

Sonia Fizek

Postać

Wprowadzenie do badań nad postacią

Niektórzy teoretycy twierdzą, że gry należy badać przede wszystkim przez pryzmat ich ludycznego charakteru, a zatem koncentrować wszelkie analizy wokół reguł, mechaniki lub „zdarzeń budujących kontekst ludyczny”¹. Zgodnie z powyższą perspektywą w odniesieniu do postaci należałoby pominąć jej cechy reprezentatywne na rzecz postrzegania postaci jako zestawu możliwości oraz potencjalnych technik oferowanych graczowi. Wyłącznie ludologiczna analiza wydaje się usprawiedliwiona w odniesieniu do gier abstrakcyjnych i zręcznościowych, takich jak *Tetris*, *Pac-Man* czy *Angry Birds*. Jeśli jednak poddajemy badaniu złożone fabularnie produkcje (np. serie *Fallout*, *Assassin's Creed*, *Dragon Age*, *Fable* czy *Grand Theft Auto*), ignorowanie wymiaru reprezentacyjnego wydaje się dużym uproszczeniem, jeśli nie błędem.

Niewątpliwie postać w grze fabularnej jest skonstruowana inaczej niż jej odpowiednik w filmie czy literaturze. Dlatego właśnie każda analiza powinna uwzględniać nie tylko różnice gatunkowe,

¹ M. Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2001, vol. 1 (1), <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen> (dostęp: 13.04.2016).

ale przede wszystkim specyfikę danego medium. Należy jednak pamiętać, że gry nie są zawieszane w technologicznej próżni – jak twierdzi James Newman, „współczesne gry konsolowe oraz popularne tytuły sieciowe są częścią wewnątrzmedialnej strategii reprezentacyjnej”². Bardzo często w ich tematyce lub koncepcji postaci rozpoznamy bezpośrednie nawiązania do kina, telewizji, literatury czy sportu. Gry „żyją własnym intertekstualnym życiem, które kształtuje rozgrywkę. To odrębne życie można zakomunikować poprzez opakowanie, cut scenki, [lub] charakteryzację awatarów”³. Gry i obecne w nich postaci odzwierciedlają bogate międzykulturowe tło i często są postrzegane oraz interpretowane jako ikony kultury.

Ciekawym przykładem ilustrującym powyższe zjawisko jest postać Lary Croft z serii *Tomb Rider*, która wzięła udział w kampanii reklamowej napoju energetycznego Lucozade w Wielkiej Brytanii w 2000 roku⁴. Jak zauważają Richard i Zaremba:

[Lara] była [także] gwiazdą promującą francuską markę samochodów Seat, pojawiła się na wielkoformatowych plakatach reklamujących niemiecki magazyn „Die Welt”, dostała się na okładkę brytyjskiego „The Face”, wystąpiła w animowanej reklamie amerykańskiego producenta sprzętu sportowego Nike, została bohaterką amerykańskiego kanału telewizyjnego SciFi, a nawet zagrała w teledysku niemieckiego zespołu Die Ärzte⁵.

2 *Game Cultures: Computer Games as New Media*, eds. J. Dovey, H.W. Kennedy, Open University Press, Berkshire 2006, s. 88.

3 J. Newman, *The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationship in Videogames*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2002, vol. 2 (1), <http://www.gamestudies.org/0102/newman>. (dostęp: 13.04.2016)

4 B. Atkins, *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, Manchester 2003, s. 30.

5 B. Richard, J. Zaremba, *Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games*, [w:] *Handbook of Computer Game Studies*, eds. J. Raessens, J. Goldstein, The MIT Press, Cambridge, MA 2005 (warto tutaj sprostować, że Seat jest marką hiszpańską).

Inne awatary mogą być z kolei odwzorowaniem postaci, które istnieją w świecie rzeczywistym, np. sportowców, ikon popkultury czy bohaterów filmowych.

Pojęcie postaci w grach, pomimo interaktywnego charakteru tego medium, odnosi się nie tylko do postaci grywalnych, w które wciela się gracz. We współczesnych produkcjach fabularnych ogromną rolę odgrywają również tzw. postaci niegrywalne (NPC, *non-player characters*) sterowane przez sztuczną inteligencję. W zależności od poziomu skomplikowania postać taka może stanowić animowane tło dekoracyjne lub wiarygodnego rozmówcę, reagującego na poczynania gracza.

Najnowszy gatunek gier, tzw. idle, w których rozgrywka w dużej mierze jest zautomatyzowana i gracz nie ma na nią wpływu, dostarcza jeszcze bardziej intrygującego przykładu tzw. postaci samogrywalnej. Różni się ona od swojego niegrywalnego poprzednika tym, że jest elementem centralnym, nie zaś dopełnieniem postaci grywalnej. Robot Boy, ludyczne alter ego gracza w *Dreeps* (2016), przemierza świat gry automatycznie, niemalże bez potrzeby jakiegokolwiek ludzkiej ingerencji.

Jak widzimy, postać w grach wideo potrafi być kategorią nieuchwytną, wymykającą się jednoznacznej definicji i ustalonej metodzie badawczej. Można ją analizować z wielu, często rozbieżnych perspektyw, postrzegających postać jako:

- a) **zbiór funkcji** – nacisk położony jest na funkcje pełnione przez postać w świecie gry;
- b) **odzwierciedlenie sprawczości gracza** – badanie koncentruje się na działaniach gracza, które prowadzą do zmian w świecie gry;
- c) **byt ucieleśniony przez gracza** – centralnym problemem jest relacja umysł-ciało;
- d) **ikonę kultury/gender** – postać jest badana z perspektywy kulturoznawczej z uwzględnieniem stereotypów płciowych;
- e) **jednostkę sterowaną przez sztuczną inteligencję** – analizie poddana jest postać niegrywalna (NPC), czyli taka, której gracz nie kontroluje w sposób bezpośredni, lub postać samogrywalna, stanowiąca główną i zarazem jedyną sterowaną przez sztuczną inteligencję postać w grze.

Celem niniejszego rozdziału jest przede wszystkim uporządkowanie dotychczasowych stanowisk oraz przegląd interdyscyplinarnych perspektyw badawczych według powyższych kategorii, z uwzględnieniem różnorodności postaci jako grywalnych, niegrywalnych i samogrywalnych.

