

<https://doi.org/10.19195/2082-8322.13.14>

Hanna Kuliga

ORCID: 0000-0002-2791-6882

Uniwersytet Wrocławski

## Tożsamość i jej kreowanie w grach wideo. Przykład postaci LGBT

Wydaje się, że współcześnie jesteśmy już integralnie związani z technologią. Dzięki niej nasza rzeczywistość nie ogranicza się do tego, co namacalne i materialne — poszerzyliśmy ją o doświadczenia (z) przestrzeni wirtualnej. Od momentu powstania komputerów, a potem Internetu, coraz większa część dnia (a nierzadko też nocy) toczy się online. W sieci komunikujemy się, pracujemy, uczymy się, upubliczniamy nasz wizerunek (na przykład za pomocą fotografii na Instagramie), kreując w ten sposób swoje wirtualne „ja”. Obecnie w to, co moglibyśmy określić „składem nas samych”, wchodzi też nasze wirtualne reprezentacje w formie świadomie prowadzonych profili na poszczególnych portalach, zdjęć na stronie czy właśnie awatarów w grze.

Tak duże zaangażowanie cybernetycznej przestrzeni w nasze życie sprawia, że staje się ona nieodłącznym elementem kreowania ludzkiej tożsamości. Wkraczamy bowiem w rzeczywistość wirtualną, tam doświadczając i odczuwając emocje. Niejednokrotnie przecież ucieka się do tego wymiaru, szukając w nim na przykład ukojenia od trapiących na co dzień problemów, sytuacji, ludzi i miejsc, choćby poprzez dostęp do pięknych wieloprzestrzeni, które funkcjonują niczym wyspy z atrakcjami i — co najważniejsze — oferują „przełączanie rzeczywistości”<sup>1</sup>.

W dokładnie taki sposób działają gry wideo — zapewniają szeroki wybór światów, tematów i problemów. Ich różnorodność oraz interaktywność są cechami dającymi szczególne pole do kreowania własnej tożsamości, gdyż „współczesne dzieciństwo i okres dorastania zdominowane są przez media i multimedia, a socjalizacja wpi-

---

<sup>1</sup> M. Pieniążek, *Transmedialne „ja” — czyli podmiot performatywny w relacji z kulturą*, „Studia de Cultura” 5, 2013, s. 239.

sana jest w tę przestrzeń”<sup>2</sup>. Z biegiem lat gry zmieniły się więc ze zwykłej rozrywki w zdecydowanie wyraźnie rozbudowane produkty, mające potencjał edukacyjny oraz kulturotwórczy<sup>3</sup>, które towarzyszą młodym ludziom w trakcie ich lat formatywnych. Niektórzy badacze posuwają się nawet do stwierdzenia, że nie możemy już uciec od sieci (której częścią są gry wideo), bo „nawet śpiąc, żyjemy w trybie online”<sup>4</sup>. W tym artykule będę zatem starała się przybliżyć wpływ gier na ich użytkowników, a dokładniej omówić, jak reprezentacja postaci LGBT wpływa na eksplorację, zrozumienie oraz akceptację własnej tożsamości seksualnej, a także rozwoju tolerancji w środowisku graczy.

Podstawowym sposobem adaptowania gry na potrzebę osobistej ekspresji jest korzystanie przez gracza z awatara, to znaczy albo postaci, którą w wielu produkcjach mniej lub bardziej swobodnie tworzy na początku rozgrywki (*player character*)<sup>5</sup>, albo bohatera z góry narzuconego i wykreowanego przez twórców. W pierwszym wypadku mamy dostęp do zróżnicowanych możliwości dostosowania (tak zwanych *customizacji*) awatara do siebie. Często gry pozwalają na wybór ubioru, koloru i stylizacji włosów, wzrostu, a czasami nawet blizn, tatuaży oraz innych znaków szczególnych. Operując tymi zmiennymi, gracz jest w stanie stworzyć własne cybernetyczne „ja”. Proces ten ma duże znaczenie, gdyż kształtowanie awatara jest źródłem przyjemności i rozrywki dla gracza oraz pozwala na wyrażanie siebie i realizację marzeń na swój temat<sup>6</sup>. Daje to możliwość eksplorowania swojej tożsamości dzięki przestrzeni, w której można być inną osobą niż na co dzień, na przykład poprzez granie płcią odmienną od własnej, szczególnie że „wielu graczy identyfikuje się ze swoimi awatarami, wykorzystując je do zaspokajania podstawowych potrzeb społecznych, takich jak poczucie przynależności, uznania, wyrażania uczuć i opinii, kształtowania swojego wizerunku”<sup>7</sup>.

W drugim przypadku gracz nie ma żadnej możliwości zaprojektowania awatara. Bohater, którym się posługuje, jest skończonym produktem opracowanym przez twórców, wyposażonym w odpowiedni wygląd, charakter, motywacje i pragnienia. W takim wypadku bardzo ważną rolę odgrywa odpowiednio napisana fabuła, której zadaniem jest zaangażować gracza w świat gry, tak aby mógł znaleźć punkty odniesienia do podobnych doświadczeń z własnego życia. Wówczas tylko wciela się bowiem

---

<sup>2</sup> P. Forma, *Sięciowa tożsamość — czyli o wirtualnej przestrzeni socjalizacji i inkulturacji dzieci i młodzieży*, „Edukacja — Technika — Informatyka” 2018, nr 4 (26), s. 87.

<sup>3</sup> P. Prósiniński, P. Krzywdziński, *Potencjał gier wideo: o nadawaniu znaczeń, dyskusji, inkulturacji i rozwoju literackim młodych graczy*, „Ars Educandi” 14, 2017, s. 91–101.

<sup>4</sup> M. Pieniążek, *op. cit.*, s. 249.

<sup>5</sup> I. Tomczak, P. Stachura, *Kształtowanie tożsamości awatara w grach komputerowych. Studium komputerowych adaptacji Waldena Henry’ego Davida Thoreau*, „Er(r)go. Teoria–Literatura–Kultura” 2018, nr 37, s. 49.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> *Ibidem*.

w bohatera, w związku z czym „im lepiej opowiedziana historia, tym większe zainteresowanie graczy i bardziej ściśle utożsamienie się z kierowaną postacią”<sup>8</sup>. W pewnym stopniu więc i ta forma rozgrywki pozwala na eksperymentowanie z własną osobowością, gdyż cechy charakteru oraz tożsamości bohatera niekoniecznie przecież pokrywają się z tymi należącymi do gracza.

