

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Miha Grešak

Ideologija v računalniških igrah

Diplomsko delo

Ljubljana, 2011

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Miha Grešak

Mentorica: doc. dr. Karmen Šterk
Somentor: izr. prof. dr. Andrej Mrvar

Ideologija v računalniških igrah

Diplomsko delo

Ljubljana, 2011

Ideologija v računalniških igrah

Diplomsko delo se v splošnem osredotoča na ideologijo spola v računalniških igrah. S širšim teoretičnim okvirom, v katerem podrobno preučimo pojem ideologije, pojav ideologije v računalniških igrah in postavimo računalniške igre v kontekst kulture in kulturnih študij, želimo zastaviti osnovo za nadaljnje študije ideologije v računalniških igrah. Računalniške igre imajo veliko manj omejitev kot drugi mediji in lahko prikazujejo praktično karkoli, zato nas zanima ideološko prikazovanje likov v virtualnem svetu in zaradi kakšnega sociokulturnega ozadja prihaja do prenosa dominantne ideologije v virtualni svet. Posvečamo se tistim značilnostim računalniških iger, ki jih naredijo različne od drugih medijev, kakšne nove oblike reprezentacij prinašajo igre in koliko so podrejene dominantni ideologiji. V diplomskem delu raziskujemo vpliv na recepcijo igralcev in tvorjenje pomenov o spolu. Študija primera temelji na analizi reprezentacij in posebni metodi opazovanja občinstva brez udeležbe, raziskavi forumov. V specifičnem praktičnem delu obravnavamo reprezentacije in recepcije spola v dveh pomembnejših računalniških igrah na trgu. Ena je pomembna, ker predstavlja ne ravno tipično stereotipno prikazovanje žensk (Tomb Raider), druga je nasprotno predstavnica tipičnega stereotipnega prikazovanja moških (Grand Theft Auto). V analizi nas bo zanimala različna recepcija spola obeh iger.

Ključne besede: računalniška igra, ideologija, reprezentacija, recepcija, spol, stereotip.

Ideology in computer games

This work is generally about ideology of gender in computer games. In wide theoretical introduction we want to establish basic ground for further studies of ideology in games with explanation of ideology, the phenomenon of ideology in computer games, and placing computer games in context of culture and cultural studies. Computer games has less restrictions in representation than other media and this is the reason we are interested in portrayal in virtual world, and which sociocultural factors affects transition of dominant ideology from society to computer games. Our focus are factors of games which differ from other media, what kind of representation this new media brings and how it is subordinated to the dominant ideology. This is achieved through research of reception and meaning making of players about gender. Case study in our work is based on representation analysis and special method of non-participant observation of forums. In practical part of work our research of gender representation and reception focuses on two specific games on the market. One is important from the view that it represents not so specific stereotypes of woman (Tomb Raider) and the other on the opposite represents stereotypical representation of man (Grand Theft Auto). Main research is about different reception of gender in both games.

Key words: computer game, ideology, representation, reception, gender, stereotype.

KAZALO

1	Uvod.....	6
2	Metodološki okvir.....	10
2.1	Metode.....	10
3	Ideologija.....	11
3.1	Marksistični koncept.....	12
3.2	Gramsci.....	12
3.3	Althusser.....	13
4	Reprezentacije.....	15
4.2	Semiotika.....	16
4.2.1	Barthes in mit.....	18
4.2.2	Diskurz.....	19
4.3	Stereotip.....	19
5	Spol.....	21
6	Kulturne študije.....	24
6.2	Recepcijske študije.....	25
7	Kulturne študije računalniških iger.....	26
7.2	Računalniške igre.....	26
7.2.1	Igralni in grafični vmesnik.....	28
7.3	Ideologija v računalniških igrah.....	29
7.3.1	Reprezentacije spola v igrah.....	34
7.3.2	Recepcija spola v igrah.....	36
8	Pretekle študije spola v računalniških igrah.....	39
9	Študija primera.....	41
9.2	Tomb Raider.....	42
9.2.1	Reprezentacija igre Tomb Raider.....	43

9.2.2	Recepcija igre Tomb Raider	46
9.3	GTA	52
9.3.1	Reprezentacija igre GTA	54
9.3.2	Recepcija igre GTA	56
10	Zaključek	64
11	Literatura	68

1 Uvod

Računalniki so se v zadnjih letih zelo razširili, uporabljajo se v vseh sferah družbenega življenja: kot komunikacijski medij, podpora delu v skoraj vseh poklicih in v zasebni sferi, kjer nam zapolnjujejo prosti čas in se z njihovo pomočjo zabavamo. Igramo za zabavo in zato, da se zabavamo. S tem zadovoljujemo svoje potrebe po čutni zabavi. Slednje nam preko računalnikov in računalniških konzol omogočajo računalniške igre. Te so postale izredno popularne in so se v zadnjem desetletju znašle že skoraj v vsakem domu. In kot vemo, se kultura današnji dan proizvaja skozi vizualne simbole, ki lahko obstajajo tudi v zgrajenih okoljih. Povedano drugače, vizualne reprezentacije so artefakti kulture in igre postajajo eden izmed dominantnih medijev znotraj vizualne kulture, vizualen čut pa je najbolj pomemben čut v zahodnjaški kulturi. Večina današnje mladine preživi namreč več časa v virtualnem svetu iger kot pri gledanju televizije, branju ali gledanju filmov. Podobe sveta in virtualni svet postajajo zamenjava prave izkušnje sveta. V virtualni resničnosti, kamor nas popeljejo igre, zaživimo v vlogi avatarja¹, glavnega lika računalniške igre v novem svetu, kjer veljajo drugačna pravila kot v naši pravi družbeni realnosti. Igralec se mora znotraj kompleksnega sistema naučiti pojmovanja, ki ga utelešajo ti sistemi, in prevzeti identitete v teh sistemih. Igranje zato ponuja eksperimentalno pozicijo, je akcija in spektakel, igralec je gledalec in uporabnik, prejema in deluje oziroma participira. Ljudje smo se tako morali naučiti razlikovati in prehajati med virtualno in dejansko realnostjo. Naše izkušnje iz ene realnosti vplivajo na drugo in obratno, zato so igre ključen produkt in element kulture.

Najprej se seznanimo, kaj sploh računalniške igre so. V teoriji in praksi današnjega časa so v uporabi izrazi »video igre« in »računalniške igre«, ponekod tudi »elektronske igre« (Wolf 2008a, 3). Razlikujejo se po tem, da »video igre« za poganjanje ne potrebujejo mikroprocesorja, »računalniške igre« pa niso nujno vizualne oziroma grafično izpopolnjene. Računalniška igra je lahko npr. tudi igra s številkami brez posebnih grafičnih učinkov. Ker z razvojem tehnologije ni več nekih bistvenih razlik med video igrami in računalniškimi igrami, bomo v diplomskem delu uporabljali samo izraz računalniške igre oziroma igre in imeli s tem v mislih tudi morebitne video igre na konzolah.

¹ Avatar je uporabnikova računalniška reprezentacija. Pri uporabi za računalniške igre je v obliki tridimenzionalnega modela (lutke).

V uvodu se poglobimo v naslednjo misel, ki nam približa družbeni pomen računalniških iger: »Mogoče moj sin najde v igrah to, kar sem jaz v gozdu za šolo, intenziteto izkušenj, pobeg od odraslega sveta in na kratko, svobodo gibanja« (Jenkins 2000, 265). Ker danes večino otrok preživlja prosti čas doma, za štirimi stenami, to v določeni meri drži. Kot bomo proučevali v diplomski nalogi, se za to izjavo skriva zelo kompleksen proces. Igre so nadzorovane, oblikovane so s pomočjo kodeksa in pravil, ki usmerjajo igralnost in reprezentacije. Igre so iz sociološkega vidika izredno pomembne. Z njimi se je pojavila nova družbena sfera, ki ni dom (privatna) in ne služba (javna). Zato je potrebno računalniške igre obravnavati iz raziskovalnega stališča. Da bi doumeli njihov vpliv na družbo, jih ne smemo samo opazovati, ampak bomo poskušali testirati njihovo strukturo.

Kot vemo, je ideologija prisotna v vseh sferah, v kakršnikoli komunikaciji in izražanju mnenja; tako tudi igre vsebujejo pomembne ideje in ideologije. Današnje mainstream igre so bogate z reprezentacijskimi podobami, vpetimi v mehaniko iger (Dovey in Kennedy 2006, 88). Zaradi zabavnega formata tega novega medija postane ideološko propagiranje še zahrbtnejše. Like, igralnost in vsebino iger igralci namreč dojemajo kot zabavo in ne kot ideološko obarvane sodbe. Ideološki pomen iger pa se povečuje z razvijanjem grafičnega realizma in vključevanjem vsakodnevnih okolij in situacij, ker je grafika tista, ki posreduje pomene in ideje. V sodobnih 3D igrah je grafika vedno bolj realna in računalniške igre tvorijo pomemben sistem simbolov, ki imajo širši družbeni vpliv. Zaradi razširjenosti se povečuje vpliv iger na ljudi, igre postajajo namreč zabava, po kateri posegajo mladi in starejši. Zaradi tega je vedno bolj pomembno, kakšno ideologijo oziroma pomene razširjajo igre. V diplomski nalogi bomo ugotavljali, kako se ideologija realizira v igrah oziroma kakšne predstave o vlogi spola v kulturi nam igre ponujajo. Predmet analize ideologije je tudi popularna kultura in njeni teksti, torej kako se reprezentira pogled vladajočega razreda in skupin v igrah.

Kljub splošni rasti popularnosti računalniških iger večina igralcev resnih iger² ostaja moških. Eden izmed mnogih razlogov je verjetno tudi reprezentacija glavnih likov, ki ugajajo predvsem moškim. Upodobitev družbene skupine v medijih namreč vpliva na percepcijo te skupine med uporabniki ali igralci medija (Mastro in drugi v Consalvo in

² Igralec je tip subjekta, ki jemlje igro in igralnost resno, veliko resneje od priložnostnih igralcev (Schleiner 2001, 221). Resni igralci igrajo pogosto, skoraj vsak dan po več ur in igrajo zahtevnejše igre. Priložnostni igralci igrajo predvsem le med vikendi, krajši čas in igrajo predvsem kratke arkadne ali spletne igre.

drugi 2009, 820). Ker reprezentirane lastnosti likov vplivajo na igralčevo percepcijo realnosti, konstrukcijo identitete in razumevanje družbe, se je potrebno osredotočiti na raziskovanje le-teh. Če se osredotočimo na spol, imajo v razvoju novih tehnologij in tudi pri potrošnji za računalniške igre moški dominantno pozicijo. Visokoproračunski izdelki in resne igre so zvečine narejeni po meri in okusu mlajšega moškega občinstva. Igre med drugimi vsebujejo tradicionalno zahodnjaško stereotipno prikazovanje žensk in moških likov, a se je potrebno zavedati, da se je družbeni konstrukt spola skozi čas in s pojavom novih tehnologij ter novih reprezentacij spola zelo spremenil. Ideologija prevlade moških zelo počasi izginja, na kar nakazujejo tudi glavne protagonistke in junakinje v igrah. Kljub temu se razkorak med spoloma v tehnološki družbi z razmahom iger veča. Računalnikov se še vedno drži oznaka moške tehnologije. V diplomski nalogi bomo zato izpostavili predvsem razlike v reprezentaciji moških in ženskih lastnosti oziroma ugotavljali, katere razlike se pojavijo in kako jih dojemajo igralci. Skratka, v čem pri različnem spolu avatarja prihaja do razlik reprezentacije in recepcije.

Poglobimo predmet pričujoče naloge z naslednjo mislijo: »Igranje iger je bolj podobno življenju v simfoniji kot pa branje knjige ali gledanje filma« (Gee v Dreunen 2008, 9). Ne bomo se osredotočali na naracijo in zgodbo iger. Že kar nekaj študij se je namreč ukvarjalo s proučevanjem ideologije v naraciji v filmih, knjigah, revijah itd. Ker se zgodba v igrah odvija na zelo podoben način kot v filmih, običajno kar s filmskimi sekvencami, bi bilo nesmiselno še enkrat poglobljati ideologijo skozi naracijo. Raje se bomo posvečali drugim pomembnim vidikom iger in predstavili lastnosti, značilne predvsem za igre. V komunikacijske kanale vpeljejo igralnost, ki omogoča širše polje različnih razumevanj in manifestacij posameznikovega kulturnega izražanja. Igranje iger prinaša bolj kompleksno in močnejšo čutno izkušnjo kot gledanje akcijskih filmov. In avatarji oziroma liki v igrah niso nič bolj virtualni in produkt človeka kot podobe iz filmov ali pop zvezdnikov. Tudi njihove podobe so namreč reprezentacije, ki so skrbno načrtovane.

Z uvodnim delom smo pripeljali do ključne teme. Trenutno je malo raziskav na temo računalniških iger, sploh na temo ideologij in stereotipov, ki se pojavljajo v njih. Tudi recepcija iger, razen nasilja v igrah, je slabo raziskana. Obstaja samo nekaj kvantitativnih raziskav o reprezentacijah spola in žensk v igrah. Naslov diplomske naloge je široko zastavljen in obsežen, zato se bomo osredotočili predvsem na ideologijo spola v računalniških igrah. Preko reprezentacij in recepcije v dveh različnih

primerih iger bomo skušali razkriti dominantno ideologijo o spolu, ki se pojavlja v igrah. Razkrili bomo različne reprezentacije ženskega in moškega spola kot glavnih likov iger. Poskušali bomo ugotoviti, ali gre za pozitivne ali negativne stereotipne reprezentacije. Lotili se bomo tudi raziskave različne recepcije likov in poskušali to povezati s spolom le-teh. Lotili se bomo pogleda na ženski lik Lare Croft v računalniški igri Tomb Raider Anniversary in ga primerjali z moškim likom v igri GTA: San Andreas. Lik Lare Croft se pojavlja tudi v filmih in promocijskih podobah za prodajo izdelkov, kar bomo v diplomski nalogi zapostavili. Ni dvoma, da se igra Tomb Raider razlikuje od tipičnih vlog žensk v računalniških igrah. Kot tipično vlogo moškega in tipično reprezentacijo žensk v igri bom torej uporabil primer GTA. Heroj je tradicionalno moškega spola in vloga žensk je ponavadi podporna. Predvsem bomo z nalogo ustvarili nekakšen teoretični in praktični okvir za nadaljnje študije in osnovo za kakšno obsežnejšo raziskavo.

V strukturi naloge bomo v teoretskem okviru začeli z razširjenim pregledom teorije ideologije. Predstavili bomo nekaj ključnih konceptov ideologije in njihovih teoretikov. Nato se bomo lotili splošne teorije reprezentacij, na kakšen način delujejo in predstavili nekaj vidikov ključnega avtorja Stuarta Halla. Predstavili bomo osnove semiotike in semiološke analize, si ogledali, kaj je mit, diskurz in spoznali definicijo stereotipa. V naslednjem poglavju bomo obravnavali spol in njegovo družbeno konstrukcijo. Koncept ideologije je izjemno kompleksen, zato je pri raziskovanju ideoloških reprezentacij spola in recepcije potrebno biti sistematičen. Tako si bomo v poglavitnem poglavju o kulturnih študijah preko recepcijskih študij pogledali ključna poglavja o ideologiji spola v igrah. To bomo poglobili preko poglavja o reprezentacijah in recepcijah spola v igrah. Usmerili se bomo predvsem v ideološke reprezentacije spola preko vidnih likov v računalniških igrah, saj se tudi z odločitvami, na kakšen način bodo prikazani liki, kaj nam bo vidno in kaj skrito, kažejo ideološke vsebine. Pred študijo primera dveh izbranih iger in primerjavo si bomo ogledali še izsledke preteklih raziskav in njihove ugotovitve. Po analizi iger Tomb Raider Anniversary in GTA: San Andreas sledi sklep analize in zaključek.

2 Metodološki okvir

Predmet in cilj diplomskega dela smo zastavili v uvodu. Kot smo predstavili, se bomo v diplomskem delu poglobili v primerjavo ženskega in moškega glavnega lika dveh iger s tipičnimi predstavniki, Tomb Raider in Grand Theft Auto. Obravnavali bomo torej študijo primera spola likov dveh enoigralskih iger iz istega žanra. Pri teh igrah se bomo lotili raziskave skupnosti, opisov iger, forumov in dodatkov.

2.1 Metode

Temeljne metode diplomskega dela so kvalitativne narave. V začetku je uporabljena metoda pregleda literature. Za raziskavo diplomske naloge sta pomembni predvsem metodi analize tekstov in recepcije. Preko deskriptivne in komparativne metode analize tekstov bomo analizirali reprezentacijo spolov v igrah. Za analizo recepcije bomo uporabili indirektno metodo pregleda objav igralcev v forumih na temo posamezne igre. Pregled internetnih forumov, komentarjev in opisov iger se nam zdi primeren zaradi interaktivnosti in anonimnosti takšnih objav. Vedno večje število forumov, njihovih članov in blogov nam omogoča širši pogled na recepcijo kot proučevanju določene skupine. Lahko bi rekli, da spada med tipične kvalitativne metode v kulturoloških študijah, saj se ukvarja s pomenom in interpretacijo. Gre za prikrito opazovanje občinstva brez udeležbe, njihovega razmišljanja, pomenov, tematike in obnašanja. Z analizo opisov iger bomo še poglobili recepcijo igre, saj so opisovalci iger tudi igralci in je prav njihovo mnenje ponavadi osnova mnenja ostalih gledalcev, ker jim služijo kot smernice in nasveti.

3 Ideologija

Destutt de Tracy je prvi, ki je omenjal pojem ideologije leta 1797 kot »znanost o idejah« (Davis 2007, 165). Današnja definicija ideologije je veliko bolj kompleksna.

Koncept ideologije ima številne definicije, zato je potrebno določiti pomen v določenem kontekstu. Po Raymond Williamsu obstajajo tri poglavitne rabe izraza ideologija:

- sistem prepričanj in verovanj, značilnih za določen razred ali skupino;
- sistem iluzornih prepričanj – lažne ideje ali napačno zavedanje, lažne zavesti – kar lahko postavimo nasproti resničnemu ali znanstvenemu znanju;
- splošen proces ustvarjanja pomenov in idej (Fiske 1990, 165).

Ideologija se v psihologiji nanaša na način, kako so človekovi pogledi na svet organizirani v koherenten vzorec (Fiske 1990, 165). Po Hallu (1997a, 9) »kultura nosi zemljevid in okvir za tvorjenje pomenov.« Torej brez ideoloških kulturnih konceptov, ki jih delimo z drugimi, ne moremo osmišljati in ustvarjati sveta. Če trdimo, da reprezentacije ustvarjajo pomene, s tem trdimo, da ima kultura in prevladujoča ideologija centralno vlogo pri tvorjenju teh pomenov (Hall 1997a, 9). Mediji so na ta način neprestano vključeni v proizvodnjo in krepitev dominantne ideologije. Imajo pomembno instanco proizvodnje pomenov in kodov v sodobni družbi, ker so del vsakdanjega življenja, sploh večine v zahodnem svetu.

Če koncept ideologije še bolj navežemo na reprezentacije, ugotovimo, da je Umberto Eco pojmoval ideologijo kot »končno konotacijo vseh konotacij znaka ali konteksta znakov« (Woollacott 1992, 87). Za Barthesa je ideologija mit, kar bomo izpostavili še pri teoriji reprezentacij. Zaenkrat si pogledjmo samo osnovno definicijo mita, ki je definiran kot »ideološko sporočilo, vezano na določeno kulturo« (Matoski in Planšak 2009, 27). Barthes namreč govori o konotatorjih, označevalcih konotacij, torej o pomenih drugega reda kot govorici ideologije (Fiske 1990, 166). Ideologija je v tem pomenu vir konotacij. Z znaki vdihujemo življenje ideologiji, vsi smo determinirani z ideologijo in z odzivanjem na ideološke znake.

3.1 Marksistični koncept

Engels pravi, da »je tisto, kar se ima za resnično, splošno znano v bistvu ustvarjeno za množice preko lažne zavesti« (Davis 2007, 166). Eno najpomembnejših del o ideologiji je Marxovo in Engelsovo delo »German ideology« iz leta 1846 in Marxov »Capital« iz leta 1867. Marx priznava dva razreda v družbi, elito oziroma kapitalistični razred in proletariat oziroma delavski razred, ki je sredstvo produkcije. Po njegovem je bila vloga ideologije pomoč pri reproduciranju obstoječega sistema, ki je deloval v korist vladajočega razreda z izkoriščanjem proletariata. Svoj koncept je Marx osnoval na osnovi novih oblik dominacije in izkoriščanja. Ideologija je bila »glavno sredstvo elite za ohranjanje privilegiranega položaja« (Davis 2007, 166). Ideologije je definiral kot sisteme lažnih idej, ki so predstavljale lažno zavest določenega družbenega sistema, predvsem vladajočega. Ideje dominantnega razreda so bile sprejete v družbi kot splošen razum oziroma resnica, soustvarjene v dominantni manjšini z namenom ohraniti privilegiran položaj. Marx pravi, da se dominantne ideje izražajo in prenašajo preko teles, ki ustvarjajo pomene – v našem času to vključuje množične medije in s tem tudi računalniške igre. Vse institucije so po njegovem v rokah elitnega razreda (Davis 2007, 165–166).