Postać jako zbiór funkcji

Wielu badaczy wychodzi z założenia, że postać w grach wideo nabiera znaczenia dopiero wtedy, kiedy zostanie niejako uruchomiona przez gracza. W innym wypadku może być postrzegana jedynie jako „wehikuł”⁶, „semiotyczne naczynie, które gracz może dopasować niczym rękawiczkę”⁷, „siła sprawcza”⁸, „kursor odzwierciedlający działania gracza”⁹, „pusta forma”¹⁰, „pusta skorupa” lub „maska zakładana przez gracza”¹¹. Powyższe metafory są konsekwencją formalnego pojmowania postaci. Dla niektórych badaczy

6 D. Carr, *Playing with Lara*, [w:] *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, eds. G. King, T. Krzywinska, Wallflower Press, London 2002; J. Newman, *The Myth of the Ergodic Videogame...*; K. Perlin, *Can There Be a Form between a Game and a Story?*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wadrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London–New York 2004.

7 B. Rehak, *Mapping the Bit Girl: Lara Croft and New Media Fandom*, „Information, Communication and Society” 2003, vol. 6 (4), s. 173.

8 P. Lankoski, *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*, publikacja konferencyjna DiGRA Level Up 2003, http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Level%20Up%20Conference%20Proceedings. (dostęp: 11.05.2016)

9 G. Frasca, *Rethinking Agency and Immersion: Videogames As A Means Of Consciousness-raising*, <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf> (dostęp: 11.05.2016).

10 M. Pisarski, D. Sikora, *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/pisarsikora.pdf>. (dostęp: 11.05.2016)

11 E. Adams, A. Rollings, *Fundamentals of Game Design*, Pearson Prentice Hall, New Jersey 2007, s. 151–152.

jest ona bowiem jedynie zbiorem atrybutów, definiowanym przez zestaw pełnionych funkcji¹².

Omawiając przykład tytułowej bohaterki gry *Tomb Raider*, zarówno Newman, jak i Aarseth dochodzą do wniosku, że cechy reprezentatywne Lary Croft są nieistotne, ponieważ nie wpływają na przebieg rozgrywki. Jak zauważa Newman, „podczas rozgrywki nie musimy dostrzegać walorów wizualnych Lary [...]”; nie musimy w ogóle brać ich pod uwagę¹³. Do podobnej konkluzji dochodzi Aarseth:

Wymiary ciała Lary Croft, omawiane do bólu przez filmoznawców, nie są istotne dla mnie jako gracza, ponieważ ciało o innym kształcie nie wpłynęłoby na zmianę rozgrywki [...]. Kiedy gram, nie widzę nawet ciała Lary, nie patrzę na nie, a jedynie patrzę przez nie¹⁴.

Taka perspektywa opisuje relację postać-gracz poprzez dycho-
tomię pomiędzy tym, co bierne, a tym, co czynne. Gracz dowolnie korzysta z zestawu możliwości i technik przypisanych do awatarów. Ken Perlin porównuje Larę Croft i inne figury do żetonów i podkreśla sprawczą rolę gracza: „Każda decyzja podjęta przez [Larę], strzelanie, skakanie, bieganie, zmiana broni, zależy od gracza”¹⁵. Lara Croft będzie się poruszać tylko wtedy, gdy gracz o tym zadecyduje¹⁶.

Postać grywalną, w szczególności w grach fabularnych, można zatem rozumieć jako proces. Analiza postaci nie polega na odkrywaniu nadanego jej z góry znaczenia; jest raczej procesem

¹² *Game Cultures: Computer Games as New Media*, s. 98; J. Newman, *The Myth of the Ergodic Videogame...*

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ E. Aarseth, *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] *First Person...*, s. 48.

¹⁵ K. Perlin, *Can there be a form between a Game and a Story?* [w:] *First Person...*, s. 14.

¹⁶ D. Carr, *Playing with Lara...*, s. 173.

konstruowania tejże postaci w odniesieniu do różnych scenariuszy i sytuacji. Podobnie jak postać sceniczna w teatrze, która „we współczesnej perspektywie semiologicznej nie jest już odbiciem – substancją pewnej istoty, lecz miejscem rozmaitych funkcji”¹⁷, tak postać w grze wideo staje się nośnikiem znaczeń dopiero w momencie, w którym zostaje „ożywiona” przez gracza. Na owo ożyczenie składa się wiele elementów rozgrywki – np. wchodzenie w interakcję z postaciami niegrywalnymi (NPC) i obiektami, śledzenie rozwoju postaci poprzez interfejs oraz wspomniana wcześniej decyzyjność lub sprawczość gracza. Powyższe założenia stały się podstawą formalnego „modelu piwotu” (*Pivot Player Character Model*), zgodnie z którym postać grywalna w grze fabularnej postrzegana jest jako funkcjonalny element w systemie ludycznym i centralny punkt, wokół którego krążą wszystkie pozostałe elementy¹⁸.

Postać grywalna (PC, *player/playable character*)

– występujący w niektórych gatunkach gier wideo
rodzaj postaci, w którą wciela się gracz. Postać taka, w zależności od perspektywy badawczej, może być definiowana jako np. ucieleśnienie gracza, ikona kultury lub zestaw pełnionych funkcji w świecie gry.

17 A. Ubersfeld, *Reading Theatre I*, University of Toronto Press, Toronto 1999, s. 72.

18 S. Fizek, *Od Pac Mana do Lary Croft. Jak badać postać w grach wideo?*, „Kultura i Historia” 2015, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/5470> (dostęp: 17.06.2016); eadem, *Pivoting the Player: A Framework for Player Character Research in Offline Computer Role-playing Games*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2014, vol. 6 (3), s. 215–234; eadem, *Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player-Character Research in Offline Role-Playing Games*, praca doktorska, Bangor University 2012.

Postać niegrywalna (NPC, *non-player/non-playable character*) – sterowana przez algorytm/sztuczną inteligencję postać, nad którą gracz nie ma żadnej siły sprawczej. Postać taka stanowi integralną część świata gry i gracz może wchodzić z nią w interakcję, np. poprzez sterowaną przez siebie postać grywalną.

