

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

**Tereza Krobová**

**Genderová analýza ženských hrdinek  
v počítačových hrách**

*Diplomová práce*

Praha 2014

Autor práce: **Tereza Krobová**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslav Švelch, PhD.**

Rok obhajoby: **2014**

## **Bibliografický záznam**

KROBOVÁ, Tereza. *Genderová analýza ženských hrdinek v počítačových hrách*. Praha, 2014. 108 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí práce: Mgr. Jaroslav Švelch, PhD.

## **Abstrakt**

Práce se zaměřuje na genderovou analýzu ženských postav v počítačových hrách, konkrétně pak na žánr akčních počítačových her. Všíká si zcela specifické situace, ve které ženské postavy vykazují výrazně ambivalentní status – vykazují jasně femininní charakteristiky, pohybují se ale v jasně maskulinním prostoru a věnují se archetypálně jasně maskulinním činnostem. Práce se tak analýzou konkrétních hratelných postav snaží zjistit, zda počítačové hry jako nové médium svým ztvárněním ženských postav přispívají k produkci a reprodukci genderových stereotypů, zda tyto stereotypy dekonstruuje a mění, nebo zda dokonce vytváří stereotypy nové. Součástí analýzy je jak samotná analýza reprezentace ženských postav v audiovizuální, respektive narativní složce počítačových her, tak analýza samotné interaktivní složky – tedy samotného hraní. V tomto smyslu se tak práce snaží zjistit, jak ženské postavy vypadají, zda se prezentují archetypálně femininními nebo maskulinními charakteristikami a jaké slasti jejich hraní může nabízet pro mužské i ženské hráče (a zda je v těchto slastech nějaký rozdíl). Práce se také věnuje možnému subverzivnímu čtení a chápání počítačových postav i implikací v kontextu queer studií, které takové čtení nabízí.

## **Abstract**

This work focuses on a gender analysis of female characters in video games, specifically the action genre of computer games in which players play from the perspective of a third party (ie see a playable character on canvas). Pays attention to very specific situations in which the female figure is markedly ambivalent status - show clearly feminine characteristics, it moves but clearly masculine space and pay the archetypal clearly masculine activities. Working with so anlyzou konkrétních computer games and playable characters trying to determine whether computer games as a new medium for his portrayal of female characters contribute to gender stereotypes and whether, therefore, become another medium, that these stereotypes produces and reproduces that deconstructs these stereotypes and changing, or whether it even creates new stereotypes. The analysis is the analysis itself as a representation of female characters in visual, narrative or folder of computer games and interactive component analysis itself - that is playing. In this sense, the work seeks to determine how the female characters look if they present archetypal feminine or masculine characteristics and what pleasure playing them can offer both male and female players. In conclusion, the work also attempts to describe the transformations which individual characters underwent a series of computer and computer subversive reading of characters and implications in the context of queer studies that offers such a reading.

## **Klíčová slova**

Počítačové hry, gender, film, reprezentace, feminismus, nová média, krása

## **Keywords**

Computer games, gender, movies, representation, feminism, new media, beauty

**Rozsah práce:** 248 020 znaků

## **Prohlášení**

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 15. 5. 2014

Tereza Krobová

## **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala svému vedoucímu Jaroslavu Švelchovi, PhD. za cenné rady a připomínky a profesorům a profesorkám z katedry genderových studií FHS UK za podnětné rady a inspiraci při přípravě celé práce. Především bych ovšem ráda poděkovala své rodině a svému partnerovi za to, že mě podporovali při psaní práce a tolerovali hodiny hraní, které byly pro analýzu her potřeba.

**Institút komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK**

**Teze MAGISTERSKÉ diplomové práce**

**TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:**

**Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:**

Krobová Tereza

**Razítko podatelny:**

**Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:**

2011

**E-mail diplomantky/diplomanta:**

Krobova.tereza@seznam.cz

**Studijní obor/forma studia:**

Mediální a komunikační studia (MSP), navazující magisterské, prezenční

**Předpokládaný název práce v češtině:**

Genderová analýza ženských hrdinek v počítačových hrách

**Předpokládaný název práce v angličtině:**

Gender analysis of the female heroines in computer games

**Předpokládaný termín dokončení** (semestr, akademický rok – vzor: *ZS 2012/2013*)

(diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)

LS 2012/2013

**Charakteristika tématu a jeho dosavadní zpracování** (max. 1800 znaků):

Různým specifickým počítačových her jako dalším zástupcům nových médií již bylo věnováno mnoho studií (věnují se především samotnému statusu her a jejich vlivu na způsoby vyprávění, případně jejich vztahu k literatuře či filmu). Je totiž důležité je chápat z kulturologického hlediska, tedy jako společenský konstrukt, který přenáší hodnoty dané společnosti.

Z tohoto důvodu je nutné, podobně jako ve filmové vědě nebo v analýze mediálních rutin, hodnot, či obsahů, definovat, jak se liší postavení žen a mužů v počítačových hrách a především pak jejich herních avatarů a avatarek, tedy virtuálních postav, které vytvořili nejen tvůrci her, ale především sociokulturní

tlaky.

V českém prostředí není téma postavení ženských hrdinek v počítačových hrách zatím zmapováno a bude se tedy jednat o první pokus. Ačkoli zahraniční, především pak anglofonní, odborná veřejnost se již nějakou dobu počítačovým hrám z hlediska genderu věnuje, nelze ho definovat jako zájem příliš komplexní a kontinuální. Opomineme-li několik esejí (například stať H. Kennedy „Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo?“) a několik publikací, které se zabývají přímo ženskými hrdinkami (zejména „From Barbie to Mortal Kombat“ od H. Jenkinse a J. Cassel, případně titul „Porn and Pong“ od D. Browna), práce o počítačových hrách se problematiky genderu dotknou vždy spíše okrajově, pouze jako jedné z možných náhledů na hry jako sociokulturního fenoménu, případně se věnují sociologické analýze ženské hráčské subkultury. Počítačové hry zatím navíc také unikají pohledu feministické kritiky.

I z toho důvodu je nutné nazírat na genderovou analýzu počítačových her jako na multiparadigmatický přístup, který využívá i poznatky z feministické filmové a literární kritiky a z genderové analýzy médií a reklamy.

**Předpokládaný cíl práce, případně formulace problému, výzkumné otázky nebo hypotézy** (max. 1800 znaků):

Základní hypotézou práce je předpoklad, že počítačové hry svým ztvárněním ženských (hlavních) postav přispívají k genderovým stereotypům společnosti a počítačové hry se tak po médiích, literatuře a zejména filmu stávají další platformou, která ukotvuje současný pohlavně genderový systém západní kultury. Ačkoli se práce okrajově dotkne i možných alternativních východisek, ve kterých prozkoumá funkčnost ženských hrdinek jako možných nástrojů ženské emancipace či případně možného uvolnění z kulturně podmíněných genderových rolí jak pro mužské, tak ženské hráče, primárním účelem bude popsat, v čem tato stereotypizace spočívá.

Základním nástrojem této analýzy je teorie „male gaze“ filmové teoretičky Laury Mulvey, která definuje film jako maskulinní výtvar, který je opět určen jen pro muže a žena je pouze objektem jeho touhy. Tento konstrukt se pokouším přenést právě na počítačové hry, konkrétně pak na akční tituly tzv. „Third person player/shooter“ žánru, ve kterém hráč postavu, kterou ovládá, vidí na obrazovce.

K tomuto účelu budou analyzovány především hry, jejich, ač pozitivní či negativní, vliv na tuto problematiku je neoddiskutovatelný: především se tak analýza zaměří na herní sérii Tomb Raider a její hrdinku Laru Croft, dále potom analyzuje odlišnosti v sériích Resident Evil, dvojici her Max Payne a v titulu Bayonetta.

**Předpokládaná struktura práce** (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

- 1. Základní vymezení pojmů**, definice žánru Third person player/shooter (TPS) a jeho specifík, stručná anotace zkoumaných počítačových her.
- 2. Hrdinka jako oběť male gaze** – stručné představení konceptu „male gaze“ Laury Mulvey a jeho aplikace na počítačové hry v žánru TPS
- 3. Specifické vlastnosti ženských hrdinek** – konkrétní analýza všech prvků, které se podílejí na genderové stereotypizaci.

**2.1 Fenomén krásy** – analýza jednoho ze zásadních vlastností ženských hrdinek, krásy. Definice toho, jak důležitá pro ženské postavy je a jakých podob nabývá.

**2.2 Násilí a ženské hrdinky** – vztah mezi násilím, které ženské postavy páchají a jejich přitažlivosti pro mužské hráče.

**3. Alternativní východiska** – stručné představení dalších možných alternativ, které mohou ženské hrdinky představovat:

**3.1 Hrdinka jako identita** – definice ženských postav jako možné alternativy genderové identity

**3.2 Hrdinka jako nástroj emancipace** – analýza rysů (pokud se vyskytují), které naopak genderové stereotypy vyvracejí. Ženské hrdinky tak lze chápat jako postavy, které emancipují (nejen) ženské hráčky.

**Vymezení podkladového materiálu** (např. titul periodika a analyzované období):

**Primárně sledované počítačové hry:**

Capcom (1996). *Resident Evil* (MS-DOS)

Capcom (1998). *Resident Evil 2* (MS-DOS)

Capcom (1999). *Resident Evil 3: Nemesis* (MS-DOS)

Capcom (2004). *Resident Evil 4* (MS-DOS)

Capcom (2009). *Resident Evil 5* (MS-DOS)

Core Design (1996). *Tomb Raider* (MS-DOS)

Core Design (1997). *Tomb Raider II* (MS-DOS)

Core Design (1998). *Tomb Raider III* (MS-DOS)

Core Design (1999). *Tomb Raider: The Last Revelation* (MS-DOS)

Core Design (2000). *Tomb Raider: Chronicles* (MS-DOS)

Core Design (2003). *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (MS-DOS)

Next Entertainment (2007). *Bayonetta*. (PlayStation3)

Remedy Entertainment (2001). *Max Payne* (MS-DOS)

Remedy Entertainment (2003). *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (MS-DOS)

**Metody (techniky) zpracování materiálu:**

Diskurzivní analýza, komparace

**Základní literatura** (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a metodě jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

**BROWN, Damon. *Porn and Pong: How Grand Theft Auto, Tomb Raider and Other Sexy Games***

***Changed Our Culture*. 1. vyd. Port Townsend, WA: Feral House, 2008, 158 s. ISBN 1-932-59536-8**

Sociologická sonda, která přichází s konceptem vzájemného propojování počítačových her a pornografie. Práce si všímá jejich společných aspektů a oba definuje jako aktéry, kteří formovali a měnili americkou společnost. Jednou ze zásadních titulů, které měly publikace takovou moc, je právě analyzovaná počítačová hra Tomb Raider.

**BRYANT, Jennings; VORDERER, Peter. *Playing Videogames: Motives, Responses, and Consequences*. 1. vyd. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2006, 464 s. ISBN 000452463**

Soubor esejů, které se týkají především odlišných motivací hráčů a různých způsobů vnímání počítačových her a reakcí na ně. Několik příspěvků se týká otázek genderových stereotypů v hrách nebo různých genderových identit hráčů.

**CASELL, Justine; JENKINS, Henry. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. 1. vyd. Massachusetts: MIT Press, 1998, 380 s. ISBN 0-262-03258-9**

Zásadní publikace o genderu v počítačových hrách. Autoři si všímají nejen ženských postav a jejich specifik, ale také ženské hráčské komunity a počítačových her, které vznikají přímo pro tuto novou skupinu.

**KENNEDY, Helen W. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies* [online]. 2002, Volume 2, Issue 2 [cit. 2012-05-19]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.**

Analýza počítačové hry Tomb Raider. Helen Kennedy nabízí všechny možné způsoby, jak lze hlavní hrdinku hry, Lara Croft, číst, tedy nejen jako předmět mužské touhy, ale také jako možný posilující impuls ženské emancipace.

**MULVEY, Laura. Vizuální slast a narativní film. In OATES-INDRUCHOVÁ, Libora. *Dívčí válka s ideologií*. 1. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 1998, 115 - 133. ISBN 80-85850-67-2.**

Soubor esejí historicky první feministická teoretičky filmu. Laura Mulvey v klíčové práci „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ tvrdí, že film je vytvářen mužským pohledem a pro mužské publikum. Ženské postavy jsou pak jen objektem jejich touhy.

**POOLE, Steven. *Trigger happy: the inner life of videogames*. 1. vyd. London: Fourth Estate, 2000, 262 s. ISBN 1-84115-121-1**

Publicisticky laděná práce, která se zabývá různými historickými a sociálními aspekty počítačových her, kapitola „False idols“ potom především popisuje vytváření herních charakterů a problematiku genderu.

**RUTTER, Jason; BRYCE, Jo, et al. *Understanding digital games*. London: Thousand Oaks: Sage Publication, 2006, 249 s. ISBN 1412900344**

Soubor esejů, které definují aspekty počítačových her z několika úhlů. Autoři na ně pohlížejí optikou filmové nebo literární vědy a zabývají se především etickými aspekty, problematikou identity nebo genderu.

**WOLF, Naomi. *Mýtus krásy: ako sú obrazy krásy zneužívané proti ženám*. 1. vyd. Bratislava:**

**Aspekt, 2000, 337 s. ISBN 80-85549-15-8**

Jedna ze základních koncepcí feministické kritiky, v níž Naomi Wolf definuje nutnost a zároveň kulturní a sociální hodnotu ženské krásy v běžném životě, ale i v umění nebo reklamě. Krásu popisuje jako jeden z nejčastějších nástrojů útlaku žen patriarchální společnosti.

**Diplomové a disertační práce k tématu** (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

**VNOUČEK, Petr. *Sociální a kulturní status digitální zábavy* (Diplomová práce). Praha 2011, Univerzita Karlova. Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií.**

**HROUDA, Jan. *Ženy a počítačové hry* (Bakalářská práce). Praha 2007, Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií.**

**Datum / Podpis studenta/ky**

.....

**TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:**

**Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:**

**Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:**

**Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.**

**Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.**

.....  
**Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga**

**Datum / Podpis pedagožky/pedagoga**

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNY FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI **VYZVEDNOUT** V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A **NECHAT VEVÁZAT** DO OBOU VÝTISKŮ DIPLOMOVÉ PRÁCE.

**TEZE NA IKSŽ SCHVALUJE VEDOUCÍ PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.**

## Obsah:

<b>ÚVOD</b> .....	<b>3</b>
<b>POZNÁMKA O METODOLOGII A POZICIONALITĚ</b> .....	<b>4</b>
<b>1. HRY JAKO NOVÉ MÉDIUM</b> .....	<b>6</b>
1.1. Mediální konstrukce reality.....	9
1.2. Žena jako objekt touhy.....	11
<b>2. ŽENSKÉ POSTAVY V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH</b> .....	<b>13</b>
<b>3. VLASTNÍ ANALÝZA</b> .....	<b>18</b>
<b>4. REPREZENTACE ŽENSKÝCH POSTAV</b> .....	<b>21</b>
4.1. Hlavní atributy ženských hrdinek.....	21
4.1.1. <i>Krása v kontextu přijatelné zdatnosti</i> .....	21
4.1.2. <i>Oblečení jako znak</i> .....	23
4.1.3. <i>Věčně mladé hrdinky</i> .....	25
4.1.4. <i>Bez závazků a bez partnera</i> .....	26
4.2. Úroveň archetypu.....	28
4.2.1. <i>Archetyp femme fatale a dominy</i> .....	28
4.2.2. <i>Domina jako výraz rozporných genderových vlastností</i> .....	33
4.3. Dotváření identity.....	38
4.3.1. <i>Oficiální marketing</i> .....	38
4.3.2. <i>Filmové adaptace</i> .....	48
4.3.3. <i>Fan art</i> .....	53
<b>5. HRANÍ ŽENSKÝCH POSTAV</b> .....	<b>56</b>
5.1. Sadomasochistický voyeurismus.....	62
1.1. Experimentování s vlastní identitou.....	66
<b>2. AMBIVALENTNOST JAKO IMPULS K VYJEDNÁVÁNÍ</b> .....	<b>69</b>
2.1. Pozitivní rolové modely.....	70

2.2. Narušení genderových stereotypů .....	72
2.3. Sexuální objekt pro všechny .....	75
2.4. Queer interpretace .....	79
<b>3. BUDOUCNOST (ŽENSKÝCH) POSTAV – LEPŠÍ A MORÁLNĚJŠÍ?.....</b>	<b>83</b>
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>93</b>
<b>SUMMARY .....</b>	<b>95</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>97</b>
Primární zdroje:.....	97
<i>Počítačové hry:</i> .....	97
<i>Filmy:</i> .....	97
Použitá literatura: .....	98
Internetové stránky a populární články: .....	104
Obrázky: .....	106

## Úvod

Počítačové hry již v současnosti nelze vnímat jako jednoznačně marginální fenomén určený pro úzkou subkulturu. Naopak jsou vlivným médiem, které se podílí na produkci a podobě současné (západní) popkultury. Tato práce se proto snaží zjistit, zda počítačové hry svým ztvárněním ženských postav přispívají ke genderovým stereotypům, zda a jak tyto stereotypy dekonstruuují a mění, nebo zda dokonce vytváří stereotypy nové.

Práce proto zkoumá, proč jsou ženské hrdinky tak vizuálně atraktivní a jaké důsledky může mít jejich (zdánlivá) emancipační role na genderové stereotypy. Ptá se, pro koho jsou ženské postavy vůbec určeny a zda může tento fakt ovlivňovat způsob, jakým hráč hru hraje. Při této analýze se přitom soustředí především na úroveň samotného textu, nikoli na to, jak skutečně hráči mohou tyto obsahy číst. Nelze totiž nikdy s jistotou říct, jak každý jedinec hraní konkrétní postavy vnímá a které vlastnosti jsou pro něj důležité. Možnost vlastního svobodného čtení nabízí každý text, u počítačové hry jako interaktivního média to platí o to důrazněji. Cílem práce je tak spíše analyzovat dominující způsoby preferovaného čtení existence a hraní ženských postav, které počítačové hry nabízejí a případně i několik dalších možností čtení subverzivního.

V první části se tak práce zaměřuje na to, jakou femininitu tyto konkrétní ženské postavy reprezentují. V druhé části pak popisuje specifika samotného hraní i situace, které mohou při ovládnutí ženských postav nastat. Poslední část této práce je pak věnována dalším možnostem, jakými lze ženské postavy v počítačových hrách číst a co vlastně jejich ambivalentnost může znamenat pro celé médium počítačových her. Kromě samotných počítačových her práce využívá také recenze počítačových her a komentáře čtenářů i recenze jejich filmových adaptací.

Oproti schváleným tezím došlo v členění kapitol ke změnám. Ty si vyžádalo především hlubší pochopení tématu, a to jak počítačových her samotných, tak především genderových studií, která jsem také kvůli diplomové práci začala studovat. Druhá a třetí kapitola avizovaná v tezích je tak transformována do širšího kontextu reprezentace ženských postav. Kromě avizované analýzy vizuálních charakteristik a významů, které ztělesňuje násilí hrdinek, práce obsahuje také analýzu dalších kulturních textů, které se

na formování statusu ženských postav podílí – tedy marketingu a tzv. fan artu, tedy tvorby samotných fanoušků. Zcela nová je kapitola o samotném hraní počítačových her, která do sebe inkorporovala dříve samostatnou kapitolu o teorii male gaze.

## **Poznámka o metodologii a pozicionalitě**

Celá práce je psána z feministické perspektivy. Ačkoli jasná a homogenní definice feminismu neexistuje, pro tuto práci ho lze definovat jako myšlenkový proud, jenž se snaží popsat praktiky stávajícího genderového řádu a jeho vlivu nejen na minoritní skupiny, ale na všechny členy společnosti. Při této charakteristice vycházím především z radikálního feminismu<sup>1</sup> a queer studies<sup>2</sup>, které lze z hlediska metodologie definovat jako sociálně konstruktivistické. Sociální realita, včetně genderové identity, tak není přirozeně daná, ale opakovaně konstruovaná v rámci interakce a komunikace (srov. Butler, 1975, Haraway, 2002). Sociální konstruktivismus také z ontologického hlediska stojí v opozici k pozitivistickému paradigmatu a představě možného objektivního, nezávislého vědeckého bádání. Podle něj je tak nutné veřejně deklarovat pozicionalitu výzkumníka či výzkumnice a odmítnout zdánlivou nezájatost, která už samotným výběrem tématu či zvolených čoček prostě není možná (srov. Guba & Lincoln, 1992; Denzin & Lincoln, 2011).

Při genderové analýze hrdinek počítačových her je i proto nutné využít kvalitativní metody. Z povahy média se jedná o multidisciplinární přístup. Zkoumat komplexní zážitek, který hráči z hraní specifických postav mají, je vzhledem k jejich interaktivnosti složité. „Obsahová analýza médií jako jsou knihy, televize a film zkoumá jednotný a lineární mediální balíček. Přesný obsah zakoušený hráčem ale záleží na zkušenosti, schopnostech, času stráveném hraním a na dalších faktorech. Je tedy obtížné aplikovat systematickou nebo spolehlivou analýzu obsahu na tak mnohadimenzionální naraci“

---

<sup>1</sup> Myšlenkový proud, který se věnuje genderovému řádu jako takovému a pozici subjektu v něm. Za hlavní zdroj útlaku přitom považují sexismus. Radikální feminismus odmítá jakékoli biologizující podstaty genderu a představy o „pravém“ a skutečném ženství a mužství, feminních a maskulinních vlastnostech (Putnam Tong, 1998).

<sup>2</sup> Myšlenkový směr, který přímo vyháží z radikálního feminismu a který souvisí s genderovými studiemi, jež zkoumají gender jako základní osu společnosti. Queer studia se věnují právě genderové identitě a sexualitě a vyzývají zdánlivě přirozené binární kategorie žena/muž, homosexualita/heterosexualita a ve spojení s Foucaultovou teorií diskurzu poukazují na konstruovanost všech kategorií (Corber a Valocchi, 2003).

(Ivory, 2006: 104). Dosud ale komplexní metoda, která by pojala jak onu reprezentativní, tak interaktivní složku počítačových her, neexistuje, je proto nutné s jistou měrou nepřesnosti využít právě metodologii především filmových studií. Právě filmu je totiž svou narativní a audiovizuální složkou počítačová hra nejpodobnější.

Hlavní možností, jak lze zkoumat samotné obsahy, je kritická diskurzivní analýza (CDA) dle van Dijka a Fairclougha. Ta se snaží hledat vzorce, které jsou v jazyce spojeny s určitými tématy nebo jednáním a významy, které se k nim váží, zkoumá tedy strukturní vztahy diskriminace, dominance a moci, jež se manifestují právě v jazyku (Fairclough, 2003). Diskurzivní analýza je přitom kritická – snaží se odhalovat vztahy, které jsou neviditelné a tváří se jako přirozené. Jejím cílem je definování společenských problémů, etnických, třídních nebo genderových stereotypů i následná emancipace těchto skupin. „Nestačí ale zkoumat psané, mluvené či vizuální texty, protože vždy existují v dialektickém vztahu se společenskými, politickými a ekonomickými kontexty. CDA se proto pohybuje mezi mikroanalýzou konkrétního textu a makroanalýzou sociálních a politických kontextů, v nichž se text objevuje“ (Zábrodská, 2009: 76).

Pro mou práci je ale zásadní také takzvaná poststrukturální diskurzivní analýza (PDA), která využívá poststrukturální koncepci diskurzu, moci a subjektu ve foucaultovském smyslu (tamtéž). Stejně jako u CDA je jejím cílem zkoumat jazyk a porozumět procesu vytváření a udržování současné sociální reality, jiným způsobem ale přistupuje k řešení identifikovaných sociálních problémů. PDA nepopírá, že existují skupiny, které vlastní sociální moc, ale zajímá se primárně o nejednoznačnost, posuny a zvraty vztahů moci a bezmoci i jejím vyjednávání. Odmítá tak snahy o demystifikaci a emancipaci, taková představa totiž „předpokládá nějakou pravou, avšak aktuálně maskovanou povahu světa, již CDA může odhalit“ (Zábrodská, 2009: 77). Všimá si tedy celkové struktury a toho, jak jsou v ní určití jedinci postaveni a jak svou pozici vyjednávají. PDA využívá dekonstruktivistického paradigmatu, chce „zpochybňovat sdílené, samozřejmé vědění, a tím vytvářet prostor pro alternativní pohled na sociální problémy a strategie řešení“ (tamtéž). PDA se tak zaměřuje na diverzitu, nestabilitu, konfliktnost různých verzí sociální reality a na potenciální možnost zvratů mocenských genderových vztahů, které tato diskurzivní pluralita umožňuje.

S PDA tak souvisí feministická poststrukturální diskurzivní analýza (FPDA), která se snaží zkoumat způsoby, jakými jsou (například prostřednictvím postav ve filmu nebo v počítačových hrách) sjednávány identity, vztahy a pozice uvnitř sítě diskurzů a mocenských vztahů (Zábrodská, 2009: 79). Parker proto vymezuje užitečný soubor otázek pro FPDA, které zároveň představují jednotlivé kroky analýzy textů. Při té se ptáme, jaké objekty a sítě vztahů jsou v textu konstruovány, jakými diskurzy jsou tyto objekty a vztahy zvýznamněny, jaké pozice subjektu jednotlivé diskurzy vytvářejí a s jakými důsledky pro práva a povinnosti mluvčích, kteří jsou v nich umisťováni. Zkoumáme, jaké sankce diskurzy implikují pro ty, kteří se odchyli od pravidel, jež definují, co je smysluplné a legitimní, jaké jsou shody a rozdíly mezi identifikovanými diskurzy a jak bychom mohli popsat vzájemné vztahy (tamtéž). Tyto otázky je pak nutné následně rozšířit otázkami, které zakomponují text do širších sociálních a politických souvislostí.

K těmto analýzám diskurzu připojuji navíc i specifické feministické teorie filmu. V tomto smyslu tak lze na rovině reprezentace, ale dokonce i samotného hraní využít teorii Male gaze od Laury Mulvey (1974) nebo teorii kyborga od Dony Haraway (1985) i jejich pozdějších úprav. Pomocnou metodou budou při zkoumání interaktivní složky také psychoanalytické poznatky, které se ve feministické filmové vědě pravidelně objevují (Hanáková, 2007).

Ve své práci používám označení „počítačové hry“ a nerozlišuji tak mezi počítačovými hrami a videohrami, tedy označeními, která odkazují k platformě, na níž si je lze zahrát (na konzoli nebo na počítači). V České republice totiž převažuje právě počítačové hraní (Švelch, 2007), a proto je tento krok ryze pragmatický. Pokud hovořím o „hráči“, nemusí se primárně jednat o biologického muže či hráče s mužským genderem, ale spíše o „vepsaného čtenáře“ dle Sparkse a Campbella (1987), tedy hráče s takovým genderem, kterého text (tedy počítačová) hra předpokládá a jehož má oslovit.

## **1. Hry jako nové médium**

Počítačové hry stojí stejně jako každé nové médium před nutností obhájit svou vlastní existenci a pozici mezi médii „starými“, tedy těmi, jejichž status se sice proměňuje, ale je již ověřen a přijat nejen mainstreamovou společností, ale především akademickou obcí. Jsou to ta média, jejichž existence a funkce se neustále sleduje a zkoumá a jsou

považována za důležitý kulturní artefakt. Počítačové hry v tomto smyslu stáje stojí na okraji zájmu, ačkoli v případě zájmu diváckého již rozhodně nejsou zábavou pro úzké subkultury a i v rámci ekonomických zisků již předčí i média „stará“. Například již v roce 2008 vydělaly počítačové hry na britském trhu 4 miliardy liber – tedy vyšší částku než filmy a hudba dohromady a čtyřnásobek toho, co vydělala britská kina (Chatfield, 2009). Podobné trendy hlásí všechny západní trhy, prodejnost her navíc neustále roste - zatímco v roce 2002 vydělaly počítačové hry na americkém trhu 6,9 miliard dolarů, o deset později to bylo již 14,8 miliard (The ESA, 2012). Posledním triumfem počítačových her pak byl rok 2013, v němž se počítačová hra stala nejprodávanějším zábavním produktem všech dob. Páté pokračování série Grand Theft Auto vydělalo jen za tři dny miliardu dolarů (Maxon, 2013), zatímco historicky nejvýdělečnějšímu filmu, snímku Avatar (2009), se to podařilo za 17 dní (Telegraph: 2010). Již jen tyto argumenty signalizují, že počítačové hry jsou sociální silou, kterou nelze opomíjet jak v diskuzi společenské, tak akademické.

Stejně jako jakékoli jiné nové médium, které přistupuje do mediálního prostoru, počítačové hry na jedné straně přebírají principy a pravidla fungování médií předchozích (především filmu, ale také výtvarného umění, literatury, hudby nebo společenských či stolních her), ale také přináší zcela nové specifikum, jímž se od těch předchozích odlišují (McLuhan, 1999). Bolter a Grusini v tomto smyslu hovoří o tzv. remediaci, tedy vzájemném ovlivňování jednotlivých médií. Lze ji definovat jako „formální logiku, kterou nová média předělávají předchozí mediální formy“ (Bolter a Grusini, 1999: 273). Nová média jsou tak na těch starých závislá, definují se právě porovnáním s předchozím a tím, v čem jsou úspěšnější. Remediací navíc není lineárním procesem, nová média mohou svou estetikou nebo mechanikou ovlivňovat i média starší nebo zdánlivě nezávislá. Proto se vliv počítačových her promítá zpětně i do filmové estetiky nebo do zpravodajství (Janda, 2005).

Jak již bylo řečeno, počítačové hry se výrazně podobají především filmu. Kromě důrazu na audiovizuální složku se jedná o specifické video sekvence, tzv. cut-scény, v nichž je filmové médium a počítačové médium zcela totožné – odpadá totiž ona interaktivita a hráč se stává pouhým divákem. Cut-scény mají navíc výraznou narativní funkci – právě ony nesou děj celé hry i charaktery jednotlivých postav a s trochou zjednodušení lze říci, že po vypuštění herních pasáží tak tvoří jakýsi film. Manovich v tomto smyslu

hovoří o tzv. „cinematic interface“: „Kameru kontroluje uživatel a je identická s jeho pohledem. Vždy vidíme jen část celku. Ten tvoří subjektivní zážitek, který je blíže právě k filmové percepci než nemediovanému pohledu,“ (Manovich, 2001, 83). Specificky filmových kontextů pak nabývají počítačové hry ovládané z tzv. perspektivy třetí osoby (tzv. Third person perspective), která svou logikou simuluje právě film. Právě na ně se tato práce soustředí. Počítačové hry také přebírají esenciální logiku animovaných filmů, ve kterých animované postavičky ožijí i poté, co zemřou, a důrazně navíc pracují se stereotypním vyobrazením (Richard a Zaremba, 2005: 286). Těla ani tváře hlavních postav v nich nemusejí být realistické, protože „jsou ikonografickými a ne reprezentativními kódy“ (McCloud citován v Richard a Zaremba, 2005: 286).

S opakující se smrtí souvisí ona nová hodnota počítačových her – tedy interaktivita, kterou film nenabízí. Počítačová hra totiž v onom novém smyslu poskytuje na rozdíl od filmu interaktivitu a deliberativní spoluvytváření obsahu. „Videoherní prostor překračuje ten filmový a ukazuje různé možnosti organizování světa v nediagetickém prostoru, v němž fungují nové elementy jako navigace a interakce“ (Wolf citována v Richard a Zaremba, 2005: 286). Publikum se tak stává součástí příběhu, rozhoduje se a zároveň podléhá neočekávaným silám a událostem, které tvoří „realitu“ v herním zážitku (Grimes, 2003: 1). Počítačové hry tak lze sledovat právě ze dvou perspektiv, tedy podle toho, zda je předmětem zkoumání ona „původní“ reprezentace nebo zcela nová herní pravidla. Na jedné straně je lze z takzvané naratologické pozice vnímat jako další umělecké médium, analyzovat ho z pozice filmových a literárních věd nebo kulturních studií, na straně druhé lze zaujmout tzv. ludologickou pozici, která si všímá právě oné rozdílnosti počítačové hry, tedy specifčnosti herních pravidel a principů. Zastánci ludologické perspektivy tvrdí, že cílem nemá být studování narativů, ale naopak systému specifických pravidel (Egenfeldt-Nielsen, 2013: 15) a postavy a děj jsou tak jen rozhraním (v angličtině „interface“) pro samotná pravidla hry. „Hry jsou ve stejné chvíli objektem a procesem, nelze je číst jako texty nebo poslouchat jako hudbu, musí se hrát,“ vysvětluje z ludologické pozice Aarseth (2001). Ačkoli budu vycházet především z naratologické pozice, obě perspektivy není nutné chápat jako zcela protikladná stanoviska a právě ona specifická reprezentace může mít vliv na to, jak hráč v rámci pravidel hraje.

V každém případě je ale nutné chápat počítačové hry jako kulturní artefakty, které lze zkoumat i nezávisle na specifických technických aspektech a vlastnostech média (Durkin, 2006). Patří tak do reprezentačního systému a je proto nutné vnímat je v rámci těch ostatních (Richard a Zaremba, 2005: 285). Nejsou tak jen prostou zábavou (ačkoli takovou jistě jsou), ale specifickým kulturním textem, neoddělitelnou součástí popkultury. Stejně jako v případě ostatních médií tak koncentrují představy, normy, touhy i nerovnosti společnosti, jsou politickým jevem, ať už svou političností dávají najevo, či nikoli. Počítačová hra tak dokáže ony normy reprezentovat, měnit, vytvářet, utužovat nebo subverzivně podkopávat. Stejně jako ostatní média se navíc kromě nevědomé prezentace společenského kontextu může stát také nástrojem vědomé ideologie a propagandy konkrétních ekonomických a politických zájmů.

### **1.1. Mediální konstrukce reality**

Jaký svět tedy počítačové hry reprezentují? Nezáleží přitom na faktu, zda se konkrétní počítačová hra odehrává v reálném světě, v minulosti, ve vzdálené galaxii, zda v ní vystupují lidé či nikoli a zda je tedy „reálná“. V každém z těchto případů se totiž vztahuje právě k realitě žité – tedy i v situaci, kdy ji odmítá, přetváří, popírá nebo prostě jen zkoumá. Stejně jako u ostatních médií je tak důležité hledat odpověď na otázku, zda jsou počítačové hry pouhým zrcadlem společnosti a jejích proměn, zda tuto realitu představují v pokroucené podobě nebo zda ji dokonce záměrně či nezáměrně mění (Monaco, 2004: 263). V případě filmu se názory autorů na to, kde v tomto procesu stojí, různí, v každém případě se ale shodnou na tom, že filmy, obzvláště hollywoodské snímky, mají sklon měnit místní kulturní mýty (srov. Monaco, 2004: 264 a Hanáková, 2007: 64). Podle Monaca má film tendenci dekonstruovat tradiční kulturní hodnoty, odráží realitu a politiku a znovu ji vytváří. „Do značné míry (...) pomáhá film definovat, co je kulturně přípustné: je to sdílená zkušenost společnosti. Protože její vzory jsou psychologicky silné, ty role, pro něž žádné vzory neposkytuje, je pro jednotlivé členy společnosti obtížné pochopit, a tím méně naplňovat. Filmy, podobně jako lidová vyprávění, vyjadřují tabu a pomáhají je řešit“ (tamtéž). Jsou zdrojem a zároveň hromosvodem a hnacím motorem společenských stereotypů o skupinách, jejichž běžnější a nestereotypní obraz v nich stále většinou chybí – tedy například etnických minorit, homosexuálů nebo žen. Toto (ne)zobrazování však není záměrné, podle Hanákové je odrazem nevědomých struktur společnosti (Hanáková, 2007: 54).

Stejně jako v případě filmu je důležité stejné principy a procesy hledat i u počítačových her (nebo případně zjišťovat, že se na nich nepodílejí). Je tak možné se ptát, jakou konkrétní roli procesu konstrukce reality hrají, jak a jaké hodnoty a ideologie reprezentují (čeho má vlastně hráč na konci dosáhnout, jak toho dosáhne, jakým způsobem je odměněn, co je ve hře považováno za správné a žádoucí a co nikoli), jak je zobrazeno například násilí, láska nebo mezilidské vztahy, co definují jako zlo a dobro. Mohou se také stát dalším materiálem specifických disciplín, tedy literárněvědní (jaké příběhy vypráví a proč právě tyto?), estetické nebo sociologické (kdo je divákem-hráčem, jak se hry podílejí na socializaci jednotlivce nebo skupin?) nebo psychologické (proč jednotlivci hrají a co jim hraní přináší?). Při uvědomění se důležitosti hry jako média, které stejně jako film nabízí reprezentace minoritních skupin, se také počítačové hry stávají předmětem zkoumání postkoloniálních studií (jak je reprezentována bílá rasa i rasy ostatní, případně jaké metafory kolonializace, nadvlády či osidlování hry nabízejí?), neomarxistických teorií (jakým způsobem propagují a reprezentují kapitalistické myšlenky – hromadit a bojovat o své bohatství?) anebo právě genderových studií.

Touto optikou můžeme stejně jako v jiných disciplínách sledovat obsahy nebo publika, která tyto obsahy konzumují, tedy hráče. Genderová studia se tak mohou zajímat o to, zda hrají počítačové hry ženy nebo muži, proč si tyto hry vybírají a pro koho jsou vlastně specifické žánry určeny. Na straně druhé pak lze zkoumat samotné existující obsahy – tedy nejen celé herní světy, ale i konkrétní postavy, které se v nich vyskytují. Genderová studia se tak mohou ptát, jaký genderový řád vůbec hry prezentují, jak konstruují pohlaví (jako kategorii dichotomní, komplementární či hierarchickou, biologizující nebo kulturně konstruovanou, stabilní nebo fluidní) a v rámci queer studií i sexualitu (jsou heteronormativní, jakou variabilitu sexuality nabízejí), tedy standardní otázky, na které se ptá literární nebo filmová věda z feministické perspektivy (srov. Pratt, 1981; Hanáková, 2007).

