

**UNIVERZITA KARLOVA**

**FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD**

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

**Mgr. Tereza Fousek Krobová**

# **Genderové aspekty hraní počítačových her**

*Disertační práce*

Praha 2020

Autorka práce: **Mgr. Tereza Fousek Krobová**

Školitelka: **PhDr. Irena Reifová, Ph.D.**

Rok obhajoby: 2020

## **Bibliografický záznam**

FOUSEK KROBOVÁ, Tereza. *Genderové aspekty hraní počítačových her*. 160 s. Disertační práce (Ph.D.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Školitelka: PhDr. Irena Reifová, Ph.D.

## **Abstrakt**

Tato disertační práce se věnuje různým genderovým aspektům hraní počítačových her. Všímá si tak, jak jsou genderové stereotypy spojeny s oblastí produkce, obsahu i s hráči a hráčkami samotnými. V tomto smyslu tak ukazuje, že hry jsou stále vytvářeny především homogenními mužskými týmy s cílem zaujmout mužské hráče, obsahují především mužské postavy, přičemž ty ženské jsou vytvářeny s tím, aby byly pro tyto ideální mužské hráče atraktivní. Primárním cílem této práce je ovšem popsat různé způsoby a intenzity vztahu s avatarem, tedy hratelnou postavou ve hře. Analytická část se tak skládá ze dvou ilustrativních případových studií, jedna se týká heterosexuálních hráček, druhá heterosexuálních hráčů. Základní premisou je fakt, že hráč „hraje gender“ – tedy ho performuje podobně jako v sociální realitě. Toto performování ale není jen rekonstrukcí a potvrzováním zdánlivě stabilních genderových identit, ale naopak jejich dekonstruováním (tedy „hraní si s genderem“). Práce si v tomto smyslu všímá především situací, kdy mají hráč a avatar odlišný gender a heterosexuální hráč se tedy s avatarem identifikuje, ale zároveň ho i objektifikuje. Tato disertační práce má zdůraznit jedinečnost prožitku, který je sice omezen a „rámcován“ základním a často homogenním a stereotypním textem, ale jinak je výrazně komplexní, heterogenní a podvrtný. Tento vztah, který je v zásadě možné definovat jako queer, má tak potenciál odhalovat konstruovanost daných genderových identit a zároveň má výrazně dekonstruktivní potenciál.

## **Abstract**

This dissertation deals with various gender aspects of playing computer games. It describes how gender stereotypes are connected with the level of production, content, and with the players themselves. In this sense, it shows that games are still created mainly by homogeneous

male teams, in order to attract male players, they contain mainly male characters, while the female ones are created to be attractive to these ideal male players. However, the primary goal of this dissertation is to describe the different ways and intensities of the relationship with the avatar, the playable character in the game. The analytical part consists of two illustrative case studies, one concerning female heterosexual players, the other male heterosexual players. The basic premise is the fact that the player "plays gender" - that is, performs it similarly to social reality. However, this performance is not just a reconstruction and confirmation of hypothetically stable gender identities, but on the contrary their deconstruction ("playing with gender"). In this sense, the work pays particular attention to situations where the player and the avatar have different genders and the heterosexual player, therefore, identifies with the avatar but also objectifies him/her. This dissertation aims to emphasize the uniqueness of the experience, which is limited and "framed" by a basic and often homogeneous and stereotypical text, but otherwise is significantly complex, heterogeneous, and subversive. At the same time, I argue that this relationship reveals the construction of gender identities and characteristics and is in principle always queer.

## **Klíčová slova**

Počítačové hry, gender, performativita genderu, identifikace, objektifikace, hegemonická maskulinita, male gaze, queer

## **Keywords**

Video games, gender, performativity of gender, identification, objectification, hegemonic masculinity, male gaze, queer

**Rozsah práce:** 339 806 znaků (včetně mezer)

### **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

Mgr. Tereza Krobová

## **Poděkování**

Děkuji doktorce Ireně Reifové a doktoru Jaroslavu Švelchovi – mým přátelům a zároveň velkým akademickým i lidským vzorům. Děkuji své rodině za podporu i zvědavé otázky. Děkuji také svému synovi Matějovi, který rozhodoval o čase, který budu psaní disertace věnovat. Děkuji ale především svému manželovi Janu Fouskovi. Díky jeho péči a lásce nakonec tato práce vznikla.

# Obsah

<b>Úvod</b> .....	<b>1</b>
<b>Poznámka o pozicionalitě. Co je hra, kdo je hráč?</b> .....	<b>7</b>
<b>1. Hry a gender</b> .....	<b>10</b>
<b>1.1. Herní produkce</b> .....	<b>11</b>
<b>1.2. Hráči, hráčky a žánry</b> .....	<b>14</b>
1.2.1. Hra jako (hyper)maskulinní projekt.....	22
1.2.2. Identita jako strategický konstrukt.....	29
<b>1.3. Herní obsah</b> .....	<b>33</b>
1.3.1. Herní narativy .....	34
1.3.2. Postavy .....	39
1.3.2.1. Femininita.....	44
1.3.2.2. Maskulinita .....	52
1.3.2.3. LGBT identita .....	55
<b>2. Vztahy a konstrukce identity</b> .....	<b>63</b>
<b>2.1. Vztah hráče a avatara</b> .....	<b>63</b>
2.1.1. Identifikace .....	70
2.1.2. Objektifikace.....	75
<b>2.2. Queer hraní</b> .....	<b>81</b>
<b>2.3. Hraní genderu jako reartikulace konceptu doing gender</b> .....	<b>86</b>
<b>3. Analytická část</b> .....	<b>93</b>
<b>3.1. Případová studie I: Ženy a objektifikace vs. identifikace</b> .....	<b>98</b>
3.1.1. Metodologie .....	100
3.1.2. Výsledky.....	102
3.1.2.1. Hráčská identita.....	102
3.1.2.2. Identifikace s avatarem .....	104
3.1.3. Diskuze výsledků.....	110
<b>3.2. Případová studie II: Muži hrají ženy</b> .....	<b>112</b>
3.2.1. Metodologie .....	112
3.2.2. Výsledky.....	114
3.2.2.1. Hráčská identita.....	114
3.2.2.2. Identifikace s avatarem .....	116
3.2.3. Diskuze výsledků.....	125
<b>Závěr</b> .....	<b>127</b>
<b>Summary</b> .....	<b>131</b>

<b>Rejstřík základních pojmů.....</b>	<b>132</b>
<b>Vybrané herní žánry.....</b>	<b>132</b>
<b>Ostatní pojmy.....</b>	<b>133</b>
<b>Seznam literatury.....</b>	<b>136</b>
<b>Publikace, internetové zdroje.....</b>	<b>136</b>
<b>Citované hry.....</b>	<b>151</b>



## Úvod

Počítačové hry<sup>1</sup> jsou světem o mužích, pro muže a od mužů. Tuto větu, používanou od té doby v desítkách vědeckých i publicistických pracích, napsali v roce 2000 Justine Cassel a Henry Jenkins v jedné z prvních publikací věnované genderu a počítačovému hrám<sup>2</sup>, aby vysvětlili rozsah, jakým počítačovým světem prostupuje maskulinní diskurz. Jejich cílem přitom rozhodně nebylo tvrdit, že by hry skutečně hráli nebo vytvářeli jen muži nebo že by vyprávěly jen o mužském, heterosexuálním vidění světa a jejich touhách. To totiž úplně neplatilo nikdy.

Situace je totiž mnohem heterogennější jak v souvislosti s produkcí, s obsahy nebo v případě samotných publik. A je navíc heterogennější čím dál výrazněji. Roste tak počet ženských hráček, hry nabízejí silné ženské hrdinky a mužské postavy, které reprezentují odlišné typy maskulinity i narativy, které nejsou nutně heteronormativní<sup>3</sup>. Proto někteří výzkumníci a výzkumnice (Gee 2003; Cogburn a Silcox 2009; Aarseth citován v Egenfeldt-Nielsen, Smith, a Tosca 2013) tvrdí, že je (už) zbytečné se genderem v prostředí počítačových her zabývat, ať proto, že už to není třeba a gender není ve vztahu k publiku nebo produkci důležitou proměnou nebo proto, že prostě není možné jej v plné šíři a na obecné úrovni zcela postihnout.

Pokud ale budeme hovořit o zásadních stereotypních asociacích a symbolicky diskurzivních rovinách herního prostředí, je očividné, že se stále jedná o výrazně maskulinní typ zábavy. Většina mainstreamových her tak stále nabízí homogenní narativy a postavy (Kafai 2008; Shaw 2014), které vybízejí k hegemonnímu způsobu hraní a čtení (Hall 2001). Obsahují navíc implicitní narážky, že vepsaným čtenářem takových narativů je právě bílý heterosexuální muž.

---

<sup>1</sup> Kromě označení počítačové hry se v akademických i publicistických textech objevuje také označení videohry nebo případně digitální hry. V případě videoher jde jen o částečná synonyma – počítačové hry odkazuje k hrám hraným primárně na počítači, videohry jsou původně hry hrané na konzolích. Přestože dnes se již tento rozdíl striktně nedodrhuje (hry lze většinou hrát na obou platformách) a obě označení se používají jako úplná synonyma, já v této práci budu přesto používat právě označení počítačové hry, především proto, že v České republice (a v Evropě) tradičně vždy převažovalo hraní na počítači nad hraním na konzolích (Švelch, 2007). Význam slova digitální hry je širší a snaží se pojmut tituly, které ne zcela jasně splňují definici hry, zároveň se snaží překlenout právě rozdíl v užití platformy.

<sup>2</sup> Jde o publikaci *From Barbie to Mortal Kombat* (Cassel a Jenkins 2000).

<sup>3</sup> Jde o přesvědčení, že heterosexuality je základní, přirozená a také jediná normální orientace. Lze ji tedy popsat jako automatický předpoklad, že všichni lidé jsou „defaultně“ heterosexuální a ti, co této normě nevyhovují, musí dát najevo, že z tohoto nastavení vybočují. Heteronormativita tak není synonymem pro homofobii, ačkoli má samozřejmě homofobní tendence. Je naopak jedním ze základních argumentů homofobie.

Ty jsou navíc podporovány i marketingem. Základní, byť poměrně zjednodušená, fráze o hrách jako maskulinním narativu, tak, ačkoli se mění a oslabuje, stále platí (Shaw 2014; Kafai 2008).

Není přitom snad již nutné dokazovat, proč je důležité se genderem v hrách zabývat a proč jsou počítačové hry kulturním a společenským artefaktem relevantním pro diskuzi o reprezentaci genderových vztahů. Nejde přitom jen o ekonomický aspekt<sup>4</sup> nebo ten estetický, nejzásadnější je totiž společenská relevance her. Ostatně Eric Zimmerman (citován v Clark 2017) již v roce 2013 předpověděl, že 21. století bude stoletím „ludickým<sup>5</sup>“, v němž se hry stanou převládající uměleckou formou a zcela asimilují ty ostatní. Lidé tak tráví hraním her více času než sledování televize (Martins et al. 2009) a více než 65 procent amerických domácností má alespoň jednoho člena, který hraje pravidelně – tedy několikrát týdně (ESA 2019). Počítačové hry tak je nutné chápat jako důležitý systém symbolů, který reprodukuje, replikuje, spolukonstruuje, udržuje, utváří, mění nebo dokonce dekonstruuje společenskou realitu i její normy a hodnoty.

Otázkou samozřejmě zůstává, zda jsou v tomto procesu hry v něčem nové. Odpověď přitom může osvětlit mnohem obecnější diskuze o jejich specifitě. Rozdíl mezi hrami a ostatními médii spočívá v tom, že konzument narativu se na jeho průběhu více či méně podílí – nezáleží přitom na tom, zda plní úkoly naprogramované počítačem, nebo se v daném prostoru „jen“ svobodně pohybuje. Tato specifická interaktivita bývala a občas stále bývá zmiňována jako zcela nová kvalita počítačových her a důvod, proč je prožitek z jejich hraní jedinečný. Právě díky interaktivitě je tak nejintenzivnější imerze, tedy pocit naprostého ponoření do fikčního světa a příběhu, stav, ve kterém člověk zapomene, že sedí na gauči a dívá se na obrazovku. Imerze je přitom jednou z „klíčových, specifických, při správném použití dokonce uměleckých kvalit média počítačových her“ (Bendová 2013).

Interaktivita samozřejmě není novým a pro hry specifickým pojmem. Do určité míry je totiž interaktivní každé médium, ať už jde o interaktivitu ve smyslu imaginace nebo o interaktivní projekty jakými byl pro film *Kinoautomat* (Carpentier 2011), imerzivní divadlo nebo

---

<sup>4</sup> Je nutné zdůraznit, že herní průmysl roste výrazně rychleji než třeba ten filmový, se kterým je porovnáván. V roce 2019 vygeneroval 152,1 miliard dolarů, zatímco filmový průmysl vydělal jen 41,7 miliard a hudební průmysl 19,1 miliard (Stewart 2019).

<sup>5</sup> K vysvětlení pojmu ludický (ludic) se nejlépe hodí synonymum „hravý“ či „zábavný“ (v angličtině „playful“), přičemž pojem v sobě inherentně zdůrazňuje právě onu interaktivitu her a zároveň fakt, že se jedná o zábavu. Ve smyslu, v jakém hovoří Zimmerman, tak lze chápat „ludický“ právě jako „herní“, „interaktivní“, „zábavný“.

gamebooky<sup>6</sup>. V případě počítačových her je ale interaktivita intenzivnější, navíc je inherentní součástí celého zážitku – ať už jde „jen“ o posouvání panáčka přes obrazovku nebo o interaktivní opusy, v nichž se příběh větví do desítek konců založených na rozhodnutích hráče. Jak upozorňuje Adrienne Shaw (2014, 25), u her nejde jen o to, že publikum má možnost být aktivní, ale o to, že aktivní být musí. S touto interaktivitou navíc přichází i větší zodpovědnost. „Když hrajete hru, ze samotné podstaty cítíte za výsledek nějakou zodpovědnost. Tak trochu souhlasíte, že když vyhrajete, budete šťastní a když prohrajete, smutní. Při hraní tak bytostně propojujete svoje emoce s dějem na obrazovce. Čtenář románu to zažít nemůže“ (Juul citován v Trhoň 2018).

Není ovšem zcela přesné mluvit o interaktivitě. Aspen Aarseth (1997) v tomto smyslu raději hovoří o ergodických funkcích počítačových her – tedy takových, které vyžadují hráčovu aktivitu. Chce tím přitom zdůraznit právě onu novost her – oproti běžnému textu, který lze číst a také samozřejmě svobodně interpretovat, náleží hry k jinému „řádu“ – kromě interpretace je možné je také konfigurovat, případně také aktivně měnit<sup>7</sup>.

Hry tak v tomto smyslu nelze chápat jako pouhý text, ale jako zakoušenou zkušenost. „Hry jsou ve stejné chvíli objektem a procesem, nelze je číst jako texty nebo poslouchat jako hudbu, musí se hrát“<sup>8</sup> (Aarseth 2001). Jak upozorňuje Gabriele Ferri (2009), hra vlastně ve chvíli, kdy ji někdo nehraje, neexistuje – do té doby je jen virtuálním kódem. Důležité přitom je, že vzhledem ke kybertextové povaze hry a svobodě hráče se ve hře pohybovat, je každé přehrání hry jiné a není tak možné vidět všechny potenciální varianty, ať už se jedná o Tetris (1984) a možné varianty toho, kam umístit kostičku umístit nebo o komplexní příběhové hry, jejichž pokračování se větví na základě rozhodnutí hráčů. Do nemožnosti postihnout statickou a

---

<sup>6</sup> Jedná se o knihu, v níž si čtenář částečně volí, jak bude příběh pokračovat. Jednotlivé odstavce nebo stránky knihy jsou totiž očíslovány a čtenář se na konci každého takového bloku musí rozhodnout, jak chce v příběhu postupovat a jakým dalším číslem chce pokračovat. Nejedná se tedy o klasický lineární příběh, ale spíše textovou hru.

<sup>7</sup> Modifikování hry (tzv. modování) je aktivita, v rámci níž hráči, často fanoušci dané hry, upraví přímo kód počítačové hry. Tzv. Modder pomocí tohoto kroku může odstranit chyby hry a díky modu ji tak zlepšit nebo přidat zcela nové funkce. V tomto smyslu tak přidá nové prostředí, postavy, funkce nebo umožní, že se hra chová jinak, například pro pobavení sebe i ostatních hráčů.

<sup>8</sup> Hry samozřejmě lze také „jen“ sledovat – prožitek ze sledování někoho jiného, jak hraje, ať už prostřednictvím online streamu nebo fyzicky, je ale totožný se sledováním starších médií. V tomto smyslu se tak samozřejmě nabízí srovnání se sledováním sportovního utkání – člověk jej může sledovat sám, prožitek ale může ovlivnit i fakt, že ho sdílí i se svými přáteli nebo blízkými. Má tedy také sociální rozměr.

komplexní podobu hry pak navíc vstupují i různé hráčské strategie a herní mechaniky<sup>9</sup>, díky čemuž se zážitek z hraní stává zcela jedinečný i v rámci jednotlivých „přehrávek“, natož ve snaze tento zážitek nějak obecně, analyticky popsat.

I přes tuto neuchopitelnost je důležité si uvědomit, že počítačové hry mají díky své interaktivitě potenciál výrazně formovat naše chápání genderových vztahů nebo genderových identit. Stejně jako ostatní mediální formy samozřejmě určitým způsobem genderový řád reprodukuje – reprezentují femininitu, maskulinitu i homosexualitu, nabízejí představy o tom, jak se ženy a muži chovají, vypadají, jak se chovají k sobě navzájem. Reprodukuje podobné kvazimytologické archetypální vzorce jako filmy nebo knihy – příběhy o bojovnících, princeznách, o dobru a zlu, o zradě, o válce. Podobným způsobem pak potvrzují nebo dekonstruují (genderové) stereotypy. Mainstreamové hry pak díky své hegemonické<sup>10</sup> či toxické<sup>11</sup> maskulinní povaze ukazují téměř všechny genderové stereotypy až v parodicky koncentrované podobě.

Různé výzkumy (Williams, Martins, et al. 2009; Martins et al. 2011) ukazují, že v tom všem nejsou počítačové hry nijak specifické – své diváky kultivují (Gerbner 2002) podobně jako televize nebo film. Zároveň ale platí, že ač se herní svět rychle vyvíjí, oproti ostatním (a nutno říct, že i starším) mediálním formám jde o poměrně pomalý vývoj. Podle Shaw (2015, 6) jsou dokonce počítačové hry, pokud jde o genderovou reprezentaci, jedním z nejméně progresivních mediálních forem vůbec – o to spíš, že vznikly oproti ostatním médiím o dost později.

Novost her tak spočívá v jejich hbité remediační<sup>12</sup> flexibilitě – více než ostatní mediální formy dokážou vyprávět příběh, zároveň vyžadují míru performance podobně jako divadelní představení. Jsou tak novou narativní formou, zároveň jejich prožitek stojí právě na tom, že je hráč více či méně součástí tohoto příběhu, jeho spolurežisérem, byť často režíruje podle jasné

---

<sup>9</sup> Herní mechaniku lze definovat jednoduše jako způsob, jakým hráč zachází s pravidly. Jde tak o pravidla hry, její cíl, ale taky způsob, jak hráč tohoto cíle hráč může nebo nemůže dosáhnout. Lze je tak popsat jako interakci hráče s herními pravidly a hrou samotnou (Schell 2008).

<sup>10</sup> Hegemonickou maskulinitu lze definovat jako vzorce chování, který ztělesňuje společensky nejuznávanější způsob „bytí mužem“ (Connell a Messerschmidt 2005). Koncept bude dále diskutován.

<sup>11</sup> Toxickou maskulinitu lze popsat jako nutnost chovat se agresivně, soupeřit a získat oproti ostatním dominantní postavení (Ging 2019). Koncept bude dále diskutován.

<sup>12</sup> Proces, v rámci něhož se stará a nová média i technologie navzájem ovlivňují. Jde především o základní princip nových médií, kdy přebírají a rozvíjejí vlastnosti a postupy těch existujících, tento proces je ale obousměrný. "Nové způsoby reprezentace reformují a remediují ty předchozí, zatímco ty starší se snaží udržet si svou legitimnost tím, že remediují ty nové" (Bolter a Grusin 1999, 35).

daného scénáře. Schopnost reprodukovat v kombinaci s popsanou interaktivitou tak nabízí další rozměr, jakým lze na reprezentaci genderových vztahů nahlížet. Postavy, které jsou nositeli společenských představ o femininitě nebo maskulinitě, tak hráč sám ovládá a na (re)konstrukci těchto kategorií se tak aktivně, byť většinou nevědomě, neustále podílí a nepsaná pravidla tak zhmotňuje a performuje. Nehraje tak jen samotnou hru, „hraje“ (performuje) i bytí ženou nebo mužem. Je navíc zásadní, že nejde jen o vědomé udržování nebo podkopávání řádu (tedy feministické hraní, odmítání stereotypů nebo queer<sup>13</sup> interpretace), ale právě i o nevědomé a permanentní performování v situacích, kdy nám na genderu a genderových aspektech dané situace zas tak „nezáleží“. V tomto smyslu jde tak o doslovné „hraní genderu“ přesně v logice performativity definované Judith Butler (2018).

Jedním z důvodů, proč lidi baví hrát počítačové hry, je přitom právě možnost zakoušení odlišných rolí, a to nejen těch genderových. Činí tak prostřednictvím avatara, hratelné postavy, kterou hráč ve hře ovládá a k níž si vytváří během hraní určitý vztah – ten je zčásti performativní identifikací, zčásti je diváckou odtažitostí jako v případě filmových nebo jiných mediálních postav. Tento rozpor je ještě komplikovanější v situaci, kdy je gender hráče a avatara odlišný a jeho součástí se tak v rámci heteronormativní logiky stává i (potenciální) sexuální přitažlivost. Tento rozpor, permanentní identifikace<sup>14</sup> i objektifikace<sup>15</sup>, touha se identifikovat i vědomí „fikčnosti“ dané postavy, komplikovanost a komplexnost tohoto vztahu, kterou často problematizuje rozdílnost genderu avatara i hráče, je přitom argumentem, proč lze chápat hraní her (a tedy i nevědomé „hraní s genderem“) jako principiálně podvrtné.

Cílem této práce je tak popsat různé způsoby a intenzity vztahu s avatarem, právě především v situacích, kdy má avatar odlišný gender. Má zdůraznit jedinečnost prožitku, který je sice

---

<sup>13</sup> Queer lze primárně chápat jako zastřešující termín pro LGBT komunitu, jde ale také o strategii, pomocí které jedinec bez ohledu na svou genderovou identitu nebo orientaci, radikálně zpochybňuje a vyzývá sociální a kulturní normy včetně genderových vztahů (Sullivan 2010).

<sup>14</sup> Ve filmové vědě se definuje jako „prolnutí se s postavou, divákovo imaginární zaujetí místa postavy“ (Bendová 2005). Tento proces je samozřejmě komplexní a není stanoveno, jakou měrou a za jakých podmínek identifikace s filmovou postavou probíhá a jaké vlastnosti musí mít, aby vůbec „proběhla“. U počítačových postav je pak tato situace vzhledem k faktu, že hráč postavu ovládá, podstatně komplikovanější. Vše bude diskutováno v kapitole „Identifikace“.

<sup>15</sup> Objektifikace (případně objektivizace) je v nejširším smyslu akt, při kterém je někdo považován za věc nebo objekt a na základě toho se s ním jedná. V kontextu feministické kritiky a gender studies se hovoří především o sexuální objektivizaci, v rámci níž je člověk líčen pouze jako objekt sexuální touhy, tedy především jako tělo (nebo jeho část), nikoli jako lidská bytost s vlastními pocity a názory. Ve smyslu, ve kterém o objektifikaci hovořím, se tak jedná o hodnocení avatara pouze prostřednictvím jeho vzhledu, zdůrazňování konkrétních částí jeho těla a chápání jeho existence pouze jako nástroje pro uspokojení (ne nutně sexuálních) potřeb hráče.

omezen a „rámcován“ základním a často homogenním a stereotypním textem, ale jinak natolik komplikovaný a složitý, že jej nelze kategorizovat. Tvrdím přitom, že tento vztah odhaluje konstruovanost daných genderových identit a vlastností a je tak principiálně queer<sup>16</sup>. Chci tak ukázat podvrtný potenciál hraní a zjistit, jakou roli může mít hraní her při reartikulaci, potvrzování, a především dekonstrukci genderového řádu.

Přesto je důležité nejdříve zmapovat širší i komplexnost her jako „maskulinního projektu“. Teoretická část práce se tak věnuje v první části popisu této maskulinní prostoupenosti počítačových her – shromažďuje tak různé výzkumy věnující se genderovým aspektům produkce her, hráčům a hráčkám (i jejich domnělým preferencím) a také obsahu (tedy reprezentaci maskulinity, femininity nebo LGBT identit). Druhá polovina teoretické části práce se snaží popsat komplikovaný vztah hráče a avatara, a především definovat ono „hraní genderu“ na základě konceptu performativity genderu.

Analytická část se skládá ze dvou teoreticky a (částečně) i metodologicky jednotných případových studií, které popisují odlišné performativní kvality interakcí v počítačových hrách a vztahy, které mohou hráči s odlišnou demografií s avatarem mít. Obě se věnují strategiím heterosexuálních hráčů, které volí při hraní avatara s opačným genderem a problematickému vztahu objektivizace a identifikace. První případové studie zkoumá hráčky, druhá studie se věnuje hráčům.

---

<sup>16</sup> Argument o tom, že je tento vztah vždy queer (tedy i v situaci, kdy je gender hráče i avatara v souladu a queer tak v zásadě není), bude vysvětlen v kapitole „Vztahy a konstrukce identit“.

Tato disertační práce má multidisciplinární povahu – vychází primárně z poznatků Game Studies<sup>17</sup>, proto neobsahuje žádnou samostatnou kapitolu, která by vysvětlovala legitimitu zkoumání her. Čerpá ale významně také z Gender Studies a vzhledem k faktu, že hry lze především chápat jako nové médium, také využívá vybrané koncepty mediálních a kulturních studií. Vzhledem k tomu, že práce je obhajována na katedře mediálních studií a není tedy primárně výstupem doktorského studia v oboru Game Studies, je její součástí i rejstřík základních pojmů, se kterými Game Studies pracují. Jednotlivé koncepty jsou zároveň pro lepší orientaci vysvětleny pro lepší orientaci také přímo v textu.

### Poznámka o pozicionalitě. Co je hra, kdo je hráč?

Herní svět je natolik emancipovaný, že v něm mohou vznikat zcela odlišné hry a mluvit o „genderu a hrách“ by bylo podobné jako mluvit o „genderu a filmu“ nebo „genderu a literatuře“. Stejně jako existuje mnoho herních žánrů a platforem, na kterých lze hry hrát, existuje také mnoho ekonomických přístupů (hry komerční a ziskové, ale také hry nezávislé, nekomerční), cílů (hry „pro zábavu“ nebo hry edukativní či politické) nebo cílových publik (hry pro děti, pro seniory nebo třeba i pro zvířata). Přesto máme o hrách tendenci přemýšlet jako o hegemonní mase, jak o „hrách“, mezi nimiž není žádný rozdíl (Jull citován v rozhovoru, Trhoň 2018).

Tato práce (především teoretická část) mezi žánry, perspektivami nebo platformami podobným způsobem nerozlišuje, byť zákonitosti, které budu v teoretické části popisovat, odpovídají především komerčním mainstreamovým titulům (tzv. AAA hry). Tato neformální

---

<sup>17</sup> Game Studies (česky jako herní studia) jsou etablovaný vědecký obor, který je výrazně multidisciplinární – ve svém aparátu využívá především koncepty mediálních studií, ale také filmové a literární vědy, kulturních studií, sociologie, antropologie nebo Gender studies. Game Studies se zabývají studiem her, a to jak počítačových, tak analogových (tedy stolních, karetních). Vzhledem ke zmíněné multidisciplinárnosti oboru nelze, stejně jako u ostatních vědeckých oborů, definovat jeho vznik, protože o hrách jako kulturním artefaktu uvažoval autoři i autorky z různých oborů poměrně dlouho. Přesto se za něj považuje rok 2001, kdy vzniklo odborné periodikum Game Studies (Aarseth 2001). V té době patřila mezi základní otázky, kterými se Game Studies zabývaly, především herní ontologie – tedy analytické uchopení herního prožitku, vztahu her k ostatním médiím i otázka, v čem jsou hry nové a specifické. Existoval tak zásadní rozpor mezi chápáním her jako nové narativní formy (naratologický přístup) nebo her jako zcela specifických a nových systémů pravidel (ludologický přístup). Tento ontologický spor ovšem nyní ustoupil do pozadí a byl nahrazen chápáním her jako hybridního média – tedy média, který je specifické a zároveň je zásadní i jeho narativní složka. V současnosti je v rámci Game Studies zkoumán především kulturní význam her (ekonomické, kulturní i estetické aspekty), herní publika (hráčské strategie, subkulturní status i různé skupinové dynamiky nebo negativní jevy jako je závislost či vliv násilných obsahů na skutečné násilí), herní obsahy o problematice reprezentace (reprezentace žen, LGBT komunity, etnických nebo národnostních menšin nebo skupin definovaných věkem, fyzickým nebo mentálním zdravím, případně obecnější reprezentace konfliktů, válek či násilí).

klasifikace je užívána pro hry produkované a distribuované velkými herními společnostmi. AAA hry tvoří velké vývojářské týmy, mají většinou velké náklady a jsou vytvářeny několik let, po vydání ale také generují nejvyšší zisky. Z kulturního hlediska se jedná o variaci na blockbustery či hollywoodské filmy. Jedná se tedy o mainstreamovou produkci, která svou výrazně ovlivňuje celý herní průmysl a podobu ostatních her (Steinberg 2007).

Jsem si přitom vědoma paradoxu, že ignorováním odlišných přístupů, narativů nebo reprezentací, tuto ideu o unifikovanosti počítačových her sama podporuji. Přístup volím, podobně jako další práce, především proto, že předmětem zkoumání nejsou herní obsahy a konkrétní herní tituly, ale samotní hráči a jejich hodnocení této unifikované masy. Tento přístup tak pracuje spíše se „stereotypní a průměrnou hrou“ (Gilbert, Giaccardi, a Ward 2018), s „ideou“ her, kterou tvoří právě především komerční mainstreamové tituly. Právě ty totiž výrazně konstruují „herní“ narativ. Volím tedy záměrně esencializující popis, abych byla schopna popsat, jaké významy hry získávají právě v sociálním diskurzu.

S rozhodnutím mluvit spíše než o konkrétním žánru nebo také období souvisí i problém vědomého výběru a zdůrazňování různých odchylek – tedy konkrétních problematických titulů nebo případů nevhodného chování hráčů. Tímto selektivním procesem činím tyto výjimky důležitější a zdánlivě četnější, než mohou ve skutečnosti být a vytvářím tak zdání, že nejsou tolik ojedinělé. Také tím samozřejmě posiluji stereotypy, které jsou součástí společenského chápání her. Nevím ale o způsobu, jak tomuto jevu zabránit jinak, než jeho existenci alespoň explicitně přiznat a upozornit na něj.

V tomto smyslu chci také, zcela v souladu s feministickým chápáním etiky a akademické práce, akcentovat pozicionalitu výzkumnice. Ve své práci vycházím primárně z radikálního feminismu definovaného především přísným sociální konstruktivismem, který mimo jiné stojí z ontologického hlediska v opozici k představě možného objektivního a nezávislého vědeckého bádání. Podle něj je tak právě nutné odmítnout zdánlivou nezájatost, která už samotným výběrem tématu prostě není možná (Denzin 2017). Výstupy této práce tak ovlivní například fakt, že jsem feministka a že jsem sama hráčkou.

V práci i vzhledem k tomuto přijetí pozicionality volím většinou první osobu jednotného čísla. Také zcela vědomě využívám generického maskulina, jakkoli se tento krok zrovna v textu věnovaném genderu může zdát problematický. Užitím generického maskulina chci zdůraznit



právě onoho „vepsaného čtenáře“, kterého hra předpokládá, ačkoli se v důsledku nejedná o biologického muže či hráče s mužským genderem. Pokud hovořím o ženách, využívám proto redundantního označení „ženská hráčka/vývojářka“.

## 1. Hry a gender

Důvodů, proč jsou počítačové hry chápány jako mužská zábava a proč je stále mužských hráčů nebo postav podstatně více, je hned několik, případně existuje několik možných vysvětlení této výrazné maskulinizace. Variují přitom v přesvědčení, zda je homogenní obsah a reprezentace maskulinity a femininity příčinou nebo důsledkem této nerovnováhy.

Podle Michele Dickey (2006) tvoří počítačové hry prostor, který se vyznačuje nedostatečnou reprezentací ženských postav, erotizací těch, které v hrách jsou a také výrazně agresivním přístupem, který se od hráčů ve vztahu k nim ale i k ostatním hráčům vyžaduje. Pro ni tedy právě obsah vytvořil prostředí, které je k ženám nebo LGBT hráčům nepřátelské a odrazuje je od toho se do něj více zapojit. Neptá se ale už, proč hry takové jsou.

Podle Jo Bryce a Jasona Ruttera (2005) naopak důvod, proč hry byly a jsou chápány jako mužská zábava, spočívá v tom, že jsou hry od začátku spojeny s technologiemi a počítači, které jsou kódovány maskulinně a ženy tak apriori věří, že jsou příliš složité a nerozuměly by jim nebo by rozumět neměly. Podobné podceňování vlastních kompetencí ve vztahu k ovládnutí technologií se přitom netýká jen počítačů – Ann Gray (1992) v tomto smyslu upozorňuje, že stejnou nedůvěru ve vlastní schopnost ovládat technologie popisovaly v 80. letech ženy i ve vztahu k dálkovému ovladači od videa.

Nejde tedy jen o samotný obsah, který je důsledkem takového kódování, ale o genderování samotné aktivity. Toto genderování sociálního prostoru souvisí s klasickým rozdělením soukromé a veřejné sféry – zatímco od chlapců se tak už od dětství očekává, že se budou bavit venku, ve veřejném prostoru, přičemž jejich zábava může být spojena s akcí, poznáváním neznámého a rámcově i nebezpečím a jeho překonáváním, od dívek se očekává, že budou volný čas trávit v soukromí, v dětském pokoji, případně s matkou při osvojování domácích prací. Muži tak měli historicky větší možnost vybírat si, jak budou trávit svůj volný čas (Bryce a Rutter 2005).

S takto rigidním rozdělením sociálních prostorů bylo logické, že počítačové hry budou kódovány jako maskulinní. První počítačové hry totiž vznikaly v počítačových laboratořích na univerzitách, kam ženy technické obory chodit příliš nestudovaly a arkádové automaty, předchůdci počítačů a konzolí, byly umísťovány výhradně do veřejných prostorů – poblíž restaurací, do nákupních center, později do samostatných heren. Vytváření i hraní arkádových

her v 70. letech tak byla exkluzivně veřejná zábava. Mužskou, respektive chlapeckou, doménou zůstaly hry ale i poté, co se s příchodem domácích konzolí přesunuly do prostoru soukromého. Jak již bylo řečeno, televize a elektronika byly totiž v rámci dělby práce v domácnosti tradičně doménou mužů (Gray 1992). Kombinací těchto vlivů se tak logicky genderoval i samotný obsah tak, aby byl lákavý právě pro mužské hráče a odpovídal jejich (byť třeba hypotetickým) preferencím.

Chápání hraní jako maskulinní aktivity se tedy promítá do toho, kdo hry skutečně hraje, kdo je vytváří a do obsahů, které hry nabízejí. Dmitri Williams (2009) navíc upozorňuje, že tyto oblasti se cyklicky a recipročně ovlivňují. „Hry obsahují víc mužských postav, což láká k hraní více mužů. Ti muži, kteří hry hráli a vyrostou, se poté stanou vývojáři spíše než ženy a začnou opět vytvářet hry pro svá mladší já. A tak pořád dokola“ (2009, 829). Tento cyklus, v němž jsou všechny složky (tedy obsah, produkce a hráči) provázané, ale není důležité zkoumat jen pro tuto provázanost samotnou (tedy zda třeba větší počet ženských postav přivede k hraní her více žen), ale především kvůli „metanarativu“<sup>18</sup>, který stále výrazná homogennost či stereotypičnost obsahu her vytváří.

Tuto absolutní maskulinní prostoupenost a předpojatost označuje Janine Fron (2014) jako „hegemonii hraní“<sup>19</sup> – zdůrazňuje tak provázanost herního prostředí a reprezentací v herních obsazích, marketingu, herního průmyslu, složení vývojářských týmů a samotných hráčů. Není tak podle ní překvapivé, že vepsaným hráčem je stále mladý, bílý, technicky schopný, sociálně izolovaný heterosexuální muž se zálibou ve virtuálním násilí, když ti, kdo hry vytvářejí, programují a produkují, tomuto popisu alespoň částečně odpovídají.

### 1.1. Herní produkce

Ačkoli jsou ženy součástí herního průmyslu už od 60. let<sup>20</sup>, ještě v roce 1989 tvořily jen 3 procenta všech zaměstnanců (Graser 2013). V současnosti se pak počet žen v herním průmyslu

---

<sup>18</sup> Zatímco narativ lze popsat jako prostý příběh, vyprávění, metanarativ (nebo metanarace) lze definovat jako nepsaný příběh, který vysvětluje a zároveň legitimizuje podobu a hodnoty určité kultury. Lyotard (1993) v tomto smyslu mluví o "velkém vyprávění", prostřednictvím něhož daná společnost/skupina v konkrétní společensko-historické situaci legitimizuje sebe sama, přičemž všichni prvky tohoto implicitního příběhu všichni členové znají a uznávají.

<sup>19</sup> V originále „hegemony of play“.

<sup>20</sup> Chris Sullentop (2019) mezi významné vývojářky zahrnuje vůbec první ženskou designérku Mabel Addis, autorku hry Sumerian Game (1964), Carol Shaw, první ženu, která vytvořila komerčně vydávanou hru 3-D Tic-Tac-Toe (1978), Donu Bailey, která přeprogramovala arkádovou hru Centipede (1981) pro domácí konzole a Robertu Williams, která vytvořila adventuru Mystery House (1980) a spoluzaložila společnost Sierra On-Line.

odhaduje na 21 až 24 procent, přičemž toto číslo oproti předchozím letům nenarostlo (Gough 2020), případně naopak mírně kleslo (IGDA 2020)<sup>21</sup>.

Výrazně se také liší pozice, které muži a ženy zastávají – stejně jako v jiných odvětvích i v herním průmyslu fungují principy skleněného stropu a skleněného výtahu<sup>22</sup>, navíc jsou díky chápání herního světa jako výrazně maskulinní zábavy výrazněji spojeny se stereotypy o ženských a mužských zájmech a preferencích (Kafai 2012). Ženy proto méně často zastávají pozice vývojářek a programátorek, častěji pracují v marketingu nebo na HR odděleních. Mark Wolf a Bernard Perron (2014) tvrdí, že v roce 2013 tvořily ženy jen 3 procenta programátorů, 11 procent herních designerů, 13 procent animátorů, 13 procent herních testerů a 16 procent producentů. Ženy v herním průmyslu se také potýkají s nižšími platy – podle Gamasutra's Game Developer Salary Survey (IGDA 2020; Graft 2014) si ženy v herním průmyslu vydělají 86 centů na každý dolar vydělaný muži.

Nejde ovšem jen o nerovnováhu na základě genderu – herní průmysl je také heterosexuální (a logicky tak také heteronormativní) – 79 procent respondentů ve stejném průzkumu se identifikovalo jako heterosexuální, 4 procenta jako homosexuální, 12 procent jako bisexuální a 5 procent vybralo možnost „jiné“ (IGDA 2020).

Výraznějším problémem je ovšem celková toxicita prostředí – být je herní průmysl na jednu stranu neformální a pokrokový, vzhledem k maskulinní povaze celé zábavy se drží výrazně stereotypních struktur – ženy nebo homosexuálové pracující v herním průmyslu tak hovoří o tokenismu<sup>23</sup>, strukturálnímu sexismu<sup>24</sup> a homofobii (Dewinter a Kocurek 2012).

---

<sup>21</sup> 3 procenta respondentů si v průzkumu vybrala možnost „nebinární“ a dvě procenta možnost „vlastní definice“ („prefer to self-describe“). V jiné otázce stejného průzkumu se pak 4 procenta respondentů definovala jako transgender.

<sup>22</sup> Skleněný strop označuje imaginární a často nevědomé bariéry, které ženám brání kariéernímu postupu v rámci jedné firmy, a naopak je udržují v nižších funkcích. Skleněný výtah naopak označuje jev, v rámci něhož jsou muži povyšováni mnohem rychleji než ženy, ač to mnohdy neodpovídá jejich schopnostem a zkušenostem.

<sup>23</sup> Jde o proces, v rámci něhož je zástupce určité skupiny (ženy, homosexuálové, ženy jiných etnik, věku, atd.) v určitém společenství (například pracovním kolektivu) početně vzácný a stává se tak reprezentativním symbolem celé menšiny. Je tak na něj upírána větší pozornost a navíc je spojován se stereotypy, které jsou s danou skupinou spojeny (Sokačová 2005).

<sup>24</sup> Termín či jeho nadřazený ekvivalent strukturální (systémová) diskriminace popisuje na první pohled neviditelnou prostoupenost sexismu ve všech společenských institucích – jde o neviditelné překážky, nerovný přístup ke vzdělání, ke službám nebo příležitostem. Na rozdíl od diskriminace institucionální, v rámci níž je nerovný přístup k menšinám deklarativní (například volební právo pouze pro muže), je ta strukturální často implicitní, nevědomá a spojená s hluboce zakořeněnými (genderovými) stereotypy (Pincus 1996).

Existují proto skupiny nebo výzvy<sup>25</sup>, které se snaží o těchto strukturálních nerovnostech hovořit nebo pomáhají ženám a neheterosexuálním či nebinárním osobám se v herním průmyslu uchytit – nabízejí mentoringové programy<sup>26</sup>, pořádají přednášky žen či členů LGBT komunity<sup>27</sup>, kteří v průmyslu pracují a snaží se zaujmout děti základních školách pro počítače a technologie<sup>28</sup>. Některé menší herní společnosti<sup>29</sup> zase přijímají primárně ženy, a to i na pozice programátorek a vývojářek. Tyto firmy ovšem vytvářejí malé nekompetitivní hry, které se zaměřují právě na hry „pro ženy“. Podle Yasmin B. Kafai (2012) jsou další možností různé training programy, přičemž řešením je soustředit se především na nezávislou produkci, která umožňuje vytvořit si vlastní hru. Ta nutně nemusí být komerčního charakteru a může tak mít třeba feministické poselství.

Kafai (2012) v tomto smyslu poukazuje na to, že hry vytvořené ženami se často liší od těch, které vytvořili muži. Ve své experimentální studii, ve které zkoumala jednoduché hry vytvořené dívkami a chlapci, zjistila, že dívky dávaly přednost negenderovaným postavám a vytvářely hry, které obsahovaly jen minimum násilí a chyběla v nich negativní reakce poté, co hráč zvolil špatné rozhodnutí. Chlapecké hry naopak obsahovaly velké množství násilí a byly výrazněji založeny na kompetitivnosti (ibid.).

Podobná ghettoizace ženských vývojářek a v důsledku i hráček, pro které budou tyto hry určeny, ale může být kontraproduktivní. Vzniká tak totiž separátní trh, který vytváří binární dvojici, v níž to femininní (tedy hra od žen, pro ženy nebo o ženách) bude chápáno jako to méně důležité a „pravé“.

---

<sup>25</sup> Mediálně diskutovanou byla v roce 2012 twitterová výzva spojená s hashtagem #1ReasonWhy. Jeho prostřednictvím měly ženy pracující v herním průmyslu hovořit o sexismu a sexuálnímu obtěžování – přidat ale měly i 1 důvod, proč se vyplatí v herním průmyslu pracovat - proto tedy 1 reason why (Dewinter a Kocurek 2012).

<sup>26</sup> Po vlně tweetů s hashtagem #1ReasonWhy následovaly hashtagy #1ReasonToBe and #1ReasonMentors, v rámci nichž ženy v průmyslu nabízely mentoring ženám, které v herním průmyslu začínaly nebo začít chtěly (Dewinter a Kocurek 2012).

<sup>27</sup> Jedná se o akronym, zkratku označující sexuální menšiny – lesby, gaye, bisexuální osoby, transsexuály. Postupně se k ní přidávaly další menšiny – intersex, queer či asexuální osoby – zkratka se tak někdy uvádí jako LGBTIQ, nebo se zkracuje jako LGB+, aby se zdůraznila otevřenost a inkluzivnost takového označení. V této práci ale budu uvádět kvůli zjednodušení pouze původní označení LGBT, přičemž označuje všechny osoby, které pod tento zastřešující označení chtějí patřit.

<sup>28</sup> Nezisková organizace Women in Games WIGJ, která vznikla v roce 2011, skupina WIGSIG, která je součástí IDGA (International Game Developers Association) a WIGI (Women in games International), projekt G.I.R.L. od společnosti Sony nebo WomenGamers.com.

<sup>29</sup> Check Six Games, Her Interactive, Silicon Sisters nebo Purple Moon.

Byť nelze předpokládat, že s vyšším počtem žen v herním průmyslu poroste i množství hráček, podle některých autorů (Kafai 2012; Cassell a Jenkins 2000; Wolf a Perron 2014) mezi těmito proměnnými vztah existuje. Cassell a Jenkins (2000) upozorňují, že vývojáři (a vývojářky) jsou často sami pravidelnými nebo občasnými hráči a vytvářejí tak většinou hry, které by si sami zahráli. Složení vývojářských týmů tak do určité míry ovlivňuje, jaký obsah bude vytvářen – tedy jaký žánr her bude průmysl primárně produkovat, jaké příběhy budou hry vyprávět a jaké postavy se v nich budou objevovat. Obsah, žánr nebo další vlastnosti dané hry (například obtížnost, důraz na příběh nebo násilnost) tedy alespoň částečně ovlivňuje, kdo bude hry hrát. Tato esencialistická premisa samozřejmě předpokládá, že ženy a muži baví jiné žánry, příběhy nebo aspekty her. Problematika odlišných zájmů je přitom výrazně komplikovanější.

## 1.2. Hráči, hráčky a žánry

Existují různé globální statistiky (s odlišnými metodologiemi a odlišnou velikostí vzorku), které ukazují, že hry hraje téměř stejné množství žen a mužů. Například podle průzkumu Entertainment Software Association (ESA 2019) tvoří ženy téměř polovinu hráčské populace (46 procent). V rámci českého prostředí pak ženy tvoří třetinu všech hráčů (GDA 2019). Celosvětově dokonce dospělé ženy tvoří větší část hráčské populace (31 procent) než chlapi pod 18 let (18 procent), s nimiž je většinou herní svět spojován<sup>30</sup>. Průměrný hráčský věk je navíc 33 let (ibid.).

Další výzkumy (Bryce a Rutter 2005) pak ukazují, že ženy a muži tráví hraním stejné množství času. Podle studie Pew Research Center hraje hry občas 72 procent mužů mezi lety 18-29 a 49 procent žen stejného věku (Paaßen, Morgenroth, a Stratemeyer 2017).

Tato kvantitativní data nám sice řeknou (byť s omezenou platností) o počtech hráčů a hráček, nikoli ovšem o způsobech hraní, strategiích a preferencích – tedy o tom, jak ženy a muži hrají, které žánry upřednostňují a jaké strategie volí. Také se nedozvíme nic o jejich pozici v herní kultuře. Téměř vyrovnaný počet žen a mužů je navíc poměrně aktuální otázkou – historicky, a především diskurzivně se vždy jednalo o mužskou zábavu.

Přesto s emancipací herního média počet hráček roste a roste. Podle Mahli-Ann Rakkomkaew Butt a Thomase Apperleyho (2018) ovlivnil změnu složení hráčské subkultury především rozvoj

---

<sup>30</sup> Je samozřejmě důležité poukázat na lokální a kulturní specifikum průzkumů společnosti The ESA. Ten se týká amerických domácností a rozhodně jej nelze paušálně aplikovat celosvětově.

smartphonů a následně mobilních a casual her<sup>31</sup>, které jsou ženských hráčkám otevřenější a proto je vyhledávají častěji než tradiční počítačové a konzolové hry, které jsou společensky kódovány jako maskulinní a také vyžadují určitou dávku technické kompetence. Právě odlišné hráčské preference jsou přitom hlavním argumentem odpůrců statistik, které dokazují, že ženy tvoří polovinu hráčské populace – nerespektují podle nich totiž fakt, že ženy statisticky hrají jiné žánry než muži (Third World Thinker 2015)<sup>32</sup>.

Různé výzkumy (Yee 2017a; Dickey 2006; Kafai 2008; Velocci 2015) skutečně dokazují, že ženy a muži volí odlišné herní žánry, jakkoli toto tvrzení v důsledku vede k esencializujícím představám potvrzujícím stereotypy o předpokládaných zájmech žen a mužů. Jeden z prvních průzkumů, který zkoumal odlišné preference hráčů a hráček, podnikli Miller, Chaika and Groppe v roce 1996 (citováni v Dickey 2006). Z hloubkových rozhovorů s 30 pubertálními dívkami vyplynulo, že preferují hry, které zdůrazňují spolupráci, výzvy, dobrodružství a dobrou grafickou kvalitu hry. Další studie pak potvrzují, že pro ženy hraje důležitou roli důraz na příběh, inspirativní postavy, sociální interakce a různé možnosti, jak prozkoumávat svět (ibid). Ke klasickým stereotypům pak patří tvrzení, že muži jsou v hrách motivováni především kompetitivností a destrukcí, zatímco hlavní motivací žen je vztahovost a fantazie (Yee 2017b).

Nick Yee (2017a) ve své studii také potvrzuje společenské přesvědčení o tom, že ženy mají tendenci hrát spíše mobilní hry a nekompetitivní hry, které jsou založené na mezilidských vztazích a výrazném příběhu. Hráčky tak často zmiňovaly například The Sims (2000), nebo jednoduché mobilní hry, ve kterých je úkolem propojit tři stejné obrazce<sup>33</sup> - v těchto titulech tvoří ženy až 70 procent všech hráčů<sup>34</sup>. Nejméně naopak ženy hrají sportovní a akční hry, kde tvoří 2 až 4 procenta hráčské populace (Yee 2017b).

Představy o volbě odlišných žánrů a preferencí se promítají i do cílení a kódování samotných žánrů. To je patrné i při pohledu na servery<sup>35</sup> nabízející jednoduché hry, které se hrají online.

---

<sup>31</sup> Ty lze definovat jako hry, které se vyznačují relativní jednoduchostí a hardwarovou nenáročností. Hru lze také kdykoli přerušit a hrát ji v rámci krátkých úseků (Švelch 2007).

<sup>32</sup> Například statistika ESA, která vzhledem k poměru hrajících žen a mužů patří k těm neoptimističtějším, je kritizována za to, že za hráče považuje kohokoli, kdo v dotazníku vybere možnost, že alespoň jedno v životě hrál nějakou hru. Nerozlišuje tak mezi hráčem tradičních her a uživatelem mobilních aplikací (Third World Thinker 2015).

<sup>33</sup> V angličtině „match-three“ hry.

<sup>34</sup> Není to tedy 100 procent, jak by se dle dalo předpokládat. Fakt, že 30 procent hráčů těchto her se nedefinuje jako žena, je tak poměrně dekonstruktivní argument.

<sup>35</sup> Namátkově ty největší: v českém prostředí hrajzdarma.cz, Superhry.cz, v zahraničí pak GamesGames.com.

Ty obsahují různé rubriky dle žánru (např. akční, skákačky, logické) a také sekci “pro ženy” nebo “pro dívky”, která obsahuje právě barevné hry tematicky věnované módě, make-upu nebo mezilidským vztahům.

Představy o odlišných ženských preferencích i saturace trhu ženskými hráčkami i vývojářkami vedla dokonce k vytvoření explicitně ženského, respektive dívčího, žánru počítačových her. Takzvané „hry pro dívky“<sup>36</sup> vznikaly (kromě zmíněných krátkých online her) především v 90. letech 20. století. Hlavní motivací bylo přestat uspokojovat pouze touhy chlapců (byť mohou tyto představy o touze být pouze zdánlivé a zavádějící) a přivést k hraní více dívek tím, že budou hry obsahově i vizuálně týkat právě toho, co je zajímavá (Velocci 2015). Původní snahou tvůrců tak nebylo hráčky ghettoizovat a dále podporovat stereotypy o odlišných zájmech žen a mužů, ale naopak dát hlas svébytné hráčské subkultuře, kterou dosud herní trh přehlížel (Hernandez 2012). Carli Velocci (2015) v tomto smyslu dokonce tento alespoň částečný obrat zájmu k hráčkám označuje za „hnutí dívčích her“<sup>37</sup>.

Hrou, která se stala metaforou pro toto „hnutí“, je Barbie Fashion Designer (1996) od společnosti Mattel, jejímž cílem je oblékat panenku Barbie a která stala jednou z nejprodávanějších her roku 1996 (Cassell a Jenkins 2000). Její úspěch přitáhl pozornost marketingových oddělení vývojářských firem právě k nevyužitému potenciálu hráček (Dickey 2006). Kromě toho se tak v 90. letech objevilo větší množství konzolí a handheldů<sup>38</sup> explicitně určených pro dívky – stejně jako obaly dívčích her je spojovala růžová barva (Dickey 2006).

Objevily se ale také vývojářské společnosti, které se na dívčí hry zaměřovaly primárně. Nejvýraznější byla Purple Moon, která byla založena v roce 1995<sup>39</sup>. Hry, které Purple Moon označoval jako „purple games“<sup>40</sup>, byly založeny na stereotypně femininních zájmech jako jsou klepy, vztahy a make-up, přičemž podle ředitelky firmy Brendy Laurer tyto prvky odráží

---

<sup>36</sup> V angličtině „girl games“.

<sup>37</sup> V angličtině „girl games movement“.

<sup>38</sup> Malé přenosné zařízení na hraní her s vlastním napájením.

<sup>39</sup> Ta vytvořila například sérii her, jejichž hlavní protagonistkou byla teenagerka jménem Rockett Movado.

<sup>40</sup> Hry od Mattela, které lze označit jako komerční produkty, jejichž cílem bylo především generovat zisk, jsou tak označovány jako „pink games“. „Purple games“ se oproti tomu vyznačovaly snahou o společenskou odpovědnost a chutí poslouchat, co dívky skutečně zajímavá. Cílem ale také bylo představit jim pomocí her alternativy, byť stále výrazně stereotypně genderované (Hernandez 2012).



výsledky dlouhodobých průzkumů preferencí mladých dívek, které Purple Moon sám organizoval<sup>41</sup> (Cassell a Jenkins 2000).