Niezwykle istotne w grze i kreowaniu swojego cybernetycznego „ja” są również relacje, które użytkownik nawiązuje, wchodząc w interakcję z NPC-ami<sup>9</sup>. Dostosowywanie w ten sposób świata przedstawionego ma duże znaczenie dla użytkowników — pojawiają się nawet opinie, że dzięki temu aspektowi gry są formą ekspresji siebie, swoich potrzeb i marzeń, czyli sposobem manifestowania własnej tożsamości<sup>10</sup>. Relacje międzyludzkie są bowiem ważną częścią życia, a więc także te tworzone w przestrzeni gier mają ogromny wpływ na graczy i ich doświadczenia. Szczególnie w sytuacji gdy wirtualna platforma jest bezpiecznym miejscem eksperymentowania z własną tożsamością, co jest znaczące zwłaszcza dla osób z różnych społeczności mniejszościowych, a według P. Prósinińskiego i P. Krzywdzińskiego: „Pojawiały się [...] głosy, że świat wirtualny stanowił istotną przestrzeń eksplorowania własnej seksualności”<sup>11</sup>.

Wymienione elementy budują potencjał gier wideo, który umożliwia prawie dowolne poszukiwanie własnej (wstępnie wirtualnej) reprezentacji lub różnych jej aspektów. Gra staje się więc swoistym polem testowym, na którym w bezpieczny sposób możemy wystawić swoje cybernetyczne „ja” na pokaz, nawet jeśli może ono nie oddawać realiów świata rzeczywistego.

## Immersja i odzwierciedlanie kulturowe

Wspólną cechą charakterystyczną użytkowników gier jest ich głębokie zaangażowanie. W przeciwieństwie do na przykład czytelników książek czy fanów filmów gracz nie jest tylko biernym odbiorcą treści, musi podejmować działania, aby przechodzić na kolejne etapy fabuły, a „mechaniki kontroli protagonisty wzmacniają identyfikację odbiorcy z fikcyjnymi wydarzeniami, wzmagają napięcie, świadomość wpływu na bieg zdarzeń oraz poczucie odpowiedzialności”<sup>12</sup>. Te działania pozwalają im na coraz większe zaangażowanie się w daną produkcję.

---

<sup>8</sup> J. Stasienko, *Gry komputerowe — jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*, Wrocław 2011.

<sup>9</sup> *Non-Playable Character* — w języku polskim to bohater niezależny, czyli każda postać, w którą nie wciela się gracz, <https://www.miejski.pl/slowo-NPC> (dostęp: 20.07.2020).

<sup>10</sup> P. Prósiniński, P. Krzywdziński, *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*, „*Ars Educandi*” 15, 2018, s. 133.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> M. Petrowicz, *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, Łódź 2015, s. 43.

Dlaczego gracze zazwyczaj tak mocno wglębiają się w realia wygenerowane na ekranie komputera?<sup>13</sup> Zjawisko to nazywane jest immersją i jest to „silne zaangażowanie w tekst medialny, podczas którego odbiorca odsuwa od siebie świadomość zapośredniczenia tekstu”<sup>14</sup>. Mówiąc inaczej, użytkownik jest tak zaabsorbowany sytuacją w grze, że wydarzenia dziejące się w przestrzeni wirtualnej nie są postrzegane jako symulacja, ale tak, jakby miały miejsce naprawdę. Bohater nie jest już tylko cyfrową manifestacją pomysłu producenta na ekranie — gracz zaczyna utożsamiać się z tą wirtualną reprezentacją i widzieć w niej siebie, albowiem „doświadczenie rozgrywki jedynie intensyfikuje ten rodzaj przeżyć, daje nam dostęp do współtworzenia fabuły, sprawia, że trudniej nam odrzucić motywacje, którymi kieruje się bohater”<sup>15</sup>. Innymi słowy to właśnie dzięki zaangażowaniu w działania i kontrolowaniu bohatera gracz doznaje immersji, dzięki której w wyjątkowy sposób doświadcza fikcyjnego uniwersum i zdobywa doświadczenia z „bezpiecznej odległości”<sup>16</sup>, tak jakby miały one miejsce w realnym świecie.

Na to zjawisko składa się wiele czynników. Pierwszym elementem jest sam fakt posiadania awatara w grze, którym kierujemy, przemierzamy się, walczymy i wykonujemy naprawdę wiele innych czynności, bo „wrzuceni jesteśmy do jakiegoś świata, w którym ciągle trzeba używać jakiegoś ekwipunku, a wszystko ma miejsce w jakiejś szalanej sieciowej konstrukcji elektronicznej”<sup>17</sup>. Kreujemy własnego (bądź dostajemy gotowego) awatara i momentalnie znajdujemy się w kompletnie odmiennym świecie, pełnym problemów i przygód, a naszym zadaniem jest pokonać wszelkie wyzwania, jakie rzuci nam dane uniwersum.

Kolejnym aspektem nasilającym immersję jest bezpośrednia interakcja awatara z istotami wypełniającymi wirtualną przestrzeń oraz przedmiotami i otoczeniem. Najczęściej dzieje się to przez rozpoczynanie sekwencji dialogowych z postaciami z gry lub podejmowanie działań niosących określone znaczenie<sup>18</sup>. Konwersacje z tak zwanymi NPC-ami są bardzo często podstawowym elementem rozgrywki, pozwalającym na kontynuowanie fabuły. To od nich gracze dostają zadania do wykonania czy informacje potrzebne do ich zrealizowania. Interakcje z bohaterami niezależnymi budują również strukturę produkcji, a ich zachowania wprawiają w ruch ciągi przyczynowo-skutkowe napędzające dalszy rozwój akcji.

<sup>13</sup> Mowa oczywiście o grach cieszących się zainteresowaniem graczy. Zdarzają się bowiem przypadki, kiedy jakaś produkcja bardzo szybko „dokonuje swojego żywota” z powodu negatywnych opinii użytkowników (najczęściej spowodowanych słabą jakością wykonania samej gry) i traci uwagę jakiegokolwiek bazy graczy.

<sup>14</sup> M. Petrowicz, *op. cit.*, s. 37.

<sup>15</sup> *Ibidem*.

<sup>16</sup> P. Prósiniowski, P. Krzywdziński, *Potencjał gier wideo...*, s. 91–92.

<sup>17</sup> G. Czemieli, *SCUMM i OOO Świecki okazjonalizm a interfejs gier komputerowych, czyli przedmiot i przyczynowość w „przygodówkach” typu point-and-click*, „Czas Kultury” 31, 2015, nr 2, s. 143–148.

<sup>18</sup> P. Prósiniowski, P. Krzywdziński, *Cyfrowe obrazy miłości...*, s. 131.

Istotnym elementem immersji są także wspomniane wcześniej relacje budowane z postaciami, które nie są jedynie punktami informacyjnymi, ale pełnoprawnymi bohaterami, biorącymi udział w fabule. Nawiązywanie takich stosunków sprawia, że gracz angażuje się emocjonalnie, co pozwala mu na intensywne przeżywanie wydarzeń i odczuwanie gamy emocji. Co więcej, jak mówią P. Prósnowski i P. Krzywdziński:

Według graczy możliwość nawiązania znaczącej relacji z postaciami niezależnymi była istotnym składnikiem wiarygodności uniwersum gry. Dzięki niej przedstawione miejsca, ludzie czy wydarzenia nie tylko stają się bardziej realistyczne — sama rozgrywka zdaje się bliższa prawdziwemu życiu<sup>19</sup>.