Soustředit se přitom můžeme na celý herní prostor nebo, stejně jako tato práce, na hlavní hratelnou postavu, tedy takovou, kterou hráč ovládá. Ta se stává takzvaným avatarem hráče, jehož lze definovat jako „virtuální konstrukt, který je kontrolován lidským hráčem a slouží jako prostředek interakce s jinými lidmi nebo postavami“ (Berger citován v Grimes, 2003: 3). Právě ona hlavní, hratelná postava se může stát

důležitým předmětem analýzy – tedy na samotné úrovni reprezentace (tedy jako tento avatar vypadá, jaký má gender, barvu pleti) i na úrovni samotného hraní. Během něho hráč prožívá specifický druh herního zážitku, tzv. imerzi. Tu lze definovat jako vnoření se do hry, prožitek, při němž se hráč stává součástí herního světa a přestává do určité míry vnímat okolí (Grimes, 2003, 3). Pro co největší míru imerze je přitom nutné, aby se avatar stal ale alespoň dočasnou součástí hráčovy identity. „Identifikace s postavou je nevyhnutelnou součástí hry. Je proto nutné zkoumat vlastnosti a image avatarů pro pochopení preferovaného čtení a ideální pozice subjektu, kterou hry publiku nabízejí,“ (Grimes, 2003: 3). Rutter a Bryce (2006: 48) upozorňují, že výrazný vliv na to, jestli a jak si hru hráči se svým specifickým genderem užívají, má právě genderová reprezentace avatara. „To ukazuje, že hry nejsou chápány jen jako reprezentace genderu, ale jako kulturní texty, které mohou mít specifické symbolické významy“ (tamtéž). I proto je důležité se ptát, jak ženské postavy v počítačových hrách vypadají, jak se chovají a jaký vliv má jejich reprezentace na samotnou imerzi.

## **1.2. Žena jako objekt touhy**

Jak již bylo řečeno, přijetí premisy, že lze na úrovni reprezentace chápat počítačové hry jako film, nám umožní využít celý aparát filmové vědy, kritické diskurzivní analýzy a dalších kvalitativních metod, především pak feministické filmové kritiky. Je proto důležité se alespoň krátce zastavit u toho, jak reprezentaci ženských postav vnímá právě feministická filmová věda. Její hlavní proud, který se jako relevantní a uznávaná odnož filmové vědy formoval v rámci postmodernistické kritiky v 80. letech (Hanáková, 2007), se snaží stejně jako „standardní“ filmová věda na jedné straně analyzovat samotná filmová díla, na straně druhé pak (ženské nebo mužské) diváctvo a slasti, které jim konkrétní sledování nabízí. Využívá k tomu především práce Rolanda Barthesa, postrukturalistických autorů nebo althusserovské teorie ideologie (Hanáková, 2007: 54). Soustředí se právě na mainstreamový film a „poukazuje na to, že stereotypy ženských postav jsou z historického pohledu překvapivě stále, zatímco mužské figury se poměrně rychle proměňují“ (tamtéž). Hlavní proud feministické kritiky se ale shoduje na tom, že nelze usuzovat, že filmový průmysl vytváří takové obrazy vědomě a záměrně a funguje jako represivní a manipulační mechanismus. „Za jejich podobu nemůže filmové médium (tedy ani počítačové hry, pozn. aut.), ale normativní ideologie společnosti, která film prostupuje. Ta pojímá muže jako aktivního hybatele dějin a osobnost uvnitř

historie, ale ženu staví mimo dějiny, přiřazuje jí k věčnosti. (...) U stereotypů ženských postav se naopak mění jen ‚móda oblečení‘, ale nelze tvrdit, že by byly vytvářeny s vědomým ideologickým záměrem. Naopak staly se ‚přirozenými‘ působením ‚mýtu‘ (V Barthesově slova smyslu), který zneviditelňuje ideologii, jíž tyto obrazy slouží“ (Hanáková, 2007: 54).

Ženská postava ve filmu (a tedy i v počítačové hře) tak není prezentována sama za sebe, ale jako to, co představuje pro muže. Je proto ideologicky vytvořeným znakem (Hanáková, 2007: 55). „Obraz tedy funguje jako znak, který se nevztahuje ke skutečnému životu žen, ale k touhám a fantaziím mužů“ (tamtéž). Tento znak je naplněn kolektivní fantazií, a proto nemá smysl porovnávat filmové stereotypy se skutečnými ženami. Naopak je nutné prozkoumávat funkce a vytváření obrazu ženy (Hanáková, 2007: 60). Tato logika je ještě důraznější právě při zkoumání počítačových her, protože zatímco v hraném filmu se stále jedná převážně o živou ženu z masa a kostí, která se symbolem a znakem stává, v případě počítačových her je ztělesněným symbolem, pouhou kulturní konstrukcí bez krve a bez masa, zhuštěním toho, co „ženskosť“ je nebo není. Je odrazem onoho obrazu, který ve filmu ztělesňuje herečka, pouhým a pravým objektem diváckého pohledu. Proto lze tak jednoduše aplikovat právě feministické filmové teorie s tím, že platí ad absurdum.

Analýze oné specifické dvoudomosti her jako média, kde hráč zároveň postavu sleduje, ale také ovládá, nejlépe poslouží právě přelomová esej Laury Mulvey, která se, ač po mnohých zpochybněních a kritikách, které jí vyčítají esencialismus a rigidní definice pohlaví, stala součástí kánonu filmové vědy (Hanáková, 2007: 67). Mulvey tvrdí, že žena v patriarchátu v podstatě neexistuje, je jen obrazem, do kterého se přesouvají mužské fantazie a posedlosti (Hanáková, 2007: 78). Z freudovské psychoanalýzy využívá prvky skopofilie a voyerismu, obraz ženy ve filmu, a tedy i v počítačové hře, je podle ní ve své podstatě exhibicionistický. Žena je tak v procesu obrazem, muž je ten, kdo se dívá. „Svět, který řídí sexuální nerovnováha a potěšení z pozorování se rozdělil na prvek aktivní/mušský a pasivní/ženský. Determinující mužský pohled promítá své fantazie do stylizované ženské hrdinky. Ve své tradiční exhibicionistické roli jsou ženy neustále pozorovány a zobrazovány s důrazem na jejich vzhled a na erotický dopad jejich zobrazení,“ tvrdí Mulvey (1974: 4). Typické jsou pak velké detaily ženského těla, které dávají filmu významný erotický rozměr. Žena je pasivní krajinou či ikonou bez

možnosti ze své vůle hýbat dějem, je tu proto, aby byla viděna (tzv. to-be-look-at-ness). Muž je naopak aktivní hybatel, doručitel, opora pohledu diváka (tzv. male gaze). Ten ho podporuje v roli aktivního principu, „někoho, kdo žene příběh dopředu a způsobuje, že se věci dějí“ (tamtéž).

Teorie male gaze si však kromě postav všímá hlavně samotné perspektivy, pohledu kamery. Virtuální muž tak podle Mulvey stojí za kamerou, virtuální muž sedí i před obrazovkou a před plátnem. Právě proto se pak dobře ztotožní s hlavním mužským protagonistou a pomocí všech složek vytvářených muži a pro muže projektuje svůj pohled na vše ve snímku právě očima hlavního hrdiny. V případě počítačových her je situace onoho pohledu o to specifičtější, že hráč onu postavu, předmět skopofilní touhy, přímo ovládá. V rámci počítačových her tak teorii male gaze rozpracovala především Helen Kennedy (2002), která ji aplikovala přímo na pohled hráče a jeho avatara.

## **2. Ženské postavy v počítačových hrách**

Jak již bylo naznačeno, počítačové hry lze chápat jako jedinečné kulturní texty, které se vyznačují větší mírou interaktivity, úzkou demografií a kvazi-subkulturním statutem v porovnání například s filmem nebo s televizí (Labre a Duke, 2004: 153). Herní svět lze totiž popsat jako výrazně maskulinizované prostředí, někteří autoři dokonce o počítačových hrách hovoří jako o médiích pro muže, od mužů a o mužích (Egenfeldt-Nielsen, 2013: 174). Přesto dnes mužští hráči rozhodně nejsou v absolutní většině a podle Entertainment Software Association (ESA) tvoří 55 procent všech hráčů (ESA: 2012). Jejich počet navíc každý rok klesá (v roce 2011 ještě ESA vykazovala 58 procent hráčů, kteří se identifikují jako muži). Symbolicky přesto stále zůstává hraní především mainstreamové velkorozpočtové hry genderově exkluzivní zábavou. Podobně jako ve filmu i příběhy, které hrajeme, obsahují totiž vizuální (a někdy i sluchové) narážky, jež nám říkají, že hráč, který sleduje tyto příběhy a sdílí tyto perspektivy, je, stejně jako ve filmu, bílý, heterosexuální muž (Cox, 2011). Ve všech hrách je to tak přirozeně zakořeněné, že si to neuvědomí do doby, kdy se střetne s výjimkou. Maskulinní navíc není jen strana percepce, ale i samotné výroby. Jak vysvětluje Jenkins, designéři prostě produkuje ten druh her, které by sami rádi hráli. Pokud si uvědomíme, že většina zaměstnanců v herním průmyslu jsou muži, je logické, že většina her bude vytvářena právě pro ně (Jenkins citován v Bonasio, 2006: 2).

Od počátku masového rozvoje počítačových her jsme tak svědky dvojí genderové stereotypizace – tedy jak na straně hráčů a hráček, tak v rovině herních a hratelných postav. V prvním jmenovaném případě je ženská herní komunita přehlížena a herní trh se soustředí jen na muže. Ženské hráčky jsou neviditelné jak v očích samotné herní komunity, tak v očích producentů (Egenfeldt-Nielsen, 2013: 174). Nemluvíme teď ovšem o cílené, „fyzické“ diskriminaci žen hráček, ale o představě, kde leží zásadní hráčský segment a kterým směrem je tak nutné se vyvíjet. Právě mainstreamové, akční hry, velké projekty s rozvíjející se grafikou, které mění historii her, jsou implicitně určeny pro muže. Herní průmysl se nakonec začal explicitně obracet i na ženy, nestaly se ovšem součástí segmentu hráčů, ale zcela specifickou „podskupinou“ se zájmem o vlastní, malé projekty. Pozornost trhu se tak na ženy obrátila po masovém úspěchu hry Barbie fashion designer, jejímž cílem je, jak název napovídá, převlékat Barbie do různých šatů (Cassel a Jenkins, 2000, 46). I dále pak vznikaly a vznikají dívčí hry, jejichž témata jsou mezilidské vztahy, láska a móda, tedy atributy, které jsou stereotypně připisovány právě ženám a dívkám a naopak se předpokládá, že ženy nemohou zajímat hry plné násilí a krve. Celá ženská komunita je tak násilně ghettizována a deklarativně je odtržena od možnosti, že by ji velké, akční a dobrodružné hry mohly zajímat. Dosud je takové rozdělení patrné na herních webech Only Girl Games<sup>3</sup> nebo Girl Go Games<sup>4</sup>, případně na serveru s flashovými hrami Gamepark.cz, na němž se mezi jednotlivými sekcemi jako „akční“, „adventura“, „skákačka“ nebo dokonce „erotické“ objevuje také sekce „pro ženy“<sup>5</sup>. Jasným genderovaným pojmenováním navíc server dává najevo, že ostatní sekce pro dívky určeny nejsou.

V druhém případě se od počátku projevuje genderová stereotypizace i v rámci samotných postav v počítačových hrách. Hlavní postavou byl vždy většinou muž. Pokud se ve hře objevily ženy nebo postavy kódované jako femininní, byly jen objektem, neherní postavou a hlavní odměnou hrdiny (Kennedy, 2002). Dietz zjistil, že v roce 1998 v celých 41 procentech her nefigurují žádné ženské postavy a 21 procent z těch hrdinek, které ve hrách jsou, je zobrazeno jako tzv. „kráska v nesnázích“, tedy

---

<sup>3</sup> Only Girl Games [online]. 2006 - 2014 [cit. 2014-05-13]. Dostupné z: <http://www.onlygirlsgames.com/>

<sup>4</sup> Girl Go Games [online]. 2013 [cit. 2014-05-13]. Dostupné z: <http://www.girlsgogames.com/>

<sup>5</sup> Flash hry – pro ženy. Gamepark [online]. 2013. [cit. 2014-04-02]. Dostupné z: <http://www.gamepark.cz/flash-hry/pro-zeny>

jako pasivní postava, která má být vysvobozena mužským hrdinou (Dietz citován v Bryant a Vorderer, 2006: 151). Z Dietzova průzkumu navíc vyplynulo, že v 80 procentech těchto her je prezentováno násilí a agrese, přičemž 21 procent z takových útoků míří právě na zobrazené ženy (Dietz citován v Beasley, 2002: 282). Ačkoli v rámci bojových nebo strategických her existovaly výjimky (Mortal Kombat (1992) nebo Heroes (1996)) a bylo možné volit i ženský herní charakter, nedalo se hovořit o výrazné ženské postavě. Ženské hrdinky se tak stávají pouze vedlejším, doplňkovým produktem.

Rozlišení mužské postavy jako aktivní, hratelny a ženské jako pasivní dokonce zpětně ovlivňuje i postavy, které byly vytvořeny jako zdánlivě androgynní. Bonasio (2006) upozorňuje, že modrý ježek z populární hry Sonic the Hedgehog (1991) byl původně tvorem genderově neutrálním a popularitu sklízel u obou pohlaví. „Tato neutralita, bohužel, nesesla světu, kde i abstraktní figury musí být genderovány,“ vysvětluje Bonasio (2006: 4). Výrobci se proto postupně rozhodli, že se z ježka stane muž, jeho maskulinita ale byla definována dodatečně pouze příběhem o princezně Saly, kterou měl v rámci hry zachránit. V další verzi hry pak přibyla skutečná partnerka, která měla růžovou barvu a měla tak vyvrátit jakékoli pochybnosti o genderu hlavní postavy.

Výrazné ženské postavy, které se navíc dokonce staly i postavami hlavními, se přesto postupně objevily. Jak již bylo řečeno, počítačové hry jsou součástí celé kultury a celý herní průmysl se tak vyvíjí v kontextu, v němž v rámci genderových vztahů výrazně proměňuje celá společnost. Nemohl tak přežívat ve vakuu, které by tyto proměny žádným způsobem (ať už zvýšením propustnosti nebo naopak úzkostlivým odmítáním a „zapouzdřením“ statu quo) nereflektovalo. V 90. letech se totiž v rámci popkultury začíná měnit reprezentace žen. Vychází tak alespoň částečně i ze skutečných společenských proměn. Ve společnosti se tak mimo jiné mění tělo – s odkazem na Arnolda Schwarzeneggera je novým fenoménem fitness, silné tělo vypracované v posilovně, a to včetně ženského (Innes, 2004). Kromě toho právě sílí třetí vlna feminismu, na síle nabývají mezinárodní diskuze o genderu, práci, moci a násilí páchaném na ženách (McCaughey a King, 2001: 4). Ehrenreich tuto situaci popisuje jako rozpad patriarchátu. „Ženy se dříve než kdy jindy stávají ekonomicky nezávislými a opouštějí morální (a nenásilnou) čistotu viktoriánského kultu skutečného ženství a přecházejí do mužského prostředí – vstupují do policie, do armády, učí se sebeobraně“

(tamtéž). Emancipuje se dokonce i panenka Barbie, která kromě plesových šatů obléká i kimono nebo doktorský plášť (Innes, 2004: 3).

Tento diskurzivní postup reflektuje i filmový průmysl. Ačkoli silné ženské postavy v americké kultuře existovaly již dříve, právě nyní se začínají objevovat masově a s větším důrazem (Innes, 2004: 3). Do rigidního filmového diskurzu tak pronikají silné akční hrdinky jako je *Thelma a Louisa* (1991), *G. I. Jane* (1997)<sup>6</sup> nebo seriály jako *Xena* (1995) a *Buffy, přemožitelka upírů* (1997). Výrazný vliv na vnímání ženských postav ale měla především *Ellen Rippley* (1979 až 1999) ze série *Vetřelce*. „Je to jedna z nejtvrdějších žen, které se kdy vůbec objevily v mainstreamových médiích (...). Ukazuje, že ženy mohou vystoupit z povinné nutnosti vypadat krásně“. (Innes, 2004: 3). Devadesátá léta se pak vyznačují právě explozí drsných, tvrdých (v angličtině „tough“) ženských hrdinek ve filmech, televizi, komiksech, ale také počítačových hrách. „Divačky již nesní o tom, že je před útočníkem zachrání Jean Claude van Damme, ale že tyto špatné chlapy nakopou a přemůžou samy. Dokud nebudou prosit o slitování,“ vysvětluje Innes (2004: 2). Akční hrdinky boří binaristickou logiku v mnoha smyslech, nový je jejich vztah k emocím, schopnostem a dovednostem, které byly tradičně definovány jako maskulinní a femininní. „Ženské postavy, které zabírají ústřední prostor v tradičně maskulinním žánru akčního filmu, odvozují svou moc od schopnosti myslet a žít kreativně, od odvahy i schopností využívat maskulinní technologie“ (Hills citována v Innes, 2004: 8).

A právě v této proměně kulturní reprezentace žen se objevuje *Lara Croft*, (*Tomb Raider*, 1996) první výrazná ženská postava, která zcela změnila nejen postavení ženských hrdinek, ale i hraní počítačových her jako takových. Ať už byl vliv *G. I. Jane* nebo *Ellen Rippley* na herní svět přímý a vědomý či nikoli, vytvořil takové prostředí, které zrození *Lary Croft* formovalo. Právě *Lara Croft* transcendovala veškeré bariéry a formovala veškeré další počítačové hrdinky, které ji následovaly (Bonasio, 2006: 5). „Je to nezávislá a dobrodružná hrdinka v západním smyslu,“ (tamtéž), chová se jako muž, ale přitom je ženou. Hrát ji začínají nejen muži, ale i ženy různého věku, herní prožitek nabízí všem bez rozdílu (tamtéž). Ženy tak díky ní, bez ohledu na to, jak tyto postavy

---

<sup>6</sup> Není bez zajímavosti, že oba jmenované snímky společně s *Vetřelcem* jsou dílem jednoho režiséra – Ridleyho Scotta.

vypadají a jak se liší od reálných žen, mohou hrát „samy sebe“. „Bylo na tom něco osvěžujícího dívat se na obrazovku a vidět se jako ženu. I když ty úkoly byly nerealistické, cítila jsem, že to je reprezentace mě jako mého já, mě jako ženy. Jak dlouho jsme na tohle museli čekat?“ (Douglas citována v Cassell a Jenkins, 2000). Postupně se tak začínají objevovat postavy, které hrají v počítačových hrách hlavní roli, jsou hratelné a lákají tak právě k tomu, aby se hráčkami staly i ženy. Jak upozorňuje Grimes, v roce 1991 hry obsahovaly jen 8 procent ženských postav, které navíc nebyly hratelné, v roce 2001, tedy nyní již před více než před 10 lety, už bylo hratelných 54 procent hrdinek (2003: 3).

Jak již bylo řečeno, dnes již lze těžko posoudit, z jakého důvodu se ženské postavy začaly v počítačových hrách objevovat. Je pravděpodobné, že se na rostoucím podílu ženských hratelných postav podílely právě ony společenské a kulturní změny a v souvislosti s tím i snaha herního průmyslu rozšířit hráčský segment o ženy. Na druhé straně lze ale také předpokládat, že šlo primárně o pokus ozvláštnit stabilizovanou a primárně mužskou zábavu o další prvek – tedy o „potěchu oka“, pobavení a erotické podněty. V tomto smyslu totiž lze totiž uvažovat o tom, že tvůrci her (a především jejich vydavatelé) začnou ve chvíli, kdy se hraní počítačových her stává masovou zábavou a ověřeným zdrojem výdělků a ospravedlňuje tak své místo mezi ostatními médii, rozšiřovat možnosti slasti. Není tak zcela jasné, pro koho jsou vlastně ženské postavy určeny.

Ostatně samotné filmové postavy, z nichž vycházejí, mají zcela ambivalentní status. Ačkoli tak představují nový druh ženství, který určitým způsobem koresponduje i se silicím feminismem, vytvářejí také stereotypy nové a některé původní přiživují (Innes, 2004: 6). Silné ženské postavy se totiž stále drží genderových, sexuálních, rasových, etnických a třídních stereotypů. Jsou to stále postavy převážně bílé, ze střední třídy, atraktivní a heterosexuální. Svoboda, kterou tyto postavy nabízejí, tak leží pouze v rámci předepsaných sociálních hranic. „Ženy jsou stále povoleny být násilné v rámci konkrétních parametrů, které jsou předepsané tím, co jsou muži ochotni tolerovat“ (Mecimer citována v Innes, 2004: 6). Ženská hrdinka tak nesmí být příliš násilná, aby neohrožovala status quo. Může být sice svalnatá, ale ne tak, aby narušila svou přitažlivost, stále musí být femininní, štíhlá a atraktivní. Musí být také bezdětná. „Pokud

má dítě, stejně jako například Sarah Connor, její agrese je definována jen jako pouhá manifestace touhy po záchraně potomka“ (Innes, 2004: 12).

Jaká situace je ale specificky v počítačových hrách, jež s sebou nesou stejné mechanismy, jako film nebo umění a zároveň svou interaktivitou nové vytváří? Hrstka autorů, kteří se reprezentaci i hraní ženských počítačových postav věnují, se shodují na tom, že mužské postavy jsou stále častějšími avatary (srov. Beasley & Collins Standley, 2002; Dietz, 1998; Heintz-Knowles & Henderson, 2002; Smith, Lachlan, & Tamborini, 2003) a pokud ve hře ženské hrdinky figurují, mají často odhalující a provokativní oblečení (srov. Beasley & Collins, Standley, 2002; Dietz, 1998; Heintz, Knowles & Henderson, 2002; Thompson & Haninger, 2001) a projevují se sexuálně sugestivním chováním (Haninger & Thompson, 2004). Uvedené práce ale nijak nerozlišují právě ony nástrahy her – nereflktují tak, zda se jedná o postavy hratelné či nikoli, jakého jsou žánru a jak upozorňuje Kosticová (2012), často hru ani nehrají a vycházejí jen z propagačních materiálů. Pro jasné pochopení role ženských postav tak tyto výzkumy nepostačují.

### **3. Vlastní analýza**

Pro mou analýzu jsou zásadní tři výzkumné otázky, které spolu vzájemně úzce souvisí: Jak tyto ženské postavy vypadají - jakým způsobem přebírají či transformují západní model krásy? Jakou roli hraje jejich gender a vzhled při samotném hraní, identifikaci s postavou? Jsou ženské postavy jen sexuálními objekty vytvořenými speciálně pro mužské publikum nebo jsou pozitivní signálem pro ženské hráčky nebo mohou být ve stejnou chvíli obojím?

Není možné vytvořit jakousi obecnou analýzu ženských postav v počítačových hrách, makrošablonu pro to, jak ženské postavy vnímat. Zcela záměrně tak například opomím hry experimentální, undergroundové nebo dokonce aktivistické, tedy takové, které bojují proti hegemonnímu kódu, ale naopak si všímám her masových, mainstreamových (tedy takových, které se umisťují na nejvyšších žebříčcích prodejnosti i oblíbenosti). Terčem analýzy se pak stává právě onen mainstreamový akční žánr, který je chápán jako maskulinní prostor, do něhož nově ženské postavy pronikají. Diskuze o tom, pro koho jsou určeny a komu mohou přinést potěšení, dokáže osvětlit především počítačové

hry, které využívají tzv. perspektivy třetí osoby (tzv. Third person perspective, případně Third person shooter, tedy TPS), v němž hráč postavu vidí na obrazovce.

Konkrétní čtyři herní tituly by měly představit ucelenější představu o tom, jaké funkce mohou ženské postavy v akčních počítačových hrách nabývat. Jedná se na jedné straně o postavy, které se pravidelně objevují v žebříčcích nejpřitažlivějších ženských hrdinek (viz herní servery [heavy.com](http://heavy.com)<sup>7</sup>, [cheatcc.com](http://cheatcc.com)<sup>8</sup>, [hecklespray.com](http://hecklespray.com)<sup>9</sup>, [afterellen.com](http://afterellen.com)<sup>10</sup> i český server [bonusweb.idnes.cz](http://bonusweb.idnes.cz)<sup>11</sup>), na druhé straně jsou ale ztělesněním oněch ambivalentních filmových silných žen, které tak mohou znamenat i jistou emancipační sílu. Mezi analyzovanými postavami je tak již zmíněná Lara Croft ze série Tomb Raider, která se ve všech uvedených žebříčcích umístila na prvním místě a jako jedné z mála si jí všímají genderová studia (srov. Kennedy, 2002; Schleiner, 2001). Proto ji nelze opomenout jako hru, která se na konstrukci ženských postav podílela nejsilněji. Dalším zkoumanou hrou je série Resident Evil, která střídavě nabízí ženské i mužské hratelné postavy, a proto je lze porovnat. Analyzuji také počítačovou hru Max Payne 2, jež ono střídání rolí spojuje zcela specificky – z objektu touhy se stává hratelná postava v jedné počítačové hře. Poslední analyzovanou postavou je Bayonetta ze stejnojmenné počítačové hry, která explicitně vykazuje specifické vizuální a herní vlastnosti, jež podporují hegemonní čtení ženských postav jako sexuálních objektů.

Počítačová série Tomb Raider představuje archeoložku a bohatou britskou šlechtičnu Laru Croft. Jejím úkolem ve hře je prozkoumávat staré chrámy, hrobky a katakomby po celém světě, případně pak moderní prostředí jako je metro nebo technologické budovy. Jejím cílem je objevit vzácné artefakty a na konci každého dílu přemoci hlavního nepřítele, který chce artefakt využít k ovládnutí světa. Hráč tak musí během celé hry

---

<sup>7</sup> The 20 Hottest Video Game Girls. *Heavy* [online]. 2011 [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/sedm-nejkrasnejsich-zen-a-divek-ve-hrach-f0p-/Magazin.aspx?c=A100810\\_141453\\_bw-magazin\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/sedm-nejkrasnejsich-zen-a-divek-ve-hrach-f0p-/Magazin.aspx?c=A100810_141453_bw-magazin_oz)

<sup>8</sup> Top 28 Sexiest Video Game Babes. *HecklerSpray* [online]. 2011 [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: <http://www.hecklerspray.com/top-28-sexiest-video-game-babes/200818077.php>

<sup>9</sup> 25 Hottest Female Video Game Characters. *Afterelen* [online]. 2012 [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: <http://www.afterellen.com/25-hottest-female-video-game-characters/10/2010/4/>

<sup>10</sup> Top 10 Sexiest Female Video Game Characters. *Cheatcc* [online]. 2010 [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: <http://www.cheatcc.com/extra/toptensexiestfemalecharacters.html>

<sup>11</sup> Bujné poprsí, nebo křehká krása? Zvolte nejkrásnější herní hrdinku. *Bonusweb.idnes* [online]. [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/nejkrasnejsi-herne-zenska-postava-d59-/Magazin.aspx?c=A121127\\_122114\\_bw-magazin\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/nejkrasnejsi-herne-zenska-postava-d59-/Magazin.aspx?c=A121127_122114_bw-magazin_oz) a také Sedm nejkrásnějších žen a dívek ve hrách. *Bonusweb.idnes* [online]. 2012 [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/sedm-nejkrasnejsich-zen-a-divek-ve-hrach-f0p-/Magazin.aspx?c=A100810\\_141453\\_bw-magazin\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/sedm-nejkrasnejsich-zen-a-divek-ve-hrach-f0p-/Magazin.aspx?c=A100810_141453_bw-magazin_oz)

bojovat s nepřáteli, překonávat různé překážky a řešit logické úkoly. Reálný svět je kombinován s nadpřirozenými prvky a jevy, ve hře se tak kromě lidských nepřátel a zvířat objevují také mutanti, oživlé sochy, které hlídají hrobky, mumie nebo dinosauři. Hra má zatím 11 pokračování, první část série vyšla v roce 1996, poslední v roce 2013. Šest počítačových her série bylo vyvinuto společností Core Design a další čtyři společností Crystal Dynamics. Všechny tituly vydala společnost Eidos Interactive.

Resident Evil je série hororových videoher, které se odehrávají v paralelní realitě, především ve fiktivním městě Raccoon City. Z továrny Umbrella Corporation unikly na veřejnost nebezpečné látky, které proměňují živé bytosti na zombie nebo jiné nadpřirozené mutanty. Úkolem hlavních postav je proti nim bojovat a odhalit celé spiknutí. První počítačovou hru vytvořil japonský tým Capcom v roce 1996, poslední díl hlavní větve pak následoval v roce 2005. Vzhledem k rozvětvenosti celé série se v rámci fikčního světa vystřídal v počítačové hře mnoho hratelných i nehratelných postav. V rámci této práce si ovšem budu všimnout pouze Jill Valentine, která celou sérii zahájila a pravidelně se v dalších dílech objevovala. Jill Valentine je policistkou u racoonské jednotky a jejím kolegou je druhá hlavní hratelná postava – Chris Redfield.

Třetí analyzovanou hrdinkou je Mona Sax z počítačové hry Max Payne (2001) a Max Payne 2: The Fall of the Max Payne (2003) od společnosti Rockstar Games. Příběh, který je výrazně filmově stylizován, vypráví příběh detektiva Maxe Paynea, který se snaží odhalit vraha své manželky a dcery. Hráč s ním prozkoumává fiktivní americké město a postupně zjišťuje, jak je podsvětí provázáno s oficiální sférou. Cut-scény jsou pak ztvárněny formou komiksu a celou hru doprovází monolog Maxe Paynea. Počítačová hra vychází z žánru noir. V rámci toho tak Maxe Payne pronásleduje femme fatale Monu Sax, která se živí jako nájemný zabiják. Vzniká mezi nimi milostný vztah, který ovšem zcela v logice žánru končí pro Monu Sax tragicky. Mona Sax se také v několika kapitolách druhého dílu stává také hratelnou postavou.

Poslední zkoumanou postavou je Bayonetta od vydavatelství Sega. Ta vznikla v Japonsku, o čemž vypovídá i výrazný vizuální styl, který připomíná manga a hentai komiksy, v roce 2010 se dostala i na západní trh. Bayonetta je čarodějnice, která si nepamatuje, odkud přichází a proč. Na své cestě v imaginárním lidském světě likviduje

padlé anděly i další stvoření z nebe nebo pekla. Hráč prostřednictvím Bayonetty bojuje s nepřáteli, překonává překážky a řeší logické hádanky.

Obě složky (tedy „známá“ složka filmové reprezentace i ona nová logika interaktivity) jsou zcela nedělitelné a propojené, jedna ovlivňuje druhou, reprezentace konkrétního avatara má vliv na případné vnímání hry i košatění vlastní identity a naopak. Pro přehlednost práce jsem se ovšem rozhodla představit tyto složky odděleně – tedy nejdříve reprezentaci těchto postav v audiovizuální, respektive narativní složce a poté ono vlastní hraní.

## **4. Reprezentace ženských postav**

### **4.1. Hlavní atributy ženských hrdinek**

Pro zjištění funkcí, které ženské postavy v počítačových hrách nabývají, je nejdříve především nutné analyzovat jejich vnější charakteristiky – tedy to, jak vypadají. Z hlediska reprezentace všechny hrdinky vykazují jasně femininní charakteristiky. U všech lze charakterizovat především výraznou krásu, která odpovídá západnímu modelu krásy. Jsou mladé, výrazně oblečené a nemají žádného milostného partnera ani dítě.

#### **4.1.1. Krása v kontextu přijatelné zdatnosti**

Jill Valentine, Lary Croft, Bayonetta i Monu Sax lze definovat jako bělošky, a to dokonce i Bayonetta a Jill Valentine, které jsou vytvořeny japonskými vývojářskými týmy a vznikly tak v jiném kulturním kontextu. Všechny mají jemnou pleť, vysoce klenuté obočí, plné rty a velké oči s dlouhými řasami. Jejich obličej ani tělo neprozrazují žádné nedokonalosti – nemají větší nos, výraznější bradu, odstáté uši, jizvy nebo pihy. Také jejich proporce jsou dokonalé, mají velká ňadra, široké boky a výrazně štíhlý pas a dlouhé nohy. Ačkoli jejich tělo signalizuje sklony k anorexii (Cogburn, 2009: 66), ponechává si výrazné ženské křivky. „Čím větší je rozdíl mezi objemem pasu a boků, tím více vnímají muži ženu (vědomě i nevědomě) jako sexuálně atraktivní“ (Nejezchlebová, 2010: 31).

Výrazným atributem krásy jsou pak také vlasy, všechny jsou dlouhé, husté, svázané v nedbalý cop (v případě Lary Croft a pozdější podoby Jill Valentine) nebo nespoutané rozpuštěné (u Bayonetty a Mony Sax). Jsou to kromě těla právě vlasy, které hrají výraznou roli v genderových vztazích, specificky u žen totiž definují míru ženskosti a sexuality (Rejchrtová, 2008: 17). V symbolické rovině značí dlouhé vlasy

neomezovanou sexualitu, osobnost bez sexuálních omezení (Leeche citován v Kernová, 2011: 90). „Vlasy (u žen) jsou používány jako mocný nástroj při upoutání a svádění druhého pohlaví, je v nich vetkána smyslnost, plodnost, potvrzují ženskost, fakt, že jde o ženu,“ (Kernová, 2011: 96). Dokazuje to i proměna Jill Valentine – ta má v prvním díle Resident Evil vlasy krátké, postupně jí vlasy „rostou“ a v roce 2012 již má dlouhý cop. Její vlasy se navíc z kaštanové hnědé mění na platinovou blond. Ta s sebou podle Rejchrtové (2008) nese jasné konotace ženskosti, zranitelnosti a sexuální pasivity. Uvažování o vlasech jako o kulturním artefaktu a „ženské zbraní“ dojdou paradoxní doslovnosti v případě Bayonetty. Jsou to totiž právě vlasy, které se stávají nástrojem pro zabíjení nepřátel. Pokud tento útok použije, její oblečení mizí a Bayonetta zůstává nahá. Z dlouhého ohonu, jenž její tělo obtáčí, vylétávají démoni, kteří z vlasů přímo vyrůstají, jsou jejich součástí. Vlasy tak působí autonomním, živým a nespoutaným tvorem.

Všechny analyzované hrdinky jsou tak svým zjevem spíše modelkami, které odpovídají západnímu modelu přitažlivé a krásné ženy. Jsou vždy dokonalé, nikdy se neušpiní a nejsou zpocené. V počítačových hrách, kde má každá vlastnost avatara praktický smysl vzhledem k jeho schopnostem, se zdá být tato krása nelogickým krokem. Krása nemá žádné opodstatnění, není praktickou proměnnou jako svaly nebo množství zbraní, nemá s výkonností postavy žádnou spojitost. U ženských postav je právě krása primární proměnnou - ostatní vlastnosti, které ke svým výkonům skutečně potřebují (tedy síla a fyzické schopnosti), jsou kráse podřízeny a nesmí narušovat femininitu ženské hrdinky.

Dokonce i v počítačových hrách jako je Tomb Raider nebo Resident Evil, které trvají na realističnosti a platnosti fyzikálních zákonů (ačkoli se odehrávají v paralelní realitě a nepřáteli jsou mutanti nebo zombie) nedisponují ženské hrdinky, na rozdíl od mužských, takovou svalovou hmotou, aby byly schopny těch výkonů, které podávají. Pokud mají svaly, jsou vždy vyrýsovány v takové míře, která je ještě přitažlivá. Oproti mužským postavám, jež mohou mít těla se svaly nereálných rozměrů a připomínat tak spíše kulturisty nebo dokonce nereálné obludy, jsou ženské postavy vždy spíše „reálnými“ ženami s fitness muskulaturou. Zatímco Chris Redfield představuje velmi silného muže, Jill Valentine musí ve stejných úkolech obstát s tělem bez jediného svalu a s jemnou kůží. Tělo Lary Croft signalizuje, že je pevné a ohebné, nerýsuje se jí ovšem žádná muskulatura na odhalených rukou ani na holém břiše.

Koncept nehezké a extrémně silné svalnaté postavy se v rámci všech počítačových her objevuje převážně u mužských postav a skutečně silné ženské hrdinky tak zůstávají jen občasnou kuriozitou (například postavy v bojové hře Street Fighter (1987 – 2008)), dokonce i mimozemšťanky nebo obludy, které jsou kódovány jasně femininně, jsou svým způsobem krásné – mají štíhlé ženské tělo a velká ňadra (viz např. mutantní klon v Tomb Raider (1996)). Ženské tělo tak, i v situacích a kontextech, které takové jednání prakticky vylučují a znemožňují, stále musí nést estetické kvality, musí vábit a být potěchou pro oko. V tradičně maskulinní společnosti tak zůstává svalová hmota v přímém kontrastu s jemnou, ženskou krásou a s rostoucími svaly klesá přitažlivost žen. Innes tento jev vysvětluje konceptem tzv. pseudotvrdé hrdinky. „Tím, že se pokračuje zdůrazněním sexappealu a ženského vzhledu, méně to ohrožuje genderový řád“ (Innes citována v Grimes, 2003: 8). Jakékoli případné vyzývání genderových stereotypů tak stejné stereotypy pouze znovu potvrdí.

