

Tubylcze gry wideo jako narzędzie wspierania i ochrony kultur ludności rdzennej w Amerykach. Przykłady *Never Alone* i *Huni Kuin: Yube Baitana*

Indigenous video games as a tool for supporting and protecting indigenous cultures in the Americas. The case of Never Alone and Huni Kuin: Yube Baitana

Krzysztof Ząbecki

Uniwersytet Warszawski | krzysztofzabecki@student.uw.edu.pl

Abstract: The purpose of this article is to present the concept of indigenous video games by analyzing two games created in cooperation with indigenous peoples: *Never Alone* made in collaboration with Native American Inuit communities living in Southcentral Alaska and *Huni Kuin: Yube Baitana* created with the participation of the Kaxinawá people from Brazil. The article describes motivations of the developers of the games, forms of participation of indigenous people in their production, elements of native cultures presented in the games as well as challenges and opportunities associated with developing “indigenous video games”.

Keywords: indigenous video games, native people, indigenous cultures, Kaxinawá, Inuit

Homo Ludens 1(10)/2017 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2017
received 31.12.2016 | revision 17.04.2017 | accepted 20.07.2017

1. Wstęp

Gry wideo stały się środkiem przekazu o zasięgu globalnym, a dzięki ciągłemu upowszechnianiu się dostępu do nowych technologii coraz częściej mogą być wykorzystywane także przez grupy dotychczas dotknięte wykluczeniem cyfrowym. Dotyczy to m.in. ludności tubylczej w Amerykach, choć dostęp do komputera i internetu wśród rdzennych mieszkańców tych kontynentów nadal jest wyraźnie niższy niż wśród reszty społeczeństwa (Bank Światowy, 2014, s. 61–64; Howard, Busch, Sheets, 2010, s. 114–117). Nowe technologie informacyjne mogą mieć dwojaki wpływ na kultury tubylcze: z jednej strony, poprzez promocję szeroko rozumianego zachodniego stylu życia stanowią potencjalne zagrożenie dla tradycyjnych wierzeń, obrzędów i wartości, z drugiej zaś – same dają szansę, by wykorzystać je do promocji i ochrony rdzennych kultur.

Przykładem próby zastosowania nowych mediów w działaniach na rzecz kultur autochtonicznych są dwie gry omawiane w niniejszym tekście: *Never Alone*, wykreowana we współpracy z grupami tubylczymi zamieszkującymi południową Alaskę, oraz *Huni Kuin: Yube Baitana*, współtworzona przez członków ludu Kaxinawá z Brazylii. Celem artykułu jest przedstawienie motywacji autorów analizowanych gier, formy udziału ludności tubylczej w ich produkcji, elementów kultur rdzennych zawartych w obu grach oraz wyzwani i możliwości, jakie niesie za sobą kreowanie tubylczych gier wideo.

W niniejszym tekście tubylcze gry wideo definiuje się jako gry tworzone lub współtworzone przez ludność tubylczą i przedstawiające elementy kultury tej ludności. Wywód podzielony jest na dwie główne części: pierwsza dotyczy procesu produkcji gier wybranych do analizy, druga zaś ich treści. Dane na pierwszy z tych tematów pochodzą z artykułów i wywiadów, które ukazały się na oficjalnych stronach internetowych obu projektów oraz w specjalistycznych serwisach internetowych.

Dotychczas bardzo nieliczni badacze podejmowali temat możliwości wykorzystania gier wideo jako narzędzia do promocji i ochrony kultur tubylczych. Wśród nich wyróżniającą się postacią jest Elizabeth LaPensée, kanadyjska badaczka, projektantka i programistka gier, zajmująca się – i w swej pracy naukowej, i twórczej – przede wszystkim grami poważnymi (*serious games*), szczególnie w kontekście potencjału zastosowania

ich przez ludność tubylczą do przekazywania tradycyjnej wiedzy i leczenia traum związanych ze społeczną i kulturową marginalizacją (2014a, 2014b). Na uwagę zasługuje również artykuł Tyne'a Crowa i Davida Parsonsa, opisujący realizację projektu gry mobilnej służącej do nauki języka maori, w której proces edukacyjny opiera się na tradycyjnych metodach nauczania silnie zakorzenionych w kulturze maoryskiej (2015). Ponadto temat możliwości wspierania i promowania kultur ludów rdzennych za pomocą gier wideo pojawia się w specjalistycznych serwisach internetowych z różnych części świata (m.in. González, 2014; Matheson, 2015; Travers, 2016). Wciąż jednak jest to zagadnienie rzadko badane na świecie, a w polskich opracowaniach dotychczas właściwie nieobecne.

