



Damian Gałuszka*

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

Czego gry cyfrowe mogą nas nauczyć o (dominującej) męskości?

KEYWORDS

digital games, masculinity, representations, gender, avatar

ABSTRACT

Gałuszka Damian, *Czego gry cyfrowe mogą nas nauczyć o (dominującej) męskości?* [What can digital games teach us about (dominant) masculinity?]. *Kultura – Społeczeństwo – Edukacja* nr 1(17) 2020, Poznań 2020, pp. 423–444, Adam Mickiewicz University Press. ISSN 2300-0422. DOI 10.14746/kse.2020.17.16.1

Digital games are a medium of constantly growing socio-cultural significance, which strengthens and expands their potential to influence players. Participation in digital games, however, is indirect and thus accomplished through an avatar – a hero, an object or a more abstract structure that allows the player to impose his will in the game world. At the same time, male avatars embody a specific type of masculinity, symbolically affecting the user. This mutual interaction can be of particular importance in shaping the ideas and views around one's masculinity or its patterns in the cultural and social dimension. In this sense, players learn from games how to be a man. This article constitutes an attempt at capturing the leading types of masculinity among the main protagonists of the most popular digital games. The study shows that many popular games reproduce the stereotypical narratives of dominant masculinity as understood by Zbyszko Melosik. The article contains an attempt at indicating the reasons for this state of affairs and the possible consequences for the players.

* ORCID <https://orcid.org/0000-0001-5184-0737>.

Słowem wprowadzenia: społeczne i kulturowe znaczenie gier cyfrowych

Gry cyfrowe od lat są nieodzownym elementem medialnego krajobrazu, a wspólnie stanowią one podstawę jednego z najważniejszych przemysłów kreatywnych. Najnowsze badania wskazują na ciągły wzrost liczby miłośników tego medium. Na świecie jest ich obecnie ponad 2,5 mld, a w 2019 roku wydali oni na gry przeszło 152 mld dolarów, co stanowi prawie 10-procentowy wzrost w stosunku do roku 2018 (Wijman, 2019). W Polsce około 76% internautów to osoby, które przynajmniej raz w roku sięgają po dowolną grę cyfrową (KPT, 2019). Te dane pokazują, jak powszechnym zjawiskiem stało się granie, powodując wzrost znaczenia tego sektora dla polskiej gospodarki. W 2018 roku jego wartość przekroczyła 500 mln dolarów, co plasuje rodzimy przemysł elektronicznej rozrywki w drugiej dziesiątce największych rynków growych na świecie (jmr/rg, 2018). Symbolicznie potwierdza to niespotykana na polskiej giełdzie zmiana z kwietnia 2020 roku, kiedy to w efekcie pandemii COVID-19 miejsce lidera zwołał Narodowy Bank Polski, a najlepiej wycenianą spółką został producent gier – firma CD Projekt (Paćkowski, 2020). Okazuje się, że w dobie globalnego kryzysu w świecie fizycznym interesującą alternatywą pozostają światy wirtualne, które są jeszcze chętniej „zaludniane” niż zwykle (Paćkowski, 2020).

Nie można pominąć potencjału gier cyfrowych w kształtowaniu zjawisk kulturowych. Praktyka tworzenia ekranizacji gier ma już dłuższą historię (Stuart, 2020), powstają też inspirowane growymi markami książki i komiksy. Globalnie rozwija się kultura cosplayu (Buhl, 2019), a także prosumenckie przedsięwzięcia na prowadzenie poświęconych grom kanałów na YouTube czy streamingów z rozgrywek na portalach w rodzaju Twitcha. Należy mieć też świadomość istnienia wystaw, koncertów czy festiwali promujących kulturę gier cyfrowych, a także instytucji muzealnych dbających o jej zachowanie. Już te wybrane przykłady pokazują, jak mocno gry cyfrowe zakorzeniły się w środowisku społecznym, warto więc przyglądać się potencjalnym efektom tej obecności w życiu graczek i graczy.

Pojawienie się rynku gier cyfrowych stworzyło „konfigurację obiektywnych relacji między pozycjami”, czyli przestrzeń społeczną, którą Pierre Bourdieu nazywa polem (Bourdieu, Wacquant, 2001: 78). Aktorzy społeczni, zdolni do dominowania w danym polu, mają pełny potencjał kształtowania jego struktury, czyli tworzenia i strukturywania praktyk i reprezentacji w polu względem wszystkich pozostałych (mniej zasobnych w kapitały) jego uczestników (Bourdieu, 1977: 72). Ci ostatni, poprzez swoje uczestnictwo w polu i poddawanie się oddziaływaniu strukturom, wytwarzają lub modyfikują indywidualny habitus,

czyli „kompleks interioryzacji, to znaczy tendencji, postaw, dyspozycji uwe wnętrznionych, wprowadzonych w sferę ludzkich nawyków (...)” (Kłoskowska, 2006: 13–14).

Co więcej, habitus generuje możliwości tworzenia i reprodukcji konkretnych wizji męskości, gdyż „wyznacza rodzaje działania wymagane przez kulturę” (Elliott, 2011: 178). Graczki i gracze przetwarzają własne habitusy poprzez uczestnictwo w swoistej grze o dostęp do gier cyfrowych, co można rozpatrywać na wielu różnych poziomach (produkcji, dystrybucji, konsumpcji) (Klimczuk, 2010). Poświęcając swój kapitał ekonomiczny, wykupują oni dostęp do konkretnych tytułów, jednocześnie poddając się wpływowi reprodukowanych w tych grach struktur symbolicznych, w tym wizerunku i zachowania wirtualnych postaci, z którymi wchodzi w interakcje.

W tym miejscu warto zadać pytanie: jakie rodzaje narracji męskości proponują dominujący w polu produkcji gier twórcy? Ich analiza wydaje się istotna z dwóch powodów: po pierwsze – nakreśli obraz dominujących sposobów konstrukcji wirtualnych ciał w procesie projektowania gier cyfrowych, po drugie – pozwoli przynajmniej częściowo zmierzyć się z pytaniem o możliwe tego konsekwencje po stronie odbiorców – konsumentów kultury popularnej, „która kształtuje aktualnie modne przekonania na temat ciała” (Melosik, 2010: 11).

Relacja pomiędzy graczem a grą

W jaki sposób gracze uosabiają się w wirtualnym świecie i wchodzi w relację z napotkanymi tam postaciami? Gry cyfrowe, których początki sięgają lat sześćdziesiątych XX wieku (Mańkowski, 2010: 13), wprowadziły zasadniczą nowość względem tradycyjnych, analogowych mediów, mianowicie sytuację interaktywności, czyli złożonej interakcji na linii gracz – gra. Przypomina to dialog pomiędzy programem komputerowym a człowiekiem (Filiciak, 2006: 49), polegający na ciągłym i bezpośrednim wpływaniu i zmienianiu stanu gry przez użytkownika pod wpływem odbieranych informacji (audiowizualnych, haptycznych) z symulacji, którą obserwuje i w której uczestniczy. Jest to więc rodzaj informacyjnego sprzężenia zwrotnego realizowanego za pomocą sprzętowych oraz programowych interfejsów wejścia i wyjścia. Wspomniane informacje są elementem symulacji, będącej dynamicznym systemem złożonym z zasad, który generuje (w efekcie działania silnika gry) symulowany świat, wirtualną rzeczywistość, w której zanurzone są wszystkie elementy konkretnej gry (w tym modele postaci), a także sam gracz (Dovey, Kennedy, 2011: 16).

Użytkowniczka bądź użytkownik gry partycypuje w symulacji poprzez figurę awatara, który w zależności od projektu pozwala na realizowanie odmiennych modeli interakcji opartych na: przestrzennej wszechobecności (*multipresent*), bohaterze lub przedmiocie (*avatar-based*), drużynie (*party-based*), uczestniku (na przykład konkursu, quizu) (*contestant-based*) czy metaforze interfejsu typu desktop (Adams, 2009). Najprościej rzecz ujmując, awatar to „semiotyczne narzędzie, które gracze noszą jak rękawiczkę” (Dovey, Kennedy, 2011: 118) i poprzez które narzucają swoją wolę w świecie gry. W ciekawy sposób kategorię awatara przedstawia Piotr Kubiński, który pisze o podwójnym uosobieniu gracza lub graczy w świecie gry – człowiek jednocześnie „zamieszkuje” wirtualną postać (awatara), a przez nią także wirtualną przestrzeń danej produkcji (Kubiński, 2016: 38). Ten rodzaj podmiotowości określa on mianem „operatora”. Jednakże taka prosta metafora bezpośredniej inkarnacji w wirtualne ciało/obiekt nie uzmysławia prawdziwie skomplikowanego charakteru opisywanej tu zależności. Jak bowiem słusznie zauważa badaczka i producentka gier Magdalena Cielecka (2013: 79):

Gracz bywa sumieniem postaci, wymuszającym działanie w zgodzie z określonymi wartościami moralnymi. Niekiedy bywa lalkarzem, sterującym postacią jak kukielką, by tańczyła w zgodzie z jego życzeniem. Bywa też wojerem, którego spojrzenie nastawione jest na erotyzm. Ostatecznie bywa również przeciwnikiem, którego głównym zadaniem nie jest pokonywanie świata, ale pokonywanie oporu bohatera.

