

MICHAŁ WIERZBICKI

SPORTY WIRTUALNE JAKO FORMA ZNIESIENIA GRANIC PŁCIOWYCH

ABSTRACT. Wierzbicki Michał, *Sporty wirtualne jako forma zniesienia granic płciowych* [Virtual sports as a way of abolishing gender boundaries] edited by H. Jakubowska – „Człowiek i Społeczeństwo”, vol. XXXVI, iss. 1, Poznań 2013, pp. 159-170. Adam Mickiewicz University Press. ISBN 978-83-232-2671-0. ISSN 0239-3271.

The article, based largely on own research and experience, describes the subject of the gender division within real life sport activities and indicates that console/computer games could be a tool than can overcome gender boundaries. The first part of article presents the characteristics of virtual sports and the presence of women in this men's world. In the further part, barriers which makes difficult elimination of gender boundaries in virtual sports are indicated. In last part, author tries to find the answer for the question whether the perception of gender boundaries in the virtual world and the possibility of their removal may affect the boundaries of gender in the "real" sport.

Michał Wierzbicki, absolwent socjologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, autor bloga *Graczem od dziecka*¹

WSTĘP

Rywalizacja w sporcie jest podzielona ze względu na płeć. Nie istnieją damsko-męskie drużyny piłkarskie, kobiety nie walczą przeciwko mężczyznom w boksie, w biegach są odrębne kategorie dla kobiet i mężczyzn. Najczęściej przytaczanym argumentem na korzyść tego podziału jest odmienna budowa ciała kobiecego i męskiego będąca przeszkodą w stworzeniu równych szans sportowcom. Nie jest przedmiotem tego artykułu ukazanie, ile w tym stwierdzeniu jest prawdy. Chciałbym jednak zwrócić uwagę, że w wyniku tego podziału kobiety tracą na płaszczyźnie komercjalizacji uprawianego przez nie sportu. Istnieje zaledwie kilka dyscyplin, w których kobiety są traktowane przez media z większą uwagą niż mężczyźni (na

¹ <http://graczem-od-dziecka.blogspot.com/>

przykład pływania synchronicznego, balet). Komercjalizacja danej dyscypliny sportowej jest istotna, ponieważ przez wpływy z transmisji telewizyjnych jest ona w stanie przyciągnąć uwagę sponsorów, a tym samym zwiększyć dofinansowanie sportów.

Gry wideo (konsolowe/komputerowe) są narzędziem, dzięki któremu pojawia się szansa na zniwelowanie granic płciowych w sporcie. Dzięki grom możemy przenieść swoje „ja” w świat rzeczywistości wirtualnej, w której zostają zniesione granice płciowe. W świecie gry wcielamy się w rolę postaci (awatara) narzuconej nam przez jej twórców lub też kreując własną postać, nadając jej płeć, warunki fizyczne, umiejętności (zależne od rodzaju gry) czy cechy charakteru. Dostajemy narzędzie, dzięki któremu nie musimy się martwić o własną osobę pod względem fizycznym. Jesteśmy w stanie zmierzyć się w wirtualnym pojedynku na śmierć i życie, wziąć udział w cyfrowej wojnie czy też wejść na najwyższy wodospad i oddać skok do zbiornika wypełnionego wodą. Przy żadnej z wymienionych czynności nie wyrządzimy sobie krzywdy cielesnej (przynajmniej obecnie).

W przedstawionym ujęciu pojawia się szansa dla kobiet na równą rywalizację z mężczyznami. W swojej pracy chciałbym przytoczyć przykłady takiej rywalizacji i pokazać, w jaki sposób w grach, które błędnie mogą być kojarzone wyłącznie z mężczyznami, radzą sobie kobiety.

1. KRÓTKA HISTORIA POWSTANIA SPORTÓW WIRTUALNYCH

Cyfrowym odpowiednikiem zawodów sportowych odbywających się w tzw. realu są sporty wirtualne (znane również jako sporty elektroniczne). Charakterystyczną cechą zawodów wirtualnych jest ich powszechność. Sportowcem biorącym udział w zawodach może być każdy właściciel konsoli do gier lub komputera osobistego². Niezbędne jest również posiadanie konkretnej gry, z wykorzystaniem której są organizowane zawody.

