, zgodnie z intencją twórców⁴², ale zawsze w ograniczonym zakresie – kształtowanym przez funkcjonujące w społeczeństwie standardy i wartości. W odniesieniu do wyrażania i eksploracji tożsamości płciowej zarówno *The Sims 3*, jak i *The Sims 4* mają określone zasady dotyczące wyglądu postaci, które odzwierciedlają binarne podejście do kwestii płciowości [gender], modelu płci i społecznie akceptowalnych typów budowy ciała. Jak pokazano, postaci muszą być ubrane w określony sposób: postać męska na przykład nie może nosić spódnicy; nie ma dostępu do damskiej garderoby – i vice versa. Podobnie mężczyzna nie może mieć kobiecego ciała – i vice versa. Dostępne w grze opcje związane z możliwościami prezentacji płci ujawniają wiele ograniczeń, ponieważ wybór typów budowy ciała charakteryzuje się uproszczeniem i nie odzwierciedla różnorodności budowy ciała osób cis i trans w świecie realnym. Poza powiązaniem określonej budowy ciała z określoną płcią Chris i Jo nie mogli również przełamać oczekiwań w zakresie prezentacji płci. Wybory projektowe wzmacniają: społeczne stereotypy na temat oczekiwanego wyglądu oraz ubioru mężczyzny i kobiety; bezpośredni związek pomiędzy płcią fizyczną a kulturową [gender]; wyłącznie binarne możliwości dotyczące tożsamości płciowej.

Bardziej włączające podejście umożliwia praktyka hakowania, zwana „modowaniem”. Osoba grająca zyskuje duży wpływ na kształtowanie postaci. Wdrożono zmiany projektowe pomiędzy wersjami *The Sims 3* i *The Sims 4* w zakresie określania i reprezentacji płci [gender]. Wprowadzono większy wybór opcji, choć niektóre dalej prezentowane są jako normy, a inne jako alternatywne. Powyższe aspekty projektowe sygnalizują osobie grającej, czego oczekuje się od sima w odniesieniu do prezentacji płciowości [gender].

W zakresie nawiązywania romansów zaobserwowano, co wcześniej omówiła Mia Consalvo, że simy nie mają własnej seksualności⁴³. Simy zaprogramowano jako tabula rasa, a o wszelkich czynnościach seksualnych i zdarzeniach romantycznych decyduje osoba grająca. Mogą podejmować czynności heteroseksualne, biseksualne, homoseksualne i być aseksualne. Te możliwości są zakodowane już w projekcie „piaskownicy”, która obejmuje szeroki zakres preferencji, inkluzywnych nie tylko dla narracji homoseksualnych, ale też dla osób grających niezainteresowanych wątkami seksu lub romansu. Również w tym przypadku widoczne jest określanie możliwości w odniesieniu do domniemanej akceptowalności społecznej: nie ma na przykład możliwości romantycznego zaangażowania pomiędzy postaciami a istotami cybernetycznymi. Co więcej, w odniesieniu do związków wartością prezentowaną jako norma jest monogamia, nie tylko z ograniczeniem możliwości dokonania innego wyboru, ale też z narażeniem na negatywną informację zwrotną w niektórych sytuacjach –

w *The Sims 1* i *2* złamanie monogamii powodowało agresywną reakcję ze strony partnera lub partnerki.

Niektóre rozwiązania dotyczące seksualności, takie jak zakrywanie nagości i aktywności seksualnych, mogą wpisywać się w ramy przedstawiania ekspresji seksualnej jako rzeczy wstydlivej, jednak zachowanie prorodzinnego wyrazu projektu pozwoliło na skierowanie gry zarówno do młodzieży, jak i osób dorosłych. W ten sposób gra zaspokoila palącą potrzebę reprezentacji queerowości w grach dla różnych grup wiekowych, a przede wszystkim dla grup młodszych. Dostępne możliwości personalizacji płci postaci, ich ewolucja na przestrzeni historii gry i praktyka „modowania” zapewniają młodszym osobom grającym przestrzeń do eksperymentowania z płciowością [gender] i seksualnością bez narażania się na ocenę i ryzyko – również ze względu na brak interakcji z innymi osobami grającymi oraz funkcjonowanie gry w krajach konserwatywnych⁴⁴.