Ponadto w niektórych produkcjach mamy opcje wielu różnych sposobów rozwoju relacji z bohaterami niezależnymi i to gracz ma wpływ na to, w którym kierunku stosunek między postaciami z gry się rozwinie. Działania mają swoje konsekwencje, które napędzają rozwój emocjonalny sytuacji. Tego typu zaangażowanie jest istotne, ponieważ świat dopasowuje się wtedy do gracza i staje się fabularnie interaktywny, a historia nabiera bardziej osobistego charakteru<sup>20</sup>.

Gracz (zależnie od produkcji<sup>21</sup>) może także wchodzić w bezpośredni kontakt z innymi graczami. W sporej części gier rywalizacja lub współpraca z innymi użytkownikami — zmuszająca do dążenia do wspólnego celu oraz wzajemnej pomocy<sup>22</sup> — jest podstawą całej rozgrywki (głównie w gatunku *first-person shooter*, czyli — kolokwialnie mówiąc — w strzelankach).

Co więcej, w części gier wideo pojawia się czynnik ekonomiczny, dodatkowo angażujący graczy. Niektóre produkcje oferują bowiem system mikropłatności i zakupów umożliwiających na przykład usprawnienie zdolności postaci, dodatkowe zasoby (jeżeli takowe występują w danej grze) bądź upiększenia kosmetyczne (jak wyjątkowe, niedostępne w inny sposób, broje czy bronie). Użytkownicy potrafią inwestować bardzo duże sumy pieniędzy w te elementy, aby podnieść jakość własnego doświadczenia z daną grą.

Tak jak każde inne medium gry są tworzone przez ludzi, a więc nie mogą być obojętne wobec kultury. Nad każdą produkcją, w zależności od skali projektu, pracują dziesiątki, a nawet setki osób<sup>23</sup>, każda o własnych poglądach i przekonaniach, tworząc produkt zawierający w sobie pewne przekazy oraz idee. „Gry obrazują ocze-

<sup>19</sup> *Ibidem*, s. 133.

<sup>20</sup> *Ibidem*.

<sup>21</sup> W niektórych produkcjach kontakt z innymi graczami jest częściowo ograniczony — pewna liczba gier jest bowiem przeznaczona wyłącznie na konkretny typ platformy, przykładowo ekskluzywnie na PlayStation lub PC. Zauważa to bazę możliwych użytkowników, a także nasila pewien spór istniejący w środowisku graczy o to, która z tych opcji (konsola vs. komputer osobisty) jest lepsza.

<sup>22</sup> Najlepiej ukazane jest to w trybach *zombie* różnych gier, w których gracze muszą wzajemnie walczyć o przetrwanie wśród kolejnych napierających, narastających fal nieumarłych, często opracowując wspólną strategię oraz dzieląc się zasobami, na przykład bronią bądź amunicją.

<sup>23</sup> Przykładowo nad grą *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft 2017) pracowało około 900 osób, a nad *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games 2013) zespół około 1000 ludzi.

kiwania społeczne (np. wobec grup społecznych, kobiet, mężczyzn, organizacji) poprzez prezentowanie postaci/zjawisk oraz pobudzanie dyskusji wokół tychże<sup>24</sup>, gdyż są tworzone przez ludzi, którzy należą do tegoż społeczeństwa i mają własne poglądy na poruszane w danej produkcji tematy. Gry dają twórcom możliwość rozpowszechniania tych przekonań, co jest szczególnie ważne dla osób walczących na przykład o równouprawnienie kobiet czy równość mniejszości seksualnych:

Przykładem mogą być praktyki prorównościowe, które zaistniały w niektórych grach firmy BioWare, a także popularne *The Sims 4* z 2014 roku pozwalające na tworzenie związków jedнопłciowych, wychowywanie przez nie dzieci. Można zaryzykować stwierdzenie, że umieszczanie takiej zawartości w grach staje się pewnego rodzaju próbą pośredniego oswojenia graczy (w tym także dzieci, młodzieży) z występowaniem podobnych zjawisk czy wydarzeń w życiu codziennym<sup>25</sup>.

Inne studia będą natomiast prezentować swoimi produktami bardziej konserwatywne poglądy, trzymając się tradycyjnych wartości. Mamy tutaj do czynienia ze zróżnicowaniem wśród deweloperów<sup>26</sup>, co sprawia, że „w ramach tej różnorodności gry — a właściwie prezentowane przez nie światy — są istotnymi obszarami, w których człowiek może eksplorować i poznawać coraz lepiej siebie, budować własną tożsamość, a także uczyć się o świecie rzeczywistym i o tym, co ludzkie”<sup>27</sup>.

Również gracze mają swoje odmienne i często jasno zdefiniowane poglądy. Do ich gustów próbują dostosować się deweloperzy, tworząc produkcje odzwierciedlające przekonania odbiorców, dlatego też na przykład ukazywanie romansu w grze jest dla wielu wciąż punktem spornym. Niektórzy będą bowiem oczekiwali ujawniania społecznej różnorodności, a inni nawoływać do o d p o l i t y c z n i e n i a gier i uwolnienia ich od tematów seksualności, wizerunków kobiet, (nie)widzialności niektórych grup społecznych i temu podobnych tematów<sup>28</sup>. Niemniej jednak gry nie mogą i nigdy nie będą medium „odpolitycznionym”, gdyż są one osadzone w realiach naszego zróżnicowanego społeczeństwa i „powinny zawierać postacie nieheteronormatywne, jeżeli chcą w sposób realny i niezniekształcony przedstawiać rzeczywistość”<sup>29</sup>. Następuje tutaj pewien dualizm — gry są projektowane zgodnie z oczekiwaniami społeczności, ale zawierając pewne treści, mogą również to społeczeństwo kształtować, na przykład poprzez liczne odniesienia do aktualnych problemów życia społecznego, historii i innych form twórczości<sup>30</sup>. Sprawia to, że gracz może obcować z nieznaną

<sup>24</sup> P. Prósiniowski, P. Krzywdziński, *Potencjał gier wideo...*, s. 95.

<sup>25</sup> P. Prósiniowski, P. Krzywdziński, *Gry wideo a postawa twórcza: potencjał i narracja zagrożeń*, „Ars Educandi” 13, 2016, s. 48.

<sup>26</sup> *Deweloper* — osoba lub grupa osób odpowiedzialna za projekt i wykonanie gry wideo.

<sup>27</sup> P. Prósiniowski, P. Krzywdziński, *Cyfrowe obrazy miłości...*, s. 137.

<sup>28</sup> *Ibidem*.

<sup>29</sup> P. Modzelewski, W. Oronowicz-Jaskowiak, *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych*, „Konteksty Pedagogiczne” 11, 2018, s. 105–118.

<sup>30</sup> P. Prósiniowski, P. Krzywdziński, *Gry wideo a postawa twórcza...*, s. 46.

dotąd sobie problematyką (społeczną, kulturową itd.), a produkcje, reprezentując postępowe wartości, mogą w ten sposób szerzyć tolerancję i akceptację.