Postać samogrywalna (*self-playing character/auto-player character*) – postać sterowana przez sztuczną inteligencję w tzw. samogrających grach o zautomatyzowanej rozgrywce podążającej zgodnie z mechaniką progresji. Gry tego rodzaju stanowią najnowszy gatunek i nazywane są potocznie grami „idle”. Przykładem takiej postaci jest Robot Boy w samogrającej grze mobilnej *Dreeps* (2016).

Funkcjonalność postaci grywalnej może także być bezpośrednio związana ze zbiorem przypisanych jej atrybutów, które pełnią szczególną rolę w grach cRPG. Jak zauważają Dovey i Kennedy, zarówno teoretycy, jak i projektanci gier zwracają się ku strukturze narracji i budowania postaci zilustrowanej przez Władimira Proppa, przedstawiciela rosyjskiego formalizmu. Ponieważ postaci w grach są zestawami możliwości kontrolowanych przy pomocy algorytmów, proponowana przez Proppa definicja postaci jako funkcji „wydaje się idealnie wpasowywać w kontekst konstruowania postaci niegrywalnej (NPC) [oraz grywalnej PC], która nie jest postacią w rozumieniu dosłownym, a raczej obiektem przywołującym daną funkcję”¹⁹.

Spośród siedmiu typów postaci opisanych przez Proppa (bohater, przeciwnik, donator, pomocnik, królowa, osoba wysyłająca,

¹⁹ J. Howard, *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, A K Peters, Wellesley, MA 2008, s. 68.

falszwy bohater) w przebiegu gier fabularnych i przygodowych najważniejszą rolę wydaje się pełnić osoba wysyłająca. W cRPG większość postaci niegrywalnych pełni bowiem funkcję dystrybutora questów (zadań dla gracza).

Kolejnym narzędziem teoretycznym przeniesionym z sukcesem na grunt teorii gier wideo jest zaproponowana przez Josepha Campbella antropologia narracji. Jego koncepcja została spopularyzowana dzięki opracowaniu Christophera Voglera *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy* (1992). Campbellowska struktura podróży bohatera („monomit”) zainspirowała m.in. Andrew Glassnera do przeprowadzenia analiz postaci w grze *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (2004). Teorię tę przywołuje także Jeannie Novak, która wprowadza własny podział na archetypowe postaci: bohater, cień, mentor, zwierzchnik, obrońca, oszust, zwiastun oraz protagonista²⁰.

Postać jako odzwierciedlenie siły sprawczej gracza

Powyższe perspektywy badawcze każą zadać pytanie o problem sprawczości. W grach fabularnych, FPS oraz przygodowych może być ona zdefiniowana jako zestaw czynności wykonywanych w świecie gry przez postać grywalną, ucieleśnioną przez gracza. Działania gracza zmieniają przestrzeń wewnątrz gry, a co więcej – wpływają na kształt postaci grywalnej. Jednakże, pomimo iluzji panowania nad światem gry, decyzje gracza nie są do końca autonomiczne. Jego sprawczość oraz reakcje postaci grywalnych i niegrywalnych są kontrolowane przez projektantów oraz programistów. Petri Lankoski zauważa:

Poprzez wyznaczanie celów, układanie skryptów definiujących działanie oraz wybór możliwych decyzji, projektant gry

20 J. Novak, M. Krawczyk, *Game Development Essentials: Game Story and Character Development*, Delmar Cengage Learning, Clifton Park, NY 2005.

może ograniczyć wolność gracza. Taka decyzja połączona ze sposobem charakteryzacji postaci wpływa na jej możliwe interpretacje²¹.

Ponieważ decyzje podejmowane w fazie projektowania gry wpływają na późniejsze doświadczenia gracza, należy im się bliżej przyjrzeć. Konfiguracja funkcji postaci grywalnej, jej atrybutów oraz tropów nie jest wbrew pozorom zależna od decyzji gracza. Chociaż współczesne gry cRPG (*Neverwinter Nights*, *Dragon Age*, *Fallout 3* itd.) dają graczowi wiele swobody w rozwijaniu postaci, każdy wybór jest *de facto* ograniczony decyzjami podjętymi we wczesnej fazie alfa i beta testów²².

Postać jako ucieleśnienie gracza

Kolejny nurt badań nad postacią w grach – bezpośrednio związany z jej sprawczością – podejmuje kwestię ucieleśnienia oraz relacji umysł-ciało w grach wideo i wirtualnych światach. Awatary, rozumiane jako wehikuły dla postaci, działają przecież jako odbicie naszej obecności w wirtualnej przestrzeni: „rozwijają się (poprzez dostęp do nowych poziomów, ulepszeń, obiektów) w taki sposób, aby stać się ucieleśnieniem doświadczanej rozgrywki”²³. Istnieje wiele perspektyw badawczych zgłębiających relację gracz-awatar. Na przykład próbuje odpowiedzieć na pytanie o rolę wyobraźni w akceptowaniu przez użytkownika własnej obecności w wirtualnym świecie w „ucieleśnionej” formie. Doyle dochodzi do następującego wniosku:

Jeśli te nowe niematerialne ciała mogą być doświadczane poprzez nowe technologie, możemy także doświadczać samych

21 P. Lankoski, *Characters in Computer Games...*, s. 1.

22 Ch. Schmieder, *World of Maskcraft vs. World of Queercraft? Communication, Sex and Gender in the Online Role-Playing Game World of Warcraft*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2009, vol. 1 (1), s. 9.

23 *Game Cultures: Computer Games as New Media*, s. 108.

siebie w wirtualnych przestrzeniach, takich jak SL [Second Life], poprzez ucieleśnioną obecność²⁴.