Wytwarzane w grach treści mogą oddziaływać na odbiorców, co zakłada część modeli analizy gier cyfrowych. Przykładowo Espen Aarseth i Paweł Grabarczyk wydzielają w swoim modelu warstwę mentalną (*mental*), która zawiera kategorie analityczne odnoszące się do sfery psychicznej odbiorcy – tego jak on/a doświadcza oraz (re)interpretuje obserwowane w grze elementy audiowizualne czy też działające mechaniki (Aarseth, Grabarczyk, 2018). W tym kontekście warto wspomnieć Michała Kłosińskiego, który w swoim projekcie hermeneutyki gier wideo przekonuje, że poprzez zaangażowanie w fikcję gracze mogą testować możliwości, siebie, normy moralne i etyczne, wartości czy przekonania (Kłosiński, 2018: 34). Powołując się na takich uczonych jak Paul Ricœur, Edward Castronova, Lawrence Lessig, Martin Heidegger, Erving Goffman, Samuel Weber czy Esa Kirkkopelto, dowodzi on, że poprzez zjawisko immersji, czyli „polisensorycznego zanurzenia w wirtualnym świecie, w wirtualnym ciele” (Kłosiński, 2018: 67), gracz zamieszkuje ten świat jako ten-który-jest-sobą-jako-innym. W ten sposób gry pozwalają na wyobrażeniowe „wchodzenie w ciała” o odmiennej wrażliwości czy emocjonalności

(Kłosiński, 2018: 68). Taka perspektywa – zdaniem Kłosińskiego – otwiera graczy na nieznaną i pozwala doświadczyć inności dzięki zdolnościom i umiejętnościom właściwym człowiekowi (Kłosiński, 2018: 74). Te kompetencje, w połączeniu z opisanymi cechami gier, sprawiają, że gracze mogą odczuwać odmienne emocje (także je wzmacniać lub ich unikać w zależności od przyjętej strategii rozgrywki) oraz eksperymentować z różnymi męskosciami konstruowanymi w toku reinterpretacji wrażeń z podwójnie zapośredniczonego przebywania w wirtualnym świecie (Jansz, 2005: 236).

Rynek gier a męskość i cielesność wirtualnych postaci

Kultura produkcji gier cyfrowych oparta jest na technizacjach, oznaczających „wzajemne relacje tożsamości i kompetencji technologicznej”, określających „gusta, zdolności i inklinacje do technologii danej jednostki”, co umożliwia „jej kontakt i rozwijanie relacji z podobnie myślącymi osobami” (Dovey, Kennedy, 2011: 82). W wyniku procesów łączenia określonych typów tożsamości i kompetencji wykształcił się dominujący podmiot idealny, w którym skupiają się takie cechy jak: męskość, biały kolor skóry oraz heteroseksualność (Dovey, Kennedy, 2011: 81–82). Ów podmiot jest uogólnieniem cech pionierów epoki cyfrowej, którzy jako pierwsi wykorzystali potencjał nowych technologii, także w służbie zabawy, czego efektem było stworzenie nowego medium gier cyfrowych. Dodatkowym czynnikiem wpływającym na kulturę produkcji gier było do niedawna powszechne uznawanie komputera za atrybut męskości (Dovey, Kennedy, 2011: 103). Rzeczywiście, poziom maskulinizacji branży elektronicznej rozrywki pozostaje dość wysoki, w przeciwieństwie do stale wyrównującej się proporcji graczek do graczy (Hamilton, 2019). Mimo powolnych zmian w branży (MacDonald, 2020) gry wciąż tworzą głównie mężczyźni rasy białej (Burrows, 2013; Packwood, 2018). Przekłada się to na decyzje artystyczne, ponieważ z wcześniejszych badań wynika, że w grach cyfrowych prezentuje się głównie białych dorosłych mężczyzn (Williams i in., 2009; Sarkeesian, 2019), także w produkcjach wieloosobowych (Waddell i in., 2014: 6–7). Ta produkcyjno-kulturowa dominacja męskiej perspektywy wymusza zastosowanie odpowiednich kategorii analitycznych.

Warto tu odnotować, że w toku rozwoju społeczno-kulturowego zmieniało się pojmowanie męskości (Skucha, 2012), rozumianych jako ideologie kształtujące zarówno pożądane sposoby funkcjonowania mężczyzn, jak i pojęcia opisujące postawy przyjmowane przez samych zainteresowanych względem siebie, kobiet i otoczenia (Kłosiński, 2015: 14). Niektórzy badacze i badaczki, na przykład Raewyn

Connell, rozpatrują to zagadnienie w perspektywie opozycji pomiędzy męskością hegemoniczną a męskosciami alternatywnymi (Skucha, 2012: 10). Po stronie ujęć hegemonicznych należy usytuować kategorie męskości dominujących Zbyszko Melosika. Dyskursy męskości dominującej jednocześnie stanowią kontynuację tradycyjnych sposobów jej konstruowania oraz reakcją na postępującą emancypację kobiet, a w sensie ideologicznym zmierzają one do odrodzenia męskiej dominacji w życiu społecznym (Melosik, 2010: 187). Na podstawie pogłębionej analizy treści medialnych z początku XXI wieku Melosik proponuje następujące dyskursy męskości dominującej, wytwarzanej w efekcie kulturowej odpowiedzi na kryzys tejsze: mężczyzny sukcesu, męskości rozumianej przez pryzmat fizyczności (kulturysty), rambo, macho oraz playboya (Melosik, 2010: 190–225). Kategorie te zostały użyte w przedstawianej dalej analizie wybranych gier cyfrowych¹. Podobnie jak pojęcie „cielesność”, które w analizowanych na potrzeby niniejszego tekstu grach cyfrowych urzeczywistniają wybrane do rozpatrzenia postacie. Sposób ich prezentacji – będący w praktyce przedmiotem badania – w wymiarze estetycznym (wizualnym) i semiotycznym, odpowiada obranemu przez twórcę gry wyobrażeniu, które zawsze jest osadzone w konkretnej kulturze produkcji, będącej częścią ogólnie pojmowanego systemu kulturowego. Kultura wytwarza pożądane wizje ciała, na które składają się: ideologie, praktyki społeczne, stany i zestawy pożądanych w danej grupie cech, różne od fizycznego, danego ludzkiego organizmu, podlegające przekształceniom społecznym i określane terminem cielesności (Konecki, Chomczyński, 2012: 45–46).

Pojawia się więc pytanie: czy popularne obecnie gry cyfrowe – w zdecydowanej większości zaprojektowane i wydane po 2010 roku – proponują wizje męskości wymykające się kategoriom wypracowanym na podstawie analizy treści medialnych reprodukowanych u początku pierwszej dekady XXI wieku²? Innymi słowy, czego o męskości mogą nas nauczyć gry cyfrowe?

Metodologia badania własnego i dobór przykładów

Przedstawione wcześniej rozważania teoretyczne stanowiły podstawę metodologii badania własnego, którego celem było sprawdzenie, czy w najpopularniejszych grach cyfrowych wciąż reprodukowane są potencjalnie niekorzystne dla obiorców wzorce męskości. U podstaw tej analizy przyjęto następujące założenia:

¹ Ze względu na limit znaków zrezygnowano z pełnego opisu tych kategorii. Zainteresowanych czytelników odsyła się do tekstu źródłowego.

² Opis dyskursów męskości dominujących Zbyszko Melosika został po raz pierwszy przedstawiony w książce *Kryzys męskości w kulturze współczesnej* z 2002 roku (pierwsze wydanie).