Do roku 1998, kiedy miała swoją premierę konsola Dreamcast, zawody wykorzystujące konsole do gier odbywały się wyłącznie przy użyciu trybu wieloosobowego offline - bez dostępu do sieci. Zawodnicy (będę ich dalej nazywał zamiennie graczami) spotykali się w jednym dniu, w danym miejscu, o konkretnej godzinie, aby wziąć udział w zawodach. Rywalizowali formułą nazywaną przeze mnie „face to face” (siedząc obok siebie, korzystając z tej samej konsoli). Turniej trwał zazwyczaj jeden dzień, w wyjątko-

² Obecnie pomijam wszelkiego rodzaju tablety i telefony związane z grami, na których nie są organizowane zawody wirtualne.

wych przypadkach był organizowany turniej dwudniowy (w drugim dniu najczęściej przeprowadzane były finały). Do najpopularniejszych zawodów w naszym kraju zaliczyć można turnieje organizowane w grze *Pro Evolution Soccer* (gatunek – piłka nożna) rozgrywanych na konsoli PlayStation 2, a także turnieje w serie *Tekken* i *Soul Calibur* (obie z gatunku bijatyk) rozgrywane również na wyżej wymienionej konsoli.

W przypadku komputerów osobistych sposób rozgrywki wieloosobowej wyglądał nieco inaczej. Od samego początku wprowadzenia na rynek gier wykorzystujących grafikę 3D istniała możliwość rywalizacji przy wykorzystaniu połączeń LAN (komputery połączone w jedną sieć).

Przełom nastąpił po wprowadzeniu do gier trybu wieloosobowego – online. Dzięki wykorzystaniu sieci bezprzewodowej możliwe było rywalizowanie między graczami oddalonymi od siebie o setki kilometrów. Gracze z Japonii mogli rywalizować z graczami mieszkającymi w Stanach Zjednoczonych. Do pierwszych najpopularniejszych gier wykorzystujących sieć bezprzewodową należały pozycje *Quake III Arena* oraz *Counter-Strike* (modyfikacja gry *Half-Life 2* – obie produkcje z gatunku strzelanin).

Dzisiaj oba tryby wieloosobowe (offline i online) mają swoich zwolenników. Jednak widoczne tendencje naszego rynku wskazują na coraz większy wzrost popularności turniejów organizowanych w trybie online. Popularność portali internetowych, takich jak esports.pl³ (w Polsce) czy ESL⁴ (w Polsce i na świecie), jasno wskazuje, w jakim kierunku najprawdopodobniej będą się rozwijały dalsze ścieżki sportów wirtualnych. Potwierdzeniem tych słów jest aktualna charakterystyka turniejów organizowanych lokalnie – offline, które coraz częściej stanowią jedynie formę marketingowego dodatku do promocji gry, odbywającego się zazwyczaj wyłącznie w czasie zbliżonym do premiery konkretnego tytułu. Jako miłośnik turniejów wirtualnych, zauważam coraz mniejsze zainteresowanie tego typu wydarzeniami wśród graczy zawodowców (osób regularnie przygotowujących się i startujących w zawodach opartych na ich ulubionej grze-dyscyplinie). Obecne turnieje częściej skupiają graczy okazjonalnych, którzy pojawiają się na przykład z powodu organizacji danego wydarzenia w ich rodzinnym mieście. Z pewnością przydatna byłaby głębsza analiza owego spadku zainteresowania turniejami offline, chociażby na podstawie przeprowadzonych badań. Dla mnie, jako socjologa, jest to ciekawy punkt do przyszłościowej analizy.

³ <http://www.esports.pl/>

⁴ Skrót od: Electronic Sports League; <http://www.esl.eu/pl/>.