Marx definira ideologijo kot lažno zavest, s katero vladajoči razred vzdržuje nadvlado. Ker vladajoči razred nadzoruje poglavitne kanale, preko katerih se širi, vidi podrejeni razred svoj odnos kot naraven. Izpostavlja pa tezo, da so spremembe neizbežne preko upora delavskega razreda ali upora proletariata (Fiske 1990).

3.2 Gramsci

Gramsci je vpeljal koncept hegemonije, ki »označuje boj za politično dominanco med nasprotujočimi strankami ali skupinami« (Davis 2007, 167). Vključuje neprestan boj za pridobivanje konsenza večine za sistem, ki postavlja to večino v podrejeni položaj (Fiske 1990, 176). Izpostavlja se nestabilnost in nenehen boj za dominantno ideologijo. Dominatna ideologija je v protislovju z družbeno izkušnjo podrejenih skupin, neprestano se sooča z odporom, ki ga mora s konsenzom večine zatreti s propagiranim redom. Ključen pri hegemoniji je torej nadzor nad zdravorazumskim znanjem in nadgradnja v skladu z ideološkimi predstavami. Ko so ideje ideološkega razreda

sprejete kot splošno, razumsko znanje, potem je idološki cilj dosežen (Fiske 1990, 176).

Tudi v elitičnih skupinah vladajo različna mnenja in perspektive, ki se bojujejo med sabo za dominanco. Gre za boj med vodilnimi in dominantnimi. Hegemonija v ideološkem smislu je stanje, ko se rivali, ki posedujejo moč, borijo za pozornost in konsenz množice z različnimi sporočili (Davis 2007, 167–168).

Vse komunikacije in vsi pomeni nastajajo v družbenem kontekstu in ne morejo obstajati zunaj njega. Ideološko delo zato vedno preferira status quo, saj vladajoči razred dominira nad proizvodnjo in distribucijo idej in pomenov. Ekonomski in ideološki sistem je organiziran v interesu vladajočega razreda. Namen ideologije je zopet ohranjanje dominacije določene skupine (Fiske 1990, 177). Vendar je Gramscijevo ključno spoznanje neprestanega boja podopora ideji odpora. Nakazuje, da so družbene spremembe možne.

3.3 Althusser

Althusser je predstavil strukturalističen model, ki trdi, da je ideologija vsiljena s strani dominantnega vladajočega telesa. Ni množična iluzija, ampak sistem kulturnih reprezentacij, s katerimi družbene skupine in razredi dajejo pomene svojim življenjem in izkušnjam. Na ta način vključi vse razrede v teorijo ideologije. Pravi, da obstajata dve obliki kontrole, »represivni aparati države« in »ideološki aparati države« (Althusser 1997, 109–110). Kot ideološke aparate države navaja tiste, kamor spadajo tisti aparati države, ki niso represivni in so vključeni tudi v privatno sfero. Ideološki aparati države so realizacija neke prevladujoče ideologije. Prevladujoča ideologija je torej tista, ki jo zapoveduje vladajoči razred. Mednje spadajo: religiozni, vzgojni, družinski, politični, komunikacijski, kulturni ipd. V mojem primeru je najbolj relevanten kulturni ideološki aparat države, kamor spadajo tudi računalniške igre. Za ta aparat je zelo značilna tudi odkrita in prikrita cenzura. Najbolj značilno za Althusserjevo teorijo ideologije je, da deluje od znotraj in ne samo od zunaj (Althusser 1997).

Tipičen primer ideološkega delovanja v vsakdanjem življenju navaja Fiske: čevlji z visoko peto ženskam ne vsiljujejo predstav vladajočega spola. Nošenje takšnih čevljev pa je vseeno patriarhalna ideološka praksa, kateri sledijo ženske še bolj kot od njih

zahteva patriarhalna ideologija. Ženska v visokih petah se konstituira kot objekt moškega pogleda in se s tem podreja moškemu. Daje mu moč, da njeno fizično podobo odobri ali zavrne. Ženska torej skrivno sodeluje pri produciranju patriarhalne definicije spolov, ki obravnava moškost kot aktivno in močnejšo, ženskost pa kot šibko in pasivno (Fiske 1990, 175).

Ideologija konstantno vpliva na individualne subjekte preko »interpelacije«, ki ustvarja sprejete družbene subjekte (Davis 2007, 169). To je po Althusserju ena izmed zahrbtnjših ideoloških praks. Če se najprej navežem na prejšnji primer, torej čevlje z visoko peto, interpelirajo ženske kot patriarhalni subjekt. Ženska se prepozna kot naslovnica te interpelacije; s tem, da nosi takšne čevlje, se sama postavi v podrejen položaj znotraj patriarhalnih odnosov (Fiske 1990, 175). Ideološki aparati države so na takšen način dojeti kot naravni deli družbe, ki s pomočjo ideologije interpelirajo posameznike v subjekte, moške in ženske v našem primeru. Ideologija je tako uspešna ravno zaradi iluzije svobode; subjekt se namreč samovoljno podredi ideologiji. Interpelacija je torej delovanje ideologije na subjekt. Ideološki aparati države s tem ustvarjajo subjekte, ki tudi sami ustavljajo ideologijo (Althusser 1997, 128–132). Po Althusserju je glavna funkcija kulturnih tekstov konstrukcija ljudi kot subjektov z reprezentacijo navideznega razmerja posameznikov z njihovim realnim pogojem obstoja. Po mnenju Althusserja je subjekt ideologije konstruiran v dveh vidikih: kot svoboden subjekt, odgovoren za dejanja, in tudi kot subjekt, ki je podrejen višji avtoriteti in tako nima svobode (Games as Ideological worlds 2010, 6).

4 Rezentacije

Rezentacija v osnovi pomeni »predstavljati«, »podoba«, »prikaz« in omogoča predstavitev nečesa, kar obstaja in je preko medijev ponovno prikazano (Hall 1997a, 6). Rezentacije vsebujejo namere, kaj bo prikazano in kakšne pomene bo podoba prinesla. Pomeni, ki jih prinesejo rezentacije, so popačenje realnosti; razkorak med tem, kaj je resnično in kako je prikazano v mediju. Ker so pomeni odvisni od družbenega konteksta in zgodovine, ne obstajajo točno določeni pomeni. Nekaj nima točno določenega pomena, dokler ni rezentirano. »Rezentacija ustvarja in konstituira pomene. Je proces, s katerim pripadniki iste kulture uporabljajo jezik za produkcijo pomenov. Je način, kako podobe in jezik tvorijo pomen glede na celoten niz konvencij in pravil« (Hall 1997a, 6). Pomeni se producirajo nenehno v vsaki družbeni interakciji. Rezentacije so del procesa družbene konstrukcije, tudi konstrukcije spola. Ljudje smo tisti, ki ustvarjamo pomene s pomočjo konceptov in znakov. Kot družbeni akterji vzpostavljamo relacijo med znakom in konceptom s pomočjo koda. »Kultura nosi zemljevid in okvir za tvorjenje pomenov« (Hall 1997a, 9). Brez kulturnih in ideoloških konceptov, ki jih delimo z drugimi, ne moremo osmišljati in ustvarjati sveta.

Klasifikacija ni edini način, vseeno pa eden izmed najbolj pogostih načinov dajanja pomenov. Preko klasifikacije tvorimo pomene za stvari, za katere vemo, v katero skupino spadajo, kam spadajo in od česa se razlikujejo. Ljudje ponotranjimo skupne konceptualne okvirje pomenov, ki si jih delimo z drugimi v določeni kulturi. Jezik oziroma tekst je mišljen kot tvorec (znak) pomenov, od obrazne mimike, glasbenih instrumentov, digitalnega jezika, obleke, ki tvori pomene (Hall 1997a, 11). Različni mediji uporabljajo različne sisteme znakov.

Noben pomen ne obstaja zunaj diskurza. Diskurz je temeljni okvir za razumevanje in interpretacijo za pomene. Za produkcijo pomenov morajo obstajati neke prakse označevanja pomenov. Šele preko identifikacije nas diskurz podreja v svoja pravila in nas konstituira v določen subjekt (Švab 2002, 207). Hall govori o pluralnosti medijskih diskurzov. Zaveda se, da so mediji edini pomembni pri cirkulaciji pomenov v družbi, podajanje pomenov je preko novejših tehnologij izredno razširjeno. Še vedno je cirkulacija pomenov povezana z močjo tistih, ki tvorijo pomene (Hall 1997a, 14). Tako lahko govorimo o neki dominantni ideologiji. Hall se namreč zaveda, da je

komunikacija vedno povezana z družbeno močjo, in tiste skupine, ki posedujejo družbeno moč, imajo vpliv na to, kaj bo reprezentirano preko medijev in kaj ne. »Kar vemo o svetu, je to, kako ga vidimo reprezentiranega« (Hall 1997a, 20). »Ideologija poskuša fiksirati pomene. Želi ustvariti en resničen in pravi pomen« (Hall 1997a, 19). Tisti, ki imajo družbeno moč, želijo naravne definicije pomenov. Želijo, da vsi ljudje ob pogledu na določene podobe tvorimo enake pomene, in s tem omejujejo tvorjenje pomenov. Pomeni morajo postati določeni, stalni, čeprav dokončni niso nikoli. Če želimo ohraniti odprto tvorjenje pomenov in odprte reprezentacije, moramo nenehno ustvarjati nova znanja, nove dimenzije pomenov in nove reprezentacije. Za razširjanje oziroma odpiranje stereotipov je tako značilen boj za reprezentacijo identitet, ki jih ljudje še niso videli. Pogosto se to želi doseči s pozitivnim stereotipiziranjem, prikazovanjem lastnosti v pozitivnem smislu.

4.2 Semiotika

»Semiološka analiza teksta nam pomaga razumeti, kako je pomen oblikovan. Ko to vemo, lahko ugotovimo, kakšen je pomen. Tekst označuje vse, kar nosi kakšen pomen, ki ga lahko interpretiramo in analiziramo, so kulturni produkt in označevalna struktura s pomenom« (Matoski in Planšak 2009, 6). Eco pojmuje tekst kot »polje pomenov«, ki zajema razmerje med tekstom, bralcem in širino potencialnih pomenov. Tekst je lahko tudi računalniška igra (DeVane in Squire, 10). Igre ne moremo celostno obravnavati kot tekst, lahko pa nam teorija obravnave tekstov služi kot osnova za nadaljnjo proučevanje semiotičnih elementov v igrah. Igra ni »statičen tekst«, ampak dinamičen, igralec mora biti s semiotiko tega teksta v nenehni interakciji (DeVane in Squire, 3). Teksti vedno prinašajo neko podobo na svet, zavedno ali nezavedno. Ponujajo ideološke pomene o tem, kakšen je ali naj bi bil svet.

Semiotika se po definiciji Umberta Eca ukvarja z vsem, kar bi lahko bili znaki. Semiotika priznava izraz »bralec« in »tekst«, tudi pri igranju iger, slikanju, gledanju filma itd., ker implicira širše področje aktivnosti, in tudi, ker se pri branju še nekaj naučimo, gre za aktiven proces (Fiske 1990, 40). Pri računalniških igrah govorimo celo o uporabniku oziroma igralcu.

Semiotika obsega tri poglavja:

- Znak. Proučevanja različnih nizov znakov, načinov, kako predajo sporočilo, in tega, kako se nanašajo na ljudi, ki jih uporabljajo.
- Kode ali sistemi, v katere so znaki organizirani. Proučevanje načinov, kako so se različne kode razvile zato, da bi se skladale s potrebami družbe in kulture in izkoristile komunikacijske kanale.
- Kultura, znotraj katere te kode ali znaki delujejo, odvisno od uporabe teh kod in znakov za lastni obstoj in obliko (Fiske 1990, 40).

Sporočilo je konstrukcija znakov, ki prek interakcije s prejemniki ustvari pomene. Branje ali igranje je proces odkrivanja pomenov, ki se zgodi, ko bralec vzpostavi interakcijo ali začne razumevati tekst. Pomen teksta poskuša prejemnik ustvariti tako, da vanj vnese svoje izkušnje, védenja in odnose (Matoski in Planšak 2009, 9).

Za de Saussura so znaki tiste točke, kjer pride do stičišča med označevalcem in označencem. Označevalec (signifikant) je podoba znaka, zapis na papirju ali zvok, označevalec torej določa izrazno raven. Označenec (signifikat) je mentalna predstava, na katero se nanaša označevalec. Označevalec je torej konkretna dimenzija, označenec pa abstraktna stran (Chandler 1994). Pomen je mentalna predstava, ki jo označevalec sproži pri uporabniku. Odnos med označevalcem in označencem je določen prek konvencije, pravila ali sporazuma med uporabniki (Fiske 1990, 53). Znak je nekaj, kar v določenem pogledu ali položaju pomeni nekaj za nekoga. Pomen je ravno v relacijah različnosti, tisto, kar en znak razlikuje od drugih znakov (Matoski in Planšak 2009, 10). Razlikovnje poteka preko binarne opozicije, v našem primeru pomen koncepta moških nasproti pomena konceptu žensk.

Vsako sporočilo je zakodirano (sestavljeno) in tudi odkodirano (branje). To je krativen, interpretativen in družaben dogodek. Poznamo tri vidike:

- dominantno-hegemonska pozicija ali zaželeno branje. Bralec sporočilo odkodira v skladu s kodom, v katerega je sporočilo zakodirano. Sprejme pomen, kot so si ga zamislili razvijalci;
- pogajalska pozicija. V osnovi so ta branja tekstov v skladu z referenčnim kodom zakodiranja, tako da si občinstvo deli isti kod teksta in načeloma sprejema zaželeno branje, a ga v odnosu do lastnih izkušenj lahko spremeni;

- alternativna pozicija (opozicijsko branje). Občinstvo razume zaželeno branje, ki ga ponuja tekst, a se zavestno odloči zavrniti predvideni, nameravani pomen in ga razumeti znotraj alternativnega, radikalnega branja (Hall v Stanković 2002, 37–38).

4.2.1 Barthes in mit

Barthes v semiotičnem pristopu ugotavlja, da ima vsak znak poleg običajnega pomena še denotivno in konotivno raven. Denotacija je očiten, dobeseden pomen, konotacija pa predstavlja vrsto asociacij (ideoloških, emocionalnih), ki so izven primarne ravni pomena in so kulturno in subjektivno determinirane (Matoski in Planšak 2009, 13). Znak lahko postane označevalec drugega označenca kot samo dobesednega oziroma denotacije. V prenesenem pomenu ima torej drug pomen. Konotacija predstavlja širšo raven pomenov v določeni kulturi, kot so vrednote, stališče in ideologije. Na primer lisica je denotivno označevalec za žival, v konotivnem smislu pa predstavlja zvitega, prebrisanega človeka, predvsem žensko. Tudi predmeti in oblačila so lahko označevalci in sporočajo pomene. Roland Barthes je s pomočjo semiologije med prvimi analiziral različne znake popularne kulture. Pokazal je, da različni kulturni objekti lahko delujejo kot označevalci v produkciji pomena kakor besede v jeziku. Trdil je, da lahko vsak kulturni predmet ali dogajanje razumemo kot znak (Matoski in Planšak 2009, 14). Obleka ima na primer poleg praktične funkcije še funkcijo znaka, v sebi nosi pomen, sporočilo in ima vlogo označevalca. Kombinacija oblačil pa ima vlogo označenca, ker jo povežemo z določenim konceptom. Na denotacijski ravni neko oblačilo prepoznamo kot večerno obleko, na konotacijski ravni mu dodamo pomen, in sicer, da gre za elegantno, formalno obleko. Na konotacijski ravni gre za razumevanje širšega ideološkega pomena. Skupne kode nam omogočajo konotacijo (Hall 2004). Kar je reprezentirano, je denotacija, kako je reprezentirano, pa predstavlja konotacijo.

Pomen in organizacija smisla na ravni konotacije ni poljubna, ampak tako ali drugače odraža razmerja moči v nekem danem zgodovinskem, kulturnem trenutku. Na ravni zemljevidov pomenov, ki jih uporabljamo pri delovanju, se pravzaprav legitimira obstoječa družbena hierarhija (Matoski in Planšak 2009, 17). To po definiciji Barthesa omogočajo miti, ki so produkt družbenega razreda, ki je dosegel nadvlado v določenem času in dosegel, da so pomeni, ki jih širi, postali naravni in univerzalni, npr. miti, da so

ženske skrbnejše od moških po naravi, da je njihovo mesto doma, skrbijo za dom in družino. Mit moža pa pravi, da ima vlogo hranitelja ali skrbnika. Za miti, ki se zdijo pravični, se skriva politični učinek, v tem primeru industrializacije, ki je spremenila način dela in s tem obliko družine iz razširjene v nuklearno. Moški so morali opravljati težka dela v tovarnah, ženske pa ostati doma in skrbeti za družino. Danes je izzvan položaj omenjenih mitov, ki so še vedno naravni. Prilagoditi se je treba namreč nenaravnim, drugačnim, uspešnim ženskam, družinam samohranilcev in enospolnih do občutljivih moških (Fiske 1990, 87–91). Temu se prilagajajo tudi mediji, računalniške igre z novimi reprezentacijami in ustvarjanje novih mitov o spolu.

4.2.2 Diskurz

Hall definira diskurz kot konstruiranje védenja o določeni temi. Je veriga idej in podob, ki preko komunikacije oblikujejo spoznanje o temi. Diskurzivno postane glavni termin za pristope, v katerih so pomen, reprezentacija in kultura pojmovani kot konstitutivni (Hall 1997b, 6). Diskurz ima dvojni pomen: lahko ga razumemo kot sam proces vezanega pisanja ali govorjenja ali kot »skupino izjav o določeni temi v določenem zgodovinskem trenutku« (Hall 2004, 65). Diskurz ni sestavljen iz enega teksta ali izjave, pojavlja se kot oblika védenja. Diskurz po njegovem proizvaja objekte našega védenja, vse, kar ima pomen, je znotraj diskurza (Hall 2004, 65–66). Vsako védenje je torej diskurzivno. Diskurz pa je zgodovinsko in kulturno zaznamovan. Trdil je, da sta védenje in oblast močno povezani. Oblast namreč določa, ali neko vednost sprejeti ali ovreči in v katerih okoliščinah jo uporabiti (Hall 1997b, 49). Na tak način na primer oblast sprejema določen diskurz o spolu.

4.3 Stereotip

Tipiziranje opredeli Richard Dyer, ker je mnenja, da brez kategoriziranja ljudi ne bi mogli osmisлити sveta. Kategorije širših tipov nam pomagajo pri interpretiranju sveta. Posamezniki ljudi uvrščamo v skupine glede na družbeni položaj, razredni položaj, spol, starost, nacionalnost itd. Potem jih navadno še naknadno kategoriziramo. Tip torej razumemo kot »enostavno hitro zapomnljivo značilnost ljudi« (Dyer v Hall 1997b, 257). Stereotip pa je izkrivljena fiksirana podoba preko procesa pretiravanja in poenostavitve. Omogoča lažjo prepoznavnost preko površinske in ključnih

značilnosti (Hall 1997b, 258). Stereotipiziranje reducira razumevanje ljudi skozi številne preproste, bistvene značilnosti, ki so nam predstavljene, kot da bi bile naravne (Hall 1997b, 257). Reprerentacije pripomorejo k nastajanju skupin, katerim bi naj pripadali ljudje. Stereotip je mentalna bližnjica, generalizacija skupine, ki omogoča hiter priklic idej in podob. Pojavljajo se tudi za upravičevanje statusa quo. Preko stereotipov se dogaja ideološka fiksacija pomenov. Stereotipno izkrivljene reprerentacije imajo vpliv na percepcijo v družbi (Gender and racial stereotypes in popular videogames). Stereotipi so ideološko upravičevanje neenakopravnosti v družbi, ki temelji na kulturnih razlikah (Jahn-Sudmann in Stockman 2008).

Za stereotipnega moškega naj bi bila značilna moškost, tekmovalnost, moč, bojevitost, oblastnost, pogum, odločnost, občutek večvrednosti in brezčutnost. Za stereotipno žensko pa nežnost, čustvenost, toplina, skrbnost, radovednost, sočustvovanje, ljubeznivost, občutljivost za potrebe drugih in čustvena nestabilnost (Avsec 2002, 26–29).

5 Spol

Feministično gibanje se je v začetku spopadalo z resnimi materialnimi problemi žensk, politično brezpravnostjo in ekonomsko podrejenostjo. Na tem področju je tudi marsikaj doseglo. Ob koncu 20. stoletja so družbene vede posvojile kritiko patriarhata in od takrat dalje koncepta spola ne razumemo več kot nekaj biološko determiniranega, pač pa kot družbeno konstituirano plast konstituirane identitete (Pezdir 2008). Spola ne dojemajo vse kulture enako, ne obstaja univerzalna dihotomna ureditev. Mi se bomo ustavili predvsem pri zahodnjaškem dojetju spola. Po mnenju Adlerja patriarhalna družba, v kateri se nahajamo, ceni aktivno in trdno moškost bolj kot pasivno oziroma ubogljivo ženskost (Pezdir 2008, 12).