- 1) Przemysł elektronicznej rozrywki to współcześnie ogromny i zróżnicowany rynek. Dlatego trudność stanowi samo wskazanie wystarczającej liczby gier niezbędnych do przygotowania rzetelnego opracowania, a także wytypowanie właściwego kryterium ich doboru. W związku ze wstępnym charakterem projektu, a także podjętą problematyką, postanowiono przyjąć liczbę aktywnych użytkowników jako pierwsze kryterium doboru. Ta wartość pośrednio wskazuje na popularność gry i jej znaczenie dla całej kultury (pola) produkcji gier cyfrowych, a przez to potencjał oddziaływania reprodukowanych wzorców męskości na szeroką skalę. Co więcej, należy mieć świadomość, że wytypowanie najpopularniejszych aktualnie gier jest mocno problematyczne. Wynika to z różnych form dystrybucji (fizyczna, cyfrowa; a w ramach cyfrowej odmienne internetowe sklepy z cyfrowymi wersjami gier) czy też często braku oficjalnych danych sprzedażowych.
- 2) Relacja pomiędzy graczem/ką a awatarem jest skomplikowana, jednak dla przyjętych tu rozważań najważniejsze są modele interakcji oparte na humanoidalnym bohaterze (*avatar-based*) lub grupie takich bohaterów (*party-based*). Takie przedstawienia awatarów zawierają formy cielesności, z którymi gracze/ki mogą się utożsamiać.
- 3) Za produkcję gier cyfrowych częściej odpowiadają mężczyźni, a w samych grach częściej pojawiają się męskie modele – szczególnie w przypadku postaci kontrolowanych przez gracza. Z tego też powodu postanowiono skupić się na narracjach męskości i reprezentujących je męskich bohaterach. Oznacza to, że przedmiotem zainteresowania nie są tu postaci kobiece, chociaż w omówieniu wyników niekiedy takowe są wspomniane dla nakreślenia szerszego kontekstu. W takim ujęciu analitycznie użyteczne okazały się rozważania Zbyszko Melosika wokół narracji męskości dominującej. W swoich rozważaniach Melosik łączy opisy odnoszące się do wizji ciała, zachowania, pozycji społecznej czy stosunku do otoczenia. W przeprowadzonej analizie gier skupiono się głównie na cielesności bohaterów i ich uogólnionej roli w świecie danej gry.
- 4) Ze względu na wstępny charakter badania, a także wobec dominującej roli postaci kontrolowanych przez gracza, analizie poddano jedynie głównych bohaterów w produkcjach dla pojedynczego gracza. W efekcie z analizy włączono gry sieciowe lub projektowane pod kątem rozgrywek wieloosobowych (coop, multiplayer, MMO), stanowiących odmienny typ relacji między rywalizującymi ze sobą użytkownikami. Co więcej, badaniu poddano podstawowe wersje gier, to znaczy bez oficjalnych dodatków czy nieoficjalnych modyfikacji przygotowywanych przez użytkowników. Te zagadnienia można potraktować jako potencjalne tematy kolejnych badań.

Dobór przypadków do analizy miał charakter celowy i dogodnościowy. Zbiór potencjalnie interesujących postaci został wytworzony na podstawie podjętego problemu badawczego i powyższych założeń. Przełożyło się to na sposób konstrukcji próby badawczej, której postawę stanowią statystyki platformy cyfrowej dystrybucji gier Steam dostępne na witrynie steamcharts.com. Steam to największy na świecie dostawca cyfrowych kopii gier komputerowych. W 2019 roku na platformie założono miliardowe konto użytkownika, a tych aktywnych było średnio 90 mln miesięcznie (Lanier, 2019). Oczywiście taka konstrukcja badania oznacza, że analizie poddano jedynie edycje komputerowe gier i to te dostępne na konkretnej platformie. Ta pierwsza wątpliwość nie ma jednak aż tak dużego znaczenia w dobie powszechnej multiplatformowości, co sprawia, że większość produkcji jest jednocześnie dostępna na wszystkich wiodących platformach sprzętowych: komputerach, konsolach, a niekiedy nawet urządzeniach mobilnych. Z kolei rynkowa pozycja Steama powoduje, że statystyki tej platformy powinny dostatecznie dobrze oddawać ogólne trendy w całym subryнку gier komputerowych. Do analizy wybrano 100 pierwszych gier z listy najpopularniejszych pod względem liczby aktualnych graczy (*Top Games By Current Players*)³. Po przygotowaniu listy gier każda kolejna została sprawdzona zgodnie z następującym schematem analitycznym. Najpierw zweryfikowano, czy występujący w grze awatar ma formę humanoidalnego bohatera (*avatar-based*) lub grupy takich bohaterów (*party-based*). Jeśli nie, to dana produkcja została wykluczona z dalszego opracowania. W kolejnym kroku sprawdzano, jaki rodzaj cielesności najlepiej opisuje postać głównego bohatera (awataru) i czy wpisuje się ona w dyskursy męskości dominującej zaproponowane przez Zbyszko Melosika.

Wyniki z badania własnego

Wśród wybranych do analizy gier udało się wytypować 29 odmiennych gatunkowo produkcji, w których użytkownik ma możliwość sterowania awatarem w formie bohatera lub drużyny (wymienione od najbardziej do najmniej popularnych na dzień badania): *Grand Theft Auto 5* (2013, Rockstar Games), *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (2015, CD Projekt RED), *Terraria* (2011, Re-Logic), *Garry's Mod* (2004, Facepunch Studios), *Stardew Valley* (2016, Sickhead Games), *Red Dead Redemption 2* (2018, Rockstar Games), *ARMA 3* (2013, Bohemia Interactive Studio), *The El-*

³ Dane na dzień 27 stycznia 2020 roku.

der Scrolls V: Skyrim Special Edition (2016, Bethesda Game Studios)⁴, *Fallout 4* (2015, Bethesda Game Studios), *RimWorld* (2016, Ludeon Studios), *NBA 2K20* (2019, 2K Sports), *Divinity: Original Sin 2* (2017, Larian Studios), *eFootball PES 2020* (2019, KONAMI), *Space Engineers* (2013, Keen Software House), *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011, Bethesda Game Studios), *Mount & Blade: Warband* (2010, TaleWorlds), *Dark Souls III* (2016, From Software), *Dragon Ball Z: Kakarot* (2020, Bandai Namco), *Assassin's Creed Odyssey* (2018, Ubisoft), *The Forest* (2014, Endnight Games), *No Man's Sky* (2016, Hello Games), *Dying Light* (2015, Techland), *The Binding of Isaac Rebirth* (2014, Nicalis), *Oxygen Not Included* (2017, Klei Entertainment), *XCOM 2* (2016, 2K Games), *The Sims 3* (2009, EA), *Hades* (2018, Supergiant Games), *Far Cry 5* (2018, Ubisoft Montréal) oraz *DOOM* (2016, id Software). Pozostałe, wyłączone z analizy produkcje pozwalają sterować przedmiotem (na przykład pojazdem), zostały zaprojektowane z myślą o rozgrywkach wieloosobowych lub modelach interakcji typu *multiplayer*, *contestant-based* oraz *desktop*.

W 16 z 36 gier użytkownicy mogą wybrać płeć głównego bohatera, przy czym częściej w tytułach, które zawierają kreator postaci. Implementacja tej funkcjonalności niejako wymusza na twórcach udostępnienie kobiecego awatara jako opcji do wyboru, z kolei, jeśli modele są predefiniowane (czyli zaprojektowane przez twórców i dostępne od początku gry), to znacznie częściej są to mężczyźni protagoniści. Nie odnotowano żadnej gry, w której główną lub preferowaną opcją jest awatar kobiecy. Te obserwacje wpisują się w wyniki wcześniej przytoczonych badań. Nawet jeśli twórcy mogą korzystać z licznych kulturowych archetypów, na przykład odwołując się do postaci mitologicznych, to nie zawsze wybierają kobiety i nigdy tylko kobiety. Pokazują to takie produkcje jak *Hades* czy *Assassin's Creed Odyssey*. Obie gry osadzono w mitologicznym uniwersum starożytnej Grecji. W tej pierwszej postanowiono udostępnić tylko i wyłącznie męską postać, w drugiej gracze mogą wybrać pomiędzy męskim a żeńskim awatarem.

Przeprowadzona analiza pokazuje, że dominujące reprezentacje cielesności w wytypowanych grach komputerowych odpowiadają dyskursom (w kolejności od najczęściej stosowanego) męskości sukcesu, kulturysty bądź rambo⁵. Oznacza

⁴ Edycja specjalna *TES 5: Skyrim* jest traktowana jako tożsama do oryginalnego wydania z 2011 roku ze względu na brak istotnych różnic w obszarach podjętej tu analizy.

