

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Virtuální tělesnost: vizuální analýza
genderových aspektů postav online
RPG hry World of Warcraft

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Vypracovala: Lucie Beneschová
Vedoucí práce: Petr Gibas, Msc.

Praha, 2013

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně ocitovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 13. 12. 2013

.....

podpis

Poděkování

Mé poděkování patří Petru Gibasovi, Msc., za odborné vedení, velkou trpělivost a ochotu, kterou mi v průběhu zpracování bakalářské práce věnoval.

Obsah

1.	Úvod	5
1.1	Definice hry	6
1.2	Počítačové hry a virtuální světy	7
2.	Teoretické zakotvení práce	10
2.1	Zkoumání vizuálního materiálu	10
2.2	Genderová studia	11
2.3	Hra World of Warcraft	13
3.	Metodologická část	15
3.1	Formulace výzkumných otázek	15
3.2	Zkoumaný materiál	15
3.3	Metodologie a výběr metody	17
3.4	Průběh výzkumu	20
4.	Výsledky a interpretace	23
4.1	Společné rysy	23
4.2	Mužské postavy	25
4.3	Ženské postavy	33
4.4	Výjimky	40
4.5	Videa	47
4.6	Srovnání	53
5.	Závěr	60
6.	Literatura	63

1. Úvod

Hry a hraní si jsou součástí života člověka a naplňují jeho dětství, dospělost i stáří. Jedná se o činnost, která provází lidskou společnost od nepaměti. Někdy si ani neuvědomujeme, že se s hrou setkáváme v každodenním životě, považujeme ji za přirozenou součást svého života. Pro mne osobně hra představuje rozptýlení, které dokáže člověka odtrhnout od všední reality a dostat ho do světa nekonečné fantazie. Ať už si hrajeme s něčím nebo na něco, s pravidly nebo bez nich, v naší mysli vzniká alternativní forma reality. Je to ta realita, kde panenka nejen chodí a mluví, ale prožívá zároveň nějaký svůj příběh. Je to ta realita, kde hasičské auto ze stavebnice hasí opravdový požár skutečnou vodou, aby zachránilo život malým plastovým postavičkám. Je to alternativní forma reality rozšířená o specifické vědomí času a prostoru.

Díky obrovskému technologickému pokroku se hry začaly měnit, když spolu s rozšířením prvních počítačů vznikaly i první počítačové hry. Od té chvíle už nebylo nutné, aby náš spoluhráč byl ve stejné místnosti, nebo aby to byl živý člověk. Postavy se už nepohybovaly a nekonaly naše příkazy jen v naší hlavě, už nezávisely na fantazii. Stačilo jen stisknout určité tlačítko, a váš avatar (virtuální model či charakter při hraní on-line počítačových her) udělal téměř cokoli, co jste chtěli. Vysněné postavy můžeme převést do pixelů a dále si je upravovat jak je libo. Teď záleží jen na nás jaké pohlaví, vlasy, obličej, oblečení a doplňky bude mít. A právě takovou hrou je i *World of Warcraft*, jedna z nejpoblárnějších masově hraných online počítačových her současnosti.

Je to hra, ve které se spolu potkávají hráči dvou zneprátelených frakcí. Cílem hráče je neustále zlepšovat svoji postavu, porážet silné nehrající postavy nebo hráče opačné frakce, a to jak sám, tak ve spolupráci s ostatními. Prostředí obsahuje kouzelné pohádkové lesy, bažiny jako vystřižené z hororu, rozsáhlé pouště i ohromná města.

Můj výzkum se nicméně zaměřil na dílčí téma konstrukce tělesnosti a zejména genderu postav – avatárů - této hry, a to jak ženských, tak také mužských. Využila jsem metodu obsahové analýzy, jak ji představuje Mayring (2000) a Rose (2001) a zkoumala virtuální tělesnost mužských a ženských postav a zajímala se, jak je konstruována a genderována. Virtuální tělesnost je ve hře prezentována právě formou avatárů, které si každý uživatel vytvoří kombinací různých vzhledových atributů, ras, a pohlaví.

Tito avatáři mohou vypadat jako digitální obdoba reálných lidí, jako idealizovaná verze jich samotných nebo dokonce jako mýtická stvoření. S odkazem na výzkumy Pace (2008) a Eklundové (2011) jsem zjišťovala, jak se promítá pojetí maskulinity a feminity do virtuálního světa. Virtuální svět je naprosto umělý, to znamená, že veškeré vnímání tělesnosti je také uměle vytvořeno.

Je toto pojetí naprosto odlišné od reálného světa? Vyskytují se v něm stejné nebo alespoň podobné genderové a rasové stereotypy, nebo se jedná o postmoderní rovnostářskou společnost? Na tyto a další otázky se pokusila práce odpovědět.

1.1 Definice hry

Pro získání obšírnější definice hry jsem musela překonat hned několik problémů. Během pátrání v českých vodách jsem zjistila, že v česko-jazyčné etnologické literatuře chybí definice pojmu hry, jež by zahrnovala všechny skupiny her, konkrétní hry i všechny věkové kategorie hráčů (Bittnerová, 2001:2). „Od dětské hry přes divadlo, hru na hudební nástroj, sport až po karty a hazard je na první pohled obtížné vůbec najít něco společného“ (Sokol, 2004:81). Proto jsem, podobně jako Bittnerová a Sokol, dala přednost Cailloisově definici, jenž vymezuje hru jako činnost, která je svobodná, vydělená z každodenního života, časoprostorově ohraničená, vyvolává nejistotu a napětí, neproduktivní, sevřená pravidly a doprovázená specifickým vědomím alternativní reality (Bittnerová, 2001:2). Pokud by bylo některé z pravidel porušeno, již by se nejednalo o tu pravou hru.

Hra je tedy místo, kde jsme si všichni rovni. Postavení a privilegia jsou nepřenosná, ta herní neznamení nic v reálném životě a naopak (Sokol, 2004:83). V ideálních podmínkách hry mají všichni stejné šance na vítězství, a je jedno jestli jste politik nebo popelář. Hra se nemůže odehrávat na neurčitém místě nebo v neurčitém čase.

Musí začínat a končit v předem dohodnutý čas. Nic co by se dělo vně ideální hranice herního prostoru, neplatí (Caillois,1998: 28). Jako prostorové ohraničení může posloužit i obyčejná čára - kdo ji překročí, je diskvalifikován nebo se dostane do autu. V případě, kdy by byl průběh nebo výsledek znám předem bez možnosti omylu nebo překvapení, hra pozbývá napětí a zajímavosti (Caillois,1990:29). Je tedy zapotřebí, aby se herní situace ustavičně a nepředvídatelně obnovovala.

Pokud máme ze hry hmotný užitek, jedná se o zvláštní typ hry, o hazardní hru. Takový typ hry Caillois nazývá *alea*. Výsledek zde nezáleží na hráči, ten nemá dokonce ani na její výsledek sebemenší vliv. Nejedná se tolik ani o výhru nad protivníkem, nýbrž hlavně o výhru vybojovanou nad osudem. Štěstěna je zde jediným strůjcem vítězství (Caillois, 1998:37).

Pokud jsou výše zmíněná pravidla považována za univerzální herní pravidla, měla by platit i ve hře *World of Warcraft*. A opravdu tak tomu je. Liší se jen tím, že vědomí alternativní reality nabývá reálnosti a hmotnosti v podobě virtuální reality. Na rozdíl od subjektivní alternativní reality je tento virtuální svět již předem daný a hráč jej nemůže změnit. Chodí, běhá a zabíjí na stejném prostoru jako miliony dalších a získává tak možnost rovné spolupráce. Postavení hráčů je zde tedy ještě rovnější než při jiných hrách, kde stále existují takové výhody, jako je slunce v zádech nebo směr větru. Virtuální svět je tedy svět, kterému by se mohlo podařit nastolit naprosto stejné podmínky pro všechny.

1.2 Počítačové hry a virtuální světy

Lidská hravost se v informačních technologiích začala projevat už na počátku padesátých let, když se začaly objevovat první jednoduché zábavné programy. Jako jeden z prvních předchůdců současných her bývá uváděna hříčka *Tennis for Two*, kterou v roce 1958 vytvořil William Higinbotham s použitím osciloskopu a analogového počítače. První opravdová počítačová hra vznikla o pár let později, konkrétně v roce 1962, kdy studenti Massachusettského technologického institutu (MIT) po asi 200 hodinách dokončili svoji hru *Spacewar!*. Ale až v sedmdesátých letech (přesněji v roce 1972), čerstvě založená společnost *Atari* vydala první masově rozšířenou hru s názvem *Pong*. Jednalo se o černobílý tenis, který byl ve své době trhákem – prodalo se 19 000 herních zařízení (Sláma, 2009).

S rozšířením internetu dostaly prostor hry pro více hráčů, jako *Counter-Strike*, ale také hry pro desítky, stovky, či dokonce tisíce hráčů hrajících současně: takzvané *MMORPG*, tedy masově hrané on-line hry na hrdiny, kdy každý hráč přijímá charakteristiky a chování své postavy (Bainbridge, 2010:4). Děj takovýchto her se odehrává ve smyšleném virtuálním světě. A typickým představitelem takových her je právě *World of Warcraft* vydaný v roce 2004.

Virtuální světy se začaly dostávat do centra zájmu výzkumníků z oblasti společenských věd, když se zjistilo, že jsou zde lidé schopni strávit až 22 hodin týdně (Yee, Bailenson, Chang, Urbanek, Merget, 2007). Podle Bainbridge „mnoho vědců začalo provádět průzkumy takových virtuálních světů a používat je jako prostředí, ve kterém mohou pokládat základní společenskovední otázky“. On sám však uvádí jen jednoho, ekonoma Edwarda Castronu. Ten tvrdí, že v těchto nových prostředích se bude odehrávat stále větší část lidského života, hospodářství a kultury, takže jsou důležitým fenoménem, který musí být studován. Při studiu sociální a hospodářské součinnosti Castronova ukázal, že porovnání výsledků z výzkumů v různých virtuálních světech může být velmi přínosné, stejně jako je tomu při srovnávání reálných národů a států (Castronova, 2005 in Bainbridge, 2010: 11)

World of Warcraft (WoW) je nejpopulárnější masivně hraná on-line hra pro více hráčů, kterou vydal *Blizzard Entertainment* v roce 2004. V prosinci roku 2008 měl *WoW* jedenáct milionů hráčů v Severní Americe, Evropě a Asii a drží rekord v Guinnessově knize rekordů za nejpopulárnější MMORPG hru.

Jedná se o fantasy hru. *World of Warcraft* představuje imaginární svět, kde magie existuje a kde mají historické události svůj jedinečný průběh. V tom se například liší od realistických on-line bojových her zasazených do prostředí Druhé světové války nebo do srovnatelného historického prostředí (Bainbridge, 2010:4). Postava se zde pohybuje po rozlehlém virtuálním světě, setkává se, baví a bojuje s jinými hráči ale také s nehrajícími postavami, jejichž reakce jsou naprogramované a předem dané.

Tento virtuální svět zahrnuje více než 5 000 úkolů, které může postava splnit, aniž by záleželo na jejich pořadí. A i když jednotlivé úkoly splníte, celý *World of Warcraft* dohrát nemůžete. Nejbližší konečnému cíli v době, kdy byla hra spuštěna, byla nejvyšší v praxi dosažitelná úroveň 60. V roce 2012 vyšlo zatím nejnovější rozšíření hry, *Mists of Pandaria*, a s ním se hranice posunula až k 90. úrovni.

Postavy se v současnosti dělí do 13 ras a 11 povolání. Rasy jsou rozděleny do dvou nepřátelých frakcí podle strany, za níž bojují, a to na Alianci a Hordu. Aliance a Horda jsou dvě soupeřící civilizace, dočasně v příměří, nicméně stále soupeřící o moc, území a další zdroje. Tyto frakce se nedají úplně rozdělit na dobro a zlo, obě strany mají v sobě od každého trochu (Bainbridge, 2010).

2. Teoretické zakotvení práce

V této části představím knihy a odborné články, které mi sloužily jako teoretická základna. S jejich pomocí jsem si utřídila informace z jednotlivých oborů, seznámila se s dřívějšími pracemi zabývajícími se podobnou problematikou, jasněji definovala výzkumné otázky a nakonec analyzovala vizuálně konstruované atributy těla postav hry *World of Warcraft* a skrze ně utvářenou feminitu a maskulinitu.

Díky teoretické podloženosti jednotlivých názorů odbornou literaturou získává tato práce na důvěryhodnosti a pravosti. Vycházím především ze tří oblastí sociálních věd. První z nich je vizuální analýza, další jsou genderová studia a poslední oblastí jsou etnografické práce zabývající se virtuálním světem hry *World of Warcraft*.

2.1 Zkoumání vizuálního materiálu

První oblastí, která nastavuje teoretický rámec tomuto výzkumu, je zkoumání, analýza a interpretace vizuálního materiálu. „Žijeme ve světě, kde jsou vědomosti, stejně jako různé formy zábavy, vizuálně konstruovány, a kde to co vidíme je stejně důležité, ne-li důležitější, než to co slyšíme nebo čteme“ (Rose, 2001: 2).