Gry są medium, które ma wyraźny wpływ na coraz większą liczbę osób, nie można więc zignorować ich potencjału kształtowania społeczeństwa. Nie tylko bowiem dają one rozrywkę, lecz także

odpowiadają na ludzkie potrzeby. Jako element kultury symbolicznej dysponują potencjałem, by odpowiadać na potrzebę wyrażania miłości, bliskości, własnej tożsamości seksualnej. Nic więc dziwnego, że w ramach medium tematy te spotykają się z coraz bardziej wyrazistą reprezentacją<sup>31</sup>.

## Reprezentacja w grach — postacie LGBT

Jako intensywnie rozwijające się medium gry komputerowe przechodzą ciągle zmiany związane ze zwiększonym zainteresowaniem tą formy rozrywki, a także przemianami jej docelowych odbiorców. Im więcej osób gra, tym bardziej zróżnicowana jest baza fanów i przemysł musi brać te zmiany pod uwagę. Szacuje się, że aktualna liczba aktywnych graczy na świecie to ponad 2,6 miliarda osób<sup>32</sup>. Około jedna trzecia ludzkości<sup>33</sup> umiła sobie czas przed ekranem, korzystając z szerokiego wachlarza historii oferowanych przez gry wideo. Jednak pomimo setek tysięcy tytułów na półkach dopiero od kilku lat obserwuje się wzrost zróżnicowania wśród głównych bohaterów gier. Wraz ze zwiększającą się tolerancją oraz świadomością społeczną wzrasta zainteresowanie zawartością LGBT w grach, a co za tym idzie zwiększa się również liczba nieheteronormatywnych postaci, które producenci postanawiają umieścić w swoich produkcjach.

Jak widać z rysunku 1, w 2011 roku nastąpił przełom. Wówczas to nastąpił znaczny skok w reprezentacji społeczności LGBT w grach komputerowych. Trudno podać dokładne dane, gdyż liczebność tytułów gier jest praktycznie nieznana, a sama liczba przypadków reprezentacji jest niełatwa do zdefiniowania z powodu problemów z ich sklasyfikowaniem (przykładowo — czy za reprezentację należy liczyć wyłącznie zadeklarowane postaci LGBT, czy może również te, które wpisują się w kategorię *gay coding*<sup>34</sup>)<sup>35</sup>. Niemniej zwiększona reprezentacja jest znacznym i śmiałym krokiem ze

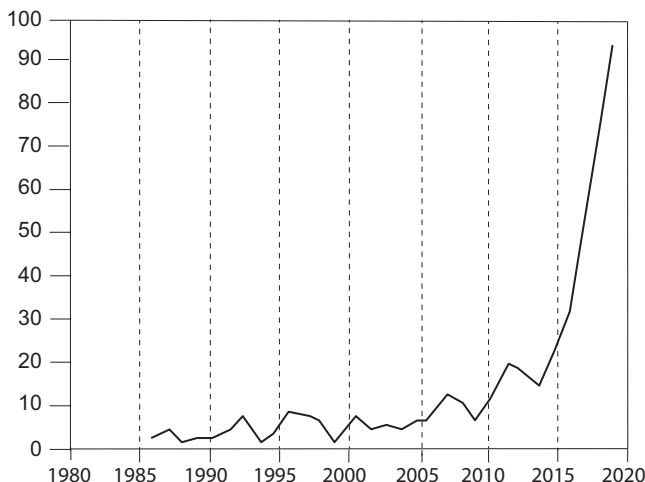
<sup>31</sup> P. Prósiniowski, P. Krzywdziński, *Cyfrowe obrazy miłości...*, s. 137.

<sup>32</sup> L. Andre, *Number of gamers worldwide 2020: Demographics, statistics, and predictions*, <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> (dostęp: 19.05.2020).

<sup>33</sup> Przy szacowanej populacji 7,7 miliarda ludzi w 2020 roku.

<sup>34</sup> *Gay coding* (lub *queer coding*) — podtekstowe przedstawienie postaci ze spektrum mniejszości seksualnych, której tożsamość nie jest w żaden sposób oficjalnie potwierdzona. Zob. J.K. Needham, *Queering Player Agency and Paratexts: An Analysis and Expansion of Queerbaiting in Video Games*, Waterloo 2018, s. 2.

<sup>35</sup> A. Shaw et al., *Counting queerness in games: Trends in LGBTQ digital game representation, 1985–2005*, „International Journal of Communication” 13, 2019, s. 1544–1569.



Rys. 1. Reprezentacja postaci *queer* na rok (w samodzielnych tytułach gier)

Źródło: A. Cole, A. Shaw, J. Zammit, *Representations of Queer Identity in Games from 2013–2015*, Sunshine Coast-Philadelphia-Wollongong 2017.

strony producentów gier, a spowodowana jest wzrostem społecznej tolerancji i — jednocześnie będąc czynnikiem stymulującym ten skok — akceptacji. Im większa ekspozycja konserwatywnych graczy na zawartość tematyki LGBT, tym bardziej będą oni „oswojeni” z występowaniem tychże treści w rzeczywistości. Dzięki temu to, co obce, ma szansę stać się bliższe i świadome, wyjaśnione. W ten sposób (powoli) znika niezrozumienie oraz strach przed nieznanym. Konieczne jest więc prezentowanie inności i odmienności, a przez to dyskusowanie, negocjowanie, a w ostateczności przełamywanie wzajemnych niechęci i obaw<sup>36</sup>. Dlatego deweloperzy uwzględniający w swoich produkcjach postaci i wątki związane z mniejszościami seksualnymi pozytywnie wpływają na działania szczerzące szeroko pojętą tolerancję.

## Negatywna recepcja, *queerbaiting*<sup>37</sup> i ich konsekwencje

Zmiany mające na celu zwiększenie różnorodności i reprezentacji mniejszości w grach nie zawsze spotykają się jednak z pozytywną reakcją. Pomimo entuzjastycznego przyjęcia przez reprezentowaną mniejszość takie działania często wywołują negatywne odpowiedzi ze strony bardziej konserwatywnej części graczy, którzy zarzu-

<sup>36</sup> J. Nikitorowicz, *Pogranicze, tożsamość, edukacja międzykulturowa*, Białystok 1995, s. 123.

<sup>37</sup> *Queerbaiting* — praktyka zachęcania (można nawet powiedzieć „wabienia”) konsumentów nieheteronormatywną zawartością produktu, która w ostateczności jest usuwana, kończy się w tragiczny sposób albo nie udaje się jej zapewnić pozytywnej reprezentacji. Zob. J.K. Needham, *op. cit.*, s. 2.



cają producentom upolitycznianie gier oraz zamieszczanie w nich na siłę zbędnych (z ich perspektywy) tematów. Ma to niestety swoje konsekwencje.