⁵ Zapoznając się z przedstawianym dalej omówieniem typów cielesności postaci w kontekście dyskursów męskości dominującej, trzeba mieć na uwadze, że nie należy go traktować jako definitywnego i bezspornego. Wynika to przede wszystkim z faktu kulturowej i znaczeniowej zmienności oraz subiektywności w postrzeganiu znaczeń ciała. Dodatkowo nie każdy z bohaterów całkowicie reprodukuje daną narrację męskości lub ma cechy więcej niż jednej. Warto też pamiętać, że charakterystyka awatara nie ogranicza się jedynie do obiektywnych – mniej lub bardziej zmiennych – cech

to, że większość wytypowanych gier reprodukuje wizje bohaterów, którzy cechują się takimi przymiotami jak:

- mężczyzna sukcesu: wysokie i dobrze zbudowane ciało; siła; aktywność; zaangażowanie w świat i dominacja nad nim; odwaga; niezależność; agresywność; uczciwość; stabilność emocjonalna; racjonalność; ochrona słabszych (kobiet); duma i nieustanne sukcesy;
- kulturysta: wyeksponowana fizyczność i muskulatura; niekiedy monumentalna, wręcz karykaturalna postura; osadzenie męskiej władzy na wysokiej sprawności i zarazem sprawczości; wyraźna dychotomia pomiędzy mężczyznami a „słabszą” płcią – kobietami; przemocowe rozwiązywanie problemów; przekształcanie fizycznej mocy na innego typu kapitały dla utrzymania władzy;
- rambo: „zabójcze” ciało o najlepszych cechach fizycznych (muskularne, szybkie, sprawne); mężczyzna absolutny osadzony w figurze żołnierza; nastawienie na zadania; efektywność; niezależność emocjonalna i społeczna; gotowość do poświęcenia i ofiary; cnoty (heroizm, silna wola, żywotność, dynamizm); biały, heteroseksualny, kulturowo zachodni bojownik o wolność.

Względnie jednoznaczna ocena wkładu gry w promowanie wyżej wspomnianych dyskursów męskości jest możliwa tylko w przypadku tytułów posiadających predefiniowanego głównego bohatera (lub ich grupę), który nie musi być modyfikowany w kreatorze postaci na początku rozgrywki. Te produkcje to: *Grand Theft Auto 5*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *Red Dead Redemption 2*, *ARMA*, *NBA 2K20*, *eFootball PES 2020*, *Space Engineers*, *Dragon Ball Z: Kakarot*, *Assassin's Creed Odyssey* (w odniesieniu do męskiego protagonisty), *The Forest*, *Dying Light*, *Hades*, oraz *DOOM*.

Sytuacja jest bardziej skomplikowana w produkcjach zawierających kreator postaci. W ich przypadku wizerunek awatara zależy od poziomu zaawansowania tego narzędzia, jak i inwencji gracza. Sama obecność kreatora nie oznacza, że w grze dostępne będą różnorodne typy cielesności. Ciekawym przykładem jest *Far Cry 5*. To rozbudowana pod względem oprawy audiowizualnej gra akcji, w której zaimplementowano uproszczony kreator po raz pierwszy w wieloletniej już historii tej marki. Okazuje się jednak, że gra nie oferuje innych niż wpisujące się w dominujące dyskursy modele awatarów o charakterystyce kulturysty lub rambo. Te męskie powielają wizerunek dobrze zbudowanego i sprawnego mężczyzny, który jednoosobowo rozwiązuje złożoną intrygę przy użyciu głównie przemocy fizycz-

modelu postaci, ale też urzeczywistnia się poprzez odmienne motywacje i strategie prowadzenia rozgrywki konkretnych graczy, co nie było elementem zrealizowanego badania.

nej. Wszelkie modyfikacje ograniczają się do wyglądu twarzy (kilka gotowych i zasadniczo fizycznie atrakcyjnych wersji) i ubrań, a także odcienia skóry. Podobnie jest z *XCOM 2*. W trybie dla pojedynczego gracza – a takowe są przedmiotem niniejszej analizy – gra oferuje grupę predefiniowanych bohaterów, z którą rozpoczyna się przygodę. Drużyna składa się z trójki żołnierzy i jednej żołnierki. Te dostępne od początku gry postaci wpisują się we wzorec rambo (w odniesieniu do kobiety powiedzielibyśmy o rambolinie). Oczywiście gracze mogą, ale wcale nie muszą zmodyfikować wygląd gotowych bohaterów, chociaż dostępny kreator nie pozwala wyjść poza ramy narzuconej narracji męskości – zarówno ze względu na ograniczone opcje, jak i mocne osadzenie postaci w figurze zabójczego żołnierza. Można się zastanawiać, czy twórcy *XCOM 2* mogli podążyć mniej oczywistą ścieżką. Jednocześnie wyjście poza dyskurs rambo wydaje się w tym wypadku wyjątkowo mało prawdopodobne, ponieważ produkcja utrzymana jest w konwencji wojennej, aczkolwiek rywalizacja toczy się między ludźmi a kosmitami, co zupełnie zwalnia twórców z dbałości o jakiekolwiek realia (historyczne, społeczne, militarne itp.). Pogłębiając tę kwestię, można zadać pytanie, czy możemy wyobrazić sobie mało sprawnego fizycznie żołnierza, który z trudem radzi sobie z wirtualnymi przeciwnikami, utrudniając tym samym to zadanie graczom? To przewrotne założenie, ale jak najbardziej możliwe do zaimplementowania w grach cyfrowych.

Nieco zaskakiwać może fakt, że nie zawsze jest lepiej pod tym względem w komputerowych grach fabularnych (cRPG), w których ważnym elementem jest zazwyczaj swoboda kreacji bohaterów. *Mount & Blade: Warband*, *The Elder Scrolls: Skyrim*, jak i *Divinity: Original Sin 2* nie tylko początkowo sugerują stereotypowe wizje cielesności, ale też nie pozwalają na modyfikację awatara wykraczającą poza dominujące ujęcia męzczyzny sukcesu, kulturysty czy rambo. Domyślnie proponowani w kreatorze bohaterowie prezentują atrakcyjne fizycznie ciała i twórcy nie próbują przełamać w żaden sposób tego powszechnego schematu, chociaż mają taką możliwość – to przecież od nich zależy, jak bardzo różnorodne cielesności można wykreować w oparciu o funkcjonalności zaimplementowane w ich własnej grze. Co więcej, dostępne opcje modyfikacji nie zawsze pozwalają na to także graczom. W *Skyrim* udostępniono pasek zmiany wagi, ale faktycznie w niewielkim tylko stopniu zmienia on ciało wirtualnego bohatera. W *Divinity: Original Sin 2* nawet nie ma takiej opcji, więc bez względu na rasę wszyscy bohaterowie mają dobrze zbudowane, muskularne i z pewnością silne ciała. Takie ujęcie obowiązuje nawet w przypadku wyboru postaci w formie szkieletu, co pokazuje, jak głęboko zakorzenione są opisywane tu treści dyskursu dominującego. Wybór tej opcji co prawda zmienia wygląd, ale bohater zachowuje kształt (obrys figury) sugerujący atrakcyjność fizyczną „pełnego ciała” (fragmenty zbroi podkreślają muskulaturę

męskich awatarów), chociaż nie ma to już większego uzasadnienia, gdyż szkielet nie ma mięśni i tkanek budujących „krągłości” somy. Okazuje się, że pewne stereotypowe cechy fizycznie atrakcyjnego ciała (wąska talia, szerokie ramiona, rozbudowana muskulatura) zachowują tu swoje znaczenie nawet po porzuceniu cielesnej powłoki. Względem *Divinity: Original Sin 2* można wysunąć inny jeszcze zarzut. Mianowicie wszystkie rasy – nawet te nie-ludzkie, na przykład jaszczury (*lizard*) – podtrzymują opisane tu wzorce atrakcyjności typowe dla ludzkiego ciała. Warto też odnotować, że w wymienionych grach – poza *Divinity* – zaimplementowano szersze opcje modyfikacji twarzy awatarów, dzięki czemu przynajmniej w tym aspekcie można wygenerować mniej oczywiste wizerunki.