Podle Bergera „vidění dokonce předchází slova“. „Děti vidí a rozeznávají dříve, než mohou mluvit“ (Berger, 1972: 7). Vidění jako takové je velmi subjektivní a zároveň je také historicky, sociálně a kulturně formované. To jak věci vidíme je ovlivněno tím, co známe a čemu věříme. Neexistuje tedy žádná jednotná nebo správná odpověď na otázku: „Co znamená tento obraz?“ Během zkoumání vizuálního materiálu jsem neaspirovala na to, abych objevila jeho pravdy, „můžeme jej jen interpretovat a poté být schopni tuto interpretaci ospravedlnit“ (Hall, 1997: 9).

Samotné zkoumání vizuálního materiálu je poměrně nová záležitost, ale i přesto existuje hned několik analytických metod k jeho interpretaci (Rose, 2001). Některé jsou kvalitativní, jiné kvantitativní. Některé se zaměřují pouze na obrazy, jiné i na jejich sociální, ekonomický nebo etnický kontext. Já se díky Mayrinkovi (2000) a Rose (2001) rozhodla analyzovat vizuální materiál hry *World of Warcraft* pomocí kvalitativní obsahové analýzy.

Rose (2001) sice nabízí stručný a jasný popis jednotlivých analytických metod, ale to, co představuje jako obsahovou analýzu, spíše tíhne ke kvantitativnímu přístupu. Tato práce proto odkazuje především na Mayringa (2000), který se zabývá již výhradně kvalitativní obsahovou analýzou (viz **Metodologickou část**).

2.2 Genderová studia

Další teoretickou oblast, která ovlivnila mou práci, tvoří genderová studia. Nejprve je nutno odlišit gender od pohlaví. Autoři jako Bourdieu (2000), Beauvoir (1967), Holmes (2009) a Giddens (2001) rozlišují mezi biologickou (tělesnou) a sociální (kulturní) stránkou člověka. Zatímco tělo a pohlaví spadá do sféry biologie (Renzetti a Curran, 2003), gender zahrnuje pojmy feminita a maskulinita, které formují osobnostní rysy, fyzické atributy, chování, postoje, zájmy, hodnoty apod., které považujeme za přirozené, typické, žádoucí či normativní pro muže a ženy. Jedná se tedy o veškeré představy spojované s mužstvím a ženstvím (Wyrobková, 2007).

Názory na vzájemný vztah mezi pohlavím a tělem se liší. Podle Bourdieua není lidská (biologická) přirozenost ničím jiným než naturalizovanou sociální konstrukcí. Sociální svět konstruuje tělo jako sexualizovanou skutečnost a jako nositele sexualizujících principů vidění a dělení. Tento somatizovaný sociální program vnímání je aplikován na každou věc na světě a v první řadě na samotné tělo v jeho biologické realitě: právě on vytváří rozdíl mezi biologickými pohlavími podle principu mýtického pojetí světa. Biologický rozdíl mezi pohlavími, mezi mužským a ženským tělem, a hlavně anatomický rozdíl mezi orgány, se tak může jevit jako přirozený důvod sociálního rozlišování mezi rody, a zvláště pak rozdělování práce mezi pohlavími. Takže právě pohled společnosti vytváří anatomickou diferenci a tato sociálně vytvářená diference zároveň slouží onomu sociálnímu pohledu za základ a záruku jeho zdánlivé přirozenosti, která se zdá být předem daná a na člověku nezávislá (Bourdieu, 2000:13,15).

Podobný názor zastává také Holmes. Když muži a ženy dělají různé věci, potom se to projeví na odlišnosti jejich těl. Ženy mohou mít stejně velké svaly, budou-li dělat stejně namáhavou práci jako muži.

Pohlaví se však sociálně a kulturně projevuje jako základ k určení, jakých věcí by osoby měly být schopny, a záleží jen na dané kultuře a době jak gender vnímá a jakých aktivit se mohou nebo mají účastnit osoby spojované s daným genderem. Naše pojetí toho, jak těla pracují, se totiž od minulosti změnilo. Například v 19. století bylo na ženské vzdělávání nahlíženo nevráživě kvůli tomu, že se věřilo, že když se žena vzdělává, ztrácí tím energii a plodnost (Holmes, 2009:15-33).

Judith Butler gender chápe především jako proces - gender se dělá - spíše než jako jsoouco - gender je (Butler, 2003). Aby mohl vzniknout lidský subjekt, je nutné, aby mu bylo při narození (ovšem často již před ním) připsáno mužské anebo ženské pohlaví na základě lékařské interpretace genitálií, případně dalších znaků (např. chromozomů). Pohlaví pak odpovídá gender, který má být na základě binární logiky muž-žena vždy v souladu s pohlavím. Performativita genderu znamená jeho schopnost vytvářet "čitelné" lidské subjekty, tj. takové, u nichž jsou pohlaví, gender a touha (sexualita) v souladu s heterosexuálním matrixem (t. j., mužské genitálie "přirozeně" způsobují mužské chování, jehož nedílnou součástí je sexuální orientace na ženy a opačně). Gender vzniká neustálým očekáváním, opakováním a rituálem, což ale neznamená, že jednotlivé subjekty nad ním mají moc, že ho mohou dělat podle uvážení. Aby byly totiž jako subjekty čitelné, musejí pro děláni genderu vybírat z omezeného repertoáru, který jediný zajistí jejich srozumitelnost pro druhé.

Butler se tedy vymezuje proti představě volného rozpojení pohlaví a genderu, protože z toho by podle ní vyplývalo, že mužské tělo by mohlo mít (bez problémů) ženský gender a naopak (Butler, 2003). Představa repertoáru a genderu jako nekonečné nápodoby bez originálu ale zároveň neznamená determinismus. Butler sama vyzývá k děláni genderových problémů, t.j. výběru chování, gest, atd. v rozporu s připsaným místem v heterosexuálním matrixu. Jako takovou subverzi lze tedy chápat případy jako když „žena boxuje nebo když muži nosí načechraný bledě modrý svetr“ (Holmes, 2009:55).

Ideou, která smazává pohlavní a genderové rozdíly, je feministická vize o propojení člověka a technologie v postavě kyborga. Právě v kyborgovi nachází Haraway (2002) východisko ze zdánlivě nepřekonatelného napětí mezi rody. V postavě kyborga dochází k relativizaci hranic, kyborg je přechodnou kategorií mezi mužským a ženským nebo přirozeným a umělým.

Jeho tělo, které je výsledkem spojení lidského těla a stroje, není ani čistě mužské, ani ženské. Kyborg je stvořením v post-genderovém světě, které se nemusí zahazovat s bisexualitou. Vzhledem k tomu, že se v současnosti nenacházíme v takovém post-genderovém světě, popisuje její esej kyborga jako umělého člověka v umělém světě. Stejně tak jsou i postavy hry *World of Warcraft* umělými „lidmi“ v umělém virtuálním světě. Jak jsem ale zjistila, jejich tělesnost se od tělesnosti kyborgů značně liší a ustavuje se v rámci heterosexuálního matrixu, jak o něm hovoří Butler.

2.3 Hra World of Warcraft

Poslední oblastí, která představuje teoretické východisko mého výzkumu, jsou práce zabývající se světem hry *World of Warcraft*. Jako základní popis tohoto virtuálního světa mi slouží již zmíněná práce od W. Bainbridge (2010), který popisuje svět hry podobným způsobem - jako nezúčastněný pozorovatel nově objevenou kulturu.

Hodné pozornosti je zjištění, že genderové a rasové stereotypy se projevují i v tomto virtuálním světě, kde jsou lidé reprezentováni avatáry, které si na začátku hry sami vytvoří prostřednictvím výběru pohlaví, rasy a povolání. Je to právě Pace (2008), kdo ukazuje, že jeden dominantní typ, je preferován před ostatními, a to ještě předtím, než uživatel vůbec vstoupí do tohoto virtuálního světa. Tímto dominantním typem postavy je podle něj bílý muž.

Pace ve své práci velmi podrobně rozebírá samotný vznik postav. A právě při výběru různých charakterových a vzhledových atributů si všímá existence zmíněného dominantního typu. Lidští avatáři mají větší výběr fyzických rysů. Počet lidských avatárů, které můžeme kombinací rysů vytvořit, by byl dvakrát větší než počet druhé nejpočetnější rasy - trpaslíků. Dále Pace zjistil, že počet mužských avatárů výrazně převyšuje množství těch ženských. A co se týče rasových stereotypů, jsou to pouze lidé a trpaslíci, jejichž barevné spektrum kůže zahrnuje odstíny od bílé, přes snědou až po černou. Postavám s černou kůží však chybí typické afroamerické rysy - jsou to jen bílí lidé s černou pletí. Pace tedy dochází k závěru, že polovina hráčů, jak mužů, tak žen, si ke hraní vybere avatára na pohled pěkné rasy s bílou barvou pleti (Pace, 2008:9).

Na produkci genderu a sexuality ve *World of Warcraft* se přímo soustředila Eklund (2011). Pomocí rozhovorů s celkem osmi hráčkami zjistila, jak dochází ke konstrukci identit v kyberprostoru hry *World of Warcraft*. I když je zde gender otázkou výběru, všechny dívky si vybraly ženské postavy. Podle ní však musely být postavy žen-hráček krásné a zároveň silné a mocné. Na základě toho došla Eklund k závěru, že i když byly ženské postavy hráček (vizuálně) ztělesněním ženskosti, chovaly se vlastně maskulinně. Eklund tak ukazuje, že hra sama o sobě není genderově neutrální prostor. Ženy jsou zde limitovány konvenční hierarchií, samotnými mužskými hráči i svou vlastní off-line identitou a sociálním kontextem, který je postaven na heterosexuálním matrixu.

3. Metodologická část

3.1 Formulace výzkumných otázek

První výzkumnou otázkou je: „*Jak se konstruuje feminita a maskulinita?*“ Jak tedy podle hry *World of Warcraft* má vypadat žena a muž, či jinak řečeno, jaké jsou základní genderové elementy postav, které jsou řazeny k ženskosti či mužskosti? A druhou, navazující otázkou je: „*Jak se liší zobrazování ženských postav od zobrazování postav mužských?*“ Pomocí obsahové vizuální analýzy se pokusím na obě otázky odpovědět. V prvním případě jde o hledání nejvíce se opakujících témat u každého pohlaví, zatímco v případě druhé otázky budu data od obou pohlaví porovnávat a budu hledat vzorec, zda se některé rysy vylučují, zda jsou některé rysy konstitutivní pro maskulinitu či feminitu, případně jak dochází k jejich prolínání nebo přemazávání a jakým způsobem jsou tedy maskulinita a feminita u herních postav konstruovány.

V rámci uměle vytvořeného fantaskního světa hry by teoreticky bylo možné utvářet i kybersociální svět o více genderech či jinak genderovaný a zároveň tak genderové stereotypy radikálně měnit a rušit. Z dosavadní mé zkušenosti jako hráčky i z výše citované odborné literatury je však zřejmé, že *World of Warcraft* kopíruje genderový binární řád současné (západní) civilizace. V průběhu analýzy se nicméně zaměřím i na tuto otázku, a to zejména u ras a postav, které jsou fantaskní, ale které jsou zároveň všechny výrazně antropomorfizovány. Dílčí podotázkou tedy je i to, jak se protíná antropomorfizace a gender těchto postav, jinými slovy jak jsou tyto antropomorfizované postavy genderovány a jestli k genderování dochází stejným způsobem a stejnými prostředky jako u postav primárně antropomorfních (tedy lidských).

3.2 Zkoumaný materiál

Jako zkoumaný materiál jsem měla v plánu použít celkem tři skupiny vizuálního materiálu. Vzhledem k obsahové analýze bylo totiž zapotřebí většího množství vizuálního materiálu, aby bylo možné v něm analyzovat „četnosti určitých vizuálních elementů v jasně definovaném souboru obrazů“ (Rose, 2001:56)

Nejprve jsem byla přesvědčena, že stěžejní částí mého výzkumu bude analýza screenshotů, neboli snímků obrazovky z úvodu hry, kdy si hráč vybírá postavu. Představovala jsem si to tak, že vytvořím určité množství snímků všech dvanácti postav (člověk, noční elf, trpaslík, skřítek, draenei, ork, trol, tauren, nemrtvý, krvavý elf, goblin a worgen) s náhodnou kombinací volitelných fyzických atributů, jako jsou vlasy, vousy, obličej atd. Tuto část obsahové materiálu jsem ale nakonec vynechala. Oproti ostatním zdrojům jsou tyto snímky jak kompozičně totožné, tak zde chybí i jiné jinde se vyskytující a důležité kategorie jako je výraz obličej, který je u všech postav neohledně na pohlaví a rasu totožný.