Fakt, že v počítačových hrách neexistuje výrazná ženská postava, která by byla svalnatá, nebo ošklivá, jen potvrzuje teorii o důležitosti krásy a přitažlivosti. Wolf o tomto jevu mluví jako o mýtu krásy (2000). Ukazuje, že v současné kultuře jsou ideální ženy reprezentovány jako dokonalé krásky díky tomu je možné uchovat mužský charakter kultury. „Pro mýtus krásy neexistuje žádné legitimní historické nebo biologické odůvodnění. (...) On sám nás přesvědčuje, že mu jde o intimnost, sex a život, o oslavu žen. Ve skutečnosti ho tvoří citové odsouzení, politika, finance a sexuální útlak. V mýtu krásy vůbec nejde o ženy, jde o mužské instituce a jejich institucionální moc“ (Wolf, 2000: 19). Mužské postavy totiž být dokonalé nemusí – Max Payne i Chris Redfield mají strniště, jizvy a šrámy z předchozích bojů, ostatní mužské postavy mohou být obtloustlé a s neupravenými mastnými vlasy (Parker, kolega Jill Valentine) - nebo mohou standardy krásy jinak narušovat (nadřícený Jill a Chrise Barry má zrzavé vlasy). O normativnosti ženské krásy v počítačových hrách svědčí například také hra The Sims (2000) – zatímco v případě mužské postavy si hráč může zvolit avatara s nadváhou, špinavým tilkem a pleší, u ženské varianty tyto možnosti chybí.

#### **4.1.2. Oblečení jako znak**

Druhým společným znakem, který odkazuje k výrazné femininitě ženských postav, je jejich oblečení, právě to totiž patří mezi hlavní ukazatele genderových rolí ve

společnosti. Beasley ve svém průzkumu zjistila, že ženské postavy jsou obecně méně oblečené než muži (2002: 289). Často mají krátké rukávy a šortky, odhalené ruce a 41 procent z nich má takové oblečení, které zdůrazňuje především jejich abnormálně velká ňadra a to dokonce i v počítačových hrách, které jsou určeny malým dětem (tamtéž). A stejné zjištění platí i pro analyzované hrdinky. Zatímco u mužských postav je oblečení ryze praktické (vojenská uniforma, vesta s mnoha kapsami), ženské oblečení je naopak především vizuálně výrazné a nepraktické nebo je alespoň neprakticky transformováno (vojenská uniforma je částečně rozepnutá, latexová a doplňují ji vysoké podpatky). Dokonce i relativně pragmatická Lara Croft má na sobě šortky a těsně tílko s výstřihem, které by si do míst, kam se vydává, pravděpodobně dobrovolně neoblékla. Když se pohybuje v Himalájích nebo na Antarktidě, obleče si sice teplou zimní bundu, na nohách má ale ovšem stále šortky.

Jill Valentine v *Resident Evil 3* (1999) nosí džínovou minisukni, která by ji nejen zabraňovala rychle utíkat nebo šplhat, ale dokonce udělat delší krok. Postupně se navíc její oblečení stává ještě vyzývavější – zatímco v první části Jill Valentine nosí policejní uniformu, o dva roky později ji již vyměňuje za zmíněnou minisukni. V *Resident Evil: Revelation* (2012) pak již vystupuje v latexové kombinéze. Podobnou, navíc s holými zády, ostatně nosí i Bayonetta. Dalším typickým módním atributem jsou boty. U Lary Croft nebo Jill Valentine jsou výrazně maskulinní, kožené, symbolizující moc a sílu, u Bayonetty a Mony Sax figurují jehlové podpatky, jejichž existence se opakuje nejen v počítačových hrách, ale i ve sci-fi filmové produkci. V akční počítačové hře je jejich existence zcela absurdní, z hlediska diskurzu genderového řádu mají ale takové boty výraznou funkci. „Neexistují jen proto, aby potěšily muže, ale způsobují bolest a na symbolické rovině znemožňují, aby ženy utekly“ (Kremer, 2013). V kontextu počítačových her je tak existence podpadků překvapivá – postava, jejímž úkolem je být co nejvíce fyzicky zdatná, vykazuje charakteristiky, které takovou zdatnost znemožňují.

Oblečení se tak stává hlavním doplňkem ženských postav a jednou z jejich zbraní. Pokud hráč hru dohraje, může si za odměnu vybrat jiné, přitažlivější kostýmy, nikoli lepší zbraně nebo úkoly. V *Resident Evil 2* (1997) tak první úspěšné dokončení hry umožní hrát Rebeccu Chambers v rudých šatech nebo v kombinézách, Bayonettu (2009) lze při dalším hraní ovládat v kostýmu roztleskávačky. Lara Croft v *Tomb Raider*:

Legend (2006) může dokonce nosit růžové tričko s krajkou, černé šaty s podvazky a holými zády nebo pánský oblek, dokonce je možné ovládat ji pouze v bikinách.

Stejně jako omezená muskulatura, která je podřízena kráse a sexuální přitažlivosti, je oblečení diskurzivním nástrojem konceptu pseudotvrdé hrdinky, který neutralizuje potenciální hrozbu pro genderový řád řád.

#### **4.1.3. Věčně mladé hrdinky**

Třetím hlavním atributem ženských postav je mládí. Westward upozorňuje na to, že stárnutí je jasně genderovaná proměnná – zatímco muž se postupně stává moudřejším a zraje (i proto je možné ovládat v počítačových hrách čtyřicátníky nebo padesátníky), ženské stárnoucí tělo je symbolicky děsivé – vzhledem ke své reprodukční schopnosti symbolizuje rozklad a zmar (Westward citována v Richard a Zaremba, 2005: 295). Všechny ženské hrdinky jsou tak mladé a navíc v rámci vícedílných sérií (Tomb Raider, Resident Evil) ani nestárnou. Jedná se přitom o podobnou logiku, jakou vykazují animované seriály, v nichž postavy také nestárnou a obývají jakýsi bezčasý prostor. Počítačové hrdinky ale přesto svůj věk tematizují ve zcela novém smyslu – dokážou totiž mládnout. V Tomb Raider 5 tak můžeme ovládat dvanáctiletou Laru Croft, v poslední části z roku 2013 dokonce hrajeme její sedmnáctiletou verzi, která se ovšem pohybuje v současnosti, nikoli v době, kdy jí skutečně sedmnáct bylo. Rebece Chambers by mělo být v Resident Evil 5 (2005) stejně jako dříve 28 let, ostatní postavy ale explicitně poukazují na to, že jí je teprve 18 let, a proto je nezkušená.

Stárnoucí ženy jsou pak stejně jako v mytologii v těchto hrách zobrazovány jako symbol zla a rozkladu, jsou doslovným archetypem čarodějnice, jejíž moc je destruktivní, aktivní a nebezpečná (Pratt, 1981). Všechny jsou navíc mocné a uspěly v „reálném“ mužském světě – Lara tak v první části Tomb Raider (1996) bojuje proti Jacqueline Natla, staré kouzelnici z Atlantidy, která zradila své dva bratry a dva tisíce let pak čekala v ledovci. Po jejím osvobození se stává ředitelkou korporace, která vyrábí jaderné bomby. V Tomb Raider 3 (1998) je jednou z protivnic Lary Sophia Leigh, která vlastní kosmetickou společnost. „Je to vypočítavá kariéristka, které nezáleží na ničem a na nikom,“ popisují ji samotní fanoušci (Charlie, 2009).

Stejně tak Max Payne bojuje v první části (2001) proti ředitelce velké farmaceutické korporace. Její podřízení o ní hovoří jako o Velké matce, Max Payne ji pak popisuje

jako „tajemnou čarodějnici na jehlových podpatcích“ nebo „královnu podsvětí“ (tamtéž). V druhém pokračování (2003) se pak zralá žena stává hlavní protivnicí v metaforickém milostném trojúhelníku. Payneova nadřizená, detektivka Winterson bojuje proti Moně Sax a přesvědčuje Paynea, že je zrádkyní, stejnou strategii ovšem volí i Sax. Ústředním motivem zápletky je tak souboj mezi mládím a stářím, krásou a ošklivostí (Wintersonová totiž není krásná), temnou a světlou stranou, které se postupně otáčejí a stávají se s ostatními vlastnostmi kompatibilní. Wintersonová jako zástupkyně dobra (policie) je totiž zrádkyní, která spolupracuje s mafií, Mona Sax jako nájemná vražedkyně obětuje vlastní život, aby Paynea zachránila.

#### **4.1.4. Bez závazků a bez partnera**

S mládím hrdinek je spojen i fakt, že jsou všechny svobodné. Lara Croft je při svých putováních zcela samostatná a neobjeví se ani mužská postava, která by mohla potenciálního milostného partnera představovat. Bayonettu sice doprovází mladý Luke, který se postupně stane jejím přítelem, romantický vztah je mezi nimi pouze naznačen (při jeho záchraně ho Bayonetta, navzdory svému jinak chladnému chování, pohladí po vlasech a obejmě, v kontextu celé situace se ovšem jedná spíše o objetí mateřské)<sup>12</sup>.

Stejně platonický je také vztah mezi Jill Valentine a Chrisem Redfieldem, hratelými postavami, které se potkávají v Resident Evil 1 (1996), Resident Evil 5 (2009) a Resident Evil: Revelation (2012), v rámci příběhu ovšem figurují i v dalších částech. Postupně se stávají nerozlučnými kolegy, kteří se na sebe navzájem spoléhají a neustále zdůrazňují slovo partner v onom pracovním smyslu. „Byli jste si blízcí?“ ptá Chrisa jeho nová kolegyně (Resident Evil 5, 2009). „Byli jsme...partneři,“ vysvětluje s odmlčením Chris (tamtéž). Pokud je jeden z dvojice unesen, druhý po něm ihned začne pátrat. Při shledání se ovšem nikdy neobejmou a neprojeví radost, nikdy tak jejich platonický vztah nepřeroste v romantickou lásku. „On ty moje náznaky snad nikdy nepochopí,“ stěžuje si Chrisova nová kolegyně Jessica (Resident Evil: Revelation, 2012). „Možná už je prostě jen zadaný,“ vysvětluje jí Parker, partner Jill, poté, co se obě

---

<sup>12</sup> Sexuální napětí lze naopak vnímat mezi Bayonettou a Jeanne, čarodějnici, která se po celou hru tváří jako její protivnice, aby se nakonec stala její přítelkyní. Obě se předhánějí v tom, kolik nepřátel zabijí, několikrát spolu bojují a vzrušeně u toho tančí, ironicky navzájem komentují jedna druhou. Lesbické čtení je v tomto smyslu do jisté míry subverzivním aktem, částečně ovšem záměrnou součástí erotického spektaklu.

dvojice shledají a Chris s Jill se bez ohledu na své současné partnery opět vydají dál pouze spolu.

Milostný vztah mezi oběma postavami je tak po celou sérii pouze naznačen a stává se předmětem spekulací na fanouškovských serverech<sup>13</sup>. Poté, co je v Resident Evil 5 (2009), který dějově následuje až po Resident Evil: Revelation (2012), Jill zajata, omámena a stává se tak nástrojem zla, ji Chris sice zachrání, ale dál již o ni nestojí. Performativní označení „partner“ tak již nepatří Jill, ale Chrisově nové kolegyni. Symbolicky tak jejich vztah končí a Jill se stává svobodnou.

Svobodná je ostatně i Mona Sax, ačkoli počítačová hra Max Payne 2 (2003) vypráví o jejich milostném vztahu. O lásce totiž hovoří pouze Max Payne, který je navíc avatarem hráče, Mona Sax nikdy lásku k Payneovi neprojeví. Jejich vztah navíc zůstává také pouze na platonické rovině, protože z jakéhokoli sexuálního aktu je vždy vyruší nepřátelé.

Kromě toho, že jsou (nejen analyzované) postavy svobodné, jsou také bezdětné. Herbst dokonce tvrdí, že hrdinky dokonce ani nejsou schopné děti zplodit. Jsou tak „kyborgem“, který nemá žádné reprodukční orgány a odpadá tak u nich otázka menstruace nebo potenciálního mateřství (2004: 33). Jejich těla mají vysílat impulsy, které by k reprodukci vedly (plné rty, široké boky, velká ňadra), biologicky toho ale schopné nejsou. „Vypadám na to, že mám děti? Vyrábět je, to je samozřejmě něco jiného,“ shrnuje tuto myšlenku sama Bayonetta (2009). I proto také podle Herbst (2004) mohou zabíjet nepřátele a tematizovat tak destrukci, jejich děsivý biologický potenciál totiž mizí. Dosud totiž bylo feminino esenciálně svázáno se životem, s děsivou výhružkou dalšího množení a nové generace nepřátel či žen, zatímco maskulinní princip se smrtí. „Ve chvíli, kdy jsou ženy identifikovány se smrtí spíše než s životem, se tato ‚kulturní‘ norma drasticky mění“ (Herbst, 2004: 33). Jakákoli hrozba je tak neutralizována a zneškodněna.

Všechny analyzované hrdinky tak zůstávají svobodné ve všech smyslech – nejsou symbolickými manželkami ani matkami, jsou mladé, dostatečně silné, aby obstály, ale

---

<sup>13</sup> viz např.: 28 Signs ...That Chris and Jill are lovers. Black Stealth [online]. 2010 [cit. 2014-04-13]. Dostupné z: <http://www.the-horror.com/forums/showthread.php?7069-28-Signs-That-Chris-and-Jill-are-lovers>

stále byly krásné. Zůstávají pouze milenkami – potenciálně stále k dispozici svým hráčům a jejich fantaziím. „Je to monstrózní výsledek vědy: idealizovaná, věčně mladá žena, ohebná a perfektně vycvičená technoloutka, která je stvořena jen pro mužský pohled“ (Schleiner: 2001: 222). Ženské postavy se tak stávají objektem, přitažlivým tělem určeným pro konzumaci, o které hovoří Mulvey (1974). Krása hrdinek totiž navíc není estetická a cudná, ale silně sexualizovaná.

## **4.2. Úroveň archetypu**

V souvislosti s tím, jak ženské postavy vypadají, je také nutné analyzovat charaktery, jež představují, způsoby, kterými se chovají v interakci s ostatními postavami v rámci počítačové narace, a zjišťovat, jestli je nebo není toto chování v rozporu s jejich vizuální reprezentací. Je tak nutné hledat archetypy, které představují a reprezentují a následně si uvědomit, jak tyto archetypy fungují především ve specifickém prostoru počítačových her. V rámci této analýzy můžeme přitom vyjít především ze samotných her (tedy toho, jak se pohybují a jak se tváří), ale především z cut-scén, tedy pasáží, které konstruují příběh a v nichž se z hráče stává pouhý divák. Jsou to totiž právě scény, které nesou narativní složku celé počítačové hry a vytvářejí tak charaktery postav.

### **4.2.1. Archetyp femme fatale a dominy**

O alespoň hrubou a velice povrchní archetypální typologii ženských postav se pokusil George Popescu, který rozlišuje archetyp Barbie, Lucy a Xeny (Popescu citován v Cogburn, 2009: 65). Barbie je esenciálně pasivní hrdinkou. Hrdinky, které takový archetyp ztělesňují, jsou jen potěchou pro oko a nehrají ve hře výraznou roli. Ty, které svou roli v rámci narace mají, jsou pouze oběťmi a cílem v hrdinově úkolu. K takovým ženám podle Popescu patří partnerky, které vystupují pouze v cut-scénách. Dalším archetypem je Lucy, jež patří do sekce „dobrých manželek“, tedy postav, které proslavily sitcomy 50. let v USA. Typickou Lucy je pro Popescu ženská postava v *The Sims* (2000), tedy hrdinka, která podporuje genderové stereotypy v rámci vzhledu, chování nebo zájmů žen a mužů. Třetí možností je pak archetyp Xeny. Ta je v rámci příběhu aktivní a právě ona je nejčastěji avatarem. „Tajemství tohoto typu postavy tkví v tom, že apeluje na ženy i muže, je to prezentace aktivní hrdinky s kompletním příběhem, která dělá věci, jež by dělal i mužský hrdina“ (Cogburn, 2009: 65). Právě do tohoto archetypu zapadají všechny postavy analyzované v této práci. Jak již ale bylo

řečeno, toto schéma je značně zjednodušující a v důsledku pro genderovou analýzu nepostačuje. Všechny hrdinky jsou totiž kombinací minimálně dvou, případně všech tří archetypů. Nezáleží totiž na tom, zda je postava pasivním objektem nebo aktivní subjektem-avatarem, v každém případě je přitažlivá a svůdná (jako Barbie) a ačkoli je odvážnou hrdinkou, která proniká do dosud převážně mužského světa plného nebezpečí (tedy Xenou), přinejmenším pomocí svého vzhledu stejně jako Lucy potvrzuje genderové stereotypy.

Při snaze odhalit archetypy, které ženské postavy reprezentují, je tak opět nutné využít filmových teorií. Feministická filmová kritika v tomto smyslu hovoří o dvou archetypálních binárních polohách. Ve filmu tedy může být ženská hrdinka krásnou a poslušnou ženou, symbolem čistoty, péče a lásky či její temnou sestrou, která je jejím opakem. Ta je mocná, nepoddajná a sexuálně aktivní, a proto zkažená a zlá (Film noir studies, 2008). Literární věda ve stejné logice hovoří o archetypu panny (případně dobré manželky, matky) a archetypu čarodějnice (Pratt, 1981). Doplnuje navíc ještě archetyp Bohyně matky, jejíž aktivní a erotická síla je pozitivní, nikoli temná a nebezpečná (tamtéž). Tento archetyp lze vnímat spíše v rámci subverzivního čtení textů a v rámci hegemonního kódu se u ženských filmových postav, a tedy i postav počítačových, většinou neobjevuje. Proto o něm bude řeč později.

Při snaze přiřadit k analyzovaným postavám jasně archetyp, který ztělesňují, je také nutné si uvědomit, že ačkoli všechny hrdinky sdílejí podobné charakteristiky, jsou jinou měrou ambivalentní. Od postav, které jsou při hlubším zkoumání problematictější a nelze tak jasně určit, pro koho jsou určeny, vystupuje především Bayonetta. „Vyhodila všechny snahy o lepším zobrazování žen v počítačových hrách znovu do vzduchu,“ vysvětluje Whitelaw (2010). Upozorňuje tak na to, že hru hodnotí kladně především mužští recenzenti. „Poté, co jsem hrála Bayonettu mnoho hodin, si myslím, že je nemožné si nemyslet, že existuje proto, aby dráždila mužské hráče. Ženám toho naopak příliš nenabízí,“ dodává (tamtéž). Nejvíce tak odpovídá právě archetypu Barbie, ovšem stále je aktivní a nebezpečnou postavou, která likviduje mužské nepřátele. Jako jediná také Bayonetta doslovně naplňuje archetyp čarodějnice, odpovídá mu z hlediska narativního i symbolického. Zastupuje totiž stranu temna, kterou obývají démoni a čarodějky, na opačném pólu pak stojí strana světla, kterou zastupují Mudrci a andělé – dobro a zlo je tak jasně genderováno, čarodějky jsou pro svou tvořivou moc propojeny

s peklem, mužští mudrci s dobrem (ačkoli v rámci příběhu jsou znaménka obou stran nakonec převrácena).

Ostatní hlavní hrdinky ovšem můžeme při nutné volbě vybrat mezi oběma extrémními póly přiřadit také právě k archetypu ženy záporné. Odpovídají totiž především oné nebezpečné a padlé ženě – performují svou identitu jako aktivní, nepoddajnou a sexuálně aktivní a potenciálně nebezpečnou. Jsou odvážné, prožívají dobrodružství, likvidují nepřátele, likvidují femininně pasivní jedince. Jasně se tak bouří proti stávajícímu genderovému řádu, který ženám přisuzuje pasivitu a submisivitu.

Onen archetyp čarodějky ženské postavy dále transcendují a z hlediska konkrétních filmových „subarchetypů“ tak odpovídají nejtypičtěji femme fatale z filmového žánru Noir. Femme fatale představuje vizuální atrakci a spektakl a zároveň je nositelkou potenciální hrozby, protože není tím, čím se zdá (Film noir studies, 2008). Stojí tak v opozici k pasivní ženě spojované s rodinnými hodnotami a nabízí tak mužskému hrdinovi, tedy i hráči, alternativu ke klidnému životu, tradičnímu rozdělení dominantní maskulinity a submisivní femininity. Femme fatale je tak symbolickým útokem na tradiční ženství (tedy ženství esenciálně spojené s pasivitou a mateřstvím). Definována je přitom svou sexualitou a tělesností. Sex přitom slouží pro její vlastní potěšení, ale také jako zbraň, která není nebezpečná jen v rámci plození, ale jako zbraň sama o sobě. Připomíná tak téměř děsivou vaginu dentatu, která dokáže svou sexualitou ničit muže<sup>14</sup>. „Dokonalá femme fatale se vyznačuje sexuální přitažlivostí a nemilosrdným manipulováním lidí (...). Odmítá konvenční role oddané manželky a milující matky a porušuje společenské normy (...). Femme fatale chce zničit muže, zároveň je k nim ale přitahována“ (Film noir studies, 2008). Za tuto revoltu proti společenskému řádu je potrestána finální tragickou smrtí nebo symbolickým pádem. Celou svou existencí je tak neustále blízko smrti, stejně jako počítačové postavy, kterým smrt hrozí doslova a pokud se hráči nedaří, tak smrt prožívají stále dokola.

Doslovně archetyp femme fatale ztělesňuje Mona Sax, ostatně oba díly série Max Payne využívají filmovou estetiku a jsou tak definovány silnou narativní složkou. K žánru noir

---

<sup>14</sup> Vagina dentata souvisí s mýtem o skutečné, zubaté vagině, která při sexu dokáže ukousnout penis, stala se však symbolickým negativním znakem pro sexuálně aktivní ženu. V psychoanalýze je koncept vaginy dentaty spojen s nevědomou úzkostnou obavou z kastrace (Pratt, 1981).

pak explicitně odkazují, počítačová hra Max Payne 2 dokonce nese podtitul „milostný příběh filmu noir“ (viz obr. 5). Při zobecnění žánr definuje specifická práce se světlem tmou, vyšetřování zločinu asociálním detektivem s temnou minulostí a ponurá atmosféra (Kučera, 2002). Max Payne pak dokonce Monu při prvním setkání Sax jako femme fatale označí. „Mona Sax, Lisino temné dvojče,“ představí se sama Sax (Max Payne, 2001). Její hlas je erotický, její chování sebevědomé, spojuje v sobě agresivitu se svůdností. Je tajemná a nevyzpytatelná, navíc stojí na straně zločinu. Max Payne se nikdy přesně nedozví, proč se mstí, kdy a kde se objeví a zda ho zachrání, zabije nebo svede. Stejně jako archetypální čarodějnice Paynea okouzlí, vidí ji na plakátech, ve snech. „Dostala se mi pod kůži, nemohl jsem se jí zbavit, byla důležitější než práce,“ vysvětluje v jedné z cut-scén Payne (Max Payne 2, 2003). Sax nakonec navíc potkává stejný osud, jako filmové femme fatale – za svou moc je potrestána a umírá. „Ach bože, stala se ze mě kráska v nesnázích,“ komentuje svou proměnu těsně před smrtí spokojeně Sax (tamtéž).

S konceptem femme fatale ovšem nepracuje jen Mona Sax, která je jejím ztělesněním, za padlé ženy totiž můžeme považovat všechny analyzované hrdinky. Všechny narušují tradiční představu submisivní, citlivé a nenásilné ženy, jsou aktivní, nezávislé, bouří se proti patriarchátu a vydávají se do mužského světa plného nebezpečí. „Ty jsi fakt špatná holka,“ shrnuje tuto definici jeden z nepřátel Lary Croft (Tomb Raider: Chronicles, 2000). Nečiní tak ale pro svoje vlastní sebezdokonalení, stávají se tak jen, stejně jako v určitém smyslu i filmové femme fatale, novým impulsem pro mužského diváka, hráče, zábavným a osvěžujícím sexuálním objektem. Jak již totiž bylo řečeno, všechny vlastnosti hrdinek, jejich krása, tělo, oblečení, jež nosí, způsoby, kterými se chovají, odkazují právě k sexuální přitažlivosti.

Jejich výraznou sexualitu, která je navíc prezentována jako jasně dominantní, symbolizují již tzv. čekací gesta (Richard a Zaremba, 2005: 296), tedy situace, ve kterých hráč zrovna postavu neovládá a ta v reálném čase čeká, až se s ní opět začne pohybovat. Jasně je to patrné například u Resident Evil 1 (1996). Zatímco Chris stojí s rozkročenýma nohama a rameny, Jill má nohy přikrčené, tělo prohnuté a natočené a ruce jí spočívají na bocích. Bayonetta je prohnutá a rukama si hladí boky, podobně vyčkává i Lara Croft. „Dívá se na nás svrchu, její postoj je přísný, nohy rozkročené,

ruce jsou položeny na bocích nebo v nich má zbraně. Jedno obočí je typicky zvednuté a její vyjádření je vzteklé, užívá si svou nadřazenost,“ (Herbst, 2004: 30).

Koncept *femme fatale* se v tomto smyslu spojuje s archetypem *dominy*, kterou Tseëlon (2004) definuje jako symbolické ztělesnění agresivně sexuální ženy v kontextu sadomasochistických praktik. Je to právě *domina*, stejně jako *femme fatale*, se kterou mají analyzované ženské postavy mnoho vizuálních i charakterových vlastností společných. Obě narušují společenský řád, jsou zdánlivě slušnou ženou, která se v rámci sexu mění ze submisivní manželky v dominantní milenku. *Domina* navíc k těmto praktikám využívá specifické rekvizity a oblečení (tamtéž). Typickým oděvem je přitom kombinéza, která se do popkultury ze samotné sexuální praktiky dostala v 60. letech. Právě v postavách jako je *Catwoman* ze snímku *Batman* (1966) nebo *hrdinky* z *Charlieho andílků* (1976) se propojila její funkčnost i sexuální přitažlivost. Právě v ní totiž lze bojovat, umožňuje svobodu pohybu, ale ve stejnou chvíli zvýrazňuje a upozorňuje na ženské křivky. „Poskytuje vizuální přístup k ženskému tělu, ale zároveň brání přímému kontaktu stejně, jako tomu bylo původně v sadomasochistických praktikách“ (Tseëlon, 2004: 75). Dalším specifikem jsou také vysoké boty, kůže nebo latex, sešívané kalhoty, punčochy nebo rukavice bez prstů, součástí její výzbroje je často bič.

A právě počítačové postavy jsou naprosto jasnými dominami, ostatně jednou z podrolí *dominy* je v popkultuře i samotných praktikách podle Wilson právě role *superhrdinky* (2005). Ženské postavy pak odpovídají dominám v rámci sadomasochistických praktik samotným principem hraní (likvidují nepřátele a samy pravidelně podléhají smrti rukou hráče), způsobem svého dominantního, sexuálně agresivního chování, ale také specifickými fetišistickými atributy, tedy předměty, které jsou výrazně sexualizovány a jsou náhradou za celé ženské tělo (Richard a Zaremba, 2005: 287). Symbolické zbraně tak nahrazují zbraně skutečné, podvazkové pásy pak pouzdra na revolvery na bocích. *Lara* a *Bayonetta* nosí brýle, *Lara* navíc nikdy nesvlékne kožené rukavice bez prstů. Všechny také alespoň na chvíli nosí kombinézy (tzv. *catsuit*), které vytvářejí zdání latexu nebo kůže a vždy mají černou barvu. Oblékají si je *hrdinky* ze série *Resident Evil*, jemnější verzi nosí i *Mona Sax*, v *Tomb Raider 3* (1998) a *Tomb Raider: Chronicles* (2000) jí v několika kolech nosí i *Lara Croft* a v silně pornografické verzi jí má i *Bayonetta*.

Ta byla ostatně záměrně jako domina vytvořena (Shea, 2008). Je svázána různými pásky a provázky a jednou z jejích zbraní je právě bič. V souboji může také využít specifický „mučící mód“ (tzv. Torture mode), při kterém jsou její útoky ještě brutálnější. Objeví se při nich černý latexový kůň, na kterém Bayonetta sedí a nepřítele likviduje bičem. "Všichni andělé by potřebovali naplácat na zadek," vysvětluje Bayonetta při prvním útoku (2009). Místo lékárníček navíc sbírá lízátko, další klasický pornografický atribut, často je také při cut-scénách slastně olizuje. Muži, který se jí snaží zabít, se vysmívá, ponižuje ho a obličej mu pomaluje rtěnkou. „Jsi roztomilý, když se rozčiluješ,“ tvrdí mu (Bayonetta, 2002). Když se objeví nepřítel, poposune si brýle, usměje se, pak počká na hudbu a teprve poté začne střílet. „Dokud hraje hudba, musím prostě tančit,“ vysvětluje se smíchem nad kaluží krve a tváří se, že ji celá situace velmi vzrušuje (tamtéž). Stejně jasné poselství vysílá například u Juliet Starling z počítačové hry Lollipop Chainsaw (2012). Juliet je roztleskávačka a chodí s kapitánem fotbalového družstva. Město ovšem napadnou zombie, jejího přítele zabijí a Juliet proto společně s motorovou pilou a s hlavou svého přítele za pasem vyráží jeho smrt pomstít. Hra přitom staví právě na výrazné, až parodické sexualitě a fetišizaci, sexistických poznámkách samotné Juliet i jejích nepřátel. Juliet také, stejně jako v rámci sadomasochistických praktik, dětinským způsobem vysvětluje nepřítelům, že „moc zlobili“ (Lollipop Chainsaw, 2012).

#### **4.2.2. Domina jako výraz rozporných genderových vlastností**

Jak již bylo naznačeno, tato silně sexualizovaná dominance ovšem v rámci počítačové hry nabývá zcela nových kontextů. Je totiž nutné si uvědomit, že toto sadomasochistické násilí je na rozdíl v herním vesmíru skutečně „reálné“ – ženské postavy ho totiž páchají stejně reálně jako postavy mužské. Chování dominy tak v tomto smyslu není pouhým spektáklem, hrou, ale skutečnou součástí identity ženských postav, skutečným dominantním chováním v dominantní pozici. Tomu tak proto odpovídá a chování ženských hrdinek, které tak vykazují nejen onu performativní, koketní dominanci, ale dominanci skutečnou.

Lara i Jill jsou v cut-scénách chladné, ironické a nesmlouvavé. Nikdy se neleknou, žádný nepřítel je nevyděsí a nedonutí je k útěku (ten tak provede hráč, nikoli postava sama). Jill dokonce několikrát vykazují větší klid, než její mužský protějšek. „Uklidněte se, pane,“ říká Jill muži, který pláče, protože přišel o své vlastní dítě (Resident Evil 3,

1996). V Resident Evil: Revelation (2012) je navíc v rámci chování výrazně maskulinnější než její partner Parker. Ten za ní klopýtá, výrazně projevuje emoce jako je zděšení nebo strach. „Nevzdávej to, Parkere,“ říká mu bez známek soucitu Jill poté, co ji prosí, aby zpomalili (tamtéž).

Stejně chladná je i Lara Croft. Při jednání s ostatními postavami pravidelně poukazuje na etketu, kterou jako šlechtična a především žena musí dodržovat, v rámci kontextu, v němž jsou tato slova vyřčena, jsou ale jasnou parodií a ironií. „Taková arogance! Lidé jako ty by se měli naučit slušnému chování,“ povzdechne si Lara nad mrtvolou muže, kterého právě zastřelila (Tomb Raider 4: The Last Revelation, 1999). „Armagedon je velice nepříjemná záležitost“ dodá zase při varování, že se blíží konec světa (Tomb Raider 4: The Last Revelation, 1999). „Jsem polichocena“ dodává zase ve chvíli, kdy ji nepřátelé zajmou (Tomb Raider 3, 1998). S nepřáteli komunikuje s ledovým klidem, bez emocí, neprojevuje strach ani hněv. „Budu vám velice vděčna, pokud mi vyhovíte,“ dodává ve chvíli, kdy se setká se svým úhlavním nepřítelem (Tomb Raider, 1997). Svým chování tak dává svým nepřátelům i přátelům jasně najevo, že je silnější, statečnější a „maskulinnější“ než oni sami – s nepřáteli hovoří jako s podřízenými, své kolegy oslovuje „dámy“ (Tomb Raider: Legend, 2006). „Ty jsi tak ostrá, že bys pořezala i sama sebe,“ shrnuje to jeden z Lařiných nepřátel (Tomb Raider: Chronicles, 2000). Je si navíc vědoma moci, kterou má nad svými nepřáteli, ale tak nad hráči. „Daruju ti sílu! Budeš rozhodovat o smrti a životě těch, které si zvolíš po mém boku a oni ti budou na oplátku padat k nohám a uctívat tě,“ nabízí Laře spolupráci jeden z nepřátel (Tomb Raider: Last Revelation, 1999). „Toho všeho už mám dostatek,“ odmítá ho Lara (tamtéž).

Nezaujatost a neochotu projevovat emoce nebo soucit vykazuje i Mona Sax. „Není v tom nic osobního,“ říká chladně Payneovi, poté ho omámí a sváže (Max Payne, 2001). Mona Sax ale na rozdíl od Lary nebo Jill tuto chladnost a neemočnost kombinuje s koketním chováním vůči Maxu Payneovi. I ono je ovšem svým způsobem „nefemininní“, sebevědomé, důrazné a agresivní. „Seš pěkněj chlap, Maxi, a ty já nezabíjím,“ vysvětluje a deklaruje tak svou převahu (Max Payne, 2001). Maxovi se vysmívá, užívá si jeho slabost a lásku. „Já ti vysvětlím plán, ty mě můžeš zatím sledovat, jak se oblékám,“ vysvětluje sebejistě Payenovi místo předstíraného studu z toho, že ji objevil ve sprše (Max Payne 2, 2003). Rozkazuje, nenechá si poradit a při

jakémkoli Payneově pokusu o ovládnutí situace zmizí. Výrazně koketně se pak, jak již bylo popsáno, chová pouze Bayonetta.

Ironické, sebevědomé, agresivní chování se tak opakuje u všech postav a připomíná pobavené komentáře výrazně maskulinních hrdinů akčních filmů 80. a 90. let (Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stalone a později Bruce Willis). Jak již bylo řečeno v první kapitole, hrdinky jsou krásné, přitažlivé a nesporně jsou tak svými těly ženami. V archetypální rovině je lze chápat také jako ženy – jsou výrazně sexualizované femme fatale, přitažlivé dominy, které performují násilnost jako součást erotické hry. Přesto se však genderová identita ženských postav tříští – jejich chování je výrazně dominantní, jejich samotné jednání (ať už v rámci cut-scén nebo v rámci samotného hraní, o němž bude řeč později) pak vykazuje jasně maskulinní vlastnosti. Kromě své tělesnosti a sexuálního podtextu tak nevykazují žádné femininně kódované charakteristiky – neprojevují soucit, nepláčou, nebojí se, nejsou výrazně emotivní. Podle Schleiner se tak v podstatě jedná o výrazně maskulinního muže v naopak výrazně femininním těle (2001: 222). Tento rozpor výrazně performuje právě Lara Croft, která ukazuje, že ona sama (stejně jako ostatní postavy) dokáže být femininní ženou (a v rámci přitažlivosti také ženou je), femininní být ale nechce. Proto s muži hovoří jako muž, proto neprojevuje soucit a dokonce pravidla záměrně narušuje – u stolu si dává nohy na stůl, pivo pije z plechovky (Tomb Raider 3, 1998). Pokud si to vyžádá strategie, stává se domněle křehkou ženou – dokonce si dvakrát obléká šaty a lodičky (Tomb Raider: Chronicles, 2000; Tomb Raider: Legend, 2006), ovšem ve chvíli, kdy se dostává do konfliktu, tedy přestupuje do maskulinního světa, své šaty symbolicky trhá a modifikuje a z kabelky vytahuje revolver. Ženské postav jsou tak přitažlivým objektivizovaným nástrojem, předmětem erotické touhy, ale zároveň osobou, která vykazuje jasně maskulinní vlastnosti. Stávají se tak mutantem, děsivou postavou, která v sobě mísí vlastnosti obou pohlaví.

Labre a Duke upozorňují na to, že právě tato podvojnost, výrazně maskulinní vlastnosti ve výrazně femininním těle, je zásadní proměnou ve vnímání ženských postav ve filmu a počítačových hrách (2004). Nezáleží totiž pouze na tom, že ženské hrdinky v popkultuře vystupují ze stínu pasivity a role oběti, ale mění se podstata tohoto hrdinství. Dosud byl totiž mužský hrdina definován fyzickou zdatností a statečností, zatímco u ženských hrdinek byl kladen důraz na mesianistickou obětavost a vztahovost

(Polster, 1992). Toto rozdělení odlišných morálních principů definovala na úrovni etiky i Carol Gilligan, která hovoří o etice spravedlnosti, jež je automaticky chápána jako maskulinní varianta, a etice péče, která je stereotypně připisována ženám (Gilligan, 2001). Zatímco první jmenovaná se soustředí na univerzalistické hodnoty, individualismus a racionalismus, druhá je konceptem vztahovým, souvisí se sebeobětováním a vytvářením dobrých vztahů. A právě tomuto rozdělení odpovídaly i silné ženy v popkultuře 20. století (Labre a Duke, 2004: 138). „Byly atraktivní, emotivní, primární o ně byla péče a vztahy a boj byl až poslední možností“ (tamtéž). Etiku péče jako základní imperativ můžeme ostatně vystopovat i u Ellen Rippley nebo Sarah Connor, obě mají větší pochopení pro soudržnost skupiny, obě vede silná láska k dětem a kolegiálnost.