V průběhu 90. let tyto hry přestaly vycházet, a to nejen kvůli kritice, že dívčí hry paradoxně podporují genderové stereotypy o odlišných zájmech žen a mužů. Purple Moon například nedokázal generovat zisk<sup>42</sup> a firmu koupila v roce 1999 společnost Mattel (Hernandez 2012). Žánr „ženských“ her implicitně pokračuje prostřednictvím tzv. dating sims<sup>43</sup>, hrách o vztazích a lásce. Ty nejsou sice explicitně kódovány jako femininní, ženy ovšem tvoří 90 procent všech hráčů (Yee 2017a). Jde o adventury, jejichž cílem je navazovat romantické vztahy s ostatními nehratelnými postavami. Zatímco byl žánr původně určen pro mužské hráče a jejich avatar tak navazoval především sexuální vztahy s dívkami, nyní hry obsahují ženské avatarky, které se seznamují s mužskými postavami. Narativ je navíc odlišný – ve verzi s mužským představitelem tak šlo o to dívku získat a mít s ní sex, současné dating sims zdůrazňují především emoce a touhu budovat skutečně hluboký milostný vztah plný porozumění (Aniruth 2018). Jak vyplývá z různých rozhovorů s fanynkami, hry jsou pro ně zajímavé především kvůli idealizovaným romancím a neagresivnímu obsahu, který zdůrazňuje ženskou zkušenost v romantických vztazích. Hráčky v hrách navíc získávaly emocionální podporu, které se ji od mužů z masa a kostí příliš nedostávalo – muži v těchto hrách jsou pozorní, víc je zajímají pocity a emoce (Liang 2019).

Hry jsou populární především na japonském a čínském trhu a v roce 2019 se staly obecně nejprodávanějšími a nehranějšími tituly, které si stáhlo více hráčů než celosvětově známé hry (Krobová 2019; Liang 2019). Oblíbenost žánru je tu připisována právě měnící se tradiční asijské společnosti a jejím genderovým vztahům. Ačkoli se tak tyto hry rozhodně nedají označit jako feministická díla, pro mnohé hráčky právě díky možnosti svobodně navazovat vztahy bez společenské stigmatizace osvobozující až emancipační (Li 2019).

Ačkoli jsou tak tyto typicky ženské žánry často odmítány jako nekvalitní, se špatnou hratelností a hloupým příběhem (Dickey 2006), jejich existence sama o sobě může být výrazem odporu v rámci homogenní patriarchální kultury. Zastánci „ženských“ žánrů tak tvrdí, že mohou ženy

---

<sup>41</sup> Za šest let existence tak Purple Moon utratil 40 milion dolarů a vyzpovídal tisíce dívek (Hernandez 2012).

<sup>42</sup> Podle Laurer stál za koncem Purple Moon také tlak na výdělky – ona sama podle svých slov netoužila po zisku, ale po zviditelnění hodnot, potřeb a zájmů přehlížené skupiny hráčů. Její motivace tak zdůrazňovala spíše sociální odpovědnost herního průmyslu (Hernandez 2012).

<sup>43</sup> Zkratka anglického „Dating simulator“, tedy česky „simulátor randění“.

přivést k právě maskulinně kódovaným počítačům a mohou tak sloužit třeba jako výukový nástroj, který v dívkách vzbudí zájem o technologie.

Je příznačné, že tyto ženské hry nejsou v herní historii dostatečně popsány a většina publikací je jen okrajově zmíní<sup>44</sup> (Velocci 2015). Ukazuje se přitom, že žánr her pro dívky má svou kulturní a historickou relevanci, svou roli hraje paradoxně i v pozdějších snahách vývojářů a vývojářek genderování her odmítnout. I samotným hráčkám (a hráčům) navíc mohly přinést první kontakt s hrou a znamenat impuls k osobní i hráčské emancipaci (Shaw 2014; Hernandez 2012).

Zásadním problémem, kterým dívčí hry od začátku čelí, je ale dualita, kterou v protikladu k „normálním“ hrám vytvářejí. Vzniká totiž binární dvojice hráče „skutečných“ her a tedy „skutečného“ hráče (muže) a hráče „falešných“ (casual, mobilních) her, tedy „falešného“ hráče (ženy). V rámci binárních vztahů totiž není možné dosáhnout rovnováhy, a tak to původní, nepříznakové (v tomto případě všechny hry, které jsou „nedívčí“) získává větší hodnotu než druhý, nový prvek této binární dvojice. Tento privilegovaný status přitom není nutný a přirozený, ale objevuje se jako relační definice nového jevu (Knights 1997). Jak upozorňují Cassel a Jenkins (2000), dokud bude maskulinita považována za kulturní normu, jakýkoli alternativní design nebo přístup bude odmítán a trivializován.

Ačkoliv je tak žánr „her pro dívky“ chápán vývojáři a vývojářkami (a také některými akademiky a akademičkami) jako způsob, jakým přivést k hraní více žen a prezentovat také „jejich perspektivu“, může znamenat také přesný opak. Nejde tak přitom o to, že dívčí hry podporují genderové stereotypy a nabízejí jen omezené množství možností identifikace. Vytvářejí především oddělený ženský svět, který může vést až ke ghettoizaci ženských hráček (Seiter 2003) a k homogenizaci obsahů. Vail (2004) navíc tvrdí, že fakt, že dívky prostřednictvím dívčích her začnou více používat technologie, nemusí nutně vést k tomu, že se stanou vývojářkami.

Jiné studie proto naopak poukazují na to, že rozdíl mezi ženským a mužským způsobem hraní téměř neexistuje. Yee (2017b) například ukazuje, že nelze říct, že „ženy hrají jen pro socializaci a muži proto, aby zabíjeli nestvůry“ (2017b, 89). Rozdíly sice existují, ale většinou se výsledky

---

<sup>44</sup> V roce 2012 proto vznikla iniciativa FEMICOM, která se snaží sbírat informace o dívčích hrách a zvyšovat v rámci herní i vědecké komunity povědomí o jejich existenci a významu (FEMICOM 2020).

liší v řádu jednotek procent, není tedy nutné přikládat jim váhu. Stejně tak Dickey (2006) nebo Kafai (2008) upozorňují, že podobností ve strategiích obou skupin (tedy mužů a žen) je více než rozdílů. T. L. Taylor (2012) dokonce tvrdí, že ženské hráčky jsou marginalizovány právě kvůli „falešnému rozdílu mezi muži, ženami a hráči, který je pouhým mýtem“ (2012, 119). Kladením důrazu na hry, které cílí jen na vztahy, tak lze lehce přehlédnout fakt, že ženy také vyhledávají hry, které je nutí riskovat a které je hlavně nutí být jasně dominantní.

Nelze se tak proto soustředit pouze na gender jako formující faktor, a naopak je nutné chápat hráčské preference mnohem komplexněji (případně intersekcionalně) – ovlivňuje je také sexuální orientace, etnicita, osobní a politické postoje, výchova nebo třeba socioekonomický status. Podle Patricii Hernandez (2012) je pak mnohem výraznější proměnnou než hráčův gender jeho věk. Yee (2017b) relevanci věku potvrzuje – při zkoumání hráčské motivace hrál věk dvojnásobně vyšší statistický rozptyl než gender a třeba rozdíly v preferencích mladých a starších mužů byly větší než mezi muži a ženami (ibid.). Stejně tak Jeroen Jansz (2010) nebo David Agosto (2004) ukazují, že mezi dětmi hrajícími hry není z hlediska genderu žádný rozdíl – ten se začíná objevovat až ve chvíli, kdy přicházejí do puberty. V té době dívky přestávají mít o hry zájem a vybírají si jiné aktivity.

Vliv věku v kombinaci s genderem ostatně potvrzuje právě i výzkum společnosti ESA. Ten z roku 2019 totiž ve snaze popsat preference žen a mužů podrobněji rozděluje obě skupiny do 3 kategorií podle věku (ESA 2019). Muži od 55 do 64 let tak podle ESA nejčastěji volí žánr karetních her a online stolních her. Muži mezi 35 a 54 lety hrají nejčastěji sportovní a akční hry a stejné žánry volí i muži od 18 do 34 let. V případě žen se u skupiny od 55 do 64 let stejně jako u mužů ze stejné věkové kategorie opakovaly žánry karetních her a online stolních her, u další věkové kategorie jsou ale výsledky odlišné – ženy mezi 35 a 54 lety hrají nejčastěji casual hry a klasické arkádové hry<sup>45</sup>. U nejmladší skupiny žen mezi 18 a 34 lety pak převažují také casual hry, zároveň ale i akční hry.

Z těchto dat lze odvodit dvě tvrzení: zaprvé, že starší generace se ve svých volbách nijak neliší dle genderu a věk je tedy vlivnějším argumentem ovlivňujícím herní vkus než gender. Zadruhé,

---

<sup>45</sup> Jednoduchá hra, která je rozdělena na kola se stupňující se obtížností. Někdy bývá jejich splnění časově omezeno.

že stereotypy posilující představy o odlišných zálibách žen a mužů, alespoň částečně slábnou<sup>46</sup>. Mladší generace žen totiž v zásadě volí dva zcela odlišné žánry – jeden, který je stereotypně kódován jako femininní a převládá u střední věkové generace (casual hry) a zároveň druhý, který je naopak výrazně maskulinní (akční hry).

Žánr hry je ovšem jen jednou z proměnných, která ovlivňuje, zda budou danou hru hrát ženy nebo muži. Ženy totiž také hrají akční hry, volí jen jiné strategie, aby vyhrály (Kafai 2008). Yee (2017b) také vyvrací stereotypní představu, že ženy nemají rády násilné hry. „Ve skutečnosti ženské hráčky nacházejí v brutálních ručních zbraních jako jsou meče nebo kladiva stejné zalíbení jako muži. Nemají ale rády střelné zbraně, nikoli ovšem pro násilí samotné, ale pro nenápaditost, kterou zabíjení sebou jejich používání nese,“ vysvětluje (Yee 2017b). Podle stejného výzkumu tak ženy upřednostňují fantasy hry, a naopak odmítají hry z první nebo druhé světové války. „Je tak jasné, že ženám nevdá zabíjení, jen nemají rády ty které jsou spojeny s realistickým a konvenčním válčením“ (Embaugh 2017). Důvodů, proč tomu tak je, může být několik. Podle Kaleba Embaugh (2017) hraje velkou roli marketing – fantasy a historický žánr v jiných médiích jako jsou knihy, filmy nebo seriály, totiž cílí na ženy výrazně častěji než třeba díla z válečného období. Podle jiného vysvětlení je to ale proto, že „fantasy hry mívají častěji možnost vytvořit si svou vlastní postavu a také výraznější děj. Hry z první nebo druhé světové války něco takového nemají a často ani nenabízejí ženskou hrdinku“ (ibid.).

Genderované motivace tak mohou být také důsledkem existence ženských postav. Více než žánr tak to, zda hru budou hrát ženy, ovlivňuje právě fakt, zda mají možnost vybrat si ženského avatara<sup>47</sup>. Podle některých autorů (Ng 1998; Kafai 2012) se tak dá říci, že čím více ženských hrdinek budou i maskulinní žánry jako akční hry nebo závodní hry obsahovat, tím více žen bude ochotno být součástí herní kultury<sup>48</sup>.

Kromě odlišných preferencí je totiž také důležité zmínit sociální rozměr ženského hráčství. Rabindra A. Ratan (2015) tak upozorňuje, že ženy se mnohem méně často definují jako

---

<sup>46</sup> Data lze samozřejmě také interpretovat odlišně – podobnost je typická pro fázi životního cyklu (mládí, dravost) a nejedná se tak o generační proměnu.

<sup>47</sup> Konkrétním příkladem může FPS akční hra Overwatch – zatímco žánr stříleček obecně hraje 7 procent žen, tento konkrétní titul, který nabízí hratelné ženské postavy, hraje 16 procent žen (Embaugh 2017).

<sup>48</sup> Tento fakt ukazuje, že pro mnoho hráčů a hráček je gender avatara důležitou proměnnou, který ovlivňuje jejich strategie a volby, proto bude diskutován v další kapitole.

hardcore hráčky a projevují méně sebevědomí při hraní online her. Taylor (2012) v tomto smyslu připomíná právě stereotypy spojené s odlišnými preferencemi - právě apriorní rozdělení toho, co koho baví nebo má bavit, vede k tomu, že se ženy považují pouze za občasně hráčky<sup>49</sup>, které se pohybují hlavně v komunitách her, jež jsou ostatními považovány za méně kvalitní. V „hardcore“ online herních komunitách vyznačujících se herními žánry, které jsou tradičně spojeny s mužskými hráči, je pak veřejný diskurz maskulinní a ženská přítomnost je tedy zcela neviditelná, a to i tehdy, kdy tyto konkrétní hry ženy (byť jako menšina) hrají (ibid).

Ženy navíc mají při vstupu do hráčské subkultury odlišné materiální a sociální podmínky – především vzhledem k již zmíněnému kódování technologií jako mužské zábavy (Yee 2017b). Jejich neochotu vstupovat do hráčské subkultury ovlivňuje právě fakt, že jsou počítače a elektronika kódovány jako maskulinní a dívky tak od dětství k používání počítače nebo hraní her nejsou příliš vedeny (Bryce a Rutter 2005). „Západní kultura obecně asociuje schopnost pracovat s počítači i zájem o ně s maskulinitou, femininita je pak logicky spojena s nedostatkem takové schopnosti“ (Kendall 2002, 96).

Z dalších výzkumů navíc vyplynulo, že ženy se méně ochotně identifikují jako hráčky ze strachu ze stigmatizace, kterou takové označení může přinést (Paaßen, Morgenroth, a Stratemeyer 2017). Často jsou tak například v online hrách nuceny zatajit svůj gender a podílet se tak na herní kultuře anonymně, případně prostřednictvím falešného maskulinního genderu – mění svůj hlas nebo si volí maskulinní avatary s maskulinními jmény - i proto se pak zdá, že žádné ženy tyto hry nehrají (Wolf a Perron 2014).

Ženy tak získávají v rámci herní komunity poměrně úzce vymezené role a mantinely, ve kterých se mohou pohybovat, přičemž jsou potrestány, když tyto hranice překročí (Salter a Blodgett 2012). Explicitní ukázkou takových hranic je například existence ženských kategorií v rámci kompetitivního hraní počítačových her – vzhledem k tomu, že v případě hraní her odpadá argument fyzických schopností, plně se odhaluje ideologická povaha takového rozhodnutí (Castello 2019).

Mnoho hráček také v herní subkultuře figuruje pouze jako partnerka hráče, případně tvrdí, že hrát začaly na základě doporučení svého otce, bratra, jiného člena rodiny nebo kamaráda (Taylor 2011, Ratan 2015). Ženy také raději využívají hraní her jako nástroj, jak trávit společný

---

<sup>49</sup> V angličtině „casual gamers“.

čas se svým partnerem – online hry za společnou partnerskou aktivitu považovalo 61 procent žen a pouze 24 procent mužů (Williams, Consalvo, et al. 2009).

Ženské hráčky jsou také herní kulturou specifickým způsobem objektivizovány. V hráčských diskuzích tak figuruje stereotyp „sexy sidekick“<sup>50</sup> – jde o idealizovanou představu hráčky, která je přitažlivá, krásná, hraje hry, ale jen proto, aby podpořila svého mužského partnera (Condis 2018). Zároveň ale v rámci komunity funguje opačný stereotyp „fake nerd hráčky“, který je spojen se stereotypem prostitutky. Jde o ženu, která hraje jen příležitostně, a navíc jen proto, aby se zalíbila mužům, aby si vydělala peníze nebo aby si získala pozornost. Nehrajete tak proto, že by ji to bavilo nebo by hrát rozuměla a skutečně je „uměla“ hrát (ibid.).

V souvislosti s představou krásné dívky, která hraje hry, souvisí i subžánr nerdcore pornografie. Ten zobrazuje přitažlivé a nepříliš oblečené dívky, které hrají hry nebo případně pomocí herních konzolí a počítačů masturbují (Apperley 2017). Podle Apperleyho jde o kombinaci amatérské a profesionální pornografie, v níž se se stereotypem ženské hráčky pracuje podobně jako s kostýmy zdravotní sestry, učitelky nebo knihovnice. Hráčka je vždy v podřízené pozici, může být chytrá a zajímavá, ale ne natolik, aby překročila svůj mytologicko-fetišistický status.

Apperley (2017) navíc upozorňuje, že lze v tomto smyslu chápat technologii jako nástroj kontroly přístupu žen do herního prostředí, v němž, když se jim přes všechny překážky podaří do něj vstoupit, jsou pak obětí obtěžování, které těží z naprosté anonymity. Neochotu žen vstupovat do herní subkultury tak ovlivňují především silné patriarchální a toxické tendence, které jsou ke všem „novým hráčům“ výrazně nepřátelské.

#### 1.2.1. Hra jako (hyper)maskulinní projekt

Hráčská subkultura je mnoha autory a autorkami (Chandler 2019; Consalvo 2003b; Rakkomkaew Butt a Apperley 2018) definována jako výrazně misogynní, homofobní a se sklonem jejích členů se chovat (fyzicky nebo verbálně) agresivně a násilně<sup>51</sup>. Je přitom důležité říct, že většina mužských hráčů se toxicky nechová, herní prostředí ale dané chování podporuje či dokonce vyžaduje, a tak je výrazně „přehráváno“ (Christensen 2006). Reprodukce

---

<sup>50</sup> V nepřesném českém překladu jako „sexy pomocnice“. Sidekick je typické označení pro pomocníka, společníka hrdiny nebo superhrdiny.

<sup>51</sup> Tyto vlastnosti herní komunity jsou úzce spojeny s herními obsahy, které takovou povahu kultury podporují. Ty budou popsány v další kapitole.

maskulinity jako agresivní, násilné, misogynní a homofobní je tak v herním prostředí stereotypnější a rigidnější než ta, která je performována ve skutečném světě. Ve snaze definovat mocenské vztahy, pozice a strategie diskurzivních menšin jako jsou ženy nebo LGBT hráči se navíc často hegemonická skupina popisuje jako homogenní.

Je přitom patrné, že tato hráčská maskulinita je specifická – oproti jiným výrazně maskulinním a misogynním subkulturám jako je třeba subkultura sportovních fanoušků je totiž v zásadě virtuální – odpadá tedy potřeba fyzické zdatnosti nebo ochoty podstupovat bolest, která je pro tyto skupiny typická (Smolík 2008). O to více je proto ve virtuálním prostředí, které nevyžaduje v podstatě žádné fyzické tělo, na které by byly kladeny nároky, toxicita verbalizována a explicitně a expresivně zdůrazňována (Rakkomkaew Butt a Apperley 2018).

Mia Consalvo (2003b) vysvětluje toxickou povahu herní subkultury paradoxně její svobodou. Upozorňuje, že svět her poskytuje prostor pro alternativní formy maskulinity, které jsou v sociální realitě v podřízené roli, a právě prostřednictvím toxického chování v rámci hraní se tak mohou lépe vztahovat k hegemonické maskulinitě, případně ji performovat.

Hegemonickou maskulinitu definuje Raewyn Connel (2005) jako vzorce chování, které ztělesňují společensky nejuznávanější způsob „bytí mužem“. Jde o virtuální konstrukt, ke kterému se skuteční muži musí vztahovat a jen malé množství z nich ho naplňuje nebo dokonce uznává – být jde tedy o koncept výrazně normativní, není nejrozšířenější formou maskulinity (ibid.).

Hegemonická maskulinita tak představuje genderovou praxi, která „legitimizuje podřízenost žen a dominantní postavení mužů“ (Connell a Messerschmidt 2005, 77). Lze ji chápat jako velmi zjednodušené označení ideálního typu muže v konkrétní sociokulturní a historické situaci. Jsou s ní spojeny vlastnosti jako síla, moc, úspěch, odvaha, agresivita, potlačení projevů ženskosti jako je slabost nebo emocionalita, heterosexuality spojená s homofobií, soutěživost, potřeba vítězství, snaha ovládnout prostor a postavit ženu do podřízené pozice. Paul Higate a John Hopton (2005) také upozorňují, že je tradičně spojována s militarismem, válkou a násilím<sup>52</sup>.

---

<sup>52</sup> Mnoho těchto vlastností koresponduje s metanarativy mnoha mainstreamových her, které budou diskutovány v následující kapitole.

Anastasia Salter a Bridget Blodgett (2012) v tomto kontextu připomínají podobný koncept hypermaskulinity. Tu lze definovat jako „psychologický pojem popisující přehánění maskulinních stereotypů v rámci dané subkultury“ (Parrott a Zeichner citováni v Salter a Blodgett 2012). Hypermaskulinita se tedy dá definovat především zvýšeným důrazem na maskulinní chování a vzorce, k nimž patří obliba nebezpečných a násilných aktivit a hostilita k femininně kódovaným vlastnostem a charakteristikám.

Téměř synonymické je také označení „toxická maskulinita“. Tu lze definovat jako "soubor regresivních maskulinních rysů jako je homofobie, násilí a ponižování žen“ (Ging 2019). Toxická maskulinita je tak definována dodržováním tradičních mužských rolí a potlačováním a stigmatizováním jakýchkoli jiných vlastností, především projevování emocí – povolený je pouze hněv (Ging 2019). Podle Kuperse (2005) lze toxickou maskulinitu chápat jako páčání skutečného (byť třeba virtuálního) násilí. Lze ji tak definovat jako jeden z aspektů či jako praktickou interpretaci hegemonické maskulinity, který je ve vztahu k němu diskurzivním konceptem. Toxickou maskulinitu tak lze popsat jako praktiky, které z konceptu hegemonické maskulinity vyplývají, materializování a performování hodnot a vlastností ideální maskulinity definované hegemonickou maskulinitou. Podle Connel (2005) jsou tak toxicky maskulinní praktiky výrazným rysem hegemonické maskulinity, ale ne vždy jsou nutně určující.

Vlastnosti spojené s hegemonickou maskulinitou jsou totiž samozřejmě proměnlivé a sama Connel upozorňuje, že hegemonická maskulinita je dynamický a relační koncept. Nejde tak o stabilní identitu, ale spíše permanentní dekonstruování, vyjednávání, rekonstruování a performování daných vlastností. Gareth Healey (2016) proto navrhuje spíše než o hegemonické hovořit o „hegemonizujících“ maskulinitě, aby se zdůraznila nejen proměnlivost konceptu, ale také jeho vzájemný vztah s ostatními maskulinitami, o kterých Connel (2005) hovoří<sup>53</sup>.

Navrhuje totiž kromě hegemonické maskulinity jako základního mocenského konceptu rozlišovat ještě podřízené a souhlasné maskulinity. V nejužším vztahu s hegemonickou maskulinitou je právě souhlasná (nebo spoluúčastná) maskulinita – využívá výhod patriarchální společnosti, zároveň ale není tak explicitně toxická (Chandler 2019). Nejnižší pak

---

<sup>53</sup> Healey samozřejmě v tomto smyslu opomíjí fakt, že hegemonie je na rozdíl od ideologie vždy nestabilní a pod tlakem nutnosti svou pozici vždy aktivně udržuje a vyjednává. Abych ovšem zdůraznila tuto fluidnost, využívám její argument pro vysvětlení vztahu s ostatními maskulinitami.



v rámci této hierarchie stojí podřízené maskulinity, do níž spadají především homosexuálové<sup>54</sup>, ale také muži s jiným životním stylem (muži projevující emoce, feministé nebo zástupci alternativních subkultur), muži s nedostatečnými fyzickými předpoklady, s fyzickým postižením nebo reprezentanti s nízkým společensko-ekonomickým statusem<sup>55</sup>.

Hráčská subkultura je v rámci této hierarchie chápána jako souhlasná případně podřízená maskulinita, identita hráče jako geeka<sup>56</sup> je totiž společensky definována jako nedostatečně maskulinní (Salter a Blodgett 2017). I proto jsou herní obsahy i narativy naopak výrazně (hegemonicky) maskulinní<sup>57</sup> – jsou charakterizovány performováním výkonů a úspěchů a jsou výrazně spojeny s kompetitivností – cílem je tedy získat největší moc prostřednictvím vítězství nebo nejvyššího skóre. Navíc jsou hry často spojeny s klasickou maskulinní ikonografií – s auty, zbraněmi, lovem, vojáky, sportem a především válkou.

To vše se navíc nabízí právě i mužům, kterým jsou často v běžném světě tyto tradiční aktivity, jež se těmto fetišům blíží, odepřeny. Herní svět (ať už jako pouhá interakce s hrou nebo jako interakce s ostatními hráči) tedy lze chápat jako nekontrolovaný prostor, ve kterém si hráč může tuto absenci maskulinních atributů velmi jednoduše vynahrazovat a prvky hegemonické maskulinity tak často expresivně zdůrazňovat a „vynahrazovat“ (Consalvo 2003b). „Geek maskulinita“ (Ratan et al. 2015) je tak v rámci her stojí na neustálém pnutí mezi nedostatečnou maskulinitou hráčů a kompenzací této absence prostřednictvím hypermaskulinního chování spojeným se sexismem i posilováním hostility k původním nadřazeným maskulinitám.

Vytváří se tak kultura „vyděděnců“, kteří spojili proti vnějším hrozbám od „outsiderů“, kteří hry nehrají a nerozumí jim – ať už jsou těmi outsidersy míněni ostatní muži, kteří hry nehrají, muži reprezentující společensky uznávanější formy maskulinity nebo ostatní lidé (tedy ženy a

---

<sup>54</sup> Homosexualita je v rámci konceptu hegemonické maskulinity chápána jako absolutní protiklad maskulinity a femininní asimilace. Jde o podřízené muže bez jakékoli sféry vlivu (Connell a Messerschmidt 2005, 78).

<sup>55</sup> Connell hovoří také o marginalizované maskulinitě, která je definována etnicitou – může být tedy v genderové rovině hegemonní či nadřazená, z hlediska etnicity se ale jedná o skupinu, která je v rámci společnosti podřízená. U adolescentů pak lze rozlišovat maskulinitu protestní – ta představuje odpor k autoritám a pravidlům, je definována fyzickou i verbální agresivitou, eventuálně i experimentální homosexualitou (Connell a Messerschmidt 2005, 110).

<sup>56</sup> Geek je slangové označení osoby, která je "posedlá" technologiemi, sci-fi nebo fantasy literaturou a filmy nebo právě počítačovými hrami. Jde o původně pejorativní označení osoby, která je popisována jako příliš inteligentní, nudná, sociálně nekompetentní a s absencí citu pro módu (Zagel, Huber, a Bodendorf 2015), negativní konotace ale postupem času ustupují do pozadí.

<sup>57</sup> Tato genderovanost jednotlivých narativů ale především herního „metanarativu“ bude podrobněji diskutována v další kapitole věnující se právě herním obsahům.

LGBT hráči), kteří by je třeba hrát chtěli (Rakkomkaew Butt a Apperley 2018). Cílem toxického prostředí her je tak „posilování neúspěšné geekovské maskulinity a zachování mužské nadřazenosti nad feminitou či homosexualitou“ (Chandler 2019, 23).

Hry jsou tak inherentně propojeny se sexismem<sup>58</sup>, ať už se jedná o propojení explicitní či nepřímé. Sexismus navíc nabývá ambivalentních podob a je multidimenzionální – jde o permanentní působení nepřátelského sexismu<sup>59</sup>, který negativně penalizuje ty, kteří odporují tradičním genderovým rolím, a benevolentního sexismu, který naopak pozitivně oceňuje ty, kteří tyto role naplňují (Stermer a Burkley 2015; Fox a Potocki 2016).

Nejde ale nutně jen o geek maskulinity nebo obecně podřízené geek maskulinity – herní svět lze v tomto smyslu chápat jako obecný maskulinní nástroj „dokazování“ maskulinity<sup>60</sup> (Healey 2016) otevřený všem maskulinitám. Jde o eskapický prostor, svět, ve kterém jsou muži oslavováni, a v důsledku toho tak jako médium, které toxické atributy maskulinity výrazně posiluje (Chandler 2019). „Jde tak o permanentní testování a předkládání důkazů o dostatečné maskulinitě. Je to neustálý reflexivní proces, v němž jsou dané vlastnosti stanovovány, neustále vyzývány nebo odmítány a vyjednávány. Jde tedy vlastně o neustálou práci na společném konsensu“ (Healey 2016).

Typickým projevem této hegemonicky performované maskulinity je právě potvrzování podřízeného statusu žen. Podle Adrienne Chandler (2019) jde o způsob, jak se hráči chovají k ženským postavám ve hře a jak mluví o ženských hráčkách nebo také přímo s nimi. Tato „genderovaná metahra“ (Chandler 2019) se projevuje urážkami (hráči označují ženy jako „děvky“ nebo „krávy“), komentáři, které devalvují výkony a úspěchy hráček (Tomkinson a Harper 2015) či narážkami na znásilnění a domácí násilí.

Součástí této hry je ale také násilí, které hráči páchají na nehratelných postavách přímo ve hře a které, byť ho hra umožňuje<sup>61</sup>, není cílem dané mise a není k němu tedy žádný pragmatický

---

<sup>58</sup> Jde o přesvědčení, že jedno pohlaví je méně hodnotné, důležité nebo schopné než to druhé. Toto přesvědčení vychází z esencialistického konceptu maskulinity a femininity a potvrzují je genderové stereotypy. Sexismus může nabývat podob pouhé víry v nadřazenost jednoho pohlaví nad druhé (androcentrismus jako víra v nadřazenost maskulinity) nebo nenávisť k jednomu z nich (misandrie jako nenávisť k mužům a misogynie jako nenávisť k ženám).

<sup>59</sup> V angličtině „hostile sexism“.

<sup>60</sup> V angličtině „proving grounds“.

<sup>61</sup> Viz následující kapitola o reprezentaci femininity a maskulinity.

důvod<sup>62</sup>. Jessamy Henricksen a Marika Guggisberg (2018) upozorňují, že takové chování není ojedinělé a jen legitimizuje násilí, které je ve virtuálním světě ale i v realitě na ženách pácháno<sup>63</sup>. Objevují se dokonce případy, kdy hráči pomocí prolomení kódu hry vstoupí do online prostředí a znásilňují avatary nebo avatarky ostatních hráčů<sup>64</sup> (Stoeffel 2014).

Druhým projevem toxické herní kultury je homofobie. Herní prostředí je tak nejen maskulinní a heteronormativní (Shaw 2009), ale také v mnoha případech homofobní – vypovídá o tom třeba zvyk některých herních komunit užívat slov „gay“ nebo „fag“ při označování slabšího hráče (Shaw 2009; Sliwinski 2007), případně označování něčeho, co je trapné, jako „teplé“<sup>65</sup> (Cole 2009).

Jason Rockwood (citován v Sliwinski 2007) ve svém průzkumu mezi homosexuálními hráči zjistil, že 52,7 procent z nich považuje herní komunitu za „nějak nepřátelskou“ k LGBT hráčům a 14 procent prohlásilo, že je „velmi nepřátelská“. Na otázku, zda byli někdy terčem homofobních (verbálních) útoků, odpovědělo 42 procent z nich „neustále“ či „často“ a 32,5 procent „často“. Nejde jen ale o projevy hypermaskulinního chování, homofobní je publikum i jeho sociální okolí. Z průzkumu serveru Whattheyplay.com, který se zaměřuje na rodiče dětských hráčů (citován ve Vitali 2010) vyplynulo, že za nejnevhodnější obsah v hrách považují řezání hlav, sex a dva muže, kteří se líbají.

Tyto explicitní i implicitní projevy nepřátelství vůči ženám, LGBT hráčům nebo odlišným maskulinitám vyvrcholily kauzou Gamergate<sup>66</sup>. Události, které za ní stály, byly důsledkem

---

<sup>62</sup> Takový byl třeba případ hry *Read Dead Redemption* (2018). Ve videu, které nahrál uživatel Shirrako, hlavní postava zbije do bezvědomí sufražetku demonstrující za ženská práva (hra se odehrává na začátku 20. století) s popisem: „zmlácení otravné feministky“ (citován v Henricksen a Guggisberg 2018). Video umístěné na Youtube mělo milion shlédnutí a komentáře, které takové chování schvalovaly – například „jediná dobrá feministka je mrtvá feministka“ nebo „dát ženám volební právo byla chyba“ (ibid.).

<sup>63</sup> Vztah mezi virtuálním a skutečným násilím patří k zásadním tématům, která jsou v rámci herních studií z různých perspektiv (psychologie, sociologie, mediální studia) zkoumána. Neexistuje přitom konsensus o tom, zda násilí v hrách skutečně může ovlivnit i míru i kvalitu skutečného násilí. Přikláním se spíše ke tvrzení, že násilné obsahy otupují celospolečenskou citlivost k násilí a na makroúrovni tak mají spíše kultivační efekt. Jednotlivce ale k násilí neinspirují – naopak jedinci, kteří mají tendenci chovat se násilně, tyto násilné obsahy vyhledávají. V podobném smyslu uvažují například i Weber a kol. (2012) následující otázkou: „Vzbuzují počítačové hry agresivitu, nebo naopak agresivní lidé užívají hry k tomu, aby se vyrovnali se svými problémy?“ (2012, 355).

<sup>64</sup> V jednom případě šlo o hackera s nickem *Deeper\_in\_da\_butt*, který v rámci hry *Grand Theft Auto V* (2013) znásilňoval avatary ostatních hráčů. Avatar se navíc po aktu zasekl na místě a tančil striptýz. V druhém případě šlo nejmenovaného hackera v USA, který v rámci online platformy *Second Life* (2003) znásilňoval ostatní avatary nebo je bodal nožem (Stoeffel 2014).

<sup>65</sup> V originále „so gay“.

<sup>66</sup> Označení se používá jako hashtag, tedy v této formě: #GamerGate.

proměny hráčské základny a lze ji tedy chápat jako obrannou reakci<sup>67</sup> na demografickou i kulturní proměnu identity hráče. Předcházející období totiž bylo definováno prudkým nárůstem počtu ženských hráček, herních novinářek, a především herních vývojářek (Rakkomkaew Butt a Apperley 2018). Objevilo se tak pnutí mezi touto „novou herní veřejností“ (Salter a Blodgett 2012) a těmi, kdo se považovali za „skutečné hráče“ a jejich představou o tom, co je „skutečná hra“. „Tito strážci starých pořádků chtěli, aby se všechna pozornost vývojářů pořád soustředila na ně, zatímco nově přichozí toužili po inkluzivnějším a diverznějších avatarech, narrativech a gameplayi<sup>68</sup>“ (Yee 2017b). Podle Megan Condis (2018) se tak dá říct, že původní hráčská základna (heterosexuální muži) je mnohem důrazněji rezistentní ke změnám, které se „s jejich“ hrami dělají, a častým argumentem přitom je, že „do her politika nepatří“ (Condis 2018, 81).

Salter a Blodgett (2012) navíc upozorňují, že nová herní veřejnost složená z žen, hráčů jiných etnik nebo LGBT hráčů, velmi rychle vyloučila ty, kteří byli k herní kultuře kritičtí a mluvili o sexismu v obsazích, v produkci i v hráčských komunitách – tedy především ženy. K těm patřily právě aktérky aféry Gamergate – nezávislé vývojářky Zoë Quinn<sup>69</sup> a Brianna Wu a novinářka Anita Sarkeesian, postupně se ale útoky rozšířily na všechny ženy, které poukazovaly na genderovou nerovnováhu v hrách i v herním světě. „Mezi trestné činy, které během celé kauzy šetřila policie, patří doxing<sup>70</sup>, swatting<sup>71</sup>, vyhrůžky smrtí, znásilněním nebo bombovým útokem“ (Rakkomkaew Butt a Apperley 2018).

Bez ohledu na legální důsledky ale kauza ovlivnila celý herní svět. Někteří herní vývojáři díky ní kladou větší důraz na reprezentaci genderu v obsazích a na důsledky, které mohou jejich

---

<sup>67</sup> V angličtině tzv. „backlash“.

<sup>68</sup> Gameplay (v češtině někdy nepřesně jako hratelnost) je termín užívaný spíše v herní publicistice, v akademických diskuzích je považován za poměrně vágní koncept a je problematické vytvořit jasnou definici (Wolf 2012). Lze ho ale popsat jako celkový zážitek z hraní, který nezahrnuje samotnou grafiku (tedy to, jak hra vypadá) a zvuk (realistické zvuky i doprovodnou hudbu). Jde tedy o způsob interakce hráčů s danou hrou, s pravidly (tedy herními mechanikami), výzvami, které hra obsahuje i jejich překonáváním. Jinými slovy se tak dá gameplay popsat jako interaktivní proces, vztah hráče a hry. Mehdi (2008) ho definuje jako zážitek z interogování s herním designem a z plnění úkolů, který je ovlivňován různými hráčskými motivacemi a provedením nebo splněním úkolů. Podle Jáchy (2018) jde zase o samotné jádro herního zážitku a procesuální základ ergodické interakce nezávislé na stylizaci, zasazení, příběhu, vizuálu nebo hudbě.

<sup>69</sup> Na začátku celé kauzy zveřejnil bývalý partner Quinn intimní detaily o jejich vztahu i o jejím poměru s novinářem z prestižního herního serveru Kotaku. Narážel tak na to, že si tak Quinn měla zajistit kladnou recenzi pro svou hru *Depression Quest* (2013). Původně tak sexistické útoky byly falešně rámcovány jako diskuze o novinářské etice.

<sup>70</sup> Rozšiřování soukromých a intimních informací o dané osobě.

<sup>71</sup> Falešné telefonáty hasičům nebo policii.

hry na hráče mít (Harvey a Fisher 2015; Chess a Shaw 2015). Především ale odhalila právě onu toxicnost a misogynii herního prostředí a fakt, že je na základě těchto konceptů přímo konstruováno. Ukázala tak, jak zůstává hráčská kultura stále protknuta ideou hegemonické maskulinity, ať už v chování hráčů nebo pouze v jejich symbolickém statusu, který může „uchazeče“ o to být její součástí výrazně odrazovat.

### 1.2.2. Identita jako strategický konstrukt

Ať už lze hry jakkoli chápat jako maskulinní projekt, nelze automaticky předpokládat reakce skutečných hráčů a hráček. Stejně jako mohou představy o specifických žánrech oblíbených u hráčů s určitou demografií (ať už jde o muže, ženy, nebo členy LGBT komunity) potvrzovat stereotypy a místo heterogenizace trhu způsobovat homogenizaci, není také přesné tvrdit, že mezi hráči s odlišnými demografickými vlastnostmi rozdíly neexistují<sup>72</sup>. Genderově slepý přístup totiž přehlídí důležitost genderu na sociální, strukturální úrovni. Rozdíly tak očividně existují (ať už na úrovni vlastní identifikace nebo vnější sociální role<sup>73</sup>), je ovšem nutné jasně definovat zdroj takové odlišnosti. Ten totiž neleží v prosté biologii a tvrzení, že „ženy a muži jsou jiní“, ale naopak ve společenských konstrukcích maskulinity a femininity a následnému genderování určitých vlastností, zájmů a preferencí jako maskulinních a femininních (Bourdieu 2000) i následné indoktrinaci těchto rolí.

Jeroen Jansz a Corinne Vosmeer (2010) v tomto smyslu připomínají teorii sociálních rolí – upozorňují, že rozdílné sociální role, do nichž jsou obě pohlaví zcela odlišně socializována, vedou jednotlivce k tomu, že se chovají podle toho, co těmto rolím odpovídá a v důsledku toto chování považují za správné a souhlasí s ním. Tyto hluboké struktury genderového systému tak stejně tak jako v jiných oblastech sociální interakce konstruují, co mají ženy nebo muži rádi a co by rádi mít měli, přičemž jedinci, kteří danou identitu přijmou, vědomě a často také nevědomě tyto teze reprodukují. Jednoduše řečeno je tak ani „nenapadne“, že by mohli mít rádi něco jiného nebo by na něco mohli mít jiný názor. Jejich přesvědčení je navíc potvrzováno,

---

<sup>72</sup> Jiné strategie se snaží postihovat i studie v rámci etnicity, věku nebo geopolitického zakotvení (například hypotetické rozdíly mezi západními zeměmi zeměmi postsovětského bloku, zeměmi tzv. prvního, druhého a třetího světa atd.)

<sup>73</sup> I proto jsou koncepty jako „ženský hráč“ nebo „neheterosexuální hráč“ a ostatně i „mužský hráč“ v této práci pouze nástroji, jak uchopit a také se snažit pochopit složitost hráčského prožívání. Neodkazují tak nutně k reálným hráčům, ale k diskurzivnímu statusu „bytí ženskou hráčkou/mužským hráčem“.

reprodukováno a rekonstruováno právě například prostřednictvím médií, počítačové hry nevyjímaje.

Argument o esenciální odlišnosti žen a mužů a jejich preferencí je posilován také tím, že jakákoli výjimka je opakovaně neutralizována toxicitou celé kultury, do které lidé nesplňující tyto představy vstoupit nechtějí, protože věří, že je nezajímá, nebo se do ní vstoupit zdráhají. V důsledku tak mohou figurovat jen ve velmi omezených oblastech (ženy mohou hrát jen casual hry, které nejsou zároveň oceňovány jako „opravdové“ a v rámci herního průmyslu mohou pracovat na netechnických pozicích, muži budou naopak jako hráči casual her stigmatizováni).

Tento tlak ale nijak neznemožňuje, aby jednotlivci nevolili pro svůj gender nebo sexuální orientaci „nevhodný“ žánr či strategii. Jennifer Jenson a Jennifer de Castell (2008) v tomto smyslu například tvrdí, že se herní design (ale také akademické výzkumy) příliš často soustředí na obsah a nikoli na skutečné hráče a jejich strategie a předpokládají genderované hraní. „Reartikulují a posilují tak představu, že muži pořád performují maskulinitu a ženy femininitu“ (Jenson a De Castell 2008, 18).

Identita hráče ovšem může nabývat mnoha forem. Můžeme tak například hovořit o hráči, který je zároveň také ženou a chce prostě hrát ty hry, které ho baví. Lze ale také hovořit o hráčce, která vědomě zvolí subverzivní přístup při hraní her – v takovém případě je nutné zmínit koncept „gamer Grrrl“ (Cassel a Jenkins, 2000). Jedná se o označení, které si tato subkultura vypůjčuje od Riot Grrrl<sup>74</sup>, feministicko-anarchistického punkového hnutí žen, které odmítá subkulturní i celospolečenské patriarchální praktiky.

Gamer Grrrl se v podobném smyslu ztotožňuje s představou, že většina mužů a žen mají v rámci hraní počítačových her stejné preference. Jde tedy o přístup bojující proti patriarchálním aspektům hráčské subkultury, odmítnutí femininních vlastností a představ o „ženských“ žánrech, který může nabývat až feministických rozměrů. Nelze ovšem hovořit o institucionalizované a organizované skupině, jde spíše o označení, které hráčka deklarativně přijme, pokud sdílí tyto nepsané hodnoty.

---

<sup>74</sup> Tedy něco jako „zlobivé holky“.

Podobné je i označení gaymer. Jde o zastřešující termín spojující identity hráče (gamer) a homosexuála (gay), jedná se tedy o deklarativní se přihlášení k oběma identitám. Tato subkultura má svoje festivaly<sup>75</sup> a webové stránky. Její status je ovšem problematický a ukazuje se, že není jednoduché obě natolik protichůdné identity propojit. Hráči se často považují vždy buď za hráče nebo členy LGBT komunity a cítí tak předsudečné postoje na obou stranách (Sliwinski 2007; Krobová, Moravec, a Švelch 2015). „Mainstreamová gay kultura a média nepodporují svět počítačových her. Videoherní kultura zase nepodporuje gay prostředí. Všichni tihle lidé se tak zasekli někde uprostřed“ (Sliwinski 2007, 17). Ne všichni LGBT hráči jsou tak ochotni toto označení používat (Sliwinski 2007), přičemž důvodem je toxická a homofobní herní kultura, ale také předsudky LGBT komunity (Krobová, Moravec, a Švelch 2015). LGBT hráči tak mají v zásadě dvě odlišné možnosti – mohou se v rámci heteronormativní hráčské kultury asimilovat nebo si mohou vytvářet své vlastní komunity, ve které se vyhnou vyhrůžkám a šikaně, nebudou ale nikdy jako hráči akceptováni (Vitali 2010).

Podobně jako v případě ženských hráček, i v případě gaymerů se snaží někteří vývojáři mířit herní obsahy přímo na ně (Shaw 2009) s představou, že neheterosexuální hráče lákají jiné obsahy. Paul Nowak (2010) například tvrdí, že LGBT hráči upřednostňují stejně jako ženské hráčky RPG žánr<sup>76</sup> a oceňují především dobrý příběh a kvalitní homosexuální obsah. V výzkumu preferencí LGBT hráčů (Krobová, Moravec, a Švelch 2015) se ale naopak ukázalo, že respondenti, kteří sami sebe označují za gaye nebo lesby, naopak homosexuální obsah nevyhledávají, protože ho nechtějí nebo ho ve hrách vůbec neočekávají<sup>77</sup>.

Na podobných nesrovnalostech (tedy faktu, že ženy odmítají „ženské žánry“, LGBT hráči nevyhledávají homosexuální obsah nebo že všechny mužské hráči nemusí nutně uspokojovat toxické prostředí a obsah spojený s hegemonickou maskulinitou) se ukazuje, jak problematické je spoléhat se při zkoumání hráčských strategií a preferencí pouze na gender či sexuální orientaci a v rámci něho pouze na rigidní až esencialistické kategorie. Ačkoli maskulinní podstata počítačových her a jejich obsahů komplikuje lidem, kteří do těchto

---

<sup>75</sup> Například GamerX je nezisková organizace podporující členy LGBT komunity, kteří zároveň hrají hry. Každoročně pořádá herní veletrh, který se poprvé odehrál v srpnu 2013 v San Franciscu (GamerX 2020).

<sup>76</sup> Zkratka anglického označení role-playing game, do češtiny se překládá většinou jako hra na hrdiny. Jde o žánr, který lze definovat bohatým fikčním světem, komplexním příběhem, a především výraznými herními postavami, které může hráč prostřednictvím různých zkušenostních bodů, které získává, vylepšovat.

<sup>77</sup> K rozdílným zjištěným mohl přispět i fakt, že obě studie byly provedeny pomocí odlišné metodologie. Nowak využil kvantitativní dotazníky a zpočítal více než 7000 respondentů, náš výzkum byl založen na hloubkových kvalitativních rozhovorech.

charakteristik nezapadají nebo zapadat nechtějí, aby do tohoto světa vstupovali, stále se jedná o prostředí, ve kterém hráči volí své virtuální identity a mohou s nimi víceméně svobodně nakládat bez ohledu na to, jak je jejich reprezentace nebo narativy daných her genderově rigidní.



### 1.3. Herní obsah

Jak bylo řečeno, herní obsahy mohou výrazně ovlivnit to, kdo hry hraje a také to, jaké další hry budou vytvářeny. Lze tedy říci, že ideologický dopad mediálních reprezentací je úzce spojen s opakováním konkrétních druhů obsahu, které posilují dominantní diskurzy (Hall 1977). Počítačovou hru tak lze v tomto smyslu chápat jako kulturní artefakt, který v širším smyslu reprodukuje genderový systém a kulturně podmíněnou hierarchizaci genderových vztahů (Gilbert, Giaccardi, a Ward 2018).

Metanarativ, které hry předávají, přitom vzhledem k jejich ergodickým vlastnostem můžeme analyzovat na dvou úrovních – na úrovni obsahů, tedy postav a narativů, které hry nabízejí a také na úrovni performance samotného hraní (ta bude diskutována v příští kapitole), které z těchto reprezentací částečně vychází a je, jak bylo řečeno, výrazně jedinečné, specifické. Tato performance je navíc spojena i s herními mechanikami – tedy metanarativy, které hry svými systémy pravidel sdělují třeba tím, co definují jako úspěch, jaký mají systém sankcí a odměn či jaké nabízejí možnosti tato pravidla obejít (Krobová, Moravec, a Švelch 2015).

Garry Crawford a Victoria Gosling (2009) v tomto smyslu upozorňují, že postavy a narativy, které hry reprezentují, není možné izolovat od sociálních vlivů a naopak. Obrazy a narativy, které jsou v médiích (včetně počítačových her) obsaženy, tak (často nezáměrně) ovlivňují sociální realitu – tedy představy a očekávání lidí o tělech, chováních a reakcích ostatních. Není proto překvapivé, že mnoho autorů (Williams, Martins, et al. 2009; Martins et al. 2011; Crawford a Gosling 2009) v tomto smyslu pracuje s konceptem kultivační teorie (Gerbner 2002). V případě her byl v tomto smyslu popsán především výše zmíněný vliv her na vnímání násilí<sup>78</sup> a na hodnocení reálných těl, které hráči s idealizovanými postavami v hrách porovnávají – ať už jde o ta ženská a ideál spojený s anorexií (Martins et al. 2009) nebo mužská spojená s tlakem na výraznou muskulaturu<sup>79</sup> (Martins et al. 2011; Barlett a Harris 2008).

Popsat přitom obecnější diskurzivní rámec, v rámci něhož počítačové hry reprezentují genderový řád, femininitu, maskulinitu nebo různé formy sexuality, jaké normy a hodnoty

---

<sup>78</sup> Znovu je nutné připomenout ambivalentní vztah herních studií k víře o přímých účinků her na chování hráčů a fakt, že spíše množství násilí kultivuje citlivost hráčů k jeho vnímání a odmítání (Williams, Consalvo, et al. 2009).

<sup>79</sup> Barlett a Harris (2008) zjistili, že vysokoškoláci, kteří hrají hry s hypermuskulárními postavami alespoň 15 minut denně, mají nižší sebevědomí než ti, kteří takové hry nehrají.

reprezentují, je vzhledem k počtu žánrů, forem i politických cílů<sup>80</sup> počítačových her nemožné, a dokonce to není ani žádoucí. Cílem této části je tak spíše poukázat na obecnější charakteristiky a strukturální rozdíly, které počítačové hry replikují a vytvářejí také obecné společenské chápání konceptu „počítačové hry“<sup>81</sup>.

### 1.3.1. Herní narativy

Většinu narativů počítačových her lze z hlediska narativu popsat jako poměrně rigidní – obsahují tak stereotypní zápletky a archetypální vzorce i pointy. Pro počítačové hry tak v tomto smyslu platí podobné principy jako třeba pro filmy. Umožňují tak sice konstruovat zcela nové genderové identity a mezilidské vztahy, které jsou možné, ale nereálné a nerealizované, většinou to ale nedělají (Monaco et al. 2004, 261). „Není totiž 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 dílo odcizí zcela“ (Krobová 2014, 83). Ona svoboda tak proto zůstává především na straně strategií a hráčské interpretace, která bude diskutována v další kapitole.

Ve většině případů hráč ovládá mužskou postavu, a pokud se ve hře objeví ženy, jsou objektem, neherní postavou a hlavní odměnou hrdiny (Kennedy 2002) a často bývají zobrazeny jako tzv. „kráska v nesnázích“<sup>82</sup> (Vorderer a Bryant 2012), tedy postava, která má být vysvobozena mužským hrdinou.

Většina metanarativů tak v tomto smyslu tematizuje podobné či totožné vlastnosti, které jsou součástí konceptu hegemonické maskulinity. Tu lze shrnout do několika proměnných: je to absence emocí, soběstačnost, dominance a síla, tvrdost, odmítání homosexuality a femininních prvků chování (Connell a Messerschmidt 2005). Základní metanarativ většiny mainstreamových her pak vysílá podobné „úkoly“ – zabij, znič, kolonizuj, buď první a nejlepší a nevyužívej pomoci nikoho jiného.

Hry tak v tomto smyslu často tematizují maskulinně kódované atributy je například válka, soutěžení, sport, hromadění předmětů, a především vysoký stupeň násilí (Dietz 1998;

---

<sup>80</sup> Odlišná tak bude například reprezentace femininity a maskulinity ve nezávislé nízkorozpočtové feministické hře a hře, která je určena pro tradiční trh, byť se nemusí jednat o hru mainstreamovou.

<sup>81</sup> Viz „Poznámka o pozicionalitě“ v úvodu této práce.

<sup>82</sup> V angličtině „damsel in distress“.

Greenfield 1994). Nejde ovšem jen o obecné archetypální vzorce, podle Michaela Gilberta (2018) totiž v herním světě převažují hry, které zdůrazňují pozitivní vztah k riskantnímu chování jako je nerespektování pravidel silničního provozu, páchání zločinu nebo užívání drog a alkoholu. Hanniger (citován v Gilbert, Giaccardi, a Ward 2018) uvádí, že z analýzy 80 her, které získaly označení „pro náctileté“, odměňovalo 69 procent z nich zabíjení, 27 procent obsahovalo sexuální tematiku a 15 procent z nich propagovalo konzumaci alkoholu nebo drog už v první hodině hraní. V kategorii her pro dospělé se pak ve 100 procentech z nich objevilo násilí, v 39 procentech sexuální tematika a v 58 procentech užívání drog nebo alkoholu.

Gilbert ovšem také upozorňuje, že existují zcela protikladné studie, které buď potvrzují nebo vyvracejí vztah mezi těmito obsahy a skutečným chováním. Upozorňuje však, že určité nepřímé a poměrně komplikované vazby mezi těmito mediovanými obsahy a danými aktivitami v sociální realitě existují, a to především právě v konstrukci a posilování hegemonně-maskuliního narativu.

Jak již bylo řečeno, maskulinita je koncept relační a dynamický a musí být tak neustále znovu reartikulována a potvrzována. Hry tak slouží jako nástroj této artikulace, „pole sloužící k dokazování maskulinity“<sup>83</sup> (Healey 2016), jako imaginární a imaginativní prostor pro „digitální chlapectví“ (Burrill 2008a). Nejde přitom o chlapectví určené jen dětem, ale také mužům, tedy prostor, kde se z mužů opět stávají kluci (Burrill 2008b). „Digitální chlapectví je místo regrese, v němž muži mohou utéct od hrůz feminismu, třídních problémů nebo prosté odpovědnosti. V digitálním chlapectví mohou fantazírovat o jiných světech. Je to také místo, kde se neustále upřesňuje, co to znamená být mužem, a to prostřednictvím typicky maskulinních aktivit jako je válka, souboje, sport nebo příběhy o hrdinech“ (Disalvo 2008). I proto jsou tak obsahy výrazně toxické a toxicitu vyvolávají.

Derek Burrill (2008b) v tomto smyslu chápe herní obsahy jako nástroj iniciačních rituálů, v nichž se chlapci pomocí klasických maskulinních atributů jako je násilí nebo kompetitivnost stávají muži. Jenkins (2000) ostatně připomíná, že hry a hraní bylo odjakživa pro děti genderovaným prostorem pro rozvoj a definování vlastního genderu. Počítačové hry tak jsou tak v mnohém podobné aktivitám, které formovaly chlapectví v 19. století.