Najbardziej rozbudowane kreatory postaci zaimplementowano w fabularnych grach akcji *Fallout 4* oraz *Dark Souls III*. Jeśli chodzi o pierwszy z wymienionych tytułów, to znów stykamy się tu z problemem sugestii domyślnego modelu, który odzwierciedla typowe dla kręgu kultury zachodniej ciało białego mężczyzny o miłej aparycji i nienagannej figurze, jednak gra pozwala stworzyć pasujące do postapokaliptycznego świata osoby o bardzo zróżnicowanej aparycji, między innymi poprzez opcje zmiany kształtu wielu fragmentów ciała. Podobnie jest w *Dark Souls III*, w której gracz wciela się w rolę śmiałka przemierzającego mroczny świat pełen odrażających przeciwników. Tu także twórcy udostępnili liczne opcje (na przykład modyfikowanie rozmiarów poszczególnych części ciała i jego koloru, odmienne poziomy muskulatury czy owłosienia), dzięki którym gracze są w stanie stworzyć bardzo nietypowe cielesności głównego bohatera. Oba tytuły pozwalają, w zależności od inwencji gracza, na wytworzenie wizerunków, które wymykają się zaproponowanym przez Zbyszko Melosika dyskursom męskości dominującej, ale efekt ten ogranicza się tylko do sfery wizualnej. Wszelkie modyfikowalne cechy ciała nie oddziałują bezpośrednio na sferę rozgrywki, w której gracze wciąż reprodukcją hegemoniczne wzorce dominacji nad światem i agresji względem (wielu) napotkanych postaci, przetwarzając w ten sposób wirtualną siłę awatara i własną manualno-intelektualną sprawność na różnego typu korzyści (punkty, przedmioty, postępy w grze, własna satysfakcja itp.).

W zbiorze przeanalizowanych tytułów najszerze opcje generowania cielesności wyłamujących się z narracji męskości dominującej oferuje *The Sims 3*. Ta przedostatnia część wyjątkowo popularnego „symulatora życia” zawiera bardzo rozbudowany kreator, umożliwiający niezależne określanie poziomu muskulatury i wagi postaci, a także niemal dowolne kształtowanie wyglądu włosów, twarzy i ubioru bez wyraźnych ograniczeń ze względu na płeć. W efekcie *The Sims 3* daje możliwość stworzenia sima nie tylko urzeczywistniającego każdą z opisanych przez Zbyszko Melosika wizji męskości, ale też modele wyraźnie je przełamujące.

Co więcej, produkcja ta zdradza pewien potencjał do ukazywania alternatywnych wzorców męskości także na poziomie rozgrywki, pozwalając na wcielenie się w homoseksualnego mężczyznę. Dla porządku warto dodać, że awatary zupełnie nietypowe dla uniwersum gry, także wytworzone w ramach odmiennych fikcji fabularnych, są często wprowadzane do takich produkcji jak *Garry's Mod* czy *XCOM 2*. Jednakże nie jest to zasługa samych twórców. Obie gry pozwalają na dość proste importowanie modeli, z czego chętnie korzystają gracze, kopiując bohaterów z innych gier lub wgrując własne oryginalne postacie. Jest to jednak praktyka wymagająca modyfikacji zawartości oryginalnej gry, co wykracza poza przyjęty w niniejszym tekście model analityczny.

W zbiorze przeanalizowanych gier odnotowano pojedyncze produkcje, które nieco problematyzują omawiane tu zagadnienie. W *Oxygen Not Included* twórcy udostępnili postaci kolonistów, których płeć może przyjąć trzy stany – męski, żeński lub inny (tak zwany X). Te wykraczające poza tradycyjny binarny podział ujęcia płciowości, wywołują dyskusje wśród graczy, podczas których pojawiają się sugestie, że są one wprowadzane na siłę lub w celu promowania lewicowych ideologii⁶. Z kolei w *No Man's Sky* – przygodowej grze akcji polegającej na eksploracji kosmosu – projekt awatara utrudnia identyfikację płciową, gdyż nosi on(a) pogrubiający skafander. Zachodzi tu ciekawe zjawisko, ponieważ nie podoba się to części graczy, które oczekują większego zróżnicowania cielesności (w zakresie kształtu figury, animacji ruchów i sposobu poruszania się) dostępnego w tej grze awatara, co miałyby korzystnie wpłynąć na ich wrażenia z rozgrywek i możliwość utożsamiania się z kontrolowaną postacią⁷. W tym sensie omawiana tu problematyka jest szkodliwa także dla graczy. Kolejną wartą wspomnienia grą jest *RimWorld*. Przykład tej produkcji uświadamia, że w przypadku gier cyfrowych problematyczne ujęcie płciowości bohaterów (na przykład sztywne określenie ról czy zasad wchodzenia w interakcje pomiędzy przedstawicielami odmiennych płci) może być dosłownie wpisane w kod aplikacji, co wywołuje dyskusje pomiędzy krytykami a twórcami (Lo, 2016). W takim ujęciu okazuje się, że już nawet „budulec” gry cyfrowej, czyli interpretowany przez procesor zestaw instrukcji, nie pozostaje neutralny dla wytwarzanych na wyższych poziomach znaczeń, które następnie odbiera i interpretuje gracz lub graczka. Wątek ten stanowi interesujący przyczynek dla kolejnych projektów badawczych. Inną jeszcze interpretacyjną trudność stanowi jakość oraz styl grafiki. W najprostszych pod względem oprawy

⁶ Świadczą o tym wpisy na forum producenta gry: <https://forums.kleientertainment.com/forums/topic/92397-gender-x/>, dostęp: 2.04.2020.

⁷ Więcej w dyskusji na forum, dostępnej pod adresem: <https://forums.atlas-65.com/t/what-about-a-female-form/5808>, dostęp: 2.04.2020.

audiowizualnej produkcjach trudno o jednoznaczną ocenę cielesności awatara. Przykładem mogą być utrzymane w stylu piksel art *Terraria* czy *Stardew Valley*. W takich przypadkach modele postaci są mocno uproszczone i niewiele różnią się od siebie – zaledwie rodzajem fryzury czy detalami noszonych ubrań. Podobnie jest w innej niezależnej grze z listy, czyli *The Binding of Isaac Rebirth*, w której cielesność postaci jest zredukowana do poziomu przywodzącego na myśl kreskówki dla najmłodszych. Przyjęcie takiego stylu graficznego niejako znosi omawiany tu problem w warstwie audiowizualnej. Co ważne, wszystkie opisane w tym akapicie gry to produkcje niezależne (indie), co pokazuje, że mniejsi producenci są bardziej skłonni do ryzyka związanego ze zwiększaniem różnorodności w grach i przełamywaniem branżowych schematów, chociaż niekiedy odbywa się to kosztem jakości oprawy audiowizualnej, a co za tym idzie, także poziomu uszczegółowienia awatara. Inaczej jest w przypadku opisywanych na początku rozdziału produkcji stworzonych dla masowego odbiorcy przez dużych producentów, gdzie zazwyczaj przykłada się znacznie większą uwagę do jakości modeli postaci, chociaż niekoniecznie ich cielesnego zróżnicowania.

Zasadniczy wniosek z dokonanego przeglądu gier wskazuje na braki w zakresie różnorodności awatarów. W przyjętym zbiorze nie udało się odnaleźć predefiniowanej postaci, której nie dałoby się wpisać w przynajmniej jeden z zaproponowanych przez Zbyszko Melosika dyskursów męskości dominującej. Jeśli już tak się dzieje, to jest to efekt inwencji graczy urzeczywistnianej dzięki wbudowanym kreatorom lub wgrzywanym do gier modelom postaci o niekiedy bardzo zróżnicowanym wyglądzie. Okazuje się, że kategorie wytworzone na początku XXI wieku na podstawie analizy przekazów z mediów tradycyjnych (telewizji, reklam, filmów czy seriali) są wystarczające do skategoryzowania przynajmniej części współczesnych gier cyfrowych.