2. Produkcja gier tubylczych na przykładzie *Never Alone* i *Huni Kuin: Yube Baitana*

2.1. Model komercyjny vs działalność *non profit*

Większość grup tubylczych w Amerykach stanowią nieduże, zamknięte społeczności, których liczebność przeważnie nie przekracza kilku tysięcy osób (Corrons i in., 2009, s. 65–68; Norris, Vines, Hoeffel, 2012; Statistics Canada, 2016). Tak jest również w przypadku ludu Kaxinawá, współpracującego przy produkcji *Huni Kuin: Yube Baitana*, który szacunkowo ma mniej niż 10 tys. członków (Corrons i in., 2009, s. 86), żyjących w kilku rozproszonych grupach na terenie Brazylii i Boliwii. Znacznie większą zbiorowość stanowią Inuici, których kulturę przedstawia gra *Never Alone*: na Grenlandii, w Kanadzie, w Stanach Zjednoczonych i w Rosji żyje ich łącznie ok. 160 tys., z czego Alaskę zamieszkuje ok. 50 tys. (Ellsworth, O'Keeffe, 2013).

Obie grupy są na tyle mało liczne, że gdyby miały być głównymi odbiorcami analizowanych gier, ich produkcja okazałaby się nieopłacalna, szczególnie biorąc pod uwagę wciąż stosunkowo ograniczony dostęp tychże grup do komputerów i internetu. Wydaje się więc, że w pewnym uproszczeniu gry tubylcze mogą powstawać w ramach dwóch głównych modeli: albo jako produkcje komercyjne, w których treść i forma rozgrywki są dostosowane do szerszej grupy odbiorców i skoncentrowane przede wszystkim na funkcji ludycznej, albo też w ramach działalności

non profit, będąc wówczas skierowanymi pod względem treści zwłaszcza do ludności tubylczej i skupiając się bardziej na funkcjach edukacyjnej, ekspresywnej i społecznej. Oba te modele mogą być zobrazowane na przykładzie gier analizowanych w niniejszym artykule.

Gra *Huni Kuin: Yube Baitana* jest niekomercyjnym projektem powstałym jako efekt współpracy członków ludu Kaxinawá z naukowcami z Uniwersytetu São Paulo pod przewodnictwem antropologa Guilherme Meneses, przy udziale autorów gier ze studia Bobware oraz wytwórni filmów dokumentalnych Etnolhar. Realizacja projektu była finansowana przede wszystkim w ramach programu promocji kultury Rumos instytutu Itaú Cultural związanego z prywatnym Bankiem Itaú, a w niewielkim stopniu także przez Uniwersytet São Paulo (Meneses, 2016, s. 1). Gra ukazała się w 2016 roku i – jako produkcja *non profit* – jest dostępna do pobrania za darmo z oficjalnej strony internetowej projektu, w wersji dla komputerów z systemami operacyjnymi Windows, Mac OS i Linux (Gamehunikuin.com.br, 2016).

W przeciwieństwie do *Huni Kuin: Yube Baitana*, gra *Never Alone* stanowiła projekt komercyjny, przy czym współtworząca go firma Upper One Games została założona przez filię Rady Plemiennej Cook Inlet, która sama jest organizacją *non profit* działającą na rzecz tubylczej ludności Alaski. Firma ta, będąca pierwszym tubylczym producentem gier w Stanach Zjednoczonych, mimo nastawienia na zysk ekonomiczny deklaruje chęć wspierania wartości i prawa do samostanowienia rdzennych mieszkańców Alaski (Upper One Games, 2014). Gra *Never Alone* została wydana w 2014 roku, pierwotnie w wersji na komputery i urządzenia mobilne z systemami operacyjnymi Windows, Mac OS i Linux za pośrednictwem platformy Steam, a także na konsole PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One oraz Wii U. (Neveralonegame.com, 2014a). Sugerowana cena w dniu premiery wynosiła 14,99 dol. (Suddi, 2014), a w ciągu pierwszych miesięcy gra znalazła kilkaset tysięcy nabywców (Sinclair, 2015). Ponadto w 2016 roku ukazała się wersja gry pod tytułem *Never Alone: Ki Edition* dla urządzeń mobilnych wyposażonych w systemy operacyjne Android oraz iOS (Neveralonegame.com, 2016).