Przedstawienie owego zarysu historycznego sportów wirtualnych było konieczne, by móc uchwycić specyficzny poziom dostępności owych zawodów i ich ogólną powszechność. Gracz sportowiec w grach konsolowych/komputerowych nie musi mieć tężyzny fizycznej, ogromnej siły czy muskulatury (nie oznacza to, że gracze takiej sylwetki nie posiadają). Ponadto nie musi wyjeżdżać na zgrupowania swojego zespołu ani mieć osobistego trenera czy też opieki menadżerskiej. Gracz jest i trenerem, i menadżerem dla samego siebie – zamiast wyjazdów na zgrupowania może trenować swoją dyscyplinę, pozostając w domu. Obecnie podczas korzystania z gier bardziej cenne okazują się zdolności manualne, refleks oraz umiejętność szybkiego odnalezienia się w mechanice danej gry. Gracze zawodowcy muszą być również przygotowani na wzmożony wysiłek psychiczny. Powinni uzbroić się w ogromną ilość wolnego czasu, być odporni na stres, mieć stalowe nerwy, być cierpliwymi, a także mieć dobrą pamięć (uczenie się skomplikowanych sekwencji ciosów w grach z gatunku bijatyk). Wyjątek stanowią gry, które wykorzystują kontrolery ruchowe. Jednak obecnie zawody tego typu nie są organizowane.

Owa uniwersalność gier stanowi o jej specyfice. W świecie zdominowanym przez sporty podzielone ze względu na płeć wyłania się interesujące narzędzie, które jest w stanie zniwelować bariery płciowe w sporcie.

2. SPORTY WIRTUALNE - SZANSE I MOŻLIWOŚCI ZNIESIENIA GRANIC PŁCIOWYCH

W sporcie realnym zawody są organizowane z podziałem na płeć – pod uwagę bierze się różnice warunków fizycznych kobiet i mężczyzn. Różnice te w naturalny sposób wpływają na siłę i szybkość sportowców, co ma ogromne przełożenie na finalne osiągnięcia. W grze wirtualnej podział ten zostaje zniesiony. Gracz (zawodnik) wciela się we wspomnianego wcześniej awatara – postać wirtualną, którą steruje. Dzięki temu kobieta i mężczyzna przenoszą się w rzeczywistość wirtualną, w której mogą rywalizować jak równy z równym i mają identyczne szanse. Nie ma znaczenia siła gracza czy jego postura. Najważniejsza jest umiejętność operowania kontrolowanym awatarem.

Drugim istotnym czynnikiem umożliwiającym przedstawicielom obojga płci rywalizację między sobą jest brak jakichkolwiek organizacji narzucających podział płciowy. Idąc dalej, na zawodach elektronicznych nie ma również podziału ze względu na wiek osób grających. Osobiście spotkałem się z wieloma przypadkami, kiedy osoba niepełnoletnia rywalizowała z osobą

doroślą. Widziałem również sytuacje, w których kobiety były w pewnym sensie wyróżniane za udział w turniejach. Owa gratyfikacja z jednej strony mogła wskazać na podkreślenie pewnej umownej granicy płciowej w zawodach wirtualnych, natomiast z drugiej – była sposobem mobilizowania kobiet do udziału w następnych rozgrywkach.

Biorąc pod uwagę powyższe przykłady, mamy zarys obrazu, w którym kobiety mogą bez większych przeszkód rywalizować z mężczyznami. Dodatkowym interesującym aspektem jest możliwość współzawodnictwa z mężczyznami w jednym zespole, co jest zjawiskiem bardzo rzadkim w sporcie realnym. Na palcach jednej ręki można zliczyć sporty, w których kobieta i mężczyzna ze sobą współzawodniczą. Natomiast w świecie wirtualnym już obecnie mają miejsce drużyny „mieszane”. Przykłady udziału kobiet w drużynach „męskich” przytoczę w dalszej części artykułu.

3. NAJPOPULARNIEJSZE SPORTY „REALNE” I WIRTUALNE

Kolejną interesującą specyfiką sportów wirtualnych jest podział na gatunki (w moim artykule swoisty odpowiednik dyscyplin sportowych). W sporcie „realnym” możemy wyróżnić piłkę nożną, siatkówkę, lekkoatletykę i sztuki walki, jako jedne z najczęściej uprawianych sportów. Natomiast w przypadku gier wideo podział ten jest zdecydowanie inny. Pojawia się tu problem wynikający z uogólnienia gatunku gier sportowych, w konsekwencji czego na przykład piłka nożna, siatkówka czy lekkoatletyka są traktowane jako jeden gatunek – gry sportowe.