Tento etický princip se ale paradoxně i díky nim mění. Prosazuje ho například Brutální Nikita (1990) nebo seriál Xena (1995) a absurdního vyústění dochází právě v počítačových hrách. Ženské počítačové postavy (a nejen ty, které jsou objektem této práce) už se tak nevyhýbají souboji zblízka, jsou nemilosrdné a destruktivní (Labre a Duke, 2004: 138). Nad svými oběťmi ve hře nevyjadřují žádný soucit a nesnaží se vyřešit celou situaci nenásilně, dokonce střílí jako první. Neděje se tak jen v rámci samotného hraní, kdy je hráč nucen jako první střílet (i toto uvědomění ale myšlenku o proměně paradigmatu jasně posiluje), ale také v samotných cut-scénách. Lara tak likviduje dokonce i nepřátele, kteří zrovna nemají v ruce zbraně – místo, aby pilota helikoptéry svázala a zajala, střílí ho do hlavy (Tomb Raider 3, 1998). Oproti boji z dálky se nové hrdinky nebojí pěstního souboje – například v případě Bayonetty dokonce nejsou její zbraně příliš účinné a nejlepší je proto pěstní souboj zblízka. „Její nepřátelé jsou proti ní (*Lara Croft, pozn. aut.*) fyzicky i mentálně slabší. Nenachází žádné slitování ke zvířatům (...), jejím cílem není zachránit svět nebo nějaký subjekt. Jen si probojovává cestu vesmírem“ (Richard a Zaremba, 2005: 285). Od zraněných mužů, které po cestě potkává, se snaží získat informace, nechce je vyléčit nebo zachránit. Lara Croft dokonce porušuje slib, který svému nepříteli dala, a nechá ho spadnout do propasti (Tomb Raider: The Last Revelation, 1999). Ženské hrdinky nad oběťmi netruchlí, jen je vezmou v potaz. Nemají navíc žádné sociální vazby, jsou archetypem osamělého kovboje, který ke svému úspěchu nikoho nepotřebuje.

Tyto nové kyborgy, spojení přitažlivých a atraktivních žen, které ovšem vykazují maskulinní vlastnosti a charakteristiky, ovšem nemusíme chápat rozporně, spojení násilí páchané především na mužích a sexualita se nijak nevyklučují. Ono maskulinní chování je totiž vykoupeno právě výraznou vizuální reprezentací femininity. Pokud totiž vzniknout pochyby o tom, zda se jedná o ženu vzhledem ke kontextu, v němž se pohybuje a „chování“, které vyazuje, je to právě tělo, které je okamžitě vyvrátí (Innes, 1999). Nejedná se tak o dominantní chování, které by jakýmkoli způsobem ohrožovalo nebo narušovalo stávající genderový řád. Přes svou „reálnost“ zůstává pouze erotickým performativním aktem, sexuální vábením, onou sadomasochistickou praktikou, v níž mužský hráč pomocí ženského těla ubližuje nejen jí, ale i ostatním, především mužským nepřátelům ve hře. Násilná žena, která se vymaňuje z nutnosti být pasivní a mírumilovnou osobu, totiž v případě, že je sexualizována a fetišizována, nijak neohrožuje status quo. Ztrácí svou moc a zůstává opět ve formě pouhého objektu.

Labre a Duke tuto zásadní změnu paradigmatu i následnou snahu o zachování mocenské rovnováhy sexualizací dané postavy ukazují na příkladu proměn slavné seriálové hrdinky Buffy (1997) poté, co se stala hlavní postavou v počítačové hře (Buffy the Vampire Slayer, 2000). Zatímco populární seriál tematizuje kromě samotného zabíjení upírů a boje se zlem také budování mezilidských vztahů a kolektivní řešení problémů, ve hře tato specifika chybí. „Ženské vlastnosti zmizely, zůstal jen osamělý bojovník. Z Buffy se stal kyborg s blond copem,“ vysvětlují Labre a Duke (2004: 149). Hra proto zesiluje sexuálně přitažlivé charakteristiky původní Buffy, její ňadra jsou větší a jsou viditelná i ve tmě, její oblečení se skládá pouze z černé nebo červené, zdůrazněn je také kostým roztleskávačky, tedy tradiční fetiš, který ovšem Buffy v původním seriálu hned na začátku demonstrativně odložila (Labre a Duke, 2004: 150).

Tyto změny ovšem nebyly a nejsou dány pragmatickými potřebami specifík počítačové hry nebo konkrétního žánru (ostatně Resident Evil dokazuje, že i v akčním žánru je nutnost spolupráce jednotlivých postav možná), ale specifickým sociálními tlaky. Právě výrobce totiž podle Labre a Duke rozhodl, že Buffy bude v počítačové hře agresivnější, maskulinnější osamělejší, ale také výrazně přitažlivější postavou. „Pokud bychom se snažili striktně dodržovat lidské proporce, postavu by naši hráči nečetli příliš dobře,“ vysvětluje zástupce herní společnosti (anonymně citován v Labre a Duke, 2004: 152). Zatímco původní seriál tak sledovaly především ženy, ve hře byla silná, inspirativní

hrdinka i její charakteristiky přepsány tak, aby se cílovým divákem stal muž od 18 do 34 let. Tedy tak, aby se maximalizovaly prodeje (tamtéž).

A právě toto zásadní uvědomění vysvětluje, proč jsou vždy všechny charakteristiky a vlastnosti ženských postav, které mohou působit subverzivně a emancipačně (muskulatura, dominantní chování, samotný fakt, že figuruje v mužském prostředí) zneutralizovány výraznou sexuální přitažlivostí, kterou lákají právě mužské hráče. Pokud jsme dosud chápali postavení počítačových hrdinek jako ambivalentní a nejasné, pokud jsme se stále nemohli rozhodnout, zda vznikly pod tlakem proměny popkultury a vzniku „ženského diváctví“, rostoucího počtu silných žen i hráček nebo jsou primárně určeny pro mužské hráče, je to právě celková identita postavy, jež překračuje herní svět, díky níž se tyto nejasnosti rozplynou. O tom, jakou funkci mají ženské hrdinky, pro koho jsou určeny a proč vypadají tak výrazně, totiž nerozhodují sami vývojáři, kteří je vytvářejí. Charakter postav totiž dotvářejí i propagační materiály a následně ho upevní a potvrdí také samotní hráči tím, jak o hře hovoří a jaké fanouškovské umění o nich vytvářejí.

### **4.3. Dotváření identity**

Pro pochopení role ženských postav tak nestačí sledovat jejich reprezentaci pouze v samotné hře, ale také v rámci marketingu, který má pomoci hru prodávat i materiálů, které vytvářejí samotní hráči. Vytváření sexuálně vyzývavé postavy tak v samotné hře pouze začíná, pokračuje přes obal hry, až po její propagaci v jednotlivých herních časopisech. Vznikají také dodatečné materiály, například bonusová kola, oficiální fanouškovské stránky, komiksy, knížky, dokumenty nebo filmy. Na nutnosti studovat kromě samotných her i další dodatečné materiály navíc upozorňuje kvůli nedokonalé metodologii zkoumání her také hned několik autorů (srov. Provezo, 1992; Ivory, 2006).

#### **4.3.1. Oficiální marketing**

Marketing má zásadní moc v rozhodování o tom, které hry bude propagovat. Scharrer (2004) analyzoval 1054 herních reklam v herních magazínech a zjistil, že za 3 měsíce se v nich muži objevili třikrát častěji (a to přesto, že podle průzkumu z roku 2001 už se ženské hratelné postavy objevují ve 41 procentech her). Provezo (1992) také zkoumal 47 obalů počítačových her, aby porovnal jednotlivé portréty a zjistil, že mužské postavy

jsou na nich zobrazeny dvanáctkrát častěji než ženské a pokud jsou na obalu obě pohlaví, muži na těchto obrazech hrají dominantní roli.

Je to navíc právě reklama, která u her s ženskými hrdinkami rozhoduje, jak danou hru kódovat, které aspekty zdůraznit a které potlačit. Finální podoba ženských postav tak není jen výsledkem (nevědomých) kulturních tlaků na samotné vývojáře, ale je upravována a dokonce zdůrazňována či zcela uměle dotvářena právě především marketingem. Zatímco v případě Bayonetty je sexualita zakódována přímo do samotné hry, a proto jí odpovídá i marketing (v Japonsku se objevila reklama, na které měla Bayonetta v ústech lízátko a slibovala „vrcholné akce, které nikdy nekončí“<sup>15</sup>), v ostatních případech, kdy je ona erotičnost pouze implicitní, je to právě marketing, který posílí vytvořený a naznačený způsob preferovaného čtení (Firth citován v Nejezchlebová, 2010: 31). Schrarrer zjistil, že v reklamách na počítačové hry jsou ženy mnohem častěji atraktivní, spoře oděné a především sexuálně přitažlivé (2004). Je totiž právě sexualita, která je jedním z nejmocnějších a nejrozšířenějších nástrojů marketingu a reklamy (Reichert, 2003: 30). Sex totiž, ať už je pouze naznačený nebo vyjádřený, prodává, a to především u specifických publik (Nejezchlebová, 2010: 12). Stačí tak vizuální vzhled samotných počítačových postav a úspěšně vytvořená reklamní kampaň už poté jasně signalizuje, pro koho jsou postavy, tedy i dané počítačové hry, určeny.

Sexem v reklamě tak může být jen pouhé vábení, které není jen sváděním k hraní hry, ale i sváděním jako takovým. Je tedy vábničkou, která rozvíjí hráčovu imaginaci – pokud takto vypadá ženská postava na plakátě, co všechno bude k vidění a k samotnému hraní? Jakými způsoby bude možné hrdinku natočit do naznačených lascivních póz? A hlavně - co všechno bude možné s prezentovaným tělem „dělat“? Podle Nejezchlebové je jedním ze zásadních slibů sexualizované reklamy představa, že konzument se pravděpodobně brzy dočká milostného setkání, a zároveň mu reklama dává pocit, že je sám smyslný a sexy (2010: 13). Takzvanými sexuálními informacemi pak mohou být jakékoli znaky, které zobrazují nebo naznačují sexuální zájem, chování nebo podněty (Nejezchlebová, 2010: 13), tedy i postoj, vzhled, gesta, mimika nebo prostředí či použité barvy.

---

<sup>15</sup> Bayonetta. Sega [online]. 2009 [cit. 2014-03-26]. Dostupné z: <http://bayonetta.jp>

Ostatně právě samotné obaly zde analyzovaných her jasně prozrazují, na koho a jak celá kampaň u jednotlivých hrdinek míří. „Všichni mužští hrdinové stojí ve vzpřímené pozici, sebevědomě (...). Zbraň drží zvednutou, jsou připraveni k akci“ (Cox, 2011). Ženské postavy oproti tomu zdůrazňují především svoje tělo. „Pokud mají zbraně, ukazují je směrem k podlaze, nestojí rovně, ale nastavují své boky“ (tamtéž). Podle Nejezchlebové signalizuje sexuální zájem právě vypnuté poprsí, koketně vychýlený bok a vyzývavý pohled, pokud je tedy ženský pohled přítomen (2010: 31). „Vychýlení boku dává vyniknout ženským křivkám, zdůrazňuje oblast pánve a také poměr pasu a boků“ (tamtéž). Vše umocňuje oblečení, které obepíná tělo.

Všechny hrdinky jsou sice rozhodně rozkročené, i to je ale sexuální signál. „Pokud jsou nohy rozkročené a rozevřené, signalizují otevírání se (...). Nohy se otvírají, aby klín byl dostupný muži“ (tamtéž). Lara Croft a Bayonetta také významně pracují s brýlemi. Právě v propagačních materiálech si s nimi pohrávají, pomrkávají skrze ně na tušeného diváka. Zatímco u Lary Croft se jedná o brýle sluneční, které odkazují k tajemství a utajení, případně i možnost vydávat se za někoho jiného (Nejezchlebová, 2010: 55), Bayonetta nosí brýle dioptrické – tedy typický fetiš signalizující ambivalentní znak „zkažené intelektuálky“ (tamtéž).



Obr. 1 a 2 – Oříznuté tělo Lary Croft

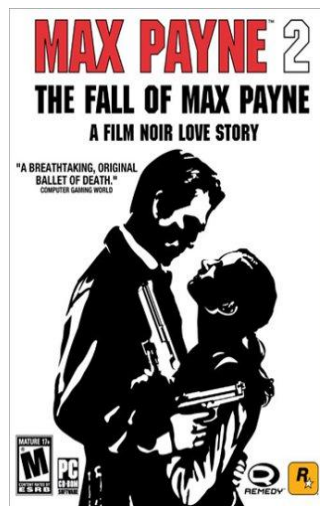
Obr. 3 – Bayonetta ukazuje výrazně prohnutý bok i rozdíl mezi boky a pasem

Jak je navíc očividné na obálce Tomb Raider Underworld (2008) nebo Bayonetty (2009) (obr. 2 a 3), na obálce nevidíme postavy jako takové, ale fetišizované části jejich těl. Nevidíme jejich obličej, výraz, pohled, který by nás sledoval a komunikoval s potenciálním hráčem, ale jen části těl, které lákají ke koupi. Právě oříznutá těla

podporují tvrzení o zobrazování ženy jako věci – je právě pouze objektem, z něhož je „možné vyříznout jenom část, která se hodí (například nohy nebo hrudník)“ (Nejezchlebová, 2010: 31). Teorie reklamy v tomto smyslu hovoří o tzv. facismu, případně face-ismu, a bodyismu (tamtéž), tedy faktu, že v reklamě je u žen zdůrazňováno tělo, zatímco u mužů obličej. Muži jsou tak důležití pro svůj intelekt a osobnost, ženy pro přitažlivost a postavu. Typickým příkladem je například obálka hry Max Payne 2 (viz obr. 4).



Obr. 4 – typický příklad facismu a bodyismu – pro Maxe Paynea je důležitý výraz, pro Monu Sax tělo.



Obr. 5 – Obálka evokující milostný příběh.

Především u Lary Croft je navíc nutné si všimnout onoho diskurzivního posunu, který obě obálky dělí. Zatímco na první (obr. 1) vidíme převážnou část jejího těla, zastřený soustředěný pohled a v pozadí hieroglyfy, které naznačují, že je archeoložkou. Obal hry, kterou od prvního vydání dělí 10 let (obr. 2), už nic takového neobsahuje. V centru pozornosti je lesknoucí se břicho a neměnný postoj, který se stává znakem. Je to právě on, který „vytváří“ Laru Croft, nikoli temné hrobky, pyramidy a nebezpečí, jak naznačuje první obálka.

Právě na konstrukci kultu Lary Croft lze jasně demonstrovat, jak tato marketingem vytvořená identita počítačových hrdinek vzniká. Lara se díky němu stala skutečným sexuálním symbolem 90. let a vystoupila ze subkulturního kyberprostoru (srov. Schleiner: 2001; Herbst, 2004). Žádná jiná počítačová hvězda už nikdy nespustila takovou hysterii a zájem těch, kteří se o počítačové hry nikdy nezajímali – je to totiž právě její jméno, které znají všichni bez ohledu na svou hráčskou gramotnost

(Schleiner, 2001). První díl série, která vychází kontinuálně až do současnosti, se objevil již v roce 1996, a chytrou kombinací grafické i herní inovace, marketingu i faktu, že se jednalo právě o ženskou hrdinku, se skutečně stala virtuální hvězdou, součástí spektaklu. Lara tak velice rychle získala svou vlastní figurku, trička, podložku pod myš, kalendář, hodinky nebo čokoládové tyčinky. Její postava prodávala auta, konzole nebo magazíny (Herbst, 2004: 24). Po úspěchu první hry se pak marketing ještě důrazněji soustředil právě na její eroticismus. Stala se sexuálním symbolem s vlastními plakáty, které začaly nahrazovat pravé modelky z Playboye. Před vydáním Tomb Raider II v roce 1997 spustila společnost Core Design kampaň s obrázky, na nichž Lara pózovala v mužských koupelnách. „Můžete mě nasměrovat do 2000 odlišných pozic. Zkuste to i se svou partnerkou,“ radila Lara v reklamách pro německý trh (Herbst, 2004: 25).

Důraz na její osobnost se postupně objevil i v názvu samotné hry – zatímco prvních šest částí neslo název Tomb Raider, sedmé pokračování z roku 2006 se již jmenovalo Lara Croft Tomb Raider: Legend a v desáté části dokonce název Tomb Raider zmizel zcela (Lara Croft and the Guardian of Light, 2010). Ke strohému označení Tomb Raider se vrací až poslední část z roku 2013 (Tomb Raider), který je rebootem celé série a který nastoluje zcela nové otázky. O něm ale bude řeč až později.

Koncept nedosažitelné a v podstatě uměle vytvořené a neexistující hvězdy se poprvé objevil právě s masovým rozvojem filmu. „Původní hrdinské modely pro společnost byla buď čistě fiktivní stvoření, nebo skuteční lidé, kteří dosáhli úspěchů (a znali je ostatní zprostředkovaně). Film tyto dva typy spojil: skuteční lidé se stali fiktivními postavami,“ vysvětluje Monaco (2004: 262). Filmové hvězdy tak hrají roli, která hraje roli, jsou psychickými modely a právě tento komplexní vztah se stává stěžejní prvkem mytické a politické povahy filmu. Ženské hrdinky z počítačových her pak ve své podstatě transcendují tento kult filmové hvězdy, která už je sama o sobě virtuální a na skutečném herci nebo herečce nezávislá, ony totiž žádnou fyzickou základnu nemají a jsou jen shlukem tužeb a vášní. Nikdy neprotestují, nikdy nejsou na fanoušky nepřijemné, nikdy neudělají žádný skandál (tedy pokud to není záměrem). Jak upozorňuje Kennedy, počítačové hrdinky jako virtuální komodity se specificky lidskou historií a osobností destabilizují realitu lidských a lidštějších idolů. „Dalo by se totiž

namítnout, že Madonna nebo Kylie Minogue nejsou o moc dosažitelnější nebo reálnější než Lara“ (2002).

„Lara je sice virtuální, ale mnoho jejích stránek odkazuje k její ‚vitální statistice‘. Známe její datum narození, vzdělání, dokonce krevní skupinu,“ upozorňuje Herbst (2004: 23). V herních časopisech vycházejí obsáhlé články, které se snaží konstruovat skutečnou, avšak virtuální Laru, výrobci v rozhovorech popisují její jasně a promyšleně konstruovanou identitu – je vzdělanou aristokratkou, hovoří několika jazyky, nerada vaří a ve volném čase se stará o postižené děti (tamtéž). Vycházely celé její životopisy, které uváděly nejen její míry, velikost šatů, ale také oblíbené jídlo nebo hudební kapelu. Lara Croft je tak první virtuální mezinárodní hvězdou, o níž si lidé začali číst v lifestylových magazínech stejným způsobem jako o reálných filmových hvězdách. Časopis Face o ní pravidelně vydával články společně s fiktivními rozhovory (Poole, 2000: 25), v Německu dokonce vycházel měsíčník, který se věnoval právě Laře Croft (tamtéž). Společnost Core design nechal „unikat“ její soukromé fotografie z chvíl, v nichž se zrovna nepohybovala v herním prostoru, a dotvářely tak reálnost její existence (viz obr. 6). Jakému mužskému hrdinovi bylo dosud věnováno tolik prostoru, koho dosud zajímalo, co jeho virtuálního hrdina, který existoval pouze v rámci počítačové obrazovky a ještě jen ve chvíli, kdy hráč hru hrál, dělá, když je konzole nebo počítač vypnutý?



Obr. 6 – Oficiální fotografie Lary Croft z chvíl, kdy zrovna není součástí hry

S rostoucí popularitou celé frančizy se také výrazně měnil její vzhled (obr. 7). Jak upozorňuje Sobic, je přitom zásadní rozdíl mezi tím, jak Lara vypadala v samotné hře a jak v propagačních materiálech (Sobic: 2014). Postupně, s rostoucími grafickými možnostmi, se však obě složky přibližují, až splynou zcela. Je to právě ale ona reprezentativní verze, která kult Lary Croft utváří. Původní verze z roku 1996 ženské tělo v samotné hře příliš nepřipomínala, o to více pak ženské křivky zdůrazňovalo právě její promo alter ego. Již o rok později se její ňadra v herní i oficiální verzi zvětšují, její tílko má větší výstřih. „Tvůrci především v promo verzi zdůrazňují její sexappeal, Lara pózuje provokativně a posílá fanouškům vzdušné polibky,“ (Sobic: 2014). V dalších částech v letech 1999 a 2000 jsou stále významněji zdůrazněny její křivky, její ramena jsou užší a výstřih ještě hlubší. V části z roku 2003 je Lara výrazně ovlivněna filmovým snímkem, který v rámci frančizy vznikl, i v rámci herního prostoru tak má výrazné oční linky a rtěnku. Poprvé je také herní postava totožná s virtuální ikonou.



Obr. 7 – Proměny promo verze Lary Croft

Při důslednějším pohledu tak lze říct, že se zlepšující se grafikou se její rysy zaoblovaly, obličej se vyjasňoval a stával se reálnějším, její pas se zužoval a boky rozšiřovaly. Zmizela také její špičatá ňadra a nahrazovala je stále reálnější, ovšem větší. Její výraz pozbyl původní přisnosti a nesmlouvavosti, kterou akcentovalo pozvednuté obočí, a nahradilo ho svůdné pomrkávání s mírně pozvednutými koutky. Z vizuálně nerealistického těla se tak postupně stalo tělo skutečné, virtuální a reálné. Čím se její pohled stával skutečnější a lidštější, stával se podmanivější a ze syntetizované a viditelně animované postavy se vznikla kráska, která má především vábit a vzrušovat.

Stejně zásadními proměnami procházela i Jill Valentine, která se postupně stávala mnohem přitažlivější a erotičtější. Tato proměnlivost je ještě důraznější při porovnání proměn, kterými prošel její herecký partner Chris Redfield (obr. 8, 9 a 10). Zatímco u

něj se pouze vykreslovaly rysy v obličejí s tím, jak se zlepšovaly grafické možnosti a Chris se tak stává vizuálně zkušenějším, charakternějším a zajímavějším, Jill se mění zcela (obr. 11, 12 a 13). Nejdříve přichází o „genderově korektní“ uniformu z Resident Evil (1996) a v Resident Evil 3 (1999) se již pohybuje pouze v minisukni a tílku bez ramínek. Postupně si nechává narůst vlasy a její oblečení je stále těsnější. V Resident Evil 5 (2009), které je ovšem v rámci celé narace poslední, je pak Jill zcela jiná – její vlasy jsou blond, má podpatky a koženou kombinézu. Změny tak naopak probíhají pouze na jejím těle a vnějších znacích, nevyjadřují žádné proměny osobnosti tak jako u Chrise.



Obr. 8, 9, 10 – Proměny Chrise Redfielda: Resident Evil 1 (1996), Resident Evil: Code Veronica (1998), Resident Evil: Revelation (2012)



Obr. 11, 12, 13 – Proměny Jill Valentine: Resident Evil 1 (1996), Resident Evil 3 (1999), Resident Evil 5 (2009)

Jak navíc upozorňuje Poole, realističnost (ženské) postavy nesmí překročit určitou hranici, jinak se její ikoničnost, kterou v kulturním kontextu vytváří, stává kontraproduktivní (2000: 163). S rostoucími grafickými schopnosti tak bylo možné vytvořit Laru podstatně reálnější, designéři se ale snažili, aby se nestala příliš individualizovanou postavou. „Kdyby vypadala příliš fotorealisticky, příliš jako skutečná žena, její svůdnost, kterou oplývá, by byla zničena,“ vysvětluje Poole (tamtéž). Pro zachování onoho (erotického) prožitku je tak bezpodmínečně nutné, aby ženské postavy zůstaly alespoň částečně nerealistické a animované. „Je to abstrakce, animovaný shluk sexuálních znaků (prsa, šortky, pouzdra na stehnech), jejich prázdnota podporuje (mužského i ženského) hráče v psychologické projekci, a proto se ona postava stává kulturní ikonou. Zůstává tak nevyčerpatelná“ (Poole, 2000: 164). V případě Tomb Raider tuto myšlenku jasně ukazuje odlišný vývoj, kterým Lara oproti ostatním postavám prochází. Zatímco ty se stávají reálnějšími mnohem rychleji než ona, jejich rysy jsou lidštější a vykreslenější, Lara zůstává zcela záměrně nerealistickou animovanou postavou s neobvykle velkou hlavou a nelidskými rysy. Dokonce i vedlejší postava, která se v celé hře objeví jen v jedné cut-scéně a nemá na celou hru žádný vliv, má vrásky, strniště, stíny a lidské rysy. Lara stále zůstává plátnem, obrázkem. (viz obr. 14).



Obr. 14 – Lara a bezejmenný muž (printscreens hry).

Znovu se tak ukazuje, že ženské postavy nejsou „skutečnými“ postavami, ale pouhým znakem, který musí být jasně „znakový“. Ženská postava nesmí získat onu zdánlivou subjektivitu a reálnost, ale být stále oním zhmotnělým animovaným snem, který lze ovládat, ničit nebo zabíjet. Vyšší míra realističnosti s sebou totiž nese i etické závazky z vlastního jednání a ovládání. Ženské postavy tak musí zůstat ironickým baudrillardovským simulakrem (Baudrillard, 1994), obyvatelkami hyperreality, která prostupuje jak virtuální svět počítačové hry, tak svět „skutečný“. Podle Baudrillarda se již simulakrum vlastně stává oním originálem, je reálnější než realita sama (tamtéž). V případě (ženských) počítačových postav je to právě ona kopie, která je vlastním neexistujícím originálem. Neexistuje žádný základní „tovar“, z něhož kopie vzniká, ona sama je spojením veškerých archetypů, očekávání a kulturních kontextů. „Není to produkt jednoho průmyslu, ale hvězda konstruovaná pomocí svého obrazu, který modifikují uživatelé do vlastní verze, jež koresponduje s jejich přáními a potřebami“ (Richard a Zaremba, 2005: 283). Ženská postava se tak stává hybridem, který zdánlivě nemá žádná technická ani kulturní omezení – tedy jen to, že vzniká v rámci sociálního kontextu a nepřekračuje tak žádné důležité genderové hranice a to, že musí jako kopie vypadat. O to více, že je bez fyzického „těla“, je ale skutečná a živá, lze s ní komunikovat a mluvit, ovládat ji, stává se součástí hráče, jeho alter egem, kopií, protivníkem, freudovským stínem<sup>16</sup>, ale zároveň i sledovaným a sexuálním objektem.

Důraz na tuto ikoničnost lze vyzorovat i v oblibě, jakou jednotlivé hry mají. S rostoucí realističností série Resident Evil i Tomb Raider, s tím, jak se obě ženské postavy stávají reálnějšími a lidštějšími, klesá i obliba celých her. Zatímco první část Tomb Raider získala od hráčů na serveru GameRankings 91,6 procent<sup>17</sup>, oblíbenost následujících pěti titulů postupně klesá až k 56,1 procentům<sup>18</sup>, které hráči udělili titulu Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003)<sup>19</sup>. Souvislost mezi tím, jak Lara vypadá, a

---

<sup>16</sup> V psychoanalýze se stínem označuje negativní, destruktivní stránka lidské osobnosti (Labre a Duke, 2004: 139).

<sup>17</sup> Lara Croft Tomb Raider. GameRankings [online]. [cit. 2014-05-08]. Dostupné z: <http://www.gamerankings.com/pc/29073-tomb-raider/index.html>

<sup>18</sup> Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness. GameRankings [online]. [cit. 2014-05-08]. Dostupné z: <http://www.gamerankings.com/ps2/468726-lara-croft-tomb-raider-the-angel-of-darkness/index.html>

<sup>19</sup> Poté celou sérii přebírá společnost Crystal Dynamics a zisk jednotlivých her opět postupně stoupá, zcela se ale, jak bude řečeno později, mění herní mechanika i charakteristika Lary Croft.

tím, jak je hra oblíbená, nelze nijak empiricky prokázat a vzhled ženských postav jistě nebude jediným důvodem klesající oblíbenosti daných her, ovšem z toho, co bylo řečeno, lze vazbu mezi oběma jevy minimálně předpokládat. Podobný jev navíc vykazují i filmové adaptace analyzovaných her, které ženské postavy skutečně ožívují a prostřednictvím reálných těl hereček z nich vytvářejí skutečné lidské bytosti. Následující kapitola si tak na jedné straně všímá toho, jak filmové adaptace utváření celé identity postav přispěly, i toho, jak při té samé aktivitě selhaly.

#### 4.3.2. Filmové adaptace

Kromě doplňkových bonusových kol nebo her s vedlejší dějovou linií (v případě série Resident Evil) se příběhy o počítačových postavách rozšiřují i na ostatní mediální platformy – existují tak komiksy, knihy nebo akční figurky<sup>20</sup>. Všechny analyzované počítačové hry mají také své filmové adaptace<sup>21</sup>. Každý ze snímků (tedy Resident Evil, Tomb Raider i Max Payne) zvolil jinou strategii v tom, jak ke svému originálu odkazovat a jiným způsobem také uspěl<sup>22</sup>.

Specifickou cestou se vydal snímek Max Payne (2008), který s herní sérií nesdílí stejný fikční svět a stává se tak samostatnou entitou. Odtrhává se od příběhu, od charakteristiky postav i od filmového žánru noir, který hru charakterizoval. Mona Sax

---

<sup>20</sup> V případě Tomb Raider začala firma Top Cow Production vydávat v roce 1997 komiks, který vycházel až do roku 2004. Knižní vydavatelství Ballantine Books ve stejném roce vydala několik románů (novely The Amulet of Power, The Lost Cult a The Man of Bronze, v češtině nevyšly). V roce 2007 také vznikl animovaný seriál Revisioned: Tomb Raider Animated Series (2007). Nejvíce titulů, které dotvářejí celou mytologii i herní svět, ale má právě série Resident Evil. Kromě pěti filmů, z nichž první vyšel v roce 2002 a premiéra posledního je plánována na rok 2015, vznikly také dva animované snímky, které na rozdíl od filmů sledují příběhy některých postav. Vznikly také desítky románů, které novelizovaly jak příběhy v počítačových hrách, tak ty filmové. Firma Marvel vydala v roce 1997 komiks, pravidelně ho pak od roku 1998 vydává společnost Windstorm.

<sup>21</sup> Svou filmovou, ač animovanou, verzi má i Bayoneta, byla ovšem určena jen pro asijský trh a zatím tak není možné ji dohledat a analyzovat.

<sup>22</sup> Zůstává tak otázkou, zda mohou vůbec v této logice filmové adaptace fungovat a dotvářet herní svět. Podle Fily to možné není – částečně se to daří ve chvíli, kdy se film pouze snaží o přenesení atmosféry hry, jako se to podle něj dařilo právě snímku Resident Evil nebo adaptaci hororové hry Silent Hill. „[H]ollywood stále zatvrzele adaptuje hry a nevšímá si, že náměty her jsou...odvozeniny filmových námětů. Filmová adaptace hry pak nedokáže tuto odvozenost nikam povýšit a rozvinout (...). Hry, které využívají výrazové prvky filmů, jsou bezpochyby stimulující a patří jim budoucnost audiovizuální zábavy. Filmy podle her bývají (zatím) naopak lobotomizující a představují krok zpět,“ vysvětluje (2008).

se stává vůdčí osobností ruské mafie a v celém snímku hraje zcela marginální roli. Milostný vztah mezi Sax a Paynem není ani naznačen, chybí její nebezpečná svůdnost i osobnost. Stále je ovšem oblečena v kůži a Paynea dokonce v jedné z pěti scén, ve kterých se objevuje, zbijí teleskopickým obuškem. Není ovšem tajemná ani nevyzpytatelná a na rozdíl od počítačové Mony ji ovládají výrazně femininní emoce a žene ji touha po pomstě i solidarita s životním osudem Paynea. „Musíš to dokončit,“ prosí Paynea (Max Payne, 2008, 1:42:12). Povrchní spojení filmu s herní předlohou se stalo terčem kritiky především ze strany hráčů počítačové hry. Na Česko-Slovenské filmové databázi tak například film získal pouze 49 procent, na největším světovém filmovém serveru IMDb pak 5,4 hvězdiček z možných 10. „Film dost dobře neví, pro koho je určen, z čehož pramení největší záporny: nezasvěcenému divákovi je postava Maxe Paynea a aura kolem něj budovaná ukradená (...). Dynamičnost byla nahrazena staticností a totálním vyprázdněním všeho, co na hře bylo dobré,“ tvrdí například uživatel Bluntman (ČSFD, 2008).

V případě počítačové hry Resident Evil vznikly snímky nezávisle na herní sérii a ačkoli sdílejí stejný fikční svět (Raccoon city, nebezpečnou nákazu), představují zcela nové příběhy a postavy. Nevyžadují znalost samotných her a využívají jednotlivých postav a zápletek jen velice náhodně. Postupují přitom podle podobného konceptu jako v herním prostoru právě Tomb Raider: ačkoli v rámci herní série se postavy mění, tu filmovou vede jedna hrdinka, Alice, kterou ztvárňuje herečka Mila Jovovich. Genderové stereotypy, které jednotlivé snímky představují, z velké části korespondují s argumenty, jež popisují právě počítačové postavy. Hlubší analýza ovšem není předmětem této práce také právě proto, že představuje zcela jinou postavu. Jill Valentine se objeví až ve snímku Resident Evil: Apokalypsa (2004), který relativně věrně odpovídá své předloze z počítačové hry, ale je postavou zcela marginální a v rámci filmové narace není důležitou aktivní postavou.

Pokud přistoupíme na fakt, že Alice na archetypální úrovni ztělesňuje ony ženské postavy z herní série, zdá se být kombinací silné Jill Valentine z prvního dílu i citlivější a slabší Rebecca Chambers, která je v počítačové hře hratelna v průběhu jednoho kola. Vizuálně odpovídá stejným principům – zatímco ostatní členové bojové jednotky mají brnění a zbraně, Alice je společně se dvěma muži civilistkou – přesto i oni mají na sobě praktické oblečení, zatímco Alice má na sobě rudé šaty z jemné látky. Přes tuto

symbolickou křehkost a zranitelnost postupně přebírá iniciativu ve skupině a stává se jejím vůdcem – z pasivního diváka se stává aktivní, „hratelná“ postava. Na rozdíl od počítačových hrdinek se ovšem opět vrací k etice péče – dokáže likvidovat pouze nepřátele a svého partnera, ačkoli je zrádcem, zabít nedokáže. Primárním principem pro ni není přežití, ale zachování lidskosti i za cenu vlastní smrti. Důraz přitom klade na kolektiv, nikoli na svou osobnost – pokud se rozhodne o dalším kroku, hovoří v množném čísle: „Nebojte, my vás zachráníme,“ vysvětluje nakažené vojače, ačkoli počítač statisticky zhodnotí, že její šance na vyléčení jsou mizivé (Resident Evil, 2002, 01:45:20).

Jak již bylo řečeno, Jill hraje pouze vedlejší roli a lze předpokládat, že se v druhém pokračování filmové série objevila pro uspokojení herních fanoušků, kteří ji v první části postrádali<sup>23</sup>. Jill proti Alici působí agresivním dojmem, kouří a mluví vulgárně a na nadřazenost Alice žárlí. „Co jsi, do prdele, zač?“, ptá se poté, co jí Alice zachrání život (Resident Evil: Apokalypsa, 00:23:22). Stává se tak parodií silné hrdinky, kterou představuje v počítačové hře – pokud se navíc objeví nepřátelé, zpanikaří a ukazuje tak, že její odvaha je jen pózou, nikoli podstatou jako v případě Alice. Znovu se pak proti Alici postaví v Resident Evil: Odveta (2012), který čerpá přímo ze zápletky počítačové hry Resident Evil: Revelation (2012) a Jill stojí na straně zla.

Podobně jako Alice svůj herní vzor proměňuje i Lara Croft. Snímek Lara Croft: Tomb Raider (2001) představuje koncentraci všech dobrodružství z počítačových her. Zdůrazňuje přitom roli Lary Croft jako sexuálního symbolu, časté jsou tak detaily na její rty, boky i na její ohebné tělo. Stejně jako v počítačových hrách je definována jako nonkonformní archeoložka, která revoltuje proti tradici cudné ženy. „Dáma by měla být cudná,“ vysvětluje jí její sluha poté, co si odmítne obléknout bílé šaty. „Jo, dáma určitě,“ oponuje Lara (Lara Croft: Tomb Raider, 00:13:21). Během prvních dvaceti minut je tak Lara popsána jako agresivní, sexuálně přitažlivá, ale citlivá hrdinka. Je totiž, na rozdíl od počítačové předlohy, definována především vztahem ke svému mrtvému otci, který nahrazuje nutný milostný vztah. Během celého snímku navíc neustále projevuje lásku k dětem, zvířatům i své rodině. Tou se stává právě sluha a IT

---

<sup>23</sup> Lze to vyčíst například z jejího ironického upozornění na vlastní původ: „Ten chlap nás sleduje jak v nějaký úchylný počítačový hře,“ poukáže Jill na muže, který se skupinou komunikuje prostřednictvím telefonů a kamer (Resident Evil, 2002, 00:45.12).

technik, alter ego mužského hráče. Nepředstavuje reprezentativní maskulinitu, je definován jako asociální a nekonvenční génius. K hráčskému alter egu odkazuje i chybová hláška jeho bezpečnostního systému – objeví se nápis „Game over“ (tedy herní spojení, které se objevuje poté, co počítačová postava zemře nebo selže a které přešlo i do běžné komunikace) a také ikonický obrázek ze hry Space Invaders (1978). Ve scéně, kdy do Lařina sídla vniknou nepřátelé, se navíc doslova stává jejím loutkářem. „Budeš mýma očima, rozumíš?“ (Lara Croft: Tomb Raider, 00:40:02). Právě tento vztah má symbolizovat vztah mezi hráčem a silnou postavou.

Přesto herní komunita nepřijala oba snímky s nadšením. Zatímco diváci, kteří sami sebe nepovažují za fanoušky herní předlohy nebo ji dokonce vůbec neznají, bývají smířliví a přidělují snímku průměrná hodnocení, u těch, kteří sami sebe deklarují jako pravidelné hráče, film selhal (viz ČSFD a IMDb). Jak v případě Česko-Slovenské filmové databáze (ČSFD), která umožňuje udělování pěti hvězdiček, i mezinárodního serveru IMDb, který nabízí škálu deseti bodů, tak získávala jednu, případně dvě hvězdičky. Za zklamáním stojí především velká očekávání, fanoušci totiž po filmové adaptaci dlouho toužili. Richard a Zaremba vysvětlují, že virtuální tělo počítačové postavy je jen předvoj, který slibuje v rámci remediace budoucí ztělesnění. V počítačových hrách je tak přímo implementován slib, že ženská postava bude reprezentací v těle z masa a kostí (Richard a Zaremba, 2005: 284). „Tomb Raider PATŘIL k tomu nejlepšímu na PC. Už ani tam se nechytá. A na plátně taktéž NE! Smutný konec digitální prsaté legendy,“ vysvětluje uživatel Reyton (ČSFD, 2007). „V roce 1997 jsem si říkal, jak by bylo skvělé vidět Tomb Raider ve filmu. Ale netušil jsem, že udělají tak špatnou práci,“ dodává uživatel Alex\_209 (IMDb, 2002).