Doyle posługuje się terminem „ucieleśniona obecność” (*embodied presence*). Inni badacze piszą o powtórным ucieleśnieniu (*re-embodiment*). To ciało z krwi i kości siedzi przed ekranem i wchodzi w fizyczną interakcję z komputerem po to, by „umieścić” umysł w wirtualnym świecie i doświadczyć ponownego ucieleśnienia. Owo zjawisko można określić mianem podwójnego usytuowania ciała (*double-situatedness*) – to „przesunięcie w stronę dualistycznej egzystencji w dwóch ciałach jednocześnie”²⁵. Tego rodzaju stwierdzenie zakłada, że z jednej strony użytkownicy/czytelnicy są ucieleśnieni jako bezpośredni odbiorcy, których ciała wchodzi w interakcję z komputerem i jego oprogramowaniem. Z drugiej strony – są oni ucieleśnieni poprzez formę reprezentacyjną w postaci widocznych lub niewidocznych na ekranie awatarów²⁶.

Wchodzenie w interakcję z oprogramowaniem poprzez kontrolery prowadzi do powstania cybernetycznego sprzężenia zwrotnego (*feedback loop*), które nie byłoby możliwe bez zaangażowania rzeczywistego ciała. Gracze są scaleni z interfejsem i światem gry, a to cybernetyczne połączenie prowadzi do powstania „sfabrykowanej hybrydy maszyny i organizmu”²⁷. Tego rodzaju cyborgi tworzą

²⁴ D. Doyle, *The Body of the Avatar: Rethinking the Mind-Body Relationship in Virtual Worlds*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2009, vol. 1 (2), s. 139.

²⁵ J.F. Morie, *Performing in (Virtual) Spaces: Embodiment and Being in Virtual Environments*, „International Journal of Performance Arts and Digital Media” 2007, vol. 3 (2, 3), s. 124.

²⁶ A. Ensslin, *Respiratory Narrative: Multimodality and Cybernetic Corporeality in Physio-Cybertext*, [w:] *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, ed. R. Page, Routledge, New York–London 2009, s. 158.

²⁷ D. Haraway, *A Cyborg Manifesto. Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late 20th Century*, [w:] *The Cybercultures Reader*, eds. D. Bell, B.M. Kennedy, Routledge, London–New York 1984, s. 292.

nowe fizjologiczne jednostki zbudowane zarówno z organicznych, jak i technologicznych części.

Znaczenie ucieleśnionego wirtualnego doświadczenia zostało także zbadane w książce *Coming of Age in Second Life* (2008). Tom Boellstorff określa w niej awatary jako „modalność, poprzez którą mieszkańcy [wirtualnego świata] doświadczają wirtualnej tożsamości”²⁸. Badacz podkreśla także kruchość rozróżnienia pomiędzy tym, co rzeczywiste, a tym, co wirtualne. Dla Boellstorffa realność wirtualnego ucieleśnienia wyraża się w responsywności ciała umieszczonego przed ekranem – spoglądamy prawdziwymi oczami i słyszymy uszami, piszemy na klawiaturze, poruszając realnymi palcami.

Podobną perspektywę badawczą stosuje T.L. Taylor. Definiuje ona awatar jako jeden z centralnych punktów, poprzez który użytkownik łączy się z technologicznym obiektem i ucieleśnia samego siebie, sprawiając tym samym, że wirtualne środowisko i jego zjawiska stają się realne²⁹.

Rozróżnieniem pomiędzy tym, co wirtualne, a tym, co realne, interesuje się także w swoich badaniach Vili Lehdonvirta. Popularyzuje on teorię świata społecznego Anselma Straussa (1978), zgodnie z którą granic świata opartego na dyskursie nie określa ani terytorium, ani fakt przynależności do danej grupy, lecz efektywna komunikacja pomiędzy jednostkami. Jak słusznie zauważa Lehdonvirta, analizując wirtualną przestrzeń, należy zadać sobie fundamentalne pytanie o to, gdzie kończy się świat wirtualny, a gdzie zaczyna rzeczywisty³⁰. Jak się okazuje, wyznaczenie granicy to zadanie niezwy-

²⁸ T. Boellstorff, *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, Princeton, NJ 2008, s. 129.

²⁹ T.L. Taylor, *Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds*, [w:] *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, ed. R. Schroeder, Springer-Verlag, London 2002, s. 41.

³⁰ V. Lehdonvirta, *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*, „Game Studies: the International Journal of Computer Game Research” 2010, vol. 1 (1), <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta> (dostęp: 11.05.2016).

kle karkołomne. Na przykład gracze *World of Warcraft* wychodzą poza zamknięty krąg gry i operują w podobnym kontekście także na forach dyskusyjnych, czatach lub stronach społecznościowych.

Gry „idle” (*idle/incremental*) – najnowszy gatunek gier wideo, w których rozgrywka jest w dużej mierze zautomatyzowana i opiera się na mechanice progresji/ciągłego postępu, także bez współudziału gracza.

Chociaż wiele badań nad doświadczaniem ciała koncentruje się na środowiskach wirtualnych, takich jak *Second Life*, lub społecznościach online, np. Multi-User Domains, ich założenia można przeszerzić na grunt gier wideo, w szczególności tych, w których gracz wciela się w awatara.

Powyższe przykłady dowodzą, że problem ucieleśnienia nie może być badany wyłącznie za pomocą narzędzi strukturalistycznych lub kulturoznawczych. Bardziej uzasadnione wydaje się łączenie obu ścieżek analitycznych. Badania strukturalistyczne mogą skupić się na dualistycznej egzystencji dwóch „jednoczesnych” ciał (ciało gracza oraz jego graficzna reprezentacja na ekranie). Szczególnie interesujące wydają się procesy ucieleśniania postaci za pomocą kontrolerów, sensorów ruchowych (jak Microsoft Kinect) czy technologii VR. Fizyczne wchodzenie w interakcję z software’em poprzez nasze własne ciała zwiększa poziom immersji i utożsamienia się z wirtualną postacią.

Z drugiej strony, jak demonstruje Boellstorff, badania nad ucieleśnieniem mogą być pogłębione przemyśleniami o bardziej filozoficznym charakterze i wykraczać poza analizę mechanicznych zależności w relacji gracz-awatar. Reprezentacja gracza (awatar) może bowiem wywierać ogromny wpływ na naszą wirtualną tożsamość, a co za tym idzie – na samą rozgrywkę.