Největší část výzkumu jsem nakonec věnovala oficiálním vizuálním reprezentacím na základě hry. Podařilo se mi získat obrazový materiál z webových stránek samotné společnosti *Blizzard Entertainment*. Jedná se o oficiální plakáty jak jednotlivců a skupin, jak mužských, tak i ženských postav. Celkem se jednalo téměř o stovku obrazů, ze kterých jsem ovšem nejdříve vyloučila ty, u kterých se zjevně jednalo jen o upravené screenshoty, nebo které obsahovaly postavy z posledního rozšíření hry (*Mists of Pandaria*).

Mezi oficiální reprezentace patří také videa. Oficiálně vychází ke každému rozšíření jedno promo video nebo spíše trailer. Pro mě byly tedy relevantní celkem čtyři videa- *World of Warcraft*, *The Burning Crusade*, *Wrath of the Lich King* a *Cataclysm*. Poslední dvě videa ovšem neobsahovala žádnou ze sledovaných postav a zaměřovala se pouze na představení hlavní nepřátelské postavy, takže jsem výzkumu podrobila pouze první dvě.

Množství oficiálního materiálu bylo mnohem větší a pestřejší než jsem čekala. Hra vyšla poprvé před devíti lety, a abych množství vizuálnímu materiálu alespoň trochu zúžila, soustředila jsem se na obrazy vzniklé před vydáním posledního rozšíření, *Mists of Pandaria*, tedy do září roku 2012.

Rozšíření *Mists of Pandaria* jsem nezahrnula jednak proto, že vyšla v době, kdy už jsem pracovala na SVIPu, ale také proto že je příliš jednosměrně zaměřená na asijskou kulturu a také jsem s ní jako hráčka nepřišla osobně do styku. Jediná nová rasa, která byla vývojáři přidána, jsou pandy.

U předchozích rozšíření byly přidány minimálně dvě nové rasy, staré však zůstaly. Z posledního tematického traileru a doprovodného obrazového materiálu bylo zřejmé, že všechny neherní postavy byly nahrazeny pandami. Pokud se zde vyskytne postava jiné rasy, jedná se o hráče. Materiál by byl velmi jednotvárný a chudý oproti ostatním rozšířením, kde se všechny rasy vyskytovaly víceméně rovnoměrně, a žádná z nich záměrně neodpovídala žádné reálné rase nebo kultuře. Nemluvě o tom, že celé soubory některých vlastností postav, například postava, oblečení a ozdoby, by naprosto vybočovaly, protože by odpovídaly normám jiné, konkrétní kultury.

Poslední částí výzkumu měla být samotná tvorba fanoušků, tedy *fan art*. Fanoušci z celého světa mají možnost vystavit své výtvary na oficiálních stránkách *Blizzardu*. Množství tohoto materiálu je opravdu úctyhodné a dosahuje téměř 1300 obrazů. Tento zdroj jsem nakonec ale také nemusela použít, a to z několika důvodů:

- a) určité množství těchto kreseb bylo jen replikou nebo kopií výše zmíněných oficiálních reprezentací,
- b) při bližším prozkoumání jsem zde nenalezla žádné další relevantní kategorie ani kresby, které by se diametrálně lišily od oficiálních reprezentací,
- c) nezabývám se vlivem publika a tedy ani jejich produkcí a recepcí,
- d) a hlavně množství a vlastnosti oficiálních obrazů a videí se ukázala jako dostačující.

3.3 Metodologie a výběr metody

Podle Rose (2001: 2,3) „musí výklad vizuálních obrazů řešit otázky kulturního významu a moci“ a právě důraz na smysl a význam naznačuje, že je vhodné u vizuální analýzy používat kvalitativní metodu. Ve své práci jsem použila konkrétně kvalitativní formu obsahové vizuální analýzy. Někteří kritici této metody namítají, že by tato metoda měla spadat spíše mezi kvantitativní přístupy, vzhledem k většímu množství zkoumaného materiálu. Tuto neshodu vyjasnil Krippendorff (1980), který uvedl, že obsahová analýza „ale rovněž obsahuje různé kvalitativní procedury“. Autoři používající obsahovou analýzu, jako je Lutz a Collins (1993) mají jasno: „obsahová analýza se pohybuje na hraně mezi kvantitativními a kvalitativními metodami“ (Lutz, Collins 1993 in Rose, 2001: 66).

Rose ve své knize *Visual methodologies* (Rose, 2001) zmiňuje několik výzkumných metod obrazového materiálu od kompoziční metodologie, sémantické analýzy a psychoanalýzy až ke dvěma druhům diskurzivní analýzy. Krátké představení těchto dalších analýz mi pomůže s vysvětlením výběru obsahové analýzy jako výzkumné metodologie.

S termínem *kompoziční metodologie* jako první přišla sama Gillian Rose. Použila jej k popsání přístupu ke snímkům a malbám, které vznikaly v různých obdobích historie umění (Rose, 2001:33). Tato metoda závisí na takzvaném „dobrém oku“ (Rogoff, 1998: 17 cit. v Rose 2001:33,34), což je určitý způsob dívání se. „Dobré oko“ věnuje pozornost tomu, co vidí a považuje za vysoké umění, funguje tedy jako umělecký znalec. Tato metoda je pro mne nevýhodná, protože k rozvinutí „dobrého oka“ je zapotřebí mít znalosti o malířích, o jejich dílech a o múzách, které je inspirovaly (Rose, 2001: 34). I když nám tato metoda pomůže popsat barvy, světlo a obsah obrazu, její nezáměr o sociální význam zkoumaného vizuálního materiálu pro mne představuje velkou nevýhodu. (Rose, 2001: 52,53)

Sémantická analýza na rozdíl od kompoziční metodologie a obsahové analýzy „nabízí velké množství analytických nástrojů, díky kterým můžeme obraz rozebrat a sledovat jak funguje ve vztahu k širším významovým systémům“. Nejdůležitějším nástrojem zde je „znak“ (Rose 2001: 69). Na rozdíl od kompoziční metodologie se sice centrálně zabývá vznikem sociálních nerovností, a to pomocí znaků, ale její preference detailního čtení jednotlivých obrazů vyvolává otázky o reprezentativnosti a opakovatelnosti analýz (Rose, 2001:96,97). Znaky, kódy a dominantní kódy mohou všechny záviset na rozmanitých způsobech a úhlech pohledu (Rose, 2001: 99).

Vizuální psychoanalýza vychází z myšlenek Sigmunda Freuda. Psychoanalýza se především zabývá „lidskou subjektivitou, sexualitou a nevědomím“ (Rose, 2001:100). Zaměřuje se především na rozdíl mezi pohlavími, ale nezabývá se téměř vůbec jinými sociálními rozdíly, jako jsou rasové nebo třídní rozdíly (Rose, 2001:137). Pracuje s termíny jako skopofilie, voyeurismus a fetišismus, které se vztahují spíše k obecnstvu než k obrazu samotnému (Rose, 2001:132,134).

Diskurzivní analýza prvního typu se zabývá tím, jak jazyk a obrazy konstruují názory na náš sociální svět a odhalováním konstrukce sociálních nerovností, na kterých se podílí jak psané texty, tak i vizuální podněty (Rose, 2001:140).

Diskurzivní analýza druhého typu se zabývá spíše „otázkami moci, režimy pravdy, institucemi a technologiemi“ (Rose, 2001:140) a zabývá se mnohem méně obrazem jako takovým (Rose, 2001:186). V praxi není tento rozdíl mezi diskurzivními analýzami tak jasně daný. Není vůbec těžké najít práci, která zkoumá jak vizuální obrazy a verbální texty tak i instituce a sociální praktiky.

Obsahová analýza vznikla v meziválečném období. Jejím účelem bylo měření přesnosti nových masových médií. Původně byla tedy používána k interpretaci psaného a mluveného textu (Rose, 2001:54). Podle Krippendorfa (Krippendorf, 1980 cit. v Rose, 2001:55) je „obsahová analýza způsob, jak porozumět symbolickým vlastnostem textu a jeho částem, které odkazují k širšímu kulturnímu kontextu, jehož jsou součástí.“ Vzhledem k tomu, že jsem ji použila na vizuální materiál, je možné říci, že celá „metoda je založena na četnosti určitých vizuálních elementů v jasně definovaném souboru obrazů a na následné analýze frekvence výskytu“ (Rose, 2001:56).

Takováto definice odpovídá kvantitativní formě metody, ne kvalitativní formě. Proto jsem se v tomto výzkumu držela kvalitativní formy obsahové analýzy, jak ji popsal Mayring (2000). Její výhodou je především fakt, že se soustředí na situaci, ve které text nebo obraz vznikl, na jeho sociokulturní kontext a na efekt, jaký zpráva nebo obraz vyvolá. Kvalitativní analýzy využívá pro kvalitnější interpretaci materiálu některé komponenty kvantitativní obsahové analýzy, jako jsou pravidla analýzy při zkoumání materiálu a kategorie pro jeho kódování.

Ale pozor, zásadně jiné jsou cíle konstrukce vzorku. Zatímco „cílem konstrukce vzorku v kvantitativním výzkumu je reprezentovat populaci jedinců“, v mém případě celou populaci hry, včetně nehrajících postav a hráčů, „cílem konstrukce vzorku v kvalitativním výzkumu je reprezentovat populaci problému, populaci jeho relevantních dimenzí“, tedy mužské a ženské postavy hry (Disman, 2002:304). Kvalitativní analýza se tedy hlouběji a detailněji zabývá úzce vymezeným problémem. A hlavním cílem této konkrétní obsahové analýzy tedy bylo pomoci porozumět tomu, z jakých elementů se skládá feminita a maskulinita a jak se tyto elementy do sebe skládají při konstrukci postav.

3.4 Průběh výzkumu

Pro výzkum obrazového materiálu hry *World of Warcraft* jsem tedy zvolila kvalitativní formu obsahové analýzy, jak ji popsal Mayring (2000). Dále jsem se řídila průběhem výzkumu Lutze a Collinse (1993), kteří jako materiál použili fotografie z *National Geographic* (Rose, 2001: 3. Kapitola). Během samotné analýzy jsem se také řídila Rose (2001:56) a jejími „čtyřmi kroky k obsahové analýze“. Prvním krokem bylo nashromáždění vizuálního materiálu, který odpovídá výzkumným otázkám. Následoval návrh kategorií pro kódování, tedy „přidělení popisných štítků nebo kategorií k obrazům“ (Rose, 2001:59). Po tomto zásadním kroku dochází k samotnému kódování obrazů a následuje analýza výsledků.

Stejně jako u jiných metod, tak i u obsahové analýzy musí vybraný materiál odpovídat tématu (Rose, 2001:56). I když jsou všechny vybrané obrazy vhodné k analýze, neznamená to, že budou všechny zkoumány. Vzhledem k tomu, že se při této analýze pracuje s větším množstvím dat, je třeba použít nějaký typ výběru vhodného vzorku.

U každého typu materiálu jsem použila různou metodu nashromáždění. U oficiálních plakátů jsem nejprve množství zredukovala tím, že jsem vybírala ty obrazy, které se od ostatních lišily. Bylo totiž zbytečné zařadit do kolonky „vhodné“ i takové plakáty, na nichž je stejná postava, i když na jiné straně obrazu nebo před jiným pozadím. Díky procházení a postupné selekci mi nakonec zůstala jen necelá dvacítko obrazů a dvě videa (viz **Zkoumaný materiál**).

Po výběru vzorku přišel druhý krok, a tím je výběr sady kategorií, podle kterých byl obsah obrazů kódován. Jak už jsem zmínila výše, kategorie musely splňovat určitá pravidla, aby bylo možno zredukovat bohatý vizuální materiál na pouhý seznam kategorií. Než jsem ale přistoupila k samotnému kódování, bylo nutné se „pokusit zbavit všech předsudků, které člověk vůči zkoumanému materiálu má“ (Tonkiss, 1998; Gill, 1996 cit. v Rose 2001:150).

Jak ale vybrat spolehlivé a platné kategorie? Podle Mayringa (2000) mohou kategorie vznikat indukci, dedukci, nebo kombinací obou směrů. Já použila kombinaci obou směrů. Již samotný fakt, že se zaměřuji na tělo, asociuje kategorie týkající se těla, například rty. Po detailnějším kódování jsem získala jejich „obsah“, tedy vlastnosti těchto tělesných částí.

Například u ženských postav evokují plné, rudé a pootevřené rty svůdnost a přitažlivost, ale u mužských postav ne. Tento „obsah“ mi pomohl zpětně rozumět předem vybraným kategoriím. V případě rtů se tedy jedná o důležitou kategorii konstruuující feminitu. Kategorie najednou získaly tvar a smysl, už to nebyly jen prázdné výrazy.

Kategorie byly odvozené přímo z materiálu, teoretického základu a výzkumných otázek. Finální kategorie musí zastupovat každý aspekt obrazu, vzájemně se nesmí překrývat, a jak uvedl Slater (1998:236) „musí vytvářet přehled obrazů, který bude analyticky zajímavý a koherentní“. V praxi to vypadalo tak, že jsem se snažila vytvořit pro každou pravidelně se opakující vlastnost svou kategorii. Některé z nich se týkaly kompozice (umístění postavy, pozadí,...) a další samotných postav (vlasy, oči,...).