Oznacza to, odnosząc się do przedstawionych w części teoretycznej rozważań Michała Kłosińskiego, że w tych produkcjach zamieszkiwanie wirtualnego świata jako ten-który-jest-sobą-jako-innym wyobrażeniowo wikła graczy w wirtualne ciała o emocjonalności czy wrażliwości właściwej dla stereotypowo rozumianej męskości, często związanej z relacyjną dominacją i przestrzenną eksploatacją. W tak skonstruowanych awatarach, gracze nie tyle „zamieszkują” wirtualne światy jak pisze Piotr Kubiński, a raczej je podbijają, także w kontekście napotykanых postaci. Zazwyczaj piękne, silne i fizycznie sprawne ciała cyfrowych bohaterów muszą mieć swoje uzasadnienie nie tylko wizualne, ale też w wymiarze rozgrywki. Gra cyfrowa to także mechaniki, systemy interakcji z symulowanymi obiektami, uruchamiane dzięki manualnym i intelektualnym zdolnościom gracza wchodzącego w świat gry jako ten-który-jest-sobą-jako-innym. Jakie wartości proponują

ów „inni”? Czy stawiają opór, a może wręcz przeciwnie – zachęcają graczy do konkretnych działań? Czy rzeczywiście jest to coś „nieznanego” i „innego”? W zbiorze przeanalizowanych tytułów zdecydowanie częściej są to „stare” i dobrze zinternalizowane ideologie męskości dominujących. Jakie to może mieć konsekwencje? Próba odpowiedzi na to pytanie znajduje się w kolejnym fragmencie artykułu, tu warto zapytać, czy są dostępne jakiegokolwiek alternatywy?

Inspiracja przychodzi z dość nieoczywistej strony, bo z socjologicznych rozważań nad współczesnymi modelami ojcostwa, które – jak twierdzi ich badaczka Katarzyna Suwada – są ściśle powiązane ze społecznie akceptowanymi modelami męskości (Suwada, 2014: 79). Męskości opiekuńcze cechują się odrzuceniem dominacji, przyjęciem wartości związanych z opieką i przez to odwoływaniem do pozytywnych emocji, zrozumieniem współzależności jednostek i relacji ich łączących (Suwada, 2014: 79-80). Wydaje się jednak, że obecny mainstream branży elektronicznej rozrywki jeszcze nie dojrzał do ryzyka związanego z takim podejściem, co zostało szerzej omówione w kolejnym podrozdziale. Jednocześnie warto podkreślić, że implementowanie w grach cyfrowych wzorców opiekuńczych męskości nie jest proste. Przykładem może być gra *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013, Starbreeze Studios) opowiadająca historię dwójki braci, którzy wyruszają w podróż po lek dla swojego umierającego ojca. Przy czym muszą oni – a właściwie musi gracz poprzez interesującą mechanikę jednoczesnej kontroli obu bohaterów – wzajemnie o siebie dbać i pomagać w trakcie przemierzania wirtualnego świata. Okazuje się jednak, że dla jednych tytuł ten stanowi przykład produkcji zawierającej pożądane i rzadkie ujęcie roli męskich bohaterów w grach cyfrowych (de Four, 2013), a dla innych ilustrację toksycznego podejścia do tego zagadnienia (Carlton, 2019).

Dyskursy męskości dominujących w grach cyfrowych – możliwe przyczyny i konsekwencje

Szukając potencjalnych przyczyn ciągłego reprodukowania opisanych wzorców męskości w popularnych grach, warto wyjść od przedstawionych w części teoretycznej koncepcji Jona Doveya i Hellen Kennedy, którzy twierdzą, że dominującym w polu produkcji gier podmiotem idealnym jest biały heteroseksualny mężczyzna. Przenoszą więc oni najbliższy sobie i najbardziej dla nich zrozumiały wzorzec cielesności do swoich dzieł. Potwierdzają to przytoczone dane z badań nad strukturą branży elektronicznej rozrywki. Łącząc to z także wzmiankowaną teorią Pierre’a Bourdieu, można postawić tezę, że w polu produkcji gier to właśnie tacy twórcy posiadają znaczące zasoby (kapitały) do kształtowania jego formy

i treści, a te z kolei oddziałują na habitusy graczy poprzez ich „ucieleśnianie” się w awatary czy zamieszkiwanie wirtualnych światów jako ten-który-jest-sobą-jako-innym. Ma to znaczenie nie tylko w świecie gry, ale także poza nim, ponieważ habitus rozciąga się na „dziedzinę ocen, emocjonalnych reakcji, stosunku do wartości (Kłoskowska, 2006: 13–14).

Maskulinizacja branży to oczywiście nie jedyne możliwe wyjaśnienie opisywanych tu problemów⁸. Kolejne wiąże się z wysokimi kosztami produkcji gier i wynikającym z tym ryzykiem. Noah Falstein, projektant i producent działający w branży od lat osiemdziesiątych XX wieku, przekonuje, że twórcom oraz wydawcom często brakuje odwagi, by wyjść poza utarte klisze i przekonania o niedostatecznej opłacalności nastawionych na różnorodność pomysłów (Falstein, 2009: 224). Falstein sugeruje też, że niekiedy twórcom gier cyfrowych zwyczajnie nie wystarcza wyobraźni, by wyjść poza znane im schematy, co w połączeniu z ograniczeniami wynikającymi z finansowej kalkulacji prowadzi do inercji (Falstein, 2009: 224). Pośrednim na to dowodem jest częstsze otwarcie na różnorodność (na przykład ukazywanie bohaterów odmiennych ras czy z niepełnosprawnościami) po stronie producentów niezależnych (Menta, Echevarria, 2018).

Finansowe kalkulacje po stronie twórców powiązane są z przekonaniem na temat konsumentów. Pomimo wspomnianego już faktu znacznego wyrównania odsetka graczy do graczy wciąż napotkać można poglądy, wedle których trzon rynku tworzą młodzi, biali, heteroseksualni mężczyźni – szczególnie na ważnych rynkach europejskim i amerykańskim, co wpływa na sposób realizacji strategii marketingowych (Shaw, 2012: 39), ale być może także wzmacnia opisane wcześniej zjawisko reprodukcji wzorców męskości typowych dla dominującej wśród developerów technizacji. Biali mężczyźni tworzą postaci, które mają trafić w gusta podobnych im (uśrednionych w toku badań rynkowych) męskich odbiorców. Zresztą ci ostatni, a przynajmniej część z nich określana mianem graczy „hardcorowych” (czyli przynajmniej w teorii najbardziej zagorzałych), potrafią wyjątkowo głośno wyrażać swój sprzeciw wobec prób podważania dominujących czy hegemonicznych wzorców męskości w grach cyfrowych, uważając to za przejaw feminizacji kultury gier czy realizacji pewnych (zazwyczaj rozumianych jako lewicowe) polityk w ramach branży (Vanderhoef, 2018). Zagadnienie to można dodatkowo

⁸ Na marginesie warto przestrzec przed wiarą w proste rozwiązania, wedle których sama tylko feminizacja branży jest gwarantem pozytywnych zmian w zakresie różnorodności reprodukowanych postaci czy zjawisk. W produkcję wymienionych w niniejszym tekście tytułów zaangażowane były kobiety, także na wysokich stanowiskach (np. Jen Zee – *art director* w studiu odpowiedzialnym za grę *Hades*). Oddziaływanie branżowego habitusu jest znacznie silniejsze i wymaga otwartej oraz powszechnej refleksji, ponieważ kobiety też są mu poddawane. Podobnie jak odbiorcy gier.

sproblematyzować poprzez nawiązanie do japońskich produkcji, w których wzorzec męskości bywa postrzegany przez fanów jako androgyniczny czy sfeminizowany, stanowiąc tym samym opozycję dla dyskursu zachodniego określanego mianem „macho” (Glasspool, 2016: 101). Ujawnia się tu znaczenie kultury zastanej i jej roli w kształtowaniu zarówno praktyk projektowo-wydawniczych, jak i konsumenckich. Co więcej, z badań nad konstruowaniem męskości w grach cyfrowych wiadomo, że zaangażowanie w wirtualne przygody reprodukuje dominujące w danej kulturze wzorce męskości prowadzi do ich odtworzenia i wzmocnienia wśród graczy (DiSalvo, 2016: 114). Jakie mogą być tego konsekwencje?