Biološki spol se nanaša na biologijo in anatomijo telesa, družbeni spol se nanaša na kulturne predpostavke in prakse, ki upravljajo družbeno konstrukcijo moških in žensk. Z izrazom »spol« (ang. »gender«) označujemo družbeni konstrukt v skladu z idejo kulturno pojmovanega spola in temelji na ustvarjanju človeške bipolarnosti (Pezdir 2008, 8). Ženskost in moškost sta kulturno regulirani formi vedenja, ki ga razumemo kot družbeno primerne glede na spol. Družbeni spol je vedno stvar reprezentacije moških in žensk. Spola izven kulturnega diskurza ni mogoče prepoznati (Švab 2002, 204). Spol kot družbena konstrukcija izpostavlja, da ni na ženski ničesar, kar jo naravno omejuje. Gre za razdiranje dualnosti spola. Kaj posamezna ženska ali moški misli, čuti in dela, je močno povezano z dejstvom, da sta moški in ženska tudi socialni kategoriji. Po socialno-psiholoških teorijah so razlike med spoloma produkt socialnih interakcij, socialne strukture (npr. dominacija moških) pospešujejo stabilen vzorec vedenjskih razlik med spoloma. Behaviorističen pristop navaja kot izvor razlik družbo, gre za naučeno vedenje in s tem priučenje spolno-tipizirane osebnostne lastnosti. Kognitivni pristop navaja kulturo in socializacijo spolnih vlog, ki priskrbi spolne sheme oziroma mentalne strukture, ki oblikujejo primerno vedenje v določenih situacijah za moške in ženske (Avsec 2009). Kognitivni pristop je najbolj relevanten za to diplomsko nalogo in preučevanje različnih reprezentacij spola v igrah. Spolne sheme se pojavljajo v vseh igrah in nam v ideološkem smislu prinesejo neke filtre, preko katerih posameznik, v mojem primeru igralec, selektivno procesira informacije v zvezi s spolom. Preko shem v igrah posameznik determinira vedenje, ki je značilno za posamezen spol. Če npr. vidimo pogosto ženske v tipično ženskih oblačilih (bikini), postane to del naše sheme o

spolu. Kot pomembnega bi omenil še humanistični pristop, ki minimizira pomebnost maskulininih³ in femininih⁴ lastnosti. Gre torej za preseganje tradicionalnih konceptov spola, kar se izkazuje predvsem v novih medijih (Avsec 2009). V današnji družbi je že viden prehod od širjenja komercialnega pojmovanja žensk, ki se zanimajo samo za modo, izgled, zmenkarije k pojmovanju žensk kot uspešnih športnic, uspešnih žensk v javnem življenju in v profesionalni karieri (Cassell in Jenkins 2000, 22).

Ne obstajata dva diskurza, moški in ženski, obstaja samo en diskurz, ki je ločen s spolnim antagonizmom; s tem se dogaja priprava terena, kjer se dogaja hegemoničen boj. Kot smo si ogledali v teoriji ideologije, je skozi medijske tekste mogoče vzpostaviti dominantno ideologijo. Kot primer lahko navedemo položaj žensk v zahodni družbi, kjer so formalno v enakem položaju kot moški, v družbeni realnosti pa so jim podrejene. To je posledica medijskih reprezentacij spolov. Moški so močni aktivni, dinamični, ženske pa pasivne in šibke. Hegemonija naturalizira te ideološke reprezentacije subordinacije žensk kot aspekt androarhalne⁵ ideologije (Lacey 1998, 113). V kulturi je značilno, da punce spadajo v privatno sfero, moški pa v javno. Materinski nadzor in igranje za punce so vzpodbujale tiste sposobnosti in kompetence, ki jih potrebujejo za vlogo mater in žen v domačem okolju (Jenkins 2000, 268). Fantje so razvili prohibicijo do mater in so postali mizogini⁶. Pridobili so večjo avtonomnost. Postati fant je v industrijski revoluciji namreč pomenilo boriti se proti materinski kulturi. Fantje v današnjem svetu morajo združiti zaprtost doma in svojo moškost oziroma postati moški. V tem procesu so v pomoč nasilne in moške vsebine iger.

Moška agresivnost ni naravna, univerzalna. Reeves Sanday odkrije, da je v družbah, kjer so spolne delitve dela minimalne tudi manj spolnega nasilja. Kjer spol obdajajo ostre dihotomne meje (moškost v opoziciji z ženskostjo), so identitete prisiljene zanikati del svojih potencialov prihaja do kompenzacije z agresijo. David Gilmore je ugotavljal, da obstaja moškost kot umetno stanje, ki ga je potrebno doseči. Ugotavlja, da tudi ženska ni rojena, prestatati mora vsaj preizkus materinstva (Pezdir 2008, 15). Silverman ugotovi, da moškosti brez hkratenga zamišljanja ženskosti enostavno ni. Butler je vpeljal pojem

³ Maskuline lastnosti so usmerjenost k sebi, težnja po samopotrditvi, samouveljavljanje, individualizacija, samozaščita, samoafirmacija, samekspanzivnost.

⁴ Feminine lastnosti so usmerjenost k drugim, težnja po združevanju, kooperativnost, skrb za druge, oblikovanje dobrih medosebnih odnosov.

⁵ Androarhat je dominacija vseh moških.

⁶ Mizogin je po SSKJ sovražnik žensk. Gre za ideološko prepričanje patriarhalne družbe, da so ženske manjvredne .

igranje spola, ki pomeni, da morajo fantje in punce eksperimentirati izražanje spola, da se začnejo identificirati kot fantje ali punce (Kafai in drugi 2008, XVI). Igrati morajo vloge spola in izkušati, kaj pomeni biti moški ali ženska.

6 Kulturne študije

Kulturne študije proučujejo trenutno socialno in kulturno stanje. Na kratko in za lažje razumevanje sodobne kulture in kulturnih študij računalniških iger bomo najprej predstavili temeljne postavke britanskih kulturologov Williamsa, Hoggarta in Thompsona:

- antropološko razumevanje kulture kot celotnega načina življenja, kjer kultura niso zgolj transcedentalni estetski presežki redkih genijev, temveč svet pomenov in vsebin, ki jih ljudje nenehno oblikujemo iz svojih življenjskih izkustev;
- spoznanje o neustreznosti izolirane estetske analize kulturnih produktov (tekstov), saj moramo za njihovo ustrezno razumevanje nujno upoštevati zgodovinski (ekonomski, politični, ideološki itd.) kontekst njihovega nastanka;
- razumevanje kulture kot nestabilnega polja boja, kjer si morajo vladajoči razredi vedno znova zagotavljati svojo hegemonijo;
- pomen kritične in politično angažirane analize, ki v vsakem trenutku poskuša generirati znanje, ki bo v pomoč različnim podrejenim družbenim skupinam (Stanković 2002, 28).

Te postavke je potrebno upoštevati pri uporabi kvalitativnih metod preučevanja tekstov. Obstajajo trije sklopi kvalitativnih metod (Barker v Stanković 2002, 61):

- etnografija izhaja iz antropologije, gre za podroben in holističen opis določene kulture s terenskim opazovanjem;
- analiza tekstov izhaja iz postrukturalizma, gre za postopke, ki jih zanimajo pomeni, ki jih generirajo različni teksti preko specifičnih razmerij znakov, ter vprašanje, kako so v te pomene vpisana razmerja moči (v pošteev pridejo semiotika, analiza zgodb in dekonstrukcija);
- recepcijske študije temeljijo na Hallovem poudarku, da ne glede na pomene, ki jih generirajo, teksti niso med občinstvom⁷ nikoli v celoti razumljeni (odkodirani) enoznačno, saj jih občinstvo vedno interpretira v kontekstu (različnih) lastnih biografij, kompetenc, interesov itd. Recepcijske študije

⁷ Občinstvo je vsaka skupina posameznikov, ki prejema medijski tekst. Vsi teksti se ustvarjajo z mislijo na gledalce oziroma segment gledalcev. V mojem primeru obravnavam kot občinstvo igralce računalniških iger.

poskušajo identificirati množico različnih dejanskih branj tekstov in razumeti oziroma povezati te razlike z različnimi konteksti.

6.2 Receptijske študije

Izmed kulturoloških kvalitativnih metod me pri proučevanju recepcije zanima predvsem teorija analize tekstov in receptijske študije. Kulturne študije so razširjeno področje raziskovanja, katerim je skupna pozicija, da sta realnost in družbeno življenje posredovana skozi pomene (Alasuutari 1999). Za začetnika receptijskih študij velja Stuart Hall. Njegov model zakodiranja in odkodiranja obravnava komunikacijo kot proces, kjer je neko sporočilo poslano z določenim namenom in tudi sprejeto. Zagovarja semiotični pristop k sporočilu. Interpretacije medijskih sporočil niso enoznačne. Hall zagovarja namen sporočila, vendar izpostavlja predstavljeni semiotični okvir, v katerem je učinek sporočila odvisen od njegove interpretacije oz. številnih interpretacij (Alasuutari 1999, 2–4). V drugi generaciji analize recepcije je bila v ospredju etnografija občinstva, torej etnografska raziskava z določenim številom kvalitativnih intervjujem znotraj določenega občinstva (Alasuutari 1999, 4–5). Tretja generacija predstavlja konstruktivistični pogled. Poudarek je na tem, da je občinstvo zgolj produkt diskurza. Uporabljajo etnografsko metodo, uporabo medijev pa postavljajo v širši družbeni okvir. Poudarja pomen kulturnega konteksta (Alasuutari 1999, 6–7).

Kulturne študije se v mnogih pridihih prelivajo v analizo recepcije. Receptija pokriva širše vidike kvalitativnega empiričnega raziskovanja občinstva. Pojavi se premik k sociologiji občinstva, kjer pride v ospredje medijski diskurz, spremljanje medijev je torej postavljeno v širši družbeni, sociološki okvir (Alasuutari 1999, 13). Analiza recepcije obravnava medijska sporočila v kulturno in generično kodiranih diskurzih, občinstvo definira kot akterje produkcije pomena. Prejemniki so aktivni posamezniki, ki prek uporabe, dekodiranja in družbenih uporab z mediji počnejo različne stvari. Združuje primerjalno empirično analizo diskurzov medijev z diskurzi občinstva (Alasuutari 1999). Analiza recepcije je učinkovito orožje, ki poudarja vlogo bralca in odkodiranje medijskih tekstov.

7 Kulturne študije računalniških iger

Industrija računalniških iger je najbolj uveljavljena med sektorji prodirajočih novih medijev, preživela je začetni bum kot nova tehnologija in sedaj nadzira velik del trga. Postala je praktično del popularne kulture in kapitalistične družbe. Kulturne študije, med njimi tudi študije novih tehnologij, prepoznavajo kapitalistično kulturo kot glavni dejavnik produkcije ideologije, prikazovanja močnih predstav in okvirov razumevanja sveta v kompleksnosti potrošnje. Kultura ni nekaj, kar obstaja in mi uživamo, kultura je tisto, kar proizvajamo s potrošnjo (Storey v Dovey in Kennedy 2006, 13).

Računalniške igre so tehnološko in družbeno determinirane. Družbena determiniranost se kaže predvsem skozi maskulinizacijo oziroma prevzemanje moških lastnosti iger. Igre torej prevzemajo predvsem značilnosti moških reprezentacij oziroma povzemajo pogled na svet s strani moških. Tudi v sam proces proizvodnje iger so vključeni predvsem moški. »Nova tehnologija računalniških iger je postala naše okolje, naša kultura in kot takšna ima pomembno vlogo pri oblikovanju zavesti in identitete ljudi« (Dovey in Kennedy 2006, 4).

Igre so estetski kulturni produkt in so sistem znakov, ki tvorijo reprezentacije in pomene, so estetsko procesiranje informacij (Anne – Mette Alberchtslund 2007; Garite 2003, 10). Računalniške igre se preučujejo z vidika novih medijskih študij. Glavni elementi preučevanja teh študij so interaktivnost, izkustvo, zatopljenost (angleško »immersion«), simulacija, participacija, aktivno občinstvo, interpretacija, spektakel, reprezentacija, centralizirani mediji, uporabnik in delo (Dovey in Kennedy 2006, 2–4).

7.2 Računalniške igre

Malo podrobneje si poglejmo nekaj ključnih lastnosti, ki jih je potrebno upoštevati pri študijah računalniških iger. Narava računalniških iger je interaktivna, kar pomeni, da lahko posameznik vpliva, se vmešava in spreminja slike in tekste, ki jih vidi. Materialno se vmešava v tekst in ga spreminja, da izgleda in zveni drugače. Občinstvo postane bolj uporabnik kot gledalec (Dovey in Kennedy 2006). S stališča ideologije bi tu izpostavil misel Robkeyja, ki pravi: »Igre so interaktivne do stopnje, ko odražajo in nam prikazujejo posledice naših dejanj« (Games as Ideological worlds 2010, 3).

Igralnost je pomemben del računalniških iger, saj se igre igrajo in ne samo gledajo. Igralnost («gameplay») predstavlja interakcijo med igralcem in igro. Gre za neločljivost subjekta in objekta v procesu igranja. »Igralnost je proces igranja iger, aktivnost skozi čas, ki povezuje posameznika s pravili, objekti in aktivnostmi računalniške igre« (Liestol v Dovey in Kennedy 2006, 7). Igralnega vmesnika, s katerim upravljamo, in igralnosti se je potrebno priučiti.

Dekodiranje je osnova igranja računalniških iger. Participacija predstavlja učenje kontrol in vmesnika igranja iger, kar ima močan čustven vpliv na igralca, saj se vse aktivnosti v računalniški igri izvajajo kot izkustvo. Takšen vpliv na posameznika se opisuje kot zatopljenost v igro (immersion). Znaki so izguba občutka za čas in prostor, ki so posledica čustvene zatopljenosti igralca v igro. Zatopljenost je osnovni aspekt igralnosti (Dovey in Kennedy 2006).

Element zatopljenosti igranja računalniških iger ima pomembno vlogo pri vplivu na uporabnika in služenju interesov oligopolov, ki proizvajajo igre. Povzroča pomanjkanje kritičnega razmišljanja o tem, kaj se dogaja na zaslonu (Dovey in Kennedy 2006, 9). Pomeni, da je virtualni svet iger tako zanimiv in podroben, da igralec pozabi, da igra samo računalniško igro.

Potem sta tu še simulacija in reprezentacija. Simulacija prikazuje dinamičen proces in je v osnovi razumljena kot reprezentacija, kadar razumemo reprezentacijo kot mimetično komunikacijsko prakso, ki prikazuje svet preko znakov. Upodobitev sveta, ki ga naseljujejo naši avatarji, povzroča zatopljenost v simulacijski svet (Dovey in Kennedy 2006, 10). V kontekstu reprezentacije skrbi za kreativno interakcijo med igralcem in igro (Aberchtslund 2007).

Mimetična reprezentacija v igrah je del mehanične reprodukcije. Računalniška simulacija prinaša prehod od naracije k reprezentacijskemu zemljevidu, ki omogoča posamezniku eksperimentalno zatopljenost v logiko igranja (Friedman v Dovey in Kennedy 2006, 11). Računalniške igre so bližje mimetičnemu kot simulaciji realnosti (Dovey in Kennedy 2006, 89). Mimetičnost ni statično posnemanje realnosti, pač pa interpretativen dinamičen proces. Mimetičnost je fiktivna uprizoritev nečesa, kar je že vnaprej določeno z vsakdanjimi izkušnjami igralca. Gre za interakcijo teksta z resničnostjo igralca (Anne – Mette Alberchtslund 2007). Mary Flanagan je izpostavila, da so produkti novih tehnologij, narejeni v 3D svetu in grafiki, zaznani kot »upodobitve

realnega sveta« in ne zgolj »reprezentacije« (Herbst 2004, 35). Liki in avatarji v 3D igrah se torej dojemajo kot dejstva in ne kot fikcija. Z razvojem tehnologij, izboljšanjem grafike in grafičnih pogonov postajajo tudi vedno bolj prepričljivi.

Prihajamo do ugotovitve, da so igre sistem, ki temelji na določenih pravilih. Pravila so torej osnova iger, notranje strukture, ki konstituirajo igre (Zimmermann in Salen 2004, 104). Aktivno participiramo pri ustvarjanju igre, medtem ko pasivno sprejemamo pravila, ki omejujejo naše vedenje (Dovey in Kennedy 2006, 26). Pravila torej oblikujejo naše izkustvo pri igranju iger. Določajo način upodabljanja, na primer grafična upodobitev namreč nadzira vizualno reprezentacijo v računalniških igrah. Pravila so sprejeta prostovoljno in omejujejo uporabnika, kar prinaša neko napetost ugodja pri igranju in drugačno vrsto zavesti (Huizinga 1955, 28–29).

7.2.1 Igralni in grafični vmesnik

Sodobne igre temeljijo na realizmu. Gre za tehnologijo, ki temelji na ustvarjanju slik in doseganju optičnega realizma. Digitalne slike so bolj zanimive, žive in realistične kot tekst v filmski upodobitvi (Bolter in Grusin 1999, 23). Računalniške igre dosegajo novo stopnjo vizualnega realizma z virtualnim svetom. Fizični model, izgled in dojetje sveta v igri je različen od tistega v filmu. Vse, kar vidimo v igri, se dosega z grafičnim modelom igre, ki ima svoja pravila. Interaktivno okolje in svet igre predstavljata neke nove vidike vizualnega realizma (Therrien 2008, 246). Igralec se mora naučiti igrati, obvladati vmesnik in igro samo. Posvojiti mora določena vedenja, ki so zahtevana za igranje igre. Aktivnost igralca poveča vpliv pomenov, ki jih vsebujejo igre nanj. Igralec razvija sposobnosti in reflekse skozi ponavljanja določene naloge ali reševanje ugank in treniranje igre. Prizori in sekvence igre so večkrat izpostavljeni in videni za razliko od drugih medijev. »Igralec se mora celo naučiti strateškega in analitičnega razmišljanja pri reševanju ugank ali se tako natrenirati, da se lahko refleksno odzove brez razmišljanja« (Wolf 2008b, 283–284).

Realizem v igrah ne pomeni realnosti. Nanaša se na cilj, da povzame določene aspekte našega vsakdanjega življenja. Virtualni svet iger je resničen prostor v virtualnem svetu. Večina iger je postavljenih v svet, ki je podaljšek ali približek današnje družbe. Konsistentnost in interni signifikatorji naredijo igralca kot del zgodbe in virtualnega sveta. V igrah se dogaja komunikacija med igralcem in igralnim sistemom. Igralec na

svoja dejanja v igri prejema vizualne in akustične povratne informacije. Grafični vmesnik postaja tako dodelan, da omogoča igralcu doživetje simulacije, kot da bi bila skoraj resnična. Stil igranja predstavlja dejanja in izbire igralca med igranjem igre (Flanagan in Nissenbaum 2008, 285).

7.3 Ideologija v računalniških igrah

»Igra mora imeti naslednje elemente: konflikt (proti nekemu igramo), pravila (kaj lahko in kaj ne počnemo in kdaj), uporabo igralčevih sposobnosti (strategija ali sreča) in nek zaključek (zmaga ali najvišji rezultat)« (Wolf 2008a, 3). Konflikt je v novejših igrah ponavadi zgodba oziroma boj, pravila določajo naša dejanja, in celotne reprezentacije, predstavljene v igri, sposobnosti so poznavanje igralnega in grafičnega vmesnika, zaključek je konec zgodbe oziroma nagrada.

Igralec kot kreativen participator pri igranju iger je tudi soustvarjalec pomenov teksta. (Dovey in Kennedy 2006, 33). Pri igranju raziskujemo sami sebe in družbo. Raziskujemo kulturo in jo hkrati tudi ustvarjamo. Turner dojema rituale in igranje kot prostor za uveljavljanje kulturnih norm (Dovey in Kennedy 2006, 35). Ritualizirano igranje ima funkcijo hegemoničnega prenosa oblasti, povečane strukture moči v družbi in tudi prinaša kritičen pogled, ki lahko ustvarja nove možnosti. Večina iger prinaša vnaprej določeno in sprogramirano interaktivnost. Igralec lahko raziskuje in preizkuša samo vnaprej določene smeri in poti (Jenkins 2000, 272). Gre za določeno mero svobode in kontrole, obenem pa je igralec posrkan v rutinsko kalkulacijo dejanj. Pod pretvezo lastne izbire z nenehnim zahtevam igre po igralčevem inputu vklene igralca v krog navodil in komand, ki jih zahteva od njega. S tem poosebljajo ideologijo potrošništva.

Politični in ideološki pogledi ne obstajajo samo v zgodbah, ampak tudi v igralnosti, mehaniki igranja iger. Če filmi vizualno vplivajo, potem igre vplivajo tudi mentalno (Parker 2004). Razvijalci ustvarjajo virtualne svetove, ki vedno bolj temeljijo na logični konsistentnosti in zahtevajo interakcijo. Odkrivanje pravil igre in igralnosti je tisto, kar prenaša ideje skozi izkustvo igranja. Realizem v igrah predstavlja tekočo 3D grafiko, zvoke, fiziko in tudi gibanje lika. Friedman pravi, da je osmišljanje iger ključno za uspešno igranje. Trdi, da so vse igre ideološki konstrukti (Parker 2004). Vsebujejo določene ideologije in poglede na svet, ki vplivajo na igralca tudi izven virtualnega

sveta. Ker gre za prostovoljno participacijo in svobodno raziskovanje virtualnega sveta, vsebujejo še bolj prikrite pomene (Wolf 2008b, 286).