Osobně mi připadaly Mayringovy definice i návody poněkud obtížné. Obávala jsem se především platnosti a relevantnosti mnou vybraných kategorií. Přeci jenom na správném výběru kategorií celý výzkum stojí i padá. Rozhodla jsem se obavám čelit přímo a projít si získaný vizuální materiál. V tu chvíli se všechny obavy rozplynuly: ve skutečnosti byly jednotlivé kategorie zjevné už na první pohled a ani nebylo třeba je nijak výrazně redukovat.

Stejně kategorie jako pro obrazy jsem použila i pro videa. Kromě jednotlivých kategorií jsem si zde ale musela všimnout i vzájemné interakce postav – kdo a jakým způsobem je v interakci s kým, co konkrétně která postava v rámci videí dělá a v jaké pozici se nachází vůči ostatním. Analýza videí však byla náročnější, než analýza statických snímků. I když nejsou obě videa delší pěti minut, přišlo mi zbytečné detailně popisovat celý jejich děj. Soustředila jsem se tedy na takové tělesné vlastnosti a chování postav, které buď potvrzovaly, nebo vyvracely mnou zjištěná fakta.

Výsledné kategorie jsem rozdělila do dvou částí: kategorií kompozičních a kategorií týkajících se postav. Mezi kompoziční patří *postoj, pozadí obrazu, strana obrazu a směr pohledu postavy*. A kategorie postav jsou *oči, nos, uši, rty, výraz obličeje, vlasy, vousy, věk, oblečení a zbroj, postava, svaly a ozdoby*.

Dalším krokem bylo samotné kódování, které se v praxi nicméně prolíná s vytvářením kategorií pro kódování. Každý obraz jsem tedy musela pečlivě několikrát přezkoumat a poté k němu přiřadit relevantní kódy. Tento proces je sice velmi zdoluhavý a chvílemi i nudný, ale extrémně důležitý.

Celé to probíhalo tak, že jsem musela okódotovat každou předem vybranou kategorií. Někdy se mi stávalo, že jsem se musela k obrazům vracet, protože jsem k nim nepřiradila stejné kódy jako u následujících. Nebo jsem dokonce vzhledem k čestnosti nějaké vlastnosti nebo kódu tento kód zapomínala zapisovat.

Existují dva způsoby jak zaznamenat kódování. Dá se to dělat manuálně s papírem pro každý obraz, na který se zaznamenají relevantní kódy. Nebo se používají tabulkové editory v počítači. Výhodou počítačů je rychlejší a snadnější kvantitativní analýza (Rose, 2001:62, 63). Bohužel můj vztah s počítači není zrovna přátelský, takže mi stačila jen tužka a papír.

Analýza výsledků přišla na řadu, když již byly všechny obrazy okódotovány, každý obraz měl tedy k sobě připojenu řadu kódů. U oficiálního materiálu jsem si začala více všimnout kódů, které se opakují a také v jakých situacích se objevují. Nacházela jsem tedy skupiny kódů, které byly společné všem obrazům nebo všem stejného pohlaví ale i rasy. Začaly se objevovat nečekané souvislosti a vztahy a konečně jsem se mohla posunout od zkoumání jednotlivostí ke zkoumání celků. Vzhledem k výzkumným otázkám jsem se hlavně zaměřila na to, co jde napříč všemi obrazy a poté na to, co mají společného a čím se liší obrazy ženských a mužských postav.

4. Výsledky a interpretace

V této části práce bych chtěla popsat a interpretovat výsledky, ke kterým jsem došla díky obsahové analýze. Tato kapitola je rozdělena do několika částí, ve kterých jsem se pokusila odpovědět na výzkumné otázky, tedy odhalit konstrukci feminity a maskulinity. V první části se věnuji společným kódům, které jdou napříč oběma pohlavími. Další dvě podkapitoly se zabývají ryze ženskými a ryze mužskými konstrukty. V předposlední podkapitole se věnuji těm obrazům, které jsou výjimečné. Liší se buď tím, že se jejich femininní a maskulinní prvky navzájem negují nebo proto, že se jedná o satirické obrazy. A v závěrečné podkapitole interpretuji videa.

4.1 Společné rysy

V této podkapitole popisují vlastnosti, tedy kódy, které jsou vlastní oběma pohlavím. Osobně jsem očekávala minimum takových prvků, a to proto, že všechny zde zmíněné vlastnosti vlastně nekonstruují ani feminitu, ani maskulinitu. Je to jen soubor genderově neutrálních vlastností. To ale neznamená, že nemají žádnou výpovědní hodnotu, nebo že nejsou důležité. Objeví se zde totiž i takové prvky, u kterých jsem byla přesvědčena, že jsou pevně spojeny s určitým pohlavím. Například náušnice jsem považovala za čistě femininní kategorii, a níže popisují, jak jsem se mýlila.

Začnu u kompoziční stránky problematiky. První vlastností, která je společná jak ženským, tak i mužským postavám je jejich postavení v rámci obrazu. Dá se říci, že doslova pózují v očekávání, že budou viděny a zachyceny. Nenajdeme zde žádný znetvořený nebo nepodařený výraz, který vzniká, když jsme nečekaně někým vyfoceni. V takových případech máme většinou oči přivřené nebo zavřené a rty zkroucené. Veškerá pozornost diváka se má tedy soustředit na aranžované figury, pozadí hraje menší roli.

Každá postava je umístěna do určitého konkrétního a zaostřeného pozadí. Pozadí je propracované, plné detailů a odpovídá a dokresluje charakter dané postavy i situaci, ve které se nachází. Díky tomu, a také faktu, že figura je situována vždy v popředí, se pozadí stává téměř neviditelným.

Po detailnějším prohlížení jsem na každém obraze našla ať už malý nebo velký zářivý prvek. Pozadí může být sebetemnější, ale vždy je tu světlo z okna nebo plamínek svíčky. Obrazy tak nepůsobí tak tmavým dojmem. Tento prvek se nenachází jen v pozadí, ale také na zbraních, na oblečení nebo mohou svítit samotné oči postav. Neexistuje žádné pravidlo jaké rase a na jakém pozadí budou oči zářit, jejich umístění je čistě náhodné.

Nejen postoj, ale i výraz obličeje odpovídá čekání na okamžik, kdy „vylétne ptáček“. Až na výjimky stojí všechny postavy vzpřímeně a lehce natočené bokem. Takže nejen že je vidět celá přední část těla, ale také kus zadní partie. Při tomto postoji lépe vynikají takové vlastnosti postavy jako úzký pas nebo její pozadí. Divák si tak může prohlédnout celou postavu a to jen na jednom obraze, a to nejen zepředu, ale vidí také její profil. Plochý obraz postavy tak získává iluzi hloubky a plastičnosti.

Dalším kompozičním prvkem je i směr pohledu postavy. Pokud se postavy nedívají přímo na diváka, dívají se ve směru volného prostoru na obraze. Například stojí-li postava vlevo na obraze, dívá se směrem doprava. Tato kategorie mi přišla tak přirozená a normální, že jsem si jí všimla až po upozornění. Pohled sám naplňuje méně výrazné pozadí a zároveň k pozadí přitahuje divákovu pozornost.

Další společnou vlastností jsou vlasy. Žádná postava není úplně plešatá ani velmi nakrátko ostříhaná. Více se ale o roli vlasů u mužských a ženských postav věnuji v dalších podkapitolách.

Překvapujícím faktem je, že jak mužské, tak ženské postavy mají svá těla nějak ozdobena. Společnými ozdobnými prvky jsou náušnice. Ty zde nejsou jen výsadou ženských postav (častěji je dokonce nosí mužské postavy). Ať už jde ale o náušnice, piercingy nosu nebo ozdoby klů a paží, všechny mají kruhový tvar.

Společným rysem všech postav je jejich příslušnost k určité věkové, váhové, konstituční (svalovina) a vzhledové skupině. Všechny postavy jsou mladé (v rozmezí 20 a 30 let), vysoké, štíhlé (kromě trpaslíků) a působí jako by měly minimum podkožního tuku.

Všechny postavy mají oblečení, žádná není úplně nahá (i když k tomu mají některé postavy blízko), a dále všechny nosí vysoké, většinou kožené boty bez podpatku. Mužské i ženské postavy ale nosí i nepraktické části zbroje, jen aby zvýraznily své dokonalé postavy.

Například kovové brnění chránící jen ramena - neboli nárameníky, které vytvářejí iluzi širších ramen a zdůrazňují tak úzký pas. Obecně bývá všechno oblečení a zbroj postav velmi nepraktické. Jejich úkolem není ochrana důležitých orgánů nebo tepen a žil, ale právě estetičnost, slušivost a zdobnost. A když už vám to takhle sluší, tak proč nezapózoovat.

4.2 Mužské postavy

V této podkapitole se konečně dostávám k popisu a interpretaci rysů konstruuujících maskulinitu. Na začátku bych ale ještě jednou upozornila na fakt, že i když některé rasy – například taurení- vypadají jako zvířata, tak i oni jsou nositeli základních rysů konstruuujících gender.

Stejně jako v předchozí podkapitole, i zde začnu s kompozicí. Většinu kompozičních prvků mužské postavy sdílí s těmi ženskými. Jedinou výjimkou je tmavé pozadí, které u mužských postav převládá a u ženských chybí. Mužské postavy stojí v noci u trosek města, v tmavých místnostech nebo jen tak na dešti. Nejsvětlejším okamžikem je západ slunce. Jenže slunce je malé, a krvavě rudé červánky přecházejí rovnou do černé noci. Na žádném obraze nenajdeme mužskou postavu pózující na sluncem prozářené rozkvetlé louce.

Ale i na tom nejtmašším místě se vyskytuje zářivý prvek, o kterém jsem se zmínila již výše. Pokud vztahuji prvek tmavého prostředí jen čistě k pozadí, potom se maskulinita jeví jako něco, co se nesmí bát tmy a musí vzdorovat nepříjemným podmínkám jako je déšť. Mužské postavy by měly být schopny jednat za jakýchkoli podmínek. Tento rys mohu ale také vztáhnout přímo k samotné postavě. V tom případě je možné samotnou povahu a duši mužských postav interpretovat jako tmavou až černou. V ten moment působí jako drsní bojovníci bez pevných kořenů, kteří se toulají promoklou krajinou a nemají s nikým slitování. Ale pak si divák všimne malého plamínku nebo zapadajícího slunce, které ty nepříjemné pocity zmírní. Působí to podobně jako malá noční lampička v pokoji malého dítěte bojícího se tmy.



Obrázek 1: Černá obloha je doplněna o zářivé zapadající slunce s oranžovo-červenými červánky.

Mezi další rysy konstruuující maskulinitu patří obličejové rysy. Mužské postavy všech ras mají nosy široké. Ve chvíli, kdy se tedy začnou mračit, jejich nozdry se rozšíří a dodají celému výrazu na výhrůžnosti. Opět je zde důležité vyvolání strachu u diváka a následně u nepřítele. Někteří dokonce mají v nose ozdobu ve tvaru kruhové náušnice. Dochází zde tedy ke spojení typicky maskulinní vlastnosti – široký nos – a obecně femininního, ale v tomto případě dalšího maskulinního rysu – kruhové náušnice. Jenže takové postavy působí nelidsky, až animálně. Nikoli femininně. Tento ozdobný prvek se také nevyskytuje u lidsky vyhlížejících ras, jako jsou lidé, trpaslíci, elfové nebo nemrtví. Kroužek prochází prostřední nosní přepážkou, tedy stejným místem jako u některých býků. U těch jsou tyto kroužky požadovány při různých farmářských veletrzích nebo výstavách, a to kvůli lepší kontrole nebezpečného zvířete, které by mohlo někoho zranit. Tyto kroužky tedy odkazují k potencionální zvířeckosti, nekontrolovatelnosti a nebezpečnosti.

Tento fakt nabízí dvě možné interpretace:

- a) buď podporuje zmíněné pózování a aranžování postav a přivádí ho až do extrému, kdy můžeme tvrdit, že jsou postavy přímo vystavovány,
- b) nebo tento nosní kroužek slouží jako důkaz o nebezpečnosti postavy.



Obrázek 2: Tauren, postava podobné býkům a krávám, má v nose kovový kroužek. Další častou a výsadní ozdobou této rasy jsou ozdoby rohů.

Dalším maskulinním rysem, který se ale téměř nevyskytuje u lidských, nebo u lidem podobných ras, jsou úzké rty. Ty se barevně nijak neliší od barvy pleti. Takové rty působí stroze, přísně, nevlídně až chladně. Odpovídají tedy výše zmíněným snahám působit nebezpečně a výhružně. Celý tento koncept nebezpečnosti a výhružnosti je podtržen celkovým výrazem obličeje. V žádném případě se mužské postavy neusmívají. Jsou zamračené, občas dokonce křičí. Všechny projevy emocí jsou dokresleny četnými vráskami, a to především v oblasti kolem přivřených očí a na čele.