---

<sup>83</sup> V angličtině jako „proving grounds“.

Gareth Healey (2016) v podobném smyslu hovoří o „válečném hraní“, případně volněji jako „hraní na vojáky“<sup>84</sup>. Jde o hry, které nutně nereprezentují jen válečné postavy nebo narativy, ale spíš o principy her, které jsou výrazně antagonistické – tedy založené na soutěžení a konfliktu. „Cílem válečných her je srazit nepřítele k zemi, být k němu výrazně antagonistický“ (ibid.)

Vztah mezi militarismem a (re)konstrukcí maskulinity je ostatně hojně diskutován (Bulmer a Eichler 2017; Higate a Hopton 2005; Duriesmith 2019), navíc také s ohledem na to, jakou roli v tomto vztahu nově hrají právě hry (Healey 2016; Blackburn 2018; Burrill 2008a; Gilbert, Giaccardi, a Ward 2018). David Duriensmith (2019) v tomto smyslu dokonce upozorňuje, že profesionální vojáci jsou v popkultuře popisováni jako hrdinové a různé obsahy tak mladé muže lákají, aby se na tomto narativu podíleli. „Může jít o napodobování módy, životního stylu nebo třeba o členství v různých paramilitárních organizacích. Jde ale také o emulování hodnot a ideálů bojovníků, často právě pomocí militarizovaného kontextu jako je kompetitivní sport nebo počítačové hry“ (ibid, 253). Hry jako Call of Duty (2003-) tak slouží k reartikulaci tradičních forem maskulinity a jejich posilování (Blackburn 2018). Roger Stahl (2010) v tomto smyslu mluví o militarizovaných maskulinitách a systému militarizované zábavy<sup>85</sup> – z vojenství a války se tak, také prostřednictvím her, stává vzrušující zábava<sup>86</sup>.

Kromě toho, že je herní metanarativ výrazně maskulinní, je také heteronormativní. Většinu mainstreamových tak lze totiž, bez ohledu na to, v jaké době vzniknou<sup>87</sup>, jako heteronormativní označit (Shaw 2009). Podstata heteronormativity, která není nutně homofobní, tkví v tom, že heterosexuality, na rozdíl od homosexuality či dalších nenormativních forem sexuality, nevyžaduje žádný reálný důkaz. Je definována jako přirozená součást života, základní nastavení, jehož přítomnost není nutné dokazovat (Rich 2004). Příkladem může být například coming out, který lze i ze sémiotického hlediska chápat jako „přiznání“, zatímco jedinec s heterosexuální orientací přitom žádné odhalení dělat nemusí (Rubin 1993). Heteronormativita tak vyvábí „sexuální hierarchii“ (ibid.), která rozlišuje mezi

---

<sup>84</sup> V angličtině „war games“.

<sup>85</sup> V angličtině „military entertainment complex“.

<sup>86</sup> Herní společnosti ostatně spolupracují právě s americkou armádou, která využívá válečné hry (výměnou za financování vývoje) jako PR. Válečné hry tak lze v tomto smyslu chápat jako nový nástroj válečné propagandy (Halter 2002; Stahl 2010).

<sup>87</sup> Většina sociálně vědních prací, které se věnují reprezentaci v počítačových hrách, se věnují především hrám, které vznikly od poloviny 80. let (Rutter a Bryce, 2006). Podle Consalvo (2003) se především po roce 2000 začaly objevovat počítačové hry, o kterých lze hovořit jako o sexuálně stimulujících.

dobrým a špatným sexem, dobrou a špatnou sexuální orientací. Na prvním místě této hierarchie přitom stojí reprodukční, monogamní sex mezi dvěma heterosexuálními jedinci, jakýkoli jiný sex je pak definován jako špatný nebo případně „jiný“.

Jak upozorňuje Adrienne Rich (2004), heteronormativitu je tak nutné chápat jako politickou instituci, která se vědomě či nikoli podílí na udržování statu quo. Rich, která hovoří o „povinné heterosexuality“, dokonce heteronormativitu popisuje jako násilný diskurzivní nástroj, který má legitimizovat „práva mužů na fyzickou, ekonomickou a emocionální nadvládu nad ženami“ (2004, 653). Takové tvrzení lze ale považovat za příliš generalizující, nebere navíc v potaz jiné, nebinární sexuality a také fakt, že samotná maskulinita je dynamická a hierarchizující kategorie (Connell a Messerschmidt 2005). Heterosexualitu tak nelze chápat primárně jako explicitní mocenský nástroj, ale jako implicitní diskurzivní rámec, který prostupují všechny lidské činnosti.

Heteronormativní sílu je možné popsat v každodenní komunikaci, stejné vzorce ovšem přebírají i média. Včetně počítačových her. Kromě prostého faktu, že neheterosexuální postavy či svazky jsou v herním prostoru kvantitativně v menšině (Shaw 2009), heteronormativní logika funguje i v implicitním smyslu. „Heterosexualitu není nutné nijak dokazovat, queer interakce naopak chybí nebo jsou v určitém smyslu popsány jako výjimka či deviace“ (Consalvo 2003a). Heteronormativita se v tomto smyslu promítá jak do postav, které se ve hře vyskytují, ale také narativů, které hry nabízí.

postavy, které nemají v rámci narativu žádného partnera a ani nevykazují explicitní a stereotypní znaky, které by odkazovaly k neheterosexuální orientaci, jsou automaticky kódovány jako heterosexuální<sup>88</sup>. Nevyřčený heterosexuální a heteronormativní narativ je navíc motivací pro mnoho herních postav i v hrách, které romanci nezobrazují, anebo ji v sobě mají, ovšem v rámci hraní nemá žádný smysl a její implementace se zdá bezpředmětná. Princezna (skutečná nebo abstraktní, nevyřčená), je pak pro hráče hlavní odměnou. Například ve hře Harvest Moon: Back to the Nature (2000), jejíž podstatou je farmaření, je „výhrou“ nevěsta (Consalvo 2003a).

---

<sup>88</sup> Consalvo (2003a) zároveň upozorňuje, že absence milostného vztahu může ve stejnou chvíli znamenat potenciální prostor pro queer čtení takových postav. Tyto subverzivní strategie budou diskutovány v další kapitole.

Výše popsaný heteronormativní a maskulinní diskurz většinou působí pouze implicitně, je ovšem tak silný, že vystoupí z nevyřčené roviny a často získá i výrazně explicitních podob. Ty přitom nejsou často vedeny explicitně homofobně nebo misogynně, ale naopak nevědomou internalizací genderových norem nebo naopak strachem vývojářů z reakce publika (Shaw a Friesem 2016).

Rozlišení mužské postavy jako aktivní, hratelné a ženské jako pasivní tak třeba zpětně ovlivňuje i postavy, které byly vytvořeny jako zdánlivě androgynní. Atkinson Bonasio (2006) upozorňuje, že Například modrý ježek z populární hry Sonic the Hedgehog (1991) byl původně tvorem genderově neutrálním a populární byl u obou pohlaví. „Tato neutralita bohužel nesedla světu, kde i abstraktní figury musí být genderovány“ (Bonasio 2006, 4). Vývojáři se proto postupně rozhodli, že se z ježka stane muž, jeho maskulinita ale byla definována dodatečně 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.

Pravděpodobně ze strachu z negativní reakce hráčů (Shaw a Friesem 2016) se změnila také genderová identifikace postavy ve hře Super Mario Brothers 2 (1988) jménem Birdo. „V původním manuálu je Birdo popsán jako muž, který chce být ženou a přeje si, aby ho ostatní oslovovali Birdetto. Když ale hru začala distribuovat společnost Nintendo, u Birda už ve hře tento popis chyběl“ (Shaw a Friesem 2016, 3881). Podobně také v americké mutaci japonské hry Streets of Rage 3 (1994) zmizel boss jménem Ass, kterého lze popsat jako „velmi stereotypní homosexuální postavu, která běhala jako holka, smála se jako holka a měla holčičí manýry“ (ibid.).

Uvedené příklady jsou samozřejmě jen výsečí her, které vycházejí, navíc jsou více než 20 let staré. Otázkou tak zůstává, jak silné jsou tyto implicitní metanarativy založené především na rigidním chápáním genderového řádu, androcentrismu a heteronormativně, v současnosti a jak výrazně ovlivňují především současnou produkci her. Vzhledem k jejich diskurzivní síle je ale patrné, že nutně přecházejí i do mužských a ženských těl, jak z kvantitativního, tak

kvalitativního hlediska. Základní principy tak vyjadřuje jejich množství, to, jak vypadají, jak se v rámci cutscén<sup>89</sup> chovají nebo jaké strategie hráčům umožňují.

### 1.3.2. Postavy

V případě postav je herní svět maskulinní hned dvěma způsoby – z kvantitativního (počty postav) i kvalitativního (vzhled postav) hlediska. V prvním případě jde navíc o dvě situace. Zaprvé, počet všech mužských postav obecně převyšuje ty ženské (Dill 2005; Downs a Smith 2010; Ogletree a Drake 2007; Williams et al. 2009;). Zadruhé, muži výrazně převažují jako avataři, tedy hratelné postavy (Downs a Smith 2010; Martins et al. 2011; Beasley a Collins Standley 2002; Dietz 1998; Heintz-Knowles 2001).

Je ovšem pravda, že počet ženských postav, ať už hratelných či nikoli, postupně stoupá. V roce 1991 tak hry obsahovaly jen 8 procent ženských postav, které navíc nebyly hratelné, v roce 2001, tedy již před 14 lety, už bylo hratelných 54 procent hrdinek (Grimes 2003). Z jiného výzkumu (Heintz-Knowles 2001) ovšem vyplynulo, že ženy ve stejném roce tvořily jen 12 procent hratelných postav<sup>90</sup>. Společnost Electronic Entertainment Design and Research (citována v Chalk 2010) v roce 2010 analyzovala 669 akčních a RPG her a zjistila, že 300 z nich (45 procent) nabízelo možnost hrát za ženskou postavu ale jen 24 z nich (4 procenta) obsahovala tuto hrdinku exkluzivně bez možnosti si vybrat.

Množství ženských a mužských postav se navíc liší i při pohledu na odlišné žánry – v casual hrách (tedy v takových, které jsou kódovány jako hry pro ženy) tvoří 80 procent hratelných postav ženy, zatímco v mainstreamových „core“ hrách tvoří jen 46 procent (ibid.). Madeleine Messer (2015) také upozorňuje na to, že mužská postava je stále chápána jako ta defaultní<sup>91</sup>. Mezi 50 nejprodávanějšími mobilními hrami roku 2015 mělo 98 procent z nich mužskou postavu a 90 procent z nich bylo zdarma. Ženskou postavu nabídlo 46 procent her, navíc jen

---

<sup>89</sup> Jedná se o pasáž hry, která není interaktivní a hráč během které hráč neovládá postavu nebo neovlivňuje děj, jen sleduje „video“. Cutscéna tak většinou slouží právě k odvyprávění příběhu prostřednictvím dialogu mezi postavami, k představení nové mechaniky či prvků, k vyvolání pocitů, který by měl hráč v danou chvíli mít, k demonstraci důsledků akcí, které hráč učinil a které vedou k jeho potrestání nebo odměně (Hancock 2002). Fakt, že se jedná ve vztahu k hráčské aktivitě o pasivní momenty hry, ovšem komplikuje stále čtenější existence interaktivních cutscén, v rámci nichž má hráč možnost ovlivňovat jejich průběh a bez jehož zásahu cutscéna i hra jako taková nepokračuje. Využívá přitom tzv. quick time event mechaniky, v rámci níž musí hráč během cutscény mačkat správně jednotlivá tlačítka, aby postava učinila požadované úkony (Scheurle 2020).

<sup>90</sup> Různé statistiky přitom docházejí k různým číslům, které se liší podle použité metodologie a analyzovaného vzorku (tedy které hry analyzují – z jakých zemí nebo na jakých platformách).

<sup>91</sup> V češtině nepřesně jako „základní“, „původní“ – nepřesnost přitom pramení z faktu, že pojem „defaultní“ se často užívá právě v technickém a počítačovém diskurzu a značí základní tovární nastavení programu nebo hry.

15 procent těchto her bylo zdarma. „Hrát za dívku tak vyžadovalo utratit v průměru přes 7 dolarů navíc“ (ibid.).

Reprezentační výšeč může nabídnout i poměr ženských a mužských postav na herním festivalu E3. Jedná se o největší světovou událost roku, která jasně definuje celý herní průmysl, nastoluje agendu a stanovuje hry, o kterých se bude mluvit (Sarkeesian 2015). V posledních ročnících se množství ženských hrdinek v hrách prezentovaných na E3 pohybovalo v řádech procent (v roce 2015 to bylo 9 procent, v roce 2019 pak 5 procent<sup>92</sup>). „Když se podíváme na všechny hry, které se prezentovaly na tiskových konferencích E3, zjistíme, že ze 76 her mělo jen 7 z nich ženskou hrdinku – to je méně než 10 procent“ (Sarkeesian 2015). Množství mužských postav se pohybovalo kolem 50 procent, ale postupně klesá<sup>93</sup> na úkor situací, kdy si hráč může pohlaví avatara vybrat – tato možnost naopak od roku 2015 stoupá až na 65 procent v loňském roce. „Je pravda, že množství her, ve které lze ovládat postavy s různými gendery nebo si vybrat gender postavy roste. Svoboda sám se rozhodnout a vybrat si je obecný a vítaný trend“<sup>94</sup> (ibid.)

Ať už jsou výsledná procenta a zvolené metodologie jakékoli a ačkoli data naznačují, že počet ženských hratelných postav roste, obecně lze říct, že jich je stále méně než těch mužských. Výzkumy tak ukazují na systematickou „nadreprezentaci“ mužů, bělochů, dospělých a systematickou „podreprezentaci“ žen, Hispánců, původních obyvatel, dětí a starších lidí (Williams, Martins, et al. 2009).

Již dříve jsem přitom naznačila, že například množství ženských postav v hrách výrazně ovlivňuje hráčskou základu. Z výzkumu Quantic Foundry (Yee 2017c), ve kterém bylo dotazováno 1266 hráčů a hráček, vyplynulo, že přítomnost ženských postav ve hrách považuje za důležitou 89 procent hráček („velmi důležitou“ nebo „extrémně důležitou“) a 64 procent hráčů. Zároveň se ale hráči, kteří sami sebe označili jako „hardcore“ bez ohledu na gender shodli na tom, že ženské postavy považují za méně důležité než ty mužské. Také některé kauzy

---

<sup>92</sup> Po letech: 2015: 9 procent, 2016: 3 procenta, 2017: 7 procent, 2018: 8 procent, 2019: 5 procent (Sarkeesian 2015)

<sup>93</sup> Po letech: 2015: 32 procent, 2016: 41 procenta, 2017: 25 procent, 2018: 25 procent, 2019: 22 procent (Sarkeesian 2015).

<sup>94</sup> Teze o svobodě hráčů a možnostech vlastních strategií je základním argumentem další kapitoly, bude tedy podrobně diskutována.



posledních let<sup>95</sup> ukazují, že hráči ženské postavy ve hrách vyžadují a mají dokonce tu moc přesvědčit vývojáře, aby je do hry (dodatečně) přidali<sup>96</sup> nebo svá rozhodnutí alespoň reflektovali (Crecente 2014).

Jak bude diskutováno v další kapitole, gender avatara hraje poměrně zásadní roli v procesu identifikace, jenž se významně podílí na výsledném prožitku. Existence postavy s genderem, který odpovídá tomu hráčovu, tak může být, bez ohledu na to, jak stereotypně jinak vypadá, poměrně formujícím faktorem. „Dívat se na obrazovku a vidět se jako ženu bylo skutečně osvěžující. Jasně, že ty úkoly byly nerealistické, ale cítila jsem, že je to reprezentace mého já, mě jako ženy“ (hráčka citována v Cassell a Jenkins 2000, 3).

Není ovšem překvapivé, že tato otázka je výrazně genderována – zatímco ženám nebo LGBT hráčům záleží na tom, koho hrají a zda hry obsahují i ženy, muži tvrdí, že gender postav je pro ně irelevantní (Disalvo 2008). „Je typické, že bílí heterosexuální muži nevidí rasu nebo gender, protože jsou situováni do pozice, ve které jsou sociální normou a jejich chování je tedy považováno za měřítko normality“ (ibid.).

Podstatnější než to, kolik mužských a ženských (hratelných) postav hry nabízejí, je ale otázka kvalitativní – tedy to, jak tyto postavy vypadají. Muži jsou častěji zobrazováni jako hrdinové, mají více zbraní a schopností, jsou svalnatí a mocní. Ženy mají často doplňkové schopnosti, jsou atraktivní, sexy a nevinné, také mají méně oblečení (Miller a Summers 2007). Všichni jsou navíc většinou explicitně nebo implicitně heterosexuální (Shaw a Friesem 2016; T. L. Taylor 2012).

Videoherní postavy můžeme v tomto smyslu chápat jako “intersubjektivní artefakty, které jsou konstruovány a založeny na normativních abstrakcích těchto představ o ideálním subjektu” (Perron a Schröter 2016, 35). Jsou tak ironickým baudrillardovským simulakrem (Baudrillard 1994), obyvateli hyperreality, která prostupuje jak virtuální svět počítačové hry, tak svět „skutečný“. Podle Jeana Baudrillarda se již simulakrum vlastně stává oním originálem,

---

<sup>95</sup> Diskuze se rozmohla kolem titulů Far Cry 5 (2018) a Assassin's Creed: Unity (2014), která nabízela trojici téměř totožných mužských hratelných postav, což považovali mnozí hráči za zbytečné (Crecente 2014).

<sup>96</sup> Objevují se samozřejmě i protikladné argumenty – ve chvíli, kdy se ve hře objeví ženská postava, bývá kritizována s tvrzením, že v dané době/události/pozici se ve skutečnosti ženy neobjevovaly. Tento argument „historickou pravdou“ a realističností bývá používán i u ostatních menšin, které jsou podle publika v dané roli nepatřičné a jejich přítomnost je neadekvátní. Jde třeba o černošky ve hře odehrávající se ve středověku, vysoce postavené vojačky v rámci druhé světové války, atd. (Groux 2018).

je reálnější než realita sama (ibid.). V případě počítačových postav je to právě ona kopie, která je vlastním neexistujícím originálem. Neexistuje totiž 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 přáním a potřebami“ (Richard a Zaremba 2005, 283).

Jedná se tedy o poměrně absurdní typ simulakra<sup>97</sup> – podobně jako v animovaném filmu i v případě her chybí herec z masa a kostí, který toto simulakrum alespoň performuje<sup>98</sup>. Zatímco v animovaném filmu jde ovšem o simplifikaci a explicitní stylizaci (McCloud 1993), postavy v hrách se „snaží“ vypadat reálně a realisticky. Nejvlivnějším směrem je pro mainstreamové hry totiž právě fotorealismus. Ačkoli grafický styl mnoha herních titulů stále může volit stále spíš abstraktní ztvárnění nebo právě podobně jako animovaný film karikaturismus, hlavní proud videoherní produkce usiluje o co největší fotorealističnost (Vorderer a Bryant 2012; Egenfeldt-Nielsen, Smith, a Tosca 2013). Ostatně v rámci teorie remediace se vztah nového média k realitě odvíjí právě od jeho vztahu k těm stávajícím a dosavadní měřítkem realističnosti byl právě film. Pro vývojáře velkých her je právě v touze po vizuální opulentnosti a přiznání legitimitnosti her fotorealismus hlavní diskurzivní silou (Vorderer a Bryant 2012).

Fotorealismus tak vytváří iluzi reálnosti a přímého vztahu k realitě a hraje tak zásadní roli v tom, jak bude celá hra (prostředí nebo postavy) vypadat. Zároveň ovlivňuje to, jak budou hráči postavy vnímat – konkrétně v tom, jak „fyzicky“ budou hru prožívat a jak moc se budou cítit ponořeni<sup>99</sup>. Zároveň také fotorealistické hry důrazněji podporují nerealistická těla mužských a ženských těl a prohlubují nespokojenost hráči s jejich vlastními nebo případě s těly svých (potenciálních) sexuálních partnerů (Martins et al. 2009). Postavy totiž „vypadají“ opravdově a zakrývají tak svou nereálnost i nerealističnost.

---

<sup>97</sup> Baudrillard (1994) jej obecně definuje jako vyprázdněný obraz, pouhou formu bez obsahu, ikonu či nápodobu.

<sup>98</sup> Tuto myšlenku samozřejmě komplikuje fakt, že stále častěji využívají vývojáři při vytváření hry skutečné herce a pomocí metody motion capture snímají jejich pohyby. Tváře postav jsou tak výrazně modelovány podle skutečných lidských tváří, kteří je navíc i namlouvají.

<sup>99</sup> Neznamená to samozřejmě, že hra s nižším stupněm fotorealismu nebude imerzivní a hráči při jejím hraní nebudou cítit srovnatelné emoce. V případě fotorealismu jde ale především o onu „nebezpečnou“ iluzi skutečnosti, která u her přiznaně animovaných chybí.

V chápání ženských a mužských postav (tedy jejich vzhledu i chování) jako zhmotnění všech představ o ideální (či naopak nevhodné) reprezentaci maskulinity a femininity, je přitom klíčové znovu připomenout, kdo hry většinou vytváří – poměrně homogenní týmy složené z bílých heterosexuálních mužů. Počítačové hry tak představují velmi omezené spektrum reprezentací heterosexuální maskulinity a femininity z pohledu homogenních (mužských, heterosexuálních, bílých) skupin, sadu představ a fantazií o tom, co „tvoří“ ženu a muže. Jinak řečeno, vývojáři prostě produkují ten druh her, narativů, žen a mužů, které by sami rádi hráli (Cassell a Jenkins 2000).

Dmitri Williams (2009) se tak v tomto smyslu ptá na otázku, odpověď na níž sám naznačuje: vytvářejí vývojáři ženské postavy, které reprezentují objekt mužské touhy a mužské postavy, které jsou „o trochu lepší“ než průměrný muž a představují tak v zásadě realistický model, ke kterému se mohou vztahovat? „Možná, že tyto rozdíly jsou výsledkem fantazií vývojářů a zároveň představ o tom, co chce jejich publikum“ (ibid.). Mužské postavy jsou tak atraktivní tak, aby bylo přitažlivé je hrát, zatímco ženské postavy tím způsobem, aby bylo atraktivní je sledovat. Mužská přitažlivost je tak znázorněna svaly, které symbolizují sílu, agenci<sup>100</sup> a moc, s níž se mají mužští hráči identifikovat a ženská naopak přehnanou sexualizací, která slouží jako „fan servis“ pro mainstreamového hráče (Brice 2011). „Většina herních vývojářů tak vytváří přehnaně sexuálně přitažlivé ženy, ale nikoli muže“ (Williams, Consalvo, et al. 2009).

Takové tvrzení samozřejmě poněkud zastiňuje možnost, že extrémně sexualizované ženské postavy mohou být pro některé hráčky inspirativními modely, se kterými se chtějí identifikovat a že navíc, jak bude řečeno v první případové studii, může být v rámci hráčských strategií sexualizována i mužská postava. Jon Cogburn a Mark Silcox (2009) tak v tomto smyslu namítají, že hratelné postavy prostě musí být atraktivní bez ohledu na to, jaký gender performují. „Je možné, že popisování lidských bytostí jako částečných objektů je prostě univerzálním a nevyhnutelným rysem lidských mentálních životů,“ vysvětlují (2009, 68). Zásadní rozdíl je ale právě v oné mocenské nerovnováze a povaze hegemonního čtení i toho, jak, kým a pro koho je tato „atraktivita“ definována. Z maskulinního a toxického nastavení celé herní kultury a z toho vyplývající mocenské nerovnováhy v ovládnutí, definování a ovládnutí těchto postav a

---

<sup>100</sup> Janet Murray agenci definuje jako „uspokojivou mocí vykonávat smysluplné akce a vidět výsledky svých voleb a rozhodnutí“ (1998, 126). Pojem lze do češtiny přeložit jako jednání, ponechávám ale anglickou verzi, protože je přesnější – lépe postihuje onu moc a možnost jednat, nikoli jednání samotné.

toho, kdo dané postavy vytváří, totiž jasně vyplývá, že sexualizace muže v rámci obsahu chybí a v rámci hráčských strategií jde v zásadě o subversivní čtení/hraní.

#### 1.3.2.1. *Femininita*<sup>101</sup>

Ženské postavy v počítačových hrách mají obecně ambivalentní status (Kennedy 2002). Představují totiž nový druh femininity, která určitým způsobem koresponduje s feminismem (aktivita v kontrastu s femininní pasivitou) a zároveň je výrazně konzervativní a reartikuluje tak stereotypy spojené s genderem, etnicitou nebo věkem (Inness 2004, 6).

První společnou charakteristikou ženských postav je jejich krása. 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 nebo nadváhu. Mají průměrně větší hlavy a ňadra a užší pas a boky než průměrná americká žena (Ratan et al. 2015). Ačkoli jejich tělo signalizuje sklony k anorexii (Cogburn a Silcox 2009), ponechává si výrazné ženské křivky. Splňují tak štíhlý ideál, které prezentují i ostatní mainstreamová média a který málokterá hráčka her sama splňuje (Martins et al. 2009). Ukazuje se navíc, že ačkoli jsou jak mužské, tak ženské postavy nerealistické, mužská herní těla by mohla ve skutečnosti existovat a u ženských těl to neplatí (Williams, Martins, et al. 2009; Martins et al. 2009). Melinda Burgess (2007) navíc zjistila, že toto přehánění je o to větší, pokud se jedná o hlavní hratelnou postavu.

U ženských postav je právě tak nejdůležitější vzhled, který je definován především fyzickou krásou<sup>102</sup> a ostatní vlastnosti, které ke svým výkonům skutečně potřebují (tedy síla a fyzické schopnosti), jsou kráse podřízeny a nesmí narušovat jejich femininitu – s rostoucími svaly totiž klesá přitažlivost žen (Kennedy, 2002). Ženské postavy tak nemají na rozdíl od těch mužských takovou svalovou hmotou, aby byly schopny výkonů, které podávají. „Svalnaté či nehezké ženské hrdinky tak zůstávají jen občasnou humornou kuriozitou a dokonce i mimozemšťanky nebo obludy, které jsou kódovány jasně femininně, jsou svým způsobem krásné – mají štíhlé ženské tělo a velká ňadra“ (Krobová 2014, 23).

---

<sup>101</sup> Tato část čerpá také z mé vlastní diplomové práce Genderová analýza ženských hrdinek v počítačových hrách, která byla na FSV UK obhájena v roce 2014. Nepoužívám ovšem doslovné pasáže (pokud ano, tak jde o řádnou citaci s uvedením diplomové práce jako zdroje), ale pouze zdroje, argumenty a částečně i strukturu. Všechny argumenty jsou navíc aktualizovány o současné studie a některé koncepty jsou v této práci uvedeny poprvé.

<sup>102</sup> 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 tílkem a pleší, u ženské varianty tyto možnosti chybí.

Právě ňadra, byť se v průběhu let průměrně zmenšují (MacCallum-Stewart 2014), jsou hlavním atributem a symbolem ženské krásy v hrách, zároveň prvkem, který nejméně odpovídá realitě (Burgess, Stermer, a Burgess 2007; Hernandez 2015). Patricia Hernandez (2015) navíc připomíná neobvyklou péči, která je při vytváření ženských postav věnována „fyzice ňader“ (ibid). Ty se často u ženských postav pohupují nebo třesou, přičemž tento pohyb zcela neodpovídá fyzikálním vlastnostem těch skutečných. „Připomíná to spíše fantazii ňader. Stejně, jako si pamatujeme rty červenější, vidí vývojáři ňadra větší a pohyblivější, než ve skutečnosti jsou“ (ibid).

Druhým společným znakem ženských postav, které s krásou úzce souvisí, je jejich oblečení, které je často odhalující a provokativní (Beasley a Collins Standley 2002; Dietz 1998; Heintz-Knowles 2001; Thompson, Tepichin, a Haninger 2006). „Často mají krátké rukávy a šortky, odhalené ruce a 41 procent z nich má takové oblečení, které zdůrazňuje především jejich abnormálně velká ňadra“ (Beasley a Collins Standley 2002, 289). Zatímco u mužských postav je oblečení ryze praktické (funkční pevné brnění, vojenská uniforma s kapsami), ženské oblečení je naopak především vizuálně výrazné a nepraktické nebo je alespoň neprakticky transformováno - vojenská uniforma je částečně rozepnutá a latexová nebo ji doplňují vysoké podpatky (Krobová 2014). Opakuje se také užívání „skromného brnění“<sup>103</sup> popisovaného někdy jako „kroužkové bikiny“<sup>104</sup> (Griner 2013). Jde o vizuální charakteristiku, která je u ženských hrdinek v různých (především fantasy) obsazích jako jsou filmy, hry nebo komiksy popisována už od 60. let 20. století. Lze je popsat jako estetické a dekorativní části brnění, které ztrácí původní účel chránit lidské tělo, ale pouze esteticky zakrývají bradavky a klín.

Třetím hlavním atributem ženských postav je mládí. Westward (citována v Richard a Zaremba 2005) upozorňuje na to, že věk 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 – proto jsou stárnoucí ženy často ve hrách v rolích bossů jasně odkazujících k archetypu čarodějnice (Krobová 2014).

Diskurzivní síla mládí je tak silná, že u některých ženských postav tak dokonce dochází k „omlázování“ – Lara Croft ze série Tomb Raider (1996-) tak například v rebootu z roku 2013,

---

<sup>103</sup> V angličtině „scanty armor“.

<sup>104</sup> V angličtině „chainmail bikini“.

který z ní udělal mnohem realističtější a méně sexualizovanou postavu, omládla z hypotetických 40 let, kterých by v té době dosáhla, na pouhých 20 let<sup>105</sup> (MacCallum-Stewart 2014). V sequelech bojových her jako je Soulcalibur (1995) nebo Tekken (1994) navíc mužské postavy stárnou, ale ty ženské zůstávají pořád stejně mladé, případně jsou nahrazeny svými dcerami.

S mládím hrdinek je ale jinak spojen fakt, že jsou většinou svobodné, bezdětné<sup>106</sup> a implicitně heterosexuální. Claudia Herbst (2003) dokonce tvrdí, že hrdinky dokonce ani nejsou schopné děti zplodit. „Jsem kyborgem, který nemá žádné reprodukční orgány a odpadá tak u nich otázka menstruace nebo potenciálního mateřství“ (2003, 33). Ženská těla tak mají vysílat impulsy, které by k reprodukci vedly (plné rty, široké boky, velká ňadra), biologicky toho ale schopné nejsou (Krobová 2014).

„Počítačové hrdinky tak nejsou symbolickými manželkami ani matkami, jsou mladé, dostatečně silné, aby obstály, ale stále byly krásné. Zůstávají pouze milenkami – potenciálně stále k dispozici svým hráčům a jejich fantaziím“ (Krobová 2014, 28). Jsou tak permanentním potenciálním objektem, přitažlivým tělem určeným pro konzumaci ve smyslu, o kterém v rámci filmu mluví prostřednictvím konceptu male gaze Laura Mulvey (2009). „Je to monstrózní výsledek vědy: idealizovaná, věčně mladá žena, ohebná a perfektně vycvičená technoloutka, která je stvořena jen pro mužský pohled<sup>107</sup>“ (Schleiner 2001, 222).

Krása hrdinek je totiž zároveň silně sexualizovaná. Karen Dill (2005) v tomto smyslu rozděluje tři způsoby stereotypního zobrazení žen ve hrách: sexualizované, spoře oděné a krásné. Její analýza odhalila, že 80 procent všech žen odpovídají alespoň jednomu z těchto zobrazení a více než čtvrtina splňují všechny tři podmínky najednou. Dá se tedy říci, že sexualizace je tvořena či podpořena jak fyzickou krásou, tak menším množstvím oblečení a nerealistickými proporcemi (Downs a Smith 2010) nebo/a sexuálně sugestivním chováním (Thompson,

---

<sup>105</sup> Dochází tak přitom k disonantní nekoherenci v její osobní historii – hry se totiž odehrávají v současnosti, přesto je v ní ještě mladší než v „původní“ historii z 90. let.

<sup>106</sup> Výjimku tvoří například hra Mortal Kombat z roku 2015 pak hráč může ovládat jak matku (Sonya Blade), tak dceru (Cassie Cage) – bojovat dokonce mohou proti sobě.

<sup>107</sup> Znovu je potřeba zdůraznit, že takové tvrzení poněkud zastiňuje možnost, že tyto stejné ženské postavy mohou být pro některé hráčky inspirativními modely, se kterými se chtějí identifikovat a že navíc, jak bude řečeno později v první případové studii, může být takto „k dispozici“ i mužská postava. Fakt, proč tuto dynamiku zdůrazňují právě v části věnované ženským postavám, plyne právě z maskulinního a toxického nastavení celé herní kultury a z toho vyplývající mocenské nerovnováhy v ovládání, definování a ovládání těchto postav.

Tepichin, a Haninger 2006). Karen Dill (2005) v tomto smyslu upozorňuje, že převažujícím motivem zobrazování žen ve hrách je kombinace agrese a sexu, tedy jakási „erotizovaná agrese“. Podobně pak chování postav popisuje i Claudia Herbst: „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 výraz je vzteklý. Užívá si svou nadřazenost“ (2003, 30).

Tuto výraznou sexuální agresivitu lze definovat archetypem dominy, kterou Efrat Tseëlon (2001) definuje jako symbolické ztělesnění agresivně sexuální ženy. „Ženské postavy jim odpovídají 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<sup>108</sup>, které jsou výrazně sexualizovány“ (Krobová 2014, 33). Typickým oděvem je přitom kombinéza, která se do popkultury ze samotné sexuální praktiky dostala v 60. letech. „Poskytuje vizuální přístup k ženskému tělu, ale zároveň brání přímému kontaktu stejně, jako tomu bylo původně v sadomasochistických praktikách“ (Tseëlon 2001, 75). Symbolické zbraně tak nahrazují zbraně skutečné, podvazkové pásy pak pouzdra na revolvery na bocích.

Jak již bylo naznačeno, tato silně sexualizovaná dominance ovšem v rámci počítačové hry nabývá zcela nových kontextů. Je totiž nutné si uvědomit, že sadomasochistické násilí je v rámci herního narativu skutečně „reálné“ – ženské postavy ho totiž páchají stejně reálně jako postavy mužské. „Chování dominy tak v tomto smyslu není pouhým spektaklem, hrou, ale skutečnou součástí identity ženských postav, skutečným dominantním chováním v dominantní pozici. Tomu tak proto odpovídá a chování ženských hrdinek, které tak vykazuje nejen onu performativní, koketní dominanci, ale dominanci skutečnou“ (Krobová 2014, 33).

Hrdinky jsou tak sice krásné, přitažlivé a nesporně jsou tak svými těly ženami, na archetypální rovině se však genderová identita ženských postav tříští – jejich chování je výrazně dominantní, jejich samotné jednání (ať už v rámci cutscén nebo v rámci samotného hraní) pak často vykazuje jasně maskulinní vlastnosti. Podle Naomi Schleiner (2001) se dokonce v podstatě jedná o výrazně maskulinního muže v naopak výrazně femininním těle.

Status ženských hrdinek je tak výrazně ambivalentní – ačkoli jsou sexualizované a splňují nerealistické normy krásy, jejich v zásadě maskulinní či maskulinizující chování lze v určitém

---

<sup>108</sup> Vysoké boty, kůže nebo latex, sešíváné kalhoty, punčochy nebo rukavice bez prstů.

smyslu chápat jako emancipační – vystupují ze stínu pasivity a role oběti. Ostatně i sexuální agresi lze chápat jako znak vlastní agence (Krobová 2014). Helen Kennedy (2002) tyto ambivalentní postavy, které svými schopnosti podkopávají konvenční chápání ženské role, popisuje jako „ohromující těla“<sup>109</sup>. Navíc i krásné a vyzývavé postavy mohou být pro hráčky emancipačním modelem. „Mohou tak poskytovat iluzi kontrolovatelnosti a zároveň být autonomní postavou, která umožňuje jiné interakce“ (Krobová 2014, 70).

Syntagmatickým příkladem tohoto ambivalentního statusu je právě již zmíněná Lara Croft. Ta je chápána jako jedna z nejznámějších počítačových postav vůbec, ikona, která překročila herní svět a stala se součástí popkulturního kánonu, zároveň je ale považována za zosobnění a metaforu otázky sexistického přístupu k ženským hrdinkám (Kennedy 2002). Její status je ale přitom více než rozporný – lze ji chápat jako silnou feministickou hrdinku, misogynní fetiš a až parodické ztělesnění konceptu male gaze (Mulvey 2009), zároveň ale jako queer kyborga, který je otevřen odlišným strategiím a interpretacím (Schleiner 2001). Vše navíc komplikuje fakt, že postava kritizována za svůj vzhled prošla v roce 2013 zásadní proměnou. „Arogantní akční hrdinka s biologicky nerealistickými proporcemi byla nahrazena mladou fit dvacátnicí, která má hodně peněz a ideálů, ale nepříliš zkušenosti“ (MacCallum-Stewart 2014). Nová Lara Croft tak má mnohem méně sebevědomí a projevuje mnohem více emocí jako je nejistota, strach nebo obavy<sup>110</sup>.

Z určitého pohledu lze ovšem tento krok chápat jako regresivní – zatímco původní Lara Croft chováním neodpovídala stereotypním prvkům femininity a chovala se sebevědomě (byť to bylo sebevědomí jasně maskulinní), ta nová performuje chování, které je z hlediska genderu chápáno jako výrazně femininní. Takový prvek je problematický především v kombinaci s představou, že je vizuálně mnohem realističtější a její proporce více odpovídají „skutečným“ ženám. Jako stejně realističtější a více odpovídající skutečným ženám totiž může být chápáno právě i chování (tedy projevy slabosti, emotivnost atd.). I přes všechny emancipační změny navíc Lara stále zůstává mladá, krásná a svým způsobem výrazně přitažlivá.

---

<sup>109</sup> V angličtině „stunning bodies“.

<sup>110</sup> Scenáristka hry Rhianna Pratchett dokonce zvažovala, že z Lary udělá prostřednictvím scénáře explicitní lesbu (Lejacq 2013). To se nakonec nestalo, hra ale obsahuje tolik polysémních pasáží (např. příběh o záchraňování nejlepší kamarádky/princezny), že lze velmi jednoduše Laru číst jako lesbu.



Právě důraz na mesianistickou obětavost a vztahovost v protikladu k fyzické zdatnosti a statečnosti přitom patří k základním atributům ženského hrdinství v popkultuře (Polster 1992). Carol Gilligan (2001) v rámci feministické analýzy etiky v tomto smyslu hovoří o etice spravedlnosti, jež je automaticky chápána jako maskulinní varianta, a etice péče, která je stereotypně připisována ženám. Zatímco první jmenovaná se soustředí na univerzalistické hodnoty, individualismus a racionalismus, druhá je konceptem vztahovým, souvisí se sebeobětováním a vytvářením dobrých vztahů a je tedy výrazně femininní. „Takovému popisu odpovídají silné popkulturní hrdinky 20. století. Byly atraktivní, emotivní, byla pro ně primární péče a vztahy a boj byl až poslední možností“ (Labre a Duke 2004, 138).

Ženské hrdinky jsou pak i v pojmání těchto principů ambivalentní – zatímco v rámci cutscén často stále odpovídají stereotypu o větší citovosti a péči, v rámci samotné performance hraní tuto dualitu principiálně potlačují. Podle Marty McCaughey (1997) je tak zásadní, že se násilí stává pro ženy stejně legitimním nástrojem, jakým je pro muže a svou samotnou existencí dekonstruuje představu o tom, že by jako ženy měly řešit věci nenásilně, laskavostí a empatií. „To, že ženy (tedy ženské postavy i ženské hráčky) využívají násilí a jsou stejně „tvrdé“ jako muži bez ohledu na kritiku násilí jako takového lze chápat jako pozitivní krok – kulturní standardy totiž dosud srovnávaly ženství s laskavostí, nenásilím, slabostí a neschopností a mužskost se silou, chladným rozumem a agresí“ (Krobová 2014, 72).

S rostoucím počtem hráček, vývojáček i ženských postav a stále důraznějších diskuzí o genderu v hrách navíc klesá míra sexualizace a stereotypizace ženských postav – zatímco ještě mezi lety 1990 a 2005 se zvýšila, od té doby je možné častěji vidět ženské postavy, které nejsou primárně sexuálními objekty (Lynch et al. 2016), a to především v hrách, které jsou označeny jako „pro děti“ nebo „náctileté“ nebo v rámci žánru RPG, který je často vyhledáván právě ženami. Sexualizace ženských postav tak zůstává intenzivní právě v akčních a bojových hrách, tedy v žánrech, které jsou spojeny právě s agresí a nejlépe potrhávají narativy hegemonické maskulinity, zároveň je nejvíce patrné, že jejich vepsaným čtenářem je muž (ibid.).

Kennedy (2002) také upozorňuje na to, že se objevují snahy definovat ženské postavy buď jako pozitivní modely nebo sexuální objekty, mohou být ale obojí najednou. Snahy vidět je pozitivně jsou ovšem poměrně subversivní aktivitou a hledat argumenty pro takové optimistické a apologetické tvrzení je obtížnější. Alternativní výklady o reprezentaci a hraní

ženských postav navíc nijak nevyklučují a neoslabují kritiku, která je vzhledem k mocenským strukturám legitimní (ibid).

Ženské postavy, tyto nové hybridy přitažlivých a atraktivních žen, které ovšem vykazují maskulinní vlastnosti a charakteristiky, tak prožívají neustálé pnutí mezi sexistickým a progresivním a jejich samotná existence permanentně rekontextualizuje dané hranice, aby dosáhla nutné rovnováhy obou přístupů. Maskulinní chování je tak ve stejnou chvíli 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 vykazuje, je to právě tělo, které je okamžitě vyvrátí. Sherry Innes (1999) tento jev vysvětluje konceptem tzv. pseudotvrdé hrdinky<sup>111</sup>. „Tím, že se pokračuje zdůrazněním sexappealu a ženského vzhledu, méně to ohrožuje genderový řád“ (Innes, 1999: 52). Jakékoli případné vyzývání genderových stereotypů tak stejné stereotypy pouze znovu potvrdí. 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 Inness 2004, 6).

Nejedná se tak v důsledku o dominantní chování, které by jakýmkoli způsobem ohrožovalo nebo narušovalo stávající genderový řád. „Přes svou reálnost zůstává pouze erotickým performativním aktem, sexuálním vábením, onou sadomasochistickou praktikou, v níž hráč pomocí ženského těla ubližuje nejen jí, ale i ostatním. 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“ (Krobová 2014, 37).

To samozřejmě nahrává násilí, které je na virtuálních ženách pácháno – to sice samozřejmě může být (a je) pácháno na komkoli (tedy i na mužských postavách), navíc „pachatelem“ může být muž i žena, vzhledem k patriarchálním mocenským strukturám má ovšem právě násilí na ženách specifický status. Zcela specifické je ubližování hratelným postavám – díky možnosti ovládat ženskou (nebo mužskou) postavu, rozhodovat, zda skočí či neskočí, ale také zemře či nezemře, existuje možná strategie, v rámci níž si hráč/hráčka užívá hru opakovaným a cíleným zraňováním nebo zabíjením své postavy, ať už se jedná jen o humor nebo kompenzace různých

---

<sup>111</sup> V angličtině „pseudo-tough“.

skutečných frustrací (Krobová 2014). Tuto strategii lze přitom chápat jako reinterpretaci konceptu male gaze (Mulvey 2009), který tak nabyde poměrně paradoxních rozměrů<sup>112</sup>.

„Běžnější“ je ovšem násilí, které je pácháno na nehratelých ženských postavách – to je o to problematičtější, že jde většinou o postavy, které nejsou ozbrojené a neznamenaají pro hráče hrozbu. V rámci herních mechanik jsou zabíjeni právě především muži - právě oni jsou totiž nebezpeční nepřátelé, které je třeba v cestě za splněním mise zlikvidovat<sup>113</sup> (Warren 2013; Schleiner 2001). Dochází tak logicky většinou k situacím, kdy se muži ozbrojením zabíjejí navzájem nebo ozbrojené ženy zabíjejí ozbrojené muže.

Násilí na „neozbrojených“ ženách je relativně kontroverzní situace, přičemž problematičtější je už samotná možnost těmto „civilistkám“ ubližovat – většinou se tak nejedná o úkol nebo cíl, který vede ke splnění dané mise, ale spíš o možnost, kterou hráči objeví a v rámci toxické herní kultury ji využívají. Z více než 20 let starého výzkumu Nancy Dietz vyplynulo, že v 80 procentech her je prezentováno násilí a agrese, přičemž 21 procent takových útoků míří právě na zobrazené ženy (Dietz, 1998). Kritizovány jsou pro násilí páchaném na neozbrojených ženách i současné hry – například zabíjení erotických tanečnic v *Hitman: Absolution* (2012) (Chmielarz 2015), kolemdoucích žen v *Grand Theft Auto* (1997)<sup>114</sup> (Makuch 2014) nebo ve hře *Read Dead Redemption 2* (2018) (Henricksen a Guggisberg 2018).

Ženské postavy jsou tak nástrojem různých fantazií o znásilnění<sup>115</sup>. Jedná se o heterosexuální představu o znásilnění ženy, přičemž za vzrušující je považován právě její nesouhlas a zraňování, případně její znásilňování, které přeroste v souhlas a participaci (Bader 2002). Tyto fantazie jsou navíc v několika případech přímo součástí herních mechanik. Humoristická hra *Custer's Revenge* (1982) obsahuje také scény se znásilněním původní Američanky (Frost 2016). Cílem hry *Rapelay* (2006) je zase znásilnit matku a její dvě dcery. „Vše je graficky znázorněné, včetně vašeho skóre a pokroku v rámci hry. Můžete ženu také oplodnit nebo jí nechat potratit“ (Dill-Shackleford 2010). Ve hře *Stockholm: An Exploraition of True Love* je cílem unést a sexuálně a psychicky trýznit mladou ženu a zároveň v ní vyvolat Stockholmský

---

<sup>112</sup> Bude diskutováno v další kapitole.

<sup>113</sup> Schleiner (2001) tvrdí, že nepřátelé v počítačových hrách, kteří jsou genderováni, jsou vždy muži. Výjimku tvoří několik ženských bossů a zombie, které už ovšem za lidské bytosti považovat nelze.

<sup>114</sup> Kritika toho, že hra takové násilí umožňuje, dokonce vedla k tomu, že byla hra v Austrálii zakázána (Makuch 2014).

<sup>115</sup> V angličtině „rape fantasies“.

syndrom (ibid.). Hra Rape Day je zase popisována jako vizuální novela, která se odehrává během zombie apokalypsy a v níž hráč ovládá sériového sexuálního útočnicka. Následně po vydání hry se ovšem objevila petice, po níž se objevilo přes 8000 podpisů a ne jejímž základě společnost Steam stáhla hru ze své nabídky (Maguire 2019).

Na příkladu poslední jmenované hry se ukazuje, že tituly, jejichž jádrem je násilí páchané na ženách/civilistkách jsou i v rámci toxického herního prostředí považovány za kontroverzní. Je také nutné dodat, že se jedná o výjimečné a extrémní případy. Mnohem častější a problematičtější je ono „běžné násilí“<sup>116</sup>, které hra umožňuje a kterého může hráč využít (Dill-Shackelford 2010). Victoria Beck (2012) tak ve své experimentální studii zjistila, že se zobrazováním násilí páchaném na ženách v hrách roste statisticky přijímání a potvrzování mýtů o znásilnění<sup>117</sup> ve společnosti. John Colwel a Christopher Ferguson (2020) ale naopak zjistili, že korelace mezi hodnocením skutečného genderovaného sexuálního násilí a násilím páchaným v hrách je téměř nulová.

#### 1.3.2.2. *Maskulinita*

Stereotypní zobrazování se netýká jen ženských postav, ale také těch mužských. Stejně jako v případě ženských postav jsou idealizovaným typem muže, navíc ideálem vytvořeným lidmi s úzce specifikovanou demografií.

Pokud budeme hovořit o všech mužských postavách, které se ve hrách objevují, pravidla pro reprezentaci maskulinit jsou z principu mocenské nerovnováhy mnohem volnější a umožňují zobrazení různých forem maskulinit - objevují se tak častěji muži, kteří nesplňují normy krásy (mají nadváhu, jsou abnormálně velcí nebo příliš hubení) ani charakterové definice „skutečného muže“ (Brice 2011). Zásadní ale je, že pokud nějak výrazně vybočují ze standardů mužské krásy, jedná se většinou o vedlejší, navíc komickou postavu, a nikoli o avatara (Martins et al. 2011). U něj totiž vzhled i povaha naopak podléhají striktním pravidlům a jsou naopak výrazně uniformní (Martins et al. 2011; Shaw-Williams 2014).

Mužští avataři jsou tak ve srovnání s průměrným reálným mužem svalnatější (Miller a Summers 2007), mají širší hrud' a užší pas (Martins et al. 2011). Nicole Martins (2011) ve své

---

<sup>116</sup> V angličtině „casual violence“

<sup>117</sup> Tedy tvrzení, že existují typy žen, které jsou „neznásilnitelné“ nebo si znásilnění zaslouží (prostitutky, pornoherečky) nebo že existují okolnosti, které vinu násilníka relativizují (alkohol, opuštěné temné uličky, vyzývavé oblečené oběti, zdánlivý souhlas oběti, který se v průběhu mění na odmítání atd.)

analýze ženských a mužských těl v hrách zjistila, že roli hraje i realismus hry. Nereálné muže s nereálnými proporcemi zobrazují především hry s nižším stupněm realismu, s rostoucím realismem naopak množství svalů klesá. Přesto jsou postavy v hrách větší než průměrný Američan, v průměru mají o 6 procent větší hrudníky a o 14 až 16 procent širší boky. „Videoherní postavy reprezentují těla, která by reálný a zdravý muž mohl mít a lze jich dosáhnout bez suplementů nebo extrémního posilování“ (Martins et al. 2011, 45)<sup>118</sup>. Jejich těla jsou spojením protikladných vlastností jako je štíhlost, nerealistická síla a muskulatura (Mishkind 1986; Martins et al. 2011; Greenberg 2003), přičemž tyto vlastnosti jsou definovány jako atraktivní.

S muskulaturou mužských avatarů je inherentně spojen i jejich charakter. Naplňují tak výše popsany koncept hegemonické maskulinity (Connel a Messerschmidt, 2003), který chápe maskulinitu jako esenciálně násilnou, neemotivní, sexuálně agresivní a přímo spojenou se vzrušením z nebezpečí. Muži jsou tak často jsou zobrazováni jako agresivní (Dill 2005; Miller a Summers 2007; Ogletree a Drake 2007) či hypermaskulinní – podle Dilla (2005) se maskulinita spojená s agresí a přeháněním maskulinních prvků objevuje u 33 procent her. Monica Miller a Alicia Summers (2007) navíc upozorňují, že současné mužské postavy důrazněji projevují hněv, méně naopak radost nebo bezbrannost. Podle Davida Houghtona (2010) tak jde často o „typ pravěkého lovce, se svaly tak velkými, že znemožňují pohyb rukou, krkem tak svalnatým, že se nemůže otáčet a emoční škálou omezující se na agresivní grimasu“ (ibid.). Paul Tassi (2013) v tomto smyslu také upozorňuje, že muži jsou často zobrazováni v několika rolích – „jako lháři, podvodníci, špatní manželé a otcové nebo psychopati“.

Výsledkem tohoto diskurzivního působení je tak často nejen výrazný fyzický zjev, ale také nedostatek vnitřních charakteristik. Taková konstelace má hráčovi umožnit, aby se lépe vtělil do postavy – jedná se tak o ideální „tělo“, do které hráč implementuje svou vlastní osobnost. „Zajímavé a barvitě osobnosti jsou tak doménou nehratelných postav, které jsou originální a na rozdíl od mužských avatarů nezapomenutelné“ (ibid.).

Hannah Shaw-Williams (2014) v tomto smyslu hovoří o tropě „průměrného chlápka“<sup>119</sup>, defaultním modelem muže, který se objevuje ve většině her. Většinou se podle ní jedná o

---

<sup>118</sup> Autoři ale také ve stejné studii zjistili, že těla žen jsou oproti tomu nerealistická. „Nabízí se proto otázka – proč herní designeři vytvářejí idealizované ženské postavy, ale realisticky vykreslují ty mužské?“ (2011, 50).

<sup>119</sup> V angličtině „average hero“.

hnědovlasého muže s atletickou postavou, svaly a zamračeným výrazem. „Jeho hněv se pohybuje na škále od ‚trochu‘ k ‚velmi‘ (často je spojen s vraždou/únosem jeho ženy/příteklyně). Občas má dovoleno být vtipný nebo okouzlující, ale pouze pokud je jeho humor alespoň lehce ironický. Nikdy nepropadá panice, ani když na něj útočí tuny vojáků, bomby anebo ho požírají mimozemšťani“ (ibid.). Podle Shaw-Williams není unifikovaný vzhled avatarů překvapivý – vzhledem k tomu, že má být přitažlivé je hrát (nikoli se na ně primárně dívat), je podle Shaw Williams (2014) logické, že vypadají víceméně podobně<sup>120</sup>.

Jamin Warren (2013) navrhuje číst tyto opakující se charakteristiky jako projev a důsledek krize maskulinity – jsou tak metaforou hlubších obav a problémů, ať už je nevědomě cítí sami vývojáři nebo jsou přítomny ve společnosti jako takové. Jde především o „nepřiměřené nároky na tělo nebo na neochotu a neschopnost vyjadřovat emoce nebo tlak na to nikdy nepropadat panice, vzmužit se a být vůdcem“ (ibid.). Warren také upozorňuje, že jsou to právě muži, kteří jsou ve hrách většinou zabíjeni, zatímco ženy a děti jsou chráněny, nebo je to alespoň úkolem mužských postav. „Postavy nám ukazují, co od nás společnost chce, jaký má být dobrý muž – vždy se má obětovat, má vést, nikdy si nemá stěžovat a má vědět, co dělat,“ dodává (ibid.).

Je navíc důležité upozornit, že mužské postavy nejsou v obsazích sexualizovány, minimálně ne stejným způsobem jako ty ženské (Douglas 2016; Brice 2011; Cox 2011). Nejde přitom o to, že by je jako sexuální objekt nemohli vidět hráči a hráčky, tento fakt směřuje primárně k obsahům a hegemonickému čtení. „Protože pornografie běžně cílí na homosexuální a maskulinní konzumaci, její politika přechází do her a ovlivňuje způsob, jakým jsou zobrazeny ženy i ostatní muži. Kompletní obrázek toho, jak probíhá sexualizace postav v hrách, bychom tak dostali jen tehdy, pokud bychom analyzovali pornografii, která je určena pro ženy nebo homosexuální muže“ (Brice 2011).