Postać jako ikona gender

O tożsamości online pisze także Christian Schmieder, poddając analizie grę MMORPG *World of Warcraft* (2004). Jego uwagę zwraca fakt przerysowanego „upłciowienia” obecnych w niej postaci oraz silnego uwydatniania w warstwie wizualnej opozycji męskości i kobiecości. Korzystając z pracy Rubensteina³¹, Schmieder wyjaśnia przywiązanie do stereotypowych wizerunków płci preferencjami samych graczy. Jak wykazały testy alfa, postaci płciowo nieokreślone były przez nich oceniane jako nieprzekonujące. Dlatego na przykład bohaterowie męscy w *World of Warcraft* mają przesadnie uwypukloną muskulaturę czy potężną budowę ciała, co wyraźnie odróżnia ich od żeńskich przedstawicielek tej samej rasy. Wygląd każdej płci podlega standaryzacji, nie jest więc możliwe stworzenie kobiecych postaci o „męskich” cechach fizycznych i na odwrót. Schmieder dochodzi do wniosku, że analiza wizualnych cech danej płci w *WoW* wykazuje silny dymorfizm, będący częściowo skutkiem komunikacji pomiędzy graczami i projektantami³². Problem nadmiernie wyeksponowanych atrybutów płci podejmują także Rubenstein, Sheri Graner Ray oraz Sherry Turkle³³.

Jedno z pierwszych badań na temat roli stereotypów płci oraz obecności żeńskich postaci w grach zostało przeprowadzone w 1999 roku. Cassell i Jenkins zauważyli:

Postaci są wciąż konstruowane w oparciu o tradycyjny zestaw stereotypów genderowych, w które wpisują się napędzające

³¹ A. Rubenstein, *Idealising Fantasy Bodies*, „Iris Gaming Network” 2007, <http://theirisnetwork.org/2007/05/26/idealizing-fantasy-bodies> (dostęp: 16.05.2016).

³² Ch. Schmieder, *World of Maskcraft vs. World of Queercraft?*..., s. 8.

³³ A. Rubenstein, *Idealising Fantasy Bodies*; S. Graner Ray, *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*, Charles River Media, Hingham, MA 2004; S. Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Simon & Schuster, New York 1984; eadem, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995.

rozgrywkę dobre, lecz bierne księżniczki, oraz złe, nacechowane erotycznie kobiety, które protagonista musi pokonać, aby osiągnąć cel³⁴.

Pierwsze zmiany na rynku gier nastąpiły, gdy Roberta Williams, współzałożycielka firmy Sierra On-Line, zaczęła wprowadzać kobiece postaci do serii *King's Quest* w 1989 roku. Jednak w przemyśle rozrywkowym wciąż dominują brutalne gry pobawione pozytywnych i silnych bohaterek kobiecych. Chociaż od publikacji książki *From Barbie to Mortal Kombat* minęło ponad dziesięć lat, świat komercyjnych gier komputerowych nie wzbogacił się dotąd o interesujące przykłady żeńskich postaci.

Dlatego większość dyskusji o rolach genderowych w grach koncentruje się na kobiecej postaci wszech czasów, czyli Larze Croft. Cal Jones, recenzentka „PC Gaming World”, zapytana o znaczenie Lary jako postaci kobiecej, zauważyła jednak, że „nie jest ona wcale wielką feministyczną ikoną, na jaką Eidos chciał ją wykreować. Jest zaledwie fantazją i do tego niemożliwą do osiągnięcia dla nas, kobiet”³⁵. Michelle Goulet z „Game Girlz” dodaje, że „nie jest łatwo wymagać szacunku wobec kobiecych postaci, kiedy przypominają one striptizerki z rewolwerami i wydają się tykającymi bombami erekcyjnymi”³⁶. Anne Schleiner postrzega Larę Croft w nieco bardziej pozytywnym świetle – jako pierwszą wyraziście kobiecą w „męskim” świecie gier przygodowych i FPS. Zauważa, że wcześniej awatary w tego typu grach przejawiały wyłącznie męskie cechy, z wyjątkiem księżniczek, stanowiących nagrody w takich grach jak *Prince of Persia*, *Double Dragon* i w innych tytułach sprowadzających kobiety do roli nagród³⁷.

34 *From Barbie to Mortal Kombat*, eds. J. Cassell, H. Jenkins, The MIT Press, New York–London 1999, s. 8.

35 *Ibidem*, s. 339.

36 *Ibidem*, s. 341.

37 A.M. Schleiner, *Does Lara Croft Ware Fake Polygons: Gender Analysis of the '1st Person Shooter/Adventure Game with Female Heroine' and*

Schleiner podkreśla jednak, że Lara Croft to zarazem „wyidealizowany, wiecznie młody, kobiecy automat, plastyczna i dobrze wytrenowana technozabawka stworzona przez mężczyzn i dla męskiego oka”³⁸. Dla potwierdzenia swojej obserwacji Schleiner przywołuje przykład „modu” (modyfikacji gry) *Tomb Raider Anniversary Nude Patch*, który polega na... rozbieraniu bohaterki. W tym przypadku trudno zgodzić się z cytowaną wcześniej opinią Aarsetha twierdzącego, że walory wizualne postaci są nieistotne dla rozgrywki. Tutaj ciało Lary Croft staje się tematem i celem gry, a gracze z pewnością nie traktują go jak transparentnego obiektu. Paradoksalnie więc, silna postać kobieca, będąca aktywnym motorem rozgrywki, staje się jednocześnie biernym obiektem męskiego pożądania. Wielu badaczy zauważa, że „moc” Lary Croft zostaje osłabiona właśnie przez zbyt silne wyeksponowanie kobiecych kształtów, które zostały zaprojektowane z myślą o męskim odbiorcy³⁹.

Szeroki wachlarz interpretacji problemu cielesności Lary Croft rozwija Helen W. Kennedy. Na wstępie swojego wywodu podkreśla ona, że *Tomb Raider* stanowiła ważny punkt zwrotny w dotychczasowym przedstawianiu roli kobiety w grach wideo⁴⁰. W poprzednich tytułach tego samego gatunku brakowało silnej i niezależnej figury żeńskiej. Kobiety zazwyczaj wspierały bohatera męskiego; pod tym względem Lara była wyczekaną nowością dla doświadczonych graczy, jak zauważa Kennedy. Larę Croft opisuje jako bohaterkę akcji, która wkracza do gatunku zdominowanego przez mężczyzn. Nie jest ona przecież typową księżniczką na ziarnku grochu, ale silną postacią, odpowiedniczką Indiany Jonesa, który „z bronią u boku

Gender Role Subversion and Production in the Game Patch, <https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/002409401750286976> (dostęp: 20.08.2019).