Nejvíce sporů se ovšem vedlo kvůli Angelině Jolie, která Laru ztělesnila. „Angelina Jolie je sice vizáží podobná své herní předloze, avšak nepůsobí zdaleka tak dobře v akčních scénách,“ vysvětluje uživatel Cheyne (ČSFD, 2010). Lze tak předpokládat, že oba snímky nebyly úspěšné právě díky ikoničnosti a nereálnosti „pravé“ Lary Croft, jež byla nově konfrontována s herečkou z masa a kostí, která se pokoušela znaky Lara Croft performovat v realistické realitě. Zatímco modelky dosud Laru Croft skutečně jen napodobovaly a jednalo se o jakýsi přiznaný drag, podobně jako travestie, filmová Lara Croft se snažila přivlastnit si společně sdílený, imaginativní znak. Angelina Jolie ztělesňovala totožné standardy jako Lara Croft – herečka Jolie (nikoli originál tohoto

simulakra) byla skutečným sexuálním symbolem, je definována jako akční, dominantní, svůdná, přitažlivá a neobvykle krásná žena, která se již v několika akčních filmech objevila (akční automobilová honička 60 sekund z roku 2000, v níž ztělesňuje přitažlivou a odvážnou zlodějkou aut, nebo temná detektivka Sběratelé kostí z roku 1999, v níž představuje odvážnou policistku, která se podobně jako Lara plazí v temných chodbách a moderních hrobkách), konotuje ale také vlastní významy a symboly. I proto neuspěla, Laru Croft totiž kradla z prostoru pouhé imaginace, nebyla partikulárním a momentální vtělením Lary, ale pokoušela se být univerzálním polidštěním, které selhalo právě pro mechanismus, jenž popisuje Poole (2000). Neoponechala tak onen šedý prostor pro vlastní imaginaci, kterou ona virtuální Lara poskytuje. „Popravdě osobně si myslím, že hrdinka ve videohře svým sexappealem Angelinu hravě předčí,“ vysvětluje uživatel Divočák (ČSFD, 2007).

Přesto, jak již bylo řečeno, byla počítačová postava rekonfigurována právě po uvedení snímku, aby ji deklarativně přijala jako součást svého fikčního světa. Angelině Jolie se však, přesně v logice argumentu, nepodobá a ponechává si svůj virtuální vzhled. V případě analyzovaných počítačových her je tak jasné, že filmové adaptace ovlivnily samotný herní svět jen okrajově, výrazně ale přispěly ke kulturnímu statusu her, které se díky tomu stávají originálem, jenž je natolik stabilní, že je adaptovatelný. Hry se tak po svém adaptování stávají součástí kulturní kánonu, se kterým budou snímky porovnávány. Filmové adaptace také výrazně ovlivňují právě kultovnost hlavních hrdinek, dodávají jim auru skutečnosti a původnosti, případně mohou zdůraznit jejich erotický potenciál.

Jak již bylo naznačeno, všechny filmové hrdinky zůstávají stejně přitažlivé a krásné jako v počítačové předloze, z archetypálního hlediska se ovšem znovu vrací k etice péče. Všechny tak vykazují výrazně femininní vlastnosti – jsou emotivní, citlivé, zdůrazňují rodinné vazby, přátelství a sounáležitost. Mizí tak ona specifická maskulinní podstata - nejsou chladnokrevné, bezcitné a ochotné zabít kohokoli, kdo se jim dostane do cesty. V rámci každého snímku jsou definovány vztahy s ostatními postavami, nacházejí si nové spojence a přátele, na kterých jim záleží. Lara ve filmu dokonce nikoho nezastřelí, i hlavní padouch umírá svou vlastní rukou. V prvním snímku (Lara Croft - Tomb Raider, 2001) obětuje všechno pro dobro lidstva, dokonce i svůj "milostný" vztah s otcem, v druhém (Lara Croft - Tomb Raider a Kolébka života: 2003)

ji zase nežene touha po objevování, ale záchraně světa a pomstě za zabitě přátele. Objevuje se dokonce její partner, životní láska, kterou nedokáže zabít ani poté, co zradí. Mona Sax se vzdává možnosti pomsty ze strachu i z potřeby pomoci Payneovi, Alice se vzdává svého partnera pro záchranu zcela cizí vojačky jen proto, že jí to velí vlastní etické principy. Rovnováha je narušena a všechny hrdinky se tak opět stávají výrazně femininními postavami.

### 4.3.3. Fan art

Nedílnou součástí identity počítačových hrdinek je také fan art, tedy materiály, které vytvoří samotní fanoušci. „Hvězdy se stávají hvězdami ve chvíli, kdy ztratí kontrolu nad svými obrazy, jež si začnou žít vlastním životy“ (Herbst, 2004: 25). Tělo (ženských) počítačových postav tak lze chápat jako prostor, který sice vykazuje určité dané vlastnosti a charakteristiky, ale jinak poskytuje hráčům zcela volnou ruku v subjektivní představivosti (Richard a Zaremba, 2005: 296). Ona projekce vlastních představ do počítačových postav ostatně není zcela novým jevem, stejně tento princip funguje i u mužských postav, zde ale nově přibývá onen sexuální rozměr, ona projekce erotických představ. Nezáleží přitom na faktu, zda se tak děje nezávisle nebo v důsledku jejich mediálního obrazu, analýza fan artu dává jasně najevo, v jakých kontextech fanoušci ženské postavy vnímají – tedy především jako sexuální objekty. Je v tomto smyslu ovšem důležité si uvědomit, že existuje také odlišné chápání počítačových postav (např. silné emancipační modely či symboly transgenderových pokusů), o němž bude řeč později, tento typ fan artu je ovšem masou většinové produkce umlčován a zneviditelňován (Richard a Zaremba, 2005).

O ženských postavách vznikají povídky, obrázky (ať už kreslené nebo digitální) nebo speciální video sestřihy ze samotných her. Ty často vyzdvihují určitá specifika a představují pouze záběry, v nichž byly hrdinky v sexuálně lascivních polohách. V případě Bayonetty tak najdeme na YouTube desítky videí, která prezentují ty „Nejvíce sexy momenty“<sup>24</sup> nebo dokonce speciální erotické verze videonávodů (tzv. walktrough). U Tomb Raider potom například jeden z hráčů sestříhal pětiminutové video, které

---

<sup>24</sup> Bayonetta very sexy hot!!! Youtube [online]. [cit. 2014-03-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=AkdNzuf7Ftc>

obsahuje pouze pohled na Lařino pozadí v plavecké kombinéze doprovázené jejím hlubokým oddychováním<sup>25</sup>.

V případě obrázků se ženské postavy objevují ve vytvořených scénách, které v samotných hrách nebyly, v jiném prostředí, s vyzývavějším oblečením nebo dokonce zcela bez něj. Existují tak dokonce pornografické obrázky nebo scény, v nichž je hrdinka zobrazena při skutečném pohlavním styku, často s několika muži, v případě Mony Sax a Jill Valentine pak při sexu s herními partnery (Maxem Paynem a Chrisem Redfieldem), ke kterému v samotné hře nikdy nedošlo. Často jsou také hrdinky buď ještě důrazněji zobrazeny jako dominantní sexuální partnerky a pokračují tak v potvrzování archetypu dominy, případně se naopak objevují jako přemožené hrdinky - tedy ponižené, svázané a v explicitně submisivních a ponižujících sexuálních polohách (častý je anální sex, případně ejakulace na různé části jejich těla). Konkrétně Lara Croft má pak na obrázcích vždy na nohou boty a kolem pasu zbraně, jinak zůstává nahá.

Počítačové hrdinky se také stávají častým terčem pornografie, v případě Tomb Raider dokonce vznikl pornografický snímek *Womb Raider* (2003), který představuje různé lesbické scény s Larou. Při zadání klíčových slov „Tomb Raider porn“ vyhledávač Google zobrazí 1 340 000 výsledků<sup>26</sup>, největší pornografické servery Pornhub.com a xvideos.com pak nabízejí přes 30 různých videí s Larou Croft v hlavní roli<sup>27</sup> a to jak ve virtuální, animované verzi nebo ve videích se skutečnými herečkami.

Kromě obrazů vznikají v hráčské komunitě také přídavné patche<sup>28</sup>, které umožňují upravovat přímo samotné hraní. Po jejich zavedení je tak možné například změnit oblečení hlavní hrdinky nebo ji dokonce během hry ovládat zcela nahou (tzv. Nude patch). Informace o tzv. Nude Raider, který umožní, aby byla Lara Croft po celou dobu hraní nahá se stal pravidelným mýtem na hráčských serverech (Schleiner, 2001: 224).

---

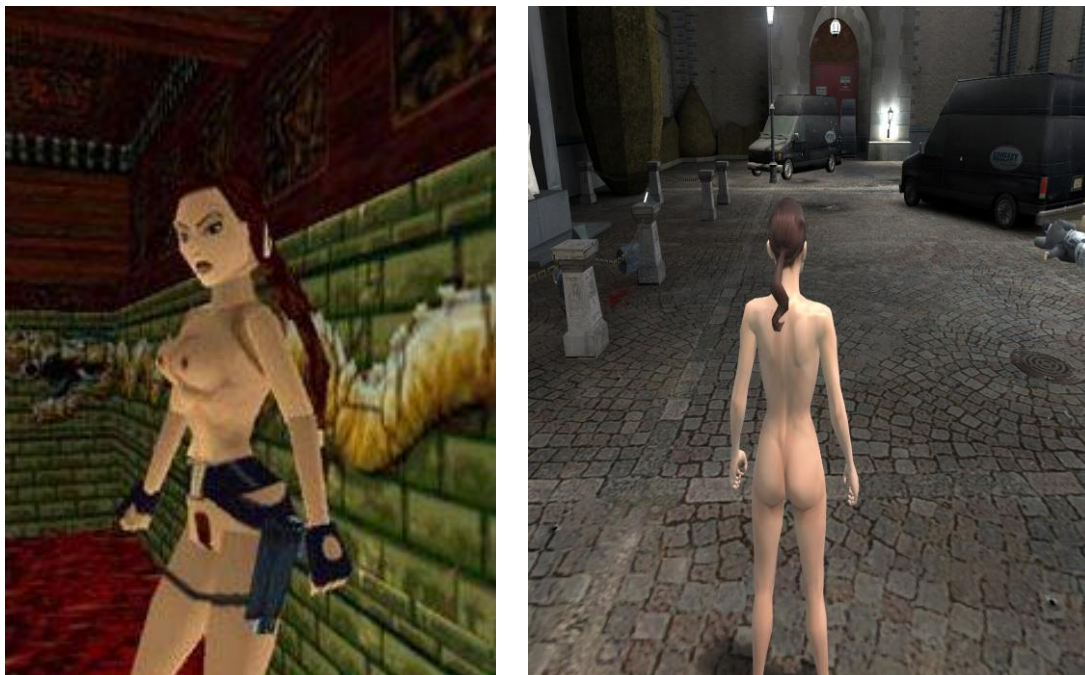
<sup>25</sup> Tomb Raider - Sexy Big Hip. *Youtube* [online]. [cit. 2014-03-21]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=GI\\_4TPMQHLo](https://www.youtube.com/watch?v=GI_4TPMQHLo)

<sup>26</sup> Tomb raider porn. Google [online]. 2008 [cit. 2014-04-10]. Dostupné z: [https://www.google.cz/search?q=tomb+raider+porn&og=tomb+raider+porn&aqs=chrome..69i57j69i60l3j0i69i59.2027j0j3&sourceid=chrome&es\\_sm=122&ie=UTF-8](https://www.google.cz/search?q=tomb+raider+porn&og=tomb+raider+porn&aqs=chrome..69i57j69i60l3j0i69i59.2027j0j3&sourceid=chrome&es_sm=122&ie=UTF-8)

<sup>27</sup> Tomb Raider. *Pornhub* [online]. 2012 [cit. 2014-03-21]. Dostupné z: <http://www.pornhub.com/video/search?search=tomb+raider> a Tomb Raider. *Xvideos* [online]. 2014 [cit. 2014-03-21]. Dostupné z: <http://www.xvideos.com/?k=tomb+raider>

<sup>28</sup> Tedy příkaz, který v souboru provede změny.

Podobnou možností měla figurovat i Mona Sax, dokazovat to mají screenshoty, které jsou k nalezení na internetu (viz obr. 15 a 16).



Obr. 15 a 16: Ukázky ze zřejmě neexistujícího *Nude Raider* a *patche Mony Sax*.

Tyto explicitní projevy sexuality ženských postav, kterou ovšem, jak bylo řečeno dříve, marketing implicitním až podprahovými signály sám evokoval, herní firmy odmítaly. V roce 1999 dokonce Core Design zvažoval žalobu proti stránkám, které sdružovaly nahé fotky Lary Croft. „Máme velké množství mladých fanoušků a nechceme, aby při vyhledávání informací o Tomb Raider narazili právě na nahé obrázky,“ vysvětlovali zástupce Core Design (BBC News, 1999). Web, který měl *Nude Raider* patch nabízet, musel nakonec skončit a firma Eidos získala práva na provozování domény *Nuderaider.com*<sup>29</sup>. Morální paniku, kterou explicitně zobrazená sexualita, ač neoficiální, způsobila, vykresluje i zděšení ministra pro vědu, lorda Sainsburyho. Lara Croft byla totiž povýšena do stavu „ambasadora pro vědeckou společnost“ a Sainsbury Laru používal jako příklad „jednoho z největších úspěchů v této zemi“. Považoval proto za nepatřičné, aby bylo možné vidět ji nahou (tamtéž).

Je ovšem nutné znovu připomenout, že ženské postavy nosí kostýmy, které nahotu implicitně evokují, sama Bayonetta se tak při útoku vlasy nahá objevuje, Laru Croft v *Tomb Raider: Legend* (2006) lze ovládat pouze v bikinách, které zakrývají pouze

<sup>29</sup> Paradoxně nyní server odkazuje na vyhledávač s erotickou tematikou.

bradavky a klín. Tuto zvláštní formu pokrytectví firem lze definovat jako tzv. „ukrývané přísliby“ (Nejezchlebová, 2010:14). Díky nim se tak může výrobce a dokonce i adresát vyhnout zodpovědnosti za případné sociální důsledky, které by mohly z přímého zobrazení nahoty plynout. Koerdinher navíc upozorňuje na sílu, kterou s sebou nahota nese, pokud je pouze naznačená. „Není to přímý pohled na nahotu, který činí obraz erotický, ale přesný opak. To, co je ponecháno naší surové imaginaci, je vždy lepší než fakt skutečného života“ (Koedinger, 2012: 23).

Je tak důležité si uvědomit, že s ženským tělem se v kulturní produkci nakládá zcela odlišně než s tělem mužským. „Zvyk vystavovat na odívání prsa tam, kde by bylo odhalení penisu nemyslitelné, se považuje za triviální, protože prsa nejsou tak ‚nahá‘ jako penisy nebo vagíny“ (Wolf, 159). Tato nerovnost nahoty v kultuře je přitom podle Wolf projevem mocenských vztahů. Materiály, stříhem i „množstvím“ tak kostýmy (ano, skutečně kostýmy, ne prosté „oblečení“, jak je tomu u mužských postav) zůstávají stále spíše typickým atributem pornografie, ačkoli v oficiálním diskurzu jsou postavy stále oblečené. Fan art, který z jejich vzhladu plyne, tak oficiálně není jasným důsledkem této naznačené nahoty a sexuální přitažlivosti, které kromě oblečení symbolizuje i chování a vzhlad postav.

## 5. Hraní ženských postav

Jak již bylo řečeno, specifikem počítačových her je právě interaktivita, fakt, že jde o zcela nový systém, v němž není hráč jen pasivním divákem, ale aktivně příběh „prožívá“ prostřednictvím svého avatara. Je tak důležité si kromě statických obrazů, případně cut-scén všimnout také toho, do jakých specifických kontextů (a zda vůbec) se ženské postavy dostávají při samotném hraní. Z ludologické pozice lze namítnout, že při hraní nejde o ono sledování příběhu, ale o zcela nový systém pravidel a nový druh prožitku (Egenfeldt-Nielsen, 2013) a v tomto smyslu tak nezáleží na tom, jakým příběhem nás postavy provázejí, protože ten není tím, co tvoří specifikum počítačových her. Konkrétní vzhlad (tedy i gender) daného avatara tak potom na samotnou imerzi nemá vliv, protože avatar je pouhým obalem hráče, rozhraním (v angličtině tzv. interface). „Dimenze těla Lary Croft, která už byla filmovými teoretiky uanalyzovaná k smrti, je pro mě jako hráče irelevantní, protože jinak vypadající tělo mě nedonutí hrát odlišně. Když hraji, nevidím její tělo, ale vidím skrze něj a kolem něj,“ vysvětluje Aerseth (citován v Egenfeldt-Nielsen, 2013: 25).

Počítačové hry ovšem nelze chápat pouze z formalistické perspektivy (ať už z pozice naratologie nebo ludologie), ale v rámci situacionismu, tedy s důrazem na širší sociální kontext a hráče samotné (Egenfeldt-Nielsen, 2013). Hraní počítačových her tak nezačíná a nekončí pouhým spuštěním počítače nebo konzole, nelze ho zkoumat v jakémisi kulturním a společenském vakuu, ale jako sociální praktiku – je součástí trávení volného času, hráči, pokud zrovna nehrají, diskutují nejen o samotných pravidlech her, ale i o reprezentaci, a v kulturním kontextu tak nelze obě složky násilně oddělovat. Samotné vytváření pravidel navíc také vzniká v kulturní a společenském kontextu, na avatara nejsou náhodně vygenerovány jeho charakteristiky. Onen interface – tedy vzhled avatarů a jejich status v rámci herní narace – tedy není zcela náhodnou proměnnou.

Gender postavy je tak často naopak zakódován přímo do herních pravidel. Pokud je například Bayonetta zraněná, místo krve z ní vytékají plátky růží, při jejích skocích a útocích pěstí se objevují siluety motýlů. Pokud chce při útoku označit nepřítele, na kterého má cílit, místo hledáčku se na jeho těle otisknou červené rty. Stejně tak u Juliet Starling se kolem motorové pily při souboji objevují srdíčka, případně se útok propojí se cvikem s plyšovými bambulemi. Hra také obsahuje speciální „třpytkové“ útoky (Sparkle Hunting).

Charakter (a tedy i gender) postavy může navíc zásadním způsobem ovlivnit právě herní strategie a mechanismy hry. Typickým příkladem jsou tzv. role-playing hry, v nichž si hráči na internetu volí mezi ženskými a mužskými postavami a s nimi pak fungují v jednotlivých interakcích. Ukazuje se, že volba dané role není náhodná. Z výzkumu Bryanta a Vorderera (2006: 212) vyplynulo, že muži si nejčastěji volili ženy, aby upoutali ostatní mužské postavy a získali jejich pomoc (dárky, peníze), a ženy si naopak muže vybíraly proto, aby se mužské pozornosti vyhnuly. Podobné chápání ženských postav role-playing hrách dokazuje i odpovědi českých hráčů. „Volil jsem jemnější způsob boje,“ vysvětlují důvod, proč si vybrali právě ženskou hrdinku (Krobová, 2011). Femininně kódované vlastnosti také sami do postav vkládali: „Je méně agresivní, dávám přednost diplomacii a komunikaci než přímému boji,“ dodává další hráč (tamtéž). „Trochu jsem pozměňoval rozhodnutí, aby se blížila ženské mentalitě,“ objevilo se také v průzkumu (tamtéž).

Stejný argument potvrzují i počítačové hry, ve kterých je charakter postav pevně definován a hráč si tak na začátku hry vybírá mezi ženskou nebo mužskou postavou, tedy ty hry, které jsou v této práci analyzovány. Taková situace se objevuje například v *Resident Evil* (1996). „Obě postavy mají stejné schopnosti, díky nimž mohou pohybovat těžkými objekty, používat stejné zbraně a stejně odolávat útoku. Nosí také podobné uniformy, které podporují prezentaci Jill Valentine jako schopné policistky, jež umí vyřešit stejné situace jako její kolega, Chris Redfield,“ vysvětluje Bonasio (2006: 14). Přesto je to právě Chris, kterého lze chápat jako základní postavu, a Jill pouze jako bonus. V úvodní nabídce celé hry je k dispozici na prvním místě a v cut-scénách, které jsou pro obě verze hry společné, hraje hlavní roli.

Výběr specifické postavy navíc nabízí odlišný průběh, odlišné pomocné postavy i odlišné zakončení. Pokud si hráč vybere Jill, ocitne se v tajemné vile se dvěma kolegy. Její nadřízený Barry vyráží na průzkum spolu s ní a rozdává jí rozkazy. Ve chvíli, kdy Jill objeví první zombie, uteče až k Barrymu. „Ale ne, to je obluda. Nech mě, ať se o ni postarám,“ vysvětluje Jill Barry (*Resident Evil*, 1996). Jill poté dostává složité instrukce o tom, kam má jít a co hledat. Chris oproti tomu ve stejné situaci vyráží na průzkum místnosti sám a první zombie zabíjí nožem. Neposlouchá rozkazy a od počátku tak míří tam, kam chce, a je výrazně samostatnější. Zatímco v případě, že hráč hraje za Jill, neustále se potkává s Barrym, který jí pomáhá, v případě Chris se jen několikrát setká s Rebeccou, která je mu naopak přítěží. Když hráč dorazí k velké díře v podlaze s Chrisem, může seskočit dolů. Pokud ale hraje za Jill, musí si od Barryho půjčit provaz.

Při důslednějším hraní se navíc objeví zásadnější rozdíly i v jejich schopnostech - Jill jako specialistka na střelbu lépe likviduje nepřátele právě pomocí palných zbraní, disponuje navíc paklíčem, který jí umožňuje proniknout do místností, kam by se Chris nedostal. Chris je naopak odolnější při útoku nepřátel a ve stejných prostorách se jich tak objevuje více než u Jill. „Její verze hry je jednodušší, má vyšší kapacitu položek a navíc má silnějšího týmového kolegu. (...) Chris má naopak větší výdrž, běhá rychleji a méně plýtvá municí,“ píše se na jednom z hlavní fanouškovských webů celé série (*Resident Evil Wiki*, 2014). Tyto vlastnosti jistě nejsou náhodné, jak tvrdí Aarseth (2003), ale zcela jasně genderované – se ženami je symbolicky spojena slabost a schopnost řešit logické hádanky, zatímco muže definuje síla a fyzická zdatnost (Renzetti, Curran, 2003).

Ještě jasněji je rozdíl patrný tehdy, pokud hráč hraje ženskou i mužskou postavu střídavě v rámci jednoho příběhu, nikoli v oddělených verzích. Pokud hráč hraje v počítačové hře Max Payne 2 (2003) za Monu Sax, k dispozici má pouze sniperovou pušku. Max Payne je naopak vybaven revolvery, samopaly a také brokovnicí, se kterou může bojovat na blízkou vzdálenost. Mona Sax si naopak drží odstup, nepřátele likviduje z bezpečné vzdálenosti střech – nepozorovaně a relativně bezpečně. Ačkoli jejich schopnosti jsou totožné, silueta Mony Sax, která symbolizuje zdraví avatara, je štíhlejší, a proto se rychleji zaplní červenou barvou, která signalizuje míru zranění. V první ze dvou situací, v nichž hráč hraje za Monu, navíc na obrazovce figuruje i Payneova silueta a hráč si tak musí hlídat obě. I proto lze považovat Monu Sax za slabší a její části za obtížnější.

Stejně tomu tak je i v počítačové hře Resident Evil 0 (2002). Hráč začíná hrát pouze s ženskou agentkou Rebeccou Chambers. „Brzy se ale objeví mužská postava, Billy Coen, který díky své svalnaté postavě zvýrazní Rebbecin křehký a dívčí vzhled,“ (Bonasio, 2006: 14). Nehledě na to, že Rebecca již rozhodně nepůsobí tak „genderově korektně“ jako Jill Valentine, hráč má možnost mezi oběma postavami přepínat podle toho, v jaké situaci se zrovna nachází a zda je potřeba jednu postavu druhou zachránit. „Křehký zjev Rebbecy je zvýrazněn tím, že její odolnost k útokům je výrazně nižší, a tak se v konfliktních situacích stává přítěží. Hráč se brzy naučí, že nejlepší odložit ji někde na bezpečném místě a nechat Billyho celou situaci vyřešit,“ dodává Bonasio (tamtéž). „V celé sérii se jedná o tu nejslabší a nejzbabělejší postavu. Když útočí na nepřátele, křičí ‘ale ne’. Její reakce na násilí jsou výraznější asi proto, že je nejmladší,“ dodává fanoušek na Resident Evil Wiki (2014). Rebecca tak slouží k řešení hádanek, místo zbraně využívá chemické spreje a dokáže dokonce vařit léčivé koktejly. Bourdieu (2000) v tomto smyslu připomíná, že symbolicky jsou ženy svázány právě s magií. Jako ono „slabší“ pohlaví volí v rámci své podřízenosti i podřízené symbolické strategie. Typickými praktikami je tak kromě magie lest nebo pasivita (2000: 32). A právě hry často tuto symbolickou femininní charakteristiku ztělesňují – ve strategických hrách, kde si hráč vybírá mezi jednotlivými postavami ženského i mužského pohlaví, jsou to právě ženy, které častěji představují postavy kouzelnic, muži jsou pak bojovníky (viz například série Heroes of Might and Magic (1995) nebo online hra World of Warcraft (2004)).

Gender dané postavy má na herní strategie vliv ostatně i v případě her, ve kterých si hráč mezi jednotlivými postavami nevybírám a hraje právě pouze ženu nebo muže. Z mého vlastního výzkumu, ve kterém jsem se hráčů ptala, co pro ně znamená hraní ženské postavy, vyplynulo, že k uvědomění si odlišného genderu při hraní dochází. „Nebál jsem se rychleji zemřít,“ objevilo se tak například v odpovědích na otázku, co cítí při hraní ženské hrdinky (Krobová, 2011). „Je ale pravda, že jsem si párkrát pro legraci tu šipku s Larou dal,“ dodává k tomu Willie, jeden z diskutujících na serveru Games.cz (2012).

Vnímání ženské postavy ovšem ve výsledku závisí přímo na hráči/divákovi/interpreterovi (Richard a Zaremba 2005, 297). Ostatně to, že samotný princip imerze ani absolutní odstup a přerušování identifikace neumožňuje, ukazuje i způsob, jak o hraní hovoří samotná hráči. „Jestli je to ta keška, co si myslím, tak jsem tam skákal přes jeden ze sloupů vpravo u skály,“ popisuje v diskuzním fóru jeden z hráčů (Bach, 2013). Ke ztotožnění s (ženskou) postavou pak dochází i u ostatních diskutujících, dokonce i návody, jak hry hrát, jsou formulovány ve stejném duchu: „Vyběhni po schodišti nahoru a cestou ke dveřím na druhé straně terasy v patře zlikviduj několik obřích pavouků,“ stojí například v návodu pro Resident Evil 3 (Rácz, 2011). Jedním z možných výkladů prožívání dané hry je tedy skutečně fakt, že hráč „vidí skrz“ tělo svého avatara. Na druhou stranu ale může celková kódovanost dané postavy (tedy nejen samotná postava, ale především celý společenský kontext, ve kterém figuruje a který byl popsán výše) výrazně ovlivnit způsob, jakým k imerzi dojde.

Vnímání genderu avatara navíc záleží přímo na herních pravidlech – výraznou roli tak jeho specifický vzhled především v takových počítačových hrách, v nichž ho vidíme na obrazovce. Existuje totiž dvě možnosti, jak v rámci tohoto rozdělení avatara ovládat – tedy tzv. perspektiva první osoby (First person perspective, případně First person shooter – dále FPS) a perspektiva třetí osoby (Third person perspective, případně Third person shooter – dále TPS).

V prvním případě avatar na obrazovce nefiguruje, stojí mimo obraz a hra je tak tím, co on vidí. Hráč se pomocí myši nebo joysticku plně ponoří do role svého avatara, plní úkoly, prozkoumává svět a střílí, zatímco zcela žije svoji postavu. „Jsme přímo uvnitř. Kamera je v něčí hlavě a my jsme dostali jeho oči“ (Cox: 2011). Hráč se tak do jeho

postavy „vtěluje“, hranice mezi oběma těly se stírají. Genderová variabilita je tak mnohem větší a v otázce imerze tak skutečně nehraje příliš zásadní roli, zda je avatarem muž nebo žena. Grimes ve své analýze konkrétních her upozorňuje na to, že v případě FPS žánru se fakt, že hraje ženu, nijak neodráží na jejích vlastnostech a schopnostech. „Pokud by se její obličej občas neodrážel v helmě výstroje, byla by postava snadno zaměnitelná za muže,“ dodává (2003: 10). Zůstává tak otázkou, zda je odlišný gender v takových perspektivách vůbec tematizován i to, zda hráč v rámci identifikace rozlišuje, že se na herní svět dívá ženským nebo mužským očima a podle toho volí specifické herní strategie. FPS lze v každém případě z genderové perspektivy chápat jako sociálně konstruktivistické poukázání na naprosto náhodné propojení genderu a femininních a maskulinních vlastností charakteristik.

Naopak Third person shooter (TPS), z jehož perspektivy sledujeme všechny zde analyzované hry, ukazuje, jak důležitou roli hraje právě vizualita a očividné pohlavní sekundární znaky nejen při samotném vnímání genderu, ale i na herních strategiích. V TPS hráči nesdílejí pohled svého avatara, ale vidí ho před sebou na obrazovce, jako součást herního světa. Hráčovo tělo a tělo avatara jsou odlišné entity, mezi nimiž neprobíhá proces naprosté identifikace, ale vzniká specifický vztah. „V podstatě je to stejné jako rozdíl mezi loutkou a jejím vodičem“ (Cox, 2011). Avatar je přímo závislý na hráči a dělá (v závislosti na hráčových schopnostech) ty pohyby, které mu nařídí. TPS vyvolává v hráči pocit, že má kolem sebe více prostoru, že je schopen pohlédnout za horizont a herní svět skutečně vidět jako film, který navíc může sám režírovat (Poole, 2000: 145). Poole vysvětluje, že zatímco FPS si vypůjčuje princip vnímání od malby (hráč se přímo vnořuje do obrazu), v TPS je hlavním médiem právě film – „pohled hráče je explicitně definován, sledujeme vše kamerou, jsme režiséři, kteří plují na neviditelném voru přímo za postavou“ (tamtéž). Taková kamera stejně jako režisérovi snímku umožňuje předvídat, co se může stát, kam se vydat nebo kde se skrýt před nepřítelem. Nižší míra identifikace a prožívání jiného světa je tak částečně kompenzována právě pocitem ovládnutí a svobodnější vůlí i jakési etické odtažitostí. „Můžeme sledovat všechny druhy nešťastných scén, ale naše role je považována za pasivní, alespoň v tom smyslu, že je neúmyslná“ (Cox, 2011). Hráč tak totiž pouze postupuje podle naznačeného scénáře.

V takovém případě je jasné, že právě vzhled postavy hraje výraznou roli a stejně jako ve filmu tak musí být zajímavá nebo přitažlivá, aby se ono loutkářství stalo zábavou a novou přidanou hodnotou. V této logice se nezdá být náhodou, že první výraznou hrou, která tento pohled v rámci trojrozměrného prostoru uplatnila, byl právě Tomb Raider. Jak lépe propagovat nové technologie a možnosti než pomocí figury, na kterou se poprvé bude příjemné dívat, ovládat ji, a nikoli se s ní „pouze“ identifikovat a žít ji? Výrazně se totiž liší funkce ženských a mužských postav. „Hra s mužskou postavou není určena k tomu, aby se hrdina někomu líbil (...). Je vytvořena proto, aby tam mužský hráč projektoval určitý aspekt sebe sama do mužské postavy a něco od ní zase naopak přijal. Ženská postava je naopak zosobněním mužského ideálu, proto je tak oblečená a má takové tělo, aby to hráč ocenil“ (Cox, 2011). Zatímco mužská postava musí vypadat tak, aby bylo atraktivní jí být, ženská postava musí být atraktivní sama o sobě. Při pochopení této logiky se objevují zcela nové perspektivy hraní ženských postav. Ono rozdělení těl hráče a avatara tak může vést na straně jedné k naprosté objektifikaci postavy a na straně druhé k experimentování s odlišným genderem.

### **5.1. *Sadomasochistický voyeurismus***

Při hraní hypersexualizované postavy se především znovu potvrzují myšlenky Laury Mulvey (1974). Stejně jako ve filmu je tak hráč voyeurem a ženská postava existuje jen pro jeho skopofilní pohled. Kamera se tak u ženských postav jasně zaměřuje na jejich tělo. Záběry v rámci cut-scén i při samotném hraní tak začínají pohledem na pozadí Lary Croft, při její pomalé chůzi se kamera přibližuje a snímá její pohybující se boky. Při změnách záběru často objektiv téměř omylem zamíří na její ňadra nebo roztažené nohy. Bayonetta střílí se zbraní pod svým rozkrokem, roztaženýma nohama může dopadnout přímo na kameru. V případě Resident Evil: Revelation (2012) dokonce při cut-scéně pohled obludy, kterým je situace sledována, padne nejdříve na pozadí Jill Valentine, nikoli na její zbraně nebo na celé okolí. Všechny tyto objektivní prvky, které jsou zakódovány přímo do herní mechaniky a nejsou rozhodnutím hráče, jen podporují voyeuristický apel. „Slídíme za Larou, když je sama v jeskyni (...). Je reflektována pouze přes vaše oči, my sami jsme neviditelní“ (Poole, 2000: 145). Neviditelný divák, který sedí v bezpečí svého pokoje a od světa je oddělen obrazovkou, tak hrdinku všude následuje, vidí její pozadí, křivky, pohyby.

Počítačové hry jsou tak spektaklem, který řídí právě hráč. Triáda diváka, hlavní postavy a kamery/režiséra, jak ji rozdělila Mulvey, se navíc slévá do jednoho – hráč je v jedné chvíli divákem, který si užívá slast z dívání se, abstraktní a nevyjádřenou hlavní postavou, která ženskou hrdinku doprovází, a především onou kamerou, kterou jako režisér ovládá. Z hlediska filmové logiky je totiž počítačová hrdinka tou, jež „vede výpravu“, ve skutečnosti je to ale právě hráč, který ovládá každý její pohyb, rozhoduje, koho a kdy zastřelí a kdy zemře, třeba zbytečně.

Silná, odvážná hrdinka se tak skutečně stává loutkou, která je zcela v rukou skopofilního režiséra. Tato trvalá iluze moci a kontroly je přitom klíčovou ingrediencí v sexuálním kontextu, a pokud si uvědomíme dříve popsané charakteristiky ženských postav (tedy krásu a fyzickou přitažlivost) i archetypy, které představují (femme fatale a především sadomasochistická domina), lze počítačové hry v tomto smyslu chápat jako určitý druh nevyjádřené pornografie. Akční scénu, souboj s nepřítelem, tedy ono smrtelné násilí, je pak samotným metaforickým sexuálním aktem. „Nejsem moc povídací typ, pojďme si radši užít trochu legrace? Povídat si pak můžeme v posteli,“ tvrdí před útokem Bayonetta (2009), přičemž svou otázku nesměruje jen ke svým nepřítelům, ale zcela očividně i k samotnému hráči. „Víš, že mám ráda různé hračky,“ dodává (tamtéž) a ironicky tak propojuje právě zbraň jako symbol násilí i sexuální pomůcky.

Stejně jako při sexu navíc všechny analyzované hrdinky při svých výkonech sténají. „Jakoby během násilné bitvy zrovna prožívaly sexuální potěšení“ (Miller citována v Herbst, 2004: 25). Lara Croft oplývá dokonce několika druhy vzdechů. Sténá při pádech, pokud je zraněna nepřítelem nebo pokud narazí obličejem do stěny, vzdychá i při úspěšném skoku a zdá se tak mnohem „hlučnější“ než mužští hráči. Tento rozdíl vyplyne především v případě her Resident Evil, v nichž jsou určitým situacím vystaveny obě postavy. Je to právě pouze Jill Valentine, která při pádu výtahu nebo útoku nepřítele zasténá, mužský kolega zůstane zticha, a to bez ohledu na to, zda je zrovna hratelnou postavou či nikoli. Explicitně sexuální zvuky se pak objevují u Bayonetty, která radostně vzdychá při ničení nepřítel, nebo u Mony Sax. Hra Max Payne 2 dokonce začíná vzrušeným sténáním Sax, které se opakuje i během snů a halucinací detektiva. Wolf v tomto smyslu hovoří o pornografii krásy (2000: 151) a zdůrazňuje, že přitažlivá žena je ztělesňována s výrazem krátce před orgasmem.