Nedostatek této sexualizace je podle Mattie Brice důsledkem převahy mužů v produkci her, ale také mezi hráči – přílišná sexualizace by pak při hraní takových obsahů vedla k pocitu, že by se hráči, kteří by takové sexualizované postavy ovládali, cítili jako gayové. „Pokud je mužská postava sexualizována, je tak činěno v rámci humoru a tato sexualizace je absurdní až

---

<sup>120</sup> Podobně na unifikovanost trop týkajících se mužského vzhledu, charakteru i příběhu mužských avatarů upozorňuje nezávislá designérka Anna Kreider (citována ve Wilbur 2018). Vytvořila tak bingo, které mapuje nejobvyklejší tropy s nimi spojené – například: vysloužilý voják, vlk samotář, bílý, používá černý humor, chladný a bez emocí, velké svaly, nemá čas na vyjednávání, psychické problémy, velké množství zbraní, antihrdina, krátký účes, „zabili mou ženu/dítě, rodinu, budou pykat!“, atd.

parodická“ (ibid.). Tento humor je navíc často homofobní u je užíván především k zesměšnění homosexuálních postav.

Dante Douglas (2016) tvrdí, že mužské postavy jsou v rámci her sexualizovány nikoli prostřednictvím svého vzhledu, ale prostřednictvím „fantazie moci“<sup>121</sup>. V rámci ní jsou muži ve hrách často zobrazeni jako hypermaskulinní bojovníci, kteří mají moc a sílu. „Jakákoli sexualita je potlačena stoickou hypermaskulinitou a pozicí muže v rámci hry – je postavou agenty, která žene příběh vpřed“ (ibid.). Mužská přitažlivost tak není definována vzhledem, ale chováním.

Douglas sama ale přiznává, že druhou formou sexualizace mužských postav je hráčská interpretace, zejména u postav, které jsou takovým interpretacím otevřené. „Jedná se o postavy, které mají vlastní osobnost, projevují svoje myšlenky nebo vztahy k ostatním postavám a svou agenci projevují prostřednictvím interakcí a ne čistým prokazováním síly a moci“ (Douglas 2016). Ačkoli tak tvrdí, že takové jsou právě především nehratelné postavy, a nikoliv mužský avatar, v první případové studii této práce ukáží, že sexualizovat lze i avatara, který alespoň rámcově takové čtení umožňuje.

### 1.3.2.3. *LGBT identita*<sup>122</sup>

Základním problémem, před kterým stojí jakákoli snaha popsat reprezentaci LGBT komunity, je nemožnost tuto identitu jasně definovat. Může se totiž jednat o postavu, která je deklarativně homosexuální (tedy tak o sobě hovoří), může se ovšem jednat také o postavu, která je jako homosexuální označena ostatními, třeba i pejorativně nebo o avatara, který prožívá homosexuální milostný zážitek. Na základě Moravcovy (2014) typologie<sup>123</sup> tak proto lze rozlišovat tři typy LGBT identit.

V prvním případě lze hovořit o implicitní homosexualitě. Tyto postavy lze definovat jako takové, které svou homosexualitu jasně nedeklarují a spíše tak nechávají větší či menší prostor pro interpretaci samotnými hráči. Hráči, jejichž orientace nemusí být nutně homosexuální,

---

<sup>121</sup> V angličtině „power fantasy“.

<sup>122</sup> Reprezentace LGBT identity není primárně tématem ani jedné případové studie. Pro pochopení konceptu queer čtení v následující kapitole je ale nutné se tomuto tématu také věnovat.

<sup>123</sup> Moravec původně rozlišuje čtyři typy LGBT reprezentace, nezdá se mi ale funkční rozlišovat mezi postavami, které o své homosexualitě nemluví a implicitní homosexualitou, proto tyto první dvě kategorie spojuji do jedné.

v takovém případě mohou využít „slepá místa“, nejasné aspekty postavy nebo polysémii narativu a naplnit ji jejich vlastními (queer) interpretacemi<sup>124</sup>.

Druhou možnost, která s queer čtením úzce souvisí, Moravec popisuje jako kybertextovou homosexualitu (2014). O té si hráč rozhoduje sám, tedy tak, že se svou postavou dobrovolně prožívá homosexuální romance, a její homosexualitu tak performuje právě takto. Jeho rozhodnutí přitom může ovlivnit právě implicitní homosexualita, tedy charakteristiky, které k takovému čtení vyzývají.

Poslední a nejjednodušší možností je hraní postavy, kterou Moravec (2014) označuje jako explicitně homosexuální (2014). Taková postava je nedílnou součástí hry a hráč si nemůže vybrat, jestli za ní bude hrát nebo nikoli (případě nemůže zvolit její orientaci). Právě u této malé skupiny postav lze tak zkoumat, jak je LGBT komunita v počítačových hrách reprezentována. Pokud (a jestli vůbec) se taková postava objeví, je pod neustálým tlakem být v souladu s heteronormativními vzorci<sup>125</sup>. Zároveň také musí inkorporovat pravidla ostatních mediálních narativů.

Shaw (2016; 2019), která LGBT obsah v hrách už dlouhodobě analyzuje<sup>126</sup>, vytvořila první analýzu všech her<sup>127</sup> vydaných mezi lety 1985 a 2016. Množství LGBT obsahu podle ní roste, byť je problematické určit proporcionální růst – během doby, kterou sledovala, totiž výrazně narostl i počet herních titulů bez LGBT obsahu. V každém případě ale stouplo množství homosexuálních mužů, zatímco množství leseb, asexuálů nebo bisexuálů zůstává po celou sledovanou dobu stejné – větší část všech LGBT postav tak tvoří gayové (56,6 procent), zatímco lesby a bisexuální postavy tvoří 22 a 20,7 procent<sup>128</sup>. (Shaw et al. 2019). Za sledovanou dobu objevila u 351 titulů LGBT obsah (tedy postavy, milostné nebo sexuální vztahy, akce, lokace,

---

<sup>124</sup> V takovém případě tak můžeme hovořit o víceméně subversivním (Hall, 1980) respektive queer čtení či hraní postavy, které bude diskutováno později.

<sup>125</sup> V tomto kontextu tak můžeme hovořit o tzv. homonormativitě (Duggan 2014), tedy diskurzivnímu rámci, který úzce souvisí s heteronormativitou. Homonormativitu lze definovat jako implementování heteronormativních principů do definování ideální a normativní formy homosexuality nebo queer identity (ibid.).

<sup>126</sup> Kromě kvantitativního projektu spustila také veřejný digitální archiv, ve kterém shromažďuje všechny hry s LGBT obsahem.

<sup>127</sup> Zaměřila se na různé platformy (tedy počítače, Playstation, Xbox nebo mobily a tablety). Sama ale upozorňuje na omezenost tohoto vzorku – analyzovala totiž jen hry vydané v angličtině, především z USA, Velké Británie, Austrálie a Japonska.

<sup>128</sup> Méně častá je pak reprezentace explicitně transgender, nebinárních, genderqueer nebo intersex postav. Více než 50 procent homosexuálních postav (53,8 procent) bylo navíc bílých, množství homosexuálních postav jiných etnik se za sledované období snížilo (ibid.).



zmínky, artefakty, narativy nebo také homofobní nebo transfobní prvky). Nejčastěji se pak objevovaly implicitně či explicitně homosexuální postavy (72,1 procent) a možnosti homosexuálních romancí (13,1 procent)<sup>129</sup>.

Explicitně LGBT hratelné postavy jsou podle Shaw poměrně vzácné<sup>130</sup>, mnohem častěji se LGBT postavy objevovaly v hrách jako nehratelné postavy nebo nepřátelé (Shaw et al. 2019, 201). Sexuální orientace LGBT postav je tak často výrazně implicitní. Homosexualita se často projeví jen prostřednictvím dialogů nebo tehdy, kdy hráč hraje nejdříve za ženskou a poté za mužskou postavu (či naopak). Identifikovány jsou také prostřednictvím jednoznačných prvků, které vyplývají z tradičních stereotypů spojených s homosexualitou (šaty, gesta a hlas) nebo pokusů svádět postavu, kterou hráč ovládá – toto svádění je přitom nevyžádané, bez ohledu na to, jakou sexuální orientaci tato hráčova postava má. Některé postavy jsou popsány jako homosexuální také prostřednictvím vztahů – ve hře se ale objevuje jen jeden z partnerů a tento vztah je tedy pouze implicitní (ibid.) Shaw (2016) navíc upozorňuje, že způsoby „rozpoznávání“ homosexuální postavy jsou výrazně genderovány – ženská homosexualita je častěji implicitní a je tematizována prostřednictvím vztahům k jiným ženám, zatímco mužská homosexualita je naopak výrazně explicitní a je definována zmíněným stereotypním chováním.

Existuje také mnoho postav, které nejsou ani implicitně homosexuální (nevykazují tady ani žádné vnější znaky homosexuality nebo nemají homosexuální vztahy) ale samotnou herní komunitou tak jako homosexuální kódovány jsou (Shaw et al. 2019). Jedná se především o muže, kteří nejsou dostatečně maskuliní. Taková situace se pak týká především asijských her, které definují maskulinitu a femininitu odlišně. Typickým příkladem je například japonská archetyp tzv. bishonena, tedy krásného muže (Belmonte Avila 2015). Zatímco krása a femininní prvky nejsou v rámci japonské kultury jako znaky homosexuality, v rámci té americké kultury jsou tyto postavy vykazující prvky bishonena chápány jako homosexuální a takové osoby jsou pak součástí homofobního diskurzu.

---

<sup>129</sup> Procenta celkem – akce (4,2 procent), artefakty (1,1 procent), postavy (72,1 procent), easter egg (0,7 procent), lokace (2,8 procent), zmínky (4,6 procent), mody (0,4 procent), narativy (1,1 procent), romance (13,1 procent).

<sup>130</sup> Jako výjimky jmenuje Shaw Trevora Philips z akční hry Grand Theft Auto V (2013), Curtise Craiga z Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh (1996) a Hanu z Fear Effect 2: Retro Helix (2001), přičemž všichni jsou spíše bisexuální.

Obširnější analýza toho, jak LGBT postavy v hrách vypadají, zatím ovšem chybí. Například Vitali (2010) ale tvrdí, že většina gayů je ve hrách zobrazována právě ve vztahu ke zmíněným negativním stereotypům – jsou popsáni jako zábavní, femininní a neschopní se o sebe postarat. Existují tak spíše dílčí studie, které zkoumají, jak tuto reprezentaci vnímají samotní hráči a hráčky. Ti tak především kritizují výraznou femininitu postav i klasické homosexuální stereotypy, které reprodukuje, byť to podle nich není homofobní záměr (Krobová, Moravec, a Švelch 2015). Z tohoto výzkumu vyplynulo, že reprezentace LGBT komunity je podle samotných hráčů negativní. „Je to většinou teplý barman nebo militantní lesba v obleku,“ popsal jeden z respondentů (2015, 14). Hráči a hráčky si také všímají, že jako homosexuální jsou často zobrazovány ty postavy, které jsou již v popkultuře kódovány jako výrazně femininní, tedy například elfové. „Mohli si (studio Bioware, pozn. aut.) vybrat třeba trpaslíka, ale to samozřejmě neudělali,“ (2015, 14). Ačkoli se tak vývojáři snaží vytvořit více heterogenní herní svět tím, že do něj přidají LGBT postavy, jedná se spíše o karikaturu homosexuality.

Homosexualita je také často v hrách součástí (homofobního) humoru, který tedy kóduje homosexualitu pejorativně. Jedná se o různé levely a úkoly, v nichž se musí hlavní hrdina převléct do ženských šatů, předstírat, že je žena nebo různé poznámky, kterými avatar nebo ostatní postavy komentují mužská přátelství. Shaw (2016) také mluví o takzvaném „gay game over<sup>131</sup>“, v rámci něhož jedna z postav „skončí“ v objetí gaye. Pokud se objevují pozitivní aktivity, jednalo se především o mise, v nichž bylo úkolem zachránit LGBT postavu.

Martins (2009) v tomto smyslu připomíná koncept symbolické anihilace, kterou definovala Gaye Tuchmani (1978). Jedná se o stereotypní zobrazování lidí podle jejich genderu, sexuální preference, etnicity nebo názorů třemi způsoby – ignorováním dané skupiny, její trivializací (skupina se zesměšňuje a její charakteristiky se redukuje na triviální a stereotypní prvky či se její problémy bagatelizují) nebo odsouzení, v rámci něhož se daná skupina zobrazuje zcela negativně. V případě homosexuálních postav přitom dochází ke všem těmto formám.

Mainstreamová produkce se explicitně queer postavám se nevěnuje, ať už tak činí z pohodlnosti a vědomí, že hráčská kultura, která by takový krok ocenila, je pořád v menšině

---

<sup>131</sup> Game over je pojem specifický pro herní prostředí. Jedná se o nápis, který se ve hře objeví, pokud hráč v úkolu, jenž má, neuspěje. V takovém případě musí poté, co se objeví nápis „game over“, začít znovu. Vzhledem ke specifickému významu tohoto označení není vhodné jej překládat do češtiny, „konec“ totiž není přesný, nejbližší je tak ekvivalent „hra skončila“.

(T. L. Taylor 2002) nebo přímo ze strachu z homofobních reakcí fanoušků (Shaw 2009). Přesto existují výjimky. Výrazným příspěvkem je například titul *Last of Us* (2013) – nejen, že obsahuje implicitně homosexuální postavu, která není stereotypní<sup>132</sup>, hlavní hrdinka Ellie, která se stává v části hry i avatarkou, je navíc kódována jako lesba – zatímco v prvním díle z roku 2013 byla její homosexualita implicitní<sup>133</sup>, v druhé části (2020), jejíž je hlavní postavou, je explicitně lesbou, navíc s lesbickou partnerkou. Hra navíc prezentuje i nehratelného a nestereotypního gaye (v titulu z roku 2013) a transgender osobu (v pokračování z roku 2020).

Produkce explicitních LGBT narativů je však v současnosti spíše předmětem alternativní produkce – jmenovat můžeme například transgender herní designérku Annu Anthropy, která vytvořila hru *Diy4ia*<sup>134</sup>. Tony Richens (2019) v tomto smyslu za vlivný titul, v němž sexualita není možností, ale naopak hlavním tématem i mechanikou, označuje hru *Dream Daddy* (2017), který variuje koncept heterosexuálních dating simulátorů. O hře, která jako jedna z mála cílila právě na homosexuální hráče, totiž informovala i mainstreamová herní i neherní média a diskuze o ní se tak stala součástí veřejného (herního) diskurzu (ibid.)<sup>135</sup>. Na pomezí indie produkce a mainstreamu pak stojí adventura *Life is Strange* (2017), ve které se podobně implicitně přátelství dvou dívek dá číst i jako platonická milostná romance<sup>136</sup>.

Mainstreamové hry tak častěji využívají především implicitní homosexuality. Shaw (2016) ale upozorňuje, že příběhy avatarů, kteří mají možnosti prožívat homosexuální romance, jen zřídka naznačují, že nejsou heterosexuální<sup>137</sup>. Ačkoli je tak možné mít homosexuální romanci,

---

<sup>132</sup> V prvním díle vystupovala nehratelná postava, která byla implicitně definována gay – tento muž navíc nevykazoval žádné stereotypní homosexuální prvky, naopak byl stereotypně maskulinní. Ten v rámci cutscény hovoří o svém partnerovi, který ho opustil a následně ho najde mrtvého (což lze ještě chápat jako implicitní homosexualitu a záleží na hráčově čtení takové informace), následně navíc hlavní hrdinové najdou v jeho skrýši homosexuální pornografii.

<sup>133</sup> V rámci tzv. stahovatelného obsahu (tzv. DLC) lze hrát level, který popisuje její přátelství s nejlepší kamarádkou jako platonický romantický vztah – těsně předtím, než se políbí, je ale napadnou zombie a kamarádku zabijí.

<sup>134</sup> Ta se snaží na prostoru několika minut replikovat a částečně gamifikovat proces přeměny pohlaví. V jednom z levelů tak hráč například hraje variace na klasickou hru *Tetris* (1984), kostičky ale na rozdíl od originálu do sebe žádným způsobem nezapadají a level tak v zásadě „nelze vyhrát“.

<sup>135</sup> Cílem hry je navazovat romantické či sexuální vztahy s muži, kteří jsou explicitně homosexuální a stejně jako v případě heterosexuálních verzí těchto her ztělesňují různé reprezentace maskulinity (romantik, intelektuál, rebel). Richens (2019) navíc upozorňuje na význam slova „daddie“ v rámci LGBT komunity. Označuje se tak starší muž, který mladšího milence naučí různé sexuální praktiky, včetně toho, jak dobře někomu naplácat“ (ibid.).

<sup>136</sup> Hra byla v různých kontextech zmiňována i v druhé případové studii – viz analytická část.

<sup>137</sup> Nemusí se navíc jednat jen o scénář avatara, Shaw (2019) upozorňuje, že hráč často může mít homosexuální romance s prostitutkami – homosexualita tedy není součástí jejich identity, ale je jen pragmatickou volbou, jak získat co nejvíce klientů.

vzhledem k metanarativu hry je jasné, že nejde o „primární scénář“, čímž se homosexuální linka stává jen vedlejší, ne tolik důležitou a relevantní. Podle Consalvo (2003b) se podobné heteronormativní hierarchizace dopouští například i hra *The Sims* (2000), která je díky možnost mít homosexuální vztah popisována jako titul oblíbený právě u LGBT komunity (Duffy 2016; Gee 2005; Wirman 2011) a chápána jako platforma pro queer experimenty a potenciální nástroj k pochopení neheterosexuální orientace (Consalvo 2003). Základním metanarativem je totiž zakládání rodin a „spořádaný heterosexuální život“ (Consalvo 2003b).

Nejčastější tak není produkce explicitních nebo implicitních homosexuálních osob, ale umožňování homosexuálních romancí, jejichž existence spočívá na rozhodnutí hráčů. Nejvýraznějším mainstreamovým studiem, které dnes určuje celý mainstreamový diskurz LGBT postav a hraní homosexuálních romancí (Taylor, 2002) je společnost Bioware a její dvě herní série *Mass Effect* (2007) a *Dragon Age* (2009). Obě tyto narativní role-playingové hry jsou totiž mainstreamovými hrami, proto je jejich kulturní vliv nepopíratelný (Taylor, 2002; Consalvo, 2003; Greer, 2013). Nabízejí přitom jak explicitně homosexuální postavy, tak romantické příběhy, v nichž si hráč může sám vybrat, zda bude postava heterosexuální či nikoli<sup>138</sup>. Nabízí navíc různé možnosti homosexuálních romancí, které se liší podle toho, jak explicitní homosexuální romance jsou<sup>139</sup>.

Hlavní scenárista firmy Bioware David Gaider se navíc angažuje právě v diskuzích o reprezentaci homosexuality v počítačových hrách. V jeho přednášce „Sexismus a sexualita v počítačových hrách“ na Game Developers Conference v roce 2013 přiznal, že studio se původně bálo, že fanoušci možnost queer hraní vůbec nepřijmou. „Později jsem si uvědomil,

---

<sup>138</sup> K nejvýraznějším nehratelným postavám, se kterými může mít hráč, tedy pokud hraje za muže, milostný vztah je v sérii *Mass Effect* Kaidan a v sérii *Dragon Age* mág Anders.

<sup>139</sup> Například v případě avatara v *Dragon Age: Origins* (2009) se může hráč rozhodnout, zda půjde o ženu nebo o muže. Později tato postava vytvoří skupinu, se kterou prochází fikčním světem. Pokud si hráč zvolil muže, avatar může mít sexuální vztah s dvěma členkami skupiny nebo s jedním mužem (Zevran), který je popsán jako bisexuální. Ženská verze avatara může stejně tak mít sexuální vztah s muži i ženami. Dá se tedy říci, že homosexuální romance je součástí herních pravidel. Ve hře *Mass Effect* (2007) a *Mass Effect 2* si může hráč také vybrat, zda avatar Commander Shepard bude žena nebo muž. V případě muže ale není možné prožít gay romanci, možná je pouze lesbická romance v případě ženské avatarky. To znamená, že pokud se hráč rozhodne promítnout do avatara svou LGBT identitu, je ponechán bez možnosti prožít romantický vztah a nelze tedy deklarovat svou homosexualitu prostřednictvím narativu. Gay romance byly umožněny až v případě *Mass Effect 3* – vztah lze navázat s nehratelnou postavou Kaidanem, který byl přítomen i v předchozích dílech, ale nebyl explicitně popsán jako gay.

že tím, že vytváříme hry, jejíž součástí jsou romance a milostné vztahy, jasně dáváme najevo, které formy lásky jsou normální a přijatelné a jaké je naše publikum“ (Gaider 2013).

Ukazuje se tak, že pro takové hry, které obsahují LGBT postavy, je tak nutná především přítomnost motivovaných producentů, kteří by sami sebe definovali jako homosexuální<sup>140</sup> nebo alespoň nehomofobní<sup>141</sup>. Musí zároveň věřit, že pro jejich obsah existuje publikum (Taylor 2002). A právě v tomto případě není jasné, kdo takové publikum tvoří a zda je žádoucí cílit vytvářením queer postav pouze na LGBT komunitu. Může se totiž objevit stejná situace jako ve chvíli, kdy vývojáři vytvářeli hry pouze pro dívky – pak bychom mohli mluvit o ghettoizaci homosexuálních hráčů a hráček. „Homosexuální hry dnes apelují na homosexuály, nikoli na hráče jako takové“ (Taylor, 2002, 238).

Jednou z možností je tak vytvářet stále postavy implicitně homosexuální. Stephen Greer (2013) ovšem upozorňuje, že tento „sexuálně slepý“ přístup k hernímu designu, v němž jsou rozdíly redukovány do bodu, kdy je obtížné rozlišit mezi hraním homosexuální a heterosexuální postavy, může být chápán dvěma způsoby. Můžeme ho definovat jako vítaný příspěvek k boji proti homofobii, ale znamená také, že pokusy o zobrazování různých forem sexuality se zdají být bezpředmětné<sup>142</sup>. Fakt, že jen velmi ojediněle hry obsahují explicitně homosexuální postavy a spíše se „schovají“ za postavy implicitně homosexuální, podle Shaw ukazuje podstatně větší problém zobrazování stejnopohlavních vztahů her a potažmo způsobů, jak jsou členové LGBT komunity zobrazováni. „Jeden problém je, že současná reprezentace redukuje sexualitu na sex. Druhým problémem je, že hry jen velmi málo často prezentují sexuální identitu postav jako klíčový prvek herních narativů a interakcí“ (ibid.).

Je navíc důležitou otázkou, zda vůbec hráči chtějí sami sebe identifikovat jako homosexuální<sup>143</sup> nebo jestli se lidé s homosexuální orientací automaticky chtějí dopouštět queer hraní. Ukazuje

---

<sup>140</sup> Podle dat z IGDA z roku 2020 se v roce 79 procent vývojářů identifikuje jako heterosexuálové a 76 procent z nich jsou muži.

<sup>141</sup> V roce 2019 tak třeba americká nezisková organizace GLAAD (dříve jako Gay & Lesbian Alliance Against Defamation), která se věnuje monitorování médií a LGBT obsahům v nich začala udělovat cenu za hru s „inkluzivním LGBT obsahem“ (Good 2018).

<sup>142</sup> S inkluzí LGBT postav do obsahů souvisí také problém queerbaitingu. Jedná se o marketingovou techniku, v rámci níž tvůrci do narativu „ukryjí“ homosexuální postavu nebo linku proto, aby nalákali LGBT publikum, zároveň ale zůstávají natolik implicitní, že neodlákají ostatní hráče (Conville 2018).

<sup>143</sup> Tedy zda například přijmou označení „gaymer“.

se totiž, že ani queer publikum není homogenní (Gaidner 2013) a že LGBT hráči LGBT obsah a postavy nutně nevyhledávají a ani neočekávají (Krobová, Moravec, a Švelch 2015; Greer 2013).

Hráč, homosexuální či nikoli, totiž nemusí cítit potřebu propojovat svou identitu se sexuální orientací postavy nebo celým LGBT diskurzem. Při takovém uvědomění tak mohou nastat dvě možnosti a zároveň dvě strategie, které lze při jejich výběru zvolit. Zaprvé, pokud počítačová hra nabízí LGBT postavu nebo homosexuální romance (implicitně či explicitně), hráči této možnosti mohou, ale nemusejí využít, bez ohledu na to, zda jsou homosexuální či nikoli. Zadruhé, pokud počítačová hra nenabízí homosexuální postavu a hráči taková absence nevádí, může přijmout heteronormativní diskurz a stát se hegemonickým hráčem. Pokud mu absence postavy vadí, může využít ona slepá místa a hrát subversivním způsobem.

## 2. Vztahy a konstrukce identity

### 2.1. Vztah hráče a avatara

Jak bylo řečeno v minulé kapitole, metanarativ, který hry reprodukuje, je přítomný na dvou úrovních – na úrovni samotného obsahu (tedy v rámci postav a také příběhů her) a na úrovni performance samotného hraní. To s sebou nese různé kulturně a genderově podmíněné strategie ovlivněné mírou svobody, s jakou hráči a hráčky do virtuálního světa počítačových her vstupují (T. L. Taylor 2012). Oblasti obsahů a performance jsou navíc propojené – samotný obsah tak rámcuje rozsah, s jakým mohou být voleny odlišné a nehegemonné strategie, jak subverzivně budou čteny dané narativy a jaký vztah si hráči s danou demografií vybudují vztah s avatarem. Právě ten v sobě obě úrovně spojuje.

Avatara lze nejjednodušeji definovat jako hratelnou postavu, tedy postavu, kterou hráč ovládá. Ale nejen to. Nelze ho chápat jen jako naprogramovanou postavou, která je navíc kontrolována hráčem, ale o virtuální konstrukt, jenž umožňuje hráči „prožívat digitální svět a interagovat s ním“ (K. L. Nowak a Fox 2018, 33). Jinými slovy ho (nebo ji) tedy lze chápat jako reprezentaci hráče v digitálním prostředí (Berger 2002), přičemž jeho existence umožňuje/zesiluje/podmiňuje hráčův prožitek ze hry (Isbister 2016).

Rune Klevjer (2006) v tomto smyslu popisuje avatara jako „zástupné“<sup>144</sup> tělo, pomocí něhož hráč prožívá určité emoce nebo provádí určité aktivity a propojuje se s širším fikčním světem. Nemusí se tedy nutně jednat o člověka, v tomto smyslu je pro Klevjera avatarem třeba i auto, kulička nebo dokonce kurzor myši. „Tento přístup propojuje herní avatary s širší kategorií avatarů jako jsou modely letadel na dálkové ovládání, Lego panáčky nebo panenky“ (Klevjer 2006, 2). Vrací se tak k původnímu instrumentálnímu smyslu avatara v rámci něhož šlo jen o nástroj, který hráči ukazoval jeho průběh ve hře, tedy „indikátor pozice“ (Bogost a Montfort 2009). Jednalo se tak o reprezentaci zbraně, auta nebo vesmírné lodě, pomocí něhož se performovalo řízení, létání nebo střelení. Postupně se ovšem dominantním diskurzem stalo humanoidní (případně obecněji „živé“) ztvárnění avatara, které lépe reprezentuje hráčovo nepřítomné tělo (de Wildt et al. 2019).

---

<sup>144</sup> V angličtině „vicarious“ – anglický ekvivalent lépe postihuje Klevjerovu myšlenku. Prožívání něčeho „zástupně“ (vicariously) totiž znamená zakoušet emoce a zážitky prostřednictvím pocitů a akcí jiné osoby.

Vztah mezi hráčem a avatarem lze chápat jako „prostetický“ – prostřednictvím učení a opakování stejných návyků se avatar stane extenzí hráčova těla, stává se jeho druhou přirozeností. Toto zástupné tělo tak není jen mediátorem agence nebo interaktivity v tom nejširším smyslu, protože je součástí daného fikčního světa, do kterého chce hráč prostřednictvím jeho těla proniknout. „Avatar jinými slovy není zajímavý a hratelný jen kvůli tomu, co nám umožňuje dělat nebo performovat, ale také proto, co se nám díky němu v jeho světě děje. Avatar je tak ztělesněná manifestace hráčova zapojení do herního světa, je to skutečně vtělený hráč“ (Klevjer 2006, 10). Klevjer přitom připomíná princip inkarnace, který odkazuje k původnímu významu slova avatar<sup>145</sup>.

Není to ovšem pouze neživá a ve virtuální prostředí přežívající postava, ale v důsledku hráč samotný, včetně různých verzí jeho identity, jeho nedokonalé tělo, které je prodlouženo nebo dokonce přesahuje samo sebe do fikčního světa počítačových her (Klevjer 2006). Jde o prostou fenomenologii těla, mediaci ztělesněné agence, díky které zažíváme slast z pronášení vět jako „já musím“, „já skočím“ nebo dokonce „já jsem zemřel“. Avatar je tak komplexním hybridem hráčovy identity a nadesignované postavy.

Vztah hráče a avatara přitom může nabývat různých podob či vrstev. Jonas Linderöth (2005) tak například chápe avatara jako postavu, kterou hráč předstírá, že je, nástroj, který umožňuje hráčovu agenci v rámci hry a rekvizitu, kterou lze využít k prezentaci sebe sama. Podobně Salen a Zimmerman navrhuji, že zkušenost z hraní her lze popsat jako trojvrstvý model hráčova vědomí – je to postava v rámci simulovaného světa, hráč uvnitř hry a osoba širšího sociálního kontextu (Salen a Zimmerman 2004, 454).

V každém případě je to ale právě vztah s avatarem, který činí herní zážitek neopakovatelný a jedinečný. Právě prostřednictvím něho totiž vznikne unikátní „stopa“, kterou nelze zopakovat – k příběhu, který hra vypráví, totiž tento organický vztah přidává zcela novou kvalitu. James Paul Gee (2005) v tomto smyslu rozlišuje příběh hráče (daný postupováním ve hře a získáváním zkušeností), příběh daný samotnou hrou (tedy „děj“ hry, který udává rámec fiktivního světa) a příběh zfúzované hybridní postavy avatara a hráče, který je vždy zcela jedinečný.

---

<sup>145</sup> Slovo avatar (lépe avatár) pochází z hinduismu a v sanskrtu znamená sestup a přeneseně vtělení (inkarnaci) božské bytosti do fyzického těla. Nejčastěji avatary využívá bůh Višnu, jeho devátým avatarem byl Buddha. De Wildt (2019) upozorňuje, že využití tohoto konceptu z hinduismu je ukázkovým příkladem kulturní aropriace.



Různí autoři (Shaw 2009; T. L. Taylor 2002; Yee 2017c; Krobová, Moravec, a Švelch 2015) se shodují, že vztah s avatarem je zásadní také pro navázání vztahu s hrou jako takovou – významně tedy ovlivňuje míru imerze. Tu lze definovat jako silný prožitek z hraní, doslovné vnoření se do hry, v rámci něhož se hráč stává součástí fikčního světa a do určité míry přestává vnímat okolí (Calleja 2011). „Tato realita je tak kompletní že obrazovka zmizí a hráč skutečně věří, že je součástí fikčního světa“ (Salen a Zimmerman 2004, 451). Imerzi je přitom nutné chápat jako jeden z důvodů, proč hry hrajeme, jejich klíčovou a specifickou kvalitu (Bendová 2013), která nemá v jiných médiích obdoby (Calleja 2011).

Vztah s avatarem samozřejmě není jediným aspektem, který imerzi ovlivňuje. Frans Mayra a Laura Ermi (2005) tak například ve svém multidimenzionálním modelu rozlišují senzoriální imerzi, které souvisí s fotorealistickými 3D fikčními světy, které vzbuzují úžas a hráče zcela obklopují, imerzi založenou na výzvách<sup>146</sup>, která spočívá v potěšení z úspěchů a imaginativní imerzi, která je spojena se vztahem k příběhům a postavám. Bendová (2013) navíc upozorňuje, že zatímco imaginativní a senzoriální imerze se mohou vyskytovat i v jiných médiích (např. ve filmu či v literatuře), imerze založená na výzvách je specifická pro hraní her.

Odlisný model imerze nabízí Gordon Calleja, využívá ale pojmu zapojení<sup>147</sup>. Rozlišuje přitom mezi makro-zapojením a mikro-zapojením, přičemž makro-zapojení se podle něj týká situace, kdy hru přímo nehrajeme. „Jedná se o naši původní chuť zahrát si danou hru, důvody, proč se k ní vracíme, účast v komunitě lidí, kteří hru podporují, a účast na plánování a přemýšlení, které se týká hraní dané hry“ (Calleja citován v Bendová 2013). Mikro-zapojení se pak odehrává přímo během hraní a může se jednat o šest odlišných vztahů ke hře<sup>148</sup>.

Jaroslav Švelch (2007) zase upozorňuje, že imerzi je nutné chápat jako komplexní funkci, která vzniká souladem ludické identifikace a identifikace s obsahem. „Ludickou identifikací rozumíme proniknutí na rovinu ludických elementů, poznání a přivlastnění si mechanismu hry. Zmíněná dynamika zážitku se pak na této rovině projevuje dialektikou moci nad plynutím hry

---

<sup>146</sup> V angličtině „challenge – based immersion“

<sup>147</sup> V angličtině „engagement“ a „involvement“

<sup>148</sup> Kinetické zapojení související s kontrolou hráče nad prostředím, prostorové zapojení, sdílené zapojení spojené se soutěžením s ostatními postavami nebo hráči, narativní zapojení z prožívání příběhu, afektivní zapojení spojené s emocemi pociťovanými během hraní a ludické zapojení, v rámci něhož se hráč rozhoduje, jak ve hře postupovat.

a nejistoty, jak hra dopadne – hráč má pocit, že výsledek je v každé chvíli v jeho rukou“ (2007, 35). V případě identifikace s obsahem jde právě o identifikaci s příběhem či s avatarem.

Ať už budeme rozlišovat jakýkoli počet dimenzí imerze, je patrné, že avatar je „přítomen“ ve většině z nich – právě prostřednictvím jeho těla ve hře se tak můžeme do hry „vnořit“ a pociťovat imerzi. Pokud navíc bude hra dostatečně imerzivní, ovlivní to naopak i vztah hráče s avatarem. Lze tak říct, že avatar tak imerzi nejen ovlivňuje, ale její intenzita má také zpětně vliv na to, jak silný vztah hráče a avatara bude. Toto „emocionální propojení s postavou“ (Perron 2012) se přitom může svou intenzitou výrazně lišit, nejčastěji ale hovoříme právě o identifikaci, v rámci níž se avatar se stane alespoň dočasnou součástí hráčovy identity.

Vztah s avatarem a míra identifikace s ním se samozřejmě liší především v tom, zda se jedná o single-player hru<sup>149</sup> nebo naopak online multiplayer<sup>150</sup>, ale také napříč žánry, které souvisí se zvolením odlišných perspektiv.

Role avatara v multiplayer hrách je zcela specifická – hráč si totiž často svou postavu skutečně vytváří (a je jen na něm, zda půjde o jeho „lepší já“ nebo o někoho zcela jiného) a avatar mu v komunikaci a kooperaci s ostatními hráči nahrazuje jeho vlastní tělo – je tedy především nástrojem komunikace a sebevyjádření (Perron a Schröter 2016; Klevjer 2006; T. L. Taylor 2012). V tomto smyslu tak lze avatary chápat jako vstupní bod, v němž hráči vytvářejí svojí herní identitu, včetně té genderové.

Právě konstrukce genderu (a rámcově také vzhledu) je v rámci multiplayer her specifická – je totiž často vědomou a dobrovolnou volbou. Vorderer a Bryant (2012) ukazují, že v případě RPG her volí 47,9 procent hráčů a hráček avatary 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. Strategie jsou často pragmatické - muži si volí ženské postavy, aby získávali od ostatních hráčů dárky nebo se seznamovali s (domněle) ženskými hráčkami, ženy si vybírají mužské avatary proto, aby se vyhnuly sexuálnímu obtěžování a byly ostatními hráči brány vážně (Vorderer a Bryant 2012; Gerson 2016; T. L. Taylor 2002).

---

<sup>149</sup> Česky „hra pro jednoho hráče“. Jde o hru (ať už online nebo offline), která je určena jen jednomu hráči.

<sup>150</sup> Jde o hru, kterou může hrát více hráčů. Je přitom možné, že ji může ovládat více lidí fyzicky na jednom počítači či jiné platformě (ve stejnou chvíli nebo po jednotlivých kolech), přes lokální síť (LAN), ale především přes internet. Pokud se pak v populárním nebo akademickém diskurzu hovoří o multiplayeru, jsou tím myšleny právě online multiplayer hry.

V případě single-player her je situace odlišná – ač některé hry nabízejí tvorbu vlastní postavy nebo alespoň volbu genderu, hráč má jen omezené možnosti, jak vzhled a vlastnosti svého avatara ovlivnit. „Obecná zkušenost je taková, že single-player hry nejsou typicky vytvářeny tak, aby je hráč plně ovládal a aby neměly žádné hranice“ (Boudreau 2012, 349). Reprezentace avatara navíc neslouží jako reprezentace jeho samotného pro ostatní skutečné hráče v daném prostoru, protože ti ve hře nejsou. Hráč a jeho avatar jsou tak opuštěni a o to více musejí budovat vztah mezi sebou, případně s nehratelnými postavami, které ale reagují jen na základě naprogramovaných principů.

Single-player hra má navíc tu výhodu, že neobsahuje potencionální sociální „sankce“ za „nesprávné“ zacházení s avatarem či jeho nevhodný výběr. Pokud si tak hráč vybere avatara s odlišným genderem v rámci multiplayeru, je vystaven potencionální situaci, že bude jeho skutečná totožnost odhalena a tím i nesoulad mezi jeho identitou a identitou avatara. Ačkoli je tato hrozba samozřejmě jen hypotetická, v single-playeru, pokud opomineme možnost hackerského útoku a krádeže dat, tato „veřejnost“ chybí. To otevírá nejen větší možnost pro experimenty, ale také potřebu vztah hráče a avatara „zvnitřnit“. Nikam ven totiž nepokračuje.

Proces budování vztahu s avatarem výrazně ovlivňuje i perspektiva hry. V rámci perspektivy první osoby (FPS<sup>151</sup>) není avatar na obrazovce vidět a stojí mimo obraz – viditelné jsou maximálně ruce, respektive zbraň či jiný nástroj, který postava drží. To, co vidí avatar i hráč je tak totožné, avatar je hráčovými očima i doslovným tělem – hráč se tak ocitá přímo v jeho „hlavě“ (Cox 2011), díky čemuž se stírá hranice mezi tělem i charakterem hráče a avatara.

Ačkoli hráč samozřejmě „ví“, koho hraje, zdá se, že při FPS perspektivě nehrají demografické charakteristiky postavy jako gender, etnicita nebo věk pro hráče žádnou roli – nejsou totiž viditelné<sup>152</sup>. Sara Grimes (2003) ukazuje, že ženské a mužské postavy se v rámci FPS perspektivy nijak neliší ani ve svých vlastnostech. „Pokud by se její obličej občas neodrážel v helmě výstroje, byla by ženská postava snadno zaměnitelná za muže“ (2003, 10). Je samozřejmě otázkou, zda je gender v rámci FPS perspektivy vůbec tematizován a zda hráči rozlišují, koho hrají (a podle toho například volí odlišné strategie). „FPS perspektivu lze v každém případě z genderové perspektivy chápat jako sociálně konstruktivistické poukázání na

---

<sup>151</sup> V angličtině „first person shooter“, případně „first person perspective“

<sup>152</sup> Neviditelnost těla potvrzují také fakt, že postavy zobrazované v rámci FPS často příliš nemluví, případně mluví jen během cutscén.

naprosto náhodné propojení genderu a femininních a maskulinních charakteristik“ (Krobová 2014, 61).

Druhou perspektivou je pohled třetí osoby (TPS<sup>153</sup>), v němž hraje důležitou roli právě vizualita avatara. V rámci TPS hráči nesdílejí pohled svého avatara, ale vidí jeho tělo před sebou – hypoteticky tak mezi nimi neprobíhá proces naprosté identifikace a dochází k alespoň částečnému odcizení – hranice mezi tělem hráče a avatara jsou tak jasně patrné. Vzniká tak zcela specifický a často hierarchický vztah, v rámci něhož se hráč stává loutkařem, režisérem svého vlastního filmu, byť v jasně daných mantinelech, který mu hra určuje (Krobová 2014). Avatar tak „plní“ příkazy hráče, který se jen částečně propojuje s jeho myslí a tělem a částečně zůstává právě autonomní entitou.

Zatímco FPS perspektivu lze podle Stevena Poola přirovnat ke vztahu k obrazu, do něhož se ve snaze mu porozumět vnořujeme, v případě TPS perspektivy jde právě o film, v němž plujeme na neviditelném voru za postavou, můžeme odhadovat, co se stane a adekvátně reagovat. „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). Nižší míra identifikace a prožívání jiného světa je tak kompenzována právě pocitem ovládnutí a svobodnější vůle i jakousi etickou odtažitostí (Krobová 2014, 61), pasivitou (Cox 2011) a mnohem větší možností postavu hodnotit podobně jako v případě filmu.

Je tak patrné, že identifikace, tolik potřebná pro co nejimmerzivnější prožitek, funguje u TPS jinak. Není ovšem jasné, který přístup je immerzivnější. Lenhart Nacke a Craig Lindley (2009) tvrdí, že právě FPS odstraňuje prostředníka a vztah je tak čistý a lineární. „Hráči se v FPS hře stávají virtuálně postavou, protože mají pocit, že jednají přímo ve virtuálním světě hry“. Oliver Grau (2003) ale naopak tvrdí, že ke zvýšení pocitu imerze je prostředník nutný – zastupuje pak totiž právě i hráčovo tělo.

Především (ovšem ne exkluzivně) v případě TPS perspektivy je hráčův vztah s avatarem ovlivněn reprezentací těchto avatarů, tedy tím, jak avataři vypadají a jak se chovají. Jinými slovy na něj tedy mají vliv normativní představy o genderu a sexualitě. „Identifikace s postavou je nevyhnutelnou součástí hry, je proto nutné zkoumat vlastnosti a image avatarů pro

---

<sup>153</sup> V angličtině „third person shooter“, případně „third person perspective“.

pochopení preferovaného čtení a ideální pozice subjektu, kterou hry publiku nabízejí“ (Grimes, 2003: 3).

Hybridní hráčova identita se tak v tomto případě tříští do dvou bodů – do jeho očí a toho, co vidí před sebou (tedy i avatara samotného) a do avatara, kterého ovládá. Vztah avatara a hráče tak může být protikladný a ve stejnou chvíli tak probíhají dva antagonické procesy – objektivizace a identifikace. Hráči či hráčky sledují své avatary jako voyeuři a zároveň se identifikují s jejich předem konstruovanými genderovými identitami. Výsledný vztah je tak poměrně komplikovaný a jak již bylo řečeno, může nabývat různých intenzit, je však příčinou unikátního prožitku, který při hraní her hráči cítí (Salen a Zimmerman 2004).

Bendová ostatně upozorňuje, že i při sledování filmu není divák nikdy „plně identifikován“ a ni v kontextu filmu tak identifikace nevyklučuje distanci. „Podobně jako se nikdy neidentifikujeme zcela se sebou samými, neuzavíráme se čistě v sobě, tak i s postavami filmu můžeme být spjati jen do určité míry“ (Bendová 2005).

V různých situacích, pasážích hry či momentálních rozpoloženích hráče je tak sice důraznější jeden z uvedených procesů, případně probíhají oba najednou, v důsledku ale zůstávají v rovnováze (Consalvo 2004). Mayra (2008) tak například navrhuje, že můžeme rozlišovat mezi samotnými imerzivním hraním a reprezentací ve chvíli, ve které se na hry pouze díváme. Bernard Perron a Felix Schröter (2016) se zase soustředí pouze na samotné hraní a navrhují stanovit tři odlišné mody “zažívání” avatara. V narativní modu hráč podobně jako při sledování filmu “vnímá avatara jako postavu s vlastním vnitřním životem, se kterým je možné se identifikovat” (2016, 38), ale také je možné komentovat jeho vzhled a chování (které tedy dotváří on sám). Tak je možné vnímat avatara stále, výrazněji k tomu vybízejí především cutscény, v nichž hráč pouze “pasivně” postavu pozoruje. V druhém modu prožívání, v ludickém modu, hráč považuje avatara za jeden z prvků herní mechaniky, který rozšiřuje jeho agenci v rámci herního světa a často jeho vlastnosti nevnímá. Sociální mód se pak objevuje pouze v multiplayerových hrách ve chvíli, kdy hráč komunikuje s jinými hráči. Podle Perrona a Schrötera (2016) může pozornost během hraní her přebíhat od jednoho modu k druhému, případně se roztříští mezi jeden či více z nich” (2016, 38).

Tento model nahrazuje představu, že je pro prožitek z hry nutná plná identifikace s avatarem. Neodmítá přitom důležitost této identifikace, vztah je ale doplněn dalšími rámci. Avatar je tak

postava, prostřednictvím ní hráč prožívá imaginární svět (a tento vztah může být intenzivní a emocionálně imerzivní), ve stejnou chvíli je ale avatar pouhým nástrojem, loutkou, objektem, se kterým lze manipulovat ve smyslu pravidel hry (Salen a Zimmerman 2004) ale také mimo ně.

V každém případě je nutné tedy chápat vztah s avatarem jako výrazně komplexní, složitý a zároveň individuální – záleží tak nejen na tom, jak avatar vypadá a jak se chová, o jaký herní žánr se jedná, jak rigidní (genderové) vztahy nabízí, ale také na tom, jak svobodně může hráč s avatarem i s herním prostředím interagovat a jak s ním nakonec interaguje. Je navíc velmi efemérní a neuchopitelný - hráč většinou nemá možnost (a čas) při hraní svůj vztah s avatarem reflektovat (Boudreau 2012, 345), hodnotit jej může až zpětně.

Hraní lze totiž popsat jako neustále povědomí o paradoxu toho, že jde o pouhou fikci a zároveň nutnost na tento fakt zapomenout. Toto „hybridní vědomí“ (Klevjer 2006) drží hráče střídavě uvnitř a mimo rámec procesu make-believe<sup>154</sup>. V každé hře se tak hráč neustále pohybuje od hluboké imerze do reprezentací hry k hluboké imerzi do herních mechanik k uvědomění si faktu, že tento svět je pouhou fikcí.

#### 2.1.1. Identifikace

Je jasné, že určitou míru vztahu s (hlavní) postavou, tedy „intenzivní emocionální a kognitivní (tj. poznávací) vztah diváků k určitým postavám“ (Bendová 2005), vyžaduje každé médium. V případě her je ale tento vztah kvalitativně odlišný – hráč totiž avatara jen nesleduje, ale podílí se na jeho akcích, na tom, zda bude v rámci hry úspěšný či nikoli, a dokonce i na tom, jaká (morální) rozhodnutí učiní. Jak upozorňuje Shaw (2014, 25), hra není text, který je, tak jako v případě jiných mediálních textů, stabilní. Prožitek tak do velké míry záleží právě na tom, jak jedinec hru hraje a jak se identifikuje s avatarem. Potřeba identifikace či alespoň vybudování vztahu s avatarem se tak hypoteticky stává intenzivnější a zároveň komplikovanější.

Identifikace může být ovlivněna mnoha proměnnými, jednou z nich jsou ale vnější charakteristiky postavy. Rozhodují tak nejen základní vlastnosti (tedy zda se jedná o věc či živou bytost, o bytost materializovanou nebo abstraktní, o bytost zvířecí nebo humanoidní), ale i jednotlivé demografické proměnné jako její věk, etnicita nebo právě gender či sexuální

---

<sup>154</sup> Tento pojem nelze zcela přesně přeložit. Nejblíže se nabízí „předstírání“, není ale přesné, proto ho ponechávám v originále. Jde o proces „předstírání“ či lépe představování, že jsou určité jevy, světy nebo osoby reálné a že jsou lepší, než ve skutečnosti jsou.

orientace<sup>155</sup>. Zdá se přitom, že čím více vlastností má avatar a hráč společných, tím těsnější vztah mezi nimi může nastat a identifikace je jednodušší (T. L. Taylor 2002).

O ovládní sobě podobného avatara jako jedné z nejklaštějších herních strategií svědčí i popularita her, které nabízejí customizaci (tedy vlastní úpravu) avatarů. Selen Turkay a Sonam Adinolf (2015) ukazují, že jde o mechanismus, který výrazně posiluje motivace hráčů danou hru hrát. Podobně Yee (2006) tvrdí, že možnost volby, ať už se jedná třeba o barvu avatara oblečení nebo vlasů, je především v případě online her prvkem, který hráči hodnotí jako zásadní – ať už slouží k vytvoření svého vlastního „já“ nebo postavy, která jim vizuálně lépe vyhovuje. Hráči se díky tomu lépe identifikují také s hrou a získají pocit, že se skutečně stávají její součástí (Turkay a Adinolf 2015). V mnoha hrách samozřejmě nelze avatara vytvořit a je tedy možné pouze zvolit gender. Ze statistik (Sarkeesian 2015) přitom vyplývá, že her, které nabízejí volbu genderu, přibývá. Často ale, především v případě single-player her, tyto možnosti chybí a vzhled a charakter postavy je tak daný.

Gender v tomto smyslu hraje specifický vliv. Ze studie strategií LGBT hráčů (Krobová, Moravec, a Švelch 2015) vyplynulo, že nikdo z dotazovaných respondentů si například nevybral avatara opačného genderu, aby mohl prožít homosexuální romanci. Gender avatara a tedy touha po identifikaci s ním byl pro respondenty důležitější proměnnou. Diskurzivní síla genderu se tedy zdá být velmi silná.

Pokud tedy budeme předpokládat, že identifikace s postavou je nutná, je samozřejmě otázkou, jak funguje. Jak bylo řečeno v minulé kapitole, většina avatarů jsou bílí heterosexuální muži (Williams, Martins, et al. 2009; de Wildt et al. 2019). Nejde přitom teď jen o kvantitativní rozdíl (tedy fakt, že menšinový hráč má k dispozici méně avatarů, s nimiž se lépe identifikuje), ale také ten kvalitativní – všichni avataři (bez ohledu na gender, etnicitu nebo sexuální orientaci) jsou vytvářeny poměrně homogenními týmy a jejich představami, jak mají vypadat. Ačkoli rozhodně nelze odepřít možnost identifikovat se i s výrazně

---

<sup>155</sup> Jak bylo řečeno v kapitole „Postavy“, v některých hrách jsou některé tyto charakteristiky dané, v jiných závisí na volbě hráče, ať už jde o explicitní volbu (genderu, barvy pleti) nebo způsob, jaká rozhodnutí s postavou hráč volí. Taková je často například např. sexuální orientace, přičemž je nutné zdůraznit, že především ta je často implicitní a hráč si je předem nevybírám jako například barvu trička. V kontextu heteronormativního společenského diskurzu je ale primárně považována za heterosexuální. Přestože tak explicitně homosexuální postavy existují, homosexualita avatara je, jak bylo řečeno, spíše implicitní a záleží na interpretaci hráče a chuti postavu jako homosexuální číst.

nerealistickými a stereotypními postavami, lze říct, že pro ženy nebo LGBT hráče je proces identifikace z kvantitativního i kvalitativního hlediska komplikovanější.

Byť tak ke cross-genderové identifikaci (tedy identifikaci s avatarem opačného genderu) dochází častěji v případě ženských hráček, je samozřejmě otevřena všem. U všech hráčů tak může docházet k situacím, kdy si vybírají avatary, kteří jejich charakteristikám neodpovídají, ať už se se tak rozhodnou dobrovolně nebo jsou k tomu „nuceni“<sup>156</sup> nemožností si v rámci dané hry vybrat.

Je poměrně paradoxní, že mechanismus cross-genderové identifikace byl popsán důkladněji právě u početně minoritnějších případů – tedy v rámci situací, ve který se mužský hráč identifikuje s ženskou avatarkou. Jon Cogburn (2009) tak například využívá koncept final girl<sup>157</sup>, v rámci něhož se Carol Clover (1992) snažila vysvětlit, proč jsou u mužských diváků tolik populární hororové snímky s hlavní ženskou představitelkou. Vychází přitom z podobné premisy, tedy že pro prožitek je nutná alespoň minimálně emocionální vazba k postavě, ideálně však právě identifikace. Final girl je tak podle Clover „falická hrdinka, která se chová tak, jak by se choval v daném filmu muž“ (Clover citována v Cogburn a Silcox 2009, 56). Je tak „maskulinizována“ tím, že přijímá mužské symboly, a tak přestože je krásná a přitažlivá, je v zásadě kódována jako muž. Podobná je i situace v hrách, v nichž ženská hrdinka v RPG hrách principiálně obývá mužský svět a přijímá maskulinní tropy jako násilné chování nebo ikonografii, jejíž součástí jsou zbraně či rychlá auta (Cogburn a Silcox 2009).

Jiní autoři (Beck et al. 2012; Jenson a De Castell 2008) jsou ovšem přesvědčení, že cross-genderová identifikace v hrách není možná, protože se kříží právě s procesem objektifikace. Martti Lahti (2003) například tvrdí, že mužský hráč se nikdy nemůže dostatečně identifikovat s ženou, protože ji vždy především objektifikuje. Takové tvrzení je ale poměrně zjednodušující a znemožňuje, aby oba procesy probíhaly zároveň, aniž by navzájem omezovaly sílu prožitku.

---

<sup>156</sup> Tuto „nucenost“ přitom nelze chápat absolutně, ale jako nutnost v dané situaci – pokud hra nenabízí volbu genderu a hráč si titul z určitého důvodu chce zahrát (roli přitom hraje samozřejmě mediální obraz hry, doporučení přátel atd.), nemá na vybranou a ženskou postavu „musí“ ovládat.

<sup>157</sup> Tropa užívaná v hororech, především pak ve slasherech. Jde o hlavní hrdinku, která jako jediná z celé skupiny přežije, postaví se útočníkovi a často ho i přemůže (případně je zachráněna silnou mužskou postavou, která se náhle ve filmu objeví). Final girl se původně zdá být slabá a bezbranná, postupně ale objeví fyzickou i psychickou sílu, díky které na rozdíl od ostatních (mužských) postav uspěje (Clover 1992).