38 *Ibidem*.

39 B. Richard, J. Zaremba, *Gaming with Grrls...*, s. 285.

40 H.W. Kennedy, *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*, „Game Studies” 2002, vol. 2 (2), <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy> (dostęp: 15.06.2016).

przemierza pełne niebezpieczeństw pustkowia⁴¹. Larę można także postrzegać jako *femme fatale*, czynny, lecz wysoce nacechowany erotycznie obiekt męskiego pożądania, lub interpretować w świetle teorii queer – męski gracz musi przecież przekroczyć granicę płci i utożsamić się z postacią żeńską.

Chociaż Kennedy analizuje bohaterkę *Tomb Raider* na wielu płaszczyznach, ostatecznie wysnuwa wnioski, do których doszli także wspomniani już wcześniej badacze:

Powinniśmy zachęcać do produkcji większej różnorodności reprezentacji kobiecości niż te obecnie oferowane przez przemysł oraz stymulować powstawanie innowacyjnych i alternatywnych wizerunków mężczyzn i kobiet, wykraczających poza stereotypy⁴².

Być może główny nurt przemysłu gier wideo powinien zacząć edukować swoich konsumentów i stawiać przed nimi wyzwania, także w zakresie przekraczania stereotypów płciowych, aby przeciwdziałać skrajnej dyskryminacji i seksizmowi unaocznionych m.in. przez tzw. aferę Gamergate rozpętaną w 2014 roku.

Postać sterowana przez sztuczną inteligencję

Oprócz postaci grywalnych istnieją także takie, którymi gracz nie może sterować w sposób bezpośredni. Świat gry może być wypełniony postaciami niegrywalnymi, które reagują na poczynania gracza i z tego powodu bardzo często przypisuje się im sprawczość oraz intencjonalność⁴³. Ponieważ jednak nie każda postać niegry-

⁴¹ *Ibidem*.

⁴² *Ibidem*.

⁴³ J. Parsler, *The non-player agent in computer role-player games*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2010, vol. 2 (2), s. 136–137.

walna reaguje na działania gracza, Parsler wprowadza termin „niegrywalnych agentów” (NPA – *non-player agents*), które przejawiają pewien poziom intencjonalności. Omawia także problem sprawczości w odniesieniu do postaci NPA oraz wprowadza podział na sprawczość postrzeganą (*perceived*), nabytą (*attributed*) oraz sprawczość z drugiej ręki (*second-hand*). Dwie pierwsze kategorie opisują sprawczość będącą następstwem interakcji, w które gracz wchodzi z postaciami NPA. W drugim przypadku sprawczość postaci jest pojmowana jako atrybut przypisany jej przez projektanta gry.

Poza podziałem na postaci NPC i NPA istnieje wiele innych typologii uwzględniających problem sprawczości. Egenfeldt-Nielsen, Smith oraz Tosca wprowadzili podział, biorąc pod uwagę poziom możliwej interakcji gracza z postacią. Swoją taksonomię rozwinęli w oparciu o cztery rodzaje postaci: sceniczne (*stage*), funkcjonalne (*functional*), epizodyczne (*cast*) oraz grywalne (*player*)⁴⁴. Postaci sceniczne, podobnie jak NPC, są częścią dekoracji i nie można budować z nimi żadnej relacji. Funkcjonalne z kolei działają podobnie do postaci NPA i pełnią bardzo ogólne funkcje w świecie gry. Można na przykład nawiązać z nimi dialog lub je zaatakować (patrz *GTA IV*, *Fallout 3*). Postaciom epizodycznym przypisane są konkretne funkcje, ściśle związane z rozwojem fabuły. Mogą one odpowiadać tylko za wymianę dóbr materialnych z postacią grywalną i nie muszą pełnić bardziej złożonej roli. Natomiast zadania postaci funkcjonalnych i epizodycznych mogą się przenikać. Z tego powodu powyższa kategoryzacja może nastroczać problemy. Czwarta kategoria odnosi się do postaci grywalnych, których czynności są kontrolowane przez gracza.

Kolejna, nieco starsza kategoryzacja zaproponowana przez Marka J.P. Wolfa również dzieli postaci ze względu na sprawowane przez nie funkcje. Listę otwierają postaci grywalne, które stanowią „substytut grającej jednostki ludzkiej w diegetycznym świecie gry, a ich

44 *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, eds. S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide-Smith, S. Pajares Tosca, Routledge, New York–London 2008, s. 178–179.

zadaniem jest wygrywanie, przegrywanie oraz zdobywanie punktów⁴⁵. Następnie Wolf analizuje postaci PC kontrolowane przez komputer (obecne w niektórych grach typu *multiplayer*, gdzie skrypty sztucznej inteligencji mogą przejmować kontrolę nad postaciami w imieniu gracza) oraz incydentalne – podobne do funkcjonalnych – którym przypisane są zadania narracyjne i wpływające na rozwój fabuły. Trzecia kategoria obejmuje postaci neutralne, które można porównać do opisanych powyżej postaci scenicznych, obecnych w tle i budujących nastrój świata gry.

Model piwołu (*Pivot Player Character Model*) – formalny model badania postaci grywalnej w grach fabularnych, traktujący postać jako punkt przecięcia się różnych elementów świata gry. Składa się z pięciu zasadniczych elementów postaci gracza, postaci niegrywalnych, rekwizytów i wyposażenia, interfejsu i sprawczości. Postać gracza stanowi centralny punkt modelu, zaś pozostałe jego elementy funkcjonują wokół niego i analizowane są z jego perspektywy. Postać gracza składa się z dwóch warstw, samego gracza oraz sterowanej postaci. O ile gracz przynależy do przestrzeni rozgrywki, znajdującej się poza samą grą, postać funkcjonuje w obrębie tej ostatniej. Kiedy gracz przyjmuje tożsamość postaci, postrzega świat gry jej oczami i staje się integralną częścią gry*.