Igre so kulturni medij, vsebujejo prepričanja in poglede na svet v svoji reprezentacijski strukturi. Ti pomeni so lahko zavedni s strani razvijalcev iger ali čisto nezavedni. S svojo strukturo, izgledom in vsebino tvorijo pomene (Flanagan in Nissenbaum 2008, 265). Ker so računalniške igre sprogramirane za ponavljajoče se igranje, gre za ponavljajočo izkušnjo, ki še bolj krepi njihova družbena sporočila in pomene (Jenkins v Beasley in Collins Standley 2002, 280). Althusser obravnava medije, tudi računalniške igre, kot ideološke aparate. Igre so del kulturnega in tudi vzgojnega aparata države. Kot pri ostalih aparatih je njihova funkcija reprodukcija dominantne ideologije, z nalogo reproduciranja družbenega reda skozi vpliv na našo nezavedno privolitev le-tega. V tem pogledu imajo igre politično funkcijo sistema reprezentacij, ki ponujajo identifikacijo igralcev s predhodno urejenimi ideološkimi konstrukcijami (Lockwood in Richards 2008, 175). Gre za Althusserjev koncept interpelacije posameznika. Igralec bi naj igral računalniško igro. Pogled z ideološkega vidika prinese ravno obratno, igra igra igralca. Z neprestanimi omejitvami, zahtevami po igralčevem odzivu računalniške igre integrirajo igralca v dojetje samega sebe znotraj zahtev in komand igre (Garite 2003, 2). Računalniške igre vplivajo na posameznika z agresivnim interaktivnim in zatopljenostjo obliko interpelacije (Garite 2003, 5). Ti vidiki interpelacije dajejo videz igralčevih dejanj v igri kot njegova svobodna izbira. Vendar je vsaka možnost, ki jo lahko igralec izbere v igri, determinirana s skrito kodo igre. Replicira se v igralčevem vedenju in nevidno združuje igralca s kodo oziroma pravili igre, s kognitivnimi in fizičnimi zahtevami od igralca.

Enakopravnost spola je odvisna od vzpostavljenega političnega sistema in strukture. »Dvom o moškosti iger oziroma o maskulinizaciji računalniških iger je enakovreden dvomu maskulinizacije same: igre so družbena moč in moč v naši družbi mora pripadati moškimi« (Coyle v Dovey in Kennedy 2006, 80). Hegemonična dominanca se kaže na način, da tisti, ki ne ustrezajo dominantnemu modelu, postanejo nevidni, ponotranjijo svojo moč in se tudi sami naredijo nevidne. Dominantnost na ravni igranja je, kot v družbi sami, začasna in se spreminja. Internalistični in eksternalistični motivi za igranje iger na nek način tudi ovirajo prihod žensk v svet resnih računalniških iger. Internalistični motiv se nanaša na to, kako pravila iger strukturirajo naše izkustvo igranja. Eksternalističen motiv prinaša vpliv kulture na igranje, kako kultura vpliva na

igre v smislu reprezentacij in ideologije (Sutton-Smith 2001, 17). Računalniške igre so ustvarile nek ideal, subjekt belega moškega heteroseksualca. Ta ideal poseduje dobršno mero hegemonične moči znotraj kulture računalniških iger (Dovey in Kennedy 2006, 63). Tisti, ki imajo moč v družbi, lahko ustvarjajo in oblikujejo pomene in interpretacije, ki predstavljajo neko hegemonično resnico (Storey v Dovey in Kennedy 2006, 64). Igre se v veliki meri odzivajo na odziv igralcev oziroma potrošnikov. Določeni dominantni okusi izvirajo iz nesorazmernosti kulturnega prostora. Veliko oviro za inkluzivne ženske vloge računalniških iger opravljajo ekonomski vratarji, ki želijo uspešnost igre že takoj ob izidu. To onemogoča eksperimentiranje proizvajalcev in tveganje pri vsebini in izgledu igre. Moški izdelujejo igre predvsem za moške, ker razumejo, kaj moške zabava (Cassell in Jenkins 2000, 25). Igre v zahodni družbi tako prikazujejo predvsem stereotipe o spolu z moškim pogledom⁸ na svet. Ženski liki v igrah so ponavadi reprezentirani kot hiperseksualni⁹. Feministične analize sicer obsojajo igre na preobilico nasilja, agresije in mizogine vsebine, vendar dokler bo ostala maskulinizacija iger nevidna norma patriarhalne kulture, se bodo pojavljale nezavedne oblike dominacije moške kulture (Cassell in Jenkins 2000, 25). Ženski liki v igri so namreč lahko močni, neodvisni in aktivni kot moški, dokler so prikazani kot hiperseksualni, lepi in imajo velike prsi, kot kompenzacija, ki zmanjšuje njihov vpliv.

Ker pri produkciji novih tehnologij moški predstavljajo pomembno vlogo, prevzemajo dominantno vlogo pri oblikovanju stereotipov žensk kot tehnološko neizobraženih, nezmožnih in simultanemu predstavljanju razmerju med moškim in tehnologijo kot popolnoma naravnemu (Dovey in Kennedy 2006, 18). Računalniške igre izhajajo iz značilno maskuliniziranega konteksta (znanost, matematika, tehnologija, vojska), zato vsebujejo značilne kulturne kode. Igralnost kot aktivnost se dogaja znotraj form kulture in tvori kulturo, ki ni spolno nevtralna. Preko vključevanja in izključevanja v igrah odsevajo spolne strukture današnje družbe (Dovey in Kennedy 2006, 36). Pri reprezentaciji v igrah se je po mnenju Herbstove pomembno tudi zavedati korenin vizualne tehnologije in računalniške industrije (Innes 2004, 9). Igre, ki so v reprezentaciji spola bolj uravnotežene, ponavadi spadajo med tiste, ki odstopajo od klasičnega modela popularne igre.

⁸ Moški pogled (»Male gaze«) ponazarja, da je ženska družbeni konstrukt, simptom moškega in je objekt poželenja.

⁹ Hiperseksualno pomeni povečano potrebo po spolnosti, spodbujanje k spolnosti. V moji diplomski nalogi uporabljam pojem v širši obliki in pomeni tudi izgled lika. Atributi so: pomanjkljiva obleka, seksi oblačila, nerealne telesne proporcije, ozek pas, velike dojke (Downs in Smith 2005).

Poglejmo si splošen primer iger kot sociokulturnih konstrukcij spola. Računalniške igre so na primer otrokovo prvo srečanje z digitalnimi tehnologijami. Ženske naše generacije razlagajo, da so računalniki in konzole namenjene fantom in so bile postavljene v otroške sobe sinov in ne hčera. Tako so imele punce manj možnosti za igranje iger. Tudi kasnejše ideološko prepričanje, da so igre maskuline oziroma moška stvar, izvira iz kulturnega konteksta iger. Fantje so vzgojeni in vzpodbujeni k uživanjem v agresiji, tekmovalnosti in nasilju, punce pa k bolj umirjenim aktivnostim. Spol ima velik vpliv na našo identiteto in participacijo v družbenih praksah, tudi pri igranju. Marketing iger je še vedno usmerjen k moškim in vsebina številnih iger je namenjena uresničevanju moških fantazij (Hayes 2005). Mnogi teoretiki so mnenja, da služijo igre kot vratarji za interes do novih tehnologij. Posredno tudi kot vratarji do znanj, poklicev in kariere na področju računalništva in s tem tudi razvijanja računalniških iger (Consalvo in drugi 2009, 828). Računalniške igre imajo namreč velik delež pri učenju računalniške pismenosti. Tisti, ki v otroštvu igrajo igre, se lažje in bolje znajdejo pri rokovanju in razvoju novih tehnologij. Punce doživljajo stres pri igranju nasilnih iger, fantje enako doživljajo pri igrah z verbalnim izražanjem brez agrasivnih vsebin (Cassell in Jenkins 2000, 11). Že vzgojitelji v vrtcu pripisujejo igre kot bolj primerne za fante. Tudi v raziskavi Sakamota leta 1995 so rezultati pokazali, da je razmerje resnih uporabnikov računalnikov moških proti ženskam 4 : 1. Pridemo do zaključka, da je stanje v družbi takšno, da ženske manj uporabljajo računalnike, fantje pa s z njimi počutijo poistoveteni. Fantje vidijo računalnike kot okolje iger in se preizkušajo v programiranju, punce uporabljajo računalnike samo za pomoč pri opravljanju nalog in delu. Vednar so raziskave pokazale, da niso fantje v osnovi nič bolj spretni z računalniki kot punce (Cassell in Jenkins 2000, 12–13). Igre samo dopolnjujejo stanje v družbi, kjer barvne oznake, vsebina otroških programov in reklam dajejo očitne signale o za spol primernih fantazijah in željah (Fleming v Cassell in Jenkins 2000, 19). Kot primer: ženske kultura uči, da morajo biti njihove želje zapakirane v »roza škatlah«. A živimo v postmodernem času, v katerem lahko ženske upravljajo najrazličnejše poklice, imajo različne vloge in interese, ki so jim bili dotlej zaprti. V sodobni družbi so se pojavile skupine, kot so The Riot Grrls, Quake Grrls in druge, ki trdijo, da so ženske lahko tudi igralke moških iger in lahko v igrah počnejo stvari, ki v trenutni kulturi niso predpisane oziroma sprejete za ženske (Cassell in Jenkins 2000, 33).

Pojavljanje nasilnih žensk je povezano z razvojem novih tehnologij, kjer je prisotna povezava med reproduktivno tehnologijo, vizualno tehnologijo in spolom. Nastanek novega življenja s tehnologijo postane mogoče tudi izven ženskega telesa, zato so se, kot pravi Herbstova, spremenile reprezentacije žensk in pomen spola. Spreminjanje biološkega pomena žensk ima vpliv na družbeni in kulturni status žensk in drastično spremeni upodabljanje žensk. Ženske postanejo podobe za zadovoljevanje moških erotičnih užitek, v reprezentacijah se začno povezovati z uničenjem, smrtjo, bojem in nasiljem. Kot uničevalci in v povezavi s smrtjo so v zahodnjaški kulturi po tradicionalnih kulturnih normah povezani moški. Glavni binarni lastnosti, povezani s spolom, uničenje – moški in reprodukcija – ženske, niso več determinirane s spolom (Herbst 2004, 33). Dojemanje žensk v družbi se je namreč močno spremenilo, direktorice, vojakinje, odvetnice niso več redkost. Ženske dosega in presegajo moške v vseh vidikih družbenega življenja. V sodobni družbi se podirajo norme spola v obliki izgleda, vrednot, poklica in tudi uporabe novih tehnologij. Moški bolj skrbijo za videz, so čustveni in bolj družinsko usmerjeni, izginja tudi seks brez intimnosti, ki je v tradicionalnih stereotipih zelo značilen za moške.

V medijih so začele prevzemati moške akcijske vloge tudi ženske. Pojavili so se filmi in televizijske vsebine, kot so *Charlie's Angels*, *Alien*, *Xena*, *Nikita*, *Alias*, *Crouching Tiger in Tomb Raider*. Prišel je čas ženskih herojk, ki so mišičaste in obvladajo borilne veščine (Innes 2004, 1–2). Prišlo je obdobje svobodnejših stereotipov in sprememb družbenih vlog moških in žensk. Močne ženske so se začele pojavljati tudi v realnem življenju. Gerard Jones pravi, da je vedenje in razmerje moči žensk postalo takšno, da ogroža moški monopol in dominacijo v družbi. Spreminja se celotna družbena konstrukcija spola (Innes 2004, 5). V popularni kulturi se je začela tradicija močnih žensk, ki so primarno še vedno namenjene moškemu pogledu. Liki še vedno predstavljajo stereotip ženstvene, privlačne in heteroseksualne ženske. Poleg tega v realnem in medijskem svetu izzivajo patriarhalno družbeno strukturo z bojem proti moškimi, ki jih ogrožajo. Tradicionalno je namreč bil boj in varovanje žensk vloga moških. Pri tem ne potrebujejo več pomoči moških, kar je velik korak v primerjavi s tem, da so v preteklosti bile predvsem pomočnice in podpornice moškimi (Innes 2004, 14). Tudi reprezentacija ženskega telesa se je v medijskem konstrukt spremenila. Ženske so bolj žilave in mišičaste kot tradicionalno. Stoletja so stereotipi narekovali, da morajo ženske biti neagresivne, če želijo biti sprejete v družbi. Moški so bili njihovi

agresivni rešitelji in podporniki. Nasilne reprezentacije žensk so pomembni akterji pri boju in osvobajanju žensk pred spolnimi omejitvami. Gre za uporabo tradicionalnim spolnim vlogam in zmanjšanju spolnega razkola v družbi. Vendar trenutne računalniške igre še vedno zrcalijo prioritete zgodnjih generacij ustvarjalcev iger, ki so se podrejali konceptu, da so igre namenjene fantom in moškim. Čeprav so ženske postale povezane z nasiljem, je njihova povezanost z nevarnostjo prej zapeljiva in erotična kot bojevitost. Laura Mulvey je mnenja, da je žensko telo samo erotični objekt za pogled moških in služi njihovem fetišističnemu užitku. Aktiven in močan ženski lik je potencialna nevarnost obstoječemu moškemu svetu (Kennedy 2002).

7.3.1 Reprezentacije spola v igrah

Vmesnik računalniških iger je reprezentacijski, ker igre uporabljajo reprezentacije, ki so povezane z razporeditvijo moči v družbi. Igre ne obstajajo zunaj družbe, ampak v samem jedru popularne kulture. Njihove reprezentacije so podrejene obstoječim režimom moči (Dovey in Kennedy 2006, 101). Sicer so manj značilno reprezentacijske kot nekateri drugi mediji, ker v igri lik uporabljamo z drugim namenom kot samo interpretacijo in imamo tako manj interesa o pomenu, ki ga generira lik, in o svetu, v katerem deluje. Z demokratičnim dostopom do oblikovalskih orodij računalniških iger (modi, patchi) se pojavljajo nove oblike reprezentacij, igralnosti in participacije v igrah. Nastajajo novi viri identifikacije z določenim spolom (Pelletier 2008, 158).

Prisotnost in odsotnost (družbenih skupin v medijih) označuje pomene določeni reprezentaciji. Z identifikacijo z reprezentacijami se prenašajo pomeni, povzročajo vtis na občinstvo. Odvisna je vključenost posameznika v sporočilo, če želimo prenesti pomene nanj (Hall 1997a, 14). Pri igrah se kaže razlika med gledanjem in delovanjem, identifikacijo z likom ali biti oziroma upravljati lik. Upravljamo z glavnim likom, kar nakazuje na to, da je reprezentacija v računalniških igrah lahko analizirana neodvisno od zgodbe in naracije (Rehak v Dovey in Kennedy 2006, 92). Igralec povezuje interakcije med notranjim subjektom in zunanjimi reprezentacijami, ki so korenine osebnosti in tudi kulture (Dovey in Kennedy 2006, 34). Izgled in reprezentacija glavnega lika v računalniških igrah ima vpliv na igralnost. Dovey in Kennedy posebej poudarjata, da je reprezentacija (tudi vizualna) avatarja v računalniških igrah zelo pomembna. Računalniške igre ne reprezentirajo samo idej, ampak reprezentirajo celotne

svetove v določenem pogledu. Virtualno so lahko telesa reprezentirana ne glede na naravne zakone vseh mer in kakršnihkoli oblik. Gre za presežek realnih reprezentacij.

Večina ženskih likov v igrah je oblečena in prikazana na takšen način, da pritegenjo pozornost na njihovo telo v seksualnem pomenu. Ponavadi gre za pomanjkljivo oblečene like, z oprijetimi oblekami z velikim prsmi (sploh v primerjavi z višino). Nova podoba ženske poudarja predvsem svoje telo in videz. Običajen ženski stereotip v igrah zgleda nekako takole: debele in čvrste ustnice, zelo ozek pas oziroma boki in ogromne prsi (Cassell in Jenkins 2000, 8). Vseeno so meje oblikovanja likov predvsem znotraj družbenih omejitev. Ženski liki so možati do mere, ki je še tolerantna za moške in ne ogrožajo moške dominacije. Videz in tudi vedenje likov še vedno sledi določenim stereotipom. Čeprav je vse skrito za igralniškim vmesnikom, so moški tisti, ki določajo in postavljajo kode, kako bodo reprezentirana telesa v virtualnem svetu igre. Ženski liki v igri ponavadi vzdihujejo med naporom v igri, kot da bi doživljale spolne užitke (Herbst 2004, 26–27). Moške takšni avatarji privlačijo, ženske pa odvrčajo. Avatarji so premišljeno oblikovani, da ustrezajo ciljni demografski skupini. Hegemonija iger se je uveljavila že v takšni meri, da večino igralcev v igri želi videti stereotipne avatarje – heroje (Pearce 2008). Vsi moški avatarji so tako ponavadi prikazani z maskulinimi lastnostmi, mišičasti, s širokimi rameni in velikimi bicepsi.

Za uvod v recepcijo iger si pri reprezentaciji lika oglejmo še uporabo različnega pogleda oziroma kamere. Igre lahko v grafičnem vmesniku uporabljajo pogled iz prve ali tretje osebe. Tretjeosebne igre igralca postavljajo bolj kot opazovalca, prvoosebne bolj kot zaupnika. Za akcijske streljačine je sicer najbolj značilen prvoosebni pogled. V diplomski nalogi obravnavni igri uporabljata tretjeosebni pogled, kjer pride do izraza vojaerističen¹⁰ pogled na avatar, ki ponavadi v igralcu vzpodbudi še večjo objektivizacijo. Pogled in razstava se v liku združita v eno (Ward v Kennedy 2002). Igralčev pogled je poln poželenja pri pogledu na lepo in mogočno razstavo. Pri reprezentacijah ženskih likov je učinek razstave še močnejši in vplivnejši. Igralec se ponavadi zaveda, da lik ni živ, a občutki pri gledanju so resnični. Po drugi strani pogled iz tretje osebe predstavlja avatar kot resničen lik, ki obstaja in se lahko z njim tudi poistoveti.

¹⁰ Vojaerističen pogled pomeni opazovati in ne biti viden. Po Boorsteinu gre za gledanje predstavljenega od daleč (Rusch 2002).

7.3.2 Recepcija spola v igrah

Igre lahko razumemo samo na način, da ugotovimo, kako jih razumejo igralci in kaj počnejo v igrah. Omejene so iz strani razvijalca in strani igralca. Od igralca zahtevajo, da se vživi v vloge in identitete, ki omejujejo njegovo izbiro in upravičujejo reprezentacije v neki smeri (Robnis v *Games as Ideological worlds* 2010, 5). Raziskovalci računalniških iger trdijo, da bi morale biti igre proučevane z vidika, ki jih naredi igre (pravila, materiali in situacije igranja). Glavna relacija v igrah je med uporabnikom (igralcem) in situacijo igranja (samo dogajanje igranja) (Eskelinen 2001). Začetne arkadne igre so vsebovale samo igralnost, cilje, pravila, brez naracije. Poleg produkcije in dizajna iger morata biti tudi recepcija in uporaba računalniških iger smatrana kot aktiven, interpretacijski in družbeni pojav (Raessens in Goldstein v Dreunen 2008, 10).

»Igre s svojo simulacijo in aktivnim igranjem vplivajo na igralca v treh pogledih:

- na reflekse in vedenje igralca;
- na njegov etični pogled na svet;
- na določeno mišljenje, ki je izoblikovano in promovirano preko igre«

(Wolf 2008b, 285).

Igre zahtevajo določene oblike vedenja (Wolf 2008b, 285). Igralnost oziroma igro pogosto igramo s hitrimi odzivi in refleksi na situacije. Tako imajo igre vpliv na oblikovanje vedenja in identitete. Pri igranju se igralec najprej seznanja s kontrolami igre. Potem začne ugotavljati, kaj vse lahko lik v igri počne (skače, pleza, strelja itd.). S tem začne igralec ugotavljati, kdo pravzaprav je (Clinton v *Games as Ideological worlds* 2010). Pri igranju je lahko posameznik kreativen, se udeležuje s svojo celotno osebnostjo in s kreativnostjo odkriva samega sebe (Winnicott 1999, 54). Igranje iger prinaša tudi odkrivanje lastne osebnosti in identitete. Uporabnik/igralec in igra sta v procesu igranja neločljivo povezana in medsebojno odvisna. Sta del zanke, po kateri se prenašajo informacije in energija. Reakcija avatarja je odvisna od akcije igralca. Omejitve in možnosti so zakodirane v avatarju in determinirajo obseg aktivnosti igralca. Namesto izraza avatar teoretiki uporabljajo tudi izraz kiborg. Kiborg¹¹ je subjekt, ki podira meje med človekom in strojem (Dovey in Kennedy 2006, 109).

¹¹ Kiborg je razstavljeno in ponovno sestavljeno, postmoderno kolektivno dožemanje sebstva (Haraway v Aberchtslund 2007).