Není navíc nutné předpokládat, že hráč se vždy nejlépe identifikuje s postavou, která je mu nejpodobnější. Jak upozorňuje Perron a Schröter (2016), hráč může „jít za informace, které mu poskytuje text a nahradit je vlastními znalostmi a charakteristikami jako je věk, sexuální orientace, etnicita, názory nebo koníčky“ (Perron a Schröter 2016, 35). Je tak možné, že hráč se může například zaměřit na jiné podobné znaky a charakteristiky avatara či zážitky vycházející z vlastní zkušenosti nebo že gender avatara není pro hráče viditelný.

S mnohoznačností a komplexností vztahu s hlavní postavou ostatně pracuje i současná filmová teorie. Tzv. filmový kognitivismus s odkazem na kognitivní psychologii<sup>158</sup> oproti původním „tvrdým“ teoriím, které věřily, že se člověk buď identifikuje nebo ne (a buď zcela nebo vůbec, částečné identifikace neexistují), popsal celý proces jako podstatně fluidnější a komplexnější. Identifikace je i ve filmové vědě něco, co probíhá v různé míře, v různých stupních, s různými postavami a co se mění v průběhu filmu (Bendová 2005).

Noell Carroll (1999) tak například tvrdí, že absolutní identifikace je velmi vzácná a spíš jde jen o teoretický koncept. Murray Smith (1995) zase navrhuje místo identifikace používat pojem struktura sympatie. Ta podle něj nejlépe postihuje různé vztahy diváka a postavy, ať už jde o spoluprožívání, empatii, sympatii nebo „vtělení“. „Emoce a myšlenky, které v nás filmy vzbuzují na základě našich vazeb k postavám, nejsou založeny na tom, že bychom umísťovali sami sebe na jejich místo, do jejich mysli a těla, ale na tom, že chápeme situaci, ve které se postavy ocitají, a emocionálně a kognitivně na to reagujeme,“ doplňuje Bendová (2005).

Identifikace se avatarem, jak bylo řečeno, je samozřejmě odlišná. Hráč se na rozdíl od filmu samozřejmě vtěluje a do určité míry naopak umísťuje na místo avatara. Přesto i uvažování o různých nuancích identifikace i její fluidnosti ve filmu dává lepší náhled na to, jak subjektivní vztah s avatarem může být. V takto organickém vztahu se tak logicky nabízí podobných nuancí a intenzit ještě více.

Specifičnost her ale podle některých autorů (Klevjer 2006; Aarseth 2004; Newman 2002) vede k tomu, že naopak k žádné identifikaci v pravém slova nedochází. Avatara tak v tomto smyslu avatara nepovažují za síť identifikací, ale pouhý nástroj. Aspen Aarseth dokonce odmítá avatara jako tělo, „skrz a za“ něž se hráč „jen“ dívá na herní svět (2004, 48). Jeho vzhled a

---

<sup>158</sup> Psychologický přístup, který zkoumá poznávací procesy – tedy například paměť, vliv emocí nebo imaginaci (Bendová 2005).

charakteristiky jsou tedy podle něj irelevantní. Klevjer (2006) zase tvrdí, že se neidentifikujeme přímo s avatarem a jeho osobností. Podstata imerze a emocionálního zapojení tak podle něj spočívá v „identifikaci“ s akcemi a aktivitami, které díky avatarovi můžeme dělat. Vztah s avatarem nemusí nutně být to, co hráči považují za imerzivní a formující a je možné identifikovat se třeba s příběhem, který hra vypráví či problémem, který reprezentuje<sup>159</sup>.

Newman je v tomto smyslu přesvědčen, že míra participativního zapojení a zaujetí pro hru není na způsobu reprezentace avatara nijak závislá (2002, 7). Navrhuje tak striktně rozlišovat vnímání avatara během hraní (tu nazývá fází „On-Line“) a ve chvíli, kdy ho hráč neovládá a jen ho sleduje („Off-Line“). Imerze je pak založená právě na propojení On-Line, v rámci něhož na charakteristikách jako je gender, etnicita nebo sexuální orientace nezáleží. Vizuální stránka avatara je tak důležitá jen ve chvíli, kdy hráči nehrají a nijak tak do procesu identifikace nezasahuje.

Naprosté odmítání důležitosti vzhledu a demografických charakteristik avatara v procesu identifikace je ovšem problematické, mnoho autorů a autorek (T. L. Taylor 2002; Shaw 2014; 2009; Dickey 2006; Condis 2015; Cassell a Jenkins 2000) ukazuje, že jde pro mnoho hráčů o zásadní charakteristiky – mnoho žen si tak v situaci, kdy si mohou vybrat, vybere ženskou avatarku stejně tak jako si mnoho mužů vybere mužské avatara. Betsy Disalvo (2008) tak upozorňuje na to, že na reprezentaci jich samých záleží právě ženám nebo LGBT hráčům, kteří jsou v rámci herní kultury početní i mocenskou minoritou, zatímco muži často tvrdí, že pro ně avatarovy charakteristiky jako je gender (nikoli ovšem sexuální orientace) nebo etnicita není důležitá, případně je „nevidí“<sup>160</sup>. Ukazuje se navíc, že tato neviditelnost má své limity. Preference tak nemusí být explicitní, ale mohou probíhat na velmi nevědomé a implicitní bázi<sup>161</sup>. Vizuální reprezentace tak nemusí nutně ovlivňovat jen přímou identifikaci s avatarem, ale širší kontext – tedy například to, že si ženské hráčky nebo LGBT hráči danou hru vyberou nebo že vůbec budou hry hrát.

---

<sup>159</sup> Podobné zjištění vyplynulo z rozhovorů s respondenty u druhé případové studie.

<sup>160</sup> Nelze tak opominout fakt, že všichni výše jmenovaní autoři jsou bílí muži.

<sup>161</sup> Ukázalo se to například v případě hry *The Rust* (2013). V ní byla hráči automaticky vygenerována etnicita avatara a nebylo možné si ji vybrat. Jednalo se přitom o FPS perspektivu a hráč tak viděl pouze avatarovy ruce. Přesto se strhla vlny kritika, hráči v komentáři požadovali možnost volby, protože tvrdili, že se s rukama nebílé barvy nedokážou identifikovat, protože je nereprezentují. Nešlo podle nich přitom o rasismus, dožadovali se pouze „normálního“ avatara (Grayson 2015).

Jak navíc upozorňuje Shaw (2014), vztah mezi identitou, identifikací a reprezentací není nutně lineární nebo statický. Identifikace se například může objevit v různých stádiích a dosáhnout různých intenzit. „Cítíme potěšení z textů, které nás reprezentují, ale můžeme si užít i ty, které to nedělají“ (2014, 3). Musíme se navíc ptát, zda je vůbec identifikace nutná. „Identifikace není vždy ten důvod, proč hrajeme hry nebo konzumujeme jiná média. Tím, že budeme tento proces zkoumat, ale generujeme nepřekonatelný argument pro více diverzity v herních textech a médiích obecně“ (2014, 9).

Argumenty o identifikaci s prostředím (Klevjer 2006) nebo odlišných modech (Newman 2002) samozřejmě nelze zcela odmítnout. Je tak třeba je chápat jako příspěvek do diskuze o mnohovrstevnatosti vztahu s avatarem. Ať už se hráč identifikuje s avatarem či nikoli a ať už tato identifikace probíhá jakkoli a kdykoli, jde o proces, který, byť by byl hodnocen pouze zpětně, hraje pro hráče určitou roli. Důkazem je třeba fakt, že si hráči gender avatara vědomě vybírají nebo že nemožnost si vybrat komentují. Oddělíme-li tak samotný herní prožitek s přiznáním, že v tuto chvíli gender roli na explicitní úrovni roli nehraje, zůstává vědomý sociální kontext – právě v něm pak hraje gender avatara důležitou roli, již je dobré zkoumat.

### 2.1.2. Objektifikace

Objektifikace může nabývat různých úrovní. Nemusí jít nutně o pohled sexistický nebo sexuální, ale může se jednat o performanci moci nad avatarem nebo performanci vědomí hráčovy vlastní identity. Vzhledem k chápání hry jako heteronormativního a maskulinního projektu je ale nutné předpokládat právě hypotetickou sexuální objektifikaci, především pak ve vztahu k ženským postavám a avatarkám, ačkoli to nijak neoslabuje chápání objektifikace bez těchto konotací.

Způsobem, jakým nejlépe konceptualizovat specifický objektifikační vztah s avatarem a potenciální (sexuální) přitažlivost, je koncept *male gaze*<sup>162</sup> (Mulvey 1989), který původně definuje vztah mezi (mužským) divákem a ženskou postavou ve filmu. Práce Laury Mulvey již sice došla mnoha zpochybnění a kritiky – queer teorie jí například vyčítají binární, esencialistické a poměrně rigidní chápání genderu (Hanáková 2007) – přesto právě při hraní počítačových her dojde koncept ironického potvrzení.

---

<sup>162</sup> Koncept nemá český překlad, proto ho ponechávám v angličtině. *Gaze* přitom lze přeložit jako „dívání se“, přesnější je ale „zírání“, které lépe vystihuje jeho podstatu.

Mulvey tvrdí, že jedním z primárních slastí, které pociťují diváci sledující film, je slast z dívání se. Toto sledování, respektive zírání, má přitom voyeuristickou povahu – divák sedí v potměném kině nebo před obrazovkou, tedy v intimním prostředí, a sleduje postavy a příběhy, které o jeho pohledu většinou nic netuší.

Primární přitom pro Mulvey je fakt, že tento pohled je výrazně genderován – odlišně se tak dívák, navíc většinou muž, dívá na ženu a jinak na muže, zčásti proto, že mu je odlišným způsobem ukazuje právě film sám. Dá se tak říct, že Mulvey prostřednictvím popisu role ženských postav ve filmu popisuje obecnější status žen v rámci společnosti. Ona sama ostatně tvrdí, že žena v patriarchátu v podstatě neexistuje, je jen obrazem, do kterého se přesouvají mužské fantazie a posedlosti (Mulvey 2009).

Mulvey tak tvrdí, že mainstreamová<sup>163</sup> filmová produkce zobrazuje ženy jako pasivní objekty a muže jako aktivní hybatele děje, kterým se navíc právě tyto filmové ženy ukazují. Žena je tak obraz, muž je ten, kdo se dívá, přičemž tento pohled je skopofilní a voyeuristický. „Svět, který řídí sexuální nerovnováha a potěšení z pozorování se rozdělil na prvek aktivní/mužský a pasivní/ženský. Determinující mužský pohled promítá své fantazie do stylizované ženské hrdinky. Ve své tradiční exhibicionistické roli jsou tak ženy neustále pozorovány a zobrazovány s důrazem na jejich vzhled a na erotický dopad jejich zobrazení“ (Mulvey 1989, 4). Žena je pasivní krajinou či ikonou bez možnosti ze své vůle hýbat dějem, je tu proto, aby byla viděna (tzv. to-be-looked-at-ness). Muž je naopak aktivní hybatel, jeho pohled (tzv. male gaze) je určující. Mužská postava tak v tomto smyslu nemůže být objektifikována právě proto, že posouvá děj a protože se s ním divák identifikuje.

Teorie male gaze si však kromě odlišné agence mužských a ženských postav všímá hlavně samotné perspektivy, pohledu kamery. Muž sledující svým pohledem filmovou hrdinku tak není jen přítomen na plátně, sedí také před obrazovkou či v sále, díky čemuž je voyeuristický rozměr male gaze ještě posílen – není totiž vidět. Muž navíc stojí i za kamerou – nemusí přitom jít o mužského režiséra, ale spíše o způsob, jakým kamera zabírá ženské tělo – typické jsou tak proto záběry na detaily ženského těla, které dávají filmu významný erotický rozměr. Male gaze tak prostupuje všemi třemi úrovněmi – film tedy obsahuje mužského hrdinu, je točen z mužské perspektivy a očekává v publiku muže.

---

<sup>163</sup> Mulvey používá pojem „hollywoodská“.

V případě počítačových her lze toto tvrzení použít také – statně celá první část teoretické části ukazovala, že počítačové hry lze stále v rovině produkce, obsahů i dynamiky publik chápat jako maskulinní projekt. Onen pohled, tedy male gaze, je ale o to specifitější, že hráč onu postavu, předmět skopofilní touhy, přímo ovládá. Nejde tak jen o „dívání se“, ale ovlivňování tohoto pohledu. Počítačové hry jsou tak v tomto smyslu spektáklem, který řídí částečně sám hráč. Triáda diváka, hlavní postavy a kamery/režiséra, jak ji rozdělila Mulvey, se slévá do jednoho – hráč je v jedné chvíli divákem, který si užívá slast z dívání se, abstraktní a nevyjádřenou hlavní postavou (či se v této roli, jak bude diskutováno později, identifikuje s ženskou postavou), a především onou kamerou, kterou jako režisér ovládá. Stejně jako ve filmu je tak voyeurem a postava existuje jen pro jeho skopofilní pohled. Je konzumována nevědomky a zároveň dělá přesně to, co si hráč přeje. Avatar je tak v tomto smyslu předmětem, jehož mohou hráči ovládat bez ohledu na následky a konvence, právě oni rozhodují, kdy avatar zemře, koho zabije a kdy. V tomto smyslu tak každá postava nabízí nekonečně mnoho fantazií a variací (Schleiner, 2001).

Je logické, že i v případě her je tento způsob „dívání se“ také výrazně (možná ještě důrazněji) genderován. V případě cutscén se tak liší pohled „kamery“ na ženskou a mužskou postavu (Kennedy, 2002; Poole, 2000). Ta se, stejně jak se to dělo podle Mulvey ve filmu, u žen jasně zaměřuje na jejich tělo – záběry začínají pohledem na jejich pozadí, často snímají pohyb boků či ňadra. To úzce souvisí s tím, jak ženské avatarky v hrách vypadají – jejich vzhled tak přímo „vyzývá“ k male gaze. Všechny tyto objektivní prvky, které jsou zakódovány přímo do herní mechaniky, pak mohou být dále posilovány rozhodnutím hráče, který si tak svůj pohled řídí/režuruje sám. „Slídíme za Larou Croft, když je sama v jeskyni (...). Je reflektována pouze přes vaše oči, my sami jsme neviditelní“ (Poole, 2000: 145).

Na druhou stranu ale není male gaze nijak genderově exkluzivní. Není tak logické hovořit pouze o male gaze, ale také o hypotetickém female gaze. Tento voyeuristický pohled se navíc nesmí soustředit pouze na heterosexuální výklad – v tomto smyslu by tak bylo hypoteticky možné hovořit o queer gaze nebo prostě a jednoduše pouze o gaze. Sama Mulvey byla ostatně kritizována za to, že její představy o divákovi jsou homogenní a gender vnímá jako pevně danou kategorii, čímž naprosto vylučuje queer nebo opoziční 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). Chápání male gaze jako mužského pohledu (tedy pohledu, kterého se mohou „dopouštět“ jen biologičtí muži) tak odebrává možnost cítit tuto voyeuristickou touhu ženám či neheterosexuálním hráčům či takovou touhu naopak necítit<sup>164</sup>. Jak upozorňuje Schroeder (2004), teorie male gaze není jen o tom, „kdo se bude na koho koukat“. „Je to koncept, který vypovídá o moci, jde o psychologický vztah, ve kterém je ten, kdo se dívá<sup>165</sup>, nadřazen objektu, který sleduje“ (2004, 54).

Pokud tedy budeme chápat male gaze jako objektifikující a hegemonní způsob dívání se, nabízí se nám možnost nabídnout takový způsob slasti každému divákovi/hráči. Je přitom ale nutné mít na paměti, že míra této slasti i způsob jejího dosažení nemůže být logicky u nebílých, neheterosexuálních a „nemužských“ hráčů totožný s tou, kterou dosáhne právě bílý heterosexuální muž – vepsaný čtenář. Mužské postavy navíc k takovému pohledu explicitně „nezvou“. Pokud by to dělaly, podle Nealyho (2000) by to nejen znemožňovalo identifikaci, ale zároveň by to naznačovalo přijetí homosexuálního mužského diváka. Objektifikace mužského těla je tak podle něj nahrazena narcismem, který je definován například prezentací mužské síly – díky tomu mohou filmy (či hry) obsahovat nahá mužská těla, ta ale nejsou nijak erotizována a nevyzývají k objektifikaci. Mužské postavy tak nevyvolají v mužském (heterosexuálním) divákovi erotickou touhu, ale narcistickou projekci (tedy touhu takové tělo mít).

Otázkou pak samozřejmě zůstává, zda se na taková těla mohou způsobem podobným male gaze dívat právě heterosexuální ženy nebo homosexuální muži. Pokud bychom tak přeci jen chtěli hovořit o female gaze, můžeme jej chápat různými způsoby. Podle Lorraine Gamman (1988) je například spojen s aktivistickým čtením textů, které lze považovat za feministické, tato strategie ale zcela postrádá původní (hypoteticky) sexuální konotace. Female gaze lze také definovat jako variace na male gaze, přičemž se ovšem dívají ženy na muže. Také je ale možné chápat jej v opozici k male gaze jako neobjektifikující, nemocenský, přesto stále sexuální způsob dívání se, tedy objektifikační pohled operující v mantinelech feminně kódované sexuality jako citové a respektující. Tyto vlastnosti přitom nelze chápat jako ženské

---

<sup>164</sup> Sama Mulvey se později bránila tím, že male gaze chápe jako maskulinizaci pozice diváka (a tedy úhel pohledu), nikoli jako pohled, který je nutně spojen s genderem nebo dokonce pohlavím diváka (Mulvey 1989).

<sup>165</sup> V angličtině „gazer“.

(ve smyslu určené exkluzivně ženám), ale jako femininně genderované. Female gaze tak může být neuvědomělou stejně jako uvědomělou až politickou strategií, kterou nelze spojovat pouze s diváky s ženským genderem.

Bracha Lichtenberg-Ettinger (1995) v tomto smyslu navrhuje používat označení matrixial gaze, které maže binární kategorie a počítá s voyerismem jako neodmyslitelnou a negenderovanou lidskou vlastností. Pomocí freudiánské a lacanovské tradice psychoanalýzy tak její pojem vyzývá typické falocentrické konceptualizace, přičemž přitom pracuje také s teorií subjektu a femininní diference. Matrixial gaze je tak více zaměřen na touhu po navázání vztahu a hlubšího propojení s objektem pohledu. V důsledku tak připomíná právě definici female gaze – tedy pohledu, který není jen prostým otočením role objektu a subjektu, ale pohledem s odlišnou kvalitou.

Podle Liesbet van Zoonen (1994) je ovšem nutné, aby byl text k female gaze otevřený a ženskému divákovi tedy přístupnější. V tomto chápání female gaze se tak nejedná o subversivní strategii, ale naopak o hegemonní čtení textů, jejichž vepsaným čtenářem je žena. Jedná se tedy o filmy nebo hry pro ženy, přičemž tato „ženskost“ může být vyjádřena tématem (vztahy, láska, rodina) nebo jeho ztvárněním. V tvorbě pro ženské divačky (a tedy i pro female gaze) jsou pak muži více ztělesňováni jako romantické objekty spíše než jako objekty sexuální touhy, takže divačky mohou cítit, že sledují skutečnou osobu, nikoli jen tělo (Zoonen 1994). Pro Zoonen tak female gaze není jen ženským ekvivalentem male gaze a jde o mnohovrstevnatý a komplexnější pohled. Důležitý je přitom romantický rámec, který je přítomný nejen v textech, ale především v reflexích ženského publika, který ho v takových textech hledá (ibid.)<sup>166</sup>.

Tuto otevřenost lze přitom definovat pomocí Fiskeho (2007) definice producerly<sup>167</sup> textů. Jde o takový text, který je natolik otevřený, že dovoluje odlišná čtení nebo k nim dokonce přímo zve. Producerly text přitom v sobě kombinuje vlastnosti writerly a readerly<sup>168</sup> textů (Barthes

---

<sup>166</sup> Takovým tvrzením odpovídá i popularita knižní a filmové série *Fifty Shades of Grey* (2001), která je podle Deller (2013) populární nejen kvůli pornografickým pasážím, ale také právě kvůli zdůrazňování romantického rámce.

<sup>167</sup> Do češtiny lze přeložit jako „produkovatelný“ text.

<sup>168</sup> Readerly texty lze definovat jako nenáročné a uzavřené, které vyžadují pasivního čtenáře a jasné čtení jasných sdělení. Pro Fiskeho tak jde většinou o produkt masmédií. Writerly jsou naopak texty otevřené, polysémní až avantgardní, které po čtenáři vyžadují vlastní interpretace – typickým příkladem je tak literatura (Fiske 2007).

1975) - stejně jako readerly texty jsou přístupné a mohou být čteny kýmkoli bez speciálních (intelektuálních, sociálních, ekonomických) kompetencí, zároveň v sobě mají otevřenost a interpretativní mnohoznačnost writerly textů. Tuto aktivitu ovšem vyzývají spíše implicitně a stále mají preferované způsoby čtení (Fiske 2007).

V případě her je sexualizace mužských postav v rámci hráčské interpretace patrná zejména u postav, které jsou explicitně (viz část o „girl games“ v první kapitole) či implicitně (viz část o dating sims tamtéž) určené pro ženy nebo u postav, které jsou takovým interpretacím otevřené. K female gaze tak vyzývají především postavy, které „mají vlastní osobnost, projevují svoje myšlenky nebo vztahy k ostatním postavám a svou agenci projevují prostřednictvím interakcí a ne čistým prokazováním síly a moci“ (Douglas 2016).

Jaké atributy činí film (či hru) otevřený k male či female gaze, aniž by takové atributy inklinovaly k esencializujícím a stereotypizujícím tendencím, je samozřejmě obtížné identifikovat. Navíc nelze důsledně vyloučit i možnost, že divák k female gaze nepotřebuje „female friendly“ film nebo hru<sup>169</sup> stejně tak jako k praktikování male gaze není nutně čist stereotypnější text. Taková tvrzení by znemožňovala svobodu hráče/diváka a jeho schopnost naplňovat si zážitek vlastními významy.

Diskuse ohledně female gaze a male gaze se navíc nutně drží esencialistického a dichotomního chápání genderu a sexuality. Přesto je funkční si koncepty male a female gaze jako pracovní a popisné kategorie ponechat právě proto, že odpovídají zobrazení femininity a maskulinity v hrách, která, jak bylo řečeno, je jasně identifikovatelná a zdůrazněná. Male gaze je tak možné chápat jako sexualizované dívání se na ženu (ať se dívá kdokoli) a female gaze jako sexualizované dívání se na muže (ať už se dívá kdokoli). V obou případech navíc nejde jen o samotnou aktivitu, ale o potenciál textů takovou aktivitu vyvolávat. Je tak důležité mít stále na paměti, že o síle a intenzitě „gaze“ významnou měrou rozhoduje právě samotný text, tedy to, jak budou dané potenciální objekty vypadat a jak se s nimi bude zacházet – ať už ve smyslu „pohledu kamery“ nebo samotného narativu. Přestože v případě počítačových her je tento

---

<sup>169</sup> Důkazem je třeba existence článků a Youtube videí s různými žebříčky nejpřitažlivějších mužů herního světa. Namátkou lze jmenovat například Top 10 Hottest Male Video Game Characters (MsMojo 2016), 20 Sexiest Video Game Guys of All Time (WhatCulture Gaming 2016), Hottest Male Characters In Video Games Top 10 (mykunakame 2015). V těch videích, které mají převážně ženský voiceover, jsou totiž hodnoceni muži napříč herními žánry s odlišnými stupni toxicnosti).



přístup volnější a gaze je tak více spojen s rozhodnutím hráče se takto dívat, male gaze stále patří k hegemonnímu způsobu čtení a female gaze je v zásadě subversivní praktikou.

## 2.2. Queer hraní

Jak bylo řečeno, vztah s avatarem lze chápat jako komplexní, individuální, mnohvrstevnatý, komplikovaný a oscilující mezi identifikací a objektifikací. Jde tedy o nedichotomní, protikladný vztah, který lze bez ohledu na genderovou identitu nebo sexuální orientaci hráče označit jako queer.

Queer přitom nelze chápat jen jako zastřešující termín pro LGBT komunitu, ale také jako strategii, již jedinec volí, přičemž nezáleží na jeho genderové identitě či orientaci nebo stabilitě těchto kategorií. Jedná se tak o radikální zpochybňování a vyzývání sociálních a kulturních norem včetně genderových vztahů (Sullivan 2010). Tento dekonstruktivní koncept tak v tomto smyslu nelze definovat, nemá totiž žádnou základní logiku nebo stabilní sadu charakteristik (Jagose 1996). „Queer neznačí pozitivitu, ale pozicionalitu ve vztahu k normativnímu“ (Halperin a Foucault 1997, 62). Queer je tak podvratný a subversivní přístup ve vztahu k hegemonickému, který v rámci užívání kulturních artefaktů lze chápat jako subversivní čtení v hallovském (2001) smyslu.

V kontextu počítačových her pak navrhuji definovat obecně tento podvratný přístup jako queer hraní, přičemž je pro něj primární právě zdůraznění heterogenity herního prožitku a odlišných interpretací. Lze jej definovat jako „odmítnutí představy, že hry a herní komunity jsou určeny jen pro adolescentní, heterosexuální, bílé, cisgender<sup>170</sup>, maskuliní, mužská těla a touhy. Je to artikulace alternativních módů hraní a bytí“ (Chang 2017, 15).

Queer hraní se tak může objevit ve třech smyslech – jako samotná existence queer obsahů (postav nebo narativů), jako subversivní čtení (nequeer) obsahů a také jako queer performance. Queer obsah byl diskutován v minulé kapitole a bylo také zmíněno, že explicitně LGBT postav není mnoho. Většinou se jedná o implicitní homosexualitu, kterou je nutné více či méně aktivně hledat, a i proto je mnohem běžnější právě queer čtení.

Podle Taylor (2002) může queer čtení znamenat právě kompenzaci nedostatku LGBT postav, přičemž ale nijak nemaže požadavek, aby explicitně homosexuálních postav bylo více. „Spíše

---

<sup>170</sup> Pojem označuje lidi, lidi, jejichž genderová identita odpovídá pohlaví, které jim bylo určeno při narození. Jde tedy o opak označení „transgender“.

to signalizuje, že LGBT obsah je vždy implicitně přítomen v obsazích heteronormativních médií a nemusí se na něj tedy pohlížet jako na něco, co leží na okraji” (T. L. Taylor 2012, 232). V rámci tohoto opozičního čtení (Hall 2001) či imaginativního hraní<sup>171</sup> (Greer 2013) jde především o queer čtení herní postavy (avatařa nebo jakékoli jiné nehratelné postavy). „I když není homosexualita postavy explicitně deklarována a není o ní důkaz v narativu (stereotypní zobrazení, gesta nebo akce), hráč může využít slepých míst – nejasných aspektů postavy nebo polysémie narativu – a naplnit je vlastními queer interpretacemi“ (Krobová, Moravec, a Švelch 2015).

Queer čtení se ale samozřejmě stává jednodušší tím více, čím více polysémných pasáží, charakteristik nebo replik obsahuje. Tyto nenápadné narážky jsou ale vždy implicitní. Jsou sice v textu přítomny, ale mohou být rozklíčovány jen těmi, kdo je hledají a pro většinu hráčů zůstávají skryty<sup>172</sup>. Queer čtení tak může nabývat různých intenzit podle míry úsilí, které je nutné vynaložit – můžeme tak mluvit o exkluzivně heterosexuální postavě, u které queer čtení vyžaduje poměrně velkou dávku imaginace<sup>173</sup> (není ale nemožné) nebo implicitně homosexuální postavě, která je „připravena“ k tomu, abychom ji četli jako queer. Přítomnost této „neviditelné“ homosexuality pak LGBT hráči často přisuzují heteronormativnímu a homofobnímu diskurzu a strachu z reakce hráčů (Krobová, Moravec, a Švelch 2015).

Nejde ale jen o čtení dané postavy během hraní, ale i mimo herní kontext. Může se jednat o různé herní modifikace, Easter eggy<sup>174</sup>, herní wiki nebo hráčské blogy, let’s play videa<sup>175</sup>, fan fiction literaturu či fan art (v kontextu queer čtení specifickou slash fiction<sup>176</sup>), machinima<sup>177</sup>

---

<sup>171</sup> V angličtině „imaginative play“.

<sup>172</sup> Nezáleží přitom ani tak na tom, zda jsou jako skutečné polysémné indicie zamýšleny samotnými tvůrci, nebo jsou vytvořeny nevědomě a jsou tak až dodatečně v rámci dané strategie potvrzeny.

<sup>173</sup> V případě explicitně heterosexuální postavy tak může být signálem ke queer čtení například fakt, že hrdinové nosí těsné kostýmy. Takový prvek je pro hráče, které queer čtení nevyhledávají, bezvýznamný, pro ty, kteří chtějí postavu číst queer, ale může jít o jasný signál od vývojářů, že je v pořádku chápat tyto postavy jako gaye (Krobová, Moravec, a Švelch 2015).

<sup>174</sup> Tajné vzkazy vývojářů, vtipy nebo odkazy na jiná popkulturní díla.

<sup>175</sup> Let’s play lze definovat jako videozáznam průběhu hraní počítačové hry prezentovaný online (např. na Youtube). Jeho cílem je ukázat, jak úspěšně projít jednotlivými levely hry, doporučit různé tipy a triky ale také prezentovat své vlastní myšlenky nebo svým (např. záměrně špatným) hraním či jeho komentováním pobavit diváky.

<sup>176</sup> Jedná se o subžánr fanfiction, v rámci něhož je popsán milostný (romantický či sexuální) vztah mezi dvěma fiktivními postavami, které jsou v rámci originálního kánonu explicitně či implicitně heterosexuální. Autoři slash fiction tak využijí náznaků i "šedých zón" v textu a naplní je vlastními interpretacemi.

<sup>177</sup> Jedná se u využití již existující animace (většinou právě počítačových her) k vytvoření vlastního uměleckého díla, které může a nemusí souviset s původním materiálem.

nebo cosplay<sup>178</sup>. Jenkins (1992) tento způsob queer remediacce popisuje jako textové pytláctví<sup>179</sup>, případě prvek participatorní kultury, která transformuje zkušenost z konzumování médií do produkce nových textů, nové kultury a nových typů komunit. „Fandom reprezentuje kritiku konvenčních forem konzumování kultury, poskytuje prostor, v němž fanoušci mohou vyjádřit své obavy o sexualitě, genderu, rasismu, kolonialismu, militarismu nebo nucené konformitě“ (1992, 46).

Nejdůležitějším významem queer hraní je ale queer performance. Ta je totiž poměrně svébytnou aktivitou spojenou právě s hrami – zatímco jiné obsahy obsahují nebo neobsahují queer obsahy a lze je také queer číst nebo samozřejmě nečíst, queer performovat ve smyslu, o jakém nyní mluvím, v rámci nich (či „uvnitř“ nich) nelze.

Queer hraní jako performance přitom může nabývat mnoha podob. Alexander Galloway (2014) tak například mluví o „kontrahraní“<sup>180</sup>, které lze definovat jako „redefinování samotného hraní a uvědomění si faktu, že hraní her má potenciál stát se politickou a kulturní avantgardou“ (citován v Chang 2017, 16). Jedná se tak o subversivní hraní, které překračuje rámec genderových vztahů a lze je popsat jako experimentování s žánrem nebo zkušeností, v rámci něhož hráči dané tituly, postavy, příběhy a světy „učiní queer“<sup>181</sup> tím, jak je užívají. Odmítnou tak zamýšlený a hegemonní způsob hraní jako je například dodržování pravidel, užívání násilí, snaha vyhrát nebo dosáhnout co nejvyššího levelu<sup>182</sup> (Clark 2017; Ruberg 2019). Specifickou queer performancí je také vědomé prohrávání (Macklin citována v Trhoň 2019, 25). „Každá hra tak má potenciál stát se rušivým nástrojem queer subverzí – jde jen o to hrát hru nesprávně,“ dodává Bonnie Ruberg (2019). Queer je podle Ruberg také pocit nudy, vztek nebo bolest místo očekávané „zábavy“.

Zcela specifické jsou ale queer performance, které se týkají genderu a v rámci kterých tak mohou hráči experimentovat s genderem a svými identitami. Toto experimentování přitom můžeme chápat jako jednorázový experiment učiněný v rámci jedné hry jako důsledek

---

<sup>178</sup> Cosplay lze definovat jako vytváření a následné nošení a prezentování kostýmu a masky, která odpovídá postavě z fantasy nebo sci-fi literatury, her nebo filmů. Člověk, který kostým nosí, se nazývá cosplayer.

<sup>179</sup> V angličtině „textual poaching“.

<sup>180</sup> V angličtině „countergaming“.

<sup>181</sup> V angličtině „to queer them“.

<sup>182</sup> V online multiplayer hře World of Warcraft (2004) existují celé guildy (hráčské skupiny), které se na queer hraní v tomto smyslu zaměřují. Například hráč s přezdívkou Everbloom of the Feathermoon tak dokázal dosáhnout levelu 85 bez zabití jediného nepřítele (Clark 2017).

nemožnosti volby nebo jako vědomé rozhodnutí v touze po experimentu, ať už je motivován queer tendencemi či prostým zájmem o odlišnou zkušenost<sup>183</sup> či postavu jako takovou. Může se ale stejně tak jednat o dlouhodobou tendenci vybírat si postavy podle jiného klíče než je soulad genderu avatara a hráče<sup>184</sup>.

Hry tak mohou být definovány jako bezpečná oblast pro genderové experimenty bez následků, které by tento „queer drag“ mohl mít v reálném životě<sup>185</sup> (Schleiner 2001; Krobová, Moravec, a Švelch 2015). „Útěk od genderu (jestli je to tedy vůbec možné) v hrách tak lze chápat jako emancipační proces proti normám kontrolující gender skutečného života, který zároveň znamená svobodu s užíváním si v opačném pohlaví“ (Vorderer a Bryant 2012, 212).

Queer zkušenost je tak primárně logicky spojena především právě s LGBT hráči. Livingstone (citována v Gerson 2016) ukazuje, že nejoblíbenější je „výměna pohlaví“<sup>186</sup> u starších a zkušených hráčů, homosexuálních mužů a také osob procházejícím proměnou pohlaví – právě pro ně může být „bezpečné zakoušení“ nové role inspirativní. Cassel a Jenkins (2000) v tomto smyslu dokonce upozorňují na to, že pro mnohé hráče je hraní homosexuálních postav prvním impulsem pro skutečný coming out.

Ve studii věnované odlišným strategiím LGBT hráčů (Krobová, Moravec, a Švelch 2015) byly v tomto smyslu definovány tři strategie queer hraní: imaginativní hraní, stylizovaná performance<sup>187</sup> a role-playing. Zatímco imaginativní hraní odpovídá výše popsanému teoretickému konceptu queer čtení a role-playing se týká hraní explicitně homosexuálních postav, stylizovaná performance souvisí právě s queer hraním jako specifickou performancí.

V rámci stylizované performance hráči vědomě performují postavu jako queer tím, že ji svým chováním a rozhodováním přisoudí typické stereotypní znaky spojené s homosexualitou – například díky možnosti customizace postavy tak respondenti vytvořili Commanderovi

---

<sup>183</sup> Ženskost jako přidaná kvalita přitom byla zmiňována respondenty ve druhé případové studii – gender znamenal nové kvality, díky nimž bylo možné prozkoumat jiné aspekty hry.

<sup>184</sup> Jedna z respondentek první případové studie tvrdila, že si, pokud má na výběr, vždy vybere mužského avatara, přičemž sama nevěděla, proč.

<sup>185</sup> Ačkoli se to týká především online prostředí, teoretická východiska jsou aplikovatelná i na offline herní svět (Gaider 2013).

<sup>186</sup> V angličtině „gender swapping“.

<sup>187</sup> V angličtině „imaginative play“ a „stylized performance“.

Shepardovi ve hře Mass Effect (2007) růžové brnění, přidali si růžové tetování ve Final Fantasy XIV (2010) nebo si vybrali růžové auto v Grand Theft Auto (1997).

Stylizovaná performance tak vykazuje určité paradoxní a protichůdné tendence. V rámci této strategie totiž respondenti využívali stejné stereotypy (růžové oblečení, zženštilý hlas), které v případě reprezentace LGBT postav kritizovali. Není ale nutné chápat tato rozhodnutí pouze jako submisivní a masochizující indoktrinaci heteronormativního a homofobního diskurzu, ale jako strategii, která nabývá odlišných mocenských dynamik. Performování stereotypu z queer pozic tak může být interpretováno také jako oslavné, podporující sebevědomí, hrdost a integritu té skupiny, které se stereotyp týká, zatímco vytváření a podporování stereotypů z heteronormativní pozice je nutné chápat jako opresivní<sup>188</sup>. Tato explicitní queer performance je ale LGBT hráči užívána zřídka a jen tehdy, kdy zůstane „skrytá“. V online multiplayer titulech by totiž museli interagovat i s ostatními hráči (Krobová 2014).

Queer performance tak nemusí být ani pro queer hráče primární strategií, kterou volí. Studie věnující se LGBT hráčům ukázala, že LGBT publikum není homogenní skupinou, která by automaticky s nadšením přijímala LGBT obsah v hrách nebo je chtěla vždy hrát queer – mnohem důležitější proměnou než sexuální orientace avatara, díky které může on i hráč prožívat homosexuální romanci, byl dobrý příběh a především soulad hráčova a avatarova genderu (Krobová, Moravec, a Švelch 2015).

Queer zkušenost mohou samozřejmě prožívat i hráči, kteří se jako queer neidentifikují. Hry se tak v tomto smyslu stávají hřištěm, bezpečnou zónou, ve které si lze „hrát“ a není ani nutné, pokud tedy hráč nechce hru dokončit, hrát podle pravidel. V tomto smyslu tak lze reartikulovat chápání hry jako prostoru pro zakoušení „chlapectví“ (Burrill 2008a), které Burrill definuje jako arénu pro upevňování maskulinity. Navrhuji tak hovořit také o hypotetickém „queer chlapectví“, přičemž chlapectví neodkazuje nutně k maskulinitě, ale k dětství, hravosti a zároveň svobodě si hrát. Queer chlapectví ztělesněné (počítačovými) hrami je tak prostor, hřiště či pískoviště, které je otevřené imaginaci, radosti z hry i z hraní rolí. A je přístupné víceméně všem, navíc s vědomím, že je to „jen“ hra.

---

<sup>188</sup> Podobně lze chápat třeba kontroverzní označení „nigga“ (tedy anglického negr) – zatímco pro Afroameričany a Afroameričanky znamená toto původně externí a rasistické označení hrdost a vztah ke kořenům, vyslovení tohoto slova bělochem je chápáno jako krajně nevhodné, rasistické a nekorektní (Hartman 2008).

. Turkle (1997) v tomto smyslu mluví o „simulované identitě“<sup>189</sup>, jejíž prostřednictvím mohou hráči nejen experimentovat s odlišnými (genderovými) identitami, ale také si mohou uvědomit, že neexistuje jedno homogenní „já“. Sociální realita je podobně jako obrazovka počítače či televize jen další „okno“. Všechny obsahy, které se za těmito okny skrývají, jsou tak podobným způsobem nepůvodní a simulované.

### 2.3. Hraní genderu jako reartikulace konceptu doing gender

Pokud opomineme postavy, které nemají gender (většina ho alespoň implicitně má, výjimku tvoří skutečně jen neživé objekty jako jsou kuličky či vesmírné lodě – i ty ale většinou „získají“ gender prostřednictvím hráčské interpretace<sup>190</sup>), jsou všichni humanoidní avataři genderováni. Jak jsem ukázala v druhé kapitole, jejich charakteristiky jsou navíc jasně provázány s genderovým řádem a s tím, jak je (nebo by měla být) reprezentována femininita a maskulinita.

Vzhledem k ergodickým funkcím her navíc hráč tyto výrazně genderované postavy nejen vidí, ale taky skutečně ovládá. Kromě performování explicitních aktivit které od něj hra vyžaduje (chůze, skákání, střílení nebo morální rozhodování) tak hráči nutně implicitně performují právě i gender daného avatara. V zásadě tak permanentně (byť většinou nevědomě) „hrají gender“ podobně jako performují gender v sociální realitě<sup>191</sup>.

Hraní genderu tak lze chápat jako interpretaci konceptu doing gender (West a Zimmerman 1987). Ještě dynamičtější je pak koncept performativity genderu (Butler 2018), podle které je nutné chápat gender jako sérii performancí, opakování praktik a toho, co se „má“ a co nikoli. Ve stejnou chvíli je performativita také opakováním těchto významů – každá performance slouží k přepisu vlastností a společenských očekávání. Butler tak ukazuje, že gender (a tedy i genderovaná těla) neleží uvnitř lidských těl, ale je k nim vnější, je součástí diskurzu. Stává se tak performancí, která vytváří iluzi stability těchto kategorií. „Tato tichá dohoda performovat, produkovat a udržovat polární gendery jako kulturní fikce je zakryta důvěryhodností těchto inscenací a tresty, které čekají ty, co na tato pravidla nevěří“ (Butler 2018, 179). Megan Condis

---

<sup>189</sup> V angličtině „simulated identity“.

<sup>190</sup> V češtině toto rozhodnutí jistě ovlivňuje i fakt, že je tento neživý předmět nutné označit ženským nebo mužským mluvnickým rodem.

<sup>191</sup> Otázkou však zůstává, zda toto hraní genderu probíhá podobně jako performování v realitě a zda tedy daná pravidla a normy potvrzují nebo naopak dekonstruuji. Je navíc otázkou, zda v tom hraje roli pouze soulad genderů avatara a hráče – tedy zda mužský hráč ovládající mužského avatara a ženská hráčka ovládající ženského avatara genderový řád vždy potvrzuje, zatímco v případě nesouladu vždy vyvrací.

dokonce v tomto smyslu obě reality (tedy tu „skutečnou“ sociální a virtuální herní) otáčí a navrhuje, abychom performování genderu chápali jako „online (a offline) multiplayer role-playingovou hru, která obsahuje jak kooperativní tak kompetitivní módy a která je konstantě aktualizována a vylepšována tak, aby byla stále populární“ (Condis 2015, 4).

Performativita, byť jako individuální aktivita, nabývá svého smyslu v rámci interakcí, v sociálním kontextu. Zdálo by se tedy, že performativním nástrojem jsou právě jen multiplayer hry, v nichž hráči performují gender před ostatními lidskými bytostmi. Chybí tak možnost nejen ocenění vhodného chování, penalizování nevhodného, ale i prostého komentování a přijímání specificky genderované existence hráče a jeho avatara.

Performativní jsou ale v tomto smyslu všechny hry, byť v nich lidští oponenti přijímací interakce, hodnotící je a reagující na ně, chybí. V offline herním prostředí lze totiž za podobné agenty sociální kontroly chápat ostatní nehratelné postavy. Ačkoli lze samozřejmě argumentovat tím, že dané postavy mají k dispozici sadu generovaných reakcí, které se navíc nevěnují genderovým aspektům avatara chování, ale spíše jeho vitálním charakteristikám a rétorickým rozhodnutím, lze je i tak chápat jako publikum nutné pro genderovou performanci, lacanovské zrcadlo (Hanáková 2006), jako foucaultovský panoptikon<sup>192</sup> (Foucault 2013), které odráží hráčovo chování. Offline genderové interakce a konstrukce genderových identit lze tak minimálně chápat jako tréninkový prostor (herní rétorikou tutorial) k nacvičení vhodných genderových performativních aktů.

Je tak sice možné „natrénovat“ vhodné chování, celý proces podpořený odlišnostmi avatara a hráče je ale spíše dekonstruktivní. Ostatně situace, v nichž je gender hráče a avatara v souladu a dochází tedy hypoteticky k tomuto tomuto rigidním performování a reartikulaci genderu, jsou ve výrazné menšině. V ostatních případech existují alespoň nepatrné odlišnosti mezi avatarem a hráčem nebo je gender hráče a avatara odlišný. Spolu s komplexností vztahu s avatarem oscilujícím mezi identifikací a objektifikací tak nutně celý herní prožitek v důsledku funguje jako dekonstruující. Gender, který hráči performují, je totiž vždy nekompletní a nesprávný, a tedy queer.

---

<sup>192</sup> Koncept vysvětlující indoktrinaci „správného“ a vhodného chování. Jde o metaforu vycházející z rozvržení moderního vězení, v němž není stráž vidět a vězeň tedy neví, kdy je sledován (Foucault 2013). Foucaultův koncept popisující potřebu člověka sám sebe ukáznovat využila například i Butler (2018) při snaze popsat performativitu genderu i jeho diskurzivní sílu.

S touto subversivní kvalitou hraní souvisí i pojem „genderfuck“, který lze definovat jako proces destabilizace genderu (Reich 1993, 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 zpochybňujeme a dekonstruuje.

Na rozdíl od konceptu genderfuck (Reich 1993) je ale performování a dekonstruování genderu prostřednictvím hraní her výrazněji nevědomé a „apolitické“ - je totiž „vedlejším produktem“ pouhé zábavy. Jedná se tak o doslovné hraní si s genderem, přičemž toto označení vychází i ze samotné podstaty slova a významu hraní, tedy aktivity, která je určena pro zábavu, pobavení. V tomto smyslu tak nemusíme mluvit o „hraní genderu“, které odkazuje právě k neustálé nutnosti gender rigidně performovat, ale spíše „**hraní si** s genderem“, které se naopak vztahuje k podvratnému, parodickému a komickému dragu.

Ostatně i samotný koncept doing gender nelze chápat (jak se často mylně uvádí) jako performování takové genderové role, která je společensky očekávaná a žádoucí. Někteří autoři (Křížková a Maříková 2009; Deutsch 2007) přesto právě takto koncept doing gender chápou a ve snaze definovat podvratné způsoby performance definují opačný přístup jako undoing gender. Podle Jurik (2009) je ale koncept „undoing gender“ problematickým pojmem a stojí na nepochopení původního doing gender. Chápání undoing gender jako dekonstruuujících praktik pak nutně vede k tomu, že se o sociálních a genderových změnách hovoří jako by nebyly součástí původního „doing gender“ rámce (Jurik 2009). „Sociální transformace nikdy nemůže smazat všechno a začít od nuly. Vždy budeme například žít ve stínu genderových institucí“ (Jurik 2009). Zdůrazňování undoing gender tak naznačuje, že je možné kategorizovat sociální interakce buď jako přizpůsobující nebo jako undoing gender namísto toho, abychom zdůrazňovali, že gender produkovaný v rámci společenských interakcí většinou osciluje mezi póly transformace a konformity (Jurik 2009).

Vytvářet tuto dichotomii tak není nutné, doing gender (a stejně tak i hraní genderu či hraní si s genderem), totiž pojme oba póly. „Doing gender odkazuje k metodám, v rámci nichž lidé tvoří drobné odchylky, které mohou nabývat různých podob a mohou, ale také nemusí být



v souladu se společenským očekáváním“ (Jurik v Křížková a Maříková 2009, 46). Genderová identita je totiž vytvářena prostřednictvím stylizovaného opakování aktů, které nejsou fixní nebo stálé. Nutnost neustále gender znovu performovat ukazuje, že je tato kategorie sama o sobě nestálá. Tato repetice tak může vést k „chybě“, díky níž se náhle odhalí diskurzivní původ zdánlivě stabilních genderových kategorií. Tmto přeháněním a překračováním genderových praktik, jakými je v původním smyslu drag, transvestitismus (a v případě hraní právě častý „virtuální drag“) jsou tak odhaleny konstruované kořeny genderových rolí (Butler 2018).

Doing gender v původním chápání Butler tak odkazuje k metodám, kterými lidé vytvářejí rozdíly mezi gendery, přičemž tyto diference mohou a nemusejí být v souladu se společenskými očekáváním. Patricia Hill Collins (1990) v tomto smyslu zdůrazňuje možnost, že různé interakce mohou v rámci doing gender reprodukovat „stejně tak konformní jako opoziční formy genderu“ (ibid.). Podobně i Butler při definici „doing gender“ zdůrazňuje, že existuje multiplicita genderových obrazů, a proto i sám koncept „doing gender“ je ze své podstaty protichůdný a mnohoznačný.

Nemusí se tak nutně jednat jen o explicitní queer strategie, které jsou vědomé či parodické<sup>193</sup> ale naopak jako praktiky velmi nenápadné. „Doing gender tak může být ve stejnou chvíli ve shodě se společenským očekáváním a stejně tak i opoziční praktikou“ (Jurik 2009). Lidé se tak podle Jurik často chovají různě – někdy je toto chování ve shodě s očekáváním od jejich genderu, někdy je opoziční, aniž by to byl záměr<sup>194</sup>.

Hybridní identita avatara a hráče, tento komplexní a mnohonásobný vztah, tak naznačuje prostupnost subjektivity, která souvisí s posthumánními identitami (de Wildt et al. 2019) nebo s konceptem kyborga (Haraway 2002). Dona Haraway ho chápe především jako metaforu současné postmoderní situace, jako virtuální filozofický koncept, ale také jako popis materiální reality tvořené vědeckými experimenty a biomechanikou. Lidská těla sama tak již nejsou přirozená, ale jsou ve hybridem robotického a tělesného, reality a simulace, těla a elektroniky či virtuální reality. Jsou tak metaforami hlubší změny, v rámci níž se rozbíjí hranice a jasné jednoduché definice identity (Haraway, 2002). Kyborg tak dekonstruuje všechny stabilní

---

<sup>193</sup> Butler tak v případě vysvětlení undoing gender hovoří o explicitním dekonstruování prostřednictvím travestie a drag queens.

<sup>194</sup> Jurik uvádí příklad policistky, která se snaží chovat velmi maskulinně, aby byla brána vážně, a přesto chodí pravidelně na manikúru a volí barevné laky na nehty, aby podle svých slov stále vypadala femininně.

dichotomní kategorie – maskulinitu a feminitu, stroj a organismus, sebe a druhé. Osvobozuje od nutnosti definice jednotné identity, jednotné rasy, genderu i jednotného pohlaví tím, že veškeré tyto kategorie ukazuje jen jako jednu z variabilních možností. „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?“ (Krobová 2014, 80).

Identita hráče prodloužená do virtuální světa, propojená s identitou avatara, hybrida lidských vlastností a počítačového programu, pak může být právě takovým projevem kyborga. Už totiž není možné rozlišovat, kde jedna část končí a druhá začíná, co je skutečné a co nikoli. Pokud totiž třeba náš gender označíme jako skutečný a původní a to, co se děje pouze virtuálně, jako nepravdivé, jak si poradit s touto skutečností butleriánsky neskutečného a konstruovaného genderu? S odkazem na Haraway tak díky hraní her končí politika identity a butleriánská politika performance (či přímo performance genderfuck) začíná. Tyto „genderové hry“ či „hraní si s genderem“ tak může v důsledku oslabovat rigidní chápání genderu a urychlit jeho rozvolňování.

Zásadní otázkou samozřejmě zůstává, zda má tato politika performance nějaký vliv na sociální realitu. Někteří autoři (Schleiner, 2001; Vorderer a Bryant, 2012) totiž dekonstruktivní sílu počítačových her popírají a tvrdí, že hráči nikdy nejsou příliš vzdáleni od skutečné „offline“ reality. Stále se tak podle nich jedná o „virtuální“ experimenty, které zůstanou od sociální reality striktně odděleny.

Klevjer (2006) v této otázce připomíná koncept magického kruhu Joana Huizingy, který odděluje hru od vnějšího světa, a to, co se v něm stane, nemá efekt na to, co se děje venku. Magický kruh tak znamená samostatný svět interně definovaných významů, svět objektivních a sdílených pravd, jehož účastníci vynakládají na jeho udržování značné intelektuální i emocionální úsilí. Klevjer ale zároveň upozorňuje, že ačkoli nemají prožitky odehrávající se ve hře žádný smysl pro skutečnou realitu, pro hráče mají smysl vždy. Jde tedy o typický paradox her – neznamení nic (protože jde „jen“ o hru), ale v rámci magického kruhu znamenají pro jednotlivce všechno. Primárním cílem her tak sice je vytvořit magický kruh, hřiště, ve kterém lze zakoušet odlišné životní situace a interpretace, neznamení to ale, že je od reality zcela oddělený. Ostatně sám Huizinga odkazuje definicí magického kruhu k faktu, že „hry mají svůj vlastní diegetický prostor, tedy prostor v němž platí specifická pravidla a specifické definice

objektů a situací, a nikoli snad k tomu, že jsou odděleny od sociálního a politického diskurzu“ (Švelch 2007, 6).

Nejde tedy o to, že by události, které se stanou ve hře, neměly žádné důsledky v sociální realitě, princip magického kruhu tak nelze brát ale absolutně, ale spíše jako koncept. Reálné důsledky navíc prokazatelné existují – ať už se jedná o možnost vydělat si hraním peníze nebo je naopak utratit nebo o situaci, kdy mají negativní strategie jako je podvádění nebo online šikana za důsledek vyloučení z herních týmu nebo neformálních skupin či dokonce trestní stíhání (Remmele a Whitton 2014). Může jít ale i prosté narušení magického kruhu faktem, že silné emoce vyvolané hraním mají následky i v reálném životě – ovlivní lidská rozhodnutí nebo mezilidské vztahy. Role a prožitky zakoušené hraním jsou tak sice virtuální a bezpečné, zároveň ale mohou mít zcela jednoduše skutečné reálné důsledky (Harvey 2006).

Ve snaze najít skutečný vztah mezi sociální a virtuální herní realitou je navíc problematická samotná definice onoho virtuálního. Termín virtualita totiž bývá často užíván pro označení opaku nebo nedostatku „reality“ – jako stav nereality, její absence. Niels van Doorn (2011) v tomto smyslu upozorňuje, že podobně virtuální jsou vzpomínky nebo třeba právě gender. „Gender a sexualita nejsou konkrétní, materiálně existující entity, ale spíše jde o celou řadu vlivů, událostí a regulatorních norem, které jsou opakovaně aktualizovány v materiálně-diskurzivních praktikách“ (ibid).

Virtuálno tak je nutné chápat jako rozšíření mimo omezené lidské tělo, komplexnější chápání samotné sociální reality. I zkušenost materiálního těla totiž závisí na množství nehmotných (psychologických, kulturních, spirituálních) praktik, které nemohou být součástí stabilního „přirozeného“ těla. Virtuální prostor je tak podle van Doorna dalším místem, kde musí a můžou být genderové identity vyjednávány. Tato digitální aktualizace a materializace každodenních interakcí a ztělesněné subjektivity tak rekonfiguruje způsob, jakým je artikulován gender a sexualita v původní, sociální realitě, díky čemuž je možné vytvořit si nový vztah s ostatním a s těly, se kterými jsou běžně spojovány. Lze tedy říct, že sexualita a gender jsou virtuální koncepty, které jsou ve virtuálním prostoru her znovu aktualizovány a

vyzývány<sup>195</sup> a aktualizované se pak nutně vrací „zpátky“ do sociální reality, ve které jsou ale samy stále jen virtuálními koncepty.