Przez sporą ilość czasu rynek konsumenta tego przemysłu był zdominowany przez białych mężczyzn oraz chłopców i to pod ich preferencje tworzone były wszelkie produkcje. Wraz ze zwiększającą się różnorodnością wśród graczy zmienia się jednak charakterystyka gier, co z kolei skutkuje antagonizmem tej grupy wobec zmian. Niechęć części graczy do uwzględniania zawartości związanej ze społecznością LGBT (również bardzo często ogólnie treści progresywnych co do rasy, seksualności czy feminizmu) jest czynnikiem spowalniającym wzrost zróżnicowania wśród bohaterów gier wideo. Deweloperzy mogą bowiem mieć obawy, że ich tytuł nie sprzeda się w takim samym nakładzie jak w sytuacji, gdy nie będzie zawierał treści progresywnych i „politycznych”. Chcąc, nie chcąc, gry wideo to nie tylko rozrywka, ale również potężny i lukratywny ogólnościatowy biznes, a więc spadek przychodu z zakupu danego tytułu jest czynnikiem mocno wpływającym na decyzje deweloperów. Czasami gracze otwarcie deklarują zbojkotowanie danej gry i nieplanowanie zakupu własnej kopii, najczęściej gdy twórcy próbują wprowadzić progresywne elementy do nowych gier z popularnej już serii<sup>38</sup> lub, rzadziej, w wypadku sequeli bardzo popularnych tytułów<sup>39</sup>. Powodem jest posiadanie już ustabilizowanej bazy fanów, która pragnie tego samego dobrego produktu bez — niepotrzebnych ich zdaniem — zmian, a owe treści w oczach konserwatywnej części graczy ujmują oryginalnemu produktowi.

Drugą stroną tej sytuacji jest możliwość przyciągnięcia niszowej społeczności (tak zwanych extreme userów) do danego produktu, które może niwelować ów ubytek w bazie fanów. Im bardziej inkluzywna będzie gra, tym bardziej gracze z reprezentowanych mniejszości (tu: seksualnych) będą chętni do zakupu tytułu. Co więcej, może to powodować pojawianie się kompletnie nowych graczy, którzy wcześniej nie byli zainteresowani tego typu rozrywką. Słaba jakość odzwierciedlenia społeczności LGBT w innych mediach sprawia bowiem, że osoby te szukają reprezentacji w nowych miejscach, a co za tym idzie mogą sięgnąć po raz pierwszy po grę z taką postacią.

Warto również bliżej przyjrzeć się problemowi queerbaiting'u w grach wideo. Polega on na niejasnym lub podwójnym kodowaniu zawartości, która pozwala na odzwierciedlenie własnej tożsamości przez *queer* graczy, jednocześnie przemawiając do heteronormatywnych użytkowników<sup>40</sup>. Niektórzy producenci świadomie stosują ten zabieg, aby zwiększyć sprzedaż, czasami zwodząc owych użytkowników przez długi czas. Implementują nieheteronormatywny podtekst do dialogów i zachowań postaci w swojej produkcji, kreując całe wątki, które można by uznać za, przykładowo, zmierzające w stronę homoseksualnego romansu. W wymijający sposób odpowiadają tak-

<sup>38</sup> Tak jak miało to miejsce w wypadku popularnej serii gier studia Ubisoft, gdy w tytule *Assassin's Creed Odyssey* pojawiła się możliwość nawiązania romansu z osobą tej samej płci co własnego bohatera.

<sup>39</sup> Taka sytuacja miała miejsce w sequelu i DLC do gry *The Last of Us*.

<sup>40</sup> J.K. Needham, *op. cit.*, s. 9.

że na bezpośrednie pytania fanów, które padają na wszelkiego rodzaju spotkaniach z twórcami i panelach na imprezach związanych z branżą. Taktyka ta nijako zwalnia twórców z odpowiedzialności, gdyż nie jest w żadnym stopniu potwierdzeniem czy zaprzeczeniem. Daje im to też pewność, że ich produkcja nie wzbudzi złości konserwatywnych graczy, którzy nie doszukują się tego kontekstu, a więc w ich przypadku zawartość LGBT nie jest zauważalna. Deweloperzy wykorzystują w ten sposób *queer* fanów, ściągając ich do własnej produkcji ukrytymi „okruszkami” reprezentacji, tak aby nie bulwersować heteronormatywnej części użytkowników<sup>41</sup>.

Takie praktyki spotykają cię jednakże z coraz większym piętnowaniem ze strony fanów oraz krytyków. Gracze, którzy padną ofiarą *queerbaiting*’u, czują się oszukani i wykorzystani, bardzo często tracą zarówno zainteresowanie grą, jak i zaufanie do danego dewelopera, co jednocześnie zmniejsza szansę na zakup innej produkcji tego samego studia. Odmiennym i niezamierzonym skutkiem jest to, że gry wideo, które w prawidłowy sposób podejdu do reprezentacji, zyskują rozgłos w środowisku, a gracze *queer* masowo do nich migrują z prostej potrzeby doświadczenia pozytywnego odzwierciedlenia samych siebie na ekranie komputerów.

## Omówienie reprezentacji w grach wideo

Pierwszą grą, której chciałabym się bliżej przyjrzeć, jest *Overwatch* — produkcja studia Blizzard Entertainment, wydana w 2016 roku, *multiplayer first-person shooter* (czyli tak zwana drużynowa strzelanka). Każdy z graczy wybiera jedną z ponad trzydziestu unikalnych postaci, podzielonych na trzy zasadnicze role<sup>42</sup>. Członkowie drużyny muszą z sobą współpracować, aby osiągnąć wspólne cele, takie jak na przykład obrona punktu kontrolnego na mapie lub eskorta ładunku przez długość mapy w określonym czasie.

*Overwatch* jest unikalnym przypadkiem gry FPS, które najczęściej charakteryzują się małą ilością fabuły, gdyż są nastawione na tryb *multiplayer* oraz rywalizację, a w takim wypadku historia bohaterów zazwyczaj nie ma zbytniego znaczenia. Pro-

---

<sup>41</sup> *Ibidem*, s. 10.

<sup>42</sup> Role w rozgrywce definiują tak zwane klasy: *tank* — postać specjalizująca się w ochronie sprzymierzeńców, przeszkadzaniu wrogom i utrzymywaniu linii frontu. Charakteryzuje ich duża ilość życia oraz posiadanie umiejętności, które chronią gracza oraz jego zespół dzięki wykorzystaniu tarcz oraz kontroli tłumy. Tanki przyjmują na siebie największą część ataków i obrażeń od przeciwników. *Damage* — postaci specjalizujące się w wyszukiwaniu, atakowaniu i pokonywaniu przeciwników, wykorzystujące zróżnicowany wachlarz umiejętności, narzędzi oraz stylów gry. Skupiają się na zadawaniu jak największej liczby obrażeń. Potocznie postaci te nazywane są DPS-ami od współczynnika *damage per second* — obrażeń na sekundę. *Support* — postaci skoncentrowane na leczeniu, wzmacnianiu i zwiększaniu użyteczności zespołu. Podnoszą one generalną wydajność drużyny, zwiększając ich przeżywalność, prędkość oraz liczbę zadawanych obrażeń.

dukcja studia Blizzard postawiła na inne podejście — świat i *lore*<sup>43</sup> gry są rozbudowane, głównie w transmedialny sposób. Dwanaście animowanych filmów, osiemnaście komiksów, trzy opowiadania oraz piętnaście krótkich filmików z historiami postaci to ciągle powiększające się źródło informacji o świecie gry. Podstawowym budulcem tego uniwersum są właśnie postaci, których *design* różni się w wielu kategoriach, między innymi rasą, płcią, pochodzeniem oraz w dwóch przypadkach zdefiniowaną nieheteronormatywną orientacją seksualną. Każda nich ma swoje pochodzenie, historię, motywy oraz wachlarz relacji z innymi bohaterami. Ta różnorodność to element, który pozwala graczom na identyfikację z konkretną postacią, a w konsekwencji na testowanie lub afirmację własnej tożsamości.