* Pełna analiza w oparciu o omówiony model teoretyczny została przeprowadzona w pracy doktorskiej *Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player Character Research in Offline Role-Playing Games* oraz w artykule *Pivoting the Player: A Framework for Player Character Research in Offline Computer Role-playing Games*.

45 J.P.M. Wolf, *The Medium of the Video Game*, University of Texas, Press Austin, TX 2002, s. 98.

Kwestia sprawczości oraz emancypacji gracza została także omówiona przez Lankoskiego. Badał on relację pomiędzy graczem a projektantem gry, który wytycza cele, przygotowuje skrypty, określa zakres czynności oraz odpowiada za tworzenie atrybutów, z których gracz formuje następnie swoją postać. Dlatego, jak argumentuje T.L. Taylor, analizując postać, warto zapoznać się ze specyfiką mechanizmów, które wpływają na świat gry, zanim jeszcze gracz wejdzie z nim w interakcję⁴⁶.

U T.L. Taylor kwestie związane z projektowaniem prowadzą do dyskusji nad tożsamością *online* oraz ucieleśnieniem *awatarów* w wirtualnych światach i grach typu MMO (*massive multiplayer online*). Taylor zadaje następujące pytanie: „Jak to możliwe, że projektanci mający ambitne, często utopijne wizje świata pełnego różnorodności, ostatecznie dostarczają produkt, który tak dalece ogranicza tożsamość cielesną postaci?”⁴⁷. Powyższą sytuację Taylor tłumaczy decyzjami natury organizacyjnej i ekonomicznej. Zwraca także uwagę na fundamentalną rolę projektantów i programistów w kształtowaniu wirtualnych przestrzeni.

Należy także zauważyć, że przesunięcie punktu ciężkości z postaci grywalnych na NPC (w zależności od stosowanej terminologii: „niegrywalnych agentów”, postaci „funkcjonalnych” czy kontrolowanych przez komputer postaci „incydentalnych”) lub na postaci samogrywalne wymaga zakwestionowania *stricte* antropocentrycznej perspektywy badawczej, zgodnie z którą to gracz i ucieleśniona przez niego postać są centralnymi elementami gry. Pomocna tutaj może okazać się teoria aktora-sieci (ANT, *actor-network theory*) Bruno Latoura, mająca od lat zastosowanie w naukach społecznych, lub tzw. nowy materializm, podejmujący m.in. kwestie aktywności i sprawczości szeroko pojętej materii. Takie spojrzenie pozwala przeformułować rolę gracza, zagadnienie sprawczości, aktywności i interaktywności oraz zadać na nowo pytanie, czym jest postać w grach wideo.

46 T.L. Taylor, *Intentional Bodies: Virtual Environment and the Designers that Shape Them*, „International Journal of Engineering Education” 2003, vol. 19 (1), s. 25.

47 *Ibidem*, s. 26.

Wnioski

Opracowując typologię postaci oraz modeli ich tworzenia, Egenfeldt-Nielsen, Smith i Tosca stwierdzili, że niewielu badaczy zajmowało się do tej pory postaciami w grach, mimo iż tego typu badania mają bogatą tradycję w literaturoznawstwie⁴⁸. Jak się okazuje, powyższe stwierdzenie odbiega nieco od prawdy. Postaci w grach wideo były i wciąż są analizowane z wielu perspektyw, czego dowodzi niniejszy rozdział. Ze względu na multimodalność gier, ważne jest, aby zarysować interdyscyplinarność perspektyw badawczych, czerpiąc np. z filmoznawstwa i literaturoznawstwa (studiując warstwę opisową postaci) czy teatrologii, przydatnej w rozumieniu konstrukcji ucieleśnionej postaci i różnic między postacią potencjalną a jej realizacją podczas rozgrywki. Bardzo pomocne może okazać się też zaplecze medioznawcze, koncentrujące się na specyfice cyfrowego medium sieciowego, które przyczynia się do budowania złożonych postaci w rozmaitych gatunkach gier. Na przykład rozwój algorytmów wpływa na wiarygodność prowadzenia konwersacji z postaciami niegrywalnymi, a technologia animacji pozwala na coraz bardziej realistyczne i zróżnicowane przedstawienie ruchu, a co za tym idzie – unaocznianie indywidualnego charakteru postaci np. poprzez przypisany jej unikalny chód. Z kolei baczne obserwowanie coraz to nowych gatunków, takich jak gry *idle*, pozwala na nieustanne kwestionowanie definicji i dotychczasowych teorii.

Należy zauważyć, że przemysłane narzędzia teoretyczne mogą nie tylko wpłynąć na projektantów gier, ale mają też możliwość uczynienia z graczy konsumentów bardziej wymagających i świadomych kulturowo. Z czasem proces tworzenia postaci w grach może stać się mniej stereotypowy i bardziej kreatywny, odbiegając od wyświechtanej normy dominującej w danym gatunku. Żeby jednak gry mogły przekształcić się w ciekawsze formy, zarówno ich twórcy, jak

⁴⁸ *Understanding Video Games...*, s. 179.

i odbiorcy powinni tworzyć i grać ze świadomością istnienia powtarzalnych schematów. Tylko wtedy istnieje szansa na przewrotność widoczną w takich tytułach jak na przykład *The Stanley Parable*, *The Beginner's Guide* czy automatyczna gra *idle* – *Progress Quest*.

Bibliografia

- Aarseth E., *Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation*, [w:] *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, New York, MA 2004.
- Adams E., A. Rollings, *Fundamentals of Game Design*, Pearson Prentice Hall, New Jersey 2007.
- Apter E., *Technics of the Subject: The Avatar Drive*, „Postmodern Culture”, vol. 18 (2), <http://www.pomoculture.org/2013/09/05/technics-of-the-subject-the-avatar-drive/>.
- Atkins B., *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, Manchester University Press, Manchester 2003.
- Boellstorff T., *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, Princeton, NJ 2008.
- Bryce J., J. Rutter, *Gendered Gaming in Gendered Space*, [w:] *Handbook of Computer Game Studies*, eds. J. Raessens, J.H. Goldstein, The MIT Press, Cambridge, MA 2005.
- Campbell J., *The Hero with a Thousand Faces*, Fontana Press, London 1993.
- Carr D., *Playing with Lara*, [w:] *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, eds. G. King, T. Krzywinska, Wallflower Press, London 2002.
- Doyle D., *The Body of the Avatar: Rethinking the Mind-Body Relationship in Virtual Worlds*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2009, vol. 1 (2), s. 131–141.
- Ensslin A., *Respiratory Narrative: Multimodality and Cybernetic Corporeality in Physio-Cyertext*, [w:] *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, ed. R. Page, Routledge, New York–London 2009.
- Eskelinen M., *The Gaming Situation*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2011, vol. 1 (1), <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen> (dostęp: 13.04.2016).