Hry tak obecně nabízejí simulaci mezilidských vztahů – ať se odehrávají ve fikčních světech, genderový řád, který reprezentují, je simulací toho reálného. Simulace podle Klevjera (2006) přitom reprezentuje svět pomocí konstrukce modelu, který v určitém smyslu zrcadlí pravidelnosti vybraného fenoménu, událostí nebo procesů. Virtuální postavy s rigidním vzhledem i chováním, kterým reální lidé performují gender už v sociální realitě, jsou tak nástrojem „druhé“ performance. Hráči tak znovu performují gender prostřednictvím svého avatara, přičemž se tak prostor pro jmenovanou „chybovost“ násobí. Díky virtuálnímu prostředí a jeho výše popsané svobodě se navíc tato pravidla uvolňují. Talmadge Wright (2002) v tomto smyslu připomíná, že hraní může ve stejnou chvíli reprodukovat i vyzývat každodenní pravidla sociálních interakcí, přičemž generuje zajímavé a kreativní inovace těchto vztahů.

Nezáleží v tuto chvíli na tom, jak postavy vypadají a jaký gender mají – zatímco queer potenciál situace, kdy žena hraje postavu ztělesňující toxickou maskulinitu je patrná, queer potenciál má i situace, kdy tuto postavu ovládá muž – právě tehdy se totiž jedná o onen parodický drag, přehánění vlastností a tím poukázání na jejich konstruovanost. I toxické hraní tak hypoteticky nabízí destabilizaci a subverzi genderových stereotypů (Scheliner 2001).

Podle Aarsetha (2004) tak simulace rekonstruuje chování, které známe ze světa za simulací, přičemž vztah s realitou je neustále vyjednatelný. Je tak jen na účastnících simulace, zda bude mít její prožívání i výstupy a zkušenosti v ní získané nějaké důsledky v nesimulované realitě. V důsledku tak nezáleží na tom, jak rigidní hra je, herní zkušenost je totiž vždy výrazně individuální a hráč tak přináší do hry i svého vztahu s avatarem řadu nepředvídatelných proměnných. Poměr hráčovy a avatarovy identity a významy, které bude hráč svému vztahu dávat, vlastnosti jako vizuální (gender, etnicita, věk) a charakterové vlastnosti, které bude považovat za pro tento vztah formující nebo důležitost, kterou bude tomuto vztahu přikládat, se může u každého jednotlivce výrazně lišit. Je proto problematické definovat prožitek, který je vzhledem ke své hybriditě více než u jiných médií patrný pouze při individuálním hraní.

---

<sup>195</sup> Nelze samozřejmě opomenout fakt, že herní kultura, skutečná a existující, je stále výrazně toxická. Tento fakt, jak již bylo řečeno, samozřejmě výrazně ovlivní vstup určitých skupin hráčů do herního prostředí nebo přístup ke konkrétním titulům, samotný prožitek popisovaný v této části ale nutně ovlivnit nemusí.

### 3. Analytická část

Následující analytická část práce se skládá ze dvou samostatných, byť tematicky provázaných případových studií. Obě se věnují strategiím hráčů a hráček, které volí při hraní avatara s opačným genderem a problematickému vztahu objektifikace a identifikace. První případová studie zkoumá heterosexuální hráčky, druhá studie se věnuje heterosexuálním hráčům. V obou kvalitativních studiích byly využity hloubkové rozhovory, v první studii bylo součástí analýzy také zúčastněné pozorování<sup>196</sup>. Obě studie odpovídají na stejnou výzkumnou otázku: jaký je vztah hráče a avatara a jak jejich gender ovlivňuje tento vztah? Kromě toho pak každá studie odpovídá na jednu vlastní specifickou podotázku – u první studie jde o aplikovatelnost konceptu female gaze, u druhé pak o důvody, které hráče vedou k volbě ženské avatarky.

Využití (částečně) odlišných metodologií a z nich vyplývajících specifických výzkumných podotázek bylo vědomým rozhodnutím. Tyto studie, které důrazně nazývám případovými, totiž považuji jako ilustrace hlavního argumentu, který je definován v druhé kapitole teoretické části („Vztahy a konstrukce identity“), jež chápu jako primární část této disertační práce. I z tohoto důvodu se nesnažím tyto dvě studie, které byly vytvořeny v jiných časových obdobích a zcela odděleně, mechanicky spojit a vytvořit jednu obecnou teorii či typologii, byť pro přehlednost samozřejmě teoretický závěr oba výstupy spojuje a identifikuje v nich podobné tendence či strategie.

Toto rozhodnutí je dáno několika faktory. Zaprvé, obě studie vznikaly původně jako konferenční příspěvky<sup>197</sup> a posléze se z nich staly odborné články určené k publikaci<sup>198</sup>, spojuje je ale právě stejné téma, stejné teze vyplývajících z tematicky společné teoretické části a částečně stejné výzkumné otázky. Vznikaly tak tedy s myšlenkou budoucí syntézy v disertační práci. Jakkoli mají totiž obě studie částečně odlišnou metodologii, mají společný cíl. Tím je ukázat na konstruovanost a fluidnost genderových kategorií a identit a na to, jak volba různých strategií při hraní her, byť s homogenním a často stereotypním obsahem, tuto konstruovanost nejen odhaluje, ale hypoteticky i dekonstruuje.

---

<sup>196</sup> Podrobněji se metodologii či výběru vzorku budu věnovat v každé kapitole zvlášť.

<sup>197</sup> První studie byla poprvé prezentována na konferenci DIGRA/FDG 2016 (1. – 6. března 2016) na Abertay University, Dundee (Skotsko), druhá na konferenci CEEGS 2018 (11. – 13. října 2018) na FAMU v Praze.

<sup>198</sup> První studie s názvem „I Wasn't Looking at His Nice Ass: How to Play the ‚Female Way‘“ už prošla recenzním řízením v periodiku Crossroads a měla by být publikována v průběhu roku 2021, druhá bude odeslána do recenzního řízení po ukončení doktorského studia.

Zadruhé, volba ilustrovat tento argument na dvou oddělených dílčích studiích má tu výhodu, že je v poukázání na tuto fluidnost flexibilnější – umožňuje v každé situaci soustředit se lépe na konkrétní genderované otázky (female gaze, identifikace s ženskou avatarkou). Ženy a muži tak byli zkoumáni zvlášť také kvůli odlišné pozici obou skupin v rámci herní kultury, a tedy odlišným mocenským dynamikám a z toho vyplývajícím odlišným dílčím výzkumným otázkám. Toto rozhodnutí přitom nijak přitom nemaže možnost hledat v analýze odpovědí respondentů a respondentek negenderované a tedy univerzálněji aplikovatelné odpovědi.

Tato deklarovaná partikularita má samozřejmě svá rizika a zároveň limity – zdá se totiž tak v tomto smyslu nemožné vztahy hráčů a hráček s odlišnými demografickými definicemi zachytit. Z toho důvodu je nutné přistoupit ke strategické esencionalizaci kategorií tak, jak je v rámci strategického esencionalismu<sup>199</sup> popisuje Gaitari Spivak (2008), v rámci něhož je právě pro strategické účely možné fluidní koncept genderu vědomě opustit a vrátit se k esencionalistické představě ženy a muže, kteří jsou navíc heterosexuální.

Jasně stanovená genderová identita totiž konotuje určité významy v rámci společenských struktur, zároveň přihlášení k takto stabilnímu genderu konotuje konkrétní významy i pro jednotlivce, ačkoli je třeba performování tohoto genderu v důsledku neheterogenní a fluidní. Gender, který jednotlivé případové studie konstruují (v případě první jsou to heterosexuální ženy, ve druhé studii heterosexuální muži) tak nelze chápat jako antropologickou kategorii, ale koncept určený k zachycení významů a definic.

Nijak tak nepopírá fakt, že gender nemusí být pro respondenty (ať už vědomě či nikoli) určující proměnnou a mnohem silnější roli pro ně může hrát jejich věk, vzdělání, místo, ze kterého pocházejí, etnicita, socio-ekonomický status, politické přesvědčení nebo koníčky. Studie tak netematizují intersekcionalní povahu lidské identity i hráčského prožitku. Pro pochopení genderových dynamik jsou tak ostatní charakteristiky hráčů a hráček v obou případových studiích potlačeny, přestože jsem si vědoma, že je ve skutečnosti nelze strukturálně oddělit. Důvodem je především právě strategické popsání genderu, aniž bych ovšem ostatní

---

<sup>199</sup> Ten Spivak v kontextu postkoloniálních studií definuje jako pragmatické zobecnění určité kategorie (např. „žena“). Tuto vědomou esencionalizaci je přitom nutné chápat jako politickou strategii – pokud je totiž v konkrétní společenské, historické nebo politické situaci skupina definována jako „ženy“ diskriminována, je možné, byť s permanentní sebereflexí a vědomím konstruovanosti, tuto kategorii využívat. Právě tak lze totiž nejen definovat strukturální nerovnosti, které prokazatelně a bez ohledu na tuto konstruovanost existují, ale navíc i určité politické kroky, které budou tyto nerovnosti odhalovat a umožňovat tak boj proti nim.

charakteristiky považovala za méně formující. Studie navíc ani při orientaci na genderový rozměr netvoří komplexní a úplný popis genderovanosti vztahů, strategií, významů a identit prostřednictvím počítačových her.

V tomto smyslu je tak vhodné upozornit na limity vybraného vzorku – při výše popsané orientaci na genderový rozměr byla ignorována snaha o heterogenitu ostatních proměnných. Všichni respondenti (z první i druhé studie) tak pocházejí z Prahy nebo Středočeského kraje, dosáhli podobného vzdělání (většina má vysokoškolské vzdělání, dva respondenti vysokou školu stále studují, 3 mají středoškolské vzdělání s maturitou, jeden má výuční list), mají podobný socioekonomický status a jsou v zásadě stejně staří (nejmladšímu respondentovi je 22 let, nejstaršímu 48, ostatní se pak pohybují kolem 30 let).

Obě případové studie také nijak netematizují specifickou „českou“ zkušenost. Nečinila jsme to s vědomím, že ačkoli nelze takovým vlivům nepřikládat váhu, ze statistik (Asociace herního průmyslu 2011; GDA 2019) vyplývá, že strategie, názory a preference české herní komunity se od té světové liší jen minimálně. Přesto samozřejmě nelze zcela přehlížet jedinečnou zkušenost českých hráčů a hráček, která je vzhledem k historickému, politickému a společenskému kontextu odlišná<sup>200</sup>.

Hlavním limitem těchto případových studií jsou kromě důrazu na genderový rozměr problematiky a omezení vzorku respondentů především zmíněné odlišné metodologie, respektive fakt, že součástí první studie je i zúčastněné pozorování. Z toho vyplývá mimo jiné nutnost vybrat hru, kterou budou hráčky v této fázi hrát. Tento titul byl přitom vědomě zvolen na základě teoretické části této práce a s cílem soustředit se na konkrétní mechanismy při budování vztahu s avatarem<sup>201</sup>. V případě rozhovorů, ať už v první nebo druhé případové studii, titul sice definován nebyl (otázky směřovaly právě k osobním zkušenostem hráčů a konkrétní tituly tak jmenovali právě respondenti a respondentky), respondentky ale logicky vycházely alespoň na začátku rozhovorů právě ze zkušenosti z hraní tohoto konkrétního titulu, jež dostaly k dispozici ještě před rozhovorem.

---

<sup>200</sup> Explicitní příkladem této odlišnosti je například zkušenost českých LGBT hráčů – ze studie o jejich strategiích (Krobová, Moravec, a Švelch 2015) vyplynulo, že odmítají spojovat identitu gay či lesby a identitu hráče, přičemž v zahraničí, jak jsem popsala, je toto spojení běžnější (byť ne neproblematické). Respondenti opakovaně hovořili o specificky a výrazně homofobním českém prostředí, které jim v tom brání.

<sup>201</sup> Konkrétně se jednalo o *Uncharted: A Thief's End* (2016).

Každá studie kromě odpovědi na společnou výzkumnou otázku (vztah s avatarem s odlišným/stejným genderem) i odpovědi na ty konkrétní, genderově podmíněné (interpretace female gaze u studie první, volba ženské avatarky u studie druhé) nabízí i odlišné a v zásadě negenderované typologie, které lze hypoteticky univerzálně aplikovat na hráče s jakoukoli demografií. Výstupem první studie je tak popis dynamiky střídání identifikace a objektivizace, u studie druhé jde o typologie různých intenzit vztahů s avatarem. Vzhledem k výše uvedenému ale nebylo žádoucí oba materiály znovu analyzovat a kódovat společně, aby byla aplikovatelnost těchto zjištění potvrzena nebo vyvrácena. Tyto odlišné typologie a zjištění tak vycházejí z prostého faktu, že rozhovory byly v rámci nestrukturovaných rozhovorů vedeny odděleně, bez snahy na sebe navzájem navázat. Odlišné výstupy jsou tak logicky dány odlišnými odpověďmi a tematizováním odlišných situací, kvalit, her nebo problémů.

Pro větší přehlednost a demonstraci toho, že obě studie sice vznikaly částečně odlišným způsobem, ale se stejným záměrem a cílem, ovšem na tomto místě definuji oblasti, kterých se věnovaly rozhovory obou studií. Protože se jednalo o hloubkové rozhovory, nejedná se o předem stanovené kategorie nebo body scénáře (při jednotlivých rozhovorech i v rámci obou skupin byly některé tyto části akcentovány, jiným se respondenti a respondentky vůbec nevěnovali), ale dodatečně definované oblasti, které obě studie obsahují:

- Hráčské preference – co respondent/ka hraje, jaké tituly a žánry má rád/a, co v hrách obecně vyhledává (příběhy, vztahy, herní mechaniky)
- Hráčská historie – jak se respondent/ka dostal/a k hraní, jako má osobní hráčskou historii či vzpomínky na sociální vazby, které si během hraní vytvořil/a
- Hráčská identita – zda se respondent/ka považuje se za hráče, jak často hraje, pozice respondenta/ky v rámci herní komunity
- Hry a genderové stereotypy – zda a jak je respondenti/ky vnímají, jak hodnotí kvalitativní i kvantitativní vlastnosti postav v hrách, příběhů i metanarativů
- Hry a identifikace – koho respondenti/ky chtějí hrát, jak definují svůj vztah k avatarovi, jak má vypadat nebo se chovat ideální avatar
- Genderové stereotypy ve společnosti – jak se respondenti/ky obecně staví ke společenským stereotypům, konstrukci femininity a maskulinity, jaká je jejich osobní



zkušenosti, jak definují svou vlastní genderovou identitu – jaký soulad či nesoulad ve vztahu ke společenským očekáváním cítí<sup>202</sup>.

Obě studie začínají definicí hráčské historie a identity, pokračují pak právě k otázkám identifikace s avatarem.

---

<sup>202</sup> Otázky z této kategorie byly spíše pro popsání kontextu, odpovědi, které se netýkaly her a herního prostředí, tak nejsou ani do jedné studie zahrnuty.

### 3.1. Případová studie I: Ženy a objektifikace vs. identifikace

Tématem této případové studie jsou přístupy (heterosexuálních) hráček k herním obsahům, jejich strategie a přístupy k identifikaci s mužským avatarem. Studie vychází z analýzy hloubkových rozhovorů a zúčastněného pozorování, v rámci něhož respondentky hrály jeden konkrétní titul.

Pro tuto případovou studii je klíčový koncept female gaze. Ačkoli jsem již dříve zmínila, že jde o pojem potenciálně problematický a esencialistický, pro popis slastí ženských hráček z ovládnutí mužského avatara i jejich rozměrů a nuancí jde o funkční nástroj. Z teoretické části vyplývá, že female gaze v rámci různých interpretací označuje buď parafrázi konceptu male gaze, přičemž pouze převrací gender subjektu (žena) a objektu (muž) nebo femininní způsob dívání se (tedy způsob, který je svázán s esencialistických a stereotypním chápáním femininity jako citové a empatické či jako naopak výrazně subversivní přístup).

Ačkoli tato studie tyto dva přístupy k chápání female gaze (tedy femininní způsob dívání se a gender sledujícího) nepovažuje apriori za propojené a navzájem se ovlivňující se konstanty, jejím cílem je kromě popisu hráčských strategií zjistit, zda jakýkoli vztah mezi těmito přístupy existuje – tedy zda lze v případě ženských hráček hovořit o specificky ženských strategiích hraní, přístupech k avatarovi nebo k prožívání příběhu. Jak již bylo zmíněno, nelze přitom takový poznatek chápat jako generalizující a esencialistický, ale naopak ho neustále sociálně-konstruktivisticky ukotvovat.

I přes tyto snahy je třeba předem přiznat, že hra, která byla vybrána pro společné hraní i diskuzi, splňuje vlastnosti mediálních textů, které k tomuto potenciálnímu female gaze „zvou“, byť ne v rámci hegemonního čtení (Zoonen 1994). Jak již bylo řečeno, tuto otevřenost je problematické definovat a vede ke stereotypním esencializacím, s přihlédnutím k tvrzením o „female friendly“ obsahu (Deller a Smith 2013; Zoonen 1994) lze ale říct, že se vyznačuje silnou narativní složkou, přítomností romantické zápletky a charismatického mužského protagonisty, přičemž tyto charakteristiky nijak nevylučují možnost, že k female gaze může docházet a dochází k textům v tomto smyslu zcela neotevřeným.

Herní série Uncharted, která byla vybrána jako výchozí materiál, těmito charakteristikám otevřenosti producerly textů odpovídá. Tato RPG hra užívající TPS perspektivy implicitně cituje filmovou sérii Indiana Jonese (Schreier a Chase 2017), případně obecnější narativ

dobrodružného archeologa, který v rámci příběhu cestuje po exotických destinacích, luští kvazihistorické záhady a balancuje ve své touze po hledání pokladů na hranici vědeckého přístupu a rolí zloděje. Pro tento narativ je typická také silná komická linka a osobnost hlavního představitele, která je definovaná smyslem pro černý humor i vědomím jeho přitažlivosti pro ostatní ženy tohoto fikčního světa i ženské divačky (Schreier a Chase 2017).

Hlavní hrdina Nathan Drake tyto charakteristiky splňuje, zároveň reprezentuje poněkud odlišné pojetí maskulinity. Je možné říct, že vyjednává hranice maskulinní role, přičemž tak ovšem nečiní nijak výrazně subverzivně. Stále je bílý, heterosexuální, mladý a pohledný, svým chováním ale dekonstruuje typické maskulinní charakteristiky spojené s konceptem hegemonické maskulinity – během cutscén projevuje emoce (především ve vztahu ke své partnerce Eleně a nejlepšímu příteli Sullymu) a opakovaně žádá ostatní postavy o pomoc. Tématem poslední části série, *Uncharted: A Thief's End* (2016) je dokonce manželská krize, jejíž podstatou je snaha řešit vlastní krizi maskulinity. V rámci ní Drake přestává hledat poklady, opouští roli dobrodruha a snaží se zachránit manželství s Elenou.

Ačkoli není jasné, zda tato rozhodnutí byla vedena touhou zaujmout i ženské hráčky nebo jen nabídnout odlišné narativy a jiné reprezentace maskulinity, bylo to rozhodnutí vědomé. Sami vývojáři totiž v rozhovorech tento diskurzivní posun komentovali. „Měli jsme jasnou představu o chlápovi, který je docela průměrný. Není to ninja, není to agent speciálních jednotek. Je zdravý, je fit, ale taky dost nemotorný. Je zranitelný,“ vysvětloval hlavní designer Richard Lemarchand (citován v Stuart 2016). Tato změna je přitom podle něj důvodem, proč se stala série tak populární a úspěšná.

V rámci herní mechaniky, narativu, a především vizuální reprezentace může být navíc Nathan Drake také jednoduše interpretován jako maskulinní verze Lary Croft (oba spojuje právě zmíněný narativ akčního dobrodruha), kterou lze definovat jako metaforu male gaze ve videoherním prostředí (Kennedy 2002; MacCallum-Stewart 2014; Schleiner 2001). Stejnou měrou, jakou je ona v určitých rysech maskulinní (Schleiner 2001), je Drake femininní, a zatímco Lara Croft může být čtena jako matoucí kombinace sexuálního symbolu a feministické

ikony (Kennedy 2002), Drake může být ve stejném smyslu chápán jako spojení standardního dobrodruha a subverzivního nehegemonního muže<sup>203</sup>. Právě pro tuto komplexnost byl vybrán.

### 3.1.1. Metodologie

Tato případová studie chce zodpovědět následující výzkumné otázky:

1. Existuje u zkoumaných respondentek specifický „ženský“ způsob hraní?
2. Lze u zkoumaných respondentek hovořit o female gaze a jakých významů tento typ hraní/dívání se nabývá?
3. Jaký je pro respondentky vztah mezi objektifikací a identifikací?

K zodpovězení těchto otázek jsem zvolila kvalitativní přístup, přičemž sběr i analýza těchto dat byl dvouúrovňový. Nejdříve byly provedeny hloubkové nestrukturované rozhovory s respondentkami, druhou částí bylo zúčastněné pozorování během společného hraní *Uncharted: Thief's End* (2016). Jak upozorňuje Shaw (2014), tento etnografický přístup je jedinou metodou k determinování toho, co lidé skutečně s médii dělají. Ačkoli zúčastněné pozorování má své limity, může nabídnout jasnější představy o tom, co by mohli uživatelé s texty dělat nebo k čemu analyzovaný text vybízí (Shaw 2014, 68).

Zpovídání ženy byly vybrány na základě svých vlastních sociálních vazeb, osobních doporučení a pomocí principu sněhové koule. Součástí vzorku se staly ve chvíli, kdy samy sebe považovaly za heterosexuální ženy a také za hráčky her<sup>204</sup>. Nebylo nutné, aby znaly sérii *Uncharted* nebo jakoukoli hru ze série hrály, všechny ale při rozhovorech potvrdily, že o hře neslyší poprvé.

Vzorek obsahoval rozhovory s 9 respondentkami od 22 do 32 let, odpovídají tedy průměrnému hráčskému vzorku z lokálního i globálního hlediska (GDA 2019; The ESA 2019). 6 z nich dosáhlo vysokoškolského vzdělání, 3 středoškolského, všechny pocházely z velkých měst a definovaly se jako heterosexuální. Jména byla anonymizována, místo nich jsou jednotlivé citace označeny

---

<sup>203</sup> Jako ilustrativní, byť v tomto případě nikoli analytický, důkaz toho, že více otevřené texty výrazněji umožňují subverzivní čtení, lze uvést také zběžnou analýzu fan artu publikovaného na světové fanouškovské platformě DeviantArt. Na těchto obrázcích je Drake často ztvárňován fanoušky s explicitně ženskými přezdívkami (z toho lze tedy zcela neempiricky předpokládat, že se jedná o ženy nebo o osoby jako ženy se identifikující). Často je prezentován (ať už v kreslené nebo animované formě) v sexualizovaných pozicích, bez oblečení nebo v romantických scénách společně s romantickou partnerkou Elenou.

<sup>204</sup> V této situaci jsem přitom nerozlišovala mezi odlišnými způsoby zapojení se – tedy definování sebe sama jako občasné hráčky nebo pravidelné hráčky nebo členky hráčské subkultury. Podmínkou tak bylo, aby si alespoň občas zahrály nějakou hru. Tyto rozdíly přitom, jak ukážu ve výsledcích, bylo poměrně výrazné.

mnou vybranými přezdívkami (Petra, Bára, Katka, Adéla, Jana, Markéta, Kamila, Lenka a Martina). Rozhovory probíhaly v průběhu roku 2016. Před každým rozhovorem dostaly respondentky k dispozici hru *Uncharted: Thief's End* a měly za úkol odehrát alespoň 5 hodin, ideálně ji však dohrát až do konce. Poté se odehrály rozhovory. Každý rozhovor trval 45 až 60 minut a v rámci něho jsem se jich ptala nejen na zážitek z hraní *Uncharted: Thief's End*, ale také na jejich obecnou zkušenost s mužskými postavami v hrách a strategie, které při jejich hraní volí.

Po provedení všech rozhovorů se odehrálo společné hraní, které trvalo 5 hodin a odehrálo se v mém bytě, aby byla podpořena neformálnost takového setkání. Během hraní jsem participantky sledovala a občas se jich zeptala na otázku nebo si vyjasnila jejich stanovisko. Jsem si vědoma toho, že dynamiky hraní her nebo konzumování jakéhokoli mediálního textu ve skupině je odlišná a společné hraní či sledování uspokojuje odlišné, především sociální potřeby (Vorderer a Bryant 2012). Je navíc zřejmé, že v rámci skupinové dynamiky jsou určitá stanoviska expresivnější a jednotlivec je může záměrně přehánět, aby získal uznání dané skupiny, stejně tak jako názory méně průraznějších členek takové skupiny mohou být umlčeny (Guerin 2010). Přesto jsem přesvědčena, že kombinace emocionálních vyjádření a intimního hloubkového rozhovoru je ideální kombinací ke zmapování hráčských strategií, byť je nutné tyto limity zúčastněného pozorování zohlednit.

I proto bylo původním plánem kódovat výsledky obou částí (tedy zúčastněného pozorování a hloubkových rozhovorů) odděleně. Vzhledem k tomu, že odpovědi se (až na způsob sdělení a míru expresivity) obsahově nijak nelišily, rozhodla jsem se kódovat obě části dohromady. Přesto v závorce uvádím, zda respondentka daný výrok pronesla během pozorování (P) nebo rozhovoru (R).

Po získání kompletního materiálu jsem provedla kvalitativní analýzu přepisů. Tato analýza vycházela ze zakotvené teorie a kombinovala tak induktivní postupy s těmi řízenými teoretickým podkladem k vytvoření kategorií (Preissle 2008). Vedena teoretickou částí této práce jsem identifikovala ty části, v nichž se respondentky vyjadřovaly k napětí mezi identifikací a objektivací nebo jejich vztahu k mužským avatarům. Užitím otevřeného kódování (Benaquisto 2008) jsem stanovila tři hlavní kategorie identifikačních strategií a tři odlišné vztahy k objektivaci. Následně byly vytvořeny první teoretické definice těchto strategií, přičemž se opakovaně aplikovaly na analyzovaný materiál. Tímto opakovaným

kódováním jsem dokázala extrahovat vzorce, pomocí nichž se respondentky rozhodovaly. Každá jmenovaná strategie není vyjádřená kvantitativně (tedy kolik hráček ji zmínilo) a každá je ilustrována několika tvrzeními.

### 3.1.2. Výsledky

#### 3.1.2.1. Hráčská identita

Respondentky se shodly na tom, že je k hraní her přivedl otec nebo bratr. „Brácha hrál a já jsem se dívala. Díky tomu mě bral a vycházeli jsme spolu,“ popisuje Bára. Společné hraní tak byla společná aktivita, prostřednictvím které respondentky s těmito muži navazovaly vztah. „Seděla jsem vedle táty a radila mu. Byl to vlastně způsob, jak spolu trávit čas a najít společný téma, i když tehdy jsem to samozřejmě tak nebrala,“ popisuje Martina.

Prvním impulsem tak, na rozdíl třeba od mužských respondentů z druhé případové studie, byly u všech respondentek nejbližší muži a příbuzní, nikoli širší sociální skupiny jako kamarádi nebo spolužáci. Definice hraní jako socializační aktivity se tak u respondentek začala objevovat až s příchodem puberty. Tehdy se z něj stal způsob, jak navázat kontakt se spolužáky. „Kluci se s náma holkama nijak nebavili, spíš se nás báli a posmívali se nám. Pak ale zjistili, že hraju hry a začali to se mnou řešit,“ popisuje Jana. „Pak jsem byla tejdén nemocná a hrála Mafii<sup>205</sup>, přišla jsem do školy a řekla jim, že jsem udělala Přístav<sup>206</sup>. A to jsem byla jejich bohyně, myslím že tak dva se do mě v tu chvíli zamilovali,“ dodává.

Chápání hraní her jako aktivity spojené s milostným namlouváním nebo milostnými vztahy bylo pro dvě respondentky zásadní i v současnosti. Zdůrazňovaly totiž roli partnera, se kterým nebo dokonce kvůli kterému hrají. Nešlo přitom nutně o přetvářku nebo o aktivitu, kterou by jinak respondentky nevyhledávaly – milostní partneři ale hráli výraznou roli v tom, jaké tituly a žánry respondentky hrály anebo v času, který hraní věnovaly. „Muj současnej kluk hraje hodně Call of Duty<sup>207</sup>, což je hra, který mě vůbec nebaví. Ale chceš s ním prostě trávit čas, takže u toho sedíš, zajímáš se, hraješ,“ vysvětluje Katka. Toto společné hraní přitom ale má, stejně jak upozorňuje při popisu stereotypu „sexy sidekick“ hráčky Condis (2018), jasně stanovená pravidla a mantinely. „Přišlo mu hrozně vtipný, že to hraju. Jak kdyby čekal, že mě

---

<sup>205</sup> Mafia: The City of Lost Heaven (2002)

<sup>206</sup> Přístavem respondentka označuje misi s názvem Bastard se štěstím. Jedná se o misi, v níž avatar musí v průmyslovém přístavu fiktivního města Lost Heaven zabít mnoho nepřátel, včetně několika odstřelovačů.

<sup>207</sup> Call of Duty (2003).

hned zabijou nebo udělám něco děsně trapného. Nikdy mě proto nenechal hrát dlouho, abych mu to nezkazila," dodává. Při společném hraní tak bylo jasně definováno, kdo je „skutečný“ a kdo „falešný“ hráč.

Nejde přitom jen o jasnou hierarchii, ale také o rozdělení rolí, které byly navíc implicitně genderované. „Hráli jsme Witchera<sup>208</sup>, kterýho bych si sama od sebe nikdy nekoupila. Nesměla jsem bojovat nebo dělat důležitý scény. Mým úkolem bylo dopravit se z bodu A do bodu B nebo sbírat bylinky. A já jsem to prostě dělala, i když mě to nijak dvakrát nebavilo a radši bych bojovala," popisuje Kamila. Zájem o žánry byl přitom u respondentek totožný s „obecným“ vkusem a ačkoli některé z nich výrazněji tíhly k mobilním hrám a potvrzovaly tak zjištění některých studií o odlišném vkusu ženských hráček (Yee 2006; Dickey 2006; Kafai 2012; Velocci 2015), jejich volby nijak výrazně genderovány nebyly.

Přesto se Kamila, Katka (tedy respondentky, které hrají se svými partnery), Petra a Markéta nedefinovaly jako hráčky. Při jejich výběru do vzorku přitom tvrdily, že hráčky jsou<sup>209</sup>. „Nemyslim si, že hraju nějak často nebo pravidelně," vysvětluje Katka. Nelze nutně předpokládat, že by se respondentky neoznačovaly za hráčky ze strachu a obavy ze stigmatizace (Paaßen, Morgenroth, a Stratemeyer 2017), na druhou stranu je nutné přiznat, že fakt, že hrají hry a přesto se za hráčky neoznačily nebo hrám ve svém životě nepřikládaly význam, přestože při výpovědích bylo jasné, že prokazatelně pravidelně hrají, zcela odpovídá tvrzení zahraničních studií o nižším hráčském sebevědomí (T. L. Taylor 2012) a o neochotě hráček se jako hráčky označovat (Ratan et al. 2015).

Dvě respondentky se ostatně jako hráčky označily, přičemž to pro ně byla důležitá součást jejich identity. Mě to prostě baví, nepřemejšlela jsem o tom nikdy nějak víc," popisuje Bára. „Nejde jen o to, že hraju hry. Je to nějaká důležitěj most, kterej mě udržuje ve světě, kde holky nemusí mít rády růžovou a povídat si o klucích," vysvětluje Lenka. Právě možnost uniknout z femininního světa do toho jasně maskulinního popisovala jako hlavní důvod označení se za hráčku i hraní her jako takových i Jana. Je přitom ale celkem příznačné, že zcela v souladu stereotypu „sexy sidekick“ hráčky bylo jedním z argumentů, proč je náležitost do maskulinního

---

<sup>208</sup> V češtině vyšlo jako Zaklínač (2007).

<sup>209</sup> Tato situace není nutně v rozporu. Na otevírací otázky, zda hrají hry a jsou hráčky, odpovídaly kladně, při rozhovoru, který tuto definici mapoval, ale řekly, že se za hráčky nepovažují.

světa her, přínosná, právě jeho vztahování se k mužům. „Nebudu lhát, pro kluky je to děsně cool, když řekneš, že hraješ,“ vysvětluje.

Žádná z respondentek se nepohybuje v online herním prostředí, neměly tak žádnou zkušenost s reakcemi, o kterých hovoří zahraniční studie. Přesto popisovaly nedůvěru mužů poté, co řeknou, že hrají hry, pochybnosti o jejich kvalitách nebo důvodech, proč hrají. „Chlapum se sice líbí, že hraješ, ale stejně tě podceňují. Když jim to pak natřeš, nemůžou tomu věřit. Jednou se mi stalo, že dokonce jeden tvrdil, že jsem určitě použila nějaký cheat<sup>210</sup>,“ dodává Lenka.

Právě vztahování se k mužům je tak při popisování hráčské identity a historie typické v zásadě pro všechny respondentky, ať už mluví o jakékoli životní fázi, tedy o dětství nebo současnosti. Může se přitom jednat o otce, bratra, partnera, spolužáky ve škole nebo hypotetické muže, pro které může být ženská hráčka přitažlivá. Muži navíc výrazně formovali vkus některých respondentek – hry vybírali v dětství otcové a bratři, výrazně to, co respondentky hrají, ovlivňují i v současnosti.

Právě obsah těchto vybraných her přitom respondentky sice považovaly za stereotypní, nijak výrazně ho ale nekritizovaly. „Mě to celý přijde komický. Nejsou to prostě reálný postavy. Nemůže mě nějak naštvat, že všechny ženský tam maj velký prsa a chlapi vypadaj jak hora. Pořád je to jen hra,“ shrnuje Katka. Přesto by většina z nich rády viděly víc ženských postav, které by ovládaly raději. Výjimku tvořila Petra, která si v případě, že má možnost, vybírá muže, a Lenka s Kamilou, které tvrdily, že jim na genderu avatara nezáleží.

#### *3.1.2.2. Identifikace s avatarem*

Jak již bylo řečeno, objektifikace a identifikace nejsou oddělené a zdánlivě protikladné procesy a mohou probíhat ve stejnou chvíli. Jak se ale ukázalo při rozhovorech s respondentkami i při zúčastněném pozorování, každý proces je dominantní v jiných typech situací. Toto zjištění tak zcela odpovídá Perronovu a Schröterovu rozlišování narativního a ludického modu zkušenosti (Perron a Schröter 2016) či rozlišení na On-line a Off-line fázi hry (Newman 2002).

K objektifikaci avatara tak častěji docházelo v klidných pasážích hry, v rámci nichž měly respondentky čas vytvářet si od Drakea odstup, přemýšlet o jejich vztahu a definovat ho.

---

<sup>210</sup> Speciální kód, po jehož zadání může hráč měnit chování hry – získá například nesmrtelnost, různé užitečné předměty nebo peníze.



Jinými slovy, respondentky komentovaly Drakeův vzhled a popisovaly problémy s identifikací s Drakem během cutscén, v rámci nichž je hráč zcela pasivní nebo v pasážích, v nichž nemusely respondentky bojovat, skákat nebo utíkat, ale pouze se mohly, slovy Martiny (R), „toulat krajinou“. Respondentky často právě možnost procházet se bezcílně po mapě bez potřeby sledovat příběh a plnit úkoly zmiňovaly jako zábavný. Tento typ hraní, v rámci něhož hráč nesleduje hlavní dějovou linku nebo úkol a „zdržuje“, lze přitom chápat jako queer (Ruberg 2019; Chang 2017).

K nejjednodušší identifikaci s Nathanem Drakem naopak docházelo ve stresujících a akčních situacích, v nichž „nebyl čas přemýšlet“. Tento proces byl vyjádřen v klasických vyjádřeních provázejících identifikaci, především užíváním první osoby: „Musím tam skočit“ (Lenka, P) a „teď jsem mrtvá“ (Petra, R).

U několika respondentek navíc docházelo ke specifické kognitivní disonanci. V jedné větě totiž vyjadřovaly jak identifikaci s avatarem, tak vědomí vlastní agence: „Ten voják na mě střílí a Nathan krvácí, co mám dělat?“ (Kamila, P) a „Kurva, já se tak snažím a on tam visí jako idiot“ (Markéta, P). Není jasné, zda je tato nekonzistence způsobena odlišným genderem hráčky a avatara, nebo zda se jedná o negenderovaný přístup, jež ve vztahu hráče a avatara v zásadě univerzální, v každém případě ale lze tento nepatrný prvek depersonalizace chápat jako objektivizační postup, ať už je nesexualizovaný a nevědomý.

Je ovšem nutné mít na paměti, že různě protichůdná stanoviska byla vyslovená stejnými respondentkami, které si tak protiřečily jak v rámci rozhovoru a společného hraní, tak v rámci pouhých několika minut. Tyto nekonzistence ale nedevalvují zjištěné informace, pouze dokazují, jak komplexní a z podstaty queer celý proces identifikace je. Pro lepší strukturaci ale přesto mechanicky oddělím identifikaci a objektivizaci, abych zdůraznila specifickou každého tohoto procesu.

#### 3.1.2.2.1. Objektivizace: sexualizace i romantizace

Na základě analýzy rozhovorů i zúčastněného pozorování byly identifikovány tři odlišné typy objektivizace, které lze s odkazem na kapitolu 2.1.1. chápat jako tři typy nebo tři přístupy ke konceptu female gaze.

Ta nejtypičtější se projevovala na základě komentování vzhledu Nathana Drakea a připomínala to, co stereotypně předpokládá, že ženy dělají, když spolu mluví o mužích: „Podívejte se na

něj, je tak roztomilej“ (Kateřina, P) a „hele, jak kroutí tou prdelkou“ (Martina, P). Respondentky v rámci tohoto přístupu k objektifikaci často porovnávaly virtuální svět počítačové hry se svou žitou realitou, ať už je organicky chápaly jako jednu („není to muj typ, radši chodim s blondákama“ – Alice, R), nebo si naopak uvědomovaly jejich jasné hranice a toužily je propojit („Pořád přemejšlim, kdo by ho hrál ve filmu. Každopádně musí bejt sexy“ – Markéta, R), případně byla jejich nepropojitelnost jasnou překážkou („Mě vadí, že je animovanej. Pokud není reálnej, tak mě nezajímá“ – Petra, R).

Druhý objektifikační přístup lze označit jako sexualizační. V rámci tohoto typu objektifikace, který se objevoval především během společného hraní<sup>211</sup>, měly komentáře k Drakeově tělu jasně sexuální podtext: „Bože, podívejte se na tu prdel v neoprénu. A jak je vlhká. Brouku, sundej si ty šaty a ukaž co umíš“ (Bára, P). Jednalo se také přímo o popisované sexuální praktiky, ovšem pouze předpokládané: „Koukejte, on jde masturbovat! No tak pojď hochu, ukaž, jak se to dělá!“ (Kamila, P) a „tohle je slušná ruční práce. Víte, jak to myslím“ (Markéta, P).

Ve stejnou chvíli ale lze identifikovat projevy nejistoty ohledně vynášení takových komentářů, snahu je omlouvat nebo dokonce projevování výčitek nad takovou objektifikací. Stejná respondentka, která chtěla Drakea svléknout donaha (Bára, P) tak odmítla možnost, že by jeho tělo objektifikovala: „Nedívala jsem se na tu jeho prdelku, fakt. Je sice pěkej, ale víš jak.“

Některé respondentky také vyjadřovaly lítost nad tím, jak s Drakeem zacházejí: „Je to tak hnusný s nim takhle zacházet“ (Jana, R), „Chci, aby si odpočinul, musí bejt unavenej“ (Jana, P) a „hochu, seš v pořádku? To je chudáček“ (Adéla, P). Tento další rozměr objektifikace označuji jako maternalizující rámeček. V rámci něho tak respondentky paradoxně jsou ochotny zabíjet desítky nepřátel, ale je pro ně zároveň zásadní, aby byl jejich virtuální avatar v pořádku a netrpěl<sup>212</sup>.

---

<sup>211</sup> Logicky tak na expresivitu tohoto projevu měla vliv právě skupinová dynamika.

<sup>212</sup> Ačkoli je opět patrné, že maternalizující rámeček se objevoval především během společného hraní, kdy byl v rámci skupinové dynamiky stejně jako ten výrazně sexualizační neustále posilován, akcentován byl také během rozhovorů. Vzhledem výše řečenému (vědomí „nepatřičnosti“ v hráčské komunitě i nižší hráčské sebevědomí, internalizování genderových stereotypů chápající femininitu jako citlivější, založenou na emocích a vztazích) není překvapivé, že se objevoval také během rozhovorů, které jsou přeci jen intimnější a potenciálně reflexivnější.

Maternalizující rámec je propojen také s romantizujícími tendencemi respondentek. Hned 6 z nich zdůrazňovalo romantickou linku celé hry, nejen prostřednictvím cutscén, které vyprávějí příběh manželství Drakea a Eleny, ale také během samotného hraní. Navzájem komentovaly jejich vztah, hodnotily jeho i její rozhodnutí: „Proč se pořád tak hádají? Drakeu, brouku, dej jí pusku a prostě jí řekni, co cítíš“ (Kateřina, P). Zároveň hledaly podobné situace ve vlastním životě a propojovaly svoje zkušenosti s tím, co se odehrávalo ve hře: „A teď jí lže. Klasika, chlapi jsou zbabělci!“ (Kamila, P).

Respondentky ale opakovaně vyjadřovaly touhu hrát za Elenu, aby byly schopné jejich milostné problémy vyřešit. „Já prostě miluju ten jejich vztah. Bylo by super, kdybych mohla hrát za oba a udržovat jejich lásku naživu“ (Katka, R). Tento přístup opět přibližuje procesy objektifikace a identifikace a ukazuje zároveň výraznější potřebu respondentek hrát za ženskou postavu.

Strategie ženské objektifikace vyjádřené nebo popsáné respondentkami tak korespondují s chápáním female gaze jako komplikovanějším „způsobem dívání se“. Ten se projeví především v textech s romantickým narativem kódovaných jako texty pro ženy, ale také v producerly textech, které jsou, alespoň v náznacích, stále kódovány jako univerzální (implicitně tedy maskulinní), ale jsou otevřenějším nehegemonním interpretacím. Zdá se tedy, že narativy reprezentující nestandardní typy maskulinity mohou u ženských heterosexuálních hráček posílit objektifikační proces. Na druhé straně ale musíme mít na paměti, že stejné respondentky performovaly objektifikační strategie, které jsou stereotypně připisovány maskulinními stylu hraní a objektifikace (tedy odpovídají spíše definici male gaze).

Objektifikace, které se respondentky dopouštěly (tedy female gaze) tak nabývala jak stereotypních kontur, v rámci nichž je femininita chápána jako emotivnější, citlivější, pečovatelská (zdůrazňování romantického narativu, maternalistický rámec), tak kontur stereotypně maskulinních (sexualizace, komentování vzhledu). Je tak očividné, že (nejen ženské) hráčství není možné chápat lineárně a je ke genderovým kategoriím dekonstruktivní.

#### 3.1.2.2.2. Přístupy k identifikaci

Jak jsem již zmínila dříve, explicitní identifikace s avatarem se objevovala v rámci hraní akčních pasáží, při nichž hráčky neměly čas svůj vztah s Drakem hodnotit a komentovat. Tento proces je nevědomý, proto jsem musela využít právě popisy respondentek z hloubkových rozhovorů,

v rámci nichž hovořily obecněji o jejich vztahu s mužskými avatary – jsem si přitom vědoma, že jsem tím jasně potvrdila argumenty o neviditelnosti charakteristik avatara přímo během hraní a jejich hodnocení ve chvíli, kdy se nehraje (Newman 2002). V tomto smyslu lze dělit přístup k avatarům na tři kategorie<sup>213</sup>.

### **Problematická identifikace s mužským avatarem**

V rámci prvního přístupu je pro ženské hráčky identifikace s avatarem opačného genderu problematická. Respondentky opakovaly, že opačný gender jim znemožňoval plně se s avatarem ztotožnit a byl pro ně tedy zcela určující proměnou. „Nejsem schopná si tolik hru užít, když hraju za chlapa. Chci mít možnost volby, chci si vytvořit vlastní ženskou postavu, vlastní osobnost“ (Martina). Takové zjištění jen potvrzuje předchozí výzkumy (Cassell a Jenkins 2000; Shaw 2014), které právě soulad mezi genderem hráče a avatara považují za klíčovou proměnnou ovlivňující jejich vzájemný vztah a v důsledku tedy míru a intenzitu herního prožitku.

Respondentky ale zároveň zdůrazňovaly, že tyto problémy nijak neovlivňují jejich herní prožitek, pouze jsou si této disonance vědomy. Opakovaně ale tvrdily, že v případě volby by si vybraly právě ženskou hrdinku, protože ve vztahu s mužským avatarem je disonantní proměnou také (byť třeba hypotetická) sexuální přitažlivost. „Je sexy, ale právě proto ho třeba nechci hrát. Chci hrát za Elenu, pak ho potkat a líbat se s ním. To by mi přišlo boží“ (Jana). Podobná prohlášení tak jen zdůrazňují problematičnost protikladných sil potřeby identifikace a možnosti objektifikace avatara.

### **Negenderovaný přístup k identifikaci**

Druhou strategii lze definovat jako „negenderovaný“ přístup k identifikaci. Respondentky, které zdůrazňovaly právě tento přístup v budování vztahu s avatarem, zpochybňovaly důležitost souladu genderů i vlivu genderu avatara na herní prožitek. Během společného hraní i rozhovorů performovaly jasné splynutí s Drakem a nerozlišovaly mezi jeho a svojí identitou. Jak již bylo řečeno, negenderovaný přístup je často patrný při hraní akčních pasáží, při nichž není čas vztah s avatarem vědomě hodnotit. Právě v nich dochází k nejintenzivnějšímu

---

<sup>213</sup> Toto dělení je opět mechanické a nevyjadřuje jedině tři možné přístupy, jedná se pouze o přístupy, které se objevovaly opakovaně při komentování vztahů s avatary u zpovídaných respondentek.

splynutí obou identit. „Tak, a jsem mrtvá“ (Martina) nebo „On na mě střílí! Jak mu tohle může projít, takhle na mě střílet?“ (Jana).

Negenderovaný přístup byl ale patrný i v případě hloubkových rozhovorů. „O pohlaví svého avatara nikdy nepřemýšlím. Pro mě nikdo z nich vlastně pohlaví nemá, spíš je vnímám jako androgynní loutky, který všude poskakují“, vysvětluje Kamila. Tento přístup je tak v souladu s předchozími zjištěními, která zdůrazňují, že mnoho hráčů nevnímá při hraní rozdíly v demografických charakteristikách avatarů a ani při zpětném hodnocení pro ně není soulad mezi jejich genderem a genderem avatara důležitý (Gee 2003; Krobová, Moravec, a Švelch 2015).

### **Maskulinní drag**

Třetí strategie je definována performativním hyperbolizováním specifik genderu avatara. V rámci této strategie je (vědomě či nevědomě) zdůrazňováno, že hraní počítačových her je stále maskulinní zábava a virtuální světy zobrazované v hrách jsou definovány maskulinními pravidly a hodnotami. Jedna respondentka (Adéla) tak v rámci této strategie parodicky performovala muže, zároveň tuto strategii reflektovala i v rozhovorech. „Když hraju, cejtím se jako chlap. Moje ženská stránka je prostě neviditelná,“ vysvětluje. Katka také zdůrazňovala přijetí tohoto maskulinního dragu: „Když hraju, skoro jako bych cejtla svoje koule“.

Tato strategie připomínající mužský drag nabývala ale i více expresivních forem. Během hraní tak respondentky parodovaly klasické atributy hegemonické nebo toxické maskulinity, pronášely sexistické poznámky směrem k ženám ve hře, přičemž mluvily hlubším hlasem a používaly (oproti svým standardním vyjadřovacím praktikám) více vulgarit. „Hej, kotě, kam to jdeš?“ ptala se například Petra ženy procházející tržištěm. „Kámo, teď ti rozmlátím tu tvoji hnusnou držku“ (Martina).

Tato vědomá a parodická performance až nápadně připomíná princip dragu a transvetitismu, jehož cílem je zesměšnit typické a stereotypické atributy maskulinity či femininity. Právě těchto performancí přitom využívá Butler (2004) k tomu, aby dokázala performativnost genderu, jeho efemélnost i sociální konstruovanost. Tyto parodie totiž podle ní neodkazují k „původní“ maskulinitě, ale právě k pouhé ideji originálu. V případě hraní virtuální postavy, kterou lze chápat jako baudrilardovský koncept (Baudrillard 1994), je tento problém odkazu parodické kopie k neexistujícímu a konstruovanému originálu ještě očividnější.

Tuto parodickou strategii lze definovat také jako „stylizovanou performanci“ (Krobová, Moravec, a Švelch 2015). V rámci ní parodovali homosexuální hráči a hráčky základní principy heteronormativního diskurzu a „záměrně performovali queer postavy tím, že zdůrazňovali stereotypní vlastnosti své sexuality“ (tamtéž). Stejně jako v případě homosexuálních parodií, i v rámci této je možné chápat tuto strategii jako paradoxní – stejné atributy, které hráčky parodovaly, v případě rozhovorů o reprezentaci maskulinity v počítačových hrách (tedy v diskuzi o tom, „co se jim líbí“) kritizovaly.

V tomto případě je ale tento paradoxní vztah ještě komplikovanější, protože tuto parodii neperformuje minoritní hráč, jehož se týká (tedy deklarativně homosexuální hráč performující stereotypy spojené s homosexualitou), ale hráčky, které se označují jako heterosexuální<sup>214</sup>. Performují tak stereotypy spojené s maskulinitou a jejich způsob performance se přibližuje hegemonnímu způsobu hraní. Právě rozpor v parodování takového hraní, pocit slasti ze zažívání mocensky nadřazené pozice a zároveň sebeuvědomění, že takové chování „není vhodné“, je přitom ztělesněn například v rozpacích a vědomí o nepříslušnosti k takovému chování: „Já vim, že bych neměla, ale prostě miluju tyhle ty pěstní souboje. [*proč bys neměla?*] Protože jsem ženská“ (Jana).

### 3.1.3. Diskuze výsledků

Tato případová studie ukazuje, jak hráčky uvažují o svých vztazích s mužskými avatary v počítačových hrách a jakých podob může tento vztah nabývat. Ukázalo se, že nelze jasně popsat „femininní“ styl hraní, protože ten jako takový není možné principiálně definovat. Strategie hráček byly totiž protikladné – některé tak odpovídaly genderovým stereotypům spojeným s femininitou, jiné je naopak dekonstruovaly tím, že využívaly strategie kódované jako maskulinní. Hráčky tak objektivizovaly avatarovo tělo stejným způsobem, jako hypotetičtí hráči hypoteticky objektivizují hypotetické tělo ženské, komentovaly jeho vzhled (performance kódované jako maskulinní). Zároveň ale také zdůrazňovaly romantickou linku celé hry nebo vyjadřovaly obavy o zdraví avatara (performance kódované jako femininní – empatické a pečující).

V případě identifikace se tyto inkonzistence objevily ještě důrazněji – zatímco některé respondentky (nebo v některých situacích) měly problém identifikovat se s mužským

---

<sup>214</sup> Lze jenom předpokládat, jak by se k této mocenské schizofrenii stavěly lesby, které často maskulinní atributy parafrázuji také v sociální realitě.

avatarem, jiné (nebo v jiných situacích) gender avatara nevnímaly. Občas také začaly performovat maskulinní gender pomocí parodického dragu, ironického vyjádření atributů hegemonické maskulinity. Ženské hráčky tak pronášely sexistické komentáře, styděly se za ně, cítily neviditelná varlata, toužily nechat avatara si odpočinout a diskutovat o vztazích. Logicky tak tyto nekonzistence a protichůdné přístupy nesou genderově dekonstruuující potenciál.

### 3.2. Případová studie II: Muži hrají ženy

Tématem druhé případové studie je vztah mužských heterosexuálních hráčů k ženským avatarkám. Stejně jako předchozí případová studie tak zkoumá mužské strategie při výběru ženské avatarky (v případě, že si ji dobrovolně vybrali i v případě, že v dané hře takovou volbu nemají) a jejich vztah k identifikaci a objektifikaci jako zdánlivě protikladným procesům. K tomuto účelu byly s respondenty provedeny hloubkové rozhovory.

Tato studie se dopouští podobně esencialistického zjednodušení<sup>215</sup> jako studie první, činím tak ale s plným vědomím a navíc cílem. Zatímco v první studii tak byly zpovídaný heterosexuální ženy, nyní se respondenty stalo 6 heterosexuálních mužů. Tato studie je ovšem odlišná v tom, že nezkoumá strategie diskurzivně minoritních hráčských skupin (tedy heterosexuálních hráček), ale naopak reálných zhmotnění virtuálního vepsaného čtenáře – bílého heterosexuálního muže. Je proto zásadní reflektovat zcela odlišný vztah k herním obsahům, který je principiálně (ale ne nutně) hegemonický. O to důrazněji je cílem této studie, zcela ve smyslu hlavního narativu celé této práce, analyzovat v potenciálně disonantním vztahu mužského hráče a ženské avatarky subversivní tendence analogické k přístupům z první studie.

#### 3.2.1. Metodologie

Respondenti byli vybráni metodou sněhové koule, jediným požadavkem bylo, aby sami sebe definovali jako hráče<sup>216</sup>. Mou snahou nebylo vybrat reprezentativní vzorek české mužské populace, přesto jsem se snažila, aby byl co nejheterogennější. Respondenti se definovali jako heterosexuální, věkové rozpětí se pohybuje od 22 do 48 let, odpovídá tedy průměrnému hráčskému věku jak v globálním tak českém měřítku (GDA 2019; The ESA 2019). 2 respondenti mají vysokoškolské vzdělání (humanitního i přírodovědného charakteru), jeden má středoškolské vzdělání s maturitou, jeden má výuční list, 2 respondenti vysokou školu studují. 4 jsou bezdětní, 2 respondenti mají malé děti.

---

<sup>215</sup> Eliminuje možné identity pouze na gender femininní a maskulinní s vědomím biologizujících a esencializačních aspektů takového kroku, ale právě s cílem v důsledku ukázat, jak odlišné v identifikacích a prožitcích tyto zdánlivě pevně komplementární, dostačující a biologické kategorie jsou a jak tak dekonstruují samy sebe.

<sup>216</sup> Samotnou definici „hráčství“ jsem stejně jako v předchozí studii nepřibližovala. Podmínkou bylo, aby si alespoň „někdy“ zahráli nějakou hru, přičemž jsem četnost, intenzitu takového hraní nebo příslušnost k hráčské subkultuře stejně jako volbu titulů, platforem nebo žánrů, nespecifikovala.