W *The Sims* występuje proces oparty na cyklu projektów typu „piaskownica” (metadizajn), hakowanie, uwzględnianie informacji zwrotnej od osób grających przy wprowadzaniu zmian w nowych edycjach (metadizajn), ale też tworzenie warunków umożliwiających promowanie i integrację (metadizajn) informacji zwrotnej. Takie podejście wyraźnie zwiększyło inkluzywność gry, a w połączeniu z jej jednoosobowym charakterem pozwala na eksplorowanie i „wypróbowanie” określonych tożsamości i zachowań w przestrzeni wirtualnej, zanim będą doświadczane w świecie fizycznym.

Kluczowym elementem dyskusji jest praktyka „modowania”. „Modowanie” wyłania się jako proces projektowy wzmacniający opór, promujący przeciwstawianie się dyskursowi hegemonicznemu. Jest to proces projektowy służący transgresji narzuconych norm. Wspiera zachowania queerowe, transformację społeczną, ewolucję możliwości. Uwzględniając ograniczenia perspektywy związane z projektowaniem „piaskownicy”, hakowanie okazuje się kluczowe dla praktyki metadizajnu promującej transformację społeczną.

Wskazuje to, z jednej strony, na potrzebę zrozumienia, jak bardziej włączyć hakowanie w metadizajn, a z drugiej – na ograniczenia związane z obecnym sposobem przeprowadzania tej integracji. Przede wszystkim należy zauważyć, że głos mniejszości jest uwzględniany przez osoby projektujące *The Sims*, ale w celu osiągnięcia korzyści ekonomicznych. Gra bywa chwalona jako przykład projektowania partycypacyjnego, jak i krytykowana za ukryty za pozorem symbiozy wyzysk, skoro ostatecznie korporacje czerpią korzyści finansowe z nieodpłatnej pracy osób grających⁴⁵. Kiedyś wysłuchanie opinii osób grających uważane było za praktykę całkowicie etyczną, jednakże teraz wiadomo, że może ona maskować nierówności i potencjalną szkodliwość⁴⁶. Markussen zauważa, że osoby projektujące często zyskują więcej na partycypacji użytkowników i użytkowników niż osoby wyrażające swoją opinię⁴⁷.

Proces „wkład osób grających” nie wspiera bardziej konsekwentnego uwzględniania ich opinii oraz nie podważa hegemonicznego dyskursu płciowości [gender] i seksualności. Opisany cykl nie przeciwdziała wzmocnieniu konserwatywnych stereotypów i nie promuje pluralistycznych stylów życia. Umniejsza on potencjał transgresji zawarty w „modowaniu”, pokazując, co wciąż jest normą, a co alternatywą. Choć „modowanie” stanowi wartość dodaną do projektowania „piaskownicy”, czyli hakowanie wnosi coś do metadizajnu, to ciągle konieczne jest budowanie świadomości, jak może ono promować procesy realnej transgresji i ekspresji przeciwwagi. Koncepcje taktycznych oraz nieformalnych i ukrytych procesów projektowych, wskazane już w ramach projektowania partycypacyjnego jako sposoby na uniknięcie zagłuszenia ze strony hegemonicznych sił i dyskursu⁴⁸, wymagają metadizajnu systemów otwartych, niekontrolujących procesu niedostrzeganej, ale stałej transgresji opresyjnych norm społecznych.

Podziękowania

Badania przeprowadzono dzięki dofinansowaniu z International Development Research Centre w Ottawie.

—

tłumaczenie: Alicja Gorgoń

Przypisy

1. T. Schultz [i in.], *What Is at Stake with Decolonizing Design? A Roundtable*, „Design and Culture” 2018, vol. 10, no. 1, s. 81–101.
2. A. Botero, C. Del Gaudio, A. Gutiérrez Borrero, *Designing, Sensing, Thinking through Autonomía(s)*, „Strategic Design Research Journal” 2018, vol. 11, no. 2, s. 51–57; A. Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*, Duke University Press, 2018.
3. T. De Laurentis, *Technologies of Gender*, Indiana University Press, 1987.
4. Tamże.
5. K.H. Chan, *Why I'm Afraid Video Games Will Continue To 'Bury Its Gays*, 14.8.2017, Polygon, polygon.com/2017/8/4/16090980/life-is-strange-death-lgbtq-characters [data dostępu: 7.5.2022].
6. N. Cross, D. Elliott, R. Roy, *Man Made Futures: Readings in Society, Technology and Design*. Open University, 1980.