Stejně jako v archetypální rovině i v kontextu tohoto „pornografického hraní“ vykazují ženské postavy zvláštní druh nekohorence – ve stejnou chvíli je totiž lze chápat jako sexuálně aktivní i pasivní. Ačkoli jsou ovšem ženské postavy z hlediska reprezentace silnou dominou, v rámci herní mechaniky jsou poslušnou milenkou. Nikdy nejsou unavené, vždy jsou připravené pokračovat, bojovat a ještě u toho dobře vypadat. Ničeho se neštítí (tedy ani žádné sexuální praktiky), jejich těla jsou pružná a ohebná a vždy udělají to, co jim jejich loutkář řekne (Herbst, 2004: 31). Jedinou námitkou Lary Croft je ono netrpělivé „ne“, které pronese, pokud pohyb skutečně není možný (Kennedy, 2002). Stávají se tak naprosto ideální symbolickou milenkou kybersexu, jejich tělo je jen čistým a bezpečným nástrojem, které nabízí vzrušení, u něhož se neriskuje a jež je mimo virtuální realitu zakázané nebo stigmatizované. Je to objekt, který je vždy k dispozici, odpadá láska, ale také následky jako jsou pohlavní choroby nebo mateřství. Vynechává tak zcela lidskou nedokonalost.

Protichůdně lze ženské postavy chápat i ve zcela konkrétním smyslu – tedy v tom, zda v sadomasochistickém vztahu představují postavu sadistickou či masochistickou. Z „tradičního“ pohledu lze vztah mezi ženskou hrdinkou a hráčem chápat jako sadistický – hráč se zmocňuje postavy, on rozhoduje, kdy zemře a kdy bude trpět. MacKimmon pak definuje zásadní podstatu pornografie takto: „Žena je a může být v tom smyslu, co jí lze dělat, a muž v tom smyslu, že jí to dělá“ (1988: 35). Je to právě hráč, který rozhoduje o jejím těle a o tom, co s ním ona sama zrovna udělá. „Nikdo v historii počítačových her nevypadal více sexy než Jill ve chvíli, kdy vystřeluje zombiím mozky z hlav. Když jsme ji hráli, přistihli jsme se při tom, jak na ni mluvíme: Polož tu tu zbraň, Jill. Polož ji. Tak je to hodná holka! A teď mě nech, abych tě miloval všemi způsoby, kterými chceš být milována,“ popisuje tento jev redakce pánského časopisu Maxim, která Jill umístila mezi pět nejpřitažlivějších žen kybersvěta (Maxim, 2009).

Na druhé straně ale může pocítit až „masochistické potěšení ze smrtelné agónie jejích (*Lary Croft, pozn. aut.*) nepřátel“ (Schleiner, 2001: 224). Opomineme-li totiž lesbický motiv souboje dvou žen, který je v pornografii velmi častý a v počítačových hrách se objevuje při několika soubojích Lary Croft a koketování Bayonetty s její zdánlivou protivnicí, převážná většina nepřátel ženských hrdinek jsou muži. Členové speciálních jednotek, armády nebo jiných ozbrojených skupin jsou ve všech hrách výhradně muži, andělé, proti kterým Bayonetta bojuje, jsou genderováni jako muži, dokonce i zombie,

kteře likviduje Alice, jsou muži, ačkoli se jedná o otrávené civilisty, v jejichž řadách, na rozdíl od elitních jednotek, prostě musely ženy figurovat. Z výzkumu Schleiner vyplývá, že mužští hráči vykazují s obětmi ženských postav zvláštní druh spřízněnosti, a to dokonce v případě, kdy se jedná o zvířata nebo negenderované mutanty či obludy (Schleiner, 2001: 223). Dostáváme se tak k zvláštnímu paradoxu - žena bojuje proti mužům a je ovládána mužem, navíc v situacích, ve kterých může každou chvíli zemřít. „Čím dál více znečitlivělý konzument je vzrušen představou, že sex je (a on je) odvážný a nebezpečný,“ vysvětluje k tomu MacKimmmon (1987: 151). A právě počítačové hry takové virtuální nebezpečí nabízejí ještě „reálněji“, než samotná pornografie. Právě masochistická představa ženy – mstitelky může způsobovat takovou oblibu ženských sexuálně přitažlivých hrdinek. Z psychoanalytické perspektivy tak ženské postavy ztělesňují latentní masochistickou touhu mužů být trestán a ponižován ženami, tedy přesně to, co v rámci sadomasochistických praktik dělá domina.

Hráč navíc zcela v logice sadomasochismu, kdy je slepota jednou z praktik, nevidí obličej, výraz, který by tento skopofilní pohled vyčítavě opětoval. Kennedy v tomto smyslu připomíná nepříjemný pocit, který Mike Ward, jeden z hráčů, pocítil při sledování fotografie modelky ztělesňující Laru Croft. Stresující byl především onen fakt, že si byla Lara podle svého výrazu vědoma toho, že je objektem mužského pohledu. „To se ve hře nikdy nestane - voyeuristické potěšení závisí na zmocnění se pohledu, aniž by byl viděn,“ vysvětluje (Ward citován v Kennedy, 2002). Vědomí toho, že je sledována, projeví ze všech hrdinek pouze Lara. Na konci Tomb Raider 3 sledujeme Laru v jejím panství, na sobě má pouze župan a plánuje se osprchovat, a proto si začne župan svlékat. V tu chvíli se ovšem otočí přímo na hráče. „Nemyslíte, že už jste viděli dost?“, ptá se, poté vezme do ruky brokovnici a metaforicky likviduje právě obrazovku, okno, kterým ji hráči mohou vidět a nástroj, pomocí něhož ji ovládají.

Ženská postava je tak ideální objekt touhy nejen kvůli tomu, jak vypadá, ale jak přijímá vzájemný vztah pohledu a performance – je konzumována nevědomky a přitom dělá přesně to, co si divák přeje. Ženská postava je tak předmětem, s nímž si každý může dělat, co chce bez ohledu na následky a konvence. Je sice agresivní, dominantní a likviduje především muže, v těchto činnostech ji ale ovládá právě hráč, on rozhoduje, kdy zemře, koho zabije a kdy. Ženská postava tak nenabízí jen jeden příběh, ale nekonečně mnoho fantazií a variací.

### **1.1. Experimentování s vlastní identitou**

Jak již bylo řečeno, v rámci FPS žánru se hráč identifikuje s avatarem bez ohledu na to, zda jde o ženu či muže, v případě TPS žánru se tato jednotnost rozpadá a gender avatara hraje výraznou roli v tom, jak hráč danou postavu vnímá a hraje. Mužská postava se tak stává předmětem identifikace, ženská postava pouhým objektem. Podle Schleiner ale nelze oba procesy takto rezolutně rozdělovat, je tak nutné připustit možnost, že se hráč identifikuje právě i s ženskou postavou (2001: 223). Tuto identifikaci lze chápat buď jako krok zcela pragmatický nebo jako záměrnou činnost ve snaze experimentovat s ženským genderem.

S vysvětlením procesu takového pragmatického postoje, záchranu imerzivního prožitku z daného média, přichází Clover (1987). Ta při analýze hollywoodských mainstreamových filmů jako je *Haloween* (1978) nebo *Texaský masakr motorovou pilou* (1974) zjišťuje, jak se vůbec mohou muži s ženskými postavami v těchto filmech ztotožnit a film si tak užít i přes absenci „sebe sama“. Clover v tomto smyslu zavádí pojem „final girl“ pro ženskou postavu, která jako jediná z celé skupiny přežije útoky hlavního (mužského) padoucha. „Clover tvrdí, že perspektiva kamery vede diváka nejdříve k identifikování se s mužským hrdinou, ale pak se změní, aby získal perspektivu ženské postavy, která nakonec mužského zabijáka zneškodní“ (Cogburn, 2009: 67). Jsou to právě ony maskulinní vlastnosti ženských hrdinek v počítačových hrách, které, i přes výrazně femininní vzhled, umožní hráči se identifikovat s postavou. Mužští hráči se identifikují s final girl výhradně na základě jejích maskulinních vlastností a není v tomto smyslu vnímána jako dívka, ale jako převlečený adolescentní chlapec“ (tamtéž).

Druhým mechanismem, který umožní nenarušit imerzi ve hře, je ovšem samotný fakt experimentování s odlišnými genderovými identitami. Co jiného, než „bezpečný“ svět počítačových her, totiž nabízí experimentovat s čímkoli? Ve hře totiž téměř nikdy nejsme sami sebou – člověkem se svou civilní historií, Čechem, členem západní společnosti a z 21. století, člověkem. Neprožíváme ve hře život obyčejného člověka, a pokud ano, tak takového, kterému sled událostí přinese komplikaci, zážitek a problém, který skuteční hráči nikdy neprožili a zřejmě ani neprožijí. I mužský hráč tak zkouší roli silného a statečného bojovníka, detektiva, vojáka 2. světové války nebo člena skupiny

elitního zabijáka. Stejně tak ale hraje i mimozemšťana, mutanta, stroj, zvíře nebo právě ženu.

Potěšení z hraní ženského avatara tak lze v tomto vysvětlit pomocí Lacanovy „teorie zrcadlového odrazu“. Lacan popisuje fázi lidského vývoje, ve které člověk sleduje své pohyby v zrcadle, formuje své ego a vnímání sebe sama jako součást symbolické soustavy pravidel společnosti. Toto vnímání se rozšiřuje a mění po celý život (Lacan citován v Schleiner: 2001). Podobně pak, vztaženo na hry, se konstrukce hráčovy femininní identity propojí s hráčovou vlastní identifikací a ženskou hrdinku tak lze chápat jako určitou alternativní „zrcadlovou“ realitu. Pevné genderové role se tříští, mužům je dovoleno experimentovat s „nošením“ ženského genderu. „Při definici tohoto složitého vztahu mezi subjektem a objektem by se dalo říct, že kvůli nutnosti hrát za ženu je mužský hráč transgenderován a rozdíl mezi hráčem a jeho postavou je rozmazán“ (Kennedy, 2002).

Zcela očividné je to především v online hrách, které se odlišují právě interakcí s ostatními hráči (tzv. role-playing hry). „Útěk od genderu (jestli je to tedy vůbec možné) v online hrách tak lze chápat jako emancipační proces proti normám, které kontrolují gender skutečného života a zároveň znamená svobodu s užíváním si v opačném pohlaví“ (Bryant a Vorderer, 2006: 212). Z výzkumů, které Bryant a Vorderer provedli, vyplynulo, že v případě role-playing her využívá 47,9 procent hráčů a hráček postavy s opačným genderem. Zajímavý je ovšem fakt, že u mužů bylo toto číslo vyšší – ženskou hrdinku si vybralo 48,7 procent z nich, mužské protějšky si zvolilo jen 42,3 procent žen. Nejčastějším důvodem takového výběru pak bylo právě experimentování s odlišným genderem – tedy hned u 14,7 procent mužů a 11,9 procent žen (tamtéž). Podle Turkle může virtuální svět poskytnout bezpečnou zónu pro experimentování s genderem bez sociálních následků, které by mohl tento drag (tedy metaforické „převlékání se“ za ženu) způsobit v běžném životě (Turkle citována v Schleiner, 2001: 223).

Může něco takového nabídnout i TPS žánr? S odkazem na Butler (2003) by se dalo namítnout, že gender vytváří jedinci v interakci s ostatním, rigidním opakováním praktik a způsobů chování, které ne on sám, ale právě ostatní považují za genderové správné a symbolicky trestají to, které správné není. V tomto smyslu by tak právě

individualistický TPS žánr prostor pro experimentování s genderovou identitou neumožňoval, Schleiner (2001) je ale přesvědčena o opaku. Virtuální svět je tak v tomto smyslu skutečně extrémně virtuální, virtuálními jsou i vztahy, které v TPS můžeme zakoušet. Přesto v něm ale jsou. „I Lara je v interakci s jinými bytostmi. Zvířata, obludy, dinosauři a lidé vykazují v boji určité chování, na které se Lara/hráč musí naučit reagovat. Lidské nehráčské charakterky navíc sdělují důležité informace, které jsou k vyřešení hádanek klíčové,“ vysvětluje (2001: 223).

Jak již například bylo řečeno, v prvním díle série Resident Evil (1996) si hráč může vybrat, zda bude hrát ženskou postavu nebo mužskou. V Resident Evil 0 (2002) pak mezi oběma gendery neustále přepíná a může skutečně zakoušet odlišná těla. Podobně Max Payne 2 (2003) nabízí i skutečné zakoušení různých rolí mezi postavami, mezi nimiž je již vybudován (milostný) vztah. V první části hry Max Payne 2 hraje hráč právě za hlavní postavu příběhu – tedy detektiva Paynea. Od začátku ho ovšem doprovází Mona Sax, která ho dokonce dvakrát nahradí. Max Payne je zraněn, Sax ho musí chránit. Hráč je tak nucen reartikulovat svůj vztah ke svému avatarovi a ze svého přitažlivého protějšku vytvořit svou novou identitu. Z pouhého objektu se stává aktivní subjekt, hybatel děje, metafora síly, rozhodnosti a odvahy.

Schopnosti Mony Sax i Jill Valentine, jak již bylo popsáno výše, se ovšem v rámci herních pravidel liší od schopností mužských kolegů a ženskou postavu lze vždy považovat za slabší. Tuto slabost potvrzuje nejen již zmíněná odlišná pravidla a průběh her i nutnost změny strategií, ale podpoří ho následně i narativní složka. Právě Chris Redfield se tak stává tím, kdo skutečně vede příběh. „Jsi jediný, kdo je může zastavit, jinak je pozdě (...). To ty jsi jediná naděje, která může vše přežít!“, vysvětluje Jill Chrisovi v Resident Evil 5 (2009) a sama zůstává na místě. Pokud je tak ve hře hratelná ženská i mužská postava, je ta mužská vždy silnější. Gilpatrick (citována v MacLean, 2012) v tomto smyslu, ačkoli hovoří o filmech, tvrdí, že ženské akční hrdinky jsou vždy v kontrastu s hlavním hrdinou zobrazeny jako slabší pohlaví. Dvě třetiny ženských silných postav tak nakonec podlehnou své submisivní roli a následují hlavního hrdinu „Hrdinky operují ve vysoce konstruovaných genderových normách, které spoléhají na sílu a intuici hlavního mužského hrdiny a příběhy tak nakonec stejně skončí reartikulací všech genderových stereotypů,“ tvrdí Gilpatrick (citována v MacLean, 2012).

Zůstává tak otázkou, zda je zakoušení onoho „slabšího“ genderu faktem, které přesvědčení o přirozené podřadnosti žen potvrzuje, nebo naopak prožitkem, který hráčům demonstruje, jak nepříjemné je být nucen do pozice slabší osoby, pouhého sexuálně přitažlivého objektu, jímž se člověk sám jako individualita necítí. Lze se navíc také ptát, zda má toto virtuální experimentování nějaký konkrétní vliv na psychologickou nebo sociální realitu. Podle Bryanta a Vorderera (2006) jsou počítačové hry sice vysoce imerzivní v tom smyslu, že hráč ve virtuálním světě ztrácí sám sebe, na druhé straně není ale od „offline“ reality nikdy příliš daleko. I Schleiner (2001) je přesvědčena, že reálný dopad na takové transgenderové experimenty je minimální. „Jakékoli snahy o identifikaci s Larou Croft jsou stejně přerušeny produkcí příběhů a obrazů, které chtějí Laru zafixovat jako objekt sexuální touhy a fantazie“ (Schleiner, 2001: 224). Ačkoli tak hráč jistě může pomocí hraní ženské postavy experimentovat s vlastní identitou, vždy naráží na limity toho, jak tyto postavy vypadají a jak se chovají. V každém z analyzovaných případů jsou pak především sexuálními objekty, přitažlivými těly připravenými pro hráčovu imaginaci. Možnost, že lze i pomocí takových postav experimentovat s vlastní identitou, ovšem přináší další důležité otázky o tom, co vůbec existence ženských postav v počítačových hrách znamená.

## **2. Ambivalentnost jako impuls k vyjednávání**

Ambivalentnost analyzovaných ženských postav, kombinaci výrazně femininního vzhledu a maskulinních vlastností je tak nutné vnímat i z opačné perspektivy. Nelze se tak spokojit s pouhým konstatováním faktu, že ženské postavy jsou pouhými sexualizovanými objekty, těly pro mužský pohled a potěšení a odsoudit je jako nevhodné a neprogresivní. Vizuální stránku ženských postav je tak nutné vnímat jako výsledek působení celého genderového řádu, jehož součástí jsou právě i ženy. I jim totiž může hraní ženských postav, a to i těch sexuálně přitažlivých, přinášet různé slasti, které nelze opomíjet a nelze předpokládat, že ženy na rozdíl od mužů netouží za takové postavy hrát. „Chci prostě hrát toho, kým je atraktivní být,“ vysvětluje například Cox (2011).

Jak ale upozorňuje Kennedy (2002), snahy vidět existující ženské hrdinky jako pozitivní modely jsou méně důrazné než jejich kritika a důkazy pro ně se musí hledat a náročněji argumentovat. Alternativní výklady o přítomnosti, reprezentaci a hraní ženských postav tak nijak nevyklučují ani neoslabují to, co bylo řečeno dosud. „Otázka sama o sobě

pvšem předpokládá pouze odpověď buď anebo, čímž elegantně vyjadřuje polarity akademické diskuze, které se kolem (*reprezentace ženských postav v počítačových hrách, pozn. aut.*) rozvíjí. Často se tak redukuje jen na rozhodnutí, zda jsou pozitivním modelem nebo perfektní kombinací akční hrdinky a hračky pro kluky“ (Kennedy, 2002). Reprezentace i hraní ženských postav tak může, jak ukážu dále, přinášet i „potěšení“, kterého si feminističtí autoři a autorky často nevšímají. Stejně jako ženské postavy kombinují maskulinní a femininní vlastnosti, můžou fungovat zároveň v obou významech. „Ve stejnou chvíli může uspokojovat male gaze a posilovat ženské hráčky. Na jedné straně může poskytovat iluzi kontrolovatelnosti a na druhé ji lze chápat jako autonomní charakter, který umožňuje další komunikaci,“ (Richard a Zaremba, 2005: 288). Nadšení z jejich existence, hraní i onu (sexuální) slast také nemůžeme odepřít i ostatním hráčským skupinám – tedy hráčům a hráčkám s homosexuální orientací nebo nejasnou genderovou identitou.

### **2.1. Pozitivní emancipační modely**

Především tak nelze předpokládat, že ženské postavy, ač jsou sexuálně vyzývavé, nemohou být pro ženské hráčky vhodným emancipačním modelem, se kterým se mohou ztotožnit ve stejné logice, jaká se uplatňuje při identifikaci mužských hráčů s mužskými postavami. Grimes také upozorňuje na to, že je nutné rozlišovat sexuální atraktivitu a pouhou fyzickou atraktivitu a krásu (2003: 13). Ačkoli už bylo řečeno, že obě estetické kvality jsou natolik provázané, že zcela logicky jedna následuje druhou, důraz na jednu ze složek může ovlivnit fakt, jak se hráč s ženskou postavou identifikuje a jak ji vnímá. Sexualizovaná postava (kterou vytváří především marketing) stále zůstává jen objektem, platí pro ni právě především ono skopofilní ovládnutí, a to jak pro hráče i hráčku. Postava, kterou vnímáme pouze jako fyzicky atraktivní (pouhá reprezentace ve hře, kde není erotičnost tak explicitně zdůrazněna), se může stát efektivním emancipačním modelem pro obě pohlaví. Pro některé hráče i hráčky navíc sexuální přitažlivost vůbec nemusí být primární proměnnou nebo ji dokonce mohou považovat za přínosnou. „Však se zeptejte sami sebe, co dělá Tomb Raider tím, čím je? Prsa čtyřky? Ale no tak. Už první díl byl ódou na překonávání pastí, na cestu do nitra zapomenutých kobek a v nich uložená tajemství, na dvojici pistolí a partičku velociraptorů k tomu,“ dodává recenzent Jan Grygar (2010) a upozorňuje tím na to, že výše popsaná sexualizace postav nemusí být ani pro muže primárním definujícím celého vztahu mezi postavou a hráčem.

Pokud ženské postavy budeme číst právě takto, uvidíme je sice jako postavy vytvořené muži pro muže, ale zároveň jako hrdinky, které nakonec mohou pozitivně cílit právě i na ženy. V případě Lary Croft navíc byla hra sama o sobě natolik přelomovou, že fakt, že v jejím čele stojí žena, byl další šokující proměnou, ať už vypadala jakkoli. Samotný herní prostor, úroveň realismu, síla narativní složky i vyspělost počítačové grafiky totiž představoval hru, jež byla v době svého vzniku nedosažitelná (Kennedy, 2002). Lara Croft tak není jen nejvýznamnější ženskou postavou, je totiž neoddiskutovatelně jednou z nejvýznamnějších postav vůbec. „Je to velká herní ikona a ten fakt, že je to navíc ještě žena, činí celou hru ještě mnohem skvělejší,“ vysvětluje Whitelaw (2011). Je to tak právě žena, která zcela mění princip vnímání herních postav – od té doby jsou počítačové postavy silnými hrdiny s vlastním bohatým příběhem a historií (Kennedy, 2002).

Ženské postavy navíc, ať vypadají jakkoli, osvobozují hráčky od oné gheztizace, do níž je výrobci her uvrhli. Dosud akční hry na ženy a dívky necílily z přesvědčení, že ženy tyto hry nezajímají, protože násilí, které je jasně maskulinně genderované a stojí v opozici k femininní jemnosti, něžnosti a soucítění, se jim přičí (Cassell and Jenkins, 2000). Hrdinky jako Lara Croft, Jill Valentine, Bayonetta nebo Mona Sax ale samotným hráčkám a na druhé straně i vývojářům mohou dokázat, že to tak být nemusí. „Myslím, že pro naši společnost jsou silné ženy velké tabu (...). Četla jsem mnoho studií, ve kterých experti tvrdí, že dívky nemají rády akční hry a preferují tiché, kontemplativní hry s vystavěnými charaktery i příběhem a stimulují tak svou imaginaci. Dovolila bych si říct, že tyto studie jsou jen reflexí toho, že posuzujeme dívky jako pasivní,“ vysvětluje jedna z hráček (citována v Cassell and Jenkins, 2000: 335).

Nárůst ženských postav v počítačových hrách, ať jsou jakkoli ambivalentní, tak dal rozvinout specifické ženské herní scéně a díky rozvoji této tzv. girlpower kultury 90. let se herní společnosti začaly obracet i na ženské hráčky jako dosud neobsazený segment trhu. Toto hnutí CyberGrrls (případně „Game Grrlz“) se skládá především z žen, které se snaží ukazovat, že akční počítačové hry nejsou genderově exkluzivní zábavou a odmítají stereotypy v hrách, a to i přesto, že jsou „dobře míněny“ (Bonasio, 2006). Odmítají tak vytváření dívčích her, tedy jednoduchých barevných a nekonfliktních her o módě a oblékání. „Zdá se, že kluci v herním světě řídí formuli 1, létají na F-15, staví města, bojují s draky, dobývají galaxie a zachraňují vesmír a holky...se stávají

královnou maturitního plesu?“ (Adams citována v Bonasio, 2006: 2). Fakt, že obliba násilí, dobrodružství a akce není genderově exkluzivní, dokazuje i Taylor. „Kladením důrazu na hry, jež cílí na přátelství a sociálně, můžeme jednoduše přehlédnout fakt, že dívky také hledají hry, které je také tlačí do toho, aby riskovaly, a ve kterých mají šanci být jednoznačně dominantní“ (Taylor citována v Engfield-Nielsen, 2013: 174).

McCaughey a King také upozorňují, že násilí je pro ženy ve filmu (a o to více tedy i v počítačových hrách) stejně legitimním nástrojem, kterým je pro muže. Odmítají tak pacifistické představy o tom, že „ženy by to dokázaly udělat lépe, protože jsou spojeny s laskavostí a nenásilím“ (McCaughey a King, 2001: 3). To, že ženy (tedy ženské postavy i ženské hráčky) využívají násilí a jsou stejně „tvrdé“ jako muži, lze bez ohledu na kritiku násilí jako takového chápat jako pozitivní krok - kulturní standardy totiž dosud srovnávaly ženství s laskavostí, nenásilím, slabostí a neschopností a mužskost se silou, chladným rozumem a agresí.

Je také více než zřejmé, že v úvodu zmíněná intertextualita, která ovlivnila právě počítačové hry, funguje i nadále. Silné ženy, které postupným vyjednáváním otupí sexualizovanost ženských počítačových hrdinek, z nich přímo vycházejí. Opomineme-li již dříve analyzované filmové adaptace her, můžeme sledovat nepřímý vliv hrdinek viditelný například právě u Trinity v trilogii Matrix, hrdinek snímku Pád do tmy (2005) či Aeon Flux (2005) jako inspirace Monou Sax. Explicitní inspirací Larou Croft i jejím fikčním světem je pak seriál Lovci pokladů (1999)<sup>30</sup> a minimálně filmová verze Katniss Everdeen, hlavní hrdinky série Hunger Games (2012 – 2015), kterou lze nyní považovat z nejsilnější a nejméně stereotypní ženskou postavu a „nejzdravější“ rolový model pro mladé teenagerky.

## ***2.2. Narušení genderových stereotypů***

Ona rozpornost maskulinních a femininních vlastností, které ženské postavy ztělesňují, zakládá i zcela specifické subverzivní čtení role a významu ženských postav.

---

<sup>30</sup> Na inspiraci Larou Croft odkazuje nejen obsah seriálu (mladá emancipovaná archeoložka), ale i vzhled hlavní hrdinky a vizualizace plakátů. Na filmovém serveru IMDb je seriál přímo popisován jako „kombinace Indiana Jonese a Tomb Raider“ viz Relic Hunter. IMDb [online]. 1990-2013 [cit. 2013-08-15]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0207919/reviews>

Z archetypálního hlediska se tak vracíme k oné mocné Bohyni matce, která je silná, destruktivní, sexuálně aktivní, ovšem v pozitivním smyslu (Pratt, 1981).

Lara Croft je vysoce vzdělaná a odvážná Britka, která umí všechna bojová umění, je fyzicky schopná a zároveň inteligentní. Mona Sax se vypracovala do pozice obávaného nájemného zabijáka, Jill Valentine je členkou elitní zásahové jednotky, do níž tradičně obsazují jen muže. „Nejsem obyčejný člověk, jsem členka speciální jednotky,“ vysvětluje hrdě Jill (Resident Evil 3, 1998). V celé jednotce navíc hraje výraznou roli. „Projev trochu respektu, právě mluvíš s Jill Valentine,“ vykřikuje na muže ve vysílače Parker, kolega Jill (Resident Evil: Revelation, 2012). Muž okamžitě ví, o koho se jedná, a Jill se omluví za svou původní hrubost (tamtéž).

A odvážná je v tomto smyslu i Bayonetta nebo Juliet Starling – obě se přece vydávají mimo svůj femininní prostor a likvidují stvůry, které plánují zničit celý svět, tedy i mužskou část, jež si do boje netroufla nebo v něm selhala. Obě navíc nejeví žádné známky strachu a zdá se, že si likvidaci svých nepřátel užívají. Juliet Starling jde navíc zachránit svého přítele, kapitána fotbalového mužstva. Tato dějová linka je natolik symbolická, že (zcela v protikladu s vizuální složkou celé hry a dalšími atributy), ve své podstatě subvertuje celý hegemonní systém ženské pasivity a maskulinní aktivity parodií na tu nejposvátnější dvojici západní filmové „dívčí“ kinematografie.

A právě tyto počítačové postavy, nehledě na to, jak jsou sexualizované, dokážou proměňovat chápání reprezentace femininity. Marie Russo moderní hrdinky popisuje jako „Stunning bodies“, tedy postavy, které se svými schopnostmi podkopávají konvenční chápání ženské role (Kennedy, 2002). „Explozivně zabírají prostor uvnitř částečně maskulinizovaného prostředí – na pouštích, v temných městských uličkách, v jeskyních, v hrobkách – a přitom nabízejí silný obraz absolutně odlišné femininity“ (tamtéž). Dostávají se tak do dosud přísně mužského světa, do mužského žánru, kde jsou aktivními činitelkami, které s klidem a bez soucitu likvidují a přemáhají. Znovu se tak vracíme k maskulinní podstatě jejich chování, již můžeme chápat jako pozitivní emancipační krok. Analyzované ženské postavy nenavazují žádné hluboké mezilidské vztahy, nemají potenciálního partnera, což je ve femininním prostoru neobvyklé. Naopak jsou naprosto autonomní. Nemají ani žádné rodinné závazky, které by je omezovaly. „[Lara Croft] nemá pocit, že by se měla usadit. (...) Jak je vidět v samotné

hře, její domov existuje, ale není to prostor tradičně femininní, není funkční (...). Místo toho se pohybuje ve veřejném prostoru,” (Richard a Zaremba, 2005: 285). „Zamilovávám se pořád dokola,“ vzdychne Lara při pohledu na historické ruiny (Tomb Raider: Legend, 2006). Pro partnera tak jasně nemá místo.

Nové hrdinky také ukazují, že ženy nejsou jen pasivní oběti, dokážou se nejen bránit, ale agresora dokonce přemoci, zranit či zabít. „Nejsem žádná kráska v nesnázích, jsem profesionál a dostala bych tě bez mrknutí oka,“ říká Mona Sax sebevědomě Payneovi (Max Payne 2, 2003). Ostatně je to právě ona, která se na všech místech objeví dříve než on a nepřátele zlikviduje. Payne tak jen zděšeně komentuje stav mrtvol, které za sebou zanechala. Ono násilí páchané, jak již bylo řečeno, především na mužích, navíc lze při subverzivním čtení chápat jako reakční feministické gesto, odpověď na násilí tradičně páchaném právě na ženách. „Nesnáším tyhlety sadistické mlátičky vlastních manželek,“ vysvětluje Payneovi chladnokrevnou vraždu jednoho z mafiánů Mona Sax (Max Payne, 2001). Bayonetta, ač je výrazně sexualizovanou postavou, nakonec hlavní spojenkyni nalézá v čarodějnici, která se původně zdála být její hlavní protivnicí, protože ji tak definoval vnější, mužský řád. Není už tak důležité dobro a zlo, ale jejich vlastní spolusdílení a pocit sesterství. „Jsme obě ze stejného druhu,“ definuje toto spojenectví čarodějka Jill poté, co se pro Bayonettu obětuje (Bayonetta, 2009). Ženské postavy svou aktivní rolí zcela odmítají patriarchální hodnoty a zabírají fyzický veřejný prostor, jenž je reálně i symbolicky určen mužům. Lara se vrací zpátky do historie, prochází se místy, která jsou úzce svázána s patriarchátem, vstupuje do příběhu o stvoření světa, bojuje o kladivo boha Thora a nalézá skutečnou hrobku krále Artuše. V ní symbolicky vytahuje Excalibur z kamene a dokonce si sedá na Artušův trůn (Tomb Raider: Last Revelation, 1999). Ženské postavy tak obecně ohrožují a symbolicky boří hegemonní maskulinní kulturu jako takovou – silnou, neproniknutelnou a nezničitelnou. „Já jsem sama strůjcem svého štěstí,“ vysvětluje Lara a odmítá pomoc mužského kolegy (Tomb Raider: Last Revelation, 1999).

Všechny hrdinky navíc vítězí v místech, kde i ti nejsilnější muži selhali, tedy včetně ostatních hratelých postav a ony postavy dokonce mnohokrát předčí. Lara Croft toto performativní poukázání na „ženskost“ jako novou kvalitu hrdinství shrnuje při jedné z diskuzí v nebezpečné kryptě. „Opatruj se Laro, v kryptě jsou věci, které by žádný muž neměl nikdy vidět,“ vysvětluje jí její přítel. „Já nejsem muž, Jeane, a vždycky jsem

velmi, ale velmi opatrná,“ dodává Lara (Tomb Raider: The Last Revelation, 1999). Ironicky tím poukazuje na stereotypy uložené přímo v (anglickém) jazyce – tedy jednotné označení pro muže a člověka (man)<sup>31</sup>. Jill Valentine v rámci celé série několikrát zachrání Chrise Redfielda, velí svému kolegovi Parkerovi. Ona rozhoduje, kam se vydají a co podniknou. Když se v Resident Evil: Revelation setká s Chrisem, je to stále ona, koho hráč ovládá a kdo tedy vede výpravu, ačkoli do té doby mohl hráč střídavě ovládat ji i Chrise. Mona Sax dokonce zachraňuje i hlavního hrdinu – Maxe Paynea. Dvakrát Payneovi zachrání život, třikrát ho navíc naviguje přes vysílačku. Pomyslné kyvadlo sil se obrací – muž je pasivní „princ“, čekající na záchranu, žena je hrdinkou, která „vyráží do světa“ prince zachránit.

### **2.3. Sexuální objekt pro všechny**

Při takovém chápání ženských postav ale zůstává stále nezodpovězena otázka, proč musejí být tak přitažlivé a jakou funkci tato vizualita při ženské identifikaci hraje. Jak ukazuje McCaughey a King, výrazná vizualita a sexuální přitažlivost silných ženských postav nemusí být vnímána negativně a chápání hrdinek jako silných žen nijak neoslabuje (McCaughey a King, 2001: 3). Odmítají námitky části feministického diskurzu, který tvrdí, že ženské filmové hrdinky (a tedy i hrdinky počítačové) neslouží „feministické revoluci“, protože jsou nereálné nebo přehnaně přitažlivé. „Opravdu činí sexualita ženu méně nebezpečnou ve chvíli, kdy bije muže nebo do něj střílí?“ ptají se (McCaughey a King, 2001: 17). Z této perspektivy i Cogburn (2009) upozorňuje na to, že přehnané fyzické vlastnosti ženských postav nemusí být chápány jako negativní, ale naopak jako prospěšné. „Pomůže to lidem nepohlížet na ženské rysy (jako jsou velká ňadra nebo výrazné boky) jako esenciálně svázané s genderovanými femininními vlastnostmi jako je pasivita nebo nerozum“ (Cogburn, 2009: 68). Oddělením sexuality od ideologie se tak podle Cogburna ukazuje, že ženy nemusí být desexualizovány, aby se staly rozumnými lidskými bytostmi.

McCaughey a King navíc upozorňují na to, že sexuální atraktivita není jen vlastností ženských postav, ale je zřejmě společná všem filmovým hrdinům (McCaughey a King, 2001: 18). Je skutečně pravdou, že i mužské postavy ve filmu a tedy i v

---

<sup>31</sup> V originále tedy rozhovor zněl takto: „Be careful Lara, I saw things in the walls man was not meant to see!“. „I am not a man, John. And I am always very, very carefull.“ (Tomb Raider: The Last Revelation, 1999)

počítačových hrách splňují západní kvality krásy – široká ramena, vysoká postava, svaly, hluboký hlas a ostře řezané rysy. Přitažlivý je tak v rámci norem maskulinní krásy i Chris Redfield nebo Max Payne. „Je tedy možné, že líčení lidských bytostí jako částečných objektů je prostě univerzálním a nevyhnutelným rysem lidských mentálních životů,“ vysvětluje Cogburn (2009: 68). Je tak nutné si uvědomovat, že ono mulveyovské „bytí pro pohled“ (to-be-look-at-ness), bez ohledu na pohlaví, jednoduše odpovídá západním modelům krásné femininity, ale také maskulinity. V tomto smyslu by tak nebylo logické hovořit pouze o male gaze, ale také o hypotetickém female gaze, ačkoli to není součástí preferovaného čtení mužských postav.

V tomto smyslu se tak zdá, že mainstreamové hry TPS žánru, v nichž si hráč nemůže postavu zvolit nebo sám sestavit a vytvořit proto záměrně obludnou postavu, často podobně jako ostatní média konzervativně trvají na pravidlech lidské krásy a přitažlivosti. Jak již bylo řečeno dříve, málokdy subverzivně experimentují s postavami jiné rasy nebo orientace, vzhledově nepřitažlivými či dokonce negenderovanými jedinci. Gender totiž v tomto smyslu hraje důležitou roli, protože ačkoli v rámci sci-fi žánru nemusí být pohlaví nutně na první pohled jasné (může se jednat o jiný vesmírný národ s naprosto odlišným pohlavním systémem nebo o bytost, která pohlaví vůbec nemá), vnější pohlavní znaky nebo právě genderované chování či oblékání musí být o to zřejmější a jasnější.

Cogburn v tomto smyslu hovoří o výrazné vizualizaci genderu, na níž současná kulturní produkce stojí. Ačkoli se tak určitá postava jeví jako pozitivní rolový model, stále je svázána s faktem, že její genderovaný vzhled musí být dostatečně výrazný. „Stále jsme vázáni pohlavním dimorfismem, tedy tím, že jsou dva druhy pohlaví, přestože víme, že proporce ženských charakterů jsou vysoce nerealistické“ (Cogburn, 2009: 68). Zcela v logice Judith Butler tak postavy performují svůj gender (a gender svého předpokládaného reálného hráčského protějšku) tím, že jeho atributy „přehrávají“ (Butler, 2003 43). Mužské i ženské hrdiny tak můžeme chápat jako ideální typy, reprezentanty svého genderu s ideálními fyzickými vlastnostmi tak, aby o jejich genderu nebylo pochyb. Angerer v tomto smyslu upozorňuje na to, že výrazné tělesné znaky mohou sloužit jako fixní bod ve světě, v němž se jasně rozpouštějí kulturní normy (Angerer citována v Richard a Zaremba, 2005: 288).

Mužské postavy se mohou zdát méně sexualizované a méně vizuálně výrazné například i proto, že jejich podobu zatím nikdo nevyjednává. Zatím se jim navíc nikdo nevěnuje ani akademicky – zůstávají na okraji zájmu kritických mužských studií v rámci zkoumání tzv. hegemonní maskulinity<sup>32</sup>, ale i genderových studií jako takových. Oba virtuální gendery tak přicházejí ze stejné strany – ženy i muži jsou sexuálně přitažliví tak, jak jejich přitažlivost vnímá mužský vývojářský tým a mužští hráči. Ženy vypadají tak, jak přitažlivé ženy z filmů a erotických snů a představ, muži pak představují ideál vlastního mužného já – tedy muže, kterého za mužského a ideálního považují muži. „Ačkoli Lařiny proporce jsou nerealistické, na situaci to nic nemění. Hráčkám je jasné, že nevypadají jako ona, stejně jako mužští diváci vědí, že se nepodobají Jamesi Bondovi a jako hráči počítačových her chápou, že nesdílejí se svými postavami stejné svaly a schopnosti“ (Bonasio, 2006: 7). Mužské postavy jsou tak stejně jako ty ženské „většinu času nepřirozené a neschopné vypadat jako reálná lidská těla“ (tamtéž).