Industrija računalniških iger ponavadi privlači ustvarjalce iger z določeno identiteto in okusom. Izbira in okus ustvarjalcev so povezani s skupno kulturo katero reprezentirajo. Kljub veliki izbiri iger na trgu se pojavijo torej neke dominantne identitete, ki oblikujejo naravo skupne kulture (Dovey in Kennedy 2006, 60). Okusi in prizadevanja, ki so dominantni v kulturi proizvodnje iger, imajo tako velik hegemoničen vpliv na igre, ki se proizvajajo, da vplivajo tudi na njihovo recepcijo in cirkulacijo. Nasprotno lahko nova tehnologija (igre) potencialno ruši obstoječe okvire oblikovanja identitete (Posters v Dovey in Kennedy 2006, 16).

Ločitev od glavnega lika za razliko od identifikacije pri filmih je malo bolj značilna za igre. Lahko igramo, izgubimo in ponovno igramo, s tem zanikamo smrt oziroma možnost uničenja glavnega lika, kar ni človeško in realno. Vzrok in posledica realnega življenja za samo igralnost nista značilna (Dreunen 2008). Lik je posrednik oziroma sredstvo igralca, ki ga lahko ponovno oživimo (Carr 2002, 176). Interaktivni medij zahteva identificiranje z mentalno strukturo lika; pri igrah gre za bolj mehanično identifikacijo. Zaradi zatopljenosti in interaktivnosti je identifikacija z liki v igrah vseeno zelo velika. Igralci pogosto izražajo dogodke v igri na način »ubili so me«, »dobro me je« ali »premagal sem ga«. Na ta način se izražajo tudi, kadar ima avatar ali glavni lik svojo osebnost, ime in podobo (Wolf 2008b, 285). Meja med spoloma se tako za trenutek izbriše. Z zatopljenostjo se pojavi narcistično zadovoljstvo z virtualnim drugim jazom. Na primer, ko tipičen moški prevzame žensko vlogo, se razmejitev med sabo in drugimi izbriše, k temu pripomore vmesnik računalniške igre. Ponuja obljubo nekakšni utopični subjektivnosti, ki ni omejena s fiksnim spolom. Moški igralec v ženskem telesu z upravljanjem ženskega lika spodvrže razlike med identifikacijo in poželenjem. Razrahlja tudi polarnost moškosti in ženskosti (Kennedy 2002). Najprej igralec dojema ženske like kot objekte, ko se zgodba in igra razvije, se začne identificirati z njimi (Jones v Kennedy 2002). Z igralčevim poznavanjem igralnega vmesnika in kontrol se razmerje med likom in igralcem poglobi. Avatar v računalniški igri deluje kot zunanji efekt »podobe v ogledalu«. Lacan definira stopnjo ogledala kot ključen moment, ko otrok prvič vidi svojo podobo v ogledalu in se začne oblikovati njegov ego (Schleiner 2001, 223), percepcije samega sebe kot člana družbe ali v našem primeru jezika oziroma igre, kjer velja določen red in pravila. »Igralci, ki so predvsem moški, poskušajo zanikati kakršnokoli identifikacijo in empatijo z ženskim likom« (Kennedy 2002). Vidimo, da je vseeno vidna dvojnost moških pri recepciji ženskih

likov. Dojemajo jih z zaskrbljenostjo in užitkom. V večini primerov kot spolne objekte zaradi nelagodja izkušnje upravljati z ženskim likom.

8 Pretekle študije spola v računalniških igrah

V pregledu si oglejmo ključne ugotovitve preteklih študij o spolu in računalniških igrah. Za začetek še nekaj statistike o igralcih računalniških iger. V zadnjih letih se je procent žensk, ki igrajo igre, zelo povečal. V letu 2010 je v ZDA igralo igre 60 % moških in 40 % žensk (ESA 2010). Kljub vedno večjemu številu žensk igre še vedno replicirajo in reprezentirajo spolne stereotipe. V statistiki igralcev računalniških iger vendarle ne moremo upoštevati vseh igralcev iger. V sodobni družbi se je namreč zelo razraslo priložnostno oziroma vikendaško igranje iger, ki je najbolj razširjeno med starejšimi in ženskami. Ženske raje igrajo priložnostne igre, kot npr. Tetris ali Solitare (pasjansa), ali igre, kot je Sims.

Že leta 1991 je Provenzo v raziskavi ugotovil, da 92 % iger sploh ne vsebuje ženskih likov. Komaj 2 % sta imela aktivno žensko vlogo. Dietzina raziskava je bila ena izmed prvih raziskav o reprezentacijah spola in spolnih stereotipih v igrah. Leta 1998 je v raziskavi ugotavljala odsotnost ženskih likov – kar 41 % iger ni imelo ženskih likov. Ugotovila je, da je izmed vseh ženskih likov kar 28 % prezentiranih kot spolni objekt (Dietz 1998). Raziskava Heitz-Knowles et al. je leta 2001 izmed 874 raziskovanih likov odkrila le 12 % ženskih likov. Dill in drugi so v raziskavi leta 2005 med 20 najbolj prodajanimi igrami leta 1999 odkrili, da je delež moških med primarnimi liki¹² v igrah 70 % in med sekundarnimi liki 55 %, delež žensk komaj 10 % med primarnimi in 31 % med sekundarnimi (Consalvo in drugi 2009, 816). Študija iz leta 2007 je pokazala, da so moški liki v igrah največkrat prikazani kot agresivni (83 % proti 62 %) in ženske v seksualizirani obliki (60 % proti 1 %) (Media Awareness Network).

Na izgled ženskih likov in njihovih oblačil kot indikator spolnosti sta se v raziskavi osredotočala Beasley in Collins Standley. Odkrijeta, da je med 597 analiziranih likov kar 71 % moških in 13 % žensk. Na splošno so bili kodirani ženski liki pomanjkljiveje oblečeni, v majčkah brez rokavov in kratkih hlačkah, 41 % žensk je bilo z velikimi prsmi. Naslednja ugotovitev je bila, da imajo moški liki velike in močne roke in temu primerno nosijo srajce brez rokavov. V raziskavi sta ugotovila tudi, da zaradi reprezentacije žensk kot pomanjkljivo oblečenih spolnih objektov igra ni bila označena z drugačnimi oznakami za starost uporabnikov kot druge (Beasley in Collins Standley

¹² Primarni lik je tisti, s katerim igramo, sekundarni so neigralni liki (Consalvo 2009, 821).

2002, 287–290). Tudi Downs in Smith v raziskavi leta 2005 prideta do podobnih rezultatov, da so ženske prikazane hiperseksualno. Analizirala sta 489 likov v igrah, ugotovila, da so ženski liki veliko manj reprezentirani kot moški (85 % proti 15 %). Ženski avatarji so napol nagi, imajo nerealistične porporcije telesa, so izzivalno in neprimerno oblečeni (Downs in Smith 2005). Novejša raziskava Cosalva in drugih leta 2009 je obravnavala 150 iger in 4966 človeških likov računalniških iger. Rezultati raziskave odražajo kontrast razmerja reprezentiranih moških (85 %) in ženskih likov (15 %) z realnim stanjem v družbi, kjer je 49,1 % moških in 50,9 % žensk. Kjer se pojavijo ženske, se predvsem v sekundarni vlogi. Moški liki so torej predvsem primarni liki in so nosilci akcije (Consalvo in drugi 2009, 824).

Izpostavili bi še raziskavo Caywooda in Heeterja iz leta 2006, ki je pokazala, da moški v povprečju igrajo veliko več kot ženske. Fantje v osnovni šoli, ki so sodelovali v raziskavi, so igrali 2,8-krat dlje kot punce. V srednji šoli kar 4,4-krat dlje in na fakulteti kar 5,1-krat dlje kot punce (Heeter in Winn 2008, 282). Prihaja do cikla, moški so bolj reprezentirani v igrah, kar privlači več mladih fantov k igranju, ki v večji verjetnosti postanejo razvijalci iger. Glede na trenutne raziskave ženske tvorijo samo 10 % zaposlenih programerjev in oblikovalcev v podjetjih, ki ustvarjajo računalniške igre (Kafai in drugi 2008, XX). Delež žensk, zaposlenih v računalniški industriji, se je v zadnjih 10 letih celo zmanjšal. Kot posledica je tako veliko stereotipiziranje žensk v igrah.

Na kratko si oglejmo še preteklo študijo o igri Tomb Raider. Khaled v študiji pride do rezultatov, da se igralci obeh spolov zavedajo pretirano seksipilne podobe Lare. Skoraj 62 % žensk to ni bilo všeč, 15 % pa je občudovalo njeno podobo. Kar 79 % moškim je takšna podoba Lare ustrezala. V študiji pride tudi do zelo pomembnih ugotovitev, da je Lara eden izmed glavnih faktorjev za privlačnost in popularnost igre. Kar 62 % igralcev je reklo, da je uživalo v identiteti Lare. Khaled je v študiji še ugotovil, da veliko moških igralcev raje igra in kontrolira ženske avatarje (Khaled 2010).

9 Študija primera

Pomeni in vsebine, ki jih igralec dojema preko računalniških iger, so, kot smo ugotovili odvisne od izkušenj, spretnosti, zatopljenosti, interakcije, participacije, naučenega vmesnika in časa, ki ga igralec preživi v virtualnem svetu računalniške igre. Predvsem zaradi zadnje lastnosti bomo obravnavali samo resne igralce. Vsi ti faktorji so tudi pokazatelj, da ne moremo raziskovati iger na enak način z metodami analize vsebine in recepcije, ki se uporabljajo za druge medije. Pri igrah igralec z aktivnimi dejanji in reakcijami vpliva na potek dogodkov in prikaz na zaslonu.

Proučeval sem dve tretjeosebni RPG igri z enoigralskim načinom igranja. Eno z glavnim ženskim likom in drugo z moškim. Uporabnik v tretjeosebni igri vidi več kot njegov avatar, kamera in s tem tudi igralec namreč nenehno sledita avatarju. Reprezentacija glavnega lika je zato še odločilnejšega pomena. Prva igra je igra Tomb Raider: Anniversary, ki izziva trenutne spolne stereotipe in ponuja na izbiro alternativne spolne identitete. Druga je GTA: San Andreas, ki prinaša tipične moške in ženske stereotipe. Primerjava reprezentacij glavnih likov in recepcija le-teh je zelo zanimiva pri tako podobnih igrah in različnih reprezentacijah glavnega lika.

Pri analizi reprezentacije spola avatarja smo se osredotočili na vizualne kode, kot so izgled lika (oblačila, telesne potezi in telesa kot celote), osebnost, virtualni svet, koti kamere, gibanje telesa. Iskali bomo ideološke pomene takšnih reprezentacij spola in jih poskušali razložiti. Pri reprezentaciji lika smo si ogledali še celotno vzdušje igre, interakcijo z drugimi liki in zvočne efekte, glas, pogovore in glasbo. Dotaknili smo se tudi reprezentacij sekundarnih likov. Ker so dodatki ali modi demonstracije, kako oboževalci oziroma igralci razširjajo igralnost, sem pregledal, če jih igralci uporabljajo in kakšne reprezentacije ponujajo.

V nadaljevanju smo analizirali še recepcijo obeh iger preko opisov na dveh izmed največjih spletnih strani za opise in ocene računalniških iger Gamespot in Ign. Opisovalci iger so ponavadi tudi igralci in s svojim mnenjem zelo močno vplivajo na recepcijo določene igre. Ponavadi igralcem služijo kot neka osnova že pred nakupom igre. Njihovo mnenje postavlja igralcem smernice pri lastnem dožemanju igre in tvorjenju pomenov iz določenih znakov igre.

Recepcije spola primarnega lika in sekundarnih likov smo se lotili z etnografskim opazovanjem občinstva preko pregleda forumov in objav igralcev. Na ta način smo preučevali recepcijo preko opazovanja občinstva brez udeležbe, z osredotočanjem na igralca. Glede na to, da so ti aktivni igralci člani foruma, ki je namenjen eni izmed obravnavanih iger, jih štejemo za resne igralce te igre. S to metodo smo proučili pomene, ki jih interpretirajo igralci, na kakšen način dojemajo igro in glavni lik, brez sugestij. Ugotavljali smo, na kakšen način dojemajo pomene, ki jih posreduje igra, in kako jih odkodirajo. Natančno smo pregledali največje forume za vsako igro. V prvi fazi smo šli skozi vse naslove, objavljene v forumu, in si pogledal tiste, ki so relevantne za recepcijo spola glavnega lika. V drugi fazi smo med vsemi objavami na forumu iskali po ključnih besedah v angleščini. Če jih strnemo in prevedemo, so to: spol, reprezentacija, recepcija, obleka, izgled, telo, identiteta, identifikacija, protagonist, izgled, seks, spolnost, Lara in CJ ipd. Spol igralca oziroma člana foruma smo pri recepciji igre zanemarili, saj ga je iz samega foruma zaradi anonimnosti in načina objav težko zagotovo ugotoviti. Večina članov, ki objavlja na forumu, je po našem mnenju moških, tako kot večina igralcev posamezne obravnavane igre.

9.2 Tomb Raider

V splošnem gre za RPG igro igranja vloge z elementi avanture in streljačine. Prva igra je izšla leta 1996, do danes pa je izšlo že 9 iger iz serije. Osnovna zgodba igre se vrti okoli protagonistke Lare, ki ima vlogo raziskovalke grobnic in arheologinje. Glavna antagonistka Natla prepriča Laro, da bi poiskala tri dele predmeta, ki bi ji omogočili nesmrtnost. Pri tem ji pomaga moški antagonist Larson, ki želi predmete ukrasti Lari. Med raziskovanjem grobnic in reševanjem ugank Laro napadajo najrazličnejše zveri. Na koncu se spopade še z Larsonom in Natlo. Zgodba v našem primeru ni ključnega pomena. Že v prvi igri je bil uporabljen najsodobnejši grafični model z elementi kinematičnega realizma. Najnovejše tehnike, zatopljenost v igralni prostor in kontroverzna glavna vloga ženske v igri so bili razlog za izjemen uspeh igre. Gre za eno izmed najbolj prodajanih serij računalniških iger vseh časov. Glede na statistiko Eidos Interactive je med igralci Tomb Raiderja več kot 70 % moških. Eidos je za ciljno skupino igre označil moške v starosti med 15 in 26 let (Pretzsch v Mikula 2003, 80). Nasilje v igri je usmerjeno bolj k moškim igralcem.

Core Design¹³ je imel v osnovnem načrtu zasnovanega moškega protagonista za igro Tomb Raider. Igra je zastavljena kot reševanje ugank in prikrivanje, kar je pripomoglo k odločitvi za ženski lik. Marketing Core Designa se je odločil za kampanjo, ki je temeljila na Larinem videzu in spolni privlačnosti. Edios je najemal vrhunske manekenke za promocijo lika Lare Croft. Prvotni dizajner avatarja Lare, Toby Gard, je domnevno zaradi napačne reprezentacije lika tudi zapustil Core Design.

Glavna protagonistka Lara Croft je avatar oziroma lik z razvejano in močno osebnostjo. Njena osebnost je plod dodelitve osebnostnih lastnosti igralcev in oboževalcev, ki so izražali želje preko uradnih spletnih strani oziroma strani oboževalcev. Tako so razvijalci pri Ediosu bili prisiljeni definirati njeno osebnost. Je zelo dobro izobražena, njeni hobiji so naravno plezanje, ekstremno smučanje in strelstvo. Njen oče je Lord Henshingly Croft, o materi ne izvemo ničesar. V njenem rednem inventarju sta dve 9-milimetrski pištoli in avtomatska puška M-16. Je dobra kuharica, po pričevanju Tobyja Guarda rada pomaga nepreviligiranim in duševno zaostalim otrokom (Wolf 2008b). Je torej lik s preteklostjo in angleškim naglasom. Kot glavni lik igre je tako pomembna kot igralnost in zgodba v igri. To z naslednjo mislijo izpostavi tudi Helen Kennedy (2002): »Z vsako provokativno upodobljeno krivuljo svojega telesa je del igralnosti.«

9.2.1 Reprezentacija igre Tomb Raider

Reprezentacijo ženske protagonistke v Tomb Raiderju zelo dobro opiše naslednja misel: »Lara Croft je monstrum, izdelek znanosti, idealizirana, večno mlada ženska, prilagodljiva, dobro izurjena, tehno lutka, narejena iz perspektive moških in za moške oči« (Schleiner 2001, 222). V nadaljevanju poskusimo razširiti to misel in jo podpreti s konkretnimi primeri.

Avatar Tomb Raiderja v osnovi sploh ni bil zamišljen kot ženski lik. Ustvarjalec Toby Guard si je želel ustvariti moški lik, podoben Indiani Jonesu. Po čudnem naključju in poglobljeni komunikaciji z marketingom Core Designa je nastal ženski lik. Kot je v intervjujih izjavil Toby Guard, je ustvaril lepo, zbrano žensko z močno osebnostjo, ki je ne bi izbral za idealno žensko, ker se mu zdi prenevarna. Lara je torej bila zasnovana za moške igralce. Menedžerji Ediosa so želeli od grafičnih razvijalcev igre določene

¹³ Core Design je prvotna ekipa razvijalcev Tomb Raiderja. Tomb Raider: Anniversary je nastal pod roko razvijalcev Crystal Dynamics. Obe sta del založniške hiše Eidos Interactive.

spremembe Lare. Dajali so navodila za bolj privlačen, seksipilen lik. Zamenjati je bilo potrebno prvotno načrtovane športne hlače za kratke hlačke in veliko več razkrite kože. Moški konstrukt je bil prisoten na obeh straneh igre – pri razvoju in igranju.

Ženske poteze telesa so že pretirane in nerealne. Ima velike masivne prsi, ozek pas, zaobljene boke, velike oči, velike ustnice in vedno je pomanjkljivo in oprijeto oblečena, tudi v mrzli in zasneženi misiji v Peruju. V klasični obleki ima zelo oprijeto majčko, ki do potankosti razkriva njeno čvrsto in veliko oprsje, in zelo kratke hlačke, ki podarjajo njene dolge in popolne noge. Larin obseg pasu je izjemno ozek, zapeljiv in sporoča, da verjetno ni sposobna nositi otroka, kar na nek način opravičuje nasilje v igri in jo prikazuje samo kot objekt spolnega poželenja, brez značilnih materinskih vrednot. Njena oblika telesa ima obliko peščene ure in označuje manipulacijo nad telesom. Lahko bi se izrazili, da je Lara reprezentirana že provokativno. Njene telesne mere kljubujejo naravi in mejijo na nespodobno. Nekateri so mnenja, da meji skoraj na pornografsko, kar je še komaj legitimno za kontekst iger. V igri Tomb Raider je virtualni svet uganka, v kateri se moramo kot igralec znajti, okolje pa postane teren erotičnega spektakla.

Poleg njene popolne lutkaste podobe, telesnih mer in pomanjkljive obleke pripomorejo k objektivizaciji še njeni vzkliki med igro. Med različnimi dogodki v igri, na primer, ko kaj odkrije ali pri naporih med skakanjem in plezanjem, se Lara oglašča z vzdihovanjem in stokanjem. Značilni glasovi so »aaah, aaahh, ohhh ooh, uhhhh, uuuh, uhm, umm, aha«, ki jih izdaja z nežnim seksualnim glasom. Ti zvoki lahko v veliki meri spominjajo na zvoke ženske ob spolnem odnosu.

Odsotnost kakršnegakoli pokazatelja romantične ali seksualne spletke pušča odprtost o Larini spolni usmerjenosti nima določene spolne identitete. To in prikazano pomanjkanje spolnega poželenja ji dajeta še večji potencial kot objekt moškega poželenja. Igralcu dopušča prosto pot glede dožemanja njene spolne opredelitve in s tem še daje večjo možnost domišljji in spolnim fantazijam igralcev.

Lara je igralcu vidna iz tretjeosebnega pogleda in igralec kontrolira njena dejanja v igri. Pogosto je v igri postavljena tako, da gleda zviška, kar jo prikazuje kot dominantno. Kadar stoji na mestu, stoji v razkoraku in je toga, roke ima položene na boke ali meri s pištolama. V menijskih zaslonih igre ima eno obrv običajno dvignjeno, med samo igro ima resen, mogoče malo jezen izraz na obrazu. S premikanjem kamere in

približevanjem telesnih delov lahko igralci uživajo v pogledu na njeno telo. S približevanjem se kamera očitno osredotoča na oprsje, obraz, noge in zadnjico Lare. Torej na telesne dele, ki so sad spolnih fantazij moških in tudi služijo njihovim užitkom.

Po drugi strani Lara predstavlja vse in lahko počne vse, kar počnejo mišičasti moški liki, je enako sposobna ali boljša od moških in sposobna uničiti več sovražnikov naenkrat. S tem razburka simbole moške kulture. Predstavljena je kot možata ženska z akrobatskimi sposobnostmi, ki se je sposobna sama reševati iz nevarnih situacij. Je samozadostna in inteligentna. Njena pojava zbega seksistične klišeje o ženskah, razen njenega telesa.