7. R. Verganti, *Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean*, Harvard Business School Publishing Corporation, 2009.
8. S. Yelavich, B. Adams, *Design as Future-Making*, Bloomsbury, 2014.
9. T. De Laurentis, *Technologies of Gender*, dz. cyt.
10. A.J. Barner, *The Case for Fanfiction: Exploring the Pleasures and Practices of a Maligned Craft*, McFarland, 2017.
11. J. Wajcman, *From Women and Technology to Gendered Technoscience*, „Information, Community and Society” 2007, vol. 10, no. 3, s. 287–298.
12. D. Haraway, *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Universale Economica Feltrinelli, Milan 1991.
13. C. Del Gaudio, S. Tanaka, D.O. Pastori, *Between Dissent and Consensus, Resistance, and Counter-Resistance: Design Practice as Common Project-Process for Plural Possibilities of Being and Becoming*, „Temes de Disseny” 2021, # 37, s. 157–181.
14. D. Harrison, *No Body There: Notes on the Queer Migration to Cyberspace*, „The Journal of Popular Culture” 2010, vol. 43, no. 2, s. 286–308.
15. M. Bryson, *When Jill Jacks in: Queer Women and the Net*, „Feminist Media Studies” 2004, vol. 4, no. 3, s. 239–254.
16. K.L. Gray, D.J. Leonard, *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*, University of Washington Press, 2018.
17. Tamże.
18. L. Winner, *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*, University of Chicago Press, 1986.
19. R. Markussen, *Politics of Intervention in Design: Feminist Reflections on the Scandinavian Tradition*, „AI and Society” 1996, vol. 10, no. 2, s. 127–141.
20. E. Sweet, *Toys Are More Divided by Gender Now Than They Were 50 Years Ago*, „The Atlantic” 9.12.2014, [theatlantic.com/business/archive/2014/12/toys-are-more-divided-by-gender-now-than-they-were-50-years-ago/383556/](https://www.theatlantic.com/business/archive/2014/12/toys-are-more-divided-by-gender-now-than-they-were-50-years-ago/383556/) [data dostępu: 7.3.2022].
21. J. Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, 1990.
22. J. Wajcman, *From Women and Technology to Gendered Technoscience*, dz. cyt.
23. N. Power, *Gendered Objects*, „Disegno” 2017, no. 15, s. 47–58.
24. Tamże.
25. L. Winner, *The Whale and the Reactor*, dz. cyt.; T. Fry, *Design as Politics*, Berg 2010.
26. C. Del Gaudio, *Depicting Concurrency between the Participatory and the Strategic Design Practice within the Urban Context*, „Strategic Design Research Journal” 2017, vol. 10, no. 2, s. 156–163.

27. E. Giaccardi, *Metadesign as an Emergent Design Culture*, „Leonardo” 2005, vol. 38 no. 4, s. 342–349; F. Celaschi, A. Deserti, *Design e Innovazione*, Carrocci, Milano 2007; D. Moraes, *Metaprojeto – O design do design*, Blucher, 2010; C.A. Vassão, *Metadesign. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*, Blucher, São Paulo 2010.
28. G. Fischer, *Meta-Design: Beyond User-Centred and Participatory Design*, w: J.A. Jacko, D. Harris, C. Stephanidis, *Human-Computer Interaction: Theory and Practice*, Editora, 2003; E. Giaccardi, *Metadesign as an Emergent Design Culture*, dz. cyt.; P. Ehn, *Participation in Design Things*, w: *Participatory Design Conference, 8, Bloomington, Indiana, 2008*, Bloomington 2008, s. 92–101.
29. F. Celaschi, A. Deserti, *Design e Innovazione*, dz. cyt.; D. Moraes, *Metaprojeto – O design do design*, dz. cyt.; C.A. Vassão, *Metadesign*, dz. cyt.
30. C. Franzato, *Metadesign: Letting the Future Design*, w: *Proceedings of the 5th International Forum of Design*, 2014, s. 90–96.
31. K. Oosterhuis, L. Feireiss, *The Architecture Co-Laboratory: GameSetandMatch II: On Computer Games, Advanced Geometries, and Digital Technologies*, episode publishers, 2006.
32. K. Squire, *Open-Ended Video Games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age*, w: *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, ed. K. Salen, D. The John, T. Catherine, The MIT Press, Cambridge 2008, s. 172.
33. L.B. Jeppesen, *Profiting from Innovative User Communities: How Firms Organize the Production of User Modifications in the Computer Industry*, Working Papers 2003–2004, Department of Industrial Economics and Strategy, Copenhagen Business School, 2004, s. 2.
34. R. Andersen, *Customer-Initiated Product Development: A Case Study of Adaptation and Co-Configuration*, praca magisterska na University of Oslo, Department of Informatics, 2008.
35. O. von. Busch, *FASHION-able: Hacktivism and Engaged Fashion Design*, praca doktorska w School of Design and Crafts (HDK) Faculty of Fine, Applied and Performing Arts, University of Gothenburg, 2008.
36. Tamże, s. 62.
37. Zob. też K. Becker, *Tactical Reality Dictionary*, Edition Selene, Vienna 2002.
38. R. Andersen, *Customer-Initiated Product Development*, dz. cyt.
39. L.B. Jeppesen, *Profiting from Innovative User Communities*, dz. cyt.
40. G. Howson, *The Sims Is Biggest Selling PC Game ‘Franchise’ Ever*, 16.4.2008, „The Guardian”, [theguardian.com/technology/gamesblog/2008/apr/16/simsbiggestsellingpcgamei](https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2008/apr/16/simsbiggestsellingpcgamei) [data dostępu: 7.5.2022]; J. Jovic, *The Sims 4 Was the 8th Best Selling PC Game Worldwide in December 2018*, 30.1.2019, „SimsCommunity”, simscommunity.info/2019/01/30/the-sims-4-was-the-8th-best-selling-pc-game-worldwide-in-december-2018/ [data dostępu: 7.5.2022].