Jak bylo řečeno, respondenti tentokrát nehráli žádnou hru, probíhaly pouze hloubkové nestrukturované rozhovory. Ty se tak netýkaly žádného konkrétního titulu, bylo na respondentech, které hry zmíní a o kterých budou hovořit<sup>217</sup>.

Rozhovory probíhaly od září 2018 do prosince 2018 v místech, která si respondenti sami vybrali (u nich doma, v kavárnách, na pracovištích). Hloubkové rozhovory trvaly 1-2 hodiny. Respondenti byli obeznámeni s cílem výzkumu a souhlasili s ním. Jejich jména byla anonymizována a sama jsem pro respondenty zvolila analogické přezdívky (Láďa, Marek, Honza, Petr, Jaromír, Matyáš).

Základní výzkumné otázky jsou následující:

1. Co zkoumaní respondenti cítí, když hrají za ženskou postavu, kterou si nevybrali dobrovolně<sup>218</sup>?
2. Z jakých důvodů si respondenti cíleně vybírají ženské hratelné postavy?

Obě výzkumné otázky mají tyto upřesňující podotázky, respektive témata, která se nesla oběma částmi rozhovorů:

- Vnímají respondenti při hraní fakt, že hrají za ženskou postavu?
- Jak tento fakt ovlivňuje jejich herní zážitek?

Po sběru dat následovala kvalitativní analýza přepisů. Ta kombinuje induktivní přístup s koncepty popsány v teoretické části. Prostřednictvím otevřeného kódování (Benaquisto 2008) byly vytvořeny jak kategorie vztahů s avatarem bez rozlišení genderu (celkem 5), tak vztahů s ženskou avatarkou (celkem 5). Odpovědi nebyly kvantifikovány, u každé kategorie je uvedena jedna nebo více ilustrativních odpovědí.

Při kódování jsem se držela oddělní obou výzkumných otázek (tedy možnost a nemožnost volby jako faktor ovlivňující vztah s avatarkou a tedy i herní prožitek), přestože pro respondenty hranice mezi oběma otázkami nebyla vždy daná a obě možnosti jim splývaly dohromady. Vzhledem k faktu, že odpovědi vztahující se k identifikaci s ženskou avatarkou

---

<sup>217</sup> Tematické bloky, kterým se rozhovory věnovaly, jsou uvedeny v úvodu analytické části této práce.

<sup>218</sup> Hra tedy neumožňuje volbu pohlaví. Tato výzkumná otázka predikuje, že hráči z určitých důvodů hru chtěli hrát, a proto si ji samozřejmě vybrali dobrovolně. K hraní ženy jsou pak „nuceni“, protože nemají jinou možnost.

byly často ovlivněny obecným vztahem respondentů k avatarovi, začíná představení výsledků, které se věnují identifikaci, právě touto částí.

### 3.2.2. Výsledky

#### 3.2.2.1. *Hráčská identita*

Většina respondentů se k hraní her dostala prostřednictvím dvou zdrojů – svého otce nebo kamarádů. „Můj táta prodával počítače, takže domu jeden pořídil,“ vysvětluje Láďa. Oba zdroje se navíc často prolínaly – respondenti měli k počítačům přístup díky otci, touha hrát hry byla pak poháněna sociálními vazbami s kamarády, kteří hry hráli. „Táta koupil kompa a hry mi pak ukázal nějaký kamarád,“ dodává Honza. Důvod, proč začali hrát, přitom primárně sociální nebyl. „Bylo to něco nového, magického, interaktivního, něco, co tu předtím ještě nebylo. Šlo asi o fascinaci tím médiem, těmi možnostmi,“ dodává Jaromír.

Pro všechny respondenty bylo přesto hraní her výrazně sociální záležitostí – s ostatními kamarády si vyměňovali tipy na hry nebo na to, jak nejlépe zvládnout dané úkoly a mise. Hry pro ně tak byly společným tématem, sdílenou hodnotou, ale také statusovou záležitostí. „Díky tomu, že nebylo kde moc hrát, tak jsem měl spoustu kamarádů, ale vlastně jen naoko...pak jsem kompa prodal, začal se věnovat slepování letadýlek a ze 100 kamarádů najednou byli tři,“ dodává Láďa.

Hraní her navíc v rámci dané skupiny i mimo ni sloužilo jako mocenský nástroj. „Ve hrách jsem se vždycky snažil o dominantní postavení, chtěl jsem vždycky nějak vynikat. Nešlo o to bejt nejsilnější obecně, ale prostě bejt v něčem nejlepší, klidně i jako support,“ vysvětluje Honza. „Vždycky ti udělá radost, když si na něco přišel jako první. Když jsem byl malej, eště jsme nehráli multiplayer, takže způsob, jak bejt nejlepší, bylo přijít ráno do školy a říct: kluci, zabil jsem toho bosse. A seš král,“ doplňuje Marek.

Ne všichni respondenti se přitom v současnosti označují za hráče (celkem to byli jen 3 ze 6), shodují se na tom, že hrají nepravidelně a nedokážou ani odhadnout čas, který hraní věnují. „Někdy si k tomu sednu na tři noci za sebou, někdy nehraju třeba 2 tejdny. Záleží na tom, kolik mám práce a co zrovna vychází,“ vysvětluje. Přesto je pro většinu z nich hraní her důležitou součástí trávení volného času i jejich identity. Jedinou výjimkou byl Petr. „Je ale pravda, že v pubertě jsem to spíš zamlčoval nebo zesměšňoval, zároveň jsem hráčství cítil jako možný most

k nerdký<sup>219</sup> části třídy – ke klukům, kterým jsem měl sice docela rád, ale moc jsem s nimi nepekl, protože nosili manšestráky a nepili alkohol,“ vysvětluje.

Žádný z respondentů ostatně při popisu své hráčské historie sám sebe neoznačil za geeka. Míra sociální ostrakizace „geek maskulinity“ tak nebyla u respondentů tak výrazná, jak popisují zahraniční studie (Ratan et al. 2015; Salter a Blodgett 2012). „Mezi klukama jsem nebyl ani geek ani frajer, řekl bych, že něco mezi,“ dodává například Matyáš. Hry tak byly většinou součástí komplexnějšího zájmu o fantasy literaturu nebo knihy obecně, a naopak se nutně nespojovaly se zájmem o počítače a IT, jak v rámci popisu geek maskulinit tvrdí například Zagel (2015). „Bavily mě geekovské věci, Dračák<sup>220</sup> a fantasy knihy. Ale bavil jsem se rád i o prcání holek. Prostě jsem vycházel i s fotbalistama,“ vysvětluje Honza. Identitu geeka začali respondenti přijímat až později – na vysoké škole, případně v současnosti.

Respondenti se tak nepovažovali za geeky a ani se necítili být členy herní komunity, ať už si ji definovali jakkoli. Všichni respondenti si ovšem byli vědomi jejích toxických tendencí. „Když chceš fakt hodně hrát a třeba online, musíš se na to připravit. Všichni se tam chovají jako hovada, ale nikdo to tak vlastně nemyslí,“ vysvětluje Marek. Ondřej v tomto smyslu hovořil zase o tom, že rozlišuje hraní v soukromí, v rámci něhož vyhledává příběhové hry, a online hraní, během něhož přijme stereotypní hráčské charakteristiky. „Říkám tomu, že jdu dělat sport,“ vysvětluje s tím, že principy obou aktivit jsou podobné – spojuje je právě metanarativ toxické maskulinity.

Respondenti si také byli vědomi specifického statusu ženských hráček, přestože se shodli na tom, že se jejich postavení v rámci hráčské komunity zlepšuje. „Myslím, že došlo k posunu, že jsou hráčky víc tolerované, ale minimálně dřív byly přiznané holky terčem úchylů, nebo byly považovány za ty, co to hrajou, protože se jim líbí pohyblivé obrázky, ale jinak netuší, jak se to má hrát,“ dodává Honza. Jeho popis tak přesně odpovídá konceptu „fake nerd“ hráčky (Condis 2015), která ve skutečnosti hraní nerozumí. To potvrzuje i Petr. „Já si myslím, že už jsme dál

---

<sup>219</sup> Nerd je osoba, kterou okolí vnímá jako osobu s vysokým IQ, která se až obsesivně věnuje svému zájmu (především vědě, počítačům a technologiím, ale také čemukoli jinému). Nerd tak naplňuje stereotyp člověka asociálního, bez schopnosti navazovat sociální (milostné) vazby, který je plně ponořen do svého světa, díky čemuž ho okolí často považuje za podivína. Nerd bývá v populárním diskurzu často nesprávně považován za synonymické označení pro geeka, který je ale definován spíše nadšením pro určitou aktivitu a nejnovější poznatky, často právě exkluzivně spojené s technologiemi, komiksy nebo počítačovými hrami (Burrsettles 2013).

<sup>220</sup> Dračí doupě (1990) je česká role-playingová nedigitální hra.

než ve chvíli, že by si chlapi mysleli, že holky můžou hrát jen The Sims a Zoo Tycoon<sup>221</sup>, ale furt si myslím, že když se holka vyjádří k nějaké hře, tak že jí bude od chlapů vysvětleno, že vůbec netuší a že hraje jen proto, že to považuje za cool,“ vysvětluje.

Respondenti tak opakovaně zdůrazňovali, že sami takový názor nesdílejí, a navíc do daných hráčských kruhů, které ženské hráčky nepřijímají, ani nepatří. Přístup hráčů tak opakovaně považovali za explicitní metahru. „To jsou takový řeči, co se vedou. Kdo má větší péro, kdo je teplej. Já si nemyslím, že by to někdo bral vážně. Ale už jsem si několikrát řek, že to některý lidi přeháněj, to je fakt,“ dodává Matyáš.

Tato u všech respondentů popisovaná „přehnanost“ se opakovala i při popisu herních narativů nebo postav. „Nikdo podle mě nechce hrát normální lidi. Je to prostě fikce, samý nabušený válečníci a sexy holky. To je přece to kouzlo,“ popisuje Marek. Právě fikčnost, která nemá žádnou spojitost s realitou, a především na ni nemá žádný vliv, byla pro respondenty důležitější než to, jak postavy v hrách vypadají. „Je to prostě přehnaný ve všech smyslech. Asi si nikdo nemyslí, že je to tak doopravdy,“ vysvětloval například Láďa. „Mě se na hrách líbí, že si můžeš vybrat. Najdeš spoustu her, který jsou sexistický a rasistický, ale taky spoustu různých jinejch. Ale vidět ve hře hezkou holku je prostě fajn,“ dodává Jaromír.

Přesto je patrné, že si rozdílů v reprezentaci maskulinity a femininity jsou vědomi. „Normální chlapi jsou ve hrách občas k vidění ale normální ženský už tolik ne,“ popisuje Matyáš. Tematizovali přitom i několik omezených rolí, ve kterých ženské postavy ve hrách vystupují. „Občas vypadaj buď zbytečně bezbranně nebo jsou naopak zbytečně kickass bitches, který maj obří prsa a zadek a váží 50 i s postelí,“ popisuje tuto dichotomii Marek.

#### *3.2.2.2. Identifikace s avatarem*

Stejně jako u prvního výzkumu, i v této případové studii se první část hloubkových rozhovorů týkala hráčské identifikace. Nejdříve nebyl tematizován gender avatara, respondenti pouze obecně hodnotili svůj vztah k němu nebo k ní a k tomu, co pro ně tento vztah znamená. Přes výše řečené ale byl gender jimi samotnými v této fázi tematizován, ačkoli na něj nebyli dotázáni. Ukazuje se tak, že je gender důležitou proměnnou, ačkoli při explicitní otázce respondenti tvrdí opak nebo svá tvrzení oslabují.

---

<sup>221</sup> Zoo Tycoon (2001).

Kromě genderu avatara byla respondenty opakovaně zmiňována realističnost – ať už šlo o vizuální charakteristiky, vnitřní „osobnost“ avatara nebo příběh, který se jeho prostřednictvím vypráví. Primární přitom byla realističnost ve vztahu k nim samým, podstatou realističnosti tak tedy byl fakt, zda avatar vypadá či může vypadat a chovat se jako hráči samotní. „Nejvíc se identifikuju s postavama, který si sám vytvořím a krok za krokem si je vyskiluju. Pak zažívám každý rozhodnutí jako bych se tak fakt choval já,“ vysvětluje Láďa. Právě důraz na možnost si svou postavu customizovat se objevoval opakovaně a respondenti projevovali potřeby ovládat a vytvářet si humanoidy, se kterými sdíleli nejen gender, ale i drobnější vizuální charakteristiky jako je barva vlasů, očí nebo rysy v obličeji.

Přestože respondenti opakovaně zdůrazňovali, že právě vizuální realističnost, kterou pro ně tvořila právě podobnost s nimi samými, tvoří důležitou proměnnou v jejich vztahu s avatarem, zdůrazňovali i fakt, že jsou občas, ne tedy pravidelně, ochotni se svými hráčskými identitami experimentovat. „Je jasný, že chci hrát někoho, kdo vypadá jako já. To je vždycky první volba. Ale taky to neznamena, že si nechci zkusit bejt taky někým jiným,“ vysvětloval v tomto duchu Matyáš.

Z důvodu přehlednosti byla vytvořena typologie různých vztahů k avatarovi<sup>222</sup>, přičemž prolínání hráčovy identity s identitou avatara vzestupně roste:

1. Nulová identifikace s avatarem – V rámci tohoto typu vztahu se v zásadě o identifikaci nejedná. Tento typ vztahu s avatarem tak lze chápat jako vlastnický – respondenti se popisují jako vlastníci avatarů, případně jako rodiče/bozi, kteří ovládají jejich život. V tomto přístupu tedy deklarativně chybí prvek identifikace a je tedy patrná distance od avatara, který se chápe jako samostatná a oddělená bytost, jehož kroky a pohyby může hráč jako druhá samostatná bytost ovlivňovat. Tento vztah může nabývat různých intenzit – ten emocionálně nejméně intenzivní se dá připodobnit právě k vlastnickému vztahu. „Ovládám postavy jako by byly koně v mé stáji. Mám je všechny rád, starám se o ně a chci jim zařídit dobrej život“ (Petr). Jiní respondenti zase vyjadřovali osobnější vztah

---

<sup>222</sup> Tato typologie se nesnaží o strukturální rozškálování vztahů s avatarem do několika kategorií, na to je tento vztah příliš složitý a komplexní. Z povahy této komplexnosti i množství proměnných, které do tohoto vztahu vstupují (ostatní charakteristiky respondentů, odlišné herní žánry nebo konkrétní tituly, ale třeba i momentální nálada respondenta), tak navíc nikdy nemůže být kompletní. Neaspiruje ani na generalizování a vytváření obecných teoretických kategorií vztahů s avatarem. Je proto nutné tuto typologii chápat jako dílčí nástroj, typologii právě zpovídáných respondentů, a tedy typologii, která může být zobecnitelná jen velmi rámcově.

s avatarem: „Laru Croft považuju za svou virtuální holku. Bojím se o ní, je mi jí líto, když spadne. Tuhle paličatou holku prostě nemůžeš nemít rád. Proto za ní často hraju,“ vysvětluje Marek. V tomto typu vztahu se gender avatara (a také jiné charakteristiky) nestávají překážkou. Podle respondentů naopak slouží jako proměnná, která toto hraní činí zajímavější.

2. „Avatar-blind přístup“ – V rámci tohoto typu identifikace dochází k nahrazení všech vlastností avatara vlastnostmi hráče. Charakteristiky, které se liší od těch, jež má hráč (třeba i v případě genderu) jsou tak neviditelné a avatar slouží pouze jako loutka či textura, díky které se může hráč ve virtuálním světě pohybovat. „Jsem tu jenom já. Nevidím avatara a jeho vlastnosti,“ popisuje Honza. Avatara lze tak chápat jakou interface<sup>223</sup>, technicistní prostředek, pomocí něhož hráč s hrou komunikuje a ovládá ji. Tento přístup tak zcela odpovídá Aarsethovu tvrzení, že avatar je pouze texturou, tělem, skrze které se hráč dívá na herní svět (2004, 48).
3. Avatar jako „skin<sup>224</sup>“ hráče – v rámci tohoto typu vztahu respondenti oproti „avatar-blind“ přístupu více zdůrazňovali vizuální charakteristiky avatarů, zároveň ale pro ně tyto vlastnosti stále nehrály žádnou roli. Odlišní avataři (ať už z hlediska vzhledu, etnicity nebo genderu) tak pro ně představovali jen alterega jich samotných. „Jsem to já. S odlišným pohlavím, v jiném čase, s jiným oblečením. Ale já,“ popisuje například Matyáš.
4. Kooperace – v rámci tohoto typu vztahu respondenti zdůrazňovali propojování charakteristik avatara se svými vlastními. „Ovládám tu postavu a taky do ní dávám něco ze sebe,“ popisuje Marek.
5. Dramatický role-playing – v rámci toho typu identifikace hráč naopak přijímá identitu avatara, a to na úkor své vlastní. Tento přístup je principiálně nejotevřenější experimentům s odlišnými (genderovými) identitami a respondenti, kteří tento přístup deklarovali, byli také nejotevřenější k tomu hrát za ženské postavy. „Miluju tu možnost být někým jiným. Proto se při hraní chovám jako on nebo ona, podřizuju tomu své chování,

---

<sup>223</sup> Česky "rozhraní". V informatice se jedná o program nebo zařízení, který zajišťuje správnou komunikaci a přenos dat mezi různými programy nebo zařízeními. V kontextu počítačové hry je logika stejná – jde tak o různé vizuální komponenty na obrazovce, které hráči umožňují s hrou interagovat, tedy různé ukazatele (zdraví, level, životy), kompas či mapu, inventář se všemi nasbíranými předměty nebo chat s ostatními hráči.

<sup>224</sup> Skin je volitelný grafický vzhled nějaké aplikace nebo herní postavy. Má vliv pouze na vizuální charakteristiky, obsah zůstává nezměněn.

morální volby. Prostě se snažím chovat tak, jak si myslím, že by se on nebo ona chovali,“ dodává Honza.

#### 3.2.2.2.1. Identifikace s ženským avatarem

Zásadní částí této případové studie jsou otázky týkající se identifikace s ženskou postavou. V prvním případě se tématem rozhovorů stala situace, kdy hra nenabízí možnost volby, ale hráč „musí“ hrát za ženskou postavu<sup>225</sup>, v druhém případě se jedná o situace, kdy si hráč zvolí ženskou postavu v rámci dané hry (hra tedy takovou možnost nabízí), nebo si záměrně hru s ženskou hrdinkou vybere.

##### Výzkumná otázka č. 1: Bez možnosti volby

Stejně jako v případě první části rozhovorů věnované obecné otázce identifikace, i v případě tématu identifikace s ženskou postavou respondenti tvrdili, že gender pro ně není proměnná, které by si všímali nebo nějak ovlivňovala jejich herní prožitek (ať už negativně nebo pozitivně). Opět tak byly zdůrazňovány zcela jiné kvality hry, potažmo avatara, které prožitek ovlivňují, především již zmíněná realističnost. „Pro mě je důležitá hodnověrnost. Pokud je ta postava realistická a věřím jí to, co dělá, tak se o nic jinýho nestarám. Je mi v zásadě jedno, koho hraju, když je ta postava realistická,“ vysvětluje Jaromír.

Právě realističnost, uvěřitelnost a reálnost byla výraznější kvalitou, vlastní osobnostní rysy avatara tak byly v rámci tohoto přístupu zcela nerelevantní. „Zásadní je příběh. Můžu se identifikovat s něčím z něho, ale ne s tou postavou. Ta je tam jen jako průvodce a nezajímá mě, kdo to je,“ (Matyáš). Podobně argumentuje i Láďa: „Postava je pro mě jen textura, kterou nevnímám. Možná má nějaké vlastnosti, ale ty neovlivňují můj prožitek“. Identifikace s příběhem během hraní, nikoli s avatarem samotným a jeho charakteristikami, byla zdůrazňována třeba Klevjerem (2006). Toto odmítání důležitosti genderu ovšem ve stejnou chvíli není překvapivé – jak již bylo řečeno, Disalvo (2008) upozorňuje na to, že gender avatara přijde nerelevantní právě hegemonním hráčům – tedy heterosexuálním mužům, zatímco za důležitý ho považují diskurzivně menšinoví hráči (ženy, LGBT hráči).

Tento deklarativně „objektivní“ přístup k avatarům s odlišnými charakteristikami ale přesto v diskuzích s některými respondenty narážel na své limity. Při hlubším zkoumání jejich postoje se totiž ukázalo, že v mnoha situacích je gender pro respondenty formující proměnnou. „Rád

---

<sup>225</sup> Vysvětlení této „povinnosti“ viz dříve.

hrajú za ženský, ale je třeba divný ovládat ženskou, která má zabít tisíce nácků. Některý hry jsou prostě jen pro chlapy," vysvětluje Ondřej. Nejedná se ovšem jen o historický nesoulad (tedy fakt, že v druhé světové válce nebylo příliš žen/vojaček a avatarka je tak pro respondenty v tu chvíli nerealistická), ale také tematický: „Když budu třeba řešit likvidaci nějaký planety, tak je divný hrát za ženskou, to musí rozhodnout chlap," tvrdí Láďa. „Ženský prostě nemůžou rozbíjet hlavy v akčních hrách. [proč?] Protože v reálu to nedělaj. [A muži to v reálu dělají?]. To ti neumim vysvětlit," dodává Marek.

Tematizovány ale nebyly jen maskulinní žánry a tituly, v nichž ženská hrdinka působí rušivým dojmem, ale také naopak žánry či konkrétní tituly, které nesly tolik femininních charakteristik, že byla hra respondenty kódována jako femininní. V takových chvílích si pak intenzivněji uvědomovali nesoulad mezi svým genderem a genderem avatarky. „Váš ženský svět mě trochu děsí. Dokážu ženskou hrát v hrách, ve kterých se střílí a tak. Ale hry jako je Life is Strange<sup>226</sup> fakt ne," vysvětluje Láďa. Tato problematika nebyla v této případové studii tematizována tak důrazně, aby bylo možné vyvozovat z výroků respondentů zobecňující výroky, je ale patrné, že je pro mužské heterosexuální respondenty/hráče jednodušší se identifikovat s ženskými postavami v situacích, kdy je narativ či žánr výrazně až toxicky maskulinní (válka, ničení planety) a nikoli femininní (příběhové hry se silnou romantickou linkou).

#### Výzkumná otázka č. 2: Záměrné hraní

V druhé případě se rozhovor s respondenty věnoval otázce dobrovolného hraní ženské postavy, tedy situace, kdy si hráč cíleně vytvoří ženskou postavu nebo si v případě možnosti volby ženskou postavu vybere. Vzhledem k tomu, jak se rozhovory vyvíjely, ale byly součástí tohoto bloku diskutovány i hry, ve kterých možnost volby chybí a obsahují pouze ženské postavy. Respondenti totiž opakovaně zdůrazňovali, že právě hlavní ženská hrdinka byl důvod, proč si tyto hry cíleně vyhledali, a proto cítili potřebu právě v této části věnované „dobrovolnému“ hraní tyto hry zmiňovat.

Na základě rozhovorů s respondenty lze rozlišit tyto základní strategie, které je vedou k dobrovolnému výběru ženské postavy:

---

<sup>226</sup> Life is Strange (2015) je indie adventura, ve které hráč ovládá dívku, jež umí vracet čas a snaží se vyřešit svůj romanticko-erotický vztah s bývalou nejlepší kamarádkou. Typickými rysy hry je melancholický soundtrack, klidná atmosféra a morální a emotivní rozhodnutí.



### **„Tradiční“ sexistický přístup**

Tradiční předpokládaná motivace k hraní ženských hrdinek je sexualizovaná (heterosexuální) touha sledovat a ovládat jejich tělo. Ačkoli tento přístup jako hlavní hnací síly pro mužské hráče hrát ženskou postavu byla mnohými autory a autorkami několikrát popsán jako přehnaný a vytvořený především jako mediální mýtus (Gerson 2016; Vorderer a Bryant 2012), zůstává stále na symbolické rovině relevantní strategií. O to bylo překvapivější, že tento „tradiční sexistický“ přístup se objevoval také v odpovědích některých respondentů. „Hele, budme upřímní. Všichni se chcem při hraní koukat na zadky, to je důvod, proč hrajem za ženský. A kdo říká, že ne, ten kecá,“ vysvětluje Láďa.

V tomto přístupu je patrná deklarace odstupu od avatarky. Respondenti tvrdili, že k tomu, aby si hru užili, se nepotřebují s avatarem identifikovat a ztotožnit. Tato absence je nahrazena jiným prožitkem, a to právě objektifikací ženského těla (u heterosexuálního hráče). „Prostě sledovat sexy holku s podpatky a upnutých džínách uprostřed válečný vřavy je cool,“ popisuje Marek. K podobnému zjištění dospěla i analýza strategií LGBT hráčů (Krobová, Moravec, a Švelch 2015). Respondenti tak využívali stereotypní ideály heteronormativního diskurzu a vytvářeli si velmi maskulinní a přitažlivé avatary. Nesnažili se přitom s postavou identifikovat, ale naopak ji objektifikovat – chtěli je sledovat nebo dokonce svlékat.

Je ovšem poměrně překvapivé, že způsob, jakým respondenti zdůrazňující tento sexistický přístup popisovali kvality svého herního prožitku, více připomíná pasivní konzumování děje podobné spíše sledování filmu než aktivní rozhodování v herním světě. Respondenti tak nezdůrazňovali fakt, že je současní slasti možnost ženského těla ovládat, oceňovali pouze to, že ho mohou sledovat. „Hrát za ženskou je pro mě takovej spektakl. Hezká holka zabíjí všechny ty monstra a obludy – jen si to představ. Někdy, když hraju za ženskou, točím kolem ní kameru, přidávám nějakou hudbu a tak. Udělám z toho takovou super nabušenou filmovou scénu, která je opulentní a sexy,“ vysvětluje Matyáš.

### **Nezávazné hraní**

Další zmiňovaná strategie částečně souvisí právě se sexistickým přístupem. Pro některé respondenty byly totiž ženské hrdinky volbou v rámci nezávazného hraní nebo pro ně znamenaly zajímavou přidanou hodnotu. Respondenti si tak vybírali ženskou hrdinku

v případech, kdy se chtěli nad hrou, kterou jinak brali vážně, pobavit, když chtěli prozkoumat její limity nebo zkoušet odlišné (nikoli ovšem genderované) strategie.

Tuto strategii tak lze označit jako strategii „druhého průchodu“, často totiž respondenti zmiňovali, že si ženskou hrdinku vybrali poté, co už hru poprvé dohráli s mužským avatarem. „Když jsem hrál Mass Effect<sup>227</sup>, nejdřív jsem hrál za chlapa, protože to je ten skutečnej Shepard. Podruhý jsem si pak vzal ženskou, protože jsem to chtěl porovnat a taky dělat nějaký kraviny,“ vysvětluje Láďa.

Tento přístup se může dostat poměrně blízko k sexistickému přístupu, v rámci něhož je genderován samotný prožitek. Zdůrazňováno je přitom opět odcizení, odpojení od postavy avatara a jeho vnímání jako zcela autonomního subjektu, který nijak nereprezentuje jeho vlastní já v herním světě. „Když hrajeme s kámošema Mortal Kombat<sup>228</sup> a jsme ožralý, vybíráme si ženský, zvířata nebo třeba Vetřelce,“ vysvětluje Marek.

### **Genderování gameplaye**

Podobnou strategií, která ovšem nepoužívá ženskou postavu jako spektakl, ale přidává jí určité odlišné vlastnosti a kvality, je proces, který se dá pojmenovat jako „genderování gameplaye“. V rámci tohoto přístupu si respondenti vybírají ženskou postavu na základě genderově-pragmatických argumentů. „Myslím, že hrát za ženskou je jednodušší. Nemám pro to žádný důkaz, je to jen můj pocit,“ vysvětluje Honza. Žena tak byla vnímána jako slabší, což bylo ale například pro Matyáše důvodem, proč si hru vybrat: „Hrát za ženskou je větší challenge. Když přemůžu všechny ty nabušený mašiny ve WOWku<sup>229</sup> jako slabá holka, cejtím větší satisfakci“. Genderované rozdíly jsou tak do hry uměle implementovány pro zvýšení herního zážitku.

Ženským a mužským postavám v konkrétních hrách i ve hrách obecně tak respondenti připisovali genderově stereotypní vlastnosti a schopnosti, ačkoli samotná hra takovými rozdíly v případě odlišného pohlaví nedisponuje. „Odlišné pohlaví si žádá odlišnou strategii. Když hraju za chlapa, volím spíš boj zblízka a pěstní souboje. S ženskou pak беру sniperku a zkouším

---

<sup>227</sup> Mass Effect (2007).

<sup>228</sup> Mortal Kombat (1995)

<sup>229</sup> Online multiplayer hra World of Warcraft (2004).

to na stealth<sup>230</sup>," vysvětluje Marek. Podobně argumentuje i Láďa: „V Dragon Age<sup>231</sup> třeba hraju za elfskou kouzelnici, protože chlapi spíš bojujou se zbraněma a to kouzlení mi víc sedí k ženský“. Toto genderování také vychází z tradičního rozdělení rolí i v jiných popkulturních dílech a víře, že ženství je spojeno se slabostí, kouzlením, léčením a bojem na dálku (Bourdieu 2000).

Nejde ale jen o implementování genderových stereotypů do existujících her, ale také implementace těchto kvalit přímo do herních mechanik. „Hrál bych za ženskou, kdyby měla nějaký pragmatický kvality, třeba přesvědčování nebo nějaký jiný sociální skills<sup>232</sup>," dodává Ondřej. Právě spojení ženy se sociální oblastí, schopností přesvědčovat, mluvit, působit na emoce, bylo pro Ondřeje hlavní argumentem, proč za ženskou hru hrát. Konkrétní hru, která by něco takového umožňovala, ale nevedl.

### **Femininní drag**

Zatímco předchozí strategie se vyznačují deklarovaný vědomím autonomie avatara a jeho hráče, strategie, kterou lze popsat jako „femininní drag“ je definovaná propojením hráčovy a avatarovy identity. Toto performování odlišného genderu (ať už tento drag lze chápat jako parodii, nebo „jen“ experimentování s vlastní genderovou identitou) je totiž performativním prozkoumáváním vlastních genderových hranic. „Někdy si vyberu ženskou, protože mě zajímá cejtít, že mám prsa," vysvětluje Honza.

Tento drag, stejně jako v případě první případové studie, ale může pro respondenty mít hlubší konsekvence než pouhý momentální pocit při hraní. „Rád hraju za ženskou, protože mám pocit, že pak díky tomu budu ženám líp rozumět. Můžu díky tomu pocítit svoje ženské já," vysvětluje Honza. „Baví mě prozkoumávat ženský svět a patřit do něj. Proto si užívám Life is Strange," dodává Jaromír<sup>233</sup>.

V případě femininního dragu není překvapivé, že toto organické prorůstání s identitou avatara bylo mužskými respondenty zmiňováno méně často než maskulinní drag u respondentek z první případové studie – právě nižší ochota překračovat genderové hranice i větší strach ze

---

<sup>230</sup> Tichý styl hraní, v rámci něhož se hráč snaží vyhnout přímé konfrontace s nepřítelem – může ho přitom obejít a vůbec s ním nebojovat nebo ho zabít tajně z úkrytu, aniž by o něm nepřítel věděl.

<sup>231</sup> Dragon Age: Origins (2009)

<sup>232</sup> V češtině „schopnosti“.

<sup>233</sup> Je přitom důležité připomenout, že Life is Strange uvedl Láďa jako hru příliš ženskou, a proto pro něj nezajímavou až odpudivou.

sociálního sankcionování jakýchkoli „genderových přešlapů“ stejně jako křehká konstruovanost maskulinity oscilující mezi negativním vymezením k femininitě a homosexualitě je v rámci gender studies hojně popsána (Connell a Messerschmidt 2005; Flood 2007; Pleck 2012).

### **Kompenzační strategie**

Protože byl feminní drag tematizován respondenty málo často, lze spatřovat další typ strategie jako přístup, který vedou podobné motivace. Byť není vhodné kvantifikovat hloubkové rozhovory, je důležité zdůraznit, že právě tuto poslední možnost tematizovali všichni respondenti. Pro všechny, byť s odlišnými nuancemi, bylo hraní ženské postavy zajímavější volbou. Zatímco ale strategie „druhého průchodu“ hraní ženského avatara exotizovala až erotizovala nebo případně chápala jako experimentální alternativu, v rámci tohoto přístupu má tato volba jasně pozitivní konotace. V rámci této „kompenzační strategie“ tak považovali ženskou hrdinku za lepší alternativu k homogennímu výběru mužských postav.

Respondenti totiž opakovaně tematizovali fakt, že mužské postavy jsou pro ně natolik „defaultní“, časté a běžné, že nejsou zajímavé. Navíc zdůrazňovali, že není příjemné ovládat příliš maskulinní a stereotypní postavy – v tomto ohledu se tak snáze identifikovali právě se ženou, nikoli s mužem. „Třeba Witcher mě fakt hodně štve. Gerald je jen taková macho obluda, se kterou se fakt nechci identifikovat. Proto je pro mě mnohem jednodušší identifikovat se s ženskou, s jejím chápáním příběhu,“ vysvětluje Matyáš. Hraní ženské postavy tak lze popsat jako (být nevědomou) strategii nepodílet se na toxické maskulinní kultuře, a naopak organicky budovat vlastní, osobní zážitek, v němž má svou roli i jedinečná hráčská identita.

Přesto mohou v tomto přístupu stále hrát roli genderové stereotypy, které hráči reprodukují. „Já si dokážu představit, že budu takovej macho v reálu. Proto mě to ve hře nebaví,“ dodává Láďa. „Někdy hraju za macha, abych uvolnil nějaký stres. Říkám tomu, že si zasportuju. Když si ale chci zahrát hru, prožít si příběh a pocítit nějaký emoce, hraju za ženskou. Nejsou totiž tak zatížený charakteristikama a významama, který nechci v životě reprezentovat,“ vysvětluje Ondřej. Je přitom důležité si uvědomit, že tyto stereotypy nemusí nutně pochopit pramenit z představ, že ženy takové jsou, ale tato jasně feminně kódovaná charakteristika může být v důsledku bezpečnou a částečně subversivní strategií, pomocí níž se mužský hráč může

k takovému typu prožitku přiblížit. Rozhodnutí ovládat ženskou postavu a prostřednictvím té prožívat emoce je ve vztahu k sociální realitě hned dvojitým způsobem bezpečné – nejen, že je virtuální, protože se projevení emocí odehrává v rámci počítačové hry, ale navíc je performováno prostřednictvím ženy, u které není vzhledem ke genderovým stereotypům spojujícím ženu s emotivností toto chování sankcionováno.

Tento kompenzační přístup nabývá z hlediska identifikace různých podob – může se tak jednat o přístup, v rámci něhož se mužský hráč s ženskou postavou identifikuje. „Nejsem schopnej se identifikovat se zabijáckejma mašinama typu Blaskowitze<sup>234</sup>, i když si to hraní samozřejmě užiju. Mám rád normální chlapy jako je Artom z Metra<sup>235</sup>, prostě obyčejný smrtelníky, který potřebujou pomoct. Nebo právě Laru Croft,“ vysvětluje Marek.

Může se také jednat o strategii, v rámci níž zůstává jasná hranice mezi identitou hráče avatara. „Ženství má pro mě ve hře stejný kvality jako třeba plazství<sup>236</sup>. Dává něco navíc. Chlapský postavy jsou v zásadě defaultní a proto nejsou tak zábavný,“ dodává Matyáš. Toto odcizení ale může nabývat také mnohem výraznějších alienačních kontur. „Když hraju za chlapa, jsem ve stresu. Jsem to vlastně já a cejtím se zodpovědně za svý rozhodnutí. Ale když hraju za ženu, je to jen virtuální svět, a proto si to můžu líp užít,“ vysvětluje Láďa. Právě toto odcizení bylo ale pro Láďu naopak kompenzačním mechanismem, které mu umožňovalo dosáhnout relevantního herního prožitku.

### 3.2.3. Diskuse výsledků

Tato případová studie ukazuje, jak hráči uvažují o svých vztazích s ženskými avatarkami v počítačových hrách a jakých podob může tento vztah nabývat. Zajímalo mě nejen to, zda si uvědomují, že hrají za ženskou postavu, ale také to, zda si tuto ženskou postavu dobrovolně vybírají, a pokud ano, jaké motivace je k výběru vedou.

Před samotným analyzováním vztahu mužského hráče a ženské avatarky byl tematizován obecnější vztah respondentů k jejich avatarům. Na základě jejich odpovědi byla vytvořena typologie pěti možných vztahů s avatarem, které se lišily intenzitou splnutí obou identit i vědomím vlastní agence. Jedná se o nulovou identifikaci s avatarem, v rámci níž si hráč vytváří vztah s avatarem jako s odlišnou entitou, „Avatar-blind přístup“, v němž avatar slouží jako

---

<sup>234</sup> Avatar ze série akčních FPS her Wolfenstein – poprvé se objevil v titulu Wolfenstein 3D (1992).

<sup>235</sup> Metro 2033 (2002)

<sup>236</sup> Tedy stav „bytí plazem“.

interface, do nějž se promítá hráčova identita, vztah, ve kterém avatar slouží jako odlišné skiny hráče lišící se vzhledem, schopnostmi, vlastnostmi nebo právě genderem, vztah kooperace, ve kterém hráč při výběru herních strategií nebo například morálních rozhodnutí kombinuje svoje charakteristiky s vlastnostmi avatara a dramatický role-playing, v rámci něhož je hráčova identita vědomě upozaděna a performuje naopak identitu avatara.

Druhá část studie se již věnovala právě vztahu mužského hráče a ženské avatarky. První výzkumná otázka zkoumala situaci, v rámci níž je hráč „nucen“ hrát za ženskou postavu. Respondenti se shodovali, že pro ně taková situace není problematická, důležitější vlastností než gender pro ně byla realističnost a uvěřitelnost (jak vizuální, tak charakterová, případně realističnost příběhu). Přesto se v případě zkoumání druhé výzkumné otázky (ženský avatar jako vědomá volba) ukázalo, že tento genderově slepý přístup má pro některé respondenty limity a není absolutní.

V případě druhé výzkumné otázky byly na základě výpovědi respondentů stanoveno pět základních důvodů ke zvolení ženské avatarky. Jedná se o „tradiční“ sexistický přístup (volba ženy jako přitažlivého objektu), nezávazné hraní (volba ženy v případě „strategie druhého průchodu“ jako nástroje pro zkoumání limitů hry), výběr avatarky na základně vlastního genderování gameplaye (volba ženy v případě, že hra vyžaduje schopnosti a vlastnosti společensky kódované jako femininní), hraní ženské hrdinky jako forma femininního dragu a strategie, kterou lze označit jako kompenzační.

V rámci kompenzační strategie si respondenti vybírali ženskou avatarku proto, aby se vyhnuli nutnosti hrát za příliš maskulinní postavy a nepodíleli se tak na reartikulaci toxického herního prostředí a narativu. Ženská avatarka se tak stává zajímavější nikoli proto, že má gender jiný než hráč samotný, ale také proto, že je v důsledku realističtější než její mužská verze či konkrétní mužští, často výrazně maskulinní avataři.

Tuto studii tak lze chápat jako příspěvek k diskuzi o konstruovanosti genderových rolí a zde konkrétně také konstruovanost konceptu hegemonické maskulinity. Ukazuje zároveň potenciál počítačových her tuto konstruovanost odhalovat a testovat. V tomto případě je toto odhalování konstruovanosti o to zajímavější, že se týká hegemonického hráče, vepsaného čtenáře, který je implicitně herním narativem či logikou upřednostňován.

## Závěr

Tato disertační práce ukázala, že počítačové hry lze stále chápat jako maskulinní, bílý a heteronormativní projekt. Ačkoli roste počet ženských hráček (nebo LGBT hráčů či hráčů jiných etnik) a obsah se stává méně stereotypní, na diskurzivní rovině zůstávají hry mužskou zábavou. Jsou tak vytvářeny především homogenními maskulinními týmy a vepsaným čtenářem mainstreamových her je stále bílý heterosexuální muž. Proto je hráčská kultura stále výrazně toxická, navíc spojena s genderovými stereotypy o odlišných zájmech žen, mužů nebo LGBT hráčů.

Mainstreamové hry také stále nabízejí velmi omezené narativy a postavy. Nejen, že těch ženských je stále výrazně méně, jsou především stále atraktivní spíše na „dívání“, zatímco ty mužské často reprezentující atributy hegemonické maskulinity, jsou atraktivní „na hraní“. Explicitně homosexuální postavy pak nejsou příliš časté, lze tak hovořit spíše o implicitní homosexualitě a tedy postavách, které zvou ke queer čtení.

Samotný zážitek z hraní přitom ovlivňuje právě vztah s hratelnou postavou, tedy avatarem. Dominantní představou je, že tento vztah je vztahem identifikačním, který je navíc ovlivněn tím, jak tento avatar vypadá a jaký má gender. Vzhledem k tomu, že heterosexuální hráči (především ženy) často ovládají avatara s opačným genderem, je tento vztah ovlivňován také hypotetickou sexuální přitažlivostí, respektive objektifikací avatarova těla. Procesy identifikace i objektifikace probíhají najednou a nejsou nutně v protikladu, i cross-genderová identifikace je tak možná.

Je tak patrné, že hráči prostřednictvím her (byť podobně jako v sociální realitě často nevědomě) performují, tedy „hrají gender“. Vzhledem k tomu, že výsledný vztah s avatarem je nutně výrazně individuální, neuchopitelný, komplexní a mnohvrstevnatý a bez ohledu na genderovou identitu hráče tak principiálně queer, lze tuto performativnost chápat jako dekonstruuující, tedy spíše jako „hraní si s genderem“.

Tato tvrzení měly ilustrovat dvě případové studie, které zkoumaly právě vztah heterosexuálních hráčů s avatarem s opačným genderem. První případová studie se věnovala ženským hráčkám a zkoumala koncept female gaze, tedy koncept vycházející z teorie o male gaze. Druhá studie se věnovala mužským hráčům a důvodům, proč si vybírají ženské avatarčky.

Obě studie potvrdily komplikovanost vztahu s avatarem, střídání objektifikace a identifikace, přičemž oba tyto procesy mohou nabýt různých intenzit a poměr identity hráče a avatara může být různý. V případě objektifikace se ukázalo, že avatarovo tělo sexualizují obě skupiny. U žen navíc byl součástí hodnocení mužského těla avatara také romantizující nebo maternalizující rámec. Tato zjištění tak odpovídají představám, že female gaze není pouhou „ženskou“ verzí male gaze, ale je vzhledem k odlišné mocenské roli komplexnější. Zároveň ale nesmí tento přístup k objektifikaci odkazovat ke stereotypním a esenciální kvalitám femininity – fakt, že ženy zdůrazňují ve hrách i romantickou linku, nelze generalizovat a neodkazuje k biologickému faktu bytí ženou, ale spíše indoktrinací touto konstruovanou rolí. Je tak otázkou, zda by tento romantizující rámec nutně u mužů chyběl.

V případě identifikace se objevily v zásadě tři přístupy – negenderovaný přístup (v rámci něhož respondentům na genderu avatara nezáleželo), stav, kdy hráči gender avatara vnímali (ať negativně nebo pozitivně) a stav, kdy k identifikaci došlo, byť někdy velmi specifickým parodickým způsobem.

Negenderovaný přístup, tedy fakt, kdy hráčům na genderu nezáleželo, zdůrazňovali především muži. Gender avatara byl naopak důležitý pro ženy, které opakovaně vyjadřovaly nevoli identifikovat se s mužským avatarem dané hry. Povědomí o genderu avatara tak u ženských respondentek nabývalo až stavu, kdy se nedokázaly identifikovat. U mužů šlo naopak častěji o alternativní kompenzace. Byli si vědomi genderu avatarky, využili ho ale jako způsob, jak učinit hraní zajímavější, ať už jako ve smyslu exotickým nebo erotizujícím.

Tento rozdíl přitom může být dán nejen kvantitativním rozdílem (mužských avatarů je v herním prostředí stále výrazně více než těch ženských), ale především odlišnou mocenskou pozicí. Jak již bylo řečeno, vepsaným čtenářem mainstreamové herní produkce je stále bílý heterosexuální muž, díky čemuž jsou ženské hráčky stále v implicitní podřízené a v zásadě „nepatřičné“ pozici, zatímco skuteční mužští hráči se mohou implicitně cítit bezpečně, díky čemuž mohou být ochotnější experimentovat třeba s podobou a vlastnostmi avatarů, které volí.

Všichni mužští respondenti ale zároveň chápali avatarky jako realističtější reprezentace člověka (tedy nikoli muže nebo ženy) a jeho vlastností. S mužskými avatary, kteří často



ztělesňující principy hegemonické maskulinity, se respondenti odmítali ztotožnit nebo považovali toto ztotožnění za problematické.

Třetí identifikační strategii lze definovat jako drag identifikaci, v rámci níž respondentky i respondenti performovali stereotypní charakteristiky opačného genderu (a tím nevědomě dokazovali jeho nahodilou konstruovanost) nebo se ho prostřednictvím avatara snažili pochopit prožitím této zkušenosti (to se dělo častěji u mužů).

Tyto dvě případové studie tak lze chápat jako jednoduché a omezené analýzy zkoumající strategie daných heterosexuálních hráček a heterosexuálních hráčů, ale také jako obecnější studie dokazující konstruovanost genderových rolí a potenciál počítačových her tuto konstruovanost odhalovat a testovat. Zároveň ale také samozřejmě stále vytvářejí příležitost tyto role hrát.

Rozhodně ale nesmí být chápány jako důkazy o rozdílném ženském a mužském hraní. Naopak. Ženy a muži byli zkoumáni zvláště jen kvůli odlišné pozici obou skupin v rámci herní kultury, a tedy odlišným mocenským dynamikám a z toho vyplývajícím odlišným dílčím výzkumným otázkám. Obě případové studie tak mají naopak narušit představy o unifikovanosti a bipolaritě hráčů a ukázat, že i dvě skupiny s velmi podobnými vlastnostmi (všichni jsou bílí, většinou dosáhli vzdělání s maturitou nebo vysokoškolské, od 20 do 35 let, z Prahy nebo velkých měst a identifikují se jako heterosexuálové) volí různé strategie a prezentují často i velmi odlišné, nekonzistentní či „nevhodné“ názory.

Tyto nekonzistence, ambivalentní vztah s avatarem a performance extrémně femininních i maskulinních atributů, fakt, že muži si vědomě vybírali ženské postavy jako realističtější a navíc takové, díky kterým porozumí ženskému světu, fakt, že ženy objektifikovaly mužské avatary ve stejnou chvíli maskulinně i femininně a že performovaly a parodovaly maskulinní chování, slouží jako zásadní argument pro pochopení konstruovanosti genderových rolí a identit ve společnosti v jasně butleriánském smyslu. Ačkoli stále existují více nebo méně fixní definice maskulinity a femininity, jednotlivci mohou prostřednictvím „virtuálního“ světa her a „druhotným performováním“ zkoumat propustnost daných definic.

Toto „hraní genderu“ (a „hraní si s genderem“), permanentní trénování genderových rolí a experimentování s hranicemi, lze chápat jako nový typ performativity, který může na explicitní i implicitní rovině sloužit jako nástroj pro permanentní (re)konstrukci i dekonstrukci či

destabilizaci zdánlivě stabilních (genderových) kategorií. Tento parodický rozměr performování genderu splňuje především parodické hraní v rámci cross-genderové identifikace, ale logicky se týká jakékoli situace, kdy se prostřednictvím hraní, byť to není cílem, performuje.

Otázkou samozřejmě stále zůstává, zda mají tyto virtuální experimenty s hranicemi genderových identit vliv na sociální realitu, ať už v případě osobní historie nebo celospolečenského rozmazávání genderových hranic, které ovšem nikdy nebyly zcela ostré. Signálem, že tomu tak může být, je především zmiňované parodické hraní, drag, který virtualitu experimentů poměrně explicitně materializuje. V tomto smyslu je také důležité zdůraznit jedinečnost prožitku, který je sice omezen a „rámcován“ základním a často homogenním a stereotypním textem, ale jinak je výrazně komplexní, heterogenní a vzhledem k ergodickým vlastnostem her zcela jedinečný a neopakovatelný.

Závěry této disertační práce samozřejmě nijak nemažou důležitost diskuze o toxické (homofobní, misogynní) herní kultuře, o nutnosti většího počtu ženských, homosexuálních a nebinárních vývojářů a vývojářek nebo diskuze o tom, jaké narativy a postavy hry nabízejí, zároveň ale ukazují herní svět jako poměrně svobodný interpretační prostor.

## Summary

This dissertation shows that video games can still be understood as a masculine, white and heteronormative project, although the number of female players (or LGBT players or players of other ethnicities) is growing, and the content is becoming less stereotyped. They are created mainly by homogeneous masculine teams and the inscribed reader of mainstream games is still a white heterosexual man. Therefore, the player culture is still significantly toxic, moreover, associated with gender stereotypes about the different interests of women, men, or LGBT players. Mainstream video games also still offer limited narratives and characters. Female characters are still more attractive to "be watched", while male avatars are attractive "for playing". Explicitly homosexual characters are not common, we can talk more about implicit homosexuality and thus characters that invite to queer reading.

The experience of playing itself is affected by the relationship with the playable character – the avatar. Players need to identify with him/her while this process is influenced by his/her physical appearance and qualities like gender or ethnicity. The relationship with avatar is also influenced by hypothetical sexual attraction or objectification of the avatar's body. However, it is important to point out that the processes of identification and objectification take place at the same time and are not necessarily in conflict. Therefore, the cross-gender identification is possible.

Because the relationship with the avatar is necessarily individual, incomprehensible, complex, and multi-layered, this performativity can be understood as an activity with deconstructive potential. This dissertation claims that players are constantly performing their gender – they are "playing" it. This "playing with gender" could be understood as a permanent training of gender roles and experimentation with borders, a new type of performativity, which can serve on an explicit and implicit level as a tool for permanent (re)construction and deconstruction or destabilization of seemingly stable (gender) categories.

These claims are illustrated by two case studies that examined the relationship of heterosexual players with an avatar with the opposite gender. The first case study focuses on female players and examines the concept of female gaze (a concept based on the theory of male gaze). The second study looks at male players and the reasons why they choose female avatars.

## Rejstřík základních pojmů

### Vybrané herní žánry

**Adventura** – žánr, který je založen především na silné narativní složce. Hlavní hrdina tak primárně nebojuje, neskáče nebo neutíká, ale řeší různé úkoly (tzv. questy), konverzuje s nehratelnými postavami nebo luští hádanky a zápletky.

**Akční hra** – žánr, v němž je hlavním cílem eliminace nepřátel prostřednictvím různých zbraní. Proto se někdy označuje jako „střílečka“. Obsahují tak množství násilí a krve.

**Arkádová hra** – jednoduchá hra, která je rozdělena na kola se stupňující se obtížností. Někdy bývá jejich splnění časově omezeno.

**Bojová hra** – Arkádová hra, v níž stojí dva hráči proti sobě na opačných stranách obrazovky. Může se jednat o single-player nebo multiplayer.

**Dating sim** – zkratka anglického "dating simulator", česky tedy simulátor randění. Jde o adventury, jejich cílem je navazovat romantické vztahy s ostatními nehratelnými postavami.

**Logická hra** – žánr, v němž je hlavním úkolem hráče luštit různé logické hádanky – puzzle, kombinace čísel, rozpoznávání předmětů atd.

**MMORPG** – zkratka anglického massively multiplayer online role-playing game, česky volně jako hra s velkým počtem hráčů s RPG prvky. Jedná se o online RPG hru pro více hráčů, obrovský virtuální fikční svět, ve kterém se v jednu chvíli pohybují tisíce hráčů. Typickým titulem zmiňovaným v této práci je například World of Warcraft (2004).

**Plošinovka** (platformer či skákačka) – žánr, v němž je úkolem hráče dostat se z jednoho místa na druhé a překonat různé nástrahy, překážky nebo nepřátele. Může přitom sbírat předměty, které mu pomohou ve hře uspět.

**RPG** – zkratka anglického označení „role-playing game“, do češtiny se překládá většinou jako „hra na hrdiny“. Jde o žánr, který lze definovat bohatým fikčním světem, komplexním příběhem, a především výraznými herními postavami, které může hráč prostřednictvím různých zkušenostních bodů, které získává, vylepšovat.

## Ostatní pojmy

**AAA hra** – neformální klasifikace užívaná pro hry produkované a distribuované velkými herními společnostmi. AAA hry tvoří velké vývojářské týmy, mají většinou velké náklady a jsou vytvářeny několik let, po vydání ale také generují nejvyšší zisky. Z kulturního hlediska se jedná o variaci na blockbustery či hollywoodské filmy. Jedná se tedy o mainstreamovou produkci, která svou výrazně ovlivňuje celý herní průmysl a podobu ostatních her.

**Avatar** – hratelná postava, kterou hráč ve hře ovládá a k níž si vytváří během hraní určitý vztah.

**Casual hry** – hry, které se vyznačují relativní jednoduchostí a hardwarovou nenáročností. Hru lze také kdykoli přerušit a hrát ji v rámci krátkých úseků.

**Cutscéna** – jedná se o pasáž hry, která není interaktivní a hráč během ní neovládá postavu nebo neovlivňuje děj. Cutscéna tak většinou slouží právě k odvyprávění příběhu prostřednictvím dialogu mezi postavami, k představení nové mechaniky, k ustavení určité nálady nebo pocitu, který by měl hráč v danou chvíli mít, nebo k demonstraci důsledků akcí, které hráč učinil, k nastolení nálady vedoucí k vyšší stimulaci hráče, k představení nových herních prvků nebo ukázání účinků hráčových akcí, které vedou k jeho potrestání nebo odměně.

**Easter Egg** – tajné vzkazy vývojářů, vtipy nebo odkazy na jiná popkulturní díla.

**FPS** (First person perspective/shooter) - perspektiva, v rámci níž není avatar na obrazovce vidět a stojí mimo obraz – viditelné jsou maximálně ruce, respektive zbraň či jiný nástroj, který postava drží.

**Game Over** – nápis (česky lze nejlépe přeložit jako „hra skončila“), který se ve hře objeví, pokud hráč v úkolu, jenž má, neuspěje. V takovém případě musí poté, co se objeví nápis „game over“, začít znovu.