Njena reprezentacija tudi ni tipična reprezentacija fatalne ženske¹⁴ popularne kulture. Vsi moški, s katerimi se sooča, so namreč nevarni in zlobni. Tipičen primer nevarnega moškega v igri Tomb Raider Anniversary je Larson. Glavna antagonistka, s katero se spoprime Lara, je celo ženska po imenu Natla. Pri reprezentaciji Lare so v ospredju bolj pozitivne lastnosti fatalnih žensk (neodvisnost, privlačnost, in zavračanje tradicionalnih ženskih vlog). Lara tako reprezentira spreminjajoče definicije spola. Tehnologija računalniških iger omogoča postavitev stilizirane reprezentacije ženske v kontekstu močne ženske junakinje. Njen lik ima moške oblike vedenja in ženski erotični videz in karizmo. Po definiciji gre pri njeni reprezentaciji za »pozitivno podobo« žensk (Artel in Wengraf v Mikula 2003, 79). Za pozitivno podobo izpolnjuje pogoje nestereotipne reprezentacije samostojne, inteligentne in avanturistične ženske. Sposobna je sama preživeti v nevarnih predelih, je izurjena plezalka, ostrostrelka in znana arheologinja.

Izšel je tudi neuradni dodatek za igro, »Nude Raider« (prvi leta 1997), ki omogoča igranje z golim likom Lare Croft. Igralci si želijo videti Laro golo ali celo, kako bi plesala striptiz. Zato je skupnost oboževalcev ustvarila dodatek, ki jim to omogča. »Nude Patch TRA 1.7« je dodatek za igro Tomb Raider Anniversary. Z uporabo tega dodatka lahko igralci, predvsem moški, še bolj uživajo v pogledu na seksi telo Lare, njen lik pa se še bolj približa porno igralkam.

¹⁴ Poet Rudyard Kipling je s pojmom fatalna ženska opisoval žensko, ki je izpila dušo iz moškega, ker mu ni vračala ljubezni. Izraz označuje temno, seksualno, ohlapno, mobilno in samostojno žensko zunaj družinske sfere (Kitch 2001, 59–60). Fatalna ženska po definiciji z zanikanjem vrednot zakona in neodvisnostjo povzroča propad nedolžnega moškega.

9.2.2 Recepcija igre Tomb Raider

Najprej si poglejmo izjave povzete iz literature, ki nakazujejo recepcijo igre:

»Lara je vse, kar si dekle želi biti« (Mikula 2003, 81).

»Všeč mi je, da je samotarka. Ne zanaša se na moške like, da bi jo vodili ali rešili iz nevarnosti« (WomenGamers.com v Mikula 2003, 79).

Igralec igre Tomb Raider je izjavil: »Ona je tako lepa, ima neverjetno velike prsi in je popolnoma pod mojo kontrolo. Kdaj se lahko to zgodi v realnem življenju?« (Herbst 2004, 27).

Opisi

Poglejmo si mnenje opisovalcev igre, ki ponujajo smernice za tvorjenje pomenov ostalih igralcev. Opisi igre na obeh vodilnih straneh za opisovanje iger (Ign in Gamespot) so si zelo podobni, zato se bom malo poglobil samo v tistega na največji in najbolj obiskani strani Gamespot.

Opisovalec Ryan Davis oceni igro Tomb Raider Anniversary z oceno 8.0. Pri analizi opisa sem se osredotočal na opisovanje, ki daje pomene reprezentaciji Lare in vpliva na recepcijo občinstva. Analiziral sem navajanje Lare, v kateri osebi jo opisovalec naslavlja, s kakšnimi pridevniki jo opisuje in kako dojema njeno reprezentacijo.

Glavno protagonistko igre, Laro Croft, opisovalec skoraj ves čas naslavlja v tretji osebi. Ves čas nakazuje na odsotnost igralca. Identifikacija igralca z Laro v opisu ni nikjer omenjena in tudi z ničemer ne nakazuje, da je mogoča.

Primeri opisovanja:

- »zgodba Lare«;
- »ona se bo morala natrenirati«;
- »se bori z zvermi«;
- »raziskuje okolje«;
- »rešuje uganke«;
- »Lara se odmika in skače« (Gamespot).

Zelo jasno se osredotoča tudi na izgled Lare, njeno zunanjo podobo in privlačnost. Tudi napredno grafiko igre, fiziko in igralnost opisuje z uporabo opisovanja njenega telesa in seksipilnosti:

- »Lara izgleda fantastično«;
- »Izgleda lepo in se z lahkoto giblje«;
- »Kapljice na njeni koži se svetijo, ko pride iz vode«;
- »Svetloba se lomi na njenem telesu, ko je pod vodo« (Gamespot).

Očitno je, da se opisovalec ne more identificirati z Laro, ker gre za lik ženskega spola. S tem nagovarja tudi ostale igralce, da dojemajo Laro kot objekt, kot avatar, ki ga igralec opazuje in opravlja z njim in ob tem uživa v njenem izgledu.

Forumi

Pri igri Tomb Raider smo raziskovali dva večja foruma, Tombraiderforums, ki ima 44.000 članov in 8.230 tem ter 211.400 objav. Drugi, še večji, Eidosgames forum, ima kar več kot 98.000 članov in 2.696 tem ter 36.34 objav na temo igre Tomb Raider: Anniversary. Pregledali smo teme forumov, izluščili najpomembnejše in analizirali posamezne objave članov in igralcev igre. S pomočjo tem in tudi objav, kjer so se nam zdele relevantne, bomo analizirali recepcijo in pomene igre med njenim občinstvom. Do forumov smo dostopali in ju raziskovali med 12. 5. 2011 in 22. 5. 2011. Teme so označene s črno obarvano alinejo in objave pod specifično temo z neobarvano alinejo.

Teme in objave na forumih (v oklepajih so originalni angleški naslovi tem za lažje razumevanje in forum na katerem se je pojavila tema ali objava):

- »Tomb Raider Anniversary oblikovanje, kostumi in teksture« (»Tomb Raider Anniversary Modding, costumes & texturing«) (Tombraiderforums)
- »Najljubša Tomb Raider Anniversary obleka« (»Favorite Tomb Raider Anniversary outfit«) (Eidosgames forum)
- »Obleke« (»Outfits«)
 - »Všeč mi je klasična obleka ... vse je v redu dokler ni ničesar roza ... «; (Tombraiderforums)

- »Ne bi morala biti lara oblečena v plašč v Peruju?« (»Shouldn't Lara be wearing like... a coat in Peru?«) (Tombraiderforums)
- »Njen čop, frizura« (»Her braid – Lara hairstyle«)
 - »všeč mi je njen čop...tako seksi je z njim«; (Tombraiderforums)
- »Lara in dolgi nohti« (»Lara and long finger nails? Hmm.«) (Tombraiderforums)
- »Pomagajte mi pri Larinem izgledu« (»Help me with Lara`s look«)
 - » ... rad bi se znebil puške na njenem hrbtu, ker mi kvari pogled na Laro«;
 - » ... jaz tudi sovražim puško in zakrivanje Lare«; (Eidos)
- »Lara?«
 - »Mislim, da izgleda dobro ... mlajša ... je seksi«;
 - » ... vzburja me«; (Tombraiderforums)
- »Boj za naslov najbolj seksi ženske« (»Battle of the sexiest«) (Eidos)
 - »je močna, individualna in čisto seksipilna«;
- »Vrnitev Lare Croft, simbola seksa« (»The Return of Lara Croft The Sex Symbol«)
 - » ... meni se ne zdi seksi«;
 - » ... mora biti takšen seks simbol kot so jo ustvarili«;
 - »Všeč mi je kot močna ženska in ne kot porno ženska«;
 - » ... kaj je narobe s tem, da je seksi in ima atletske postav«;
 - » ... če bi se malo oddaljila od seks ikone ... bi bila bližje moškim po osebnostni in akcijski smeri, bi obdržala oboževalce in bila boljše podoba za ženske«;
 - » ... če ne bi želeli, da je seks ikona zakaj bi ji naredili tako velike prsi«;
 - » ... kljub temu, da poseblja seks ne nakazuje, da bi bila deležna seksa, kar očitno še bolj privlači«;
 - » ... zame je bolj vzornica«; (Tombraiderforums)
- »Larina zadnjica« (»Lara`s butt?!? Kinda«) (Eidos)
- »Joške!! Sedaj, ko imam vašo pozornost, preberite mojo temo« (»BOOBS!!! Now that i have your attention, read my post«)
 - » ... ni mi jasno kako lahko ima tako velike joške ... pri taki velikosti bi naj bile bolj povešene«;
 - »Ne malih jošk za Laro prosim!«;

- »...Larine joške so simbol...morajo ostati velike!«;
- »Prsi naredijo Laro...«; (Eidos)
- »Larine prsi« (»Lara`s breast`s«)
 - »Lara ima poknočno bradavico v svojem domu«;
 - » ... ne vem kako lahko hodi s takšnimi prsmi«;
 - » ... misliš, da lara ne namiguje na seksualnost ... tako kot je oblečen Indiana Jones se namreč oblačijo tatovi grobnic«;
 - » ... ni mi všeč, da ima takšne prsi«;
 - » ... samo zato, ker ti ne potrebuješ velikih prsi...ne pomeni, da jih mi ne!«; (Tombraiderforums)
- »Larini zvoki« (»Lara`s noises«)
 - » ... nekateri so mnenja, da so preglasni, preveč seksi, meni so všeč«;
 - »Všeč mi je njeno stokanje in kričanje ... ne zveni preveč seksi«; (Tombraiderforums)
- »Larini glasovi in godrnjanje« (»Lara`s grunts and noises«)
 - » ... želel bi si njene orgazmične glasove«;
 - »Moja mati in sestra sta mislili, da sem gledal film za odrasle, ko sem igral«; (Tombraiderforums)
- »Utihni ženska!« (»Shut up woman!«)
 - » ... Mmmm, ohhh, ahhh, i feel stronger now, uhmm, ooohm ummmm ... nekateri glasovi Lare se lahko primerjajo s tistimi pri seksu«;
 - »zveni kot porno film«;
 - »Všeč so mi«;
 - »preglasni so ... seksualni«; (Tombraiderforums)
- »Kako pridobiti telo Lare Croft« (»How to get a body like Lara Croft«)
 - »veliko telovadbe, zelo tesen pas ... ni mogoče«; (Tombraiderforums)
- »Anoreksična ali atletska in suha postava?« (»Anorexic or just athletic and skinny?«)
 - » ... če bi imela prava ženska takšno postavo bi bila koščena in ne zaobljena ... Lara ni resnična«; (Tombraiderforums)
- »Natla, ali jo imate radi ali jo sovražite?« (»Natla Hate her? Or like her?«)
 - »predstavlajte si njene lepe svetle lase, ko se plava pod vodo«; (Eidos)
- »Prestrašeni?« (»Scared?«)

- »glasba, tema in pošasti me prestrašijo, ko se iznenada prikažejo«;
- »saj si Lara, lepa, močna in pametna. Pošasti bi se morale bati nje«;
- »ne morem gledati, ko drugi igrajo igro«; (Eidos)
- »Najljubši način usmrnitve Lare« (»Favorite way to kill Lara«) (Eidos)
- »Katero orožje ti je najbolj všeč« (»Which gun do you prefer«) (Tomraiderforums)
- »Bi se moral Lara in Natla tepsti?« (»Should Lara and Natla fight?«) (Tomraiderforums)
- »TRA Nude Patch 1.7« (Tomraiderforums)

V temi o oblikovanju, kostumih in teksturah Lare je veliko objav slik Lare, ki je oblečena v različne obleke, modificirane s strani oboževalcev. Obstajajo namreč različni programi, ki igralcem omogočajo oblikovanje videza in oblek Lare, s katero lahko potem igrajo. Poglejmo si nekaj tipičnih Lar, ki povzemajo večino objavljenih slik:

Slika 9.1: Lara 1



Vir: Poseidons Doom (2011).

Slika 9.2: Lara 2



Vir: Tansy (2011).

Slika 9.3: Lara 3



Vir: Tkone (2011).

Iz teh slik in ostalih objavljenih je razvidno, da velika večina oblikuje Laro, ki je še bolj pomanjkljivo in bolj seksi oblečena kot v klasični obleki iz igre (glej Sliko 9.1, Sliko 9.2 in Sliko 9.3). Oboževalci si želijo videti še več golote in še bolj uživati v pogledu in igranju Lare. Laro s tem zasidrajo v pomen spolnega objekta, primerenega za moški pogled.

Iz objav je razvidno, da je večina aktivnih članov na raziskovanih dveh forumih moških, tako kot resnih igralcev igre. Kljub temu nekatere objave zelo očitno nakazujejo, da so jih objavile ženske. Na primer o strahu med igranjem Tomb Raiderja, kjer v eni objavi nekdo prizna, da celo ponavadi težko samo opazuje, kako drugi igrajo igro. Tudi zelo redke objave, nekje 10 % vseh objav o zgražanju nad videzom Lare, so verjetno sad ženskih igralk in članic.

Igralci, oboževalci ali občinstvo igre na forumih veliko razpravljaja o Larinem videzu, telesu, kako seksi je, kakšne so njene proporcije telesa in koliko jih privlači. Več kot očitno jo odprto dojemajo kot seks ikono. Kot je predstavljeno zgoraj, so najpogostejše teme na forumih o njenih prsih, sledijo teme o oblekah, izgledu, zadnjici in seksi glasovih. Večini igralcem in oboževalcem je všeč Lara z velikimi prsi (izpostavljajo jih kot njen simbol), lepo zaobljenim telesom, všeč jim je njeno posebljanje spolnosti in seksipilnosti. Nekdo celo jasno izjavi, da ga Lara vzburja. Kaže se, da je namen teh pomenov, ki jih vsebuje reprezentacija Lare, določenim igralcem razumljiv in jim je všeč. Samo redkim to ne ugaja in se zavedajo, da bi lahko bila Lara manj seksipilna in boljši simbol žensk. Nekaj je tudi zgražanja nad tem, kako je lahko njeno telo takšnih proporcij, z velikimi prsi, preozkim pasom in suhcnim telesom, ki ne bi moglo nositi še veliko manjših prsi. Takšne objave so očitno objave ženskih igralk, čeprav spol v forumih ni določljiv. Skoraj vsi uživajo ob pogledu na Laro, to se zelo dobro kaže v temi, kjer igralci razpravljajo o tem, kako Larin nahrbtnik zakriva pogled nanjo. Pojavljajo se tudi razprave o tem, ali je Lara seks simbol. Večina igralcev se zaveda, da je bila narejena in promovirana s tem namenom, kot takšno pa jo tudi sprejemajo in dojemajo. Samo redke objave nakazujejo na drugačne pomene Lare kot močne ženske in vzornice.

Tudi zvoke v igri igralci dojemajo kot spolne vzdihljaje. Nekdo objavi, da so tretje osebe med njegovim igranjem mislile, da gleda filme za odrasle. Zvoki igralce spominjajo na pornografijo in ženske orgazme. Takšni zvoki so jim tudi všeč, želijo si

kvečjemu še bolj orgazmične in vzburljive vzdihljaje Lare, kar zopet nakazuje na užitek in doživljanje spolnih fantazij pri igranju igre.

Moška rahlo sadomazohistična in mazohistična recepcija se nakazuje v temi o najljubši usmrtitvi Lare. Prisotne so še teme o najljubšem orožju, želji po ugledu fizičnega obračuna med Natlo in Laro in tudi o Nude patchu. Tudi pri temi o Natli se izkaže kot glavna nit objav njena fizična podoba in privlačnost.

Teme o tem, kako pridobiti telo Lare in ali je atletska ali presuha, kažejo na to, da se izkazuje kot vzornica, in nakazujejo določeno identifikacijo z Laro. To so več kot očitno ženske teme na forumu, zato je tudi objav pod njimi temu primerno manj. Po objavah je očitno, da je dojemanje Lare za ženske frustrirajoče, ker ima preveč popolno postavo, ki ni realna in je nedosegljiva resničnim ženskam tudi ob pomoči plastičnih operacij.

Najpogosteje uporabljeni pridevniki pri opisovanju Lare so seksi, privlačna, lepa in všeč mi je. V celotnem pregledu forumov ni bilo zaslediti pretiranega nakazovanja na identificiranje igralcev z Laro. Vsi člani obeh forumov lik Lare in (svoj) avatar v igri nagovarjajo ves čas v tretjem spolu. Nikjer ni uporabljen kakšen svojilni zaimsek, ki bi vsaj nakazoval na to, da dojemajo Laro kot del sebe ali za svojo reprezentacijo. Vse opisano nakazuje na to, da je Lara samo sredstvo (moških) igralcev, služi njihovem pogledu in je pod njihovo kontrolo.

Izpostavili bi še temo na forumu Arstechnica o tem, zakaj moški raje igrajo kot ženske. Najpogostejši odgovori so, da zato, ker moški igralci raje gledajo žensko telo kot moškega, je lepše, ima okroglo zadnjico in radi gledajo prsi. Zelo redki pravijo, da ne igrajo radi ženskih likov.

9.3 GTA

Grand theft auto je tretjeosebna strelska igra RPG (igra vloge) z elementi dirkačine, ki ima zastavljene misije in igralnost na takšen način, da so neodvisne med sabo. S tem daje igralcu nekaj svobode, da lahko igra igro v skladu s svojimi interesi. Daje navidezen občutek nadzora nad vsebino, potekom in izgledom igre. Vključeni so avtomobili, motorji in oroževanje avatarja.

GTA: San Andreas je igra razvijalca Rockstar, izšel je leta 2004 in povzročil veliko polemik. Je tretja 3D igra iz serije GTA in skupno 8 igra iz serije iger. Ja najbolj prodajana igra vseh časov za konzolo Play Station 2 in ena izmed bolje prodajanih iger na osebnih računalnikih. Igre iz serije se dogajajo v virtualnem svetu, ki je ustvarjen po modelu resničnih mest. Na podobo in imena mest v igri San Andreas so vplivala resnična mesta, Los Angeles – Los Santos, San Fierro – San Francisco in Las Venturas – Las Vegas. Stavbe, ulice in tudi imena ulic so odraz resničnih mest. Igralnost je navidezno prosto postavljena v ta mesta, kjer lahko igralec počne številne stvari po svoji izbiri. Izbira lahko med številnimi dejavnostmi, ki mu jih igra ponuja. Celotno zgodba igre se vseeno dogaja preko linearno začrtanih misij, ki jih mora igralec opravljati v vlogi CJ-a. Carl Johnson ali CJ je glavni protagonist in avatar igre. Zgodba se začne, ko je zaradi nasilja v njegovem življenju zbežal od doma. V San Andreas se vrne, da bi se udeležil pogreba svoje matere. Takoj po vrnitvi ga lokalna policija obdolži zločinov, katerih ni storil. Od tu naprej pelje zgodba v nasilno potovanje po San Andreasu. Z igranjem misij je končni cilj CJ-a je postati kriminalni vodja mesta. Vključeni so boji med različnimi tolpmi v mestih, kjer si mora CJ zagotoviti najmočnejšo in najvplivnejšo tolpo. Zgodba za našo raziskavo ni relevantna, zato se bomo osredotočali na predefinirane attribute avatarja, tiste, na katere igralec in njegovi nameni nimajo vpliva, in tudi tiste, na katere lahko vpliva. Vnaprej določen je torej spol CJ-a, njegova seksualna usmerjenost in identiteta. Med tistimi, na katere igralec lahko vpliva, so videz, obleke, frizura in na splošno izgled CJ-a.

Poleg osnovnih misij so številne minigre, ki nam omogočajo zaslužek in s tem večanje moči glavnega protagonista. Pri GTA: San Andreas je tekst še bolj dinamičen zaradi odprtega sveta igre. V igri se lahko igralec odloča, ali bo uničeval lastnino, postal zvodnik, streljal računalniške like v igri ali se bo vozil naokoli kot gasilec, reševalec, policaj ali taksist. Lahko krade avtomobile, jih uvaža, preprodaja ali pa virtualni svet GTA daje igralcu številne možnosti za interakcijo z njim. Za vsa dejanja so znotraj igre veljajo vnaprej sprogramirane norme in so tudi sankcionirana. Če na primer igralec v vlogi CJ-a strelja civiliste, krade, se zaletava z avtomobili in ustvarja kaos, se ga loti avtoriteta preko policije, FBI in na koncu tudi vojske.

Razen šestih punc, s katerimi se zaplete CJ v bolj spolno kot ljubezensko razmerje, in njegove sestre so vsi ostali pomembni sekundarni liki moškega spola.

9.3.1 Reprezentacija igre GTA

CJ je moški, Afroameričan. Pri predstavitvi reprezentacije njegovega lika bomo zanemarili barvo njegove polti, ker se bomo osredotočali samo na ideološko obravnavanje spola v igri. Takšna kombinacija lika moškega spola (ob neupoštevanju barve polti), heteroseksualne usmerjenosti in nasilnosti je tradicionalna oblika reprezentacije moških v popularni kulturi. CJ skrbi in poskrbi za družino, za svoje bližnje, brate, sestro in prijatelje. Izkaže se izrazito patriarhalna vloga moškega v družini. Gre v boj, vojno in jemlje življenja, da bi zaščitil bližnje. Je individualist, ki zna poskrbeti zase in za svoje bližnje. Je aktiven lik, ki mu ubijanje za lastno korist ni tuje.