Obličej je orámován vlasy a vousy. Jak už jsem se zmínila, žádná mužská postava není plešatá, takže můžeme v klidu prohlásit, že jak samotná přítomnost vlasů, tak i určité typy účesů a sestřihů vlasů jsou jedním ze základních rysů maskulinity. To jsou vousy sice také, ale ne všechny rasy vousy mají. Délka vlasů se pohybuje od krátkých až po dlouhé, ale opět záleží na rase. Orkové mají sice vlasy středně dlouhé, ale kromě culíku na temeni mají všechny ostatní oholené. Svým zjevem tak připomínají východoasijské mnichy a bojovníky. Převažujícím typem účesu jsou zcela volné a rozpuštěné vlasy, vlasy stažené do culíku, (ať už tedy všechny nebo jen jejich část) ale také copy. Cop se zde stává dalším prvkem přejatým od ženských postav. Vlasy podobný porost hlavy mají i animální rasy, jako jsou taurení. V jejich případě se jedná o dlouhou, často různě zaplétanou srst.

Dalším důležitým měřítkem maskulinity je oblečení a zbroj. Při porovnávání množství a materiálu oblečení jsem zjistila, že čím méně se rasa postavy podobá člověku, tím méně je oblečená. Velmi dobře je tento rys vidět na *Obrázku 3*. Člověk (vpravo) je od hlavy až k patě oblečen v kovovém brnění. Ork (uprostřed), který vypadá jako veliký zelený člověk, má kovové nárameníky a kožené chrániče zápěstí. A tauren (vlevo), který vypadá jako vzpřímený býk, má jen náramek na bicepsu. Čím větší a zřetelnější je tedy zvířecí stránka postavy, tím méně oblečení a zbroje má.

Chtěla bych ale upozornit na fakt, že ve hře samotné mají všichni stejnou možnost získat určité oblečení. To, co bude jaká postava nosit, nezáleží na rase, ale na povolání a na úrovni, kterou hráč dosáhl. Znamená to tedy, že kdyby měly tyto postavy stejné povolání a stejnou úroveň, měly by mít velmi podobné oblečení.

Množství oblečení může něco prozradit o povaze postavy. Člověk si uvědomuje svou tělesnou slabost oproti orkovi a taurenovi, přeci jenom je konstruován jako tělesně slabší. Pokud by se dostal do přímé s někým takovým bez ochrany, neměl by nejspíš šanci. Když bude ale chráněn kovovou zbrojí od helmy až k pokovaným botám, může nepřítele porazit. Člověk je tedy rasa vychytralá, vypočítavá a lstivá.

Ork už takový není. Na jednu stranu se spoléhá na své tělo a v případě nouze na brnění. Ork tedy tvoří takové mezistupeň mezi člověkem a zvířetem. Tauren působí už celý velmi živočišně, a jako takový má dlouhé rohy a tělo pokryté srstí. V porovnání s lidskými kvalitami působí buď hloupě, nebo odvážně a čestně. Zdá se, že tu začíná vznikat rozpor mezi zvířecím a lidským, odpovídající dualitě příroda kultura. V tomto případě kulturu symbolizují lidské postavy a přírodu postavy zvířecí.

Zúžila jsem tuto problematiku jen na rozdíl mezi animální maskulinitou a lidskou maskulinitou. Je zvíře více maskulinní nežli člověk? U zvířecích postav jsou některé maskulinní rysy výraznější než u lidských postav. Například velikost muskulatury, velmi výrazný maskulinní rys, je u animálních postav mnohem větší a díky tomu vynikají další rysy, jako je trojúhelníkovitý tvar trupu. Je sice možné, že lidské svalstvo je podobné, ale pod vrstvou oblečení není vidět. To nás přivádí k jinému rysu, který je zas výraznější u postav lidských, zbroj. I ta formuje postavu.



Obrázek 3: Postupný přechod od animální až k lidské maskulinitě.

Podle mého názoru nezáleží na tom, jestli jsou více maskulinní lidské nebo zvířecí postavy. Každý je maskulinní jinak. Zatímco maskulinita zvířecích postav spočívá ve svalech a velké fyzické síle, maskulinita lidských postav zas na chytrosti, vynalézavosti a schopnosti vytvářet zbroj.

Nejčastěji se vyskytující částí zbroje jsou nárameníky, které se vyskytují u všech ras. U mužských postav jsou bohatě zdobeny různými výrůstky, hroty a lebkami. Některé z nich zasahují téměř až k hlavě a chrání tedy jak samotná ramena a trapézový sval, tak také krční tepny. Jiné jsou ovšem skromnější a pokrývají pouze oblast ramen. Kromě ochranné a estetické funkce rozšiřují mužským postavám ramena, takže vypadají větší a - opět - nebezpečnější. Širší ramena jim ale zároveň zeštíhlují už tak dost útlý pas, a tím vytvářejí iluzi dokonale trojúhelníkovitého trupu.

Příkladem naprosto zbytečné zbroje je kovový náramek na bicepsech. Nejen, že je fyzicky nemožné, aby nepadal nebo neškrtl v závislosti na pohybu svalu, ale i jeho ochranná funkce je mizivá. Tato ozdoba je příliš úzká, takže existuje jen malá pravděpodobnost, že při boji bude postava zasažena přesně do tohoto místa. Působí spíše jako ozdoba, která se snaží soustředit pozornost diváka na obrovský obvod ruky.

Tím se dostávám až k samotné tělesné konstituci postav. Všechny mužské postavy (až na trpaslíky) jsou vysoké, mají široká ramena a velmi úzký pas. Jejich muskulatura je neuvěřitelná. Jejich svaly jsou dokonce jednotlivě vyrýsované. Velikost muskulatury je ještě podtržena absencí tělesného ochlupení, a to u člověku podobných ras. Všechny tyto mužské postavy mají hladkou kůži bez jediného chloupku. To neplatí u zvířecích ras, které mají tělo pokryto srstí. I zde není jisté, jestli jsou jejich svaly tak velké, protože jsou tak silní, nebo tak velké, aby mělo co vystavovat. Celý koncept zdánlivé dokonalosti a výstavnosti by se měl však zhroutit, když si všimneme takových rysů, které na kráse naopak ubírají, jako jsou vrásky, jizvy, zranění nebo krvavé šrámy.

Na rozdíl od ženských postav mají ty mužské hluboké vrásky, které - jak už jsem se zmínila - jen podtrhují celkový výhružný a nebezpečný výraz obličeje. Ani barva jejich obličeje není jednolitá, ale je plná různých skvrn. Celkovou sešlost obličeje doplňuje povislá kůže kolem očí. Ale i přes tyto znaky postavy stále vypadají mladě, i když ne tak mladě jako postavy ženské. Těla mužských postav jsou také plná různých zranění, ať už jsou to jizvy nebo ještě čerstvá krvácející zranění. Některé postavy mají také potrhané uši, zlomené rohy, a jedné dokonce chybí část ruky a jiné oko.

O konstrukci a rysech maskulinity nejvíce vypovídaly snímky takových ras, jako jsou worgen, tauren, orkové, trpaslíci a lidi. Z těchto snímků bylo možné dojít k jasným závěrům. Maskulinitu popisují jako jasně definovanou osu, ohraničenou na jedné straně zvířecostí a na druhé straně lidskostí. Zatímco zvířecí postavy se vyznačují živočišností, přírodností a divokostí a výraznými emocemi, lidské postavy jsou racionální, klidné, vychytralé a vypočítavé. Rasa orků by v takovémto případě ležela mezi nejvíce animálními rasami (tauren, worgen), a lidmi a trpaslíky.

Existují však ještě rasy, které tak úplně nespádají do žádného zmíněného typu maskulinity, i když konstruují maskulinitu stejným způsobem jako ostatní typy. Mísí v sobě jak animální a mýtické, tak lidské vizuální prvky. Do této skupiny patří rasy, jako jsou elfové, goblini, gnómové a draeneiové.

Goblini a gnómové jsou menšího vzrůstu, podobně jako trpaslíci. Zatímco gnómové svým zjevem velmi připomínají trpaslíka s brýlemi, goblini mají zelenou kůži, dlouhý nos a uši. Podle samotných fyzických rysů by gnómové na typologické škále spadaly k lidské části osy, a goblini na animální. Na snímcích si však lze všimnout části vzducholodě a dřevěného vozítka. A tyto vynálezy jsou spojovány právě s těmito dvěma rasami. Žádná další rasa nebyla zobrazena s tak složitými výtvary. Tyto vynálezy staví tyto postavy na vyšší inteligenční stupeň než lidské postavy.



Obrázek 4: Vlevo je gnóm, vpravo goblin. Vůbec poprvé se zde objevují brýle, a to jako symbol vyšší inteligence.

Dalšími rasami, které také patří do tohoto typu maskulinity, jsou elfové a draeneiové. Elfové sice vypadají jako lidské postavy, které mají navíc jen dlouhé uši a obočí. Všechny mužské postavy jsou ale zobrazovány zásadně v lese. Také odstín jejich pokožky je jiný, světle fialový. S podivnými nepřirozenými odstíny jsem se setkávala u stejně polo-lidských ras, jako jsou orkové.

Draeneiové mají kromě namodralého odstínu kůže také kopyta na nohách, ocas a chapadlové výrůstky na bradě. Proč ale není na stejné úrovni, jako třeba ork? Je to především díky pozadí: draenei se například ve videu objevuje v místnosti s knihou v ruce. I jeho oděv a zbroj je celistvá jako u lidských postav.

Maskulinita mužských postav tedy může být přehledně znázorněna na typologické škále. Jednotlivé typy na ní zobrazené jsou konstruovány na základě zjevných vizuálních prvků. Nejedná se o žádnou evoluční nebo vývojovou osu, ale o osu s několika pevnými body, podle kterých se vyvíjí jednotlivé umístění ras. Těmito body jsou animalita-lidskost-animalita.

4.3 Ženské postavy

V této podkapitole se věnuji popisu a interpretaci konstruktů feminity. Pro lepší orientaci a přehlednost uvádím prvky ve stejném pořadí jako u mužských postav.

Jediným kompozičním rysem, který je odlišný u mužských a ženských postav je pozadí. Zatímco u mužských postav bylo pozadí temné, u ženských postav je plné světla a sytých barev. Například při západu slunce se nebe zbarví od sytě žluté až ke světlé růžové barvě červánků. Zářivé prvky se zde sice také vyskytují, ale přímo na postavách. Jejich přítomnost v pozadí je vzhledem k jeho povaze zbytečná. Zářivé prvky mívají tvar paprsku, který obtáčí tělo postavy nebo odrazu světla od zbraně. Odlišnost jednotlivých pozadí je mnohem jasněji viditelná v případě, že se na obraze vyskytuje jak mužská tak i ženská postava.



Obrázek 5: Pozadí za ženskou postavou je světle růžové spolu se zbytkem zapadajícího slunce, zatímco pozadí za mužskou postavou je téměř černé.

Na *Obrázku 5* vidíme, že zatímco u mužské postavy je pozadí téměř černé, na pozadí ženské postavy se mraky protrhávají a dokonce získávají odstín růžové a fialové barvy. U mužských postav se tedy pozadí zbarvuje do odstínů černé, rudé a žluté, kdežto na pozadí ženských postav se vyskytuje celá barevná škála. Objekty na pozadí ženských postav, ať už se jedná o přírodu nebo o stavby, vyvolávají pocit harmonie, celistvosti a klidu. Stromy a louky jsou rozkvetlé, jednotlivé budovy jsou celé, nepobořené a upravené. Krajina nenesé žádné prvky předchozích bojů. Kde tedy ženské postavy bojují?

Příroda, světlo a všemožné barvy umísťují postavu do pozic, ve kterých na ně nečeká žádné nebezpečí, do prostředí plného harmonie. Mluvíme samozřejmě o statických snímcích samotné ženské postavy. *Obrázek 5* jako by zachycoval boj dobra se zlem, anděla s ďáblem, kde ženská postava ztělesňuje právě tu dobrou stranu. Barevné pozadí a příroda dodávají postavě punc dobra, naděje a přívětivosti.

A právě obrazy zachycující mužskou a ženskou postavu jsou odpovědí na výše zmíněnou otázku „Kde tedy ženské postavy bojují?“. Pokud jsou tedy ženské postavy ty „dobré“, musí bojovat pro dobrou věc, tedy pro záchranu a obranu svého území. Existence jak mužských, tak ženských kompozičních prvků u takovýchto snímků napovídá, že ženské postavy bojují, protože musí. Nebojují pouze kvůli zvrácenému pocitu rozkoše z násilí a smrti, ale proto, aby před takovými postavami chránily. Podle této mé interpretace zde ženské postavy mají povahy mateřských ochránkyň, chránících své potomky.