41. T. Sihvonen, *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, praca doktorska, University of Turku, 2009.
42. K. Squire, *Open-Ended Video Games*, dz. cyt.
43. M. Consalvo, *It's a Queer World After All: Studying The Sims and Sexuality*, GLAAD, 2009.
44. B. Lestada, *How Playing 'The Sims' Lets Me Be Free As a Queer Person in Indonesia*, 12.10.2018, Vice, [vice.com/en_asia/article/d3qkqm/how-playing-the-sims-lets-me-be-free-as-a-queer-person-in-indonesia](https://www.vice.com/en_asia/article/d3qkqm/how-playing-the-sims-lets-me-be-free-as-a-queer-person-in-indonesia); R.C. Lewis, *20 Years of Queer Exploration: How "The Sims" Helped 13 LGBTQ People Find Realization*, 6.8.2019, Bitch Media, bitchmedia.org/article/lgbtq-people-exploration-the-sims [data dostępu: 7.3.2022].
45. T. Sihvonen, *Players Unleashed!*, dz. cyt.
46. T. Bratteteig, I. Wagner, *Disentangling Participation: Power and Decision-Making in Participatory Design*, Springer International, 2014; C. Del Gaudio, C. Franzato, A.J. Oliveira, *Co-Design for Democratizing and Its Risks for Democracy*, „CoDesign” 2018, vol. 16, no. 3, s. 202–219.
47. R. Markussen, *Politics of Intervention in Design*, dz. cyt.
48. C. Del Gaudio, C. Franzato, A.J. Oliveira, *Co-Design for Democratizing and Its Risks for Democracy*, dz. cyt.

Bibliografia

1. A-M.B. Albrechtslund, *Gender Values in Simulation Games: Sex and The Sims*, w: *Proceedings of CEPE 2007: The 7th International Conference of Computer Ethics*, ed. L. Hinman [i in.], Centre for Telematics and Information Technology (CTIT), Enschede 2007, s. 1–6.
2. R. Andersen, *Customer-Initiated Product Development: A Case Study of Adaptation and Co-Configuration*, praca magisterska na University of Oslo, Department of Informatics, 2008.
3. A.J. Barner, *The Case for Fanfiction: Exploring the Pleasures and Practices of a Maligned Craft*, McFarland, 2017.
4. A. Bardzell, *Feminist HCI: Taking Stock and Outlining an Agenda for Design*, w: *CHI '10: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ed. E. Mynatt [i in.], ACM, New York, 2010, s. 1301–1310.
5. K. Becker, *Tactical Reality Dictionary*, Edition Selene, Vienna 2002.
6. A. Botero, C. Del Gaudio, A. Gutiérrez Borrero, *Designing, Sensing, Thinking through Autonomía(s)*, „Strategic Design Research Journal” 2018, vol. 11, no. 2, s. 51–57.
7. T. Bratteteig, I. Wagner, *Disentangling Participation: Power and Decision-Making in Participatory Design*, Springer International, 2014;