Różne modele finansowania i dystrybucji analizowanych gier sprawiają, że znacząco różnią się ich budżety i liczba osób zaangażowanych w ich kreowanie. W przypadku *Huni Kuin: Yube Baitana* łączne środki przeznaczone na projekt nie przekroczyły 150 tys. dol. (biorąc pod uwagę,

że dotacja z programu Rumos, czyli głównego źródła finansowania, była mniejsza niż 120 tys. dol. [Rumos Itaú Cultural, 2013]), a do ośmioosobowego zespołu odpowiedzialnego za stronę techniczną gry należał tylko jeden programista (Meneses, 2016, s. 5). Dla porównania, budżet na produkcję gry *Never Alone* był przynajmniej 10-krotnie wyższy (Martens, 2014), programistów zatrudniono zaś 12 (de Matos, 2014). Różnice te przekładają się przede wszystkim na jakość oprawy audiowizualnej – w *Huni Kuin: Yube Baitana* prostej i dwuwymiarowej, a w *Never Alone* złożonej z trójwymiarowych obiektów i wykorzystującej znacznie bardziej zaawansowane efekty graficzne. Niemniej jednak do produkcji obu gier zastosowano ten sam silnik: Unity 3D (Meneses, 2016; E-Line Media, 2014).

2.2. Rola ludności tubylczej w produkcji analizowanych gier

Udział ludności autochtonicznej w procesie produkcji stanowi – według definicji zaproponowanej we wstępie do niniejszego artykułu – jeden z dwóch elementów charakteryzujących grę tubylczą. Charakter tego udziału może wszakże być bardzo zróżnicowany. W pracach nad *Huni Kuin: Yube Baitana* uczestniczyło łącznie blisko 30 reprezentantów ludu Kaxinawá, którzy w ciągu czterech miesięcy warsztatów współtworzyli scenariusz gry na podstawie lokalnych historii i legend, projektowali elementy graficzne oparte na miejscowej sztuce, partycypowali w nagraniach muzyki, efektów dźwiękowych i głosów w scenach przerywnikowych, a także tłumaczyli zawartość gry na język kaxinawá. Jednocześnie odbywały się również zorganizowane przez autorów gry warsztaty, w których trakcie miejscowa ludność tworzyła krótkometrażowe filmy ukazujące jej życie codzienne; zamieszczono je później na oficjalnej stronie projektu (Meneses, 2016, s. 5–8). Zgodnie z założeniem, że tubylcza wiedza wykorzystana przy realizacji gry należy do całej społeczności, prawa autorskie przekazano ludowi Kaxinawá (tamże, s. 16–17). Ponadto w ramach przedsięwzięcia w tubylczych wioskach zainstalowano panele słoneczne, zaspokajając jedną z elementarnych potrzeb lokalnej społeczności (tamże, s. 15–16).

W produkcji *Never Alone* udział wzięło blisko 40 przedstawicieli ludności tubylczej z Alaski. Dzielili się oni wiedzą na temat swojej kultury, uczestniczyli w pisaniu scenariusza, tłumaczyli zawartość gry na język inupiak, jeden z członków społeczności użyczył głosu narratoremu gry, a liczne elementy graficzne były wzorowane na tradycyjnej

sztuce mieszkańców Alaski. Ponadto wśród dodatków do gry znajdują się wywiady z reprezentantami ludności tubylczej, którzy opowiadają m.in. o swojej kulturze i codziennym życiu (Neveralonegame.com, 2014b).