Jednym z efektów ekspozycji graczy na muskularny model awatara może być – przynajmniej chwilowy, ale jednocześnie znaczny – spadek satysfakcji z wyglądu własnego fizycznego ciała, co z kolei może skutkować obniżeniem poczucia własnej wartości, a nawet stanami depresyjnymi (Sylvia, King, Morse, 2014: 186). Jednocześnie niektóre badania sugerują różnice gatunkowe, na przykład wiążąc jedynie gry sportowe ze zwiększonym prawdopodobieństwem zachowań ryzykownych wśród graczy, takich jak nadużywanie alkoholu, sięganie po narkotyki, nierozważna jazda samochodem czy popełnianie wykroczeń (Gilbert, Giaccardi, Ward, 2018: 450). Istnieją też pewne przypuszczenia co do wpływu identyfikacji graczy z bohaterami gier zawierających elementy seksistowskie czy przemocowe na obniżenie poziomu empatii względem kobiet będących ofiarami przemocy fizycznej. To zjawisko zachodzi przede wszystkim u chłopców i młodych mężczyzn, którzy mocno identyfikują się z męskim awatarem w takich właśnie grach (Gabbadini i in., 2016: 10). Potwierdzają to nowsze analizy, z których wynika, że gry uważane przez samych graczy za pełne przemocy pomagają im podtrzymywać negatywne (tj. stereotypowe, ograniczające, hegemoniczne) wyobrażenia męskości (Blackburn, Scharrer, 2019: 322). Ta obserwacja okazuje się szczególnie niepokojąca wobec przytoczonych tu wyników, ale też bardziej ogólnych ustaleń o negatywnym wpływie tradycyjnie i hegemonicznie rozumianej męskości na rozwój psychospołeczny chłopców oraz mężczyzn (American Psychological Association, 2018: 3). Trzeba mieć jednak na uwadze, że przytoczone tu badania dotyczące sfery gier cyfrowych mają często charakter korelacyjny i są realizowane na niewielkich (także jednorodnych) próbach, dlatego należy je traktować raczej jako drogowskaz dla dalszych analiz, a nie ostateczny dowód w dyskusji o męskościach w kontekście praktyki grania.

Przypomnieć warto też Melvina DeFleura. Ten ceniony teoretyk komunikacji masowej przekonywał, że reprodukowanie w mediach podobnych ujęć tych samych grup może prowadzić do efektu potwierdzenia u odbiorców, a tym samym wytworzenia się w ich umysłach stereotypowych przekonań (DeFleur, Dennis,

1996: 41–49). Najbardziej podatni mogą być młodszy odbiorcy gier, którzy intensywnie kształtują swoje własne habitusy w procesie socjalizacji medialnej (Szpućnar, 2012: 34), będąc jednocześnie pozbawionym w pełni ukształtowanych struktur mentalnych, które umożliwiają selektywny i krytyczny obiór treści. Niestety nie jest to bezpodstawna obawa, ponieważ wiadomo, że dzieci sięgają także po gry przeznaczone dla starszych odbiorców (Gałuszka, 2018: 161–183), będących dla nich nową (cyfrową) przestrzenią edukacyjną i socjalizacyjną (por. Kwieciński, 1998; Jenkins, 2006; Polcyn, 2018).

Podsumowując ten fragment rozważań, stwierdzić można, że ujawnia się tu swoiste kulturowe sprzężenie zwrotne, a raczej błędne koło. Twórcy gier implementują hegemoniczne wzorce męskości w grach, prawdopodobnie wzmacniając ich internalizację wśród najbardziej zagorzałych („hardcorowych”) graczy, którzy z kolei wciąż bywają (stereotypowo) ujmowani jako jedna z ważniejszych grup klientów na polu produkcji gier, pod której oczekiwania konstruuje się wirtualne światy i zamieszkujących je bohaterów. Oczywiście to po stronie twórców i wydawców są wszelkie zasoby (kapitały) do tego, by kształtować strukturę rynku gier i oddziaływać na habitusy odbiorców, jednak z opisanych powodów nie zawsze wykorzystują oni ten potencjał. Prawdopodobnie ważniejszy jest tu aktualny czy zaplanowany zysk, a nie mglista i odwleczona w czasie perspektywa zwiększania różnorodności w grach oraz oddziaływania na gusta graczy.

Podsumowanie

Jak sugeruje Zbyszko Melosik, w dobie nieoczywistych i rozmytych kulturowych wzorców męskości wielu panów szuka jasnych i konkretnych odpowiedzi na pytanie: co oznacza bycie mężczyzną? (Melosik, 2010: 206) Ich źródłem może być popkultura. Z przeprowadzonej analizy wynika, że gry cyfrowe to medium, w którego ramach wciąż nie „rozprasza się”, a wręcz podtrzymuje zasadnicze różnice płciowe i wyraziste (niekiedy dominujące czy hegemoniczne) wzorce męskości, co dla wielu odbiorców może stanowić źródło sugestii odnośnie konstruowanej narracji o własnej tożsamości. Być może w jakimś stopniu to z tego wynika gwałtowna reakcja części graczy na próby problematyzowania stanu gromowej kultury i wdrażanie niedominujących ujęć, takich jak męskości alternatywne, które skorelowane są z pozytywnymi i społecznie pożądanymi cechami. Co więcej, w przeanalizowanych grach reprodukuje się podobne dyskursy męskości, co jak zauważył przywoływany już Melvin DeFleur, może powielać i wzmacniać niektóre jej ujęcia, szczególnie wśród młodszych, mniej świadomych odbiorców. W tym

kontekście z przykrością trzeba stwierdzić, że producenci przeanalizowanych tytułów niejako „zrzucają” na graczy zadanie zwiększania różnorodności postaci poprzez wbudowane kreatory i to tylko w wymiarze cielesnej reprezentacji (wyglądu) bohatera. W grach większość z nich jest silna, odważna, zdecydowana, atrakcyjna i indywidualistycznie nastawiona. Zazwyczaj nie wyłamują się oni z tradycyjnie rozumianej męskości, a przecież ta ostatnia może się realizować na wiele różnych sposobów (na przykład jako męskość opiekuńcza), chociaż oczywiście zmiana utartych schematów – zarówno projektowych jak i konsumpcyjnych – nie jest prosta i wymaga czasu. W zbiorze przeanalizowanych gier nie udało się wykazać wyraźnych zmian w przedstawianiu męskich awatarów – zarówno na poziomie ich cielesności, jak i roli w wirtualnym świecie. Nie chodzi tu wcale o często krytykowaną przez antyfeministów „feminizację męskości”, a raczej pokazanie różnorodności męskich ciał, stanów emocjonalnych i możliwych do podjęcia ról. Zbyszko Melosik pisał o kształtowaniu poczucia męskości opartego na „przeżywaniu ekstremalnych doznań poprzez życie i przygody telewizyjnych bohaterów” (Melosik, 2010: 221). Jeśli telewizja ma być sferą tak wzmocnionych odczuć, to należy sobie uświadomić, że świat gier cyfrowych ma potencjał przekroczenia tego, co potrafią wygenerować tradycyjne media. Nie chodzi tu tylko o zdolność wytwarzania nieskończonej ilości odmiennych wirtualnych światów, ale przede wszystkim opisaną formę partycypacji, która nie ogranicza się do roli biernego obserwatora. W grach cyfrowych jest się współuczestnikiem, a czasem kreatorem, obserwowanych wydarzeń. Wola gracza urzeczywistnia się w świecie gry poprzez awatara, swoiste wejście w to cyfrowe ciało i wirtualną rolę, jakie odgrywa ono w całej historii danego uniwersum. W tym sensie kwestia reprezentacji i form reprodukowanych cielesności oraz męskości nabiera szczególnego znaczenia, chociaż, jak pokazała przeprowadzona analiza, nie zyskała ona jeszcze powszechnej uwagi ze strony twórców gier cyfrowych. Tym samym odpowiedź na tytułowe pytanie jest, niestety, niepokojąca – niektóre gry cyfrowe uczą niekorzystnych z perspektywy rozwoju graczy wzorców męskości dominującej poprzez reprodukowane modele głównych bohaterów.

Bibliografia

- Aarseth E., Grabarczyk P. (2018), An ontological meta-model for game research, [w:] *DiGRA '18 – Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_247_rev.pdf, dostęp: 2.04.2020.
- Adams E. (2009), *Fundamentals of Game Design*, San Francisco.