Obličej ženských postav působí velmi krásně a příjemně. Profil obličej je úzký, oči jsou velké a výrazné díky hustším a delším řasám, nos je úzký. Výrazným rysem jsou rty. Rty jsou plné a široké a jejich barva přechází od světle růžové přes rudou až téměř k černé barvě. Rty jsou hlavní erotogenní zónou v ženském obličej. A díky jejich zvýraznění působí ženské postavy vášnivě a sváděivě, ale ne příliš vyzývavě nebo lascivně. I případy pootevřených úst působí nevině a bez sexuálního podtextu: rty jsou totiž pootevřené pouze v případě, že se postava usmívá, nebo když křičí. Obličej ženských postav je téměř bez kazu, nejsou na něm žádné jizvy, ale ani vrásky nebo dokonce pihy nebo akné. Barva pleti je sjednocená. Postavy tak působí zdravě, mladě a díky absenci jakýkoli kruhů pod očima odpočatě a čerstvě. Řekla bych, že dokonce působí ještě mlaději než mužské postavy, ale ne zas dětsky jako kdyby ženským postavám ve *WoW* bylo mezi 18 a 25 lety.

Čistě femininním prvkem, který podtrhuje dokonalost a krásu obličeje ženských postav, je make-up. Všechny ženské postavy jsou nalíčené a líčidly mají zvýrazněny všechny části obličeje. Svůdnost rtů je umocněna rtěnkou. Zdravý a svěží vzhled dodává obličeji korektor a tvářenka (růž) a řasenka, oční linky a stíny zase vytvářejí iluzi velkých očí.

Většina ženských postav má neutrální výraz. Jen občas se některé mračí podobně jako jejich mužští protějšci – ovšem bez doprovodných hlubokých vrásek. Na rozdíl od mužských postav se u nich projevuje větší škála různých emocí. Od křiku a zamračení značících vztek, přes projev radosti ve formě úsměvu až ke smutku doprovázeným pláčem. Ženské postavy jsou utvářeny jako citlivé a nebojí se své emoce ventilovat.

Nejčastější ozdobou obličeje nejsou náušnice nebo řetízky, ale tetování, které prochází přes obočí, horní víčko až pod samotné oko. Barva tetování je buď velmi světlá, nejčastěji světle růžová a světle modrá, nebo nabývá sytých barev. U mužských postav měly ozdoby více funkcí, u ženských postav je to podobné. Tetování na obličeji na jednu stranu supluje permanentní oční stíny, které oči zvýrazňují a opticky zvětšují, čímž přitahují větší pozornost diváka. Na druhou stranu dodává postavě punc bojovníka, který si před bojem pomalovává tvář. Objevuje se zde opět rozpor mezi tím působit krásně a upraveně, a působit výhruzně.



Obrázek 6: Modré vlasy elfek mohou sahat až na zem.

Obličej je orámován vlasy. Ty se spolu s dekoltem, pasem a obličejem tvoří čtveřici nejvýraznějších femininních konstitutivních elementů. Ženské postavy mají dlouhé, husté a upravené vlasy. Žádná z postav nemá vlasy ostříhané úplně nakrátko, většina má vlasy dlouhé minimálně do půlky zad. Vlasy jsou většinou rozpuštěné a volně vlající ve větru. Symbolizují tak nespoutanost a vášnivost. Nespoutanost se projevuje i u sepnutých vlasů – nikdy nejsou sepnuté všechny, vždy se objeví nějaký neposlušný volný pramen nebo prameny. Barevné spektrum obsahuje základní odstíny blond, hnědé až černé, často se objevují i takové studené barvy jako je modrá a fialová, a to především u elfek.

Zvláštní kapitolou, kterou jsem se rozhodla zařadit pod kategorii vlasy, jsou dlouhé vlasy a obočí u elfek. Obrazové prezentace elfek tvoří tři čtvrtiny veškerého obrazového materiálu ženských postav. Myslím, že pokud tvoří tak velkou část vizuálního materiálu, měla bych se jim více věnovat. Obočí má stejnou barvu jako vlasy postavy. Je téměř třikrát delší a je zkosené lehce nahoru. Obě by tak po propojení tvořily rozevřené písmeno „V“. Uši jsou velmi protáhlé směrem vzhůru, boltec postupně přechází do špičky.

Některé elfky mají uši dvakrát, některé až třikrát delší než lidské postavy. Uši jsou holé a jednotlivé části vnějšího ucha jsou na něm velmi dobře patrné.

Vizuálně působí obočí příjemně až přirozeně. Podtrhuje jak obličej, ze kterého vycházejí, tak i vlasy do kterých ústí. Jejich zkosení dodává elfkám zároveň přísný i smyslný výraz. Jejich pohled diváka s ledovým klidem zkoumá, ale zároveň je smyslná a svůdná. V postavě elfky tedy díky dlouhému obočí dochází ke spojení výhrůžnosti a nebezpečnosti spolu s jemností a krásou.

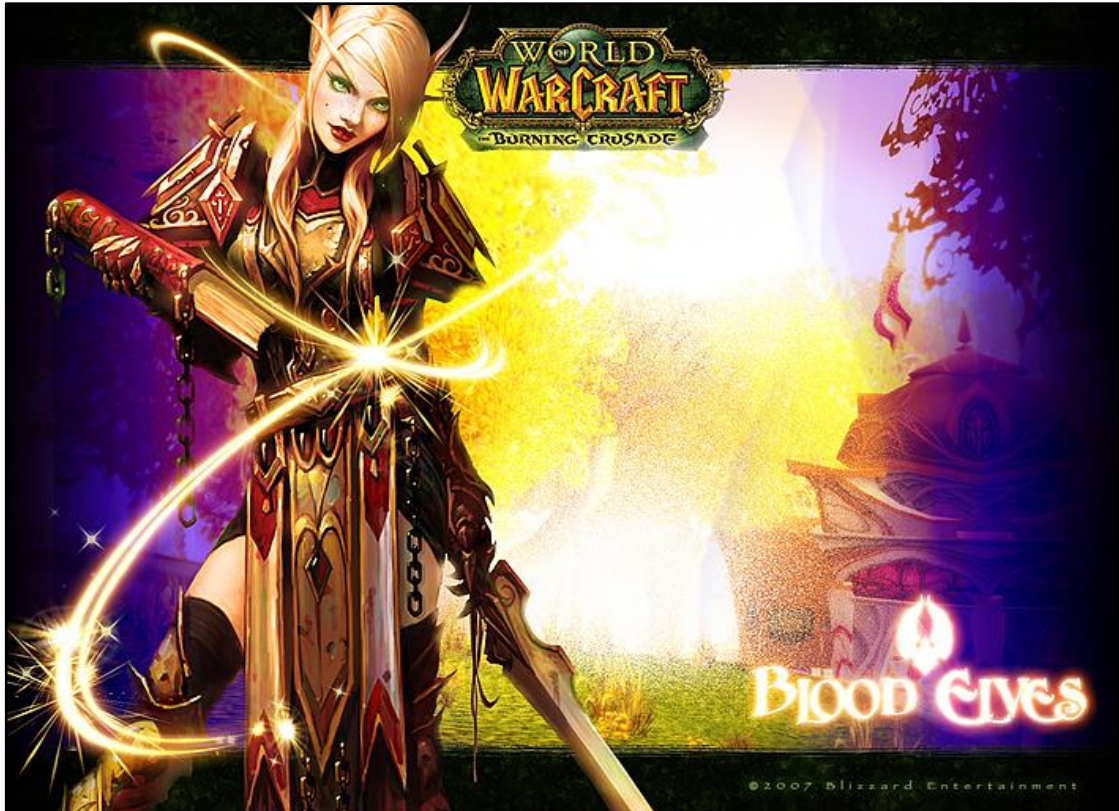
Dlouhé obočí, které většinou splývá s dlouhými vlasy, je možno brát jen jako čistě estetický exotický prvek, podobně jako prodloužené řasy nebo dlouhé vlasy. Ale dlouhé ušní boltce evokují přítomnost přírody a její čistoty. Dlouhé ušní boltce nejsou čistě fiktivní záležitostí jako dlouhé obočí, ale skutečně se v živočišné říši vyskytují, například u kočkovitých šelem. Přítomnost animality, které byla doposud zřejmá jen u mužských postav, se objevuje tedy i u ženských postav. Na rozdíl od mužské animality je tato čistá, neposkrvněná a exotická, a jako taková je sexualizována a stává se velmi smyslnou a svůdnou. Není to první ani jediný případ spojení ženské postavy a zvířecích fyzických rysů, jehož výsledkem byla silná sexualizace konečné postavy. Jako příklad lze uvést komiksovou postavu *Catwoman* nebo mořskou pannu.

Ženské postavy se snaží působit jak ženským dojmem, tedy jemně, tak i mužským, tedy drsně. Snaha o spojení dvou na první pohled odlišných prvků je vidět téměř na všech vizuálních kategoriích (viz elfky a dlouhé obočí). Nejvíce je však vidět na oblečení a zbroji postav. U mužů jsem se zmínila o tom, že typ oblečení nezáleží na rase, ale na povolání postavy a dosažené úrovni. K tomu bych chtěla dodat, že množství a typ oblečení postav ve hře nezáleží ani na pohlaví. Pokud by obrazový materiál přesně kopíroval pravidla a zvyky hry, měly by ženské postavy stejné, nebo alespoň podobné oblečení jako jejich mužští protějšci. Na první pohled je ale vidět, že ženský oděv je v rámci zkoumaných oficiálních reprezentací mnohem „úspornější“ a téměř vždy odhaluje nahý dekolt a břicho, které se tak stávají prvky klíčovými pro konstrukci feminity.

I přes velmi obsáhlý vizuální materiál nelze dojít ke stejnému závěru jako u mužských postav, totiž že čím více se postava podobá lidské bytosti, tím více je oblečena. Na třech čtvrtinách obrazů ženských postav jsou elfky, druhou nejpočetnější skupinou jsou obrazy lidských žen a na zbytku jsou trpaslice, orkyně a jedna nemrtvá. Z celkového počtu dvanácti ras mám tedy k dispozici snímky pouze od pěti. A to zrovna takových, které se nejvíce podobají lidským ženám. Není zde ani jediný obrázek animálně působící ženské postavy, jakou je například taurenka. Celý vizuální materiál obsahuje pouze obrazy krásných antropomorfních žen.

Vrátím se ale k samotnému oblečení. Oblečení zvýrazňuje další čistě femininní rysy, a to jsou velká ňadra, úzký pas a široké boky. Horní díl oblečení rýsuje ňadra pomocí různého kovového kruhového zdobení. I když jsou tedy ňadra zcela zakryta, divák má přesnou představu o jejich tvaru a velikosti. I u ženských postav je zbroj často spíše nepraktická, když chrání pouze oblast ňader a oblast dekoltu a břicha nechává nekrytou a nahou. Na druhou stranu mají ženské postavy větší množství oblečení: nosí šaty a sukně, nosí i takovou barvu jako je růžová nebo zlatá a nosí i oblečení zdobené peřím nebo drahokamy.

Zbroj ženských postav je podobná zbroji postav mužských. Také se zde nejčastěji vyskytují nárameníky a opět místo funkce obrané plní jiné funkce - jednak působí jako ozdoba a jednak zvýrazňuje pas a zde i ňadra. U ženských postav je obranná funkce ještě více negována, nebo je opravdu možné, aby vám rameno před smrtícím úderem meče ochránila věc složená jen z ptačích per? Ostatní skutečně kovová zbroj působí na první pohled mnohem jemněji. Nevyskytují se zde žádné trny, ostny a až na výjimku ani lebky. Zbroj je pokrytá různými ornamenty a barevnými kameny. Brnění je menší a to jednak proto, že odhaluje větší množství těla a jednak kvůli menší tělesné konstrukci těla ženských postav. Celkové oblečení a brnění napovídá, že o jeho praktičnost v boji tu jde až v poslední řadě. Jeho hlavním cílem je zdůraznit ženskou svůdnost a moc. Tento hlavní záměr však zahaluje do bohatě zdobeného brnění, obrovských zbraní a bojového stylu hry samotné.



Obrázek 7: Příklad bohatě zdobené zbroje ženských postav. Dekolt je sice zahalený, zato stehna jsou celá holá.

Ženské postavy mají menší a drobnější těla než mužské postavy. Všechny ženské postavy jsou vysoké (až na trpaslice), mají větší ňadra, úzký pas a široké boky. Jejich postava odpovídá pomyslným přesýpacím hodinám. Povrch těla je hladký, u ras podobných člověku opět bez tělesného ochlupení. Tělo je hladké, i co se muskulatury týče. I když na první pohled působí tělo vypracovaně – ploché břicho, štíhlé nohy i ruce – nerýsují se jednotlivé svaly tak jako u mužských postav. Až na výjimky se nikde na těle neobjevují žádná zranění, jizvy nebo modřiny.

Domnívám se, že i přes fakt, že se má práce nezabývá působením obrazu na diváka, a tedy téměř ignoruje roli publika, nelze ho v tomto případě zcela pominout. Postavy musí na diváka - v tomto případě hráče - působit tak, aby si je vybral za avatary. A protože jej budou zastupovat nejen v soubojích a bitvách, ale také při interakci s ostatními postavami, splňují takové podmínky jako síla, ale i vzhled. Což rasy ženských postav obsažené v tomto vizuálním materiálu - elfky, lidské ženské postavy, trpaslice a nemrtvá - splňují nejvíce ze všech ras.