3. Przedstawienie kultur tubylczych w analizowanych grach

Zawarcie w grze treści związanych z kulturą rdzennej ludności stanowi drugi element charakteryzujący gry tubylcze. Niektóre sposoby przedstawienia kultur społeczności autochtonicznych zostały już wspomniane w poprzednim podrozdziale: można do nich zaliczyć m.in. wykorzystanie elementów tradycyjnych opowieści, wierzeń i zwyczajów w fabule i rozgrywce, nawiązania do lokalnej sztuki w oprawie graficznej i dźwiękowej czy wprowadzenie do gry treści w języku tubylczym.

3.1. Fabuła i rozgrywka

Grywalnymi postaciami w *Huni Kuin: Yube Baitana* są mityczne bliźnięta poczęte przez węża, a scenariusz gry opiera się na pięciu mitach ludu Kaxinawá – prostych historiach rozgrywających się na pograniczu światów rzeczywistego i magicznego; protagoniści mają na celu przywrócenie równowagi między człowiekiem a siłami nadprzyrodzonymi oraz stanie się „prawdziwymi ludźmi” – tytułowymi *huni kuin* – poprzez opanowanie tradycyjnych sztuk i umiejętności. Nowe zdolności pozwalają bohaterom realizować kolejne zadania i pokonywać przeszkody: gracz uczy się wykorzystania mocy duchowych czerpanych z otaczającej przyrody, użycia tradycyjnej broni, a także wytwarzania barwników i leków z miejscowych roślin. Umiejętności te przekładają się na rozgrywkę: przykładowo, protagoniści mogą natrafić na dwa podstawowe typy przedmiotów: na obiekty leczące siły fizyczne poprzez odnowienie punktów życia postaci lub wzmacniające siły duchowe, co daje specjalne zdolności, które z czasem stają się coraz potężniejsze. Choć podobne rozwiązania spotykane są w grach wideo od dawna, w przypadku *Huni Kuin: Yube Baitana* ich wykorzystanie ma swoje odzwierciedlenie w wierzeniach ludu Kaxinawá. Innym przykładem wplecenia elementów owych wierzeń w rozgrywkę są opiekujące się żyjącymi istotami byty nadprzyrodzone, które – gdy

gracz zbyt intensywnie poluje – zmieniają zwierzęta, dotąd bezbronne, w groźnych przeciwników (Meneses, 2016, s. 9-15).

Również w grze *Never Alone* fabuła oparta jest na tubylczej mitologii. Grywalnymi bohaterami są dziewczynka z ludu Inupiak oraz lis polarny (a w późniejszej fazie gry jego duch), którzy wyruszają w podróż, by poznać przyczynę nieprzerwanej zimy oraz późniejszego zniszczenia wioski dziecka. Podczas rozgrywki bohaterowie spotykają mityczne duchy zwierząt, które wskazują im drogę i pomagają dostać się w trudno dostępne miejsca, a także wrogie duchy w formie zórz polarnych – tych należy unikać. Protagonistka do walki i niszczenia części przeszkód wykorzystuje tradycyjną dla społeczności inuickich bołę, czyli kamienie połączone rzemieniem. Gra oparta jest przede wszystkim na sekcjach platformowych rozgrywających się w niezamieszkałej, dzikiej przestrzeni; w większej mierze pokazuje więc zmagania z siłami natury niż elementy tubylczej kultury.

3.2. Oprawa graficzna i muzyka

W przypadku obu gier ludność tubylcza brała udział w tworzeniu oprawy audiowizualnej, chociaż w różnym stopniu. Lokalni artyści kreowali projekty graficzne, muzykę, efekty dźwiękowe i kwestie mówione zaimplementowane w *Huni Kuin: Yube Baitana* (Meneses, 2016, s. 6) – praca ta przełożyła się więc w sposób bezpośredni na zawartość gry. Z kolei w *Never Alone* za oprawę graficzną i dźwiękową odpowiadała grupa profesjonalistów spoza ludności tubylczej, która inspirowała się rdzenną kulturą. Inspiracje te są widoczne zwłaszcza w scenach przerywnikowych, składających się z prostych, monochromatycznych animacji, w których rysunki nawiązują do sztuki Inuitów. Tym samym wpływ lokalnych artystów na grę był głównie pośredni – wyjątek stanowił narrator, pochodzący z miejscowej społeczności.