**Gameplay** – (v češtině někdy nepřesně jako hratelnost) je termín užívaný spíše v herní publicistice, v akademických diskuzích je považován za poměrně vágní koncept a je problematické vytvořit jasnou definici. Lze ho ale popsat jako celkový zážitek z hraní, který nezahrnuje samotnou grafiku (tedy to, jak hra vypadá) a zvuk (realistické zvuky i doprovodnou hudbu). Jde tedy o způsob interakce hráčů s danou hrou, s pravidly (tedy herními

mechanikami), výzvami, které hra obsahuje i jejich překonáváním. Jinými slovy se tak dá gameplay popsat jako interaktivní proces, vztah hráče a hry.

**Handheld** – malé přenosné zařízení na hraní her s vlastním napájením

**Herní mechanika** – způsob, jakým hráč zachází s pravidly. Jde tak o pravidla hry, její cíl, ale taky způsob, jak hráč tohoto cíle hráč může nebo nemůže dosáhnout. Lze je tak popsat jako interakci hráče s herními pravidly a hrou samotnou.

**Cheat** – speciální kód, po jehož zadání může hráč měnit chování hry – získá například nesmrtelnost, různé užitečné předměty nebo peníze.

**Imerze** – pocit naprostého ponoření do fikčního světa a příběhu, stav, ve kterém člověk zapomene, že sedí na gauči a dívá se na obrazovku. Jde o jednu z „klíčových, specifických, při správném použití dokonce uměleckých kvalit média počítačových her“.

**Interface** – česky "rozhraní". V informatice se jedná o program nebo zařízení, který zajišťuje správnou komunikaci a přenos dat mezi různými programy nebo zařízeními. V kontextu počítačové hry je logika stejná – jde o různé vizuální komponenty na obrazovce, které hráči umožňují s hrou interagovat, tedy různé ukazatele (zdraví, level, životy), kompas či mapu, inventář se všemi nasbíranými předměty nebo chat s ostatními hráči.

**Let's play** – videozáznam průběhu hraní počítačové hry prezentovaný online (např. na Youtube). Jeho cílem je ukázat, jak úspěšně projít jednotlivými levely hry, doporučit různé tipy a triky ale také prezentovat své vlastní myšlenky nebo svým (např. záměrně špatným) hraním či jeho komentováním pobavit diváky.

**Multiplayer** – hra, kterou může hrát více hráčů. Je přitom možné, že ji může ovládat více lidí fyzicky na jednom počítači (ve stejnou chvíli nebo po jednotlivých kolech), přes lokální síť (LAN), ale především přes internet. Pokud se pak v populárním nebo akademickém diskurzu hovoří o multiplayeru, jsou tím myšleny právě online multiplayer hry.

**Modifikování hry** (tzv. modování) - aktivita, v rámci níž hráči, často fanoušci dané hry, upraví přímo kód počítačové hry. Tzv. Modder pomocí tohoto kroku může odstranit chyby hry a díky modu ji tak zlepšit nebo přidat zcela nové funkce, například pro pobavení. V tomto smyslu tak přidá nové prostředí, postavy, funkce nebo umožní, že se hra chová jinak.

**Single-player** – česky „hra pro jednoho hráče“. Jde o hru (ať už online nebo offline), která je určena jen jednomu hráči.

**Skin** – volitelný grafický vzhled aplikace nebo herní postavy. Má vliv pouze na vizuální charakteristiky, obsah zůstává nezměněn.

**Stealth** – tichý styl hraní, v rámci něhož se hráč snaží vyhnout přímé konfrontace s nepřítelem – může ho přitom obejít a vůbec s ním nebojovat nebo ho zabít tajně z úkrytu, aniž by o něm nepřítel věděl.

**TPS (Third person shooter/perspective)** - perspektiva, v rámci níž hráči nesdílejí pohled svého avatara, ale vidí jeho tělo před sebou.

## Seznam literatury

### Publikace, internetové zdroje

- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- . 2001. „Computer Game Studies, Year One”. *Game Studies* 1 (1). <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- . 2004. „Genre trouble: Narrativism and the art of simulation”. In *First person: New media as story, performance, and game*, 45–55. Cambridge: MIT Press.
- Agosto, D. 2004. „Girls and Gaming. A Summary of the Research with Implications for Practice”. *Teacher Librarian: TL Magazine* 31 (3).
- Aniruth, Rohil. 2018. „Gender Dynamics and Consent in Dating Sims”. *Hyperallergic*. 2018. <https://hyperallergic.com/463118/gender-dynamics-and-consent-in-dating-sims/>.
- Apperley, Thomas. 2017. „Gaming’s secret public: Nerdcore porn and the in/visible body of the femalegamer”. In [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_91.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_91.pdf).
- Asociace herního průmyslu. 2011. *Herní průmysl v roce 2011*. Praha: Asociace herního průmyslu.
- Bader, Michael J. 2002. *Arousal: The Secret Logic of Sexual Fantasies*. <https://www.overdrive.com/search?q=4FDDF31B-1378-45D7-A805-D72EE0DBD737>.
- Barlett, C. P., a R. J. Harris. 2008. „The impact of body emphasizing video games on body image concerns in men and women”. *Sex Roles*, č. 59: 586–601.
- Barthes, Roland. 1975. *The Pleasure of the Text*. 1st American ed. New York: Hill and Wang.
- Baudrillard, Jean. 1994. *Simulacra and simulation*. Michigan: University of Michigan Press.
- Beasley, Berrin, a Tracy Collins Standley. 2002. „Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games”. *Mass Communication and Society* 5 (3): 279–93. [https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503\\_3](https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3).
- Beck, Victoria Simpson, Stephanie Boys, Christopher Rose, a Eric Beck. 2012. „Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance?” *Journal of Interpersonal Violence* 27 (15): 3016–31. <https://doi.org/10.1177/0886260512441078>.
- Belmonte Avila, J. F. 2015. *Corporeality, identity and digital culture: Gender and sexuality in video games*. Murcia, Spain: Universidad de Murcia.
- Benaquisto, L. 2008. „Open coding”. In *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*, 581–82. Los Angeles: Sage Publication.
- Bendová, Helena. 2005. „Identifikace”. *Cinepur*.
- . 2013. „Imerze”. *Game Art: Web o umění počítačových her*. <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7>.
- Berger, Arthur Asa. 2002. *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*. Transaction Publishers.
- Blackburn, Gregory. 2018. „Army Men: Military Masculinity in Call of Duty”. In *Masculinities in Play*, editoval Nicholas Taylor a Gerald Voorhees, 37–53. Cham: Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5_3).
- Bogost, Ian, a Niels Montfort. 2009. *Racing the beam: The Atari video computer system*. Cambridge, England: MIT Press.
- Bolter, J. David, a Richard A. Grusin. 1999. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Mass: MIT Press.



- Bonasio, Atkinson. 2006. „Gendered Representation in Computer and Videogames". *Academia*.  
[https://www.academia.edu/273382/Gendered\\_Representation\\_in\\_Computer\\_and\\_Videogames](https://www.academia.edu/273382/Gendered_Representation_in_Computer_and_Videogames).
- Boudreau, Kelly. 2012. „Between play and design: The emergence of hybrid-identity in singleplayer videogames". Disertace, Montreal, Canada: Universite de Montreal.
- Bourdieu, Pierre. 2000. *Nadvláda mužů*. Praha: Karolinum.
- Brice, Mattie. 2011. „On Men's Sexualization in Video Games". *Pop Matters*.  
<https://www.popmatters.com/151713-on-mens-sexualization-in-video-games-2495914185.html>.
- Bryce, Jo, a Jason Rutter. 2005. „Gendered Gaming in Gendered Space". In *Handbook of computer game studies*, MIT Press, 301–10. Cambridge.
- Bulmer, Sarah, a Maya Eichler. 2017. „Unmaking Militarized Masculinity: Veterans and the Project of Military-to-Civilian Transition". *Critical Military Studies* 3 (2): 161–81.  
<https://doi.org/10.1080/23337486.2017.1320055>.
- Burgess, Melinda C. R., Steven Paul Stermer, a Stephen R. Burgess. 2007. „Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers". *Sex Roles* 57 (5–6): 419–33. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9250-0>.
- Burrill, Derek A. 2008. *Die tryin': videogames, masculinity, culture*. Popular culture and everyday life, v. 18. New York: Peter Lang.
- Burrsettles. 2013. „On Geek Versus Nerd". *Slackpropagation*. 2013.  
<https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/>.
- Butler, Judith. 2004. *Undoing Gender*. Routledge.
- . 2018. *Gender Trouble*. Old Saybrook (Conn.): Tantor Media.
- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Carpentier, Nico. 2011. *Media and Participation: A site of ideological-democratic struggle*. Intellect Ltd. [https://doi.org/10.26530/OAPEN\\_606390](https://doi.org/10.26530/OAPEN_606390).
- Carroll, Noël. 1999. *Philosophy of art: a contemporary introduction*. Routledge contemporary introductions to philosophy. London; New York: Routledge.
- Cassell, Justine, a Henry Jenkins, ed. 2000. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. 1. MIT Press paperback ed. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Castello, Jay. 2019. „Women-only e-sports events are building toward a future where they're unnecessary". *Verve*. 2019. <https://www.theverge.com/2019/10/22/20925850/girl-gamer-esports-festival-madrid-league-of-legends-fortnite-overwatch>.
- Clark, Naomi. 2017. „What Is Queerness in Games, Anyway". In *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Clover, Carol J. 1992. *Men, Women and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*.
- Cogburn, Jon, a Mark Silcox. 2009. *Philosophy through video games*. New York: Routledge.
- Cole, Justin. 2009. „Guest Op/Ed: The Impact of Homophobia in Virtual Communities". *Kotaku*.  
<https://kotaku.com/guest-op-ed-the-impact-of-homophobia-in-virtual-commun-5311939>.
- Condis, Megan. 2015. „No Homosexuals in Star Wars? BioWare, 'Gamer' Identity, and the Politics of Privilege in a Convergence Culture". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 21 (2): 198–212.  
<https://doi.org/10.1177/1354856514527205>.
- . 2018. *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*. University of Iowa Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv3dnq9f>.

- Connell, Raewyn, a James W. Messerschmidt. 2005. „Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept". *Gender & Society* 19 (6): 829–59. <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>.
- Consalvo, Mia. 2003a. „Hot Dates and Fairy Tales Romances: Studying Sexuality in Video Games". In *The Video Game Theory Reader*, Bernard Perron a Mark J. P. Wolf. Routledge.
- . 2003b. „The Monsters Next Door: Media Constructions of Boys and Masculinity". *Feminist Media Studies* 3 (1): 27–45. <https://doi.org/10.1080/1468077032000080112>.
- Conville, Caitlyn. 2018. „‘The Last Of Us Part II’ Trailer Features A Lesbian Relationship, But Is It Queerbaiting?" *Study Breaks*. 2018. <https://studybreaks.com/tvfilm/last-us-part-ii-lesbian-relationship/>.
- Cox, Kate. 2011. „The Gamer’s Gaze". *Your Critic is in Another Castle*. 2011. <http://www.your-critic.com/2011/06/gamers-gaze-part-1.html>.
- Crawford, Garry, a Victoria K. Gosling. 2009. „More than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives". *Sociology of Sport Journal* 26 (1): 50–66. <https://doi.org/10.1123/ssj.26.1.50>.
- Crecente, Brian. 2014. „As game players diversify, developers start to rethink the stars of their games". *Polygon*. 2014. <https://www.polygon.com/2014/6/23/5834628/women-in-video-games-heroin-es-2014>.
- Deller, Ruth A, a Clarissa Smith. 2013. „Reading the BDSM Romance: Reader Responses to *Fifty Shades*". *Sexualities* 16 (8): 932–50. <https://doi.org/10.1177/1363460713508882>.
- Denzin, Norman. 2017. *SAGE Handbook of Qualitative Research*. S.I.: SAGE PUBLICATIONS.
- Deutsch, Francine M. 2007. „Undoing Gender". *Gender & Society* 21 (1): 106–27. <https://doi.org/10.1177/0891243206293577>.
- Dewinter, Jennifer, a Carly Kocurek. 2012. „Rescuing Anita: Games, gamers, and the battle of the sexes". *Flow*. 2012. <http://www.flowjournal.org/2012/12/rescuing-anita/>.
- Dickey, Michele D. 2006. „Girl Gamers: The Controversy of Girl Games and the Relevance of Female-Oriented Game Design for Instructional Design". *British Journal of Educational Technology* 37 (5): 785–93. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2006.00561.x>.
- Dietz, Tracy L. 1998. „An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior". *Sex Roles* 38 (5/6): 425–42. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>.
- Dill, Karen E. 2005. „Violence, Sex, Race and Age in Popular Videogames". In *Featuring Females: Feminist Analysis of the Media*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Dill-Shackleford, Karen E. 2010. „Making a (Video) Game Out of Rape". *Psychology Today*. 2010. <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/how-fantasy-becomes-reality/201003/making-video-game-out-rape>.
- Disalvo, Betsy. 2008. „Gaming masculinity". In *Beyond Barbie and Mortal Combat*. MIT Press.
- Doorn, Niels van. 2011. „Digital Spaces, Material Traces: How Matter Comes to Matter in Online Performances of Gender, Sexuality and Embodiment". *Media, Culture & Society* 33 (4): 531–47. <https://doi.org/10.1177/0163443711398692>.
- Douglas, Dante. 2016. „The Three Modes of Male Sexuality in Videogames". *Paste*. 2016. <https://www.pastemagazine.com/games/the-three-modes-of-male-sexuality-in-videogames/>.

- Downs, Edward, a Stacy L. Smith. 2010. „Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis". *Sex Roles* 62 (11–12): 721–33. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>.
- Duffy, Nick. 2016. „Feature: How The Sims became the most LGBT-friendly game of all time". *Pink News*. 2016. <https://www.pinknews.co.uk/2016/06/08/feature-how-the-sims-just-became-the-most-radical-lgbt-friendly-game-of-all-time/>.
- Duggan, Lisa. 2014. *The Twilight of Equality?: Neoliberalism, Cultural Politics, and the Attack on Democracy*. Boston: Beacon Press. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=715778>.
- Duriesmith, David. 2019. *MASCULINITY AND NEW WAR: The Gendered Dynamics of Contemporary Armed Conflict*. Place of publication not identified: ROUTLEDGE.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, a Susana Pajares Tosca. 2013. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 2. ed. New York, NY: Routledge.
- Embaugh, Kaleb. 2017. „Female Gamers Want To Kill You, Just Not With Guns". *Quantic Foundry*. 2017. <https://quanticfoundry.com/2017/02/09/theme-and-weapon/>.
- ESA. 2019. „2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry". ESA. 2019. <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>.
- FEMICOM. 2020. „About". FEMICOM. 2020. <http://www.femicom.org/>.
- Ferguson, Christopher J., a John Colwell. 2020. „Sexualised Video Games, Sexist Attitudes and Empathy towards Victims of Rape: Correlational Evidence for a Relationship Is Minimal in an Online Study". *Criminal Behaviour and Mental Health* 30 (1): 16–27. <https://doi.org/10.1002/cbm.2138>.
- Ferri, Gabriele. 2009. „Interpretive Cooperation and Procedurality. A Dialogue between Semiotics and Procedural Criticism". In *Computer Games between Text and Practice*, editoval Dario Compagno a Patrick Coppock. Palermo: Associazione Italiana di Studi Semiotici.
- Fiske, John. 2007. *Understanding Popular Culture*. Reprinted. London: Routledge.
- Flood, Michael, ed. 2007. *International encyclopedia of men and masculinities*. London ; New York: Routledge.
- Foucault, Michel. 2013. *Discipline & Punish: The Birth of the Prison*. Old Saybrook, Ct.: Tantor Media, Inc.
- Fox, Jesse, a Bridget Potocki. 2016. „Lifetime Video Game Consumption, Interpersonal Aggression, Hostile Sexism, and Rape Myth Acceptance: A Cultivation Perspective". *Journal of Interpersonal Violence* 31 (10): 1912–31. <https://doi.org/10.1177/0886260515570747>.
- Fron, Janine, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie, a Celia Pearce. 2014. „The Hegemony of Play". *Gatech*.
- Frost, Amber. 2016. „This may be the most racist, sexist, violent video game ever (and it's almost 35 years old)". *Dangerous Minds*. 2016. [https://dangerousminds.net/comments/this\\_may\\_be\\_the\\_most\\_racist\\_sexist\\_violent\\_video\\_game\\_ever](https://dangerousminds.net/comments/this_may_be_the_most_racist_sexist_violent_video_game_ever).
- Gaider, David. 2013. „Video: Sexism and sexuality in games". *Gamasutra*. [https://www.gamasutra.com/view/news/194571/Video\\_Sexism\\_and\\_sexuality\\_in\\_games.php](https://www.gamasutra.com/view/news/194571/Video_Sexism_and_sexuality_in_games.php).

- Galloway, Alexander. 2014. „Counter-gaming". *Culture and Communication*. 2014. <http://cultureandcommunication.org/galloway/counter-gaming>.
- GamerX. 2020. „About Us". *GamerX*. 2020. <https://gaymerx.org/about-us>.
- Gamman, Lorraine, a Margaret Marshment, ed. 1988. *The Female gaze: women as viewers of popular culture*. London: Women's Press.
- GDA. 2019. „České počítačové hry: Vývojáři počítačových, konzolových a mobilních her v České republice v roce 2019". Institut pro digitální ekonomiku. <https://gda.cz/wp-content/uploads/2019/03/CeskePocitacoveHry.pdf>.
- Gee, James Paul. 2003. „What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy". *Computers in Entertainment* 1 (1): 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>.
- . 2005. *Why Video Games Are Good for Your Soul: Pleasure and Learning*. Altona: Common Ground Publishing.
- Gerbner, G. 2002. „Growing up with television: Cultivation processes". In *Media effects: Advances in theory and research*, 43–67.
- Gerson, Jen. 2016. „'Gender-swapping' gamers: Why some men prefer to play with female avatars — and vice versa". *Nationalpost*. 2016. <https://nationalpost.com/news/canada/gender-swapping-gamers-why-some-men-prefer-to-play-with-female-avatars-and-vice-versa>.
- Gilbert, Michael A., Soraya Giaccardi, a L. Monique Ward. 2018. „Contributions of Game Genre and Masculinity Ideologies to Associations Between Video Game Play and Men's Risk-Taking Behavior". *Media Psychology* 21 (3): 437–56. <https://doi.org/10.1080/15213269.2018.1450153>.
- Gilligan, Carol, a Eva Klimentová. 2001. *Jiným hlasem: o rozdílné psychologii žen a mužů*. Praha: Portál.
- Ging, Debbie. 2019. „Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere". *Men and Masculinities* 22 (4): 638–57. <https://doi.org/10.1177/1097184X17706401>.
- Good, Owen S. 2018. „GLAAD awards will spotlight video games for the first time". *Polygon*. 2018. <https://www.polygon.com/2018/9/27/17909964/glaad-media-awards-video-game-category>.
- Gough, Christina. 2020. „Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2017, by gender". *Statista*. 2020. <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>.
- Graft, Chris. 2014. „Gender wage gap: How the game industry compares to the U.S. average". *Gamasutra*. [https://www.gamasutra.com/view/news/221586/Gender\\_wage\\_gap\\_How\\_the\\_game\\_industry\\_compares\\_to\\_the\\_US\\_average.php](https://www.gamasutra.com/view/news/221586/Gender_wage_gap_How_the_game_industry_compares_to_the_US_average.php).
- Graser, Marc. 2013. „Videogame Biz: Women Still Very Much in the Minority". *Variety*. 2013. <https://variety.com/2013/digital/features/womengamers1200683299-1200683299/>.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. London, Cambridge: MIT Press.
- Gray, Ann. 1992. *Video playtime: the gendering of a leisure technology*. Comedia. London ; New York: Routledge.
- Grayson, Nathan. 2015. „Rust Chooses Players' Race For Them, Things Get Messy". *Kotaku*. <https://kotaku.com/rust-chooses-players-race-for-them-things-get-messy-1693426299>.
- Greenberg, B. S. 2003. „Portrayals of overweight and obese individuals on commercial television". *American Journal of Public Health*, č. 93: 1342–48.

- Greer, Stephen. 2013. „Playing Queer: Affordances for Sexuality in Fable and Dragon Age". *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 5 (1): 3–21. [https://doi.org/10.1386/jgvw.5.1.3\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.5.1.3_1).
- Grimes, Sara M. 2003. „You shoot like a girl!': The female protagonist in action-adventure video game". *DiGRA*, č. 2. Content and ratings of teen-rated video games.
- Griner, David. 2013. „Will the Fantasy Genre Ever Grow Up and Ditch the Chainmail Bikini?" *Adweek*. <https://www.adweek.com/creativity/will-fantasy-genre-ever-grow-and-ditch-chainmail-bikini-150004/>.
- Groux, Christopher. 2018. „Battlefield V trailer sparks outrage, but did women fight in World War II". *Newsweek*. <https://www.newsweek.com/battlefield-v-5-trailer-outrage-did-women-fight-world-war-2-943856>.
- Guerin, Bernard. 2010. „Social Facilitation". In *The Corsini Encyclopedia of Psychology*, editoval Irving B. Weiner a W. Edward Craighead, corpsy0890. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0890>.
- Hall, Stuart, ed. 1977. *Resistance through Ritual: Youth Subcultures in Post-War Britain*. London: Hutchinson & Co.
- . 2001. „Encoding/decoding". In *Culture, media, language*. London: Routledge.
- Halperin, David M., a Michel Foucault. 1997. *Saint Foucault: Towards a Gay Hagiography*. 1. issued as an Oxford Univ. Press paperback. New York: Oxford Univ. Press.
- Halter, Ed. 2002. „War Games". *Voice*. 2002. <https://www.villagevoice.com/2002/11/12/war-games/>.
- Hanáková, Petra. 2006. „Imaginární, symbolické, reálné". *Cinepur*. <http://cinapur.cz/article.php?article=934>.
- . 2007. *Pandořina skříňka aneb Co feministky provedly filmu?* Vyd. 1. Vizuální studia 1. Praha: Academia.
- Hancock, Hugh. 2002. „Better Game Design Through Cutscenes". *Gamasutra*. [https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better\\_game\\_design\\_through\\_p hp](https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_p hp).
- Haraway, Donna. 2002. „Manifest kyborgů: věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století". *Sborník prací Fakulty sociálních studií brněnské univerzity, sociální studia* 7: 51–58. [https://monoskop.org/images/d/d9/Haraway\\_Donna\\_1991\\_2002\\_Manifest\\_kyborgu\\_veda\\_techologie\\_a\\_socialisticky\\_feminismus\\_ke\\_konci\\_dvacateho\\_stoleti.pdf](https://monoskop.org/images/d/d9/Haraway_Donna_1991_2002_Manifest_kyborgu_veda_techologie_a_socialisticky_feminismus_ke_konci_dvacateho_stoleti.pdf).
- Hartman, Hermene. 2008. „Nigga, Please". *Huffpost*. [https://www.huffpost.com/entry/nigga-please\\_b\\_119988?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAAKK4562xVfvzrUd2S25e9S9EuqFL8ffcOIRnZbTvaa-EbU7o7\\_ktVJKMKi9s9y\\_7HUV4p2INmsQrQTkpdoN9YsnE4pAQZ9IrJUyIPw1pfsdFdf88g-VZzEj0KLys7gQ\\_cJ2CpGBgTJpuqW0B\\_wc63YEmSwgaqvM9wi5MZC1lw\\_\\_](https://www.huffpost.com/entry/nigga-please_b_119988?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAKK4562xVfvzrUd2S25e9S9EuqFL8ffcOIRnZbTvaa-EbU7o7_ktVJKMKi9s9y_7HUV4p2INmsQrQTkpdoN9YsnE4pAQZ9IrJUyIPw1pfsdFdf88g-VZzEj0KLys7gQ_cJ2CpGBgTJpuqW0B_wc63YEmSwgaqvM9wi5MZC1lw__).
- Harvey, Alison. 2006. „You Mean It's Only a Game? Rule Structures, the Magic Circle, and Player Participation in Pervasive Mobile Gaming". In CGSA 2006 Symposium
- Harvey, Alison, a Stephanie Fisher. 2015. „“Everyone Can Make Games!": The Post-Feminist Context of Women in Digital Game Production". *Feminist Media Studies* 15 (4): 576–92. <https://doi.org/10.1080/14680777.2014.958867>.
- Healey, Gareth. 2016. „Proving Grounds: Performing Masculine Identities in Call of Duty: Black Ops". *Game Studies* 16 (2). <http://gamestudies.org/1602/articles/healey>.
- Heintz-Knowles, K. 2001. *Fair Play? Violence, Gender and Race in Videogames*. Oakland, CA: Children Now.

- Henricksen, Jessamy, a Marika Guggisberg. 2018. „Red Dead Redemption 2 shows gaming’s problem with violence towards women“. *Abc News*. <https://www.abc.net.au/news/2018-11-19/red-dead-redemption-2-violence-towards-women/10508660>.
- Herbst, Claudia. 2003. „Lara’s Lethal and Loaded Mission: Transposing Reproduction and Destruction“. In *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, 21–45. [https://link.springer.com/chapter/10.1057%2F9781403981240\\_2](https://link.springer.com/chapter/10.1057%2F9781403981240_2).
- Hernandez, Patricia. 2012. „She Tried To Make Good Video Games For Girls, Whatever That Meant“. *Kotaku*. <https://kotaku.com/she-tried-to-make-good-video-games-for-girls-whatever-5913019>.
- . 2015. „How Video Game Breasts Are Made (And Why They Can Go Wrong)“. *Kotaku*. <https://kotaku.com/how-video-game-breasts-are-made-and-why-they-can-go-so-1687753475>.
- Higate, Paul, a John Hopton. 2005. „War, Militarism and Masculinities“. In *Handbook of studies on men & masculinities*, editoval Michael Kimmel. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.
- Hill Collins, Patricia. 1990. *Black feminist thought: knowledge, consciousness, and the politics of empowerment*. Perspectives on gender, v. 2. Boston: Unwin Hyman.
- Houghton, David. 2010. „Are video games really sexist?“ *Games Radar*. <https://www.gamesradar.com/are-video-games-really-sexist/2/>.
- Chalk, Andy. 2010. „EEDAR Says the Chicks Are Alright“. *Escapist*. <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/103045-EEDAR-Says-the-Chicks-Are-Alright>.
- Chandler, Adrianna L. 2019. „Gamer Speak: Analyzing Masculine Speech in Gaming Culture“. *CLA Journal*, č. 7.
- Chang, Edmond Y. 2017. „Queergaming“. In *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Chess, Shira, a Adrienne Shaw. 2015. „A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity“. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59 (1): 208–20. <https://doi.org/10.1080/08838151.2014.999917>.
- Chmielarz, Adrian. 2015. „Anita Sarkeesian and Hitman“. *Medium*. <https://medium.com/@adrianchm/anita-sarkeesian-and-hitman-256cd0301463>.
- Christensen, N. C. 2006. „Geeks at play: Doing masculinity in an online gaming site“. *Reconstruction* 6 (1).
- IGDA. 2020. „2019 Developer Satisfaction Survey Summary“. *IGDA*. <https://igda.org/dss/>.
- Inness, Sherrie A., ed. 2004. *Action chicks: new images of tough women in popular culture*. 1st ed. New York: Palgrave Macmillan.
- Isbister, Katherine. 2016. *How games move us: Emotion by design*. Boston, MA: MIT Press.
- Jagose, Annamarie. 1996. *Queer Theory*. Dunedin, N.Z.: Otago University Press.
- Jansz, Jeroen, Corinne Avis, a Mirjam Vosmeer. 2010. „Playing The Sims2: An Exploration of Gender Differences in Players’ Motivations and Patterns of Play“. *New Media & Society* 12 (2): 235–51. <https://doi.org/10.1177/1461444809342267>.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.

- Jenson, Jennifer, a Suzane De Castell. 2008. „Theorizing gender and digital gameplay: Oversights, accidents and surprises". *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2 (1).
- Jícha, Dominik. 2018. „Jazyk média digitálních her jako svébytná estetická složka". Diplomová práce, Brno: Masarykova univerzita.
- Kafai, Yasmin B., ed. 2008. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Kafai, Yasmin B. 2012. *Minds in Play: Computer Game Design As A Context for Children's Learning*. Hoboken: Taylor and Francis. <https://www.taylorfrancis.com/books/e/9780203052914>.
- Kendall, Lori. 2002. *Hanging out in the virtual pub: masculinities and relationships online*. Berkeley: University of California Press.
- Kennedy, Helen. 2002. „Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis". *Game Studies* 2 (2). <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.
- Klevjer, Rune. 2006. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Bergen: University of Bergen.
- Knights, David. 1997. „Organization Theory in the Age of Deconstruction: Dualism, Gender and Postmodernism Revisited". *Organization Studies* 18 (1): 1–19. <https://doi.org/10.1177/017084069701800102>.
- Krobová, Tereza. 2014. „Genderová analýza ženských hrdinek v počítačových hrách". Diplomová práce, Praha: Univerzita Karlova. <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/125912>.
- . 2019. „Lásky čínské plavovlásky". *Level*, č. 298.
- Krobová, Tereza, Ondřej Moravec, a Jaroslav Švelch. 2015. „Dressing Commander Shepard in pink: Queer playing in a heteronormative game culture". *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 9 (3). <https://doi.org/10.5817/CP2015-3-3>.
- Křížková, Alena, a Hana Maříková. 2009. „From “doing” and “undoing gender” to changing the university system in the United States and work -family balance: An interview with Nancy Jurik". *Gender, rovné příležitosti, výzkum* 10 (1). [https://www.genderonline.cz/uploads/a2326c5006dfb67002620f52d69764706ac71c58\\_from-doing-and-undoing-gender.pdf](https://www.genderonline.cz/uploads/a2326c5006dfb67002620f52d69764706ac71c58_from-doing-and-undoing-gender.pdf).
- Kupers, Terry A. 2005. „Toxic Masculinity as a Barrier to Mental Health Treatment in Prison". *Journal of Clinical Psychology* 61 (6): 713–24. <https://doi.org/10.1002/jclp.20105>.
- Labre, Magdala Peixoto, a Lisa Duke. 2004. „“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". *Journal of Communication Inquiry* 28 (2): 138–56. <https://doi.org/10.1177/0196859903261795>.
- Lejacq, Yannick. 2013. „Tomb Raider writer Rhianna Pratchett on why every kill can't be the first and why she hoped to make Lara Croft gay". *Killscreen*. <http://killscreendaily.com/articles/interviews/tomb-raiderwriter-rhianna-pratchett-why-every-kill-cant-be-first-and-why-she-wanted-make-laracroft-gay/>.
- Li, Jessie. 2019. „China's Hottest Bachelors Are Animated Characters". *Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2019/01/love-and-producer-game/576397/>.
- Liang, Lu-hai. 2019. „They're more attractive than real boyfriends.” Inside the weird world of Chinese romance video games". *Wired*. 2019. <https://www.wired.co.uk/article/china-love-games>.

- Lichtenberg-Ettinger, Bracha. 1995. *The Matrixial Gaze*. Leeds, UK: Feminist Arts and Histories Network, Dept. of Fine Art, University of Leeds.
- Linderoth, Jonas. 2005. „Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props". *Aesthetics of Play Conference Proceeding*. 2005. <http://www.aestheticsofplay.org/king.php>.
- Lynch, Teresa, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel, a Niki Fritz. 2016. „Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years: Female Game Characters across 31 Years". *Journal of Communication* 66 (4): 564–84. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>.
- Lyotard, Jean-François, Jiří Pechar, Martin Pokorný, a Hana Blažejová. 1993. *O postmodernismu: postmoderno vysvětlované dětem : postmoderní situace*. Praha: Filozofický ústav Akademie věd České republiky.
- MacCallum-Stewart, Esther. 2014. „“Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives". *Game Studies* 14 (2). <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.
- Maguire, Dannielle. 2019. „Rape Day video game pulled from Steam for posing ,unknown costs and risks". *Abc News*. <https://www.abc.net.au/news/2019-03-08/rape-day-game-banned-from-steam-by-valve/10883988>.
- Makuch, Eddie. 2014. „GTA 5 ,Violence Against Women´ Criticisms Spurs Ban by Australian Retailer". *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/articles/gta-5-violence-against-women-criticisms-spurs-ban-/1100-6423950/>.
- Martins, Nicole, Dmitri C. Williams, Kristen Harrison, a Rabindra A. Ratan. 2009. „A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games". *Sex Roles* 61 (11–12): 824–36. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9682-9>.
- Martins, Nicole, Dmitri C. Williams, Rabindra A. Ratan, a Kristen Harrison. 2011. „Virtual Muscularity: A Content Analysis of Male Video Game Characters". *Body Image* 8 (1): 43–51. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2010.10.002>.
- Mayra, Frans, a Laura Ermi. 2005. „Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion. In Changing Views: Worlds in Play". In . [http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay\\_experience.pdf](http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf).
- McCaughey, Martha. 1997. *Real Knockouts the Physical Feminism of Women’s Self-Defense*. New York: New York University Press. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&AN=48177>.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Collins Publishing. <https://comicbookglossary.wordpress.com/realistic-vs-iconic-representation/>.
- Mehdi, Qasim, Robert Moreton. 2008. Gameplay. *Proceedings of CGAMES’2008: 13th International Conference on Computer Games: AI, Animation, Mobile, Educational and Serious Games 3rd - 5th November 2008*.
- Messer, Madeleine. 2015. „I’m a 12-year-old girl. Why don’t the characters in my apps look like me?" *Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/posteverything/wp/2015/03/04/im-a-12-year-old-girl-why-dont-the-characters-in-my-apps-look-like-me/>.
- Miller, Monica K., a Alicia Summers. 2007. „Gender Differences in Video Game Characters’ Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines". *Sex Roles* 57 (9–10): 733–42. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>.



- Mishkind, M. E. 1986. „The embodiment of masculinity: Cultural, psychological, and behavioral dimensions". *American Behavioral Scientist*.
- Monaco, James, David Lindroth, Tomáš Liška, a Jan Valenta. 2004. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros.
- Moravec, Ondřej. 2014. „Vývoj reprezentace LGBT menšiny v počítačových příběhových RPG hrách a přijímání homosexuální tematiky hráči a herními vývojáři". Praha: Univerzita Karlova.
- MsMojo. 2016. „Top 10 Hottest Male Video Game Characters". *Youtube*. 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=zd8blGPXdys&t=34s>.
- Mulvey, Laura. 1989. „Afterthoughts on ‘Visual Pleasure and Narrative Cinema’ Inspired by King Vidor’s *Duel in the Sun* (1946)". In *Visual and Other Pleasures*, Laura Mulvey, 29–38. London: Palgrave Macmillan UK. [https://doi.org/10.1007/978-1-349-19798-9\\_4](https://doi.org/10.1007/978-1-349-19798-9_4).
- . 2009. *Visual and other pleasures*. 2nd ed. Language, discourse, society. Houndmills, Basingstoke, Hampshire [England] ; New York: Palgrave Macmillan.
- Murray, Janet Horowitz. 1998. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- mykunakame. 2015. „Hottest Male Characters In Video Games Top 10". *Youtube*. 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=xDD-1vG6vWU>.
- Nacke, Lenhart, a Craig A. Lindley. 2009. „Affective Ludology, Flow and Immersion in a First-Person Shooter: Measurement of Player Experience". *Loading* 3 (5). <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/72/71>.
- Neale, Steve. 2000. „Masculinity and Spectacle: Reflections on Men and Mainstream Cinema". In *Feminism & Film*, editoval Ann Kaplan. Oxford: Oxford University Press.
- Newman, John. 2002. „The myth of the ergodic videogame. Some thoughts on player-characterrelationships in videogames", č. 2.
- Ng, Amy. 1998. „What it takes to entice the female gamer". *CNN*. 1998. <http://edition.cnn.com/TECH/computing/9805/25/girls.games.idg/>.
- Nowak, K. L., a Jesse Fox. 2018. „Avatars and computer-mediated communication: A review of the definitions, uses, and effects of digital representations". *Review of Communication Research*, č. 6: 30–53.
- Nowak, Paul S. 2010. *Gaymers: the Difference a „Y” Makes: How (and Why) to Make Video Games LGBT Players Care About*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Ogletree, Shirley Matile, a Ryan Drake. 2007. „College Students’ Video Game Participation and Perceptions: Gender Differences and Implications". *Sex Roles* 56 (7–8): 537–42. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9193-5>.
- Paaßen, Benjamin, Thekla Morgenroth, a Michelle Stratemeyer. 2017. „What Is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture". *Sex Roles* 76 (7–8): 421–35. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>.
- Perron, Bernard, a Felix Schröter, ed. 2016. *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Pincus, Fred L. 1996. „Discrimination Comes in Many Forms: Individual, Institutional, and Structural". *American Behavioral Scientist* 40 (2): 186–94. <https://doi.org/10.1177/0002764296040002009>.
- Pleck, Joseph. 2012. „Understanding Patriarchy and Men’s Power". *Nomas*. <https://nomas.org/understanding-patriarchy-and-mens-power/>.
- Polster, Miriam. 1992. *Eve’s daughters: the forbidden heroism of women*. 1st ed. The Jossey-Bass social and behavioral science series. San Francisco: Jossey-Bass.

- Poole, Steven. 2000. *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*. Rev. ed. London: Fourth Estate.
- Preissle, J. 2008. „Analytic induction". In *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*, 15–16. Los Angeles: Sage Publication.
- Rakkomkaew Butt, Mahli-Ann, a Thomas Apperley. 2018. „,Shut up and play': Vivian James and the presence of women in gaming cultures". In *Decolonising the Digital: Technology as Cultural Practice*. Tactical Space Lab.
- Ratan, R. A., N. Taylor, J. Hogan, T. Kennedy, a D. Williams. 2015. „Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends". *Games and Culture* 10 (5): 438–62. <https://doi.org/10.1177/1555412014567228>.
- Reich, June L. 1993. „Genderfuck: The Law of the Dildo". *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*: 15 (1): 112–127. <https://digitalcommons.wayne.edu/discourse/vol15/iss1/7>.
- Remmele, Bernd, a Nicoal Whitton. 2014. „Disrupting the Magic Circle. The Impact of Negative Social Gaming Behaviours". In *Psychology, Pedagogy, and Assessment in Serious Games*., editoval Thomas M. Connolly, Thomas Hainey, Elizabeth Boyle, Gavin Baxter, a Pablo Moreno-Ger. *Advances in Game-Based Learning*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4773-2>.
- Rich, Adrienne Cecile. 2004. „Reflections on ‚Compulsory Heterosexuality'". *Journal of Women's History* 16 (1): 9–11. <https://doi.org/10.1353/jowh.2004.0033>.
- Richard, Birgit, a Jutta Zarella. 2005. „Gaming with Grrls: Looking for Heroines in Computer Games". In *Handbook of computer game studies*, 283–301.
- Richens, Tony. 2019. „,Tell me why' - first video game featuring a transgender boy". *Gaynation*. 2019. <https://gaynation.co/tell-me-why-first-video-game-featuring-a-transgender-boy/?fbclid=IwAR1JPP3WQyNJTPxuu8Foivw4C95IN2DprxqzLBujERbM3r1mwAOp8jqdDUY>.
- Ruberg, Bonnie. 2019. *Video games have always been queer*. Postmillennial pop. New York: New York University Press.
- Rubin, Gayle. 1993. „Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality". In *Pleasure and Danger: Exploring Female Sexuality*. Pandora Press.
- Salen, Katie, a Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Salter, Anastasia, a Bridget Blodgett. 2012. „Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public". *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 56 (3): 401–16. <https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>.
- . 2017. *Toxic geek masculinity in media*. New York, NY: Springer Berlin Heidelberg.
- Sarkeesian, Anita. 2015. „Gender Breakdown of Games Showcased at E3 2015". *Feminist Frequency*. <https://feministfrequency.com/2015/06/22/gender-breakdown-of-games-showcased-at-e3-2015/>.
- Shaw, Adrienne. 2009. „Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games". *Games and Culture* 4 (3): 228–53. <https://doi.org/10.1177/1555412009339729>.
- . 2014. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. [http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=1912575\\_0](http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=1912575_0).
- Shaw, Adrienne, a Elizaveta Friesem. 2016. „Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games".

- International Journal of Communication*, č. 10.  
<https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/5449/1743>.
- Shaw, Adrienne, Evan W Lauteria, Yang Hocheol, Christopher J. Persaud, a Alayna M. Cole. 2019. „Counting Queerness in Games: Trends in LGBTQ Digital Game Representation, 1985–2005". *International Journal of Communication*, č. 13: 1544–1569.  
<https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/9754>.
- Shaw-Williams, Hannah. 2014. „Why Are Game Developers Obsessed With ‚Average´ Heroes?" *Gamerant*. 2014. <https://gamerant.com/average-video-game-heroes/>.
- Schell, Jesse. 2008. *The art of game design: a book of lenses*. Amsterdam ; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Scheurle, Jennifer. 2020. „In defense of the quick-time event". *Polygon*.  
<https://www.polygon.com/2020/8/31/21401256/avengers-quick-time-event-qte-game-design>.
- Schleiner, Anne-Marie. 2001. „Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games". *Leonardo* 34 (3): 221–26.  
<https://doi.org/10.1162/002409401750286976>.
- Schreier, Jason, a Ray Chase. 2017. *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories behind How Video Games Are Made*.  
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=1571998>.
- Schroeder, Jonathan E., a Detlev Zwick. 2004. „Mirrors of Masculinity: Representation and Identity in Advertising Images". *Consumption, Markets and Culture* 7 (1): 21–52.
- Sliwinski, Alexander. 2007. „Gay gamer survey results with large hetero inclusion". *Engadget*. 2007. [https://www.engadget.com/2007/02/26/gay-gamer-survey-results-with-large-hetero-inclusion/?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guc e\\_referrer\\_sig=AQAAAjnfEUXQ01ie4rT4QJC6GzEBKYysh8EfKoQNB Y\\_OzNhDVIg8g4Lj PMwdKafNnrrZqmn-vw1FVC2H\\_2WDxckArTBmaEzQdkqJ1xDIHS3NUgQFwRr-WPgyyJJOvYD5tMHYXjc0Q4hVy4eYg6Gg3n9B0oM4HuoulvrVoZri9834iZ\\_6](https://www.engadget.com/2007/02/26/gay-gamer-survey-results-with-large-hetero-inclusion/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guc e_referrer_sig=AQAAAjnfEUXQ01ie4rT4QJC6GzEBKYysh8EfKoQNB Y_OzNhDVIg8g4Lj PMwdKafNnrrZqmn-vw1FVC2H_2WDxckArTBmaEzQdkqJ1xDIHS3NUgQFwRr-WPgyyJJOvYD5tMHYXjc0Q4hVy4eYg6Gg3n9B0oM4HuoulvrVoZri9834iZ_6).
- Smith, Murray. 1995. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford University Press.
- Smolík, Josef. 2008. *Fotbalové chuligánství: historie, teorie a politizace fenoménu*. Vyd. 1. Karlovy Vary: Zdeněk Plachý.
- Sokačová, Linda, ed. 2005. *Ženy v řídicích pozicích*. Praha: Gender Studies.
- Spivak, Gayatri Chakravorty. 2008. *Other Asias*. Malden, MA: Blackwell Pub.
- Stahl, Rogert. 2010. *Millitainment, Inc. War, Media, and Popular Culture*. New York and London: Routledge.
- Stermer, S. Paul, a Melissa Burkley. 2015. „SeX-Box: Exposure to Sexist Video Games Predicts Benevolent Sexism." *Psychology of Popular Media Culture* 4 (1): 47–55.  
<https://doi.org/10.1037/a0028397>.
- Stewart, Samuel. 2019. „Video game industry silently taking over entertainment world". *Ejinsight*. 2019. <https://www.ejinsight.com/eji/article/id/2280405/20191022-video-game-industry-silently-taking-over-entertainment-world>.
- Stoeffel, Kat. 2014. „Why Are Women Getting Raped in Video Games?" *Cut*.  
<https://www.thecut.com/2014/08/even-in-fantasy-women-cant-escape-rape.html>.

- Stuart, Keith. 2016. „Why do we love Nathan Drake? Uncharted 4 designer explains all". *Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/07/nathan-drake-uncharted-4-naughty-dog>.
- Sullentop, Chris. 2019. „Saluting the Women Behind the Screen". *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2014/08/20/arts/video-games/those-underappreciated-female-video-game-pioneers.html>.
- Sullivan, Nikki. 2010. *A Critical Introduction to Queer Theory*. Reprinted. Edinburgh: Edinburgh Univ. Press.
- Švelch, Jaroslav. 2007. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Pražské sociálně vědní studie, Mediální řada MED-009. Fakulta sociálních věd.
- Tassi, Paul. 2013. „On gender". *Forbes*. 2013. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/09/26/on-gender-and-gta-5/#7a5184078cf9>.
- Taylor, T. L. 2002. „Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds". In *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag.
- The ESA. 2019. „2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry". The ESA. <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>.
- Third World Thinker. 2015. „The myth of girl gamers and other demographic studies". *Pyroteq*. 2015. <https://pyroteq.com/girl-gamers-demographics-myths/>.
- Thompson, Kimberly M., Karen Tepichin, a Kevin Haninger. 2006. „Content and Ratings of Mature-Rated Video Games". *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* 160 (4): 402. <https://doi.org/10.1001/archpedi.160.4.402>.
- Tomkinson, Sian, a Tael Harper. 2015. „The Position of Women in Video Game Culture: Perez and Day's Twitter Incident". *Continuum* 29 (4): 617–34. <https://doi.org/10.1080/10304312.2015.1025362>.
- Trhoň, Ondřej. 2018. „„Jenom hry nám mohou dát pocit spoluviny za dění na obrazovce, říká herní teoretik Jesper Juul". *Česká televize*. 2018. <https://art.ceskatelevize.cz/inside/jenom-hry-vam-mohou-dat-pocit-spoluviny-za-deni-na-obrazovce-rika-herni-teoretik-jesper-juul-kjG4C>.
- . 2019. „Videogame Dys4ia and reflection of autobiographical narrative by transgender community". Filosofická fakulta: Univerzita Karlova.
- Tseëlon, Efrat, ed. 2001. *Masquerade and identities: essays on gender, sexuality, and marginality*. London ; New York: Routledge.
- Tuchman, Gaye. 1978. „The symbolic annihilation of women by the mass media". In *Hearth and home: Images of women in the mass media*, 3–38. New York, NY: Oxford University Press.
- Turkay, Selen, a Sonam Adinolf. 2015. „The effects of customization on motivation in an extended study with a massively multiplayer online roleplaying game". *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 9 (3).
- Turkle, Sherry. 1997. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. 1. Touchstone ed. A Touchstone Book. New York, NY: Touchstone.
- Vail, K. 2004. „GirlWare: software companies are targeting girls but is their marketing on the mark?" *Electronic School*. 2004. <http://www.electronicsschool.com/0697fl.htm>.
- Velocci, Carli. 2015. „How to address the lost history of girls' games". *Wayback Machine*. <http://www.zam.com/story.html?story=36487>.

- Vitali, Danielle M. 2010. „From Bullies to Heroes: Homophobia in Video Games". *Inquiries Journal*. <http://www.inquiriesjournal.com/articles/159/from-bullies-to-heroes-homophobia-in-video-games>.
- Vorderer, Peter, a Jennings Bryant. 2012. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Hoboken: Taylor and Francis. <http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=446619>.
- Warren, Jamin. 2013. *Do Videogame Stereotypes Hurt Men?* PBS Game/Show. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=mrActT\\_7X6U](https://www.youtube.com/watch?v=mrActT_7X6U).
- Weber, R., U. Ritterfeld, a A. Kostygina. 2012. „Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games?" In *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 347\_361. Hoboken: Taylor and Francis.
- West, Candace, a Don H. Zimmerman. 1987. „Doing Gender". *Gender and Society* 1 (2): 125–51. <http://links.jstor.org/sici?sici=0891-2432%28198706%291%3A2%3C125%3ADG%3E2.O.CO%3B2-W>.
- WhatCulture Gaming. 2016. „20 Sexiest Video Game Guys Of All Time". Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8XWylWtgbUQ>.
- Wildt, Lars de, Thomas H. Apperley, Justin Clemens, Robbie Fordyce, a Souvik Mukherjee. 2019. „(Re-)Orienting the Video Game Avatar". *Games and Culture*, červenec, 155541201985889. <https://doi.org/10.1177/1555412019858890>.
- Williams, Dmitri, Mia Consalvo, Scott Caplan, a Nick Yee. 2009. „Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers". *Journal of Communication* 59 (4): 700–725. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01453.x>.
- Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo, a James D. Ivory. 2009. „The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games". *New Media & Society* 11 (5): 815–34. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>.
- Wirman, Hanna. 2011. „Playing The Sims 2: Constructing and negotiating woman computer game player identities through the practice of skinning". University of the West of England, Bristol. [https://www.academia.edu/734923/Playing\\_The\\_Sims\\_2\\_Constructing\\_and\\_negotiating\\_woman\\_computer\\_game\\_player\\_identities\\_through\\_the\\_practice\\_of\\_skinning](https://www.academia.edu/734923/Playing_The_Sims_2_Constructing_and_negotiating_woman_computer_game_player_identities_through_the_practice_of_skinning).
- Wolf, Mark J. P., ed. 2012. *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara, Calif: Greenwood.
- Wolf, Mark J. P., a Bernard Perron, ed. 2014. *The routledge companion to video game studies*. Routledge companions. New York, NY: Routledge.
- Wright, Talmadge, Eric Boria, a Paul Breidenbach. 2002. „Creative Player Actions in FPS Online Video Games – Playing Counter-Strike". *Game Studies* 2 (2).
- Yee, Nick. 2006. „The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments". *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 15 (3): 309–29. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>.
- . 2017a. „Beyond 50/50: Breaking Down the Percentage of Female Gamers by Genre". *Quantic Foundry*. <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>.
- . 2017b. „Dispelling Myths about Female Gamers". *Yale University Press Blog*. 2017. <http://blog.yalebooks.com/2017/07/28/dispelling-myths-about-female-gamers/>.
- . 2017c. „Just How Important Are Female Protagonists?" *Quantic Foundry*. 2017.
- Zagel, Christian, Sebastian Huber, a Freimut Bodendorf. 2015. „The Geek Factor – Assessing Technology Desirability". *Procedia Manufacturing* 3: 3529–34. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.696>.

Zoonen, Liesbet van. 1994. *Feminist media studies*. The Media, culture & society series. London ; Thousand Oaks, CA: Sage.

## Citované hry

- 4A Games (2010). Metro 2033 [Microsoft Windows, Xbox]. USA: THQ
- Anthropy, Anna (2012). Dys4ia [Adobe Flash]. USA: Newgrounds
- Atari (1981). Centipede [více platforem]. USA: Atari
- Bandai Namco Studios (1994). Tekken [více platforem]. Japonsko: Bandai Namco Entertainment
- Blue Fang Games (2001). Zoo Tycoon [více platforem]. USA: Microsoft Studios
- Bioware (2009). Dragon Age: Origins [Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac OS X]. USA: Electronic Arts
- Bioware (2011). Dragon Age II [Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac OS X]. USA: Electronic Arts
- Bioware (2014). Dragon Age: Inquisition [Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac OS X]. USA: Electronic Arts
- Bioware (2007) Mass Effect [Xbox 360, Microsoft Windows]. USA: Electronic Arts
- Bioware (2010) Mass Effect 2 [Xbox 360, Microsoft Windows]. USA: Electronic Arts
- Bioware (2012) Mass Effect 3 [Xbox 360, Microsoft Windows]. USA: Electronic Arts
- Blizzard Entertainment (2004). World of Warcraft [MAC OS X, Windows]. USA: Blizzard Entertainment
- CD Projekt RED (2007). Zaklínač [Microsoft Windows, Mac OS X]. Světově: Atari, Inc
- Core Design (1996). Tomb Raider [více platforem]. USA: Eidos Interactive
- Crystal Dynamics (2013). Tomb Raider [více platforem]. USA: Square Enix
- Digital Domain (1996). Barbie Fashion Designer [Microsoft Windows, Mac OS]. USA: Mattel Media
- Dontnod Entertainmen (2015). Life is Strange [více platforem]. USA: Square Enix
- Facepunch Studios (2013). The Rust [Microsoft Windows, macOS]. USA: Facepunch Studios
- Game Grumps (2017). Dream Daddy [Microsoft Windows, macOS, Linux, PlayStation 4, Nintendo Switch]. USA: Game Grumps
- Gray Matter Studios (2001). Return to Castle Wolfenstein [Microsoft Windows, Mac OS]. USA: Activision
- iD Software (1992). Wolfenstein 3D [více platforem]. USA: Apogee software
- Illusion Soft (2006). RapeLay [Microsoft Windows]. Japan: Illusion Soft
- Illusion Softworks (2002). Mafia: The City of Lost Heaven [Microsoft Windows, PS2, Xbox]. USA: Gathering of Developers
- Infinity Ward (2003-). Call of Duty [více platforem]. USA: Activision

IO Interactive (2012). Hitman: Absolution (2012) [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, OS X]. USA: Square Enix

Kronos Digital Entertainment (2001). Fear Effect 2: Retro Helix [PlayStation]. USA: Eidos Interactive

Maxis (2000-). The Sims [více platforem]. USA: Electronic Arts

Midway Games (1992-). Mortal Kombat [více platforem]. USA: Midway Games

Mystique (1982). Custer's Revenge [Atari 2600]. USA: Mystique

Naughty Dog (2007). Uncharted [Playstation 3]. USA: Sony Interactive

Naughty Dog (2016). Uncharted: A Thief's End [Playstation 4]. USA: Sony Interactive

Nintendo (1988). Super Mario Brothers 2 [více platforem]. Japonsko: Nintendo

Pajitnov, Alexej a Vadim Gerasimov (1984). Tetris [více platforem]. SSSR: Infogrames

Project Soul (1995). Soulcalibur [více platforem]. Japonsko: Bandai Namco Entertainment

Rockstar Games (2018). Red Dead Redemption [PlayStation 3, Xbox 360]. USA: Rockstar Games

Sega (1994). Streets of Rage 3 [Sega Genesis]. Japonsko: Sega

Sierra On-Line (1996). Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh [MS-DOS, Windows]. USA: Sierra On-Line

Sonic Team (1991). Sonic the Hedgehog [více platforem]. Japonsko. Sega

Rockstar Games (1997-). Grand Theft Auto série [Windows, MS-DOS, PS1, GBC]. USA: Rockstar Games

Rockstar Games (2013). Grand Theft Auto V [více platforem]. USA: Tak Two Interactive

The Quinnsspiracy (2013). Depression Quest. [prohlížeč, Windows, OS X, Linux]. USA: The Quinnsspiracy

Ubisoft. (2014). Assassin's Creed: Unity [PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows]. Kanada: Ubisoft Montreal

Ubisoft. (2018). Far Cry 5 [PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows]. Kanada: Ubisoft Montreal

Victor Interactive Software (2000). Harvest Moon: Back to the Nature [Playstation]. EU: Natsume