Jedną z najbardziej postępowych i najgłośniejszych decyzji producentów gry było zadeklarowanie orientacji seksualnej Smugi, czyli głównej marketingowej postaci produkcji, w jednym ze swoich komiksów, zatytułowanym *Magia Świąt*. W komiksie Smuga całuje inną kobietę — swoją dziewczynę. Scena ta jest tylko pobocznym elementem komiksu, niemniej wywołała burzę wśród graczy. Z konserwatywnej strony spadła mocna krytyka oraz złość fanów, którzy poczuli się skrzywdzeni, że ich ulubiona postać została w ich oczach napiętnowana i wykorzystana do wprowadzenia politycznej poprawności do gry. Natomiast osoby LGBT przyjęły tę informację bardzo pozytywnie, gdyż z perspektywy *queer* gracza możliwość gry postacią, która odzwierciedla swoją tożsamość, umożliwia większą immersję w produkcji. Daje to też poczucie, że „ktoś taki jak ty” może być superbohaterką i twarzą bardzo popularnej na całym świecie gry<sup>44</sup>.

W przypadku gry *Overwatch* to, jaką postacią się gra, ma zwiększone znaczenie. W konsekwencji do tak barwnego spektrum bohaterów pojawiło się zjawisko mainowania. Polega ono na trenowaniu gry tylko jedną postacią, aby doprowadzić swoje umiejętności do perfekcji. Użytkownicy mogą być bardziej skłonni do inwestowania swojego czasu i praktyki w postać, która odpowiada ich rasie, krajowi pochodzenia czy — jak w wypadku Smugi — orientacji seksualnej. Wszystko to ma na celu zbudowanie pewnej zażyłości z daną postacią oraz zwiększenie immersji osoby jej kontrolującej. Manifestuje się to, oprócz fenomenu mainowania, w wielu innych zachowań graczy, między innymi kreowaniu fan artu (tworzeniu wszelkiego rodzaju rysunków z postaciami z gry), *fan fiction* (pisaniu własnych oryginalnych historii z wykorzystaniem bohaterów danej produkcji), a także kreowaniu cosplay'u (hobby polegające na tworzeniu realistycznego przebrania i wcielaniu się w daną postać). Te działania wymagają dużej ilości czasu oraz pasji (przykładowo stworzenie cosplay'u bohatera z gry może zająć od kilku godzin do kilku miesięcy pracy, w zależności od skom-

<sup>43</sup> *Lore* — całość historii, legend oraz elementów budujących główną narrację danej gry, serii książek itp.

<sup>44</sup> <https://us.forums.blizzard.com/en/overwatch/t/tracer-being-gay-made-me-feel-a-certain-way-alienated/367313> (dostęp: 10.08.2020); <https://nymag.com/intelligencer/2016/12/horny-gamers-are-melting-down-over-overwatches-gay-character.html> (dostęp: 10.08.2020).

plikowania designu). Dla środowisk LGBT zdefiniowanie Smugi jako osoby homoseksualnej było więc ważnym krokiem ze strony producenta, gdyż była to pierwsza postać, która zaczęła reprezentować tę mniejszość w grze.

W trakcie rozgrywki można również spotkać się z różnego rodzaju interakcjami, które wychodzą poza podstawową współpracę w celu wygrania meczu. Do dyspozycji użytkowników jest spora liczba tekstów głosowych, krótkich animacji postaci (tak zwane *emotes*) oraz komunikatów, jak „Hej” czy „Dziękuję”. Za pomocą tych nieskomplikowanych narzędzi gracze są w stanie się komunikować, a czasami nawet odgrywać proste scenki. Ma to miejsce zazwyczaj w wirtualnej poczekalni (użytkownicy są razem na jednej z map, w trybie *Deathmatch* — każdy na każdego; jest to przestrzeń do tak zwanego zabicia czasu walką lub właśnie interakcji z innymi graczami).

Po zebraniu tych aspektów gry *Overwatch* można zauważyć, że produkcja mimo bycia grą FPS daje swoim graczom całkiem bogaty zakres narzędzi do kreowania swojej tożsamości. Proste interakcje w trakcie rozgrywki, zdywersyfikowany wachlarz bohaterów i rozbudowany transmedialnie świat z emocjonalnie angażującymi historiami są mocnymi stronami tego tytułu, definitywnie zwiększając jego potencjał oraz wpływ na tożsamość gracza.

Niektóre gatunki gier komputerowych stwarzają większe pole do eksploracji własnej tożsamości, głównie dzięki systemowi rozgrywki, którym się charakteryzują. Produkcje z kategorii RPG, czyli *role-playing games*, są nastawione na przyjmowanie przez gracza roli różnych postaci w fikcyjnym świecie, w których główna oś rozgrywki to właśnie fabuła. Do tej kategorii należy tytuł *Mass Effect 3*, studia BioWare, zwieńczający serię trzech części tej samej historii<sup>45</sup>. Produkcja pozwala nam wcielić się w komandora Sheparda (do wyboru kobietę lub mężczyznę), kapitana statku kosmicznego Normandia, starającego się powstrzymać rasę syntetyczno-mechanicznych maszyn zwanych Żniwiarzami przed wyeliminowaniem wszystkich inteligentnych ras zamieszkujących galaktykę<sup>46</sup>.

Charakterystyczna mechanika gry ma kluczowe znaczenie dla kreowania tożsamości gracza w trakcie rozgrywki. Użytkownik, grając w tę produkcję, doświadcza pewnej ogólnie ukierunkowanej historii napisanej przez producenta, przy czym decyzje w trakcie wpływają na rozwój wydarzeń i mogą prowadzić do odmiennych zakończeń konkretnych wątków oraz całości gry. Przykładowo wzięcie strony jednej z dwóch skłóconych ras kosmitów może skutkować kompletnym wyginięciem jednej z nich lub, w wypadku dobrze podjętych wcześniej kroków, rozwiązaniem konfliktu oraz uratowaniem obu gatunków. To, w jaki sposób postępujemy, ma swoje konsekwencje zarówno dla nas samych, jak i innych postaci zasiedlających świat *Mass Effect 3*.

---

<sup>45</sup> Do analizy postanowiłam wybrać trzecią część serii „Mass Effect”, ze względu na największą różnorodność opcji romansu dostępnych dla gracza.