3.3. Wykorzystanie języka tubylczego

Biorąc pod uwagę, że język należy do podstawowych nośników kultury, zawarcie treści w rdzennej mowie to ważny element gry tubylczej¹, który

.....

¹ Istnieją ponadto bardzo nieliczne przypadki gier, których zgodnie z przyjętą definicją nie można określić mianem tubylczych, a które zawierają rozbudowane treści w językach

potencjalnie pozwala tubylczemu odbiorcy silniej utożsamić się z zawartym w niej przekazem kulturowym, a przy tym może w pewnym stopniu służyć do poprawy znajomości tego języka. Zarazem stopień wykorzystania mowy ludności autochtonicznej współpracującej przy produkcji gier tubylczych bywa różny, co widać również na przykładzie analizowanych gier. W *Never Alone* kwestie narratora są wypowiedzane w języku inupiak i opatrzone angielskimi podpisami, podobnie jak wywiady z rdzenną ludnością stanowiące dodatkową zawartość gry. Pozostałe elementy, czyli interfejs oraz składniki fabuły mające formę tekstu pojawiającego się w czasie ładowania kolejnych etapów gry, są wyłącznie w języku angielskim. Również w przypadku *Huni Kuin: Yube Baitana* wypowiedzi narratora nagrano w rdzennym języku, ale ponadto istnieje możliwość ustawienia wersji gry w kaxinawá, dzięki czemu także interfejs wyświetlany jest w tym języku.

4. Wnioski

Tubylcze gry wideo – w znaczeniu gier współtworzonych przez społeczności rdzenne i przedstawiających elementy ich kultur – stanowią godny uwagi przykład przenikania się tradycji i nowoczesności. Trudno jednoznacznie ocenić rzeczywisty wpływ owych produkcji na tubylcze kultury, tym bardziej że jest to nowe i wciąż mało zbadane zjawisko. Wypowiedzi reprezentantów rdzennych społeczności, którzy uczestniczyli w produkcji obu analizowanych gier, a także inne działania kulturalne angażujące ludność tubylczą (jak np. warsztaty filmowe Native American and Indigenous Film Program organizowane przez Sundance Institute [1995]) wydają się wskazywać, że najistotniejszą korzyścią wynikającą z powstawania gier tubylczych jest danie rdzennej ludności możliwości wyrażenia własnej kultury, a szerokiemu gronu odbiorców – lepszemu jej poznaniu. Tym sposobem współtworzone gry mogą dawać społecznościom tubylczym poczucie dumy z własnej kultury, co jest szczególnie

.....

ludności rdzennej. Najbardziej znanym przykładem jest zapewne gra *Assassin's Creed III*, w której dialogi licznych występujących w grze postaci z plemienia Mohawków nagrano w ich własnym języku (ICMN Staff, 2012).

ważne w kontekście odrzucania rdzennych tradycji i języka – zwłaszcza przez młode pokolenie (Corrons i in., 2009, s. 89–90).

Próba zaimplementowania elementów kultury tubylczej w grze wideo wiąże się jednak z ryzykiem przedstawienia tej kultury w sposób przesadnie uproszczony, zwłaszcza że treść, którą chce się przekazać, musi zostać dostosowana do specyfiki gry jako środka tego przekazu. Można np. odnotować, że w grach zdecydowanie dominuje typowa dla kultury Zachodu narracja linearna, podczas gdy w opowieściach licznych grup tubylczych z Ameryki – w tym również plemienia Kaxinawá – przeważnie ma ona charakter cykliczny. Przy tym *Never Alone* wstępnie potwierdza, że obraz rdzennej kultury okazuje się bardziej narażony na spłylenie w grach tubylczych powstających według modelu komercyjnego, w których dominuje funkcja ludyczna: tubylcza kultura zdaje się pełnić w tym przypadku przede wszystkim rolę tła i dodatku do samej gry. Również bardziej ograniczona partycypacja ludności tubylczej w produkcji gry *Never Alone* w porównaniu z *Huni Kuin: Yube Baitana* przynajmniej częściowo wynika z konieczności pogodzenia celów społecznych z komercyjnymi.