W marcu 2012 roku przeprowadziłem badanie, w którym wzięło udział 946 graczy konsolowych z Polski, udzielających się na forach internetowych związanych z grami⁵. Zapytałem moich respondentów między innymi o ulubiony gatunek gier. Spośród przygotowanej kafeterii odpowiedzi można było wybrać dowolną liczbę ulubionych gatunków gier. Na gry sportowe, w przedstawionym wyżej rozumieniu, wskazało 25% badanych. Najpopularniejszym gatunkiem gier okazały się gry akcji (66%) i strzelaniny (61%)⁶. Drugi z wymienionych gatunków jest również dominującą i najpopularniejszą dyscypliną turniejową. Zaraz po nich znajdują się gry o tema-

⁵ Badanie przeprowadziłem za pomocą ankiety internetowej, którą opublikowałem na 26 polskich forach o tematyce gier konsolowych. Ankieta była dostępna w Internecie przez tydzień i została wypełniona przez 946 osób.

⁶ M. Wierzbicki, *Profil polskiego gracza konsolowego – wyniki ankiety*, 2012, <http://graczem-od-dziecka.blogspot.com/2012/03/profil-polskiego-gracza-konsolowego.html> [dostęp: 28.05.2012].

tyce piłki nożnej oraz bijatyk. Ze względu na popularność poszczególnych gatunków swoją analizę rozpocznę od gier w kategorii strzelanin.

4. CHWYĆ KARABIN W DŁOŃ I WYRUSZ, BY WALCZYĆ! - KRÓTKI OPIS KOBIET GRAJĄCYCH W GRY Z GATUNKU STRZELANIN

Ponad rok temu na Oficjalnym Forum PlayStation utworzyłem klan o nazwie OFPS⁷ dla osób grających w *Killzone 3* (gatunek strzelanin), w celu umożliwienia sobie oraz innym polskim użytkownikom forum wspólnego grania przez Internet. Z biegiem czasu owa inicjatywa spotkała się z bardzo dużym zainteresowaniem. Do dzisiaj liczba członków klanu wielokrotnie sięgała stu, co zmuszało do konieczności usuwania nieaktywnych użytkowników⁸.

W klanie pojawiły się elementy hierarchii – wyłonili się dowódcy, stratedzy oraz osoby czynnie zaangażowane w rozwój klanu. Wśród osób będących w klanie pojawiły się również kobiety. Co ciekawe, pomimo militarnego charakteru gry, zostały one bez przeszkód zaakceptowane przez tzw. „starą gwardię graczy”⁹ i, wbrew stereotypom, były odbierane z szacunkiem i należytą powagą.

W grze *Killzone 3*, w trybie wieloosobowym, występuje 5 klas specjalizacji na polu walki: inżynier, taktyk, medyk, infiltrator oraz strzelec wyborowy. Jedna z kobiet okazała się specjalistką w klasie medyków. Była na tyle dobrym graczem, że gdy ośmioosobowy oddział¹⁰ w danej potyczce potrzebował medyków, ją wybierał w pierwszej kolejności.

Druga kobieta w klanie pełniła rolę taktyka. Ta rola była jedną z najbardziej odpowiedzialnych klas postaci, ponieważ umożliwia odblokowywanie punktów *respawn*¹¹. W późniejszym czasie przyznano jej miano jednego z dowódców. Pojawił się jednak podział na osoby podporządkowujące się jej rozkazom (większa część „starej gwardii”) oraz osoby bagatelizujące jej status (zazwyczaj byli to nowi gracze). Na jej przykładzie wyłania się również pewna

⁷ Skrót od: „Oficjalne Forum PlayStation”.

⁸ Dane z 28 maja 2012 roku.

⁹ Gracze będący w klanie od samego początku.

¹⁰ W grze *Killzone 3* w jednym oddziale może znaleźć się do 8 graczy, natomiast w jednej frakcji (drużynie) – do 12 graczy.

¹¹ Strategiczny punkt na mapie, w którym gracz odradza się na początku rozgrywki lub po śmierci swojego awatara. Od zdobytych i utrzymywanych punktów *respawn* w grze *Killzone 3* często zależał ostateczny wynik rozgrywki. Bez nich bardzo ciężko było wygrywać misje.