- American Psychological Association (2018), *APA guidelines for psychological practice with boys and men*, <http://www.apa.org/about/policy/psychological-practice-boys-men-guidelines.pdf>, dostęp: 2.04.2020.
- Falstein N. (2009), Include structures that adapt to player needs, [w:] C. Bateman (red.), *Beyond Game Design: Nine Steps Toward Creating Better Videogames*, Boston, MA, s. 213–234.
- Blackburn G., Scharrer E. (2019), Video game playing and beliefs about masculinity among male and female emerging adults, *Sex Roles*, nr 80, s. 310–324.
- Bourdieu P. (1977), *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge.
- Bourdieu P., Wacquant L.J.D. (2001), *Zaproszenie do socjologii refleksyjnej*, Warszawa.
- Buhl M. (2019), Cosplays and cosplayers: A global phenomenon in a local context, [w:] A. Sparrman (red.), *Making Culture: Children's and Young People's Leisure Cultures*, Göteborg, s. 33–46.
- Burrows L. (2013), *Women remain outsiders in video game industry*, <https://www.bostonglobe.com/business/2013/01/27/women-remain-outsiders-video-game-industry/275JKqy3rFyIT7TxgPmO3K/story.html>, dostęp: 2.04.2020.
- Carlton D. (2019). *Brothers: a tale of two sons*, <https://malvasiabianca.org/archives/2019/03/brothers-a-tale-of-two-sons/>, dostęp: 2.04.2020.
- Cielecka M. (2013), Partner, rywal, niewolnik? O relacji gracza i jego awatara, *HA!ART – Czas Nerdów* nr 43, s. 78–81.
- DeFleur M. L., Everette D. M. (1996), *Understanding Mass Communication*, Boston.
- DiSalvo B. (2016), Gaming masculinity: Constructing masculinity with video games, [w:] Y.B. Kafai, G.T. Richard, Brendesha M., B.M. Tynes (red.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, Pittsburgh, s. 105–117.
- Dovey J., Kennedy H. (2011), *Kultura gier komputerowych*, Kraków.
- De Four D. (2013), *A Tale of Two Games (Part 2) Brothers: A Tale of Two Sons*, <http://www.howmanly.com/manly-video-games/a-tale-of-two-games-part-2-brothers-a-tale-of-two-sons/>, dostęp: 2.04.2020.
- Elliott A. (2011), *Współczesna teoria społeczna. Wprowadzenie*, Warszawa.
- Filiciak M. (2006), *Wirtualny plac zabaw*, Warszawa.
- Gabbiadini A., Riva P., Andrighetto L., Volpato C., Bushman B.J. (2016), Acting like a Tough Guy: Violent-Sexist Video Games, Identification with Game Characters, Masculine Beliefs, & Empathy for Female Violence Victims, *PLoS ONE* nr 11(4), p. e0152121.
- Gałuszka D. (2018), Video games in the family context: How do digital media Influence the relationship between children and their parents?, [w:] A. Beniwal, R. Jain, K. Spracklen (red.), *Global Leisure and the Struggle for a Better World*, Cham 2018, s. 161–183.
- Gilbert M.A., Giaccardi S., Ward L.M. (2018), Contributions of game genre and masculinity ideologies to associations between video game play and men's risk-taking behavior, *Media Psychology* nr 21(3), s. 437–456.
- Glasspool L. (2016), Making masculinity: Articulations of gender and Japaneseness in Japanese RPGs and machinima, [w:] A. Pulos, S. Lee (red.), *Transnational Contexts of Culture, Gender, Class, and Colonialism in Play. East Asian Popular Culture*, Cham, s. 99–126.
- Hamilton J. (2019), *Female Representation in Video Games: How Are We Doing?* https://www.gamasutra.com/blogs/JoriHamilton/20190724/347246/Female_Representation_in_Video_Games_How_Are_We_Doing.php, dostęp: 2.04.2020.
- Jansz J. (2005), The emotional appeal of violent video games for adolescent males, *Communication Theory*, nr 15(3), s. 219–241.

- Jenkins H. (2006), Complete freedom of movement: video games as gendered play spaces, [w:] K. Salen, E. Zimmerman (red.), *The Game Design Reader A Rules of Play Anthology*, London, s. 330–363.
- jmr/rg. (2018), *Polish Gaming Industry Going from Strength To Strength*, <https://polandin.com/37097553/polish-gaming-industry-going-from-strength-to-strength>, dostęp: 2.04.2020.
- Klimczuk A. (2010), Zastosowanie koncepcji kapitału społecznego w badaniach ludologicznych. Przykład branży gier komputerowych, *Homo Ludens*, nr 1/2, s. 51–59.
- Kłosiński M. (2018), *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Olsztyn.
- Kłosiński K. (2015), De(re)konstrukcja męskości, *Teksty Drugie*, nr 2, s. 11–29.
- Kłoskowska A. (2006), Teoria socjologiczna Pierre’a Bourdieu. Wstęp do wydania polskiego, [w:] P. Bourdieu, J.-C. Passeron, *Reprodukcja. Elementy teorii systemu nauczania*, Warszawa.
- Konecki K., Chomczyński P. (2012), *Słownik socjologii jakościowej*, Warszawa.
- KPT. (2019), *Polish Gamers Research 2019. Number of Polish gamers by platforms*, <https://polishgamers.com/pgr/polish-gamers-research-2019/the-demographical-profile-of-polish-gamers/number-of-polish-gamers-by-platforms/>, dostęp: 2.04.2020.
- Kubiński P. (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków.
- Kwieciński Z. (1998), *Wizja przyszłości a zmiany w edukacji*, [w:] W. Strykowski (red.), *Media a edukacja*, Poznań, s. 17–24.
- Lanier L. (2019), *Steam Now Has One Billion Accounts (And 90 Million Active Users)*, <https://variety.com/2019/gaming/news/steam-one-billion-accounts-1203201159/>, dostęp: 2.04.2020.
- Lo C. (2016), *How RimWorld’s Code Defines Strict Gender Roles*, <https://www.rockpapershotgun.com/2016/11/02/rimworld-code-analysis/>, dostęp: 2.04.2020.
- MacDonald K. (2020), *Not So White, Male and Straight: The Video Games Industry Is Changing*, <https://www.theguardian.com/games/2020/feb/19/video-games-industry-diversity-women-people-of-colour>, dostęp: 2.04.2020.
- Mańkowski P. (2010), *Cyfrowe marzenia: Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa.
- Melosik Z. (2010), *Tożsamość, ciało i władza w kulturze instant*, Kraków.
- Menta A., Echevarria G. (2018), *How Indie Developers Are Bringing Diversity to Video Games*, <https://www.newsweek.com/how-indie-developers-are-bringing-diversity-video-games-798435>, dostęp: 2.04.2020.
- Paćkowski D. (2020), *CD Projekt największą spółką na warszawskiej giełdzie*, <https://www.stockwatch.pl/wiadomosci/cd-projekt-najwieksza-spolka-na-warszawskiej-gieldzie,akcje,260370>, dostęp: 2.04.2020.
- Packwood D. (2018), *The Era of White Male Games for White Male Gamers Is Ending*, <https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending/>, dostęp: 2.04.2020.
- Polcyn S. (2018), Ewolucja czasu wolnego na przestrzeni dziejów. Gry komputerowe jako współczesna forma wolnoczasowa, *Biuletyn Historii Wychowania*, nr 38, s. 187–200.
- Sarkeesian A. (2019), *Female Representation in Videogames Isn’t Getting Any Better*, <https://www.wired.com/story/e3-2019-female-representation-videogames/>, dostęp: 2.04.2020.
- Shaw A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity, *New Media & Society*, nr 14(1), s. 28–44.
- Skucha M. (2012), Męskości nowoczesne? Wiek XIX, *Wielogłos*, nr 1(11), s. 7–20.
- Stuart K. (2020), *Will the Success of The Witcher Herald a Golden Age of Game-to-TV Adaptations?* <https://www.theguardian.com/games/2020/jan/23/success-the-witcher-golden-age-game-tv-adaptations>, dostęp: 2.04.2020.

- Suwada K. (2017), Męskości opiekuńcze. Zaangażowanie w ojcostwo a rekonstrukcja modeli męskości, *Miscellanea Anthropologica et Sociologica*, nr 18(2), s. 77–90.
- Sylvia Z., King T.K., Morse B.J. (2014), Virtual ideals: The effect of video game play on male body image, *Computers in Human Behavior*, nr 37, s. 183–188.
- Szpunar M. (2012), *Nowe-stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego*, Warszawa.
- Vanderhoef J. (2013), Casual threats: The feminization of casual video games, *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, <https://adanewmedia.org/2013/06/issue2-vanderhoef/>, dostęp: 2.04.2020.
- Waddell T.F., Ivory J.D., Conde R., Long C., McDonnell R. (2014), White man's virtual world: A systematic content analysis of gender and race in massively multiplayer online games, *Journal For Virtual Worlds Research*, nr 7(2), s. 1–14.
- Wijman T. (2019), *The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market*, <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>, dostęp: 2.04.2020.
- Williams D., Martins N., Consalvo M., Ivory J.D. (2009), The virtual census: Representations of gender, race and age in video games, *New Media & Society* nr 11(5), s. 815–834.