Mimo tych różnic analizowane gry stanowią ważną próbę działania na rzecz kultur tubylczych, a oba modele ich tworzenia – komercyjny i *non profit* – mogą się wzajemnie uzupełniać. Nie należy spodziewać się, że gry wideo odegrają decydującą rolę w ochronie i promocji rdzennych wierzeń i tradycji, mogą natomiast stanowić dodatkowe narzędzie pozwalające osiągnąć to zamierzenie. Jak stwierdzili sami twórcy *Huni Kuin: Yube Baitana*, celem ich projektu nie jest ochrona rdzennej kultury w znaczeniu utrwalania jej w zastanej postaci, lecz jej wspieranie poprzez tworzenie nowych form jej wyrażania, we współpracy z ludnością tubylczą (Meneses, 2016, s. 22–23). Gry analizowanego typu mogą okazać się szczególnie wartościowe – zarówno dla rdzennej ludności w Amerykach i poza nimi, jak i dla innych kultur mniejszościowych – właśnie jako platformy pozwalające przekształcać i rozwijać tradycyjne wierzenia, sztukę i języki.

Literatura

Bank Światowy (2014). *Los Pueblos Indígenas en América Latina. Balance político, económico y social al término del Segundo Decenio Internacional de*

- los Pueblos Indígenas en el Mundo. Washington: Bank Światowy. Online: <<http://www.politicaindigena.org/documentos/pueblos-indigenas-america-latina-banco-mundial.pdf>>.
- Corrons, X. A. i in. (2009). *Atlas sociolingüístico de pueblos indígenas en América Latina*. Cochabamba: FUNPROEIB Andes.
- Crow, T., Parsons, D. (2015). A Mobile Game World for Māori Language Learning. W: T. H. Brown, H. J. van der Merwe (red.), *The Mobile Learning Voyage – From Small Ripples to Massive Open Waters: 14th World Conference on Mobile and Contextual Learning, mLearn 2015, Venice, Italy, October 17–24, 2015, Proceedings* (s. 84–98). Cham: Springer International Publishing.
- Ellsworth, L., O’Keeffe, A. (2013). Circumpolar Inuit health systems. *International Journal of Circumpolar Health*, 72(1). Online: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3402/ijch.v72i0.21402#aHRocDovL3d3dy50YW-5kZm9ubGluZS5jb2ovZG9pL3BkZi8xMC4zNDAYL2lqY2gudjcyTAUMjEoMDJAJQEAW>>.
- E-Line Media (2014). Never Alone (Kisima Ingitchuna). Online: <<http://madewith.unity.com/en/games/never-alone-kisima-ingitchuna>>.
- Gamehunikuin.com.br (2016). Huni Kuin. Yube Baitana. Download. Online: <<http://www.gamehunikuin.com.br/downloads>>.
- González, M. (24 lipca 2014). Los videojuegos como herramienta educativa y cultural. Online: <<http://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/7426-los-videojuegos-como-herramienta-educativa-y-cultural.html>>.
- Howard, P. N., Busch, L., Sheets, P. (2010). Comparing Digital Divides: Internet Access and Social Inequality in Canada and the United States. *Canadian Journal of Communication*, 35(1), 109–128. Online: <<http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/2192/2161>>.
- ICMN Staff (31 października 2012). „Assassin’s Creed III”: A Critical Success, and a Cultural Milestone. Online: <<http://indiancountrymedianetwork.com/news/assassins-creed-iii-a-critical-success-and-a-cultural-milestone>>.
- LaPensée, E. (2014a). Survivance Among Social Impact Games. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 8(13), 43–60. Online: <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/141/171>>.