Igra omogoča spreminjanje podobe avatarja in skrb za njegovo vitalnost, agilnost in mišično maso. Vse to pa je omejeno z določenimi mejami oziroma s pravili igre. Na začetku je oblečen v dolge hlače in majico brez rokavov, ki razkazuje njegove močne in mišičaste roke. Kasneje ga lahko igravec oblači po svojem okusu. Izbira lahko med številnimi oblekami, frizurami, tatuji, brki in nakitom za avatarja. Izbira se z dodatki za igro poveča in jo razširja skupnost oboževalcev. Izgled CJ-a ima vpliv na okolico in tudi njegove spremljevalke. V igri je veliko hitrih avtomobilov, ki so predelani in dobro ozvočeni. Med igro lahko CJ (igravec) sam predeluje avtomobile in tudi tekmuje z njimi. Orožarna glavnega lika in druge lastnosti značilne za moške so prenesene na avatarja oziroma glavni lik v igri. CJ je reprezentiran kot zahodnjaško stereotipen moški, ki z malo treninga dobi velike mišice, lahko hitro shujša, je tekmovalen (hoče namreč zasesti celo mesto in biti največji gangster v mestu), dobi, kar hoče, drugače si vzame (kraje avtomobilov), je nasilen, zna poskrbeti zase in teži k temu, da se ne bi podrejal nikomur.

V igro je integriran heteroseksualen odnos glavnega lika, CJ-a. Njegov odnos poteka s 6 različnimi ženskami. Cilj je osvojiti te ženske in jih izkoriščati za lastne užitke. CJ potrebuje dovolj seksualnega naboja, da lahko osvoji žensko in jo pregovori v seksualno razmerje. K temu pripomore izbira obleke, dobrega avta in oblikovanje telesa s telovadbo. Spolni odnos v igri nam poveča zdravje, kar namiguje na to, da so ženske spolne usluge moškim potrebne za preživetje in ne samo za ugodje. Striptizete v GTA so tam po želji moških in njihove spolne sle. Ohranjuje se hierarhičnost, kjer moški vodijo in ženske sledijo.

Pri igri GTA je očitno, da gre za moški svet. Večina likov v igri je moških, ženski liki so stranski ali so vključeni kot striptizete in prostitutke. Stereotipno imajo ženske v igri rade avtomobile, obleke in mišičaste moške, kar je popolnoma značilno za moško dožemanje žensk. Ženske v igri so seksi, v ozkih oblačilih in s telesi, ki ustrezajo moškemu pogledom. Večina je mladih, starih do 30 let. Oblečene so v ozke kratke hlačke in pritisnjene majčke, bikinije ali kakšna druga oprijeta in pomanjkljiva oblačila. Njihova postava je suha in telesnih mer, ki jih moški obravnavajo za idealne in so že nerealne, s preozkim pasom in pokončnim obilnim oprsjem. Prostitutke lahko poberemo na vogalu ali najdemo v strip klubih. Igra podpira seksipilno podobo žensk in celo nasilje proti ženskam. Lahko jih pretepamo in celo streljamo nanje.

Tudi žensko poželenje v igri GTA: San Andreas je skonstruirano na stopnji moškega poželenja. Poželenje ženskih likov je preprosta shema reakcij na stimulacijo moških. Če se na ulici CJ zaleti v žensko, se mogoče znajde v pretepu z njo, že v naslednjem trenutku mu ženska daje namige k spolnosti. Ženske v igri so spolno razpoložljive, ne kažejo pa aktivne seksualnosti. Za nudenje spolnih užitkov je dovolj že, da žensko odpeljemo na zmenek, ji prinesemo kakšno darilo ali zaplešemo z njo. Ženske v GTA: San Andreas so torej obravnavane kot dobrine. So popolnoma objektivizirane in služijo moškemu za zadovoljevanje potreb. Kot primer naj navedem, da obisk prostitutke našemu avatarju oziroma glavnemu liku povrne energijo. Igra jih uprizarja kot spolni objekt v centralno moški kulturi. Uprizoritev žensk lahko primerjamo izključno s tistimi obravnavanimi v rap spotih. Rap in rock glasba je tudi osrednja glasba v sami igri. Rap se vrti kar na dveh radijskih postajah. Ženske so predstavljene kot pogrešljivi spolni objekti, moški pa kot seksualno vsemogočni. Hkrati pa se v igri pojavlja tudi rahlo ukrivljanje stereotipne vloge spola. Pojavljajo se nasilne, čisto možate ženske. Na primer CJ in njegovo dekle Catalina gresta na morilske pohode. Prvo dekle CJ-a, Denise, je vpletena v streljanje iz avtomobila. Takšne ženske prav tako odražajo želje moških, ki bi bile moškemu verjetno prej prijateljice kot spremljevalke.

Pogled je tretjeosebni in omogoča premikanje kamere. Pogled iz tretje osebe postavlja CJ-a kot resničnega in ga postavlja pod kontrolo igralca. Pri premikanju in približevanju se kamera običajno osredotoča na zgornji del CJ-evega telesa, ramena, roke in glavo.

Originalna igra je vsebovala skrito mini igro in kasnejši dodatek »hot coffee«. Mini igra temelji na tem, da te na kavo v stanovanje povabi trenutno dekle, kamera ostane zunaj,

iz stanovanja se sliši samo stokanje in vzdihovanje, ki nakazuje seks. Dodatek, ki se ga lahko odklene, je bil vključen v igro za konzole in so ga kot dodatek za igro na osebni računalnikih izdali leta 2005. V dodatku si lahko »skriti prizor« seksualnega razmerja med glavnim likom CJ-em in dekletom tudi ogledamo oziroma mora igralec pritisniti tipke v določenem ritmu, da doseže vrhunec dekleta. To izboljša njuno razmerje, cilj je zadovoljiti žensko in s svojim zadovoljstvom povečati svojo življenjsko energijo. Dodatek je vzbudil veliko očitkov javnosti in pri Rockstar so morali igro označiti kot igro za odrasle¹⁵ (AO) in jo ponovno izdati z oznako M, ki ni vključevala možnosti dodatka.

9.3.2 Recepcija igre GTA

Za razumevanje GTA, ki ponuja malo več svobode, je potrebno razumeti ne samo interaktivni tekst, ampak tudi, kaj igralec v igri počne in kakšne motivacije ima za to, saj ima interaktivnost v tej igri nekoliko večji pomen. Igralca namreč igra poziva k naselitvi virtualnega mesta in pomoči pri ustvarjanju svoje virtualne identitete, pri kateri imajo dejanja igralca malo več svobode kot pri tipičnih igrah.

Naslednja izjava dobro nakazuje na to, kar kažejo tudi statistike, da je večina igralcev igre GTA moškega spola: »Kot ženska sem se počutila pod stresom in napetostjo pri igranju igre GTA« (Rachel 2009).

Opisi

Opisi igre GTA: San Andreas se na obeh straneh (Ign in Gamespot) prav tako ne razlikujejo drastično. Zato se bom zopet osredotočil samo na opis najbolj obiskane in relevantne strani za opisovanje iger, Gamespot.

Opis je zelo dolg zaradi kompleksnosti igre. Opisovalec Jeff Gerstmann igro GTA oceni z oceno 9.0. Igro opisuje kot izjemno vznemirljivo vožnjo skozi virtualno realnost GTA. Pri analizi opisa sem se osredotočal na opisovanje glavnega lika CJ-a in vseh obstranskih dejavnikov, ki se mi zdijo pomembni.

¹⁵ Po ESRB (Entertainment Software Review Board), ki označuje igre glede na primernost različnih vsebin za različne starostne skupine. E (everybody), T (teen), M (mature) in AO (adults only).

Z navajanjem CJ-a kot igralca in navajanjem v prvi osebi oziroma v drugi osebi opisovalec nakazuje neločljivo povezanost med igralcem in glavnim likom. Opisovalec namiguje na visoka identifikacijo igralca s CJ-em. Želi si, da bi tudi drugi igralci dojemali glavni lik kot »sebe«, kot ga je med igranjem igre očitno dojemal sam.

- »Tvoja prva naloga je pokazati, kdo si, in zavzeti svoj okoliš ...«;
- »Spetljati se moraš s 6 ženskami v soju zgodbe, lahko si najdeš tudi druge punce ...«;
- »Pozoren moraš biti na mišično maso, maščobe in kondicijo« (Gamespot).

Kot vidimo, opis ves čas nagovarja na to, da je igralec v bistvu CJ, in pripoveduje, kaj mora kot on tekom igre početi, kaj lahko počne in kakšna so pravila igre. Opis opozarja tudi na to, da mora biti igralec v vlogi CJ-a pozoren na svoj izgled in stil, če želi dobiti dekline in jo spraviti na zmenek. Opisuje moški lik CJ-a kot višjega, močnejšega, ki lahko živi v poligamiji, kjer so mu ženske vedno na voljo. Nadalje opis opisuje orožja, automobile, nasilje in mini igre, ki so igralcu na voljo v igri.

Forumi

Forumi, ki smo jih raziskovali pri igri GTA, so Gtaforum, ki ima 48.011 tem in 384.493 objav, Igrandtheftauto s 120 temami in 700 objavami, in Gtagaming forum z 18.271 temami in 252.670 objavami na temo igre GTA: San Andreas. Največji, Gtaforums, ima kar 385.000 članov, Igrandtheftauto forum nekaj več kot 70.000 in Gtagaming forum okoli 34.255. Pri vseh smo raziskovali teme in objave članov. Izpostavili bomo nekaj temeljnih in najpogostejših tem in objav, ki so pomembne za našo analizo. Poskušali bomo sklepati, kakšna je recepcija igre na podlagi teh tem in objav. Do forumov smo dostopali med 3. 5. 2011 in 13. 5. 2011. Teme so označene z obarvano alinejo in objave pod specifično temo z neobarvano alinejo.

Teme in objave na forumih (v oklepajih so originalni angleški naslovi in forum na katerem se je pojavila tema ali objava):

- »Ženska protagonistka« (»Female protagonist«)
 - »bilo bi lepo, če bi bila v naslednji igri GTA ženska protagonistka ... in ne tega ne trdim samo zato, da bi lahko gledal njene prsi...«;

- »Slaba ideja ... igra se ne bi prodajala ... večina igralcev je moških ... lahko se identificirajo z moškim likom ... «;
- »Večina ljudi je kupila igro, ker se lahko identificira z moškim glavnim likom ... «;
- »ženske bi morale sprejeti veliko vlogo, ki jo imajo v družbi. S seksom lahko vplivajo na moške ... «;
- »Rad bi videl žensko ... verjetno bi bila oblečena kot kurba«; (Gtaforums)
- »Ali ubijaš pešce?« (»Do you kill peds?«) (Gtaforums)
- »100 načinov kako ubiti pešca v San Andreas« (»100 ways to kill a pedestrian in San Andreas«) (Gtaforums)
- »Kaj je tvoje najljubše orožje?« (»What`s yout favorite weapon to use«) (Gtaforums)
- »Ali bi igral GTA, če bi bila igra cenzurirana?« (»If GTA was censored ... Would you still play it?«) (Gtaforums)
 - »You mean, no sex, no guns, no violence, no chases, then that wouldn`t be GTA!«
- »Kletvice v San Andreasu« (»Swearing in San Andreas«)
 - »Kletvice so del vsakodnevnega jezika ... «;
 - »San Andreas je označen z M 18+ in je zato primerno..«; (Gtaforums)
- »Objavi svojega CJ-a« (»Post your CJ«)
 - »Tukaj je moj novi CJ ... «;
 - »Moj CJ je baraba ... «; (»My CJ is a badass«) (Gtagaming)
- »Kakšna teža ti ustreza?« (»Wich weight suits you?«)
 - »Rad sem 50% mišičast in 10 – 20% maščob, ampak ker veliko plavam, kolesarim in tečem se mišice hitro povečujejo.. trenutno imam približno 25% mišične mase in minimalno maščob...«;
 - »Poskusil bom narediti mojega CJ suhega«;
 - »Moj CJ je skoraj 100% mišičast...«;
 - »Jaz imam mojega CJ-a na 90 – 100% mišične mase..«;
 - »Spomnim se, ko sem prvič postal mišičast sem se počutil, da lahko hitreje pretepem druge..«; (Gtaforums)

- »Liki so podobe resničnih raperjev« (»Characters mean a real life rappers?«) (Gtaforums)
- »Hot coffee«
 - »Ali lahko z njim odklenemo tudi gole striptizete in prostitutke?«; (Gtaforums)
- »Kako seksati v Hot coffee« (»How to sex in Hot Coffee«) (Gtaforums)
- »Rockstar Pervs?«
 - »Punco lahko peleš na zmenek v restavracijo World of Coq, ki namiguje na World of Cock ... «;
 - »San Andreas je poln namigovanja na seks.. Lahko seksamo s prostitutkami ... povsod je številka 69, Burger Shot, Cock Rock ... «;
 - »Meni se zdijo kletvice primerne za igro«;
 - »Nimam nič proti, igre so namenjene odraslim«; (Gtaforums)
- »Območje 69« (»Area 69«)
 - »Ali kdo posluša kaj pravijo po zvočniku na tem območju? Kdor je ukradel porno revije naj jih prosim vrne ... «;
 - »Aparat za špricanje je bil ponovno napolnjen ... «;
 - »opozorilo, da tekanje po hodnikih in držanje škarij ni dovoljeno ... «; (Gtaforums)
- »Spimpaj moj avto« (»Pimp my ride«) (Gtaforums)
- »Kateri je tvoj najljubši avto?« (»What's your favorite casual car?«) (Gtaforums)
- »Katero svoje dekle bi najraje ubil?« (»Which gf do u wanna kill the most?«)
 - »Jaz bi najraje ubil Millie, ker me jezi ... mislim, da je neumna, saj so vse, ampak ona je najbolj ... «;
 - »Michelle ... Ko pospešim in se ponesreči zaletim se pritožuje, tudi ko upočasnim se pritožuje ... «;
 - »Jaz sovražim Denise, ker sovražim plesati«;
 - »Če jo ubiješ imaš največ koristi.. dobiš ključ, obleko, nje ni več in ni potrebno več hoditi na zmenke ... «;
 - »Sovražim vse punce, ker se je potrebno ubadati z njimi ... «;
 - »Vse so neumne ... «; (Gtaforums)
- »Izločanje deklet« (»Girlfriend Cull«)

- »Trenutno hodim na zmenke z dekleti ... Ko bom dobil vse ugodnosti bi jih rad vse pobil ... «;
- »Ne maram jih pobiti, ker potem Carl izgubi določene sposobnosti ... «;
- »Dobivanje daril in pobijanje deklet je cilj po mojem mnenju ... «; (Gtaforums)
- »Najljubša punca« (»Favorite girlfriend«) (Igta)
 - »Moja najljubša je Denise, ker jo zlahka poseksaš«;
 - »Moja najljubša je Millie, ker jo najlažje pripraviš do kave (Hot coffee)«;
- »Najbolj seksi pešec/peška« (»Sexiest pedestrian«)
 - »najboljša kurba? ... «;
 - »Mislim, da je punca v rdečem na Los Santos plaži najbolj seksi v igri«; (Gtaforums)
- »Kdo je ta punca z liziko?« (»Who is that lolipop girl?«) (Gtagaming)
- »Kdo je punca z naslovnice?« (»Who`s the blond girl on the cover«)
 - »Ali je del zgodbe ali samo naključna prostitutka...«; (Gtaforums)
- »Punca«; »Kje je Lola?« (»The girl; Where is Lola«) (Gtagaming)
 - »njeno polno ime je Lola Del Rio... vem da je ona, ker je rečeno, da redno liže liziko (often sucking a lollipop);«
- »Kdo je največji lomilec src v GTA« (»Who is GTA`s biggest ladie killer?«) (Igta)
- »Stave in zmage« (»Gamblings and winnings«)
 - »Zanima me, kolikšna je vaša največja zmaga, morate jo podpreti s slikami...«; (Igta)

V temi »Objavi svojega CJ-a« so člani Gtagaming foruma objavili tudi veliko slik. Spodaj bom prikazal štiri, ki najbolj povzemajo vse objave:

Slika 9.4: CJ 1



Vir: Ruruoni (2011).

Slika 9.5: CJ 2



Vir: Simons (2011).

Slika 9.6: CJ 3



Vir: Gnp (2011).

Slika 9.7: CJ 4



Vir: Aztec Groove (2011).

Po pregledu vseh objavljenih slik in opisih (njihovih) CJ-jev smo ugotovili, da je med več kot 480 objavami samo okoli 10-20 CJ-jev brez majice, torej zgoraj brez (glej Sliko 9.4, Sliko 9.5, Sliko 9.6 in Sliko 9.7). V večini primerov gre za oblečenega CJ-a z dolgimi hlačami, gangsterskim izgledom, majico s kratkimi ali dolgimi rokavi po okusu igralca. Igralci se torej radi identificirajo s CJ-em, torej s svojim avatarjem, in ga oblečejo po svojem okusu oziroma tako, kot bi se oblekli sami, če bi imeli pri oblačenju malo več svobode. Nekaj je tudi eksperimentiranja s podobo v igri. Nekateri oblečejo svojega avatarja kot kmeta, ekstremnega gangsterja s pobarvanimi lasmi ali večerno obleko. Preko modov in dodatkov za igro je namreč mogoče oblikovati čisto poljubno obleko in podobo lika, tudi spreminjanje barve polti. Največ igralcev dojema avatar kot možatega, seksističnega in mišičastega moškega, ki spominja na današnje slavne raperje. Mišične mase avatarja ni težko pridobivati in veliko igralcev teži k temu, da imajo nabildanega avatarja. Na Igtforumu sploh ni tem o izgledu CJ-a. Na nobenem izmed forumov se ne pojavljajo teme ali objave o spolni privlačnosti avatarja oziroma o

tem, kako spolno privlačen se zdi igralcem. Pojavljajo se samo teme o privlačnosti avatarja za dekleta v igri oziroma na kaj je potrebno biti pozoren, da lahko svoja dekleta v igri spraviš v posteljo ali imaš od njih kaj koristi. Trud, ki je potreben za mišičasto telo, je minimalen in podoba CJ-a je pomembna samo za to, da lahko osvajaš punce.

Veliko je tem o oblekah in podobah sekundarnih likov ženskega spola; tudi o tem, kakšne osebnosti so. Objave igralcev nazorno prikazujejo, kako jih dojemajo. Predvsem v veliko objavah igralcev je razvidno, da jih dojemajo kot neumna, seksi dekleta, ki so jim na voljo za spolne užitke, ko pa se jih naveličajo, se jih lahko tudi z lahkoto znebijo. Kljub malo vloženega truda za pozornost in naklonjenost deklet je nekaterim igralcem še ta odveč in bi radi še lažje načine za osvajanje deklet. V določenih temah izbirajo najlepše deklet in najbolj seksi peško, torej sekundarni lik neodvisen od zgodbe. Ti temi sta zelo razširjeni, o čemer priča veliko objav. V temi izbire najljubšega dekleta kot pomemben kriterij navajajo »lahkost« deklet; ljubša jim je tista, katero hitreje pripravijo do spolnega odnosa. Pri splošni izbiri najbolj seksi dekleta je igralcem najbolj pomembna njihova seksipilnost, privlačnost in pomanjkljiva obleka. Pojavijo se tudi teme, na kakšen način bi se igralci znebili deklet, jih ubili in katero izmed njih najraje. Nekdo celo izrazi, da je izkoriščanje deklet za darila, užitke in nagrade ter potem njihova usmritev v igri tudi eden izmed ciljev. Pogosto se pojavljajo tudi teme in razprave igralcev o tem, kdo je seksi deklet iz naslovnice in kje jo najti.

Zelo razširjene so teme s predlogi za novi glavni lik v naslednji igri. Večina jih je proti ženskemu liku (izmed 60 objav na Gtaforums jih je manj kot 5 za ženski lik). Če so se že strinjali z likom, so se predvsem zato, ker bi jo radi gledali. Drugače so razvidni predvsem predlogi za moški, možat in grob lik. Igralci se želijo identificirati z likom, kar jim pri ženskem avatarju ne bi bilo omogočeno. Zelo tipične maskuline so tudi ostale objave in teme o hitrih avtomobilih, orožju, ubijanju pešcev, teme, ki nakazujejo tekmovalnost igralcev in razprave o elementih igre, ki se navezujejo na seks, spolnost in perversnosti (Cock¹⁶ Rock, World of Coq (cock), Area 69¹⁷ itd.). Veliko tem se vrti okoli dodatka »Hot Coffee«, kjer igralci razpravljajo predvsem o tem, zakaj je kontroverzen in kako ga odkleniti oziroma uporabiti. Želijo si še več golote v igri. Igro dojemajo kot dobro zastavljeno, zabavno in si je ne predstavljajo z večjo cenzuro ali brez kletvic.

¹⁶ Cock = penis.

¹⁷69 kot spolni položaj.