<sup>46</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Mass\\_Effect\\_3](https://en.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect_3) (dostęp: 10.08.2020).

Dla zwiększenia zaangażowania gra ma również dualny system reputacji postaci, ukazujący moralność bohatera. Decyzje komandora Sheparda, podzielone na dwie kategorie: „paragon” (opcja pozytywna, nastawiona na dyplomatyczne rozwiązywanie konfliktów) i „renegat” (opcja negatywna, polegająca na zastraszaniu, manipulacji oraz stosowaniu agresji do osiągnięcia celu), mają wpływ na jego renomę, wygląd, a później również dostępne opcje dialogowe. Gracz może w ten sposób eksperymentować z własnymi wartościami, przykładowo przyjmując postawę renegata, aby doświadczyć bycia wyraźnie pejoratywną postacią. Musi się wtedy jednak liczyć z następstwami swoich decyzji, gdyż wybory z tej kategorii bardzo często nie pozwalają osiągnąć zamierzonego celu, a nawet pogarszają sytuację naszego bohatera. Nie tylko dodaje to wagi tym wyborom, lecz także zmusza gracza do własnych wewnętrznych refleksji na trudne tematy poruszane przez tę produkcję, jak wojna, śmierć i poświęcenie dla sprawy.

Eksperymentowanie oraz odzwierciedlanie własnej tożsamości ma miejsce od samego początku rozgrywki, gdyż gra oferuje nam możliwość customizacji postaci. Wybieramy płęć naszej wersji komandora Sheparda, a potem dostosowujemy jego wygląd wedle własnych upodobań. Jest to sposób na głębsze utożsamianie się gracza z awatarem w grze, albowiem jeżeli nasza postać wygląda podobnie do nas, będziemy bardziej zaangażowani emocjonalnie w wydarzenia mające miejsce na ekranie. Pozwala to również na wykreowanie wyidealizowanego siebie, w wypadku gdy mamy problem z własnym wizerunkiem.

W trakcie przechodzenia gry komandor Shepard, a poprzez jego konstrukt — właśnie gracz, może nawiązywać różne znajomości, od przyjaźni po romanse, w zależności od tego, ile czasu na dialogi z postaciami poświęcimy. W trzeciej części serii możliwości romansu dla naszego bohatera jest wiele (większość opcji to zwykli ludzie z naszej załogi). Co ważne dla graczy pochodzących z środowisk LGBT, mamy możliwość nawiązania homoseksualnego romansu, zarówno męską, jak i damską wersją Sheparda. To, z kim nasza postać zbuduje taki związek, zależy od akcji gracza — z którą postacią i jak często będzie rozmawiał oraz wybieranych opcji dialogowych. Takie możliwości to przydatne narzędzie dla osób, które kwestionują swoją tożsamość. Dla mniejszości seksualnych taka opcja jest szczególnie ważna, gdyż mogą — w kontrolowanych i bezpiecznych warunkach — doświadczać nieheteronormatywnych romansów, które pomagają im zrozumieć własną tożsamość oraz orientację seksualną, bez strachu przed dyskryminacją oraz nietolerancją. Wcielając się w Sheparda, mają więc szansę przeżyć przygody miłosne, których mogłyby się obawiać w prawdziwym życiu, oraz poczuć się (bardziej) komfortowo z własną nieheteronormatywną seksualnością. Świat gry *Mass Effect 3* daje zatem wiele możliwości zarówno do eksperymentowania, jak i odzwierciedlania swojej tożsamości w trakcie rozgrywki. Personalizując bohatera, a potem mając wpływ na wydarzenia, gracze zagłębiają się w realia gry, w której mogą przeżywać nowe dla siebie rzeczy, zdobywać doświad-

czenia w bezpieczny sposób przed ekranem komputera oraz testować granice swojej moralności.

W innej sytuacji znajduje się gracz wybierający tytuł z gatunku *action-adventure*, który w dużym stopniu przypomina gry RPG, jednak ma kilka zasadniczych różnic. Po pierwsze, nie mamy w takich produkcjach systemu customizacji postaci, korzystamy z w pełni gotowych bohaterów. Po drugie, nie mamy żadnego wpływu na fabułę. Grając, w interaktywny sposób poznajemy przygotowaną historię, która jest punktem centralnym całej rozgrywki. Dobrym przykładem tego rodzaju gry jest *The Last of Us. Part II* — tytuł, który stawia na mocną, wciągającą fabułę oraz wyraziste postacie. Fabularnie znajdujemy się w 2038 roku, w postapokaliptycznym świecie, dwadzieścia lat po wybuchu tragicznej epidemii grzyba, który zmienia zarażonych ludzi w bezmyślne, kanibalistyczne stwory. Główna bohaterka, Ellie, jako jedyna przeżyła zakażenie bezobjawowo i próbuje pomścić śmierć Joela, postaci zastępującej jej ojca<sup>47</sup>.

Jeszcze przed premierą gra wzbudziła wiele emocji wśród swoich fanów, którzy wiele lat czekali na *sequel*. W 2018 roku pojawił się *gameplay trailer* — zwiastun rozgrywki z nagraniami bezpośrednio z gry<sup>48</sup>. Wywołał on ogromną kontrowersję, gdyż główna bohaterka Ellie całuje się w nim ze swoją znajomą Diną. Materiał ten podzielił pasjonatów gry, których część była rozjuszona decyzją producenta. Seksualność głównej bohaterki była ukazana już wcześniej, w dodatku do pierwszej części gry, zatytułowanym *Left Behind*. W trakcie rozgrywki bohaterka również pocałowała inną dziewczynę, jednak nie wywołało to aż tak wielkiego poruszenia wśród fanów, prawdopodobnie ze względu na zawarcie tej treści w dodatku, którego nie kupują wszyscy gracze, oraz fakt, że była to pojedyncza scena. Ponadto Ellie miała wtedy około czternastu lat, więc sporo niezadowolonych użytkowników mogło zbagatelizować ten moment jako dziecinną igraszkę.

W drugiej części gry nieheteronormatywna orientacja głównej bohaterki została wystawiona na pierwszy plan, ponieważ jej romans z Diną jest wpisany w całą fabułę. Fani nie mogą zatem ominąć tego wątku, nie mogą go również zbagatelizować i udawać, że nie istnieje. Sama seksualność protagonistki nie jest przedmiotem rozmów postaci, jednak dla społeczności LGBT ważniejsze jest, że protagonistka i jednocześnie postać z okładki gry to lesbijka oraz że główny wątek miłosny gry to związek Ellie z inną kobietą. Dla *queer* graczy taka reprezentacja jest ogromnym krokiem naprzód.