8. C. Del Gaudio, C. Franzato, A.J. Oliveira, *Co-Design for Democratizing and Its Risks for Democracy*, „CoDesign” 2018, vol. 16, no. 3, s. 202–219.
9. M. Bryson, *When Jill Jacks in: Queer Women and the Net*, „Feminist Media Studies” 2004, vol. 4, no. 3, s. 239–254.
10. O. von. Busch, *FASHION-able: Hacktivism and Engaged Fashion Design*, praca doktorska w School of Design and Crafts (HDK) Faculty of Fine, Applied and Performing Arts, University of Gothenburg, 2008.
11. J. Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, 1990.
12. F. Celaschi, A. Deserti, *Design e Innovazione*, Carrocci, Milano 2007.
13. K.H. Chan, *Why I'm Afraid Video Games Will Continue To 'Bury Its Gays*, 14.8.2017, Polygon, polygon.com/2017/8/4/16090980/life-is-strange-death-lgbtq-characters [data dostępu: 7.5.2022].
14. M. Consalvo, *It's a Queer World After All: Studying The Sims and Sexuality*, GLAAD, 2009.
15. N. Cross, D. Elliott, R. Roy, *Man Made Futures: Readings in Society, Technology and Design*. Open University, 1980.
16. T. De Laurentis, *Technologies of Gender*, Indiana University Press, 1987.
17. C. Del Gaudio, *Depicting Concurrency between the Participatory and the Strategic Design Practice within the Urban Context*, „Strategic Design Research Journal” 2017, vol. 10, no. 2, s. 156–163.
18. P. Ehn, *Participation in Design Things*, w: *Participatory Design Conference, 8, Bloomington, Indiana, 2008*, Bloomington 2008, s. 92–101.
19. C. Del Gaudio, S. Tanaka, D.O. Pastori, *Between Dissent and Consensus, Resistance, and Counter-Resistance: Design Practice as Common Project-Process for Plural Possibilities of Being and Becoming*, „Temes de Disseny” 2021, # 37, s. 157–181.
20. C. Del Gaudio, C. Franzato, A.J. Oliveira, *Co-Design for Democratizing and Its Risks for Democracy*, „CoDesign” 2018, vol. 16, no. 3, s. 202–219.
21. A. Escobar, *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*, Duke University Press, 2018.
22. G. Fischer, *Meta-Design: Beyond User-Centred and Participatory Design*, w: J.A. Jacko, D. Harris, C. Stephanidis, *Human-Computer Interaction: Theory and Practice*, Editora, 2003.
23. C. Franzato, *Metadesign: Letting the Future Design*, w: *Proceedings of the 5th International Forum of Design*, 2014, s. 90–96.
24. T. Fry, *Design as Politics*, Berg, 2010.
25. E. Giaccardi, *Metadesign as an Emergent Design Culture*, „Leonardo” 2005, vol. 38 no. 4, s. 342–349.

26. O.S. Good, *Same-Sex Relationships Get The Sims 4 Rated for Adults Only in Russia*, 11.5.2014, Polygon, polygon.com/2014/5/11/5706538/the-sims-4-russia-mature-rating-gay-marriage [data dostępu: 7.5.2022].
27. K.L. Gray, D.J. Leonard, *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*, University of Washington Press, 2018.
28. D. Haraway, *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Universale Economica Feltrinelli, Milan 1991.
29. D. Harrison, *No Body There: Notes on the Queer Migration to Cyberspace*, „The Journal of Popular Culture” 2010, vol. 43, no. 2, s. 286–308.
30. G. Howson, *The Sims Is Biggest Selling PC Game ‘Franchise’ Ever*, 16.4.2008, „The Guardian”, theguardian.com/technology/gamesblog/2008/apr/16/simsbiggestsellingpcgamei [data dostępu: 7.5.2022].
31. L.B. Jeppesen, *Profiting from Innovative User Communities: How Firms Organize the Production of User Modifications in the Computer Industry*, Working Papers 2003–2004, Department of Industrial Economics and Strategy, Copenhagen Business School, 2004, s. 2.
32. J. Jovic, *The Sims 4 Was the 8th Best Selling PC Game Worldwide in December 2018*, 30.1.2019, „SimsCommunity”, simscommunity.info/2019/01/30/the-sims-4-was-the-8th-best-selling-pc-game-worldwide-in-december-2018/ [data dostępu: 7.5.2022].
33. B. Lestada, *How Playing ‘The Sims’ Lets Me Be Free As a Queer Person in Indonesia*, 12.10.2018, Vice, [vice.com/en_asia/article/d3qkqm/how-playing-the-sims-lets-me-be-free-as-a-queer-person-in-indonesia](https://www.vice.com/en_asia/article/d3qkqm/how-playing-the-sims-lets-me-be-free-as-a-queer-person-in-indonesia)
34. R.C. Lewis, *20 Years of Queer Exploration: How “The Sims” Helped 13 LGBTQ People Find Realization*, 6.8.2019, Bitch Media, bitchmedia.org/article/lgbtq-people-exploration-the-sims [data dostępu: 7.3.2022].
35. R. Markussen, *Politics of Intervention in Design: Feminist Reflections on the Scandinavian Tradition*, „AI and Society” 1996, vol. 10, no. 2, s. 127–141.
36. D. Moraes, *Metaprojeto – 0 design do design*, Blucher, 2010.
37. K. Oosterhuis, L. Feireiss, *The Architecture Co-Laboratory: GameSetandMatch II: On Computer Games, Advanced Geometries, and Digital Technologies*, episode publishers, 2006.
38. K. Orland, *Russia Hangs Adults-Only Rating on The Sims 4*, 5.9.2014, ArsTechnica, arstechnica.com/gaming/2014/05/russia-hangs-adults-only-rating-on-the-sims-4/ [data dostępu: 7.5.2022].
39. N. Power, *Gendered Objects*, „Disegno” 2017, no. 15, s. 47–58.
40. T. Schultz [i in.], *What Is at Stake with Decolonizing Design? A Roundtable*, „Design and Culture” 2018, vol. 10, no. 1, s. 81–101.