specyfika osób grających. Otóż, wielu graczy-mężczyzn cechuje się swego rodzaju dystansem wobec grającej płci przeciwnej. Być może jest to spowodowane różnicą osiągnięć sportowych pomiędzy obiema płciami w kategorii danego sportu. Mężczyźni dalej twierdzą, że nawet w rzeczywistości wirtualnej będą osiągać lepsze ogólne wyniki w danej grze (zawodach) niż kobiety. Co jednak istotne, swój profil PSN¹² zawodniczka dzieliła ze swoim partnerem. Dochodziło do sytuacji, w której wymieniali się podczas grania i bez włączonego zestawu słuchawkowego oddział nie był w stanie wskazać jednoznacznie, kto obecnie kieruje grą. Jej grę określiłbym mianem „gry zawodowej”. Potrafiła dowodzić oddziałem, przejmować strategiczne cele, szczyliła się wysoką celnością i nieraz była wyżej w podsumowującym każdą bitwę rankingu niż inni koledzy z klanu.

Kobiety w omawianej grze wojennej zapisały się w świadomości reszty klanowiczów bardzo pozytywnie ze względu na swoje umiejętności (określane przeze mnie jako obycie z grą). Jedna z nich gra do dzisiaj w klanie OFPS, jednak wraz z częścią użytkowników już w innej grze – *Battlefield 3* (gatunek strzelanin)¹³.

5. PIŁKA NOŻNA OCZAMI KOBIETY - SZERSZA PERSPEKTYWA?

Zanim zdecydowałem się na utworzenie klanu OFPS w grze *Killzone 3*, miałem okazję zainicjować powstanie reprezentacji Polski OFPS w grze *FIFA* (piłka nożna). Przez okres dwóch lat w składzie drużyny byli sami mężczyźni, natomiast w 2012 roku do naszej kadry dołączyła kobieta. Od początku istnienia reprezentacji pełniłem funkcję kapitana zespołu oraz głównego stratega. Zaskoczeniem była dla mnie konstruktywna krytyka ze strony nowej zawodniczki, na jaką pozwoliła sobie po zagraniu z nami pierwszego meczu. Zwróciła uwagę na zauważalny brak zaufania w grze względem innych osób z naszego zespołu, zbyt duży nacisk kładziony na indywidualność poszczególnych osób oraz częste, zbyt szablonowe zagrania. Wcześniej żadna nowa osoba (byli to sami mężczyźni) nie odważyła się w taki sposób przedstawić swojego zdania po rozegraniu pierwszej wspólnej rozgrywki. W grze samej zawodniczki były widoczne jeszcze pewne braki techniczne (obycie z grą) w stosunku do reszty drużyny, jednak było to dla mnie zrozumiałe, zważywszy na fakt częstszego rozgrywania ze sobą meczów przez mężczyzn. W jej stylu gry dało się natomiast zauważyć chęć

¹² Internetowy profil gracza wykorzystywany między innymi do korzystania z gier wieloosobowych w trybie online.

¹³ Dane z 28 maja 2012 roku.

współpracy, udokumentowaną częstymi próbami konstruowania akcji, co z kolei rzadziej czynili mężczyźni.

Nasza reprezentantka wzięła udział w organizowanych wspólnych zawodach LOFPS¹⁴. Była to druga edycja turnieju. Na 15 użytkowników, którzy wzięli udział w lidze i dotrwali do końca turnieju, zajęła 15. miejsce. Osiągnięty wynik składałbym jednak na karb, wspomnianych już wcześniej, pewnych braków w obyciu z grą. Ich wyeliminowanie jest niezbędne, by móc rywalizować z graczami zawodowcami. Istotne jest jednak to, że udało jej się pokonać kilku graczy z wyższych miejsc w końcowej tabeli, a mecze przeciwko niej były w większości określane mianem tych „trudniejszych”¹⁵.

Muszę jednak przyznać, że kobiet w grach piłkarskich nie spotkałem zbyt wiele. Być może powodem tego jest utrudniona weryfikacja płci, ponieważ w profilu gracza nie ma tego typu informacji. W tej sytuacji można jedynie wysłać do drugiej osoby wiadomość z pytaniem, co w świecie wirtualnym nie jest na ogół stosowane, gdyż płeć nie ma wpływu na rozgrywkę, a pytanie może zostać źle odebrane przez drugą osobę. Być może wielu kobietom w świecie wirtualnej piłki nożnej, zdominowanym przez mężczyzn, trudno jest zaprezentować swoje możliwości. Jednym z powodów mogą być stereotypy dotyczące wiedzy kobiet na temat piłki nożnej, a także obawa przed kompromitacją, która wpływa na rezygnację z udziału w takich rozgrywkach.