- Fizek S., *Od Pac Mana do Lary Croft. Jak badać postać w grach wideo?*, „Kultura i Historia” 2015, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/5470> (dostęp: 17.06.2016).
- Fizek S., *Pivoting the Player: A Framework for Player Character Research in Offline Computer Role-playing Games*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2014, vol. 6 (3), s. 215–234.
- Fizek S., *Pivoting the Player. A Methodological Toolkit for Player-Character Research in Offline Role-Playing Games*, praca doktorska, Bangor University 2012.
- Fizek S., M. Wasilewska, *Embodiment and Gender Identity in Virtual Worlds: Reconfiguring our ‘Volatile Bodies’*, [w:] *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*, eds. A. Ensslin, E. Muse, Routledge, New York–London 2011.
- Frasca G., 2001, *Rethinking Agency and Immersion: Videogames as a Means of Consciousness-raising*, <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf> (dostęp: 11.05.2016).
- From Barbie to Mortal Kombat*, eds. J. Cassell, H. Jenkins, The MIT Press, New York–London 1999.
- Game Cultures: Computer Games as New Media*, eds. J. Dovey, H.W. Kennedy, Open University Press, Berkshire 2006.
- Graner Ray S., *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*, Charles River Media, Hingham, MA 2004.
- Haraway D., *A Cyborg Manifesto. Science, Technology and Socialist-feminism in the Late Twentieth Century*, [w:] *The Cybercultures Reader*, eds. D. Bell, B.M. Kennedy, Routledge, London–New York 1984.
- Howard J., *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, AK Peters, Wellesley, MA 2008.
- Kennedy H.W., *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*, „Game Studies” 2002, vol. 2 (2), <http://www.game-studies.org/0202/kennedy> (dostęp: 15.06.2016).
- Lankoski P., *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*, publikacja konferencyjna DiGRA Level Up 2003, http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Level%20Up%20Conference%20Proceedings (dostęp: 11.05.2016).

- Lehdonvirta V., *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*, „Game Studies: the International Journal of Computer Game Research” 2010, vol. 1 (1), <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta> (dostęp: 11.05.2016).
- Morie J.F., *Performing in (Virtual) Spaces: Embodiment and Being in Virtual Environments*, „International Journal of Performance Arts and Digital Media” 2007, vol. 3 (2, 3), s. 123–138.
- Newman J., *The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationship in Videogames*, „Game Studies: The International Journal of Computer Game Research” 2002, vol. 2 (1), <http://www.gamestudies.org/0102/newman> (dostęp: 13.04.2016).
- Nitsche M., *Video Game Spaces*. Cambridge, MA: The MIT Press 2008.
- Novak J., M. Krawczyk, *Game Development Essentials: Game Story and Character Development*, Delmar Cengage Learning, Clifton Park, NY 2005.
- Parsler J., *The non-player agent in computer role-player games*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2010, vol. 2 (2), s. 135–143.
- Perlin K., *Can There Be a Form between a Game and a Story?*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. N. Wadrip-Fruin, P. Harrigan, The MIT Press, London–New York 2004.
- Pisarski M., D. Sikora, *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, <http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/pisarsikora.pdf> (dostęp: 11.05.2016).
- Rehak B., *Mapping the Bit Girl: Lara Croft and New Media Fandom*, „Information, Communication and Society” 2003, vol. 6 (4), s. 477–496.
- Richard B., J. Zaremba, *Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games*, [w:] *Handbook of Computer Game Studies*, eds. J. Raessens, J. Goldstein, The MIT Press, Cambridge, MA 2005.
- Rubenstein A., *Idealising Fantasy Bodies*, „Iris Gaming Network” 2007, <http://theirisnetwork.org/2007/05/26/idealizing-fantasy-bodies> (dostęp: 16.05.2016).
- Schleiner A.M., *Does Lara Croft Ware Fake Polygons: Gender Analysis of the '1st person shooter/adventure game with female heroine' and Gender Role Subversion and Production in the Game Patch*, <https://www.mit-pressjournals.org/doi/pdf/10.1162/002409401750286976> (dostęp: 20.08.2019).

- Schmieder Ch., *World of Maskcraft vs. World of Queercraft? Communication, Sex and Gender in the Online Role-Playing Game World of Warcraft*, „Journal of Gaming and Virtual Worlds” 2009, vol. 1 (1), s. 5–21.
- Taylor T.L., *Intentional Bodies: Virtual Environment and the Designers that Shape Them*, „International Journal of Engineering Education” 2003, vol. 19 (1), s. 25–34.
- Taylor T.L., *Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds*, [w:] *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, ed. R. Schroeder, Springer-Verlag, London 2002.
- Taylor T.L., *Play between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge, MA: 2006.
- Turkle S., *Cyberspace and Identity Source*, „Contemporary Sociology” 1999, vol. 28 (6), s. 643–648.
- Turkle S., *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995.
- Turkle S., *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Simon & Schuster, New York, 1984.
- Ubersfeld A., *Reading Theatre I*, University of Toronto Press, Toronto 1999.
- Understanding Video Games: The Essential Introduction*, eds. S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide-Smith, S. Pajares Tosca, Routledge, New York–London 2008.
- Wolf J.P.M., *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin, TX 2002.
- Zagal J., *Towards an Ontological Language for Game Analysis*, publikacja konferencyjna Changing Views: Worlds in Play: Digital Games Research Conference, Vancouver, USA 2005, <http://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/zagal-digra2005.pdf> (dostęp: 16.07.2016).