4.4 Výjimky

V této kapitole se věnuji takovým snímkům mužských a ženských postav, jejichž kategorie se obsahově liší od snímků ostatních. Jejich množství není tak velké, aby zpochybňovaly mé předchozí závěry, zároveň není zas tak malé, abych je mohla ignorovat. Je jich tak akorát, aby „potvrzovaly pravidlo“.

Původně jsem měla v plánu výjimečné snímky rozdělit na dvě skupiny podle pohlaví. Ukázalo se však, že u mužských postav buď žádné odlišné snímky nejsou, nebo že se od ostatních liší jen drobným obsahovým rozdílem maximálně jedné kategorie. Mluvím o takových kódech jako je vysoký věk postavy nebo chybějící končetina, které se oba vyskytly pouze jednou.

Jedinou skupinou obrazů, které mužské, ale i ženské postavy ukazují v naprosto jiném světle, jsou oficiální obrazy vzniklé v rámci určitého ročního období nebo svátků jako jsou Vánoce a Velikonoce.



Obrázek 8: Zimní radovánky herních postav.

Obrázek 8 zachycuje postavy hry *World of Warcraft* při typicky zimních aktivitách jako je bruslení, stavění sněhuláka nebo koulování. Myslím, že rozdíl mezi předchozími obrazy je zde více než patrný. Postavy se objevují v přátelském prostředí a naprosto neozbrojeni (nepočítáme-li sněhové koule jako zbraně). Díky sytým a jednolitým barvám působí jako animované děti původních postav.

Pokud začnu u mužských postav, zjistila jsem naprostou absenci takových kategorií jako je temné pozadí - spolu se zářivým prvkem - tělesné ozdoby a zbroj. A i když základní rysy obličejů jednotlivých ras zůstaly, jejich povaha se změnila. Oči a rty jsou větší, ale uši, rohy a kly jsou výrazně menší, zaoblenější a bez známek opotřebení nebo vady. Výhružný a zamračený výraz byl nahrazen úsměvem. Co se týče těla, postavy se obecně zdají být menší a zaoblenější. Mužské postavy zde postrádají svou „dokonalou“ postavu. Trojúhelníkovitý tvar těla byl nahrazen kulatým a jednotlivé svaly se nerýsují. Ani vlasy nezachraňují absenci typicky maskulinních kategorií: buď jsou schované, nebo se výrazně neliší od účesů ženských postav.

I zdejší ženské postavy se velmi liší od majoritního typu ženských postav. Pozadí snímku odpovídá předchozím obrazům, a to především proto, že stejně jako na předešlých ženských obrazech i zdejší krajina a vlastně i zobrazené aktivity symbolizují harmonii, klid a mír. Ani zářivých prvků zde není třeba: spolu s převládající bílou barvou by pozadí bylo až příliš světlé a více by kontrastovalo s postavami. I u ženských postav úplně chybí kategorie zbroj a tělesné ozdoby. Zbylé kategorie mají naprosto jiné kódy i obsah: oči a rty jsou mnohem větší, nos je v jejich porovnání velmi malý. Dokonce i uši elfek jsou kratší. Jediným stálým prvkem jsou vlasy. Oblečení, odpovídající ročnímu období, rýsuje hrudník připomínající více než přesýpací hodiny, ovál. ňadra jsou téměř nulová, břicho zaoblené a boky téměř žádné. Ženské postavy tedy ještě mnohem více než ty mužské připomínají postavy dětí.

Proč *Blizzard* vytvořil takové snímky? Je důležité si uvědomit, že podobné satirické snímky vycházejí pouze v rámci určitých masově slavených svátků, jako jsou Halloween, Vánoce nebo Velikonoce, ale také takových lokálních akcí jako je například Oktoberfest.

Jejich cílem je diváka/hráče pobavit a ukázat mu jeho oblíbenou postavu v jiném světle a při jiných aktivitách. Snaží se ale také postavy zlidštit a udělat je o něco více reálnými a tím je divákovi/hráči přiblížit, ale také udržet jej i během takových významných dnů ve hře. Jako by dávaly člověku na výběr: „bud' si budeš s rodinou užívat zimních radovánek a her, nebo budeš dělat to samé se svou postavou ve hře a ani se při tom nemusíš zvednout ze židle“. Konkrétně v případě Vánoc má hráč možnost si každý den rozbalit malý dárek. Nakonec se tedy z roztomile působícího obrazu stává jen chladný komerční kalkul.

Animované a výroční obrazy jsou jednou skupinou výjimek. Druhou skupinou jsou obrazy, které spolu s většinou skupinou obrazů sdílejí jak společné téma, tak i styl, některé jejich kategorie mají však až diametrálně odlišný obsah. Jak již jsem se zmínila, mezi mužskými postavami jsem žádný takový případ nenašla. Po interpretaci výjimečných obrazů ženských postav, se nad tímto úkazem pozastavuji.

Nejvíce z řady vybočují následující dva snímky: *Obrázek 9* a *Obrázek 10*. Jde právě o takové obrazy, které se od zbylých liší obsahem více než jedné kategorie. Pokud bych do této sekce vybrala i takové, co se liší jen v jedné kategorii, bylo by toto číslo vyšší. Jejich interpretace by však nebyla relevantní a to hned z několika důvodů, které jsou platné i pro mužské postavy:

- a) některé rozdíly jsou pouze důsledkem tělesných vlastností určité rasy. Konkrétně ženské postavy trpaslic jsou všechny malé a plnoštíhlé,
- b) některé odlišnosti, jako například zranění nebo přítomnost krve na těle ženských postav se objevují pouze na obrazech zachycujících větší množství postav, které nejsou statické, ale pohybují se a bojují,
- c) a konečně přítomnost antagonického prvku může být díky natočení postavy nebo zakrytí určité části těla velmi rozporuplná.

Tyto zmíněné důvody jsou platné i pro mužské postavy.



Obrázek 9: Výsledek spojení ženské postavy a maskulinních rysů.

Výše jsem se zmínila o tom, jak v případě ženských obrazů mezi sebou soupeří prvky jemnosti a krásy s prvky bojovnosti a drsnosti. *Obrázek 9* zde představuje tento souboj vyhrocený do extrému. Tento boj se netýká pozadí: západ slunce doprovázený žlutou barvou, která přechází až do fialové, odpovídá typickému pozadí ženských postav. Rozpor se týká postavy samotné. Jednotlivé kategorie budu interpretovat v podobném pořadí jako v případě ženských a mužských postav.

Obličej obsahuje menší oči, než na které jsem u ženských postav zvyklá. To může být ale způsobeno absencí líčidel nebo také výrazem. Tím se již dostávám k prvním rozdílům. Všechny ženské postavy byly nalíčené, a to alespoň částečně. Nejen že na rtech není po rtěnce ani stopy, ale rty jsou velmi úzké a mají stejnou barvu jako zbytek obličeje. Další rozdíl najdeme právě ve výrazu postavy. Mračící se ženské postavy jsou sice hojné, ale žádná z nich nemá na kořenu tak širokého nosu hluboké vrásky, dokonce nemají vrásky vůbec. Celkově tato postava vypadá věkově starší než ostatní ženské postavy. Tento dojem nezachraňují ani dlouhé, částečně sepnuté vlasy.

Kvůli návaznosti se budu dále věnovat kategorii postava. I zde je tento rozpor ohromný. Na jedné straně jsou zde velká ňadra, úzký pas a široké boky. Na druhé straně se zde vyskytuje velmi vyvinutá muskulatura s jednotlivě vyrýsovanými svaly. Kategorie oblečení a ozdoby jsem si nechala na závěr proto, že je obsah těchto kategorií čistě femininní. Horní díl oblečení tvoří jen malý pruh látky zakrývající jen ty nejchoulostivější partie. ňadra zde nedávají téměř žádný prostor pro divákovu fantazii, ale jsou mu syrově naservírována v téměř celé své kráse. Dalším podobným prvkem je přítomnost srdíček na opasku postavy, u kategorie ozdoby zas velké kruhové náušnice a u vlasů velmi dívčí účes dvou vysokých culíků

Jak jsem již podotkla, tato postava je plná protichůdných prvků. Na jedné straně jsou takové typicky maskulinní vlastnosti jako hluboké vrásky, úzké nezvýrazněné rty, absence make-upu a velké vyrýsované svaly. Na straně druhé zas velká téměř odhalená ňadra, srdíčka na opasku a velké náušnice. Velikost a nemístnost těchto femininních rysů mě však přivádí k závěru, že maskulinní prvky byly první a záměrné, zatímco femininní vznikly později pouze u daného pohlaví.

Jak nejlépe ubezpečit diváka že postava na obraze je skutečně ženského pohlaví nežli tak, že zvýrazníme jednu z nejvíce erotických oblastí na jejím těle, tedy ňadra. A aby opravdu zaujaly a strhly na sebe pozornost od maskulinních prvků, musí být náležitě odhalena. Jakou ozdobu k obličejí a hlavě obecně přidat aby postava působila dostatečně žensky? Náhrdelník by soupeřil o pozornost s ňadry, takže budou lepší velké, zlaté a kruhové náušnice. A pro zjemnění a pro trochu romantický vzhled dodáme opasek se srdíčky. Tyto do extrému vyhnané femininní prvky jsou použity proto, aby zachovaly ženský dojem jinak velmi maskulinní postavy. Ve výsledku tato postava působí jako steroidy nadopovaná kulturistka, snažící si zachovat alespoň zbytky ženskosti. Následující výjimka působí naprosto opačně.



Obrázek 10: Výsledkem kombinace maskulinních a femininních rysů může být i postava s nejednoznačným genderem.

Postava na *Obrázku 10* se nachází před mlhavým pozadím, které místy přechází až do zelenkavé barvy. I přes světlost pozadí se tu vyskytují zářivé prvky a to ve formě očí a zbraní. Abnormálním prvkem, co se týče kompozice, je postoj postavy: nejen že klečí, ale je k divákovi natočena bokem a ohnutá v zádech. Takto skrčená postava, ještě částečně schovaná ve stínu, evokuje připravenost k útoku, nikoli pouhé pózování.

Z profilu vypadá obličej velmi jemně a žensky. Oči jsou přivřené a vzhledem k tomu, že je zakrývá stín, nelze určit, jestli jsou nějak nalíčené. Nos je úzký a rty široké a rudé. Ženský dojem dotváří absence vousů a přísný výraz bez přítomnosti vrásek, díky čemuž vypadá postava velmi mladě. Další kategorie už ale nejsou tak jasně pohlavně definované. Například vlasy. Ty jsou kratší, než na jaké jsem u ženských postav zvyklá. Dále oblečení: horní díl je bez výstřihu a neobjevuje se na něm ani zdobení zvýrazňující a kopírující ňadra. Navíc je zcela bez rukávů a nárameníků. Jedinou nahou částí těla jsou tedy ruce, tedy žádná erotická oblast.

Množství oblečení tedy odpovídá spíše elfovi nežli elfce. Jinak ovšem působí povrch oděvu. Ten je hladký, bez jakýchkoli trnů nebo lebek a působí velmi prostě. Dojem jednoduchosti umocňuje také fakt, že se na postavě neobjevují vůbec žádné ozdoby. Do této doby opravdu každá postava, ať už mužská nebo ženská, měla alespoň jeden ozdobný prvek.

Pokud se soustředím čistě jen na tělesnou konstrukci postavy a pomímám její obličej, musím říci, že se spíše podobá postavě mužské. Žádná ňadra, široký hrudník (usuzuji, že výduť v hrudní oblasti je způsobena pouze velkými prsními svaly), úzký pas a zřejmě i úzké boky. Svalstvo se sice rýsuje, a to především na rukou, které jediné jsou nahé a proto z nich lze vycházet. Ale i přes to se svalstvo rýsuje jen lehce, a na pravé ruce postavy dokonce vůbec. U tohoto snímku jsem tak na vážkách ohledně pohlaví postavy, že jsem se zaměřila i na jiné části těla: její prsty a nehty. U zaťatých pěstí se rýsují kosti a klouby a na prstech není žádný lak, což by odpovídalo mužské postavě.

Postava na tomto snímku se od té předchozí liší především tím, že vypadá jako zženštilý muž. Vedl mě k tomu fakt, že jediné čistě femininní kategorie se týkaly obličej (oči, nos, rty), pozadí a věk. Pak zde bylo několik kategorií „pohlavně neurčitelných“ (vlasy, oblečení a zbroj) a také kategorie čistě maskulinní (postava). I když převažují femininní kategorie, tělesná konstituce postavy je tak objemná kategorie a uzurpuje si větší pozornost.

Na pohled tedy - a hlavně díky obličej - postava působí jako ženská, po zjištění že jí chybí ňadra, klíčový rys při konstrukci feminity, se z ní stává postava mužská. Tato výjimka poukazuje na to, že si jednotlivé kategorie nejsou rovné. Kdyby totiž byly, byla by postava na *Obrázku 9* prezentována jako postava mužská, a postava na *Obrázku 10* jako postava ženská. Ale kategorie postava, která obsahuje nejvíce erotických oblastí, jako jsou ňadra, s nimi spojený dekolt, břicho, boky a pozadí, je tak silná, že může určovat pohlaví postavy. Existence rudých rtů u mužských postav není tak nepředstavitelná jako absence poprsí u postav ženských. Navíc musím brát v potaz také fakt, že polovina obličej nebyla vidět a že její zbývající část byla zastíněna a to mohlo vést ke zkreslení obsahu obličejových kategorií.