*The Last of Us. Part II* wpływa na tożsamość gracza w inny sposób niż poprzednie omówione produkcje. Jesteśmy tylko pasażerami, kierującymi Ellie w trakcie przechodzenia gry. Głównym elementem wzmacniającym utożsamianie się gracza

<sup>47</sup> W pierwszej części gry to Joel był protagonistą i to jego kontrolował gracz. Zadaniem bohatera była ochrona i przemycenie młodej Ellie do organizacji chcącej wykorzystać ją do stworzenia antidotum na pandemicznego grzyba. Gdy okazało się, że będzie się to wiązało z śmiercią dziewczyny, Joel wdarł się do budynku organizacji, zabił lekarzy przygotowujących się do operacji na Ellie i wykradł ją, ratując jej życie — [https://pl.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_of\\_Us](https://pl.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us) (dostęp: 10.08.2020).

<sup>48</sup> [https://youtu.be/pMW\\_sycSs30](https://youtu.be/pMW_sycSs30) (dostęp: 10.08.2020).

z protagonistką są intensywne emocje wywołane przez wydarzenia mające miejsce w trakcie rozgrywki oraz wyraziste postacie, które napotykamy po drodze. Będąc Ellie, przeżywamy prawdziwą szkołę postapokaliptycznego życia i zaczynamy się w pewien sposób o nią troszczyć. Możemy również doświadczyć emocji związanych z tragicznymi wydarzeniami oraz trudnościami życia. Co ważne z perspektywy gracza LGBT, trudności te nie są związane z orientacją seksualną głównej bohaterki. Przy wszelkich innych problemach związanych z reprezentacją mniejszości seksualnych w mediach Ellie jest pozytywną odmianą. Jej historia jest pełna tragedii i smutku, lecz nie dlatego, że kocha ona inną dziewczynę. Wręcz odwrotnie, jej romans z Diną zapewnia chwile wytchnienia pomiędzy trudnościami postapokaliptycznego świata.

*The Last of Us. Part II*, zawierając tak przychylny obraz nieheteronormatywnego związku, wpływa na graczy na kilka sposobów. Po pierwsze, dla osób z mniejszości seksualnych jest to okazja do zobaczenia samego siebie jako protagonisty w grze o międzynarodowym zasięgu oraz jeden z niewielu przypadków pozytywnej reprezentacji, bez stereotypów oraz queerbaiting'u. Po drugie, zawierając ten wątek, studio Naughty Dog daje przykład innym deweloperom, gdyż pomimo ogromnej kontrowersji wokół seksualności Ellie oraz niezadowolenia sporej części graczy z zdefiniowania jej jako lesbijki produkcja odniosła wielki sukces, bijąc rekordy sprzedaży po premierze<sup>49</sup>. Ostatecznie styczność z takim materiałem może również wpłynąć na konserwatywnych fanów, ukazując im związek dwóch kobiet jako coś normalnego i prawdziwego, jak typowe damsko-męskie romanse w grach.

## Bibliografia

- Cole A., Shaw A., Zammit J., *Representations of Queer Identity in Games from 2013–2015*, Sunshine Coast-Philadelphia-Wollongong 2017. Czemieli G., *SCUMM i OOO Świecki okazjonalizm a interfejs gier komputerowych, czyli przedmiot i przyczynowość w „przygodówkach” typu point-and-click*, „Czas Kultury” 31, 2015, nr 2, s. 124–129.
- Forma P., *Sieciowa tożsamość — czyli o wirtualnej przestrzeni socjalizacji i inkulturacji dzieci i młodzieży*, „Edukacja — Technika — Informatyka” 2018, nr 4 (26), s. 83–88.
- Needham J.K., *Queering Player Agency and Paratexts: An Analysis and Expansion of Queerbaiting in Video Games*, Waterloo 2018.
- Nikitorowicz J., *Pogranicze, tożsamość, edukacja międzykulturowa*, Białystok 1995.
- Petrowicz M., *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, Łódź 2015.
- Pieniążek M., *Transmedialne „ja” — czyli podmiot performatywny w relacji z kulturą*, „Studia de Cultura” 5, 2013, s. 238–250.

---

<sup>49</sup> Przez trzy pierwsze dni po premierze sprzedano ponad 4 miliony kopii *The Last of Us. Part II*, co pobiło poprzedni rekord 3,3 miliona kopii ustanowiony przez grę *Marvel's Spider-Man* w 2018 roku — <https://www.thewrap.com/the-last-of-us-part-ii-sells-4-million-copies-breaks-playstation-record/> (dostęp: 20.07.2020).

- Prósinowski P., Krzywdziński P., *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*, „Ars Educandi” 15, 2018, s. 127–139.
- Prósinowski P., Krzywdziński P., *Gry wideo a postawa twórcza: potencjał i narracja zagrożeń*, „Ars Educandi” 13, 2016, s. 45–56.
- Prósinowski P., Krzywdziński P., *Potencjał gier wideo: o nadawaniu znaczeń, dyskusji, inkulturacji i rozwoju literackim młodych graczy*, „Ars Educandi” 14, 2017, s. 91–101.
- Shaw A., Lauteria E.W., Yang H., Persaud C.J., Cole A.M., *Counting queerness in games: Trends in LGBTQ digital game representation, 1985–2005*, „International Journal of Communication” 13, 2019, s. 1544–1569.
- Stasieńko J., *Gry komputerowe — jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*, Wrocław 2011.
- Tomczak I., Stachura P., *Kształtowanie tożsamości awatara w grach komputerowych. Studium komputerowych adaptacji Waldena Henry’ego Davida Thoreau, „Er(r)go. Teoria–Literatura–Kultura” 2018, nr 37, s. 49–62.*

## Źródła internetowe

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Mass\\_Effect\\_3](https://en.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect_3) (dostęp: 10.08.2020).
- <https://nymag.com/intelligencer/2016/12/horny-gamers-are-melting-down-over-overwatches-gay-character.html> (dostęp: 10.08.2020).
- [https://pl.wikipedia.org/wiki/The\\_Last\\_of\\_Us](https://pl.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us) (dostęp: 10.08.2020).
- <https://us.forums.blizzard.com/en/overwatch/t/tracer-being-gay-made-me-feel-a-certain-way-alienated/367313> (dostęp: 10.08.2020).
- <https://www.miejski.pl/slowo-NPC> (dostęp: 20.07.2020).
- <https://www.thewrap.com/the-last-of-us-part-ii-sells-4-million-copies-breaks-playstation-record/> (dostęp: 20.07.2020).
- [https://youtu.be/pMW\\_sycSs30](https://youtu.be/pMW_sycSs30) (dostęp: 10.08.2020).

## Identity and its creation in video games: An example of LGBT characters

### Summary

The presented article covers the subject of creating one’s identity in a virtual reality of video games, in the perspective of LGBT characters and their influence on the exploration of the sexual identity of a gamer. It describes the means by which the user has the ability to experiment with and express their identity, putting an emphasis on the role of immersion and cultural reflection in this process. The following presented issues concern the representation of sexual minorities and negative phenomena that are present in the virtual space (such as queerbaiting), which have an impact on both the user, as well as the game industry. It emphasizes the role of the appearance of LGBT characters in this medium, which potentially can positively influence the player and producer communities. In this article I also describe three examples of non-heteronormative characters and their importance to users and developers of the given games.

Keywords: identity, creation of identity, video games, LGBT, gamer, sexual identity