Poglejmo si še zelo pomemben vidik raziskave, stopnjo identificiranja z avatarjem oziroma glavnim likom. Kot je razvidno iz povzetih objav, je večina pisana v prvi osebi ednine oziroma s svojilnimi zaimki. Takšne objave o avatarju oziroma glavnemu liku igre nakazujejo na visoko stopnjo identificiranja z likom in močno zatopljenost. Igralci dojemajo avatarja kot sebe ali kot svojo reprezentacijo v virtualnem svetu. Interakcija z virtualnim svetom in avatarjem tako vpliva na njihov pogled na svet in mišljenje.

10 Zaključek

Najprej si pogledjmo, do kakšnega zaključka smo prišli pri pregledu preteklih študij. Pretekle raziskave kažejo, da je večina iger namenjenih predvsem moškemu občinstvu (Cassel in Jenkins 1998), raziskave o analizi vsebine in reprezentacijah so prišle do rezultatov, da so ženski liki manjkrat reprezentirani in pogosteje prikazani kot spolni objekti, pomanjkljivo in provokativno oblečeni (Beasley in Collins Standley 2002; Dietz 1998; Heintz-Knowles in Henderson 2002). V nalogi smo izvedeli, da so manj reprezentirane skupine manj vidne in posedujejo manjšo družbeno moč kot bolj reprezentirane. Odsotnost družbenih skupin v igrah ima ideološki vpliv, saj reprezentacije medijev povzročajo vtis na občinstvo oziroma igralca. Konstrukti o skupinah morajo biti priklicani preko medijev. Tisti, ki so v večji meri reprezentirani, bodo torej v igralcu dobili večjo težo, ta se bo lažje identificiral z njimi in jih bo večkrat priklical v spomin, s čimer se povečuje njihova družbena moč. Igre preko ideoloških reprezentacij narekujejo in usmerjajo našo pozornost o tem, kaj je pomembno in kaj ne.

Sedaj si pogledjmo še sklepe, do katerih pridemo preko študije reprezentacij. Znotraj igre GTA se preko reprezentacij še vedno ohranja stereotipna vloga spola, ki velja za prevladujočo zahodnjaško kulturo. Konformizem z dominantno konstruirano moško kulturo se prikazuje preko reprezentacije glavnega lika, saj vidimo, da so za CJ-a značilne vse lastnosti prevladujoče ideologije moških. Kot smo videli, ni važno, kakšno vlogo imajo ženske, v so igri povezane s seksom in so tam predvsem iz seksualnih razlogov. To odraža nagnjenje igre k tretiranju žensk kot seksualnih igračk. GTA vsebuje problematično reprezentacijo teles preko spola in reprezentacije igre so zelo mizogine. Če poskušamo prevzeti pozitivne reprezentacije igre, ugotovimo, da je androcentrizem¹⁸ v GTA celo tako odkrit in značilen, da se postavlja vprašanje, ali ne služi drugim namenom, mogoče celo provokaciji. Stereotipno prikazovanje je namreč v smislu razdiranja cenzure lahko pozitivno, saj razdira tabuje s provokativnim in satiričnim prikazovanjem. Tvorijo lahko dispozicije seksističnega in diskriminatornega prikazovanja, ki je odprto javnosti. Igra mogoče želi s stereotipiziranjem in negativnim prikazovanjem žensk vplivati na kulturni status podrejene skupine in preseči določene tabuje. Na takšne reprezentacije spola lahko gledamo iz dveh vidikov, kot ideološke

¹⁸ Androcentrizem je središčnost moških, postavljanje moških v središče dogajanja.

hegemonične uprizoritve manjšin ali kot razdiralce tabujev, ki želijo šokirati na račun manjšin.

V študiji reprezentacij Tomb Raiderja smo ugotovili, da je Lara v osnovi reprezentirana kot hiperseksualna ženska, ki služi moškim pogledom na svet in signficira moško poželenje. Kljub ženskemu avatarju je torej Tomb Raider vseeno bolj moška igra in Lara spolni objekt, z večjo željo osvajati moška srca kot nanašati se na ženske. Kot izkrivljena podoba ženske, ki uteleša moške fantazije, je poglobljena tudi preko dodatka Nude patch. Ugotovili smo, da se popularni dodatki in poseganje v kodo Tomb Raiderja (z oblikovanjem oblek in izgleda Lare) osredotočajo na njeno spolnost in seksualno podobo. Ženski lik, ki je drugače povezan s pojmom reprodukcije, v virtualnem svetu postane simbolična povezava za seks in uničenje. Zakaj je takšen seksualno stereotipiziran lik za moške, razumemo, če se zavedamo, da računalniška tehnologija izvira iz moške industrije in vojaške tehnologije. Preko analize reprezentacij smo ugotovili, da predstavlja aktiven ženski junaški lik in vojaersko glavno junakinjo. Lahko je močna in aktivna osebnost kot moški, dokler je prikazana hiperseksualno kot kompenzacija, ki zmanjšuje njen vpliv. Močan ženski karakter Lare Croft tako ni čisto pozitivna alternativa, ker gre za preveč seksualiziran lik, ki je zelo agresiven, kar je spet predvsem po godu moških. Vseeno predstavlja uveljavitev v tradicionalno moškem svetu, zavrnitev patriarhalnih vrednot in fizične omejitve žensk lastnosti, ki zavračajo idejo, da ženske spadajo v domače in privatno okolje.

Kot smo videli, ne gre za tipične negativne stereotipe, ampak tudi za provokativne v igri GTA in pozitivne v Tomb Raiderju, ki predstavljajo hegemoničen boj z dominantno ideologijo. Igra Tomb Raider se še vedno v manjši meri podreja statusu quo oziroma trenutnemu razumevanju dominantne ideologije kot igra GTA. Na primer, dominantni kodi zahodne družbe le redko dojemajo žensko kot fizično močnejšo in samostojnejšo od moških, reprezentacija v Lari pa le-to postavi kot ravno takšno. S tem dualnost spola izginja, ženske prevzemajo značilne maskuline in feminine lastnosti. Herojski liki žensk, ki vstopajo tudi v akcijsko – avanturistične vsebine podirajo sistem binarnosti moški – ženska in vzpostavljajo nov sistem pojmovanja spola. V igri GTA je ravno obratno, vse ženske so v podrejenem položaju in v vlogi neenakopravnih spremljevalk moškega lika.

V študiji primera smo raziskovali tudi recepcijo obeh iger. Pri igri GTA prihajamo do zaključka, da se igralci strinjajo s pomeni, ki jih prinaša igra, prevzemajo androcentristični pogled in povečevanje moških. Igra v raziskani recepciji članov forumov ohranja okvire patriarhalne ideologije in še bolj jasno razmejuje binarnost moških in žensk. Gre za dominantno-hegemonično odkodiranje igre in uspešen prenos dominantne moške ideologije na igralca.

Iz recepcije Tomb Raiderja lahko sklepamo, da je igralčev pogled poln poželenja pri pogledu na lepo in mogočno razstavo, ki mu jo ponuja Lara. Igralci se zavedajo, da Lara ni živa, a občutki pri gledanju Lare so še kako resnični. V vlogi avatarja je bolj opazovana in igrana, igralci se počutijo, da jo gledajo in kontrolirajo. To povzema patriarhalne ideološke odnose kontrole in skrbi moškega subjekta nad ženskim objektom. Igralec vidi sebe kot subjekt in Laro kot objekt pod njegovo kontrolo. Objektiviziranje Lare s strani moških igralcev prihaja iz strahu, da so izkušnje s strani ženskega lika, zato se ne morejo identificirati z Laro in doživeti čustev Lare kot svojih. Očitno je, da moški v ženskem liku oslabi moškost kot identiteto in ženska ob pretiranih znakih ženskosti (obline, telo) v Lari doživi oslabitev identifikacije z žensko. Ob njej se počutijo nezadostno, zanje postane simbol sodobne ženske, katera ima telo, ki je popolnoma nerealno.

Ko smo v nekaj zatopljeni tako, kot smo v igre, začnemo sprejemati podobe iger kot del našega realnega in naravnega življenja. Vživetost je večja v igri GTA in zato so pomeni igre uspešneje preneseni na igralca. Moški igralci so se poistovetili z igro in jo razumeli znotraj ideoloških pomenov, ki jih prinaša. Hitro so se postavili v vlogo stereotipno moških, močnih in vzvišenih moških, ki vsakdanje opravljajo z orožjem in imajo vse pod nadzorom. Nasprotno je identificiranje z ženskim likom dosti manjše in igralci dojemajo Laro bolj kot uresničitev njihovih spolnih fantazij. Zagledali so se v njeno podobo, jo začeli izpopolnjevati in se osredotočali na njeno seksipilnost, kljub temu da ima veliko moških lastnosti in je dovolj močna, da bi se lahko vsakdo poistovetil tudi z njenim likom.

Kljub različnim spolom avatarjev sta obe preučevani igri bolj tipično moški igri. Igri sta tako različni in tako podobni. Igralci se osredotočajo samo na seksipilnost žensk in užitke ob gledanju njihovih teles. Igri ne dosežeta podiranja stereotipov pri recepciji občinstva, čeprav imata obe potencial za to. Sprejete so predvsem tako kot

reprezentirajo, brez večjega kritičnega diskurza. Poudarjata zaželeno produkcijo pomenov in pri obeh igrah gre predvsem za dominantno hegemonsko pozicijo branja ali zaželenega branje teksta. Igralci sprejemajo producirane pomene in odkodirajo tekst v skladu z danim kodom, ki ga posreduje dominantna ideologija moških. Tekom naloge smo namreč ugotovili, da tisti, ki ustvarjajo in razvijajo igre, prevzemajo vlogo dominantne kulture v svetu računalniških iger. In to so moški.

Ključna ugotovitev diplomskega dela je, da spol avatarja vpliva na recepcijo in stopnjo identificiranja z likom, na kar ima velik vpliv dominantna ideologija v družbi, ki takšni recepciji daje naravni pomen. Kot smo videli, je recepcija moških likov ali avatarjev v igri precej drugačna od ženskih. Stopnja identificiranja z moškim likom je veliko večja kot z ženskim. Kljub potencialu reprezentacije močnih žensk so ženske v novih medijih še vedno večinoma sprejete samo kot spolni objekt. Reprezentacija in recepcija likov sta kljub razsežnostim novega medija v zahodnem svetu še vedno podrejeni dominantni patriarhalni ideologiji, čeprav v bolj subtilnem smislu.

11 Literatura

Aberchtslund, Anne-Mette. 2007. *Gender and the Player Cyborg: Ideological Representation and Construction in Online Games*. Aalborg: Aalborg University.

Academicocolab. 2010. *Games as Ideological worlds*. Dostopno prek: <http://www.academicocolab.org/resources/documents/> (16. april 2011).

Alasuutari, Pertti. 1999. Introduction. Three Phases of Reception Studies. V *Rethinking the media audience: the new agenda*, ur. Pertti Alasuutari, 1–21. London: Sage.

Althusser, L. 1997. Ideology and Ideological State Apparatuses (Notes towards investigation). V *Mapping Ideology*, Slavoj Žižek, 100–140. London: VERSO.

Arstechnica. Dostopno prek: <http://arstechnica.com> (9. april 2011).

Aztec Groove. 2011. *CJ 4*. Dostopno prek: <http://www.gtagaming.com/forums/> (10. april 2011).

Avsec, Andreja. 2002. Stereotipi o moških in ženskih osebnostnih lastnostih. *Psihološka obzorja* 11 (2): 23–35.

--- 2009. *Psihologija osebnosti*. Dostopno prek: http://www.psiha.net/aavsec/PPT/Spol_razlike.pdf (21. marec 2011).

Beasley, Berrin in Tracy Collins Standley. 2002. Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society* 5 (3): 279–293.

Bolter, Jay David in Richard Grusin. 1999. *Remediation: understanding new media*. London: MIT Press, cop.

Carr, Diane. 2002. Playing with Lara. V *SCREENPLAY: cinema/videogames/interfaces*, ur. G. King, & T. Kyrzwinska, 171–180. London: Wallflower Press.

Cassell, Justine in Henry Jenkins. 2000. Chess for Girls? Feminism and Computer Games. V *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, ur. Justine Cassell in Henry Jenkins, 2–46. London: MIT Press.

Chandler, Daniel. 1994. *Semiotics for begginers*. Dostopno prek: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/> (17. april 2011).

Consalvo, Mia, Nicole Martins, James D. Ivory in Dmitri Williams. 2009. The virtual census: Representation of gender race and age in video games. *New Media Society* 11 (5): 815–834.

Davis, Glyn. 2007. The ideology of the visual. V *Exploring visual culture: definitions, concepts, contexts*, ur. Matthew Rampley, 163–178. Edinburgh: Edinburgh University Press.

DeVane, Ben in Kurt D. Squire. *The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas*. Wisconsin: University of Wisconsin.

Dietz, Tracy L. 1998. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles: A Journal of Research* 38 (5/6): 425–442.

Dovey, Jon in Helen Kennedy. 2006. *Game Cultures: Computer games as new media*. Maidenhead: Open University Press.

Downs, Edward in Stacy L. Smith. 2009. Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles* 62 (11/12): 721–733.

Dreunen, van Joost. 2008. The Aesthetic Vocabulary of Video Games. V *Computer games as a sociocultural phenomenon: games without frontiers, war without tears*, ur. Andreas Jahn-Sudmann in Ralf Stockmann, 3–12. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Eidos forum. Dostopno prek: <http://forums.eidosgames.com/index.php> (12. april 2011).

Entertainment Software Association. 2010. *Essential facts 2010*. Dostopno prek: <http://www.theesa.com> (10. april 2011).

Eskelinen, Markku. 2001. The gaming situation. *Game Studies: the international journal of computer game research* 1 (1). Dostopno prek: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (12. marec 2011).

Fiske, John. 1990. *Introduction to communication studies*. London: Routledge.

Flanagan, Mary in Helen Nissenbaum. 2008. Design heuristics for activist games. V *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*, ur. Yasmin. B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner in Jennifer Y. Sun, 265–281. Michigan: MIT Press.

Gamespot. Dostopno prek: www.gamespot.com (12. marec 2011).

Garite, Matt. 2003. *The ideology of interactivity (Or Videogames and the Taylorization of Leisure)*. Syracuse: Syracuse University.

Gender videogames. 2011. *Media Awareness Network*. Dostopno prek: http://www.media-awareness.ca/english/parents/video_games/concerns/ (5. marec 2011).

Gnp. 2011. *CJ 3*. Dostopno prek: <http://www.gtagaming.com/forums/> (10. april 2011).

Gtaforums. Dostopno prek: <http://www.gtaforums.com/> (12. april 2011).

Gtagaming. Dostopno prek: <http://www.gtagaming.com/forums/> (10. april 2011).

Hall, Stuart. 2004. Delo reprezentacije. V *Medijska kultura: kako brati medijske tekste*, ur. Breda Luthar Vida Zei in Hanno Hardt, 35–95. Ljubljana: Študentska založba.

--- 1997a. Representation and the media. V *Media Education Foundation*, ur. Sanjay Talreja, Sut Jhally in Mary Patierno, 2–22. Northampton: Mef.

--- 1997b. *Representation: Cultural representation and signifying practice*. London: Sage.

Haninger, Kevin in Kimberly M. Thompson. 2004. Content and ratings of teen-rated video games. *Journal of the American Medical Association* 291 (7): 856–865.

Hayes, Elisabeth. 2005. Women, video gaming & learning: beyond stereotypes. *Tech Trends* 49 (5): 23–28.

Heeter, Carrie in Brian Winn. 2008. Gender identity, play style and the design of games for classroom learning. V *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*, ur. Yasmin. B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner in Jennifer Y. Sun, 281–301. Michigan: MIT Press.

Heintz-Knowles, Katharine. E. in Jennifer Jacobs Henderson. 2002. *Gender, Violence and Victimization in Top-Selling Video Games*. Dostopno prek: <http://list.msu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind0209A&L=AEJMC&T=0&F=&S=&P=15036> (12. februar 2011).

Herbst, Claudia. 2004. Lara's Lethal and Loaded Mission: Transposing Reproduction and Destruction. V *Action chicks: new images of tough women in popular culture*, ur. Sherrie. A. Inness, 21–47. New York: Palgrave Macmillan.

Huizinga, Johan. 1955. *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press.

Ign. Dostopno prek: <http://www.ign.com> (11. april 2011).

Igta. Dostopno prek: <http://www.igrandtheftauto.com/forums/> (12. april 2011).

Innes, Sherrie. A. 2004. "Boxing Gloves and Bustiers": New Images of Tough Women. V *Action chicks: new images of tough women in popular culture*, ur. Sherrie A. Innes, 1–21. New York: Palgrave Macmillan.

Jenkins, Henry. 2000. Complete Freedom of Movement: Video Games as Gendered Play Spaces. V *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, ur. Justine Cassell in Henry Jenkins, 262–298. London: MIT Press.

Kafai, Yasmine B., Carrie Heeter, Jill Denner in Jennifer Y. Sun. 2008. Preface: Pink, purple, casual, or mainstream games: Moving beyond the gender divide. V *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*, ur. Yasmine B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner in Jennifer Y. Sun, XI–XXI. Michigan: MIT Press.

Kennedy, Helen. W. 2002. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the limits of textual analysis. *Games Studies: the international journal of computer game research* 2 (2). Dostopno prek: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> (12. Februar 2011).

Khaled, Fazia. 2010. *Analysis of a video game content*. Sorbonne: Sorbonne University.

Lacey, Nick. 1998. *Image and representation: key concepts in media studies*. London: Macmillan.

Lockwood, Dean in Tony Richards. 2008. Presence-Play: The Hauntology of the Computer Game. V *Computer games as a sociocultural phenomenon: games without*

frontiers, war without tears, ur. Andreas Jahn-Sudmann in Ralf Stockmann, 175–186. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Matoski, Mirela in Mojca Planšak. 2009. *Medijsko sporočanje*. Ljubljana: Zavod IRC.

Mikula, Maja. 2003. Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 17 (1): 79–87.

Parker, Kevin. 2004. *Free play*. Dostopno prek: <http://reason.com/archives/2004/04/01/free-play> (17. april 2011).

Pearce, Celia. 2008. *Game Design as Cultural Practice*. Dostopno prek: http://flux.blogs.com/gamedesignandculture/5_gender_race_representation/page/2/ (1. junij 2011).

Pelletier, Caroline. 2008. Gaming in Context: How young people construct their gendered identities in playing and making games. V *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*, ur. Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner in Jennifer Y. Sun, 145–161. Michigan: MIT Press.

Pezdir, Zala. 2008. Feminizem, antropologija in raziskovanje moških. *Kula* 1 (1): 8–18.

Poseidons Doom. 2011. *Lara 2*. Dostopno prek: <http://www.tombraiderforums.com> (10. april 2011).

Rachel. 2009. *Assignment 2: Gender Representations in GTA IV and Wii*. Dostopno prek: <http://www.mysocialnetwork.net/blog09/410/UN5/2009/03/assignment-2-gender-representations-in-gta-iv-and-wii.html> (20. februar 2011).

Ruruoni. 2011. *CJ 1*. Dostopno prek: <http://www.gtagaming.com/forums/> (10. april 2011).

Rusch, Doris C. 2008. Emotional Design of Computer Games and Fiction Films. V *Computer games as a sociocultural phenomenon: games without frontiers, war without tears*, ur. Andreas Jahn–Sudmann in Ralf Stockmann, 22–32. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Salen, Katie in Eric Zimmerman. 2004. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Schleiner, Anne Marie. 2001. Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender–Role Subversion in Computer Adventure Games. *Leonardo* 34 (3): 221–226.

Simons. 2011. *CJ* 2. Dostopno prek: <http://www.gtagaming.com/forums/> (10. april 2011).

Stanković, Peter. 2002. Kulturne študije: pregled zgodovine, teorij in metod. V *Cooltura: uvod v kulturne študije*, ur. Aleš Debeljak, Peter Stanković, Gregor Tomc in Mitja Velikonja, 11–71. Ljubljana: Študentska založba.

Sutton – Smith, Brian. 2001. *The ambiguity of play*. London: Harvard University Press.

Švab, Alenka. 2002. "Divided we stand" – teme in dileme študij spolov. V *Cooltura: uvod v kulturne študije*, ur. Aleš Debeljak, Peter Stanković, Gregor Tomc in Mitja Velikonja, 195–210. Ljubljana: Študentska založba.

Tansy. 2011. *Lara I*. Dostopno prek: <http://www.tombraiderforums.com> (10. april 2011).

Therrien, Carl. 2008. Graphics in Video Games. V *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*, ur. Mark J. P. Wolf, 239–251. Westport: Greenwood Press.

Tkone. 2011. *Lara 3*. Dostopno prek: <http://www.tombraiderforums.com> (10. april 2011).

Tombraiderforums. Dostopno prek: <http://www.tombraiderforums.com> (10. april 2011).

Winnicott, Donald Woods. 1999. *Playing and reality*. London: Routledge.

Wolf, Mark J. P. 2008a. What Is a Video Game? V *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, ur. Mark J. P. Wolf, 3–9. Westport: Greenwood Press.

--- 2008b. Morals, Ethics, and Video Games. V *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, ur. Mark J. P. Wolf, 283–293. Westport: Greenwood Press.

Woollacott, Jannet. 1992. Messages and meanings. V *Culture, society and the media*, ur. Michael Gurevitch, Tony Bennett, James Curran in Jannet Woollacott, 87–110. London: Routledge.