- LaPensée, E. (2014b). Survivance as an Indigenously Determined Game. *Alter-Native: An International Journal of Indigenous Peoples*, 10(3), 263–275. Online: <<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/117718011401000305>>.
- Martens, T. (29 listopada 2014). “Never Alone” game smartly explores Alaska native tribal lore. Online: <<http://herocomplex.latimes.com/games/never-alone-game-smartly-explores-alaska-native-tribal-lore>>.
- Matheson, J. (15 stycznia 2015). The Rise of Indigenous Storytelling in Games. Online: <<http://www.ign.com/articles/2015/01/16/the-rise-of-indigenous-storytelling-in-games>>.
- Matos, X. de (19 marca 2014). Sharing legends with the world in „Never Alone”, a game inspired by Alaskan Native communities. Online: <<http://www.engadget.com/2014/03/19/sharing-legends-with-the-world-in-never-alone-a-game-inspired-b>>.
- Meneses, G. P. (2016). Saberes em jogo: a criação do videogame „Huni Kuin: Yube Baitana”. Online: <<http://www.gamehunikuin.com.br/wp-content/uploads/2016/10/MENESES-G.-Saberes-em-jogo.pdf>>.
- Neveraloneygame.com (2014a). Never Alone (Kisima Ingitchuna). Online: <<http://neveraloneygame.com>>.
- Neveraloneygame.com (2014b). Never Alone. Online: <<http://neveraloneygame.com/game>>.
- Neveraloneygame.com (17 czerwca 2016). The Ki Edition is out for Android. Online: <<http://neveraloneygame.com/the-ki-edition-is-out-for-android>>.
- Norris, T., Vines, P. L., Hoeffel, E. M. (2012). The American Indian and Alaska Native Population: 2010. Online: <<http://www.census.gov/prod/cen2010/briefs/c2010br-10.pdf>>.
- Rumos Itaú Cultural (17 września 2013). Itaú Cultural divulga em Campinas o Rumos 2013, agora totalmente reformulado. Online: <<http://www.iar.unicamp.br/acontece/materias/Ita%C3%BA Cultural-leva-novo-Rumos-2013Campinas.pdf>>.
- Sinclair, B. (2 marca 2015). Never Alone to have company in “world games” genre. Online: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-03-02-never-alone-may-have-lots-of-company-in-world-games-genre>>.
- Statistics Canada (15 września 2016). Aboriginal Peoples in Canada: First Nations People, Métis and Inuit. Online: <<http://www12.statcan.gc.ca/nhs-enm/2011/as-sa/99-011-x/99-011-x2011001-eng.cfm>>.

- Suddi, A. (13 sierpnia 2014). Never Alone Will Be Coming to PS4, Xbox One & PC on November 4th. Online: <<http://www.thesixthaxis.com/2014/08/13/never-alone-will-be-coming-to-ps4-xbox-one-pc-on-november-4th>>.
- Sundance Institute (1995). Native American And Indigenous Film Program. Online: <<http://www.sundance.org/programs/native-program>>.
- Travers, P. (6 października 2016). First Australian Indigenous-language video game offers new platform for ancient culture. Online: <<http://www.abc.net.au/news/2016-10-06/first-australian-indigenous-language-video-game-in-development/7907414>>.
- Upper One Games (2014). A great story has the ability to move the audience in many ways. Online: <<http://www.upperonegames.citci.org>>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
27 grudnia 2016.

mgr Krzysztof Ząbecki – geograf, iberysta, doktorant na Wydziale Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego

Tubylcze gry wideo jako narzędzie wspierania i ochrony kultur ludności rdzennej w Amerykach. Przykłady *Never Alone* i *Huni Kuin: Yube Baitana*

Abstrakt: Celem artykułu jest przedstawienie zjawiska gier tubylczych na przykładzie dwóch gier zrealizowanych przy udziale ludów rdzennych: *Never Alone*, wykreowanej we współpracy z inuickimi społecznościami zamieszkującymi południową Alaskę, oraz *Huni Kuin: Yube Baitana*, współtworzonej przez członków ludu Kaxinawá z Brazylii. Tekst przybliży motywacje autorów analizowanych gier, formy udziału ludności tubylczej w ich produkcji, elementy kultur rdzennych zawarte w grach oraz wyzwania i możliwości, jakie niesie za sobą kreowanie tubylczych gier wideo.

Słowa kluczowe: tubylcze gry wideo, ludność rdzenna, kultury tubylcze, Kaxinawá, Inuici