6. SPORTY WIRTUALNE FORMĄ ZNIESIENIA GRANIC PŁCIOWYCH? PRZESZKODY

Sport wirtualny, jak unaocznily powyższe opisy, daje możliwość zniesienia granic (podziału) płci, które istnieją w sporcie realnym. Przykłady rywalizacji kobiet w dziedzinie elektronicznego sportu można by mnożyć. Jednym z nich jest scena kobieca w grze *Counter-Strike*¹⁶. Kobiety pojawiały się również na turniejach w *Pro Evolution Soccer* oraz gier z gatunku bijatyk, chociaż – co warte ponownego podkreślenia – stanowiły pojedyncze przypadki w przeważającym gronie mężczyzn.

¹⁴ Skrót od: „Liga Oficjalnego Forum PlayStation”.

¹⁵ Opisowe relacje z meczów można przeczytać w tekście *LOFPS 2 – Wyniki meczów* znajdującym się na Oficjalnym Forum PlayStation, <http://www.community.eu.playstation.com/t5/FIFA/LOFPS-2-Wyniki-mecz%C3%B3w/m-p/15428415/message-uid/15428415#U15428415> [dostęp: 28.05.2012].

¹⁶ M. Wąż, *Counter-Strike nie tylko dla mężczyzn – wywiad*, 2007, <http://www.valhalla.pl/tekst154-Counter-Strike-nie-tylko-dla-mezczyzn.html> [dostęp: 28.05.2012].

Jednak obecnie istnieje kilka czynników, które mogą utrudniać zniesienie granic płci w wirtualnym sporcie. Przede wszystkim jest to liczba grających kobiet. Tutaj ponownie przytoczę rezultaty swoich badań. Jak pokazały wyniki ankiety, spośród 946 osób biorących udział w badaniu zaledwie 5% stanowiły kobiety¹⁷, przy czym należą one do grona osób czynnie udzielających się na forach związanych z grami. Moim zdaniem istnieje największe prawdopodobieństwo, że to właśnie z tej grupy wyłonią się gracze biorący udział w turniejach wirtualnych. Natomiast liczba kobiet w tej grupie jest na tyle mała, że obecnie „dwie kobiety w *Killzone 3*” oraz „jedna kobieta w *FIFA*” nie są w stanie przełamać dominacji mężczyzn w świecie sportów wirtualnych, dlatego ciągle pozostają one na marginesie (celowe uproszczenie). Jednak z drugiej strony ich zaangażowanie i umiejętności ukazują możliwości zniesienia podziału w wyniku dalszej popularyzacji wśród kobiet sportów wirtualnych. Być może kobietom potrzebna jest dodatkowa zachęta czy też wskazanie, że w świecie wirtualnym mają równe szanse w rywalizacji z mężczyznami. Z pewnością korzystna nie tylko dla kobiet, ale i dla mężczyzn, byłaby większa mediatyzacja wydarzeń sportowych odbywających się w świecie wirtualnym. Przydatne okazałyby się relacje z turniejów, kalendarz nadchodzących wydarzeń sportowych, nagłaśnianie wydarzeń wirtualnych (na przykład w szkołach), więcej turniejów ogólnopolskich (ze wskazaniem na turnieje o tytuł Mistrza Polski w danej grze) oraz międzynarodowych. Zainteresowanie mediów podnosi prestiż wszelkich zawodów i w jeszcze większym stopniu zachęca do próbowania swoich sił na arenie rywalizacji.

Drugą przeszkodą jest interfejs gry. W wymienionych przeze mnie tytułach gier nie występowały grywalne¹⁸ postacie kobiet. Nie wpływa to w sposób zdecydowany na zmianę wizerunku kobiety w grach, ponieważ w większości z nich osoby uczestniczące nie mają bezpośredniego wglądu w to, z osobą jakiej płci grają¹⁹. W niektórych grach co prawda pojawia się możliwość wyboru płci, ale zazwyczaj na ten element nie jest kładziony szczególnie duży nacisk. Przez to sam wybór płci nie wiąże się z wieloma różnicami w odbiorze postaci z gry przez osoby grające. W grze sieciowej

¹⁷ M. Wierzbicki, *Profil polskiego gracza konsolowego...*

¹⁸ Określenie „grywalne” wskazuje na możliwość kierowania postacią w grze. Celowo nie używam sformułowania „zmiany interfejsu gry” ze względu na ryzyko możliwości podtrzymywania stereotypów związanych z płcią (np. kolor różowy tła dla kobiet, kolor niebieski tła dla mężczyzn itp.).