Meyrowitz (2006) také upozorňuje na to, že objektivizace a sexualizace obou genderů nemusí být v éře nových médií na škodu. Zatímco předchozí média udržovala status quo, konstruovala odlišné prostory mužů a žen a poskytovala tak těm společensky žádoucím genderovým vlastnostem (maskulinita spojená se silou, racionalitou a femininita s emocionalitou a slabostí) jistou dávku tajemnosti, s televizí jako novým médiem (a v tomto smyslu i s počítačovými hrami) tato exkluzivita mizí. Nová média jsou totiž deliberativním nástrojem, který omezil mystifikaci o „druhém pohlaví“ (tamtéž). Je totiž otevřen potenciálně všem<sup>33</sup> a stává se tak platformou pro vyjednávání dalších pozic. „I velmi sexistický televizní obsah může zasévat semena své vlastní zkázy, neboť je vnímán celou veřejností“ (Meyrowitz, 2006: 180). Oba gendery se totiž

---

<sup>32</sup> Myšlenkový směr, který vychází právě z feminizmu, genderových studií a queer studií a zkoumá různé maskulinity i to, jak patriarchát ovlivňuje právě muže. Všíhá se tak především tzv. hegemonní maskulinity, která „ztělesňuje nejrespektovanější způsob bytí muže, požaduje od ostatních mužů, aby se k ní nějak vztáhly, a ideologicky legitimuje globální podřízenost žen“ (Connell a Messerschmidt, 2005).

<sup>33</sup> Jiní autoři upozorňují na to, že ani nová média, tedy například internet, nejsou ve stejné míře dostupná všem. Například Jan van Dijk upozorňuje na existenci tzv. filtrů, které přístup k novým médiím komplikují. Prvním je filtr motivace (Motivation Access), tedy vůbec fakt, zda mají lidé důvod internet používat. Druhým filtrem (Material access) je vlastnictví techniky, jež je k užívání internetu třeba. Třetím filtrem jsou schopnosti uživatele (Skills access), v nichž hrají roli například generační rozdíly. Posledním filtrem je pak různé užívání internetu (Usage access). V případě počítačových her je pak problematický především Motivation a Skills access. Právě gender i genderovanost hraní počítačových her jako maskulinní aktivity tak cyklicky snižuje motivaci a tím pak schopnosti hry hrát (Dijk, 2005).

mohou sledovat navzájem a mohou tak vnímat roli druhého genderu „pouze jako roli, jako něco navěšeného na v podstatě podobné stvoření“ (tamtéž). „Z dlouhodobého hlediska může sdílení [zvýrazněno autorem] ‘sexistických‘ pokynů oslabovat oba typy chování a přispět k vyrovnání obou rolí.“ (Meyrowitz, 2006: 179).

Voyeuristický pohled se navíc nesmí soustředit pouze na heterosexuální výklad – v tomto smyslu je tak jednodušší hovořit o queer gaze nebo prostě a jednoduše pouze o gaze. Sama Mulvey byla napadána za to, že její představy o divákovi jsou homogenní a gender vnímá jako pevně danou kategorii, čímž naprosto vylučuje queer nebo subverzivní čtení filmu. „Musí se žena vždy identifikovat jako objekt touhy? A pokud přijme pozici subjektu touhy, je to nutně mužská identifikace? Pokud se žena například dívá na lesbické obrazy, co to pro ni znamená a jak je její pohled veden?“ ptá se Kaplan (citována v Hanáková, 2007: 89). Mulvey se snažila hájit tím, že diváka chápala metaforicky, jako maskulinní pohled, ne nutně jako biologického muže.

A právě z takové pozice musíme k ženským hrdinkám přistupovat a přemýšlet o nich. Není totiž možné opomíjet také možnost homosexuálního čtení ženských postav i samotných hráčů. Jak vysvětluje Jenkins (2000), hráče i počítačové postavy vnímáme a priori jako heterosexuální. Diskurzivní síla heterosexuality tkví totiž právě ve faktu, že je tato orientace u filmových a tedy i počítačových postav automaticky předpokládána a na rozdíl od homosexuální orientace nevyžaduje další důkazy i v situaci, kdy se postava o své orientaci nijak implicitně nebo explicitně nevyjadřuje. Podle Kennedy ale právě absence jakékoli romantické nebo sexuální orientace některých ženských postav (Lara, Jill, ale dokonce i Bayonetta) ponechávají právě potenciální možnost subverzivním výkladům a představám. „Skutečnost, že je jen velmi málo důkazů pro lesbické čtení Lary, sama o sobě nedokazuje, že se to nemůže stát,“ dodává (2002). Spisovatelka Rhianna Pratchett, která vytvořila scénář k poslednímu dílu Tomb Raider, navíc potvrdila, že lesbickou orientaci poslední Lary zvažovala. „Sledovala jsem mnoho diskuzí o tom, že Lara má vztah se svou kamarádkou Sam, dokonce jsem četla esej o tom, že jsem vytvořila celou homosexuální agendu. Je to pravda, byla bych ráda, kdyby Lara byla lesba, ale nejsem si jistá, že by byl Crystal (vývojářské studio Crystal Dynamics, pozn. aut.) pro“ (Lejacq, 2013).

## 2.4. *Queer interpretace*

Diskuze o tom, že ženské postavy představují nově onen zdvojený systém reprezentace femininního těla a maskulinních vlastností, nás přivádí i k velmi specifickým queer interpretacím, které mohou fungovat i ve vysloveně stereotypních kulturních produkcích. Fakt, že ženské postavy nejsou ve svém genderu celistvé a slast (ne nutně erotickou) z jejich hraní a identifikace s nimi mohou prožívat lidé heterosexuální i homosexuální, ženy i muži, dokazuje, že nic jako přirozený, jeden celistvý a jasný gender neexistuje. Jak již dokázala Haraway nebo Butler, gender je kulturní kategorií, která neodpovídá biologii, podle některých feministických autorů a autorek (srov. např. Šmausová: 2002 a Fausto-Sterling: 2008) je dokonce kulturním konstruktem i pohlaví<sup>34</sup>. Ani sama sexuální orientace pak není biologicky podmíněná, ale kulturně vytvořená<sup>35</sup> (Katz, 2002) a ve skutečnosti se tak extrémní pozice muž/žena, heterosexuální/homosexuální třísťí do desítek možností.

V tomto smyslu tak může hraní ženských postav, které vykazují mnoho protichůdných vlastností, chápat jako širší projev variability. Nové postavy, které neodpovídají zcela přesně ani jedné z binárních dvojic, tak boří pevné hranice mezi identifikací a touhou a rozměňují pevné femininní a maskulinní póly. Muž hraje ženu, která se objevuje v ryze maskulinním prostředí a která je na jedné straně výrazně a nezpochybnitelně femininní a na straně druhé vykazuje ryze maskulinní charakteristiky. Jaké jiné médium než to počítačové umožňuje právě tyto kategorie dekonstruovat a ukazovat, že jsou ony femininní a maskulinní vlastnosti kulturně podmíněné, nikoli přirozené dané? Co více než tato dvojznačnost dokazuje, že gender je pouze společenskou diskursivní praktikou? V tomto smyslu lze hovořit nejen o queer postavách, ale také o queer subverzivním hraní.

---

<sup>34</sup> Je to totiž právě věda jako kulturní paradigma, která určovala, čím se obě fyzická těla liší, co je jejich podstatou a definicí. Právě historické proměny chápání těla i kulturní výklady toho, co je přírodou chtěné a přírodou dané (Nagl-Docekal: 2005), fakt, že existují lidé, kteří s intersexualitou žijí „někde mezi“ (Vodrážka, 2001) dokazují, že i o fyzické materii těla lze mít pochybnost.

<sup>35</sup> Katz ukazuje, že ačkoli homosexuální chování existovalo odjakživa, homosexualita nebo heterosexualita jako součást identity je skutečně až otázkou konce 19. století, kdy se lékařská věda začala v souvislosti se vznikem moderní společnosti sexualitou člověka zabývat. Až s ustanovením diskurzu na samém konci 19. století tak byla homosexualita definována jako deviantní opak správné heterosexuality (Katz, 2002)

Ženské počítačové postavy, shluk maskulinních a femininních, můžeme vnímat jako dříve zmíněného kyborga, stvůrné imaginární stvoření, ovšem v pozitivním smyslu tak, jak ho definuje Dona Haraway. Její manifest *Kyborga*<sup>36</sup> z roku 1985 byl v době svého vzniku téměř jen teoretickým konceptem, utopickou vizí, která se ztělesňovala pouze ve sci-fi-filmech. Je to právě interaktivní počítačová hra v opozici k filmu s pasivním divákem a jeho virtuální fantazií, která dodává metafoře o stvořeních „zároveň animálních i mechanických, jež obývají světy nerozhodnutelně přirozené i sestrojené“ (Haraway, 2002: 52) nový rozměr. Haraway se totiž nevěnuje primárně skutečné tělesné mutantní postavě, spojenci stroje a člověka, ale chápe ho především jako metaforu současné postmoderní situace, která rozbíjí hranice a jasné jednoduché definice identity (Haraway, 2002). Jako výsledek společenských změn totiž dokáže dekonstruovat identity rasy, národa, ale i binarit pohlaví, genderu nebo sexuální orientace. Osvobozuje od nutnosti definice jednotné identity, jednotné rasy, genderu i jednotného pohlaví tím, že veškeré tyto kategorie ukazuje jen jako jednu z variabilních možností. Bojuje proti hierarchizaci, nadvlády mužů nad ženami, Západu nad Východem, vědou nad přírodou i proti dualismům já/jiný, mysl/tělo, muž/žena, civilizované/primitivní, skutečnost/zdání, celek/část, aktivní/pasivní, správné/špatné, pravda/iluze nebo bůh/člověk (Haraway, 2002: 56).

Kyborgem je tak nejen postava, která kombinuje vlastnosti a vábí různými způsoby různé hráče s různým genderem, ale také samotný hráč a jeho identita. Hraní ženské počítačové hrdinky se tak stává prostředkem k rozšíření nebo překročení vlastního, nedokonalého těla. Věda 20. století tak smazala hranice mezi organismem a strojem a umožnila strojům takový rozvoj, díky němuž jsou k nerozeznání od „originálu“. Není už tak jednoduché určit, která část naší identity je skutečná a původní a která nikoli. „Ke konci dvacátého století, v našem čase, mytickém čase, jsme všichni chimérami, teoretizovanými a fabrikovanými hybridy stroje a organismu; zkrátka, jsme kyborgy. Kyborg je naší ontologií; dává nám naši politiku. Kyborg je zhuštěná představa imaginace,“ (Haraway, 2002: 53). Její popis tak zcela přesně odpovídá vztahu mezi hráčem a jeho avatarem tak, jak byl popisován výše. Hraní počítačových her lze chápat jako „mechanickou“, umělou složku této „sdrátované identity“ (Filardo, 2005), na

---

<sup>36</sup> V některých překladech se objevuje jako Manifest kyborgů nebo Manifest pro kyborgy, v této práci ovšem upřednostňuji překlad Manifest kyborga, ačkoli obsahuje zcela nelogicky generické maskulinum.

kteřou metafora kyborga upozorňuje. Jak totiž určit, která část genderu, již vytváříme a performujeme ve skutečném životě, je pravá a reálná a která je cizí a není součástí lidské identity? A právě i extrémně maskulinní virtuální tělo může být součástí identity hráče, který si svou „reálnou“ maskulinitou není jist, stejně tak jako je jeho součástí virtuální a přitažlivá ženská hrdinka s výraznými femininními rysy.

S hraním postav opačného, či prostě explicitně daného pohlaví souvisí i pojem „genderfuck“, který lze definovat jako proces destabilizace genderu, přičemž to ovšem nemusí nutně znamenat jeho dystopický konec (Reich, 1992: 125). Díky rozmazávání hranic podle Reich končí politika identity a začíná politika performance (tak, jak ji v diskurzivní rovině popisuje například právě Butler), tedy právě ono „hraní“ odlišných genderů a identit. „Nejsme definováni tím, kým jsme, ale tím, co děláme. To je politika performance. Nijak se nefixuje ani nemaže specifická sexuální nebo genderovaná identifikace, ale dosahuje se také něčeho dalšího“ (Reich, 1992: 217). Genderfuck tak ukazuje, že právě hraním počítačových her a zdánlivě „očividných“ mužských nebo ženských postav tyto kategorie vyzýváme a dekonstruujeme.

Toto specifické a nutně ne uvědomělé queer hraní počítačových postav je důležitým performativním aktem, který narušuje binární chápání herního prostoru. A právě exponovaná sexualita se v tomto smyslu může zdát jediným subverzivním jednáním, díky kterému se pevné kategorie rozpadají. Tato takzvaná politika de-identifikace (Filardo, 2005) musí probíhat stejně rigidním opakováním zaběhnutých stereotypů jako ono „dělání genderu“ (doing gender) Judith Butler<sup>37</sup>, ovšem v situaci s ovládnutím kyborga v posunutém kontextu, díky kterému se ukáže jejich nepřirozenost i nahodilost. „[De-identifikace] má být založena na posunovaných opakováních a citacích vnucených

---

<sup>37</sup> V tomto smyslu je opět nutné připomenout Butler a její performativitu, tedy skutečné „doing gender“ (Butler, 2003). Butler totiž upozorňuje, že genderovou identitu tvoří „diskurzivně-praktická regulace těl prostoupená mocí,“ (Filardo, 2005) ne samotné tělo nebo vědomí. To znamená, že ani tělo, ani vědomí není jen základ, který by přijímal sociální vlivy, ale konstrukt, který je zpětně znaturalizován (Filardo, 2005). Výsledkem je tak identita, jež se přímo „vpisuje do těl“, přirozené tělo s rasou nebo pohlavím, materialita, kterou neustále zakoušíme. (Butler, 1993). V tomto smyslu se teorie propojuje s metaforou kyborga. Kyberfeminismus totiž tvrdí, že tělo je výsledkem působení technologie, která již splynula s kulturou, tedy zdrojem diskurzivních praktik, které jsou hlavním vlivem pro Butler. Součástí kyborgova já tedy může být i identita počítačového hrdiny, která je stejně virtuální, jako je pro Butler virtuální náš vlastní znaturalizovaný gender a tělo. „Mikročip, konektor nebo algoritmus mají u kyberfeministek stejnou roli jako normy, praktiky a diskursy u Judith Butler“ (Filardo, 2005).

rolí a stereotypů. Má přeznačovat identitu tak, že přehrává její rysy ve změněných kontextech, čímž ji paroduje a zmnožuje a ukazuje její domněle nutné atributy jako nahodilé „akcidenty“ (Butler citována v Filardo, 2005). Hlavními prostředky je tak parodie, ironie, přehrávání, kterého se dopouští právě transvestitismus a drag – tedy i ten virtuální. A podobně subverzivní potenciál mají i genderované postavy v počítačových hrách, tedy v interaktivním médiu, které umožňují hrdiny ovládat i „prožívat“. Výrazná femininita a maskulinita postav, sexuální přitažlivost, má v tomto smyslu ještě druhý důvod. Jak ukazuje Hajnová (1993: 12), lidem, kteří procházejí změnou pohlaví, lékaři doporučují působit skutečně nepochybně femininně a maskulinně – tedy chodit do posilovny v případě mužů a používat make-up, nosit šaty a dlouhé vlasy v případě žen. Zůstává otázkou, zda je taková činnost žádoucí a chtěná, v bipolární společnosti, jež jasné pohlaví vyžaduje, je ale právě výrazná sexuální přitažlivost a genderovanost postav počítačových hrách jednou z možností, jak své snahy o společenskou destigmatizaci posílit.

Podle Jenkinse se může tento bezpečný herní coming out stát prvním startujícím momentem politického sebeuvědomění. A právě sci-fi nebo fantasy jako žánr, který se v počítačových hrách často objevuje, je s LGBT komunitou úzce svázán (Jenkins, 2004). Důležitá je také samotná subkultura sci-fi fanoušků a hráčů, která queer lidem poskytuje důležité zázemí a je alternativou pro ty, kteří cítí nechuť ke gay barové scéně, v níž nejsou schopni vyjádřit své intelektuální a kulturní zájmy (tamtéž). Existuje dokonce společnost The Gaylactic Network, která sdružuje všechny „queer lidi, kteří se zajímají o sci-fi, fantasy, horor a počítačové hry“ (Gaylactic Network, 2013). Důležitý je ovšem především samotný fantazijní virtuální svět, který scifi, a tedy i počítačové hry, nabízí. Pro Jenkinse je tak budoucnost, jiná realita, jiná identita nebo jiný vesmír totiž větší a velkolepější, je prostorem s nekonečným počtem možností, variací, realit a budoucností (2004, 192). Ačkoli je jasné, že takový prostor nabízejí především online role-playing hry, i TPS žánr může být, jak již bylo řečeno, jednou z alternativ. Specifikem žánru je pak právě fakt, že při jeho hraní mizí zábrany i nutnost si svou vlastní identitu a postavu konstruovat a performovat před ostatními. „Nebyl jsem šťastný se svým světem a zjistil jsem, že sci-fi nebo fantasy mě bere na místa, kde jsou možné věci, které by se v běžném životě nemohly stát. Umožňuje to vyjít ven a změnit věci, které jsem na svém životě nesnášel, změnit svět obecně v něco, co je pro mě

mnohem příjemnější, něco, co mi umožní stát se tím, čím opravdu být chci...být schopen pracovat s předsudky jiným způsobem..." (anonymní hráč citován v Jenkins, 2004: 192).

Počítačové hry tak lze chápat jako prostor, který nabízí svobodu - ve způsobu hraní, vnímání dané postavy ovládnutí slasti, které hráč může prožívat. Jak ale upozorňuje Monaco, kulturní artefakty většinou sice umožňují konstruovat zcela nové světy, genderové identity, mezilidské vztahy a struktury, varianty světů, lidských vztahů, které jsou možné, ale nereálné a nerealizované, většinou to ale nedělají (Monaco, 2004: 261). Na straně produkce totiž není možné vytvořit svět, který je ve všech ohledech neznámý a odlišný, odlišnost už totiž v žánru zaplňují vnější prvky – tedy prostředí nebo technologie. Sociální vztahy se pak již lišit nemohou, musí připomínat vlastní životy a problémy, jinak se snímek odcizí zcela (Melzer, 2006: 4). Ona svoboda tak proto zůstává především na straně hraní, nikoli zatím na straně produkce, která stále vytváří stereotypní ženské postavy. K tomu, jak již bylo řečeno, je nutné stále vyjednávat nové pozice.

### **3. Budoucnost (ženských) postav – lepší a morálnější?**

Nárůst počtu ženských postav, tedy oněch femininních a maskulinních kyborgů, postupně začíná narušovat čistě maskulinní kulturu počítačových her a otevírá prostor pro vyjednávání nových pozic, nových reprezentací, identifikací a nových herních zážitků a zkušeností. Stále tak samozřejmě vznikají desítky her se stereotypními ženskými i mužskými postavami (Cox, 2011) a v případě reprezentace Jill Valentine lze v určitém smyslu dokonce v rámci reprezentace sledovat rostoucí míru stereotypizace (viz obr. 11 – 13). Přibývá ovšem i těch postav, které genderovým stereotypům odporují. Typickým příkladem vyjednávání je samotná Lara Croft, tedy především několik posledních částí herní série. Proměny se přitom netýkají samotného vzhledu Lary (ta stále zůstává přitažlivá a její ňadra jsou neobvykle velká), ale především jejího charakteru v rámci cut-scén. Vzhledem k tomu, co bylo dosud řečeno o rozbíjení jasně genderovaných vlastností a charakteristik, tak takové snahy mohou působit až kontraproduktivně, jsou ale dalšími důležitými variantami v rámci heterogenního herního prostoru.

Poprvé již v *Tomb Raider: Legend* (2006) se v příběhu objevují výrazné vazby Lary na rodinu, tematizuje se (nenaplněné) přátelství mezi Larou a její kolegyní. Lara při konfliktech začíná projevovat emoce, se svými kolegy (a tedy i s hráči) vede přes vysílačku dialog a její existence tak začíná být definována ve vztahu k ostatním (k mrtvé matce, otci, přátelům i nepřítelům). V podobném trendu pokračuje i *Tomb Raider: Underworld* (2008), jehož tématem se stává hledání matky i naplnění představ mrtvého otce. Lara dokonce v konfrontaci s nepřítelem podléhá nekontrolovatelnému hněvu a v souboji ji tak žene touha po pomstě. Zcela nový pohled na Laru Croft pak přináší *Tomb Raider: The Guardian of Light* (2010). Poprvé je k dispozici hra pro více hráčů a poprvé se navíc nejedná o žánr TPS, kamera Laru i jejího partnera sleduje z větší dálky a mizí tedy onen voyeurský apel.

Nejpatrnější je ale proměna v počítačové hře *Tomb Raider: Anniversary* (2007), která je doslovným remakem původní hry *Tomb Raider* z roku 1996. Lara tak prochází totožným příběhem, totožnými lokacemi a setkává se s totožnými nepřáteli. Přesto je její role v celém příběhu konstruována zcela odlišně. Proměna její motivace je patrná hned v první cut-scéně, ve které umírá její šerpa. Zatímco v původní verzi pouze prošla kolem jeho mrtvoly, nyní nad ním truchlí a pomstí jeho smrt tím, že postřílí vlky, kteří ho zabili. Nepřítele, který ji napadne, pouze omráčí, v původní verzi ho měl hráč za úkol zlikvidovat. Během celé hry hráče upozorňuje na sociální důsledky, které její jednání má, a není si tak jistá, jestli to, co dělá, dělá správně. Již navíc neoplývá rozhodností a necitlivostí a snaží se vše vyřešit s nepřáteli mírovou cestou. Dalšímu nepříteli, kterého v původní verzi zastřelil, tak dává šanci odejít nebo se vzdát. „Co chceš dělat, zastřelit mě? Oba víme, že to nedokážeš,“ vysmívá se jí (*Tomb Raider: Anniversary*, 2007). Lara ho nakonec zlikviduje, do konce hry se ale ke střelbě v myšlenkách vrací, otírá si neviditelnou krev a pochybuje o sobě.

S podobným principem pak pracuje především poslední pokračování hry *Tomb Raider* z roku 2013. Ten je popisován jako restart celé série, protože se odehrává před vším, co Lara dosud prožila a vysvětluje, jak se Lara stala onou „ledovou královnou“ (Lejacq, 2013). Poslední scénář přitom napsala právě žena, spisovatelka Rhianna Pratchett (tamtéž). Podle ní právě nová Lara ztělesňuje realističtější hrdinku, protože je zranitelná, ukazuje, že má strach, že jí záleží na ostatních členech výpravy, tedy vykazuje rysy, které jsou obecně vnímané jako femininní. Znovu se tak vrací k etice

péče a starostlivosti, ačkoli si ponechává určitou míru agresivity. „Někteří hráči chtějí, aby jejich hrdinové byli neomylní, aby neměli žádné slabiny, protože se předpokládá, že jsou lepší než my. Ale to přece vůbec není zajímavé. My přidali zranitelnost, a to ne proto, že je to žena. Je to proto, že je člověk, že je sama a že je trosečníkem bez jakýchkoliv zbraní a znalostí,“ vysvětluje Pratchett. Podle ní tak nelze hovořit o negenderované postavě, o ženě, která je pouze mužem s ňadry. „Z hlediska narace nemůžeme ignorovat, že Lara je žena. (...) Všechno se stalo jejím genderem, jejími ňadry. Ale gender je pro mě víc než to, co má vepředu na hrudníku. Chci vidět lidské hrdiny, což ovšem zatím vývojáři příliš nedělají,“ dodává (Lejacq, 2013).



Obr. 17: nová Lara jako „desexualizovaný“ symbol. Autor: Crystal Dynamics

Kromě toho (nebo možná v souvislosti s tím), že Tomb Raider z roku 2013 zcela mění principy ovládání, jež se tak přibližuje trendu větší „filmovosti“, v jejímž rámci častěji hráč pouze stiskne konkrétní tlačítko, aby příběh pokračoval (tzv. Quick time event), se zcela mění postava Lary. Tuto proměnu ostatně symbolizují i propagační materiály, na nichž již Lara není sexuálním objektem (viz obr. 17). Je podstatně méně sexuálně přitažlivá, ovšem stále dodržuje kult krásy a mladosti – není náhodou, že ve chvíli, kdy už by skutečné Laře bylo 40 let, se příběh vrací na začátek a sleduje osmnáctiletou Laru. Zcela se mění její vztah s hráčem. Zatímco dosud byl oním podvojným smyslem hierarchický (zdánlivá domina/pasivní divák a ve stejné chvíli pokorná loutka/mocný režisér), nyní se stává vztahem partnerským. Laře vidíme v určitých záběrech do obličeje, často se otáčí za sebe a dívá se hráči „přímo do očí“. Příběh navíc poprvé

podkresluje její monolog, tedy jakási ich-forma, kterou lze obecně popsat jako mnohem emotivnější způsob vyprávění, jenž vytváří blízkost se čtenářem. „Čtenáři dáváte pocity a myšlenky hlavní postavy přímo před nos, čerstvé a živé, jako by byly v jeho hlavě a on se tak může s postavou pořádně sžít“ (Adelaine: 2013). Poprvé tak Lara není jen anonymním divákem (ač hybatelem) děje, ale celou katastrofu své lodi a postupné umírání členů posádky sledujeme právě jejíma očima.

Její psychické vyčerpání, tedy „krizi identity“, jak její stav popisuje v deníku kamarádka Sam, se navíc promítá i do samotného těla – od začátku jsme svědky její permanentní destrukce, kdy je upalována, padá ze skály, nabodává se na ostré nástroje, rozdrť jí nohu past na zvířata. Je špinavá, zraněná a od krve a nedokonalá. Paradoxně tak sice sledujeme Laru mnohem citlivější a emotivnější než v předchozích hrách, ale také mnohem agresivnější. Poprvé má k dispozici bodné zbraně (nůž nebo sekeru) a poprvé tak nemusí likvidovat nepřítele střelbou, kterou lze chápat jako nepřímý a odosobněný způsob zabití bez jasné odpovědnost, ale bodnutím – přímým kontaktem s tělem, při kterém pociťuje jeho odpor a tlak. Hra tak paradoxně ukazuje dosud „nejfemininnější“ postavu v „nejmaskulinnějším“ prostředí a kontextu, ve kterém je mnoho krve, mrtvol, rozkladu a špíny. Kapky krve navíc dopadají i na obrazovku a jasně tak signalizují, že hráč je celé situaci skutečně přítomen.

Celá hra je tak skutečné příběhem o jejím dospívání (z hlediska aktivit lze tedy o maskulinní iniciační proces, tedy ono archetypální „stávání se mužem“, nikoli ženou) a nalezení jejího sebevědomí. Hnacím motorem navíc není touha po dobrodružství, zabití nepřítele nebo odhalení záhady, ale nalezení záchrany a přátel, především Sam. Ta k ní má vřelý vztah, v cut-scénách ji oslovuje „zlatíčko“ (v angličtině „sweetie“). Je to právě navíc Sam, která je unesena a která se tak pro Laru stává onou kráskou v nesnázích, o níž dosud mužští hrdinové bojovali. Sam tak zůstává výrazně femininní, v zajetí je převlečena za skutečnou princeznu, inkarnaci mocné královny, kterou nepřátelé Lary uctívají. Lara ji poté zachrání a omámenou ji z chrámu odnáší v náručí. Vztah se Sam ponechává tak prostor právě onomu queer subverzivnímu čtení, které Pratchett původně zamýšlela v rámci hegemonního kódu. „Mimořádnost člověka spočívá v tom, co děláme, nikoli v tom, čím jsme,“ opakuje hned na začátku definici onoho pojmu „genderfuck“ Lara (Tomb Raider, 2013).

Počítačová hra získala celkově 86,69 procent<sup>38</sup> a v recenzích<sup>39</sup> si jejich autoři-muži ani diskutující nestěžují na proměnu Lary Croft, kritizují především odlišné ovládání. „Hra to není špatná, ale jedná se o další titul, která zrazuje žánr, kterej kdysi založily jeho předchozí díly (...). Pro mě je vysloveně mínus, že jsme přišli o starou dobrou ‚hopsací‘ Laru,“ vysvětluje jeden z hráčů, vzhled a charakter Lary stejně jako ostatní ovšem nijak nekomentuje (Bach, 2013). V diskuzích se tak opakuje, že je Lara postavou sympatickou, možná jen příliš smutnou a vážnou (tamtéž).

Přesto chybí jakákoli ověřitelná empirická data o tom, zda novou Laru Croft skutečně hráči přijímají pozitivně(ji), zda ji dokonce hraje více žen nebo jsou s ní ženské hráčky spokojenější než s postavami předchozími. Takové důsledky lze jen odhadovat. O tom, jakým způsobem nová Lara funguje, ovšem svědčí převládající podoba fan artu, která v kontextu hry vznikla. Lara je na kresbách častěji zobrazena v aktivních pozicích, s nataženou zbraní a odhodlaným výrazem, z pohledu jako bojující hrdinka a jen při zběžném prozkoumání je patrné, že sexuálních a pornografických obrázků je výrazně méně. Výrazně také roste počet povídek z tzv. slash fiction žánru<sup>40</sup>. Jeden z největších portálů s fan art literaturou FanFiction.net eviduje 1247 povídek s Larou Croft, přičemž polovina z nich vznikla právě po uvedení posledního dílu Tomb Raider v roce 2013<sup>41</sup>. Povídky často tematizují milostný vztah se Sam, tedy ten, který hra pouze naznačuje.

---

<sup>38</sup> Tomb Raider. GameRankings [online]. [cit. 2014-05-08]. Dostupné z: <http://www.gamerankings.com/pc/615700-tomb-raider/index.html>

<sup>39</sup> Viz např. Tomb Raider. Metacritic [online]. 2013 [cit. 2014-04-14]. Dostupné z: <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/tomb-raider> nebo Tomb Raider - recenze. Games [online]. 2013 [cit. 2014-04-14]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/recenze/tomb-raider-recenze-62227>

<sup>40</sup> Slash fiction lze definovat jako subverzivní příběh o existujících postavách z filmu, literatury nebo počítačové hry, který popisuje alternativní dějové linky již vytvořených příběhů tím, že popisuje milostný vztah mezi postavami stejného pohlaví. Ten může být definován jako romantický a platonický, ale také explicitně erotický až pornografický - viz Harry Potter jako homosexuální příběh?. ČT24 [online]. [cit. 2014-03-21]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/155010-harry-potter-jako-homosexualni-pribeh/>

<sup>41</sup> Tomb Raider. Fanfiction [online]. [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: <https://www.fanfiction.net/game/Tomb-Raider/>



Obr. 18 – Ukázka fan artu

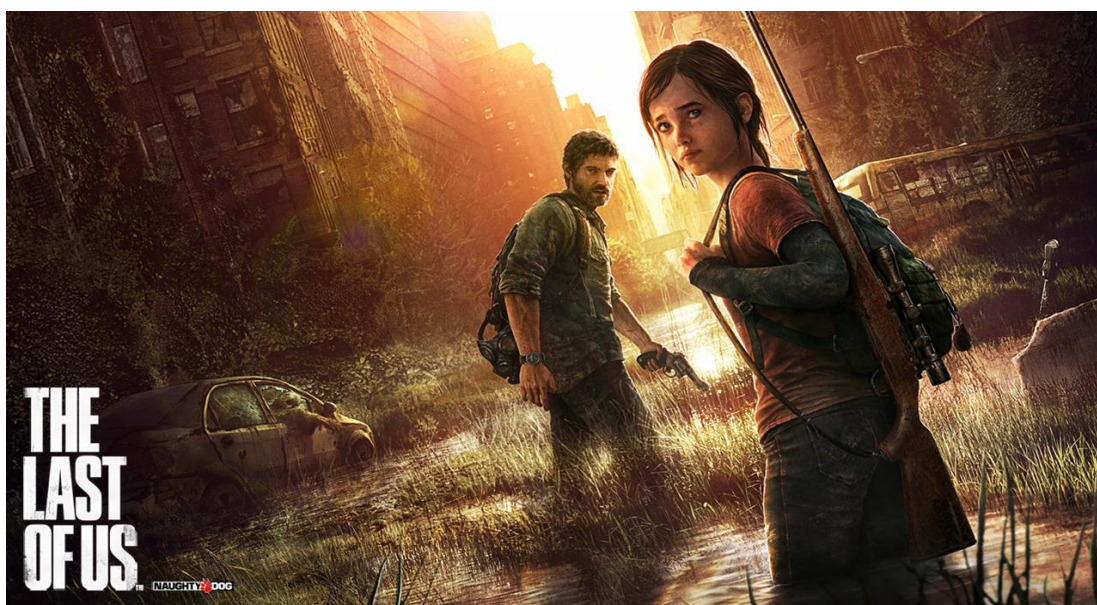
obr. 19 – Slash fan art – pravidelně se opakující milostný vztah se Sam

Podobnou proměnu lze ostatně sledovat i u mužských postav. Nejvýraznější příklad rozplývání genderových hranic lze pozorovat v případě počítačové hry *Last of Us* z roku 2013, který představuje alternativní realitu, v níž propukla neznámá nákaza, která většinu obyvatel změnila na zombie. Přežívá jen hrstka lidí. Hlavním hrdinou je Joel, jenž má za úkol chránit dívku Ellie, která se může stát klíčem k vyléčení nákazy – k viru je totiž imunní.

Joel je stále výrazně maskulinní, není ale mladý, aktivní ani neohrožený. Jeho charakteristiky se naopak zásadním způsobem proměňují. Jeho hlavní rolí je tak (ztracená, znovu objevená) role otce, o kterou je hned na začátku připraven (vojáci mu zastřelí dceru) a v průběhu celé hry si na ni opět zvyká. Nejedná se tak o milostný příběh nebo o individualistického sobeckého a neosobního hrdinu, ale o příběh muže, který během cesty a likvidování mutantů objevuje svou archetypálně femininní stránku. Situace, již jsme popsali dříve, se tak obrací – zatímco ženské postavy v počítačových hrách přijímají maskulinně kódovanou etiku spravedlnosti, Joel naopak přebírá etické principy péče a ukazuje, že agresivita a výrazná vizuální maskulinita naopak nemusí být v rozporu se soucitem.

Jeho rovnocennou partnerkou je mladá dívka Ellie. Ta nezůstává jen pasivní obětí, kterou musí chránit (tak, jak to bylo například v popisovaném *Resident Evil 0*), ale hrdinkou, která jakoukoli péči a ochranu odmítá. Vykazuje navíc výrazně chlapecké (a

tedy maskulinní) charakteristiky – nosí téměř androgynní oblečení, vyhledává sci-fi komiksy a především nepláče a nebojí se ve tmě. Často také vyráží ještě před Joelem, aby sama prozkoumala, kudy lze pokračovat. Podobně jako v případě Max Payne 2 navíc hráč v několika misích ovládá i ji – stejně jako Max Payne je Joel smrtelně raněn, zajat nebo napaden a právě Ellie ho musí chránit. Zcela však chybí onen sadomasochistický apel i jakákoli výrazná objektifikace. Obě hratelné postavy lze totiž po celou hru vnímat spíše jako partnery, komplementární dvojici, přičemž dominantní převahu jednoho nelze jasně určit. Jako jednotlivec by nepřežil ani jeden z nich.



*Obr. 20 - Zásadní proměnu lze vyčíst už ze samotného obalu – zatímco zdánlivě hlavní hrdina Joel stojí opodál, Ellie je vepředu.*

Vyjednávání nového kódu může kromě pionýrských akcí „shora“, jakou je právě nová Lara Croft nebo Joel, probíhat i z opačného pólu, tedy od samotných hráčů. Jak již bylo řečeno, genderové aspekty virtuálních postav se stále častěji stávají terčem alternativních a subverzivních kreseb, animací, pluginů nebo patchů. Jak upozorňuje Schleiner (2001), některé vývojářské firmy toto queer umění dokonce sledují a využívají jako nejlevnější studnici nových nápadů pro další pokračování, a fan art se tak může stát důležitým prostorem a nástrojem k ovlivňování stávajícího statutu quo (Schleiner, 2001: 225). Nemusí být ani primárně chápán jako aktivistický, implicitně či explicitně ale v některých případech upozorňuje na genderové stereotypy i na nedostatek silných ženských, homosexuálních, queer postav či postav jiných etnik v počítačových hrách i na jejich poptávku.

Queer umělec s pseudonymem Ulysses0302 tak například stvořil mužské alterego Lary Croft, postavu s názvem Nathan Thomas (obr. 21). Obrázky, které byly původně určeny jen pro pár přátel, zaujaly mnoho herních nebo queer serverů. „Díky němu by mohla být genderová reprezentace v počítačových hrách mnohem spravedlivější,“ věří Starr (2013). Ulysses0302 sám vytvořil postavu pro ty, kteří se rádi dívají na postavy v „těsném sexy oblečení“, jež nosí Lara Croft, ovšem byli (nebo byly?) by rádi(y), kdyby to byl muž. „Jsem velký fanoušek Lary Croft, ale jako gay jsem měl vtipný nápad vytvořit její mužskou verzi, která ukazuje, jak by vypadal muž v oblečení, které uznáváme na ženské postavě,“ vysvětluje Ulysses0302 (Starr: 2013). Nathana podle něj pozitivně přijímaly jak ženy, tak muži, heterosexuální hráči i hráči s homosexuální orientací. Důležitá je právě jeho symbolicky exponovaná sexualita. Ponechal totiž nejen Lařino oblečení a prostředí známých wallpaperů, ale i pohled nebo postoj. „Postava, která je explicitně přitažlivá a záměrně připomíná smyslnost Lary, ukazuje, jak odlišně počítačové hry zobrazují mužské a ženské postavy a to nejen v tom, jak vypadají a jak se oblékají, ale také ve způsobu, jak se pohybují a jaká je řeč jejich těla“ (tamtéž). Právě při pohledu na mužské, anticky stavěné tělo je tak najednou očividné, jak neprakticky vzhledem ke snaze někam vyskočit, někoho zastřelit nebo něco prozkoumat, některé zobrazované Lařiny pózy vypadají.