41. T. Sihvonen, *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*, praca doktorska, University of Turku, 2009.
42. The Sims, modthesims.info/ [data dostępu: 7.3.2022]
43. K. Squire, *Open-Ended Video Games: A Model for Developing Learning for the Interactive Age*, w: *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, ed. K. Salen, D. The John, T. Catherine, The MIT Press, Cambridge 2008, s. 167–198.
44. E. Sweet, *Toys Are More Divided by Gender Now Than They Were 50 Years Ago*, „The Atlantic” 9.12.2014, theatlantic.com/business/archive/2014/12/toys-are-more-divided-by-gender-now-than-they-were-50-years-ago/383556/ [data dostępu: 7.3.2022].
45. C.A. Vassão, *Metadesign. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*, Blucher, São Paulo 2010.
46. R. Verganti, *Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean*, Harvard Business School Publishing Corporation, 2009.
47. J. Wajcman, *From Women and Technology to Gendered Technoscience*, „Information, Community and Society” 2007, vol. 10, no. 3, s. 287–298.
48. L. Winner, *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*, University of Chicago Press, 1986.
49. S. Yelavich, B. Adams, *Design as Future-Making*, Bloomsbury, 2014.

Abstrakt

Wielokrotnie wykazywano, że nierówność może zostać zakodowana w światach wirtualnych, a kultura gier komputerowych spotyka się ze szczególną krytyką dotyczącą promowania seksizmu i uprzywilejowania heteroseksualności. Niniejszy artykuł stanowi refleksję nad tym, jak projektowanie gier komputerowych może wspierać kreatywną eksplorację tożsamości płciowej. Analiza przetwarzania gry The Sims przez społeczność queer i dalszego jej rozwoju ujawnia potencjał łączenia projektowania gier typu sandbox z praktyką modowania w celu przewyciężenia obecnych ograniczeń w myśleniu o tworzeniu gier. Na koniec autorki spekulują na temat dalszych transformacji systemów promujących transgresję dyskursu hegemonicznego poprzez praktyki metadizajnu.

Artykuł dostępny online:

<https://formy.xyz/artikul/metadizajn-systemow-transgresji-kreowanie-tozsamosci-i-queerowosc/>

dostęp: 10.04.2026

6 **Metadesign of Systems for Transgression: Creative Construction of Identity and Queerness**

Abstract EN

Many have shown how inequality can be coded into virtual worlds, and gaming culture in particular has been criticised for upholding sexism and heterosexuality through game design. This article reflects on how videogame design can support the creative construction of gender identity. The analysis of how the game The Sims has been appropriated by the queer community and of its development reveals the potential of the integration between “sandbox” design and the practice of “modding” to overcome the current limitations in the game’s design approach. The authors finalise by speculating further transformation in metadesign of systems for promoting the transgression of hegemonic discourse.

Keywords: modding, metadesign, queer, transgression