¹⁹ Stwierdzenie płci drugiej osoby grającej w trybie online jest możliwe jedynie przy wykorzystaniu zestawu do komunikowania się – mikrofonu i słuchawek, ale niekiedy i to nie jest wystarczające, jeśli wziąć pod uwagę chociażby fakt, że nie każdy gracz musi korzystać z owego urządzenia.

DC Universe czy popularnej aplikacji społecznościowej, jaką jest *PlayStation Home*, dostępnej z poziomu konsoli PlayStation 3, istnieje możliwość stworzenia postaci zarówno płci żeńskiej, jak i męskiej. Dzięki możliwości wyboru płci mamy styczność ze zjawiskiem nazywanym przeze mnie „specyfiką płci wirtualnej”, czyli możliwością zmiany płci w sieci w każdej chwili. W wyniku tego mechanizmu powstaje wiele nieporozumień, gdyż istnieje grono mężczyzn, którzy przebijają swoje wirtualne postaci za kobiety. Jest ciekawym wątkiem do dalszych analiz, dlaczego mężczyźni w świecie wirtualnym lubią zmieniać swoją płeć.

Sposobem radzenia sobie z opisywanym zjawiskiem, podtrzymującym możliwość odróżnienia płci, byłaby aplikacja zainstalowana w konsolach do gier oraz komputerach osobistych, która przy pierwszym uruchomieniu sprzętu dawałaby możliwość wyboru płci dla własnego profilu. Wybór ten musiałby być jednorazowy i niezmienny – mogłoby to wpłynąć na zmniejszenie zjawiska manipulowania płcią, choć oczywiście z pewnością nie wyeliminowałoby go kompletnie. Owa aplikacja mogłaby zostać wykorzystana przez producentów gier do przystosowania możliwości kreowania postaci pod względem wybranej płci. Takowe zapotrzebowanie zgłosiła 14-letnia kanadyjka, miłośniczka hokeja, która napisała list do twórców gier z serii *NHL* o udostępnienie możliwości wyboru płci w kreatorze postaci. Jak napisała: „Sama stworzyłam postać w edytorze, ale niestety musiał być to mężczyzna. Szkoda, że nie dano mi prawa wyboru”²⁰. Kolejnym wyrazistym przykładem na zapotrzebowanie modeli postaci kobiecych w grach sportowych jest stworzona przez Fernandę Schabarum petycja nawołująca do tego, aby w najnowszej odsłonie gry z serii *FIFA* zostały udostępnione piłkarki²¹. W momencie powstawania tego artykułu petycję podpisało ponad 9 tysięcy osób. Liczba ta z dnia na dzień rośnie, a docelowo autorka pragnie uzyskać 20 tysięcy podpisów. Bardzo dobrym materiałem do analizy, ukazującym liczbę kobiet zainteresowanych poruszonym tematem, są komentarze pozostawione przez osoby popierające petycję. Praktycznie wszystkie pisane są w jednym tonie, mówiącym o możliwości przystosowania gry piłkarskiej do równego odbioru przez obie płci.

Dlaczego gry są zazwyczaj produkowane z myślą o mężczyznach? Czy jest to spowodowane mimo wszystko widocznym, większym zainteresowaniem mężczyzn grami? Uznając tę hipotezę za prawdziwą, można zadać

²⁰ M. Mazur, *Dziewczyny w grach dla mężczyzn*, „PSX Extreme” 2011, nr 170.

²¹ F. Schabarum, *Tell EA Sports to Include Female Characters on Their Soccer Games – petycja*, 2013, <https://www.change.org/petitions/tell-ea-sports-to-include-female-characters-on-their-soccer-games> [dostęp: 18.04.2013].

pytanie, czy tworzenie gier w taki sposób ma wpływ na częstotliwość sięgania po gry przez kobiety.