Obr. 21: Nathan Thomas, Autor: Ulysses0302

Umělec Robert Nideffer zase vytvořil takový patch, který Laře na standardním reklamním wallpaperu přidal pod nos knírek. „Tím vyvolával otázku, zda je Lara lesbická ‚butch‘ Mona Lisa nebo drag queen, která/ý se zapomněl/a oholit“ (Schleiner, 2001: 225). Přímo aktivistické patche pak mohou podkopávat maskulinní kódy interakce tím, že nahradí standardní mužské postavy hermafroditními zvířaty nebo dětskými postavičkami<sup>42</sup>. „Fanouškovské patche tak naznačují, že hranice mezi oficiální hrou a jejími alternativami je propustná a subvertují a diverzifikují genderové stereotypy“ (tamtéž). Přesto je podle Schleiner předčasné hovořit o feministickém hackerském umění v počítačových hrách, protože se ho účastní málo žen (2001: 225). A nutno dodat i dalších členů marginalizovaných skupin.

Ačkoli představy o realističtějších a lidštějších postavách se zdají na první pohled nerelevantní – počítačové hry lze totiž chápat právě jako onen virtuální svět, nereálný prostor, kde je vše možné – vyjednávání o jejich existenci je v každém případě žádoucí. Rozšíří totiž celé spektrum postav, které můžeme hrát. Zůstává však otázkou, jak by měly ony nové postavy, jejichž podoba je postupně vyjednávána, vypadat. Není ani jasné, zda by vůbec (ženské) postavy měly být reálnější, lepší, lidštější než postavy standardní (tedy mužské). V případě, že jsou z marginalizované skupiny (žen, LGBTIQ komunity či jiných etnik), mají tuto zkušenost přes jejich hraní předávat dál. „Je to zásadní otázka, zda reprezentovat charakter, který jsou v reálném světě předmětem systematického sociálního útlaku, ať už je to sexismus, rasismus, třídní rozdělení nebo homofobie, zobrazovat ty nejdrsnější a nejodvážnější postavy anebo pomocí nich mluvit o zkušenostech, které zažívají,“ vysvětluje Pratchett. Společnost ale podle ní není v každém případě na takové postavy připravená. „Dostat tam alespoň implicitně takové postavy, je první krok. Jakmile to půjde, musíme o všech otázkách hovořit v širším smyslu,“ dodává (tamtéž).

Problém podle Pratchett nastává také v tom smyslu, že každá taková marginalizovaná skupina, tedy v tomto případě ženy, se stávají symbolickým zástupcem a mluvčím celé minoritní skupiny, a proto je na ně kladena mnohem větší pozornost. „Laru Croft každý posuzuje přísněji než třeba Nathana Drakea (*mladý a aktivní muž-rebel ze série*

---

<sup>42</sup> Marathon Infinity patch "Tina Shapes and Tina Sounds" nahrazuje hlavního protagonistu Infinity Boba ženou, japonský Doom patch nazvaný Otakon Doom nahrazuje hrdinu dívkou Priss (Schleiner, 2001:225)

*Uncharted, pozn. aut.*). Nikdo tak nemluví o tom, jak on reprezentuje muže nebo mužské postavy v hrách. Nathan totiž není chápán jako hlas všech bílých mužů,“ vysvětluje Pratchett (Lejacq: 2013). Každá marginalizovaná skupina s sebou tak nese právě díky takové velké pozornosti i problémy. Jeden z anonymních designérů ve svém blogu popisuje strach vytvořit jakoukoli jinou postavu mimo bílého heterosexuálního muže tak, aby nebyl obviněn z rasismu či sexismu, objevuje se také obava, že takové hry nebudou vydělávat (Petit, 2013). „Vývojáři mají moc měnit způsob, jak lidé přemýšlejí o ženách v hrách (a médiích obecně). Místo pozitivní reprezentace si ale vybírají posilování statutu quo a pokračují v degradování žen v podřadných rolích, protože je to prostě pohodlnější“ (tamtéž). A právě i tato pohodlnost pak vede k opakovanému vytváření stereotypních postav. „Je to sice jasné, ale pak to není přesná reprezentace hráčů, ani přesná reprezentace vývojářů. I vývojáři sami jsou mnohem rozmanitější,“ dodává Pratchett (Lejacq: 2013).

Hlavní strategií, jak takových proměn a diverzifikace herních postav dosáhnout, tak není jen proměna vědomí současných vývojářů, ale především větší zastoupení marginalizovaných skupin v programátorských a designerských týmech. Jak již bylo řečeno, ženské postavy vypadají tak sexuálně přitažlivě proto, že jejich vzhled zatím nikdo nevyjednává. „Podobně jako v případě literatury daly silné ženské hrdinky spisovatelů jako je Alfred Bester a Samuel Delany impuls pro ženské spisovatelky a čtenářky k vytvoření vlastních postav, i ženské postavy v počítačových hrách můžeme chápat jako první krok. Mohou být signálem pro ženy, aby se začaly snažit ovlivňovat konstrukci svých virtuálních protějšků tím, že se budou na herní kultuře více podílet“ (Schleiner, 2001: 223). Podle Whitelaw (2011) je ovšem problém v tom, že ačkoli ženy stále častěji hry hrají, neroste počet těch, které se zapojují do rozvoje a produkce nových her. Takový trend ostatně potvrzují i statistiky. Podle nich v roce 2013 ženy tvořily pouze 11 procent designerských týmů, mezi programátory jsou dokonce pouze 3 procenta žen, ačkoli v širší oblasti grafického designu a technologie jejich počet neustále roste (Burrows, 2013). Ženské programátorky navíc stále získávají podstatně menší plat – ročně si v USA vydělají až o deset tisíc dolarů méně než jejich mužští kolegové (tamtéž). Zůstává tak, stejně jako v jiných průmyslových odvětvích, která se s jasně genderovaným rozdělením (tzv. gender gap) potýkají, otázkou, jakými způsoby mají ženy šanci se do pracovních týmů dostat a zda se do nich vůbec dostávat chtějí.

## Závěr

Počítačové hry, stejně jako ostatní média, výrazně utvářejí podobu populární kultury ve společnosti. Jsou tak výrazně mýtotvornými texty, které jsou zdrojem, hromosvodem i tvůrcem společenských hodnot a norem. Výraznou měrou se tak podílejí ve stejné chvíli na utužování a potvrzování stereotypů, a to především v reprezentaci skupin, jejichž běžnější a nestereotypní obraz v nich stále chybí – tedy například etnických minorit, homosexuálů nebo žen.

Počítačové hry však některé aspekty těchto stereotypů, ač vědomě či nikoli, mění, ženské hrdinky jsou totiž ve všech ohledech rozporné. Jsou neobvyklou koncentrací femininních aspektů a zároveň charakteristik výrazně maskulinních. Ženské postavy v počítačových hrách (tedy především konkrétně ty, které tato práce analyzovala) jsou tak baudrillardovské simulakrum, kterému zcela chybí originál – jako virtuální postavy jsou koncentrací všech genderových stereotypů, představ o tom, jak má vypadat krásná, sexuálně přitažlivá žena. Sexuální přitažlivosti odpovídá i jejich chování, které lze analyzovat jak v kontextu samotných počítačových her, tak v rámci tzv. cut-scén. V rámci narativní složky se tak chovají sexuálně agresivně, lze je chápat jako dominy, tedy ženské postavy figurující v sadomasochistických praktikách.

Všechny analyzované postavy se ovšem pohybují ve výrazně maskulinním prostředí a vykazují tak také významně maskulinní charakteristiky, jimiž podkopávají stereotypní chápání femininity. Jsou aktivní, dominantní, obývají veřejný prostor, nikoli prostor soukromý, ke kterému je feminino a priori vázáno. Kromě sexuálního apelu nevykazují žádné femininní charakteristiky, naopak se chovají výrazně maskulinně – jednají racionálně, jsou fyzicky agresivní, nevykazují soucit ani emoce.

Rozpornost ženských postav se objeví i při analýze samotného hraní. To lze chápat jako extenzi teorie male gaze Laury Mulvey. Ženská postava tak sice působí dominantně a silně, ale v kontextu hraní počítačové hry je poslušnou loutkou, skutečným ztělesněním „bytí pro pohled“. Hráč totiž ženskou postavu skutečně ovládá, rozhoduje, jaký pohyb udělá a kdy zemře. Rozměr ženských postav jako přitažlivých objektů posiluje i oficiální marketing a potvrzují ho i sami hráči prostřednictvím tzv. fan artu.

Na druhé straně lze ale už samotnou existenci ženských postav chápat jako výrazně emancipační pro ženské hráčky, kterým byla dosud tvůrci her i samotnou hráčskou komunitou přisuzována role těch, jež preferují specifický žánr neakčních, společenských her. Ve stejnou chvíli tak mohou být ženské postavy objekty vytvořenými speciálně pro mužské publikum nebo jsou pozitivním signálem pro ženské hráčky. Ona zdvojenost femininního těla a maskulinních vlastností je navíc důležitým nástrojem genderové variability, dekonstruuje pevné genderové kategorie a ukazuje jejich společenskou konstruovanost. Hry se ženskými hrdinkami jsou tak pozitivním signálem genderové flexibility společnosti a ochoty experimentovat s alternativními identitami.

Zůstává ovšem otázkou, jak si tuto nejednoznačnost ženských postav vysvětlit. Můžeme je tak na jedné straně chápat jako důsledek hlubších sociálních proměn, které se určitým způsobem promítly i do popkultury 80. a 90. let, jako pokus cílit na rostoucí počet ženských hráček, na druhé straně je ovšem lze vnímat jako snahu herních společností o rozšíření potěšení pro mužské hráče. V každém případě je ovšem důležité si uvědomit, že na jejich vytváření se stále podílejí převážně mužské vývojářské týmy a ženské hráčky tak dosud neměly možnost a prostor vyjednávat podobu jak postav ženských, tak mužských. Maskulinitu a femininitu v rámci počítačových her tak zatím definují především muži. „Je jasné, že bychom si mohli přát lepší ženské postavy. Současné násilné ženy se totiž zatím narodily v mužsky dominantní společnosti, která reflektuje její zájmy, přesto mohou být pozitivním signálem,“ vysvětlují McCaughey a King (2001: 4). Obrazy žen, bez ohledu na to, že mají své základy v mužských fantaziích a v kontextu genderového řádu spíše stereotypy potvrzují, tak mohou odstartovat další diskuzi.

## Summary

Computer games, just like the other media, construct the appearance of popculture in society. Through the myths they set, transform and shift social values and rules. They also influence the stereotypes about the groups, that still not significantly take part in them – i.e. minorities, homosexuals or women.

Computer games change some aspect of these stereotypes. The female characters are contradictory, they represent female and male characteristics at the same time. They are the simulacrum – they consist of the stereotypical ideas about the perfect appearance of opposite gender. They are till fulfilling the ideal western beauty rolemodells – they are young, beautiful, sexually attractive and they wear clothing multiplying their sexuality. Their behavior is also sexually motivated, which can be said by the gaming context itself as well as from the cut-scenes. Speaking naratively they act sexually aggressive and they can be perceived as domina archetypes.

At the same time, female characters act in strictly masculine environment and at they also appear to have many masculine characteristics. That is why they break the stereotypical meanings of femininity. They are active, dominant, act in the dangerous environment, which seems to be predominantly a public space, which is not the natural space for stereotypical perceiving of femininity, because they tend to be depicted at private space. Except for the appearance they seem to have no other feminine characteristics, but on contrary act very masculine – they are rational, physically aggressive and are not driven by emotions. This combination of masculine identity and feminine appearance hide the disproportion – the extreme sexuality disables changing the status quo. The gender of the characters can be also seen in the gaming itself according to Laura Mulvey's Male gaze theory. The character appear to be strong and dominant, but in the context of the game it becomes muppet of the gamer, the demonstration of pure to-be-look-at-ness, because the gamer has the control over every move of the character and even its death. The dimension of female characters as attractive objects confirms even the official marketing and the existence of sexually oriented fan-art.

On the other hand the simply existence of female characters can be really emancipational for female gamers, whose were so far expected to play different game genres but the action ones. The characters can be therefore created for male audience

and beneficial for the female gamers at the same time. The disproportion of femininity and masculinity is also an important weapon of gender variability, because it deconstructs the social gender categories and also marks their unnatural essence. The games with female characters are the signal of the social gender flexibility and the willingness of the society to experiment with alternative identity.

There is a question, how to explain this ambiguity. On the one hand, we can perceive them as the result of deeper social changes, which were particularly projected in the popculture just as in the eighties and nineties. On the other hand the appearance of the female characters can just as well be meant to be just for their look-at-ness perceived by male audience. One way or another, the new playable female characters, that can be played by both women and men, are slowly starting to occur more frequently. All characters are predominantly created by male developer teams. The female gamers weren't able to influence the identities of (fe)male characters so far, because the characters are created by the predominantly male teams. It is clear that we could wish for „better“ female characters. No matter their imaginative basis, their role in men dominant society, these constructs can start further social and gender discussion.

## Seznam použitých zdrojů

### **Primární zdroje:**

#### **Počítačové hry:**

Capcom (1996). *Resident Evil* (MS-DOS)

Capcom (1999). *Resident Evil 3: Nemesis* (MS-DOS)

Capcom (2007). *Resident Evil: Umbrella Chronicles* (MS-DOS)

Capcom (2009). *Resident Evil 5* (MS-DOS)

Capcom (2012). *Resident Evil: Revelation* (MS-DOS)

Core Design (1996). *Tomb Raider* (MS-DOS)

Core Design (1997). *Tomb Raider II* (MS-DOS)

Core Design (1998). *Tomb Raider III* (MS-DOS)

Core Design (1999). *Tomb Raider: The Last Revelation* (MS-DOS)

Core Design (2000). *Tomb Raider: Chronicles* (MS-DOS)

Core Design (2003). *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (MS-DOS)

Crystal Dynamics (2006). *Tomb Raider: Legend* (MS-DOS)

Crystal Dynamics (2007). *Tomb Raider: Anniversary* (MS-DOS)

Crystal Dynamics (2008). *Tomb Raider: Underworld* (MS-DOS)

Crystal Dynamics (2010). *Lara Croft and The Guardian of Light* (MS-DOS)

Crystal Dynamics (2013). *Tomb Raider* (MS-DOS)

Next Entertainment (2007). *Bayonetta*. (PlayStation3)

Remedy Entertainment (2001). *Max Payne* (MS-DOS)

Remedy Entertainment (2003). *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (MS-DOS)

#### **Filmy:**

*Lara Croft – Tomb Raider* [film]. Režie: Simon West. USA: 2001

*Lara Croft – Tomb Raider: Kolébka života* [film]. Režie: Jan de Bont. USA: 2003

*Max Payne* [film]. Režie: John Moore. USA: 2008

*Resident Evil* [film]. Režie: Paul W. S. Anderson. Velká Británie/Německo: 2002

*Resident Evil: Apokalypsa* [film]. Režie: Paul W. S. Anderson. Velká Británie / Německo / Francie / Kanada / USA: 2004

*Resident Evil: Odplata* [film]. Režie: Paul W. S. Anderson. Velká Británie / Německo / Francie / Kanada / USA: 2012

### ***Použitá literatura:***

AARSETH, E. *Computer Game Studies, Year One*. *Game Studies*, 2001 [online]. 2001 [cit. 2014-03-12]. Dostupné na <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

ATKINSON-BONASIO, Alice. *Gendered Representation in Computer and Videogames*. *Academia* [online]. 2006 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: [http://www.academia.edu/273382/Gendered\\_Representation\\_in\\_Computer\\_and\\_Videogames](http://www.academia.edu/273382/Gendered_Representation_in_Computer_and_Videogames)

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and simulation*. Michigan: University of Michigan Press, 1994

BEASLEY, B. A Standley T. COLLONS. *Shirts vs. skins: Clothing as indicator of gender role stereotyping in video games*. In: *Mass Communication Society*, 2002, č. 5, s. 279 - 293

BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 1999

BONASIO, Alice Atkinson. *Gendered Representation in Computer and Videogames*. *Academia* [online]. 2013 [cit. 2013-08-04]. Dostupné z: [http://www.academia.edu/273382/Gendered\\_Representation\\_in\\_Computer\\_and\\_Videogames](http://www.academia.edu/273382/Gendered_Representation_in_Computer_and_Videogames)

BLASER, John J. a Stephanie L. M. BLASER. *Film Noir's progressive portrayal of women*. *Film Noir Studies* [online]. 2008 [cit. 2014-04-25].

BUTLER, Judith. *Trampoty s rodou*. Bratislava: Aspekt, 2003

BRYANT, Jennings a Peter VORDERER. *Playing video games: motives, responses, and consequences*. Mahwah, N. J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2006

- CASSELL, Justine a Henry JENKINS. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000
- CLOVER, Carol J. *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1992
- CORBER, Robert J a Stephen M VALOCCHI. *Queer studies: an interdisciplinary reader*. Malden, MA: Blackwell, 2003
- COGBURN, Jon a Mark SILCOX. *Philosophy through video games*. New York: Routledge, 2009
- CONNELL, R. W. A James W. MESSERSCHMIDT. Hegemonic masculinity: Rethinking the Concept. In: *Gender & Society*. 2005, č. 19
- COX, Kate. The Gamer's Gaze. *Your Critic is in Another Castle* [online]. 2011. [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: <http://www.your-critic.com/2011/06/gamers-gaze-part-1.html>
- DENZIN Norman K. a Ivonne S. LINCOLN. *Handbook of qualitative research*. London: Sage, 1994
- DIJK, Jan A. *The deepening divide: inequality in the information society*. Thousand Oaks: Sage, 2005
- DIETZ, T. L. An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles: A Journal of Research*, č. 38, 1998, s. 425 - 442
- DURKIN, K. *Game Playing and Adolescents' Development*. VORDERER, P.; BRYANT, J. (eds.). *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. New Jersey: Lawrence Erlbaum, 2006.
- DWORKIN, Andrea. *Why so called radical men love and need pornography*. Take back the Night. Women on pornography. New York: William Morrow and Comp, 1977
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon, Jonas Heide SMITH a Susana PAJARES TOSCA. *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge, 2013
- THE ESA. Essential facts about the computer and video industry. *The Esa* [online]. 2011 [cit. 2012-02-05]. Dostupné z: [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2011.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf)

- FAUSTO-STERLING, Anne. How to Build a Man. *Gender and Sexuality Reader*, č. 4, 2008, s. 12 - 25
- FAIRCLOUGH, Norman. *Analysing Discourse. Textual Analysis for Social Research*. London: Routledge, 2003
- FIFKOVÁ, Hana a kol. *Transsexualita*. Praha: Grada, 2002
- FILARDO, Filip. Kyberfeminismus aneb sdrátovaná identita. *Gender, rovné příležitosti, výzkum*. 2005, č. 2, s. 8 - 10
- GERARD Jones. Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes and Make Believe Violence. New York: Basic Books, 2002.
- GILLIGAN, Carol. *Jiným hlasem: o rozdílné psychologii žen a mužů*. Praha: Portál, 2001
- GRIMES, Sara M. "You Shoot Like A Girl!": The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games. *Digra* [online]. 2003 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.01496.pdf>
- GUBA, E. G. A Y. S. LINCOLN. *Competing paradigms in qualitative research*. In: DENZIN Norman K. a Ivonne S. LINCOLN. *Handbook of qualitative research*. London: Sage, 1994, s. 105 – 117
- HANÁKOVÁ, Petra. *Pandořina skříňka, aneb Co feministky provedly filmu?* Praha: Academia, 2007
- HANNIGER, K. a K. M. THOMPSON. Content and ratings of teen-rated video games. *Journal of the American Medical Association*, 2004, č. 291, s. 856 - 865
- HARAWAY, Dona. Manifest kyborgů: věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století. *Sociální studia*. Brno: MUNI, 2002, s. 51 - 52.
- HERBST, Claudia. *Lara's Lethal and Loaded Mission: Transposing Reproduction and Destruction*. INNES. Sherry B. *Action chicks: new images of tough women in popular culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2004, s. 21 - 45
- INNES. Sherry B. *Action chicks: New images of tough women in popular culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2004.
- IVORY, James D. Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication & Society*, 2006, 9, s. 103 – 114

- JAGOSE, Annamarie. *Limity identity. Lesby-by-by: Aspekty politiky identít*. Bratislava: Aspekt, 2004, s. 353 – 366
- JANDA, Luděk. *Remediace. Enter Multimediale.2* [online]. [cit. 2014-03-25]. Dostupné z: <http://festival-enter.cz/2005/?id=txt&nid=58>
- JENEFSKY, C a D. MILLER. Phallic Intrusion: Girl–girl Sex in Penthouse, *Women's Studies International*, 1998, č. 4, s. 375 – 385
- JENKINS, Henry. *"Out of the Closet and into the Universe": Queers and Star Trek*. BENSHOFF, Harry a Sean GRIFFIN. *Queer cinema: the film reader*. New York: Routledge, 2004
- KATZ, Jonathan. *The Invention of Heterosexuality*. PEISS, Kathy Lee. *Major problem in the History of American Sexuality: documents and essays*, New York: Houghton Mifflin Co., 2002
- KENNEDY, Helen W. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? *Game Studies* [online]. 2002, č. 2 [cit. 2013-07-30]. Dostupné z: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
- KERNOVÁ, Michaela. *Vlasy vábit, válčit, vzdorovat. Sociální role vlasů v kulturně historickém kontextu*. Praha, 2011. Diplomová práce. Univerzita Karlova.
- KOSTÍCOVÁ, Zuzana. GDS 2012: Ženy v počítačových hrách. *Games* [online]. [cit. 2014-03-26]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/video/gds-2012-zuzana-kosticova-zeny-v-pocitacovych-hrach-61644>
- KROBOVÁ, Tereza. *Ženské hrdinky v počítačových hrách*. Vyplňto [online]. [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: <http://zenske-hrdinky-v-pocitacovyc.vyplnto.cz>
- KUČERA, Jakub. *Film Noir - záblesky černé*. *Cinepur* [online]. 2002 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=29>
- LABRE, Magdala Peixoto a Lisa DUKE. "Nothing Like a Brisk Walk and a Spot of Demon Slaughter to Make a Girl's Night": The Construction of the Female Hero in the Buffy Video Game. In: *Journal of Communication Inquiry*, 2004, č. 28
- MACKIMMON, Catharine A. *Feminism Unmodified. Discourses on Life and Law*. Cambridge: Harvard university Press, 1987
- MACKIMMON, Catharine A. *Desire and Power? A Feminist perspective*. In: GROSSBERG, Lawrence a Cary NELSON (eds). *Marxism and the interpretation of culture*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 1988, s. 105 - 121

- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2001
- MCLEAN, Radha. Female action heroes still the weaker sex. *SMH* [online]. [cit. 2012-01-02]. Dostupné z: <http://www.smh.com.au/entertainment/movies/female-action-heroes-still-the-weaker-sex-20100423-thgc.html>.
- MCCAUGHEY, Marta et al. *Reel Knockouts: Violent Women in the Movies*. Texas: University of Texas Press, 2001
- McLUHAN, M. *Jak rozumět médiím*. Praha: Odeon, 1991
- MIETZNER, Gesa. Cyborg – an Utopia for Computer Games. *Thealit* [online]. 2008 [cit. 2013-08-11]. Dostupné z: [http://thealit.de/pop\\_up\\_index/vm\\_g\\_mitzner.pdf](http://thealit.de/pop_up_index/vm_g_mitzner.pdf)
- MELZER, Patricia. *Alien constructions: science fiction and feminist thought*. Austin: University of Texas Press, 2006
- MEYROWITZ, Joshua. *Všude a nikde: vliv elektronických médií na sociální chování*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2006
- MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004
- MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Implportfolio* [online]. 1975 [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: <http://implportfolio.usc.edu/ctcs505/mulveyVisualPleasureNarrativeCinema.pdf>
- NAGL-DOCEKAL, Herta. *Feministická filosofie: výsledky, problémy, perspektivy*. Praha: Slon, 2005
- NEJEZCHLEBOVÁ, Lenka. *Sex v reklamě*. Liberec: Bor, 2010
- POLSTER, Miriam. *Eve's daughters: The forbidden heroism of women*. San Francisco: Jossey-Bass, 1992
- POOLE, Steven. *Trigger happy: the inner life of videogames*. London: Fourth Estate, 2000
- PRATT, Annis. *Archetypal Patterns in Woman fiction*. Indiana University Press, 1981
- PUTNAM TONG, Rosemarie. *Feminist Thought*. Westview Press, Boulder, 1998

- REICH, June L. *Genderfuck: The Law of the Dildo*. In: KADER Cheryl a PIONTEK Thomas (eds.), *Discourse*, 1992, č. 1
- REICHERT, Tom. *The Erotic History of Advertising*. New York: Prometheus Books, 2003
- REJCHRTOVÁ, Anna. *Vlasy jako text (k sémiotice kultury)*. Praha, 2008. Diplomová práce. Univerzita Karlova.
- RENZETTI, Claire M a Daniel J CURRAN. *Ženy, muži a společnost*. Praha: Karolinum, 2003
- RUTTER, Jason a Jo BRYCE. *Understanding digital games*. London: Sage Publications, 2006
- SCHLEINER, Anne-Marie. Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games. In: *Leonardo* [online]. 2001, č. 3 [cit. 2013-07-30]. Dostupné z:  
<http://www.jstor.org/discover/10.2307/1576939?uid=3739256&uid=2&uid=4&sid=21102191777213>
- SMITH, Stacy L, Ken LACHLAN a Ron TAMBORINI. Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its content. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 2003, č. 47, s. 58 – 76
- SPARKS, Colin a Michelle CAMPBELL. *The Inscribed Reader of the British Quality Press*. *European Journal of Communication*, 1987, č. 2, s. 455 - 472
- ŠMAUSOVÁ, Gerlinda. *Proti tvrdošijné představě o ontické povaze gender a pohlaví*. In: *Sociální studia 7: Politika rodu a sexuální identity*, Brno: FSS MU, 2002. s. 15 – 28
- ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: Filozofická fakulta UK, 2007
- THOMPSON, K. M. a K. HANNIGER. Violence in E-rated video games. *Journal of the American Medical Association*, 2001, č. 286, s. 591 - 920
- TSEËLON, Efrat. *Masquerade and Identities: Essays on Gender, Sexuality and Marginality*. London, New York: Routledge, 2001
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster, 1995
- VODRÁŽKA, Mirek. Život mezi. *Gender, rovné příležitosti, výzkum*, 2001, č. 3, s. 3 - 6

WOLF, Naomi. *Mýtus krásy: ako sú obrazy krásy zneužívané proti ženám*. Bratislava: Aspekt, 2000

WILSON, Andrew. German Dominatrices choice of working names as reflections of self-constructed identity. *Sexuality and Culture*, č. 9, 2005, s. 31 - 41

ZIMMERMAN, Bonnie: Co nikdy nebylo. Přehled lesbické feministické kritiky. OATES-INDRUCHOVÁ, Libora. *Ženská literární tradice a hledání identit: Antologie angloamerické feministické literární teorie*. Praha: SLON, 2007

ZÁBRODSKÁ, Kateřina. *Variace na gender: poststrukturalismus, diskurzivní analýza a genderová identita*. Praha: Academia, 2009

### ***Internetové stránky a populární články:***

ADELAIDE. Ich forma nebo pohled třetí osoby? *Pastel Hero* [online]. 2013 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://pastel-hero.blog.cz/1309/ich-forma-nebo-pohled-treti-osoby>

BACH, Martin. Tomb Raider - recenze. *Games* [online]. 2013 [cit. 2014-04-14]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/recenze/tomb-raider-recenze-62227>

BURROWS, Leah. Women remain outsiders in video game industry. *Boston Globe* [online]. [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: <http://www.bostonglobe.com/business/2013/01/27/women-remain-outsiders-video-game-industry/275JKqy3rFyIT7TxgPmO3K/story.html>

Bujné poprsí, nebo křehká krása? Zvolte nejkrásnější herní hrdinku. *Bonusweb.idnes* [online]. [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/nejkrasnejsi-herni-zenska-postava-d59-/Magazin.aspx?c=A121127\\_122114\\_bw-magazin\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/nejkrasnejsi-herni-zenska-postava-d59-/Magazin.aspx?c=A121127_122114_bw-magazin_oz)

FILA, Kamil. Filmový Max Payne nudí, až to bolí. Maximálně. *Aktuálně* [online]. 2008 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://magazin.aktualne.cz/kultura/film/filmovy-max-payne-nudi-az-to-boli-maximalne/r~i:article:620706/>

GRYGAR, Lukáš. Lara Croft and the Guardian of Light – recenze. *Games* [online]. 2010 [cit. 2014-04-15]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/recenze/lara-croft-and-the-guardian-of-light-recenze-53906>

Harry Potter jako homosexuální příběh? *ČT24* [online]. [cit. 2014-03-21]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/155010-harry-potter-jako-homosexualni-pribeh/>

CHARLIE. Spojenci i nepřátelé. *Lara Croft blog* [online]. 2010 [cit. 2014-05-15]. Dostupné z: <http://laracroft.blog.cz/1012/spojenci-i-nepratele-hlavni-rozcestnik-ke-vsem-postavam-v-tomb-raider>

CHATFIELD, Tom. Videogames now outperform Hollywood movies. *The Guardian* [online]. 2009 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>

KREMER, William. Why did men stop wearing high heels? *BBC News* [online]. 2013 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/magazine-21151350>

LEJACQ, Yannick. Tomb Raider writer Rhianna Pratchett on why every kill can't be the first and why she hoped to make Lara Croft gay. *Kill Screen* [online]. 2013 [cit. 2013-08-09]. Dostupné z: <http://killscreendaily.com/articles/interviews/tomb-raider-writer-rhianna-pratchett-why-every-kill-cant-be-first-and-why-she-wanted-make-lara-croft-gay/>

MAXON, Seth. Do Americans Spend More On Video Games Or Movies? *Planet Money* [online]. 2013 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.npr.org/blogs/money/2013/12/10/247521444/do-americans-spend-more-on-video-games-or-movies>

'Nude Raiders' face legal action. *BBC News* [online]. 1999 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/299040.stm>

PETIT, Carolyn. Fear of a Woman Warrior. *Gamespot* [online]. 2013 [cit. 2013-08-15]. Dostupné z: <http://www.gamespot.com/features/fear-of-a-woman-warrior-6404142/>

Sedm nejkrásnějších žen a dívek ve hrách. *Bonusweb.idnes* [online]. 2012 [cit. 2014-03-24]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/sedm-nejkrasnejsich-zen-a-divek-ve-hrach-f0p-/Magazin.aspx?c=A100810\\_141453\\_bw-magazin\\_oz](http://bonusweb.idnes.cz/sedm-nejkrasnejsich-zen-a-divek-ve-hrach-f0p-/Magazin.aspx?c=A100810_141453_bw-magazin_oz)

SHEA, Cam. Bayonetta exposed! *IGN* [online]. 2008 [cit. 2014-04-10]. Dostupné z: <http://www.ign.com/articles/2009/10/01/bayonetta-exposed>

SOBIC, Aleksandra. The Many Faces Of Lara Croft: Tomb Raider. *Halloween Costumes* [online]. 2014 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.halloweencostumes.com/blog/p-468-tomb-raider-infographic.aspx>

RÁČZ, Julius. Resident Evil 3: Nemesis - návod (3). *Bonusweb* [online]. 2001 [cit. 2014-04-14]. Dostupné z: [http://bonusweb.idnes.cz/resident-evil-3-nemesis-navod-3-dkg-/Clanek.aspx?c=A010325\\_re3nemesisnav03\\_bw](http://bonusweb.idnes.cz/resident-evil-3-nemesis-navod-3-dkg-/Clanek.aspx?c=A010325_re3nemesisnav03_bw)

Jill Valentine. *Resident Evil Wiki* [online]. 2014 [cit. 2014-05-15]. Dostupné z: [http://residentevil.wikia.com/Jill\\_Valentine](http://residentevil.wikia.com/Jill_Valentine)

STARR, Michelle. Meet Larry Croft: if Lara was a man. *Cnet* [online]. 2013 [cit. 2013-08-11]. Dostupné z: [http://www.cnet.com.au/meet-larry-croft-if-lara-was-a-man\\_p5-339344728.htm#image4](http://www.cnet.com.au/meet-larry-croft-if-lara-was-a-man_p5-339344728.htm#image4)

Top 9 Video Game Vixens. *Maxim* [online]. 2009 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.maxim.com/gaming/top-9-video-game-vixens>

WHITELAW, Tracy. Who are the strong female characters in video games? *The Scavenger* [online]. 2011 [cit. 2013-07-31]. Dostupné z: <http://www.thescavenger.net/mediatech2/who-are-the-strong-female-characters-in-video-games-133.html>

### ***Obrázky:***

**Obr. 1** - Tomb Raider Chamber. *Mercury Rapids* [online]. 2013 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: [http://www.mercuryrapids.co.uk/tomb\\_raider\\_page/tombraider\\_page.htm](http://www.mercuryrapids.co.uk/tomb_raider_page/tombraider_page.htm)

**Obr. 2** - Tomb Raider Chamber. *Mercury Rapids* [online]. 2013 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: [http://www.mercuryrapids.co.uk/tomb\\_raider\\_page/tombraider\\_page.htm](http://www.mercuryrapids.co.uk/tomb_raider_page/tombraider_page.htm)

**Obr. 3** - For under the tree. *NiqueTwoONE* [online]. 2009 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://niquetwoone.wordpress.com/2009/12/24/for-under-the-tree/>

**Obr. 4** – Mona Sax. *Best Game Wallpapers* [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://bestgamewallpapers.com/max-payne-2>

**Obr. 5** - Max Payne 2. *3D Realms* [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.3drealms.com/max2/>

**Obr. 6** - The Return of Lara Croft The SEX SYMBOL. *Tomb Raider Forums* [online]. 2002 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.tombraiderforums.com/showthread.php?t=79682>

**Obr. 7** - Tomb Raider Underworld. *Tomb Raider Chronicles* [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: [http://gamentrain.com/wp-content/uploads/2013/03/tomb\\_raider\\_banner.jpg](http://gamentrain.com/wp-content/uploads/2013/03/tomb_raider_banner.jpg)

**Obr. 8** - 31 Days of Halloween: The Mouse House: Resident Evil Remake Review. *Manic Expression* [online]. 2013 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.manic-expression.com/apps/blog/entries/show/33458200-31-days-of-halloween-the-mouse-house-resident-evil-remake-review>

**Obr. 9** - Resident Evil: Code Veronica Art & Pictures. *Creative Uncut* [online]. [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.creativeuncut.com/gallery-22/recv-chris-redfield.html>

**Obr. 10** - Resident Evil: Revelations – new shots. *VG24/7* [online]. 2010 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.vg247.com/2010/12/09/resident-evil-revelations-new-shots/>

**Obr. 11** - Jill Valentine. *Fight Generation* [online]. 2014 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.fightersgeneration.com/characters2/jill.html>

**Obr. 12** - Jill Valentine. *Fight Generation* [online]. 2014 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.fightersgeneration.com/characters2/jill.html>

**Obr. 13** - Resident Evil Women - most comedic character ever. *CramGaming* [online]. 2013 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://cramgaming.com/resident-evil-women-most-comedic-character-ever-video-7029/>

**Obr. 14** – Core Design (1998). *Tomb Raider III* (MS-DOS) (*printscreen hry*)

**Obr. 15** – Nude Raider. *GiantBomb* [online]. 2009 [cit. 2012-02-05]. Dostupné z: <http://www.giantbomb.com/profile/hamst3r/all-images/52-156101/lanude/51-1196466/>

**Obr. 16** - Max Payne download. *FileTraffic* [online]. 2010 [cit. 2012-02-04]. Dostupné z : <http://filetraffic.eu/s/max%20payne%202>

**Obr. 17** - CRYSTAL DYNAMICS. Tomb Raider wallpaper. *Croft Generation* [online]. 2013 [cit. 2012-02-04]. Dostupné z: [http://www.croftgeneration.com/imagenes/galeria/wallpapers/TombRaider/bigimages/Wallpaper\\_TR\\_032.jpg](http://www.croftgeneration.com/imagenes/galeria/wallpapers/TombRaider/bigimages/Wallpaper_TR_032.jpg)

**Obr. 18** - ROMDHANY, Fadly. Lara Reborn. *Game-Art* [online]. 2013 [cit. 2014-04-25]. Dostupné z: <http://www.game-art-hq.com/67826/lara-croft-from-the-tomb-raider-series-game-art-and-cosplay-gallery/>

**Obr. 19** - FIANNAWOLF. Tomb Raider Reboot. *Game-Art* [online]. 2013 [cit. 2014-04-25].

Dostupné z: <http://holdtheline.com/threads/tomb-raider-reboot.4657/page-8>

**Obr. 20** - The Last of Us Box Art, Preorder Bonuses. *IGN* [online]. 2012 [cit. 2014-04-25].

Dostupné z: <http://holdtheline.com/threads/tomb-raider-reboot.4657/page-8>

**Obr. 21** - ULYSSES0302. Nate 2011. *Deviantart* [online]. 2013. Dostupné z:

<http://ulysses0302.deviantart.com/art/Nate-2011->

[272468132http://www.croftgeneration.com/eng/index.php?sec=tombraider-wallpapers](http://www.croftgeneration.com/eng/index.php?sec=tombraider-wallpapers)