Trzecią przeszkodą jest sama postawa/nastawienie graczy płci męskiej. W artykule Moniki Pawlikowskiej-Białobrzewskiej zatytułowanym *Trochę kultury!*²² zostały przedstawione przykłady patologicznych zachowań grających mężczyzn wobec kobiet. W większości były to niecenzuralne oraz nasycone stereotypami treści wysyłane w formie prywatnych wiadomości lub komunikowane bezpośrednio podczas rozmowy. Sposobem na poradzenie sobie ze wspomnianym zachowaniem graczy mogłoby być na przykład wprowadzenie większych kar za popełnienie takich wykroczeń. Zablokowanie profilu wydaje się jedną ze skuteczniejszych metod. Na zupełnie inny pomysł wpadli natomiast przywołani w artykule założyciele witryny fatuglyorslutty.com. Na owej stronie możemy zobaczyć zdjęcia treści wysłanych wiadomości z widocznym profilem gracza, który dokonał bluźnierstwa. Takie działanie ma na celu zminimalizowanie poczucia bezkarności wśród graczy niestroniących od wulgaryzmów kierowanych pod adresem innych osób grających.

ZAKOŃCZENIE

Sporty wirtualne są w stanie zniwelować granice pomiędzy płciami. Kobiety oraz mężczyźni mogą walczyć „bark w bark” w tym samym klanie oraz współzawodniczyć w jednej drużynie piłkarskiej – w „realnej”, profesjonalnej piłce nożnej jest to obecnie nie do pomyślenia. Ciekawym przykładem są również gry z gatunku bijatyk, gdzie przeciwko sobie mogą wystąpić zawodnicy odmiennej płci, ponieważ ich warunki fizyczne nie są brane pod uwagę. Jednak w dalszym stopniu konieczna jest nieprzerwana inicjatywa ze strony samych kobiet, a więc wykazywanie przez nie chęci i zaangażowania, ale również ze strony mężczyzn – przez okazywanie tolerancji i chęci współzawodnictwa z płcią przeciwną. Kolejnym potrzebnym działaniem jest przystosowanie edytora postaci pod względem kobiet przez producentów gier. Czy omawiane zniesienie granic mogłoby mieć jakieś odzwierciedlenie w podziale na płęć podkreślanym w sportach „realnych”? W jaki sposób popularyzacja zawodów wirtualnych z wykorzystaniem kontrolerów ruchowych wpłynęłaby na postrzeganie obecnych granic płciowych? Sporty wirtualne są nowym, interesującym zjawiskiem, które zmienia możliwości postrzegania obecnego „realnego” sportu. Są również szansą

²² M. Pawlikowska-Białobrzewska, *Trochę kultury!*, „PSX Extreme” 2012, nr 175.

dla wielu jednostek na osiągnięcie poczucia sukcesu, mogącego nie być dostępnym w „realnym” sporcie. Gry wideo (jak wskazałem na początku artykułu, jest to łączne sformułowanie używane przeze mnie do jednoznacznego nazwania gier komputerowych i konsolowych) są narzędziem, dzięki któremu kobiety oraz mężczyźni mogą współzawodniczyć na identycznych zasadach oraz przetestować swój refleks, zmysł taktyczny czy zdolności manualne. Ostatecznie są szansą na zmienienie perspektywy postrzegania rywalizacji osób o różnej płci, a to może mieć wpływ na odmienne od obecnego postrzeganie różnic płci w sporcie.

BIBLIOGRAFIA

- Mazur M., *Dziewczyny w grach dla mężczyzn*, „PSX Extreme” 2011, nr 170.
Pawlikowska-Białobrzewska M., *Trochę kultury!*, „PSX Extreme” 2012, nr 175.
Schabarum F., *Tell EA Sports to Include Female Characters on Their Soccer Games – petycja*, 2013, <https://www.change.org/petitions/tell-ea-sports-to-include-female-characters-on-their-soccer-games> [dostęp: 18.04.2013].
Wąż M., *Counter-Strike nie tylko dla mężczyzn – wywiad*, 2007, <http://www.valhalla.pl/tekst154-Counter-Strike-nie-tylko-dla-mezczyzn.html> [dostęp: 28.05.2012].
Wierzbicki M., *Profil polskiego gracza konsolowego – wyniki ankiety*, 2012, <http://graczem-od-dziecka.blogspot.com/2012/03/profil-polskiego-gracza-konsolowego.html> [dostęp: 28.05.2012].