V tomto případě jistě výjimky potvrzují pravidlo, a to už kvůli minimální množství lišících se snímků. Největší skupinou jsou kreslené a často sarkastické kresby, ve kterých jsou dospělé postavy nahrazeny postavami dětskými, které nepůsobí ani svůdně nebo nebezpečně.

Jejich důležitost a použitelnost není tak velká jako u snímků stejného typu jako ostatní obrazový materiál. Postavy na nich vznikly kombinací jak mužských, tak ženských fyzických rysů. Tyto rysy jsou dokonce tak protichůdné, že je těžké určit jakého pohlaví daná postava je.

4.5 Videá

Přítomnost videí dodává mému výzkumu na hloubce, plastičnosti a názornosti. Zatímco u statických postav bylo možné pouze spekulovat nad jejich jednáním a chováním podle vzhledových rysů, videa mi již zjištěné analýzy mohou buď potvrdit, nebo vyvrátit. Z nepřeberného množství tematických videí jsem vybrala právě dvě: *World of Warcraft Cinematic Trailer* a *World of Warcraft: The Burning Crusade Cinematic Trailer*.

Zaměřím se pouze na jednání a obsahy kategorií mužských a ženských postav. Hlavním posláním těchto videí je během velmi krátké doby, ne delší než tři minuty, představit potencionálnímu hráči všechny možné rasy a povolání. Dochází tedy k tomu, že rasám jsou náhodně vývojáři hry vybrána určitá povolání, která ovlivňují jak oblečení postavy, tak i způsob boje. Například povolání lovce je spojeno se zvířecím pomocníkem a povolání mága zas s bojem z dálky za pomoci kouzel.

I když zde prvek povolání hraje větší roli než u statických snímků, i zde jsem jej ignorovala, protože jsem je neshledala relevantními. Prvek povolání je takovou herní konstrukcí, která nijak neovlivňuje, ani se nepodílí na prvcích maskulinity a femininity. Navíc díky malému vizuálnímu vzorku povolání není možné uzavírat platné závěry. Posláním videí je tedy ukázat jak se dané postavy chovají a proč.

Obě videa mají za úkol seznámit hráče s postavami, které hra *World of Warcraft* nabízí. Obě mají stejný scénář: nejprve divák sleduje jednotlivé postavy v jejich domovském prostředí, poté dochází ke vzájemným soubojům. Stejně jako v případě obrazového materiálu, ani zde se nevyskytuje všech 12 ras. V každém videu se sice objeví celkem 6 ras, některé se ale opakují. Všechny kategorie se obsahově shodují jak s mužskými tak i s ženskými postavami na obrazech. Některé postavy dokonce vypadají naprosto shodně ve videu i na obraze.

Zaměřím se nejprve na mužské postavy v prvním videu, které, stejně jako ve druhém videu, tvoří drtivou většinu: 5 mužských postav na jedinou postavu ženskou. V prvním videu se objevuje trpaslík, tauren, nemrtvý, ork a člověk. Tato rozmanitost ras posouvá dále tezi, že čím lidštěji postava působí, tím více je oblečena. Lidsky vyhlížející postavy - trpaslík, nemrtvý a člověk – bojují proti nepříteli z dálky, a to buď puškou, nebo kouzlem. Nemrtvý a trpaslík mají v boji dokonce k dispozici silné pomocníky, kteří odvádějí většinu práce za ně: trpaslík má medvěda, nemrtvý velké kamenné monstrum.

Proč ale i člověk, který nepopíratelně působí nejvíce lidsky, žádného takového pomocníka nebo zvíře nemá? Domnívám se, že pomocníci zde kompenzují fyzické nedostatky postavy. U trpaslíka je tímto nedostatkem malá výška, u nemrtvého chatrná tělesná konstituce (mužská forma nemrtvého se na žádném obraze neobjevila, pro bližší přiblížení postavy postačí, pokud ji popíšete jako tlející zombie).

U obrazového materiálu jsem tvrdila, že se všechny mužské postavy snaží působit výhružně a nebezpečně. U videí je to odlišné, vyskytují se tu totiž i mile působící mužské postavy. Sympatická a dobrá povaha postav je konstruována jejich zabíráním z profilu a ještě umocněna hudebním doprovodem. Mezi takové postavy patří trpaslík a tauren, který se objevuje na *Obrázku 12*. Pozitivní dojem z této postavy je dokreslen západem slunce s červánky. Takovéto barevné pozadí se sice vyskytovalo jen u ženských postav, v tomto případě má však podpořit dojem milé animální postavy splývající s přírodou.

Naopak postavy snímané přímo křičí a ohánějí se zbraněmi oproti divákovi. Sem patří nemrtvý a ork. Tyto dvě postavy zároveň nějakým způsobem přetvářejí své okolí, a to tak že je ničí ohněm. Zatímco mírumilovný trpaslík a tauren žijí v souladu s přírodou a nijak ji nemění ani neničí. Lze to dávat za vinu jejich méně násilné povaze, lživosti a přímočarosti. Tyto rasy nemají potřebu ničit své prostředí, a to jak přirozené, tak nepřátelské. Stačí, když zničí svého nepřítele. Člověk je také jediná rasa, která není v úvodu videa představena, a která se v záběru objevuje nejkratší dobu.



Obrázek 11: Postava nemrtvého je snímána přímo a zblízka. Jeho vztek a útok je tak veden přímo proti samotnému divákovi. Na temném pozadí se objevují jasné a zářivé prvky v podobě padajících meteorů a ohnivých prasklin u bojového pomocníka.



Obrázek 12: Postava taurena je snímána z profilu.

Jak již jsem se zmínila, druhé video má stejný scénář, jen jiné rasy. Z těch mužských to jsou draenei a poté opět ork, tauren, nemrtvý a člověk. Zatímco ork a tauren upřednostňují přímý boj, člověk a nemrtvý používají kouzla. A právě lidská lstivost a vypočítavost je strůjcem prvního a jediného vtipného momentu, kdy člověk než aby taurena přímo zabil, raději jej promění v pravý opak nebezpečí, v jehně.



Obrázek 13: Člověk během boje proměnil taurena v neškodné jehně.

Jednotlivé postavy jsou snímány ze stejného úhlu jako v předchozím případě. Jedinou výraznější výjimkou je draenei. Podobně jako nemrtvý, ani tato postava se v obrazovém materiálu vůbec neobjevila. Draeneiské mužské postavy mají úponky vycházející z jejich brady a jakoby dvě čela za sebou. Mají mohutný ocas, který je držen vzpřímeně svalovou strukturou.

Při prvním záběru draenei listuje knihou a zkouší si nějaká kouzla, což by evokovalo rozum a moudrost této postavy. Při druhém záběru ale zabíjí nepřátele přímo a pomocí sekery, nikoli kouzlem. Svým vzhledem tedy připomíná lidské postavy, jeho chování je však zcela jiné. Chování se může zdát odlišné i díky absenci této rasy v obrazovém materiálu.

Ženské postavy jsou v porovnání s mužskými ve videích v menšině. V každém videu je jen jedna ženská postava, a vzhledem k předchozím závěrům nepřekvapí, že se v obou případech jedná o noční (night) elfku a krvavou (blood) elfku. Ženské postavy se vizuálně nijak neliší od svých kolegyně z obrazového materiálu, v jednom případě se jedná dokonce o totožnou postavu.

V úvodu prvního videa je elfka snímána z profilu, jak běží po lese a pak se změní v kočkovitou šelmu, nejspíše pantera. V další části bojuje tváří v tvář proti orkovi, a je zřejmé že díky tělesné konstituci a menší síle svůj boj nevyhraje. Díky tomuto videu ženská postava působí v porovnání s mužskou jako slabá, neschopná a potřebující pomoc.

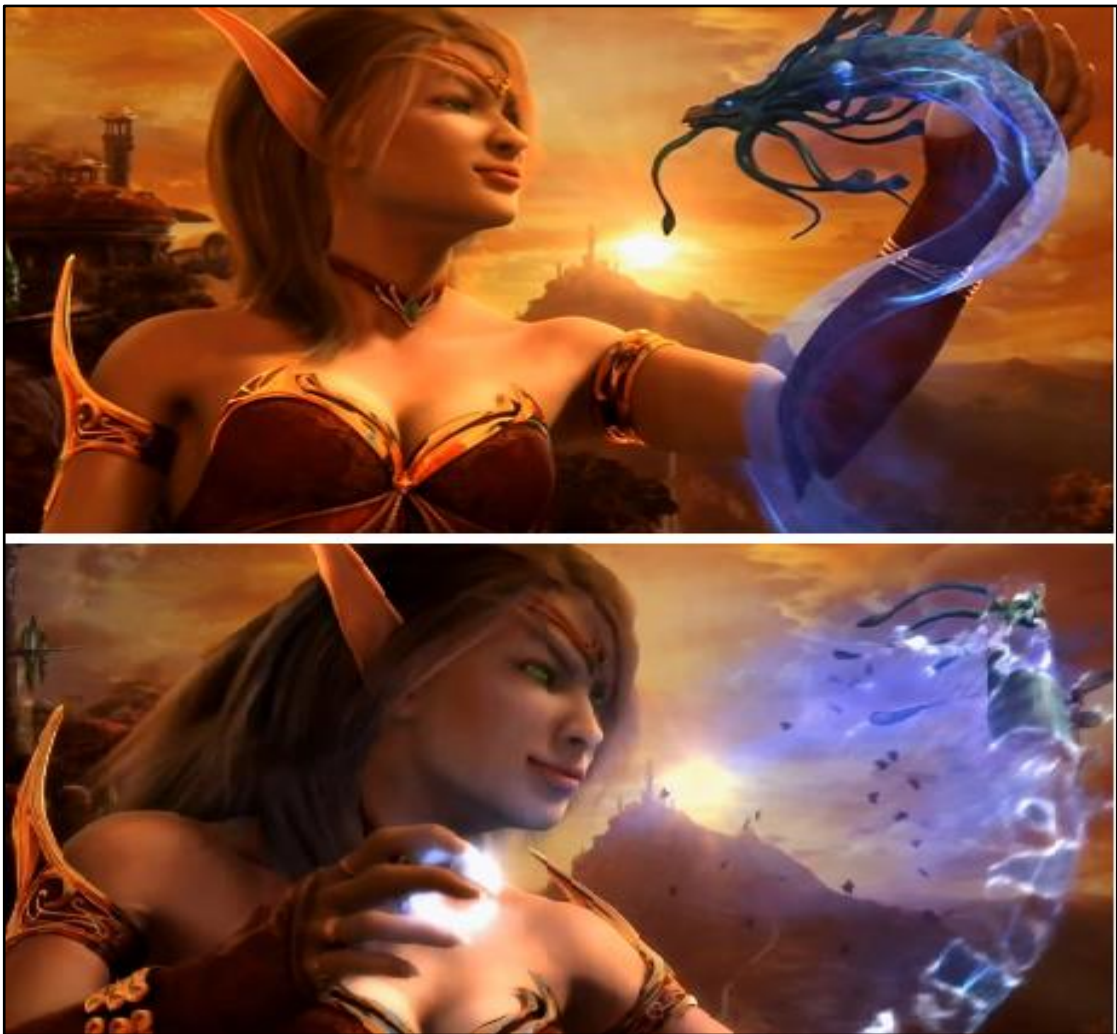
Ač to tak z obrazového materiálu nevyplývalo, zde je to velmi zřejmé: ženské pohlaví je zde konstruováno nejen jako to slabší pohlaví, ale díky nevyužití všech možností (např. přeměna v pantera, boj z dálky, atd.) působí zároveň jako to hloupější a primitivnější pohlaví. Toto zjištění spolu s minimální účastí ženských postav ve videích evokuje nejen bojovou neschopnost, ale obecně neschopnost vykonávat stereotypně mužská povolání, a nutnost pomoci od mužských postav.

Druhé video je sice vykresluje v jiném, ale také nelichotivém světle. V první chvíli se na záběru objevuje pouze ork, který je jak zepředu, tak i zezadu zasažen několika šípy. Po několika vteřinách se za ním objevuje elfka, která ve chvíli, když ork padá nejspíše mrtvý k zemi, zvedá svou hůl a vyvolá kouzlo, během něhož orka zaplaví jasné světlo a zvedne se vlna prachu.

Tato scéna má několik možných významů. Vzhledem k faktu, že jak krvavá (blood) elfka tak i ork jsou ve stejné frakci (Hordě), není důvod jej zabít. Je tedy možné, že se mu pomocí kouzla snažila zachránit život. V tom případě měla ale zasáhnout dříve a to tak, že by mu v boji proti neznámému nepříteli pomohla, nebo ho léčila během samotného boje. V tomto případě bych tuto ženskou postavu musela popsat jako hloupou a zmatenou.

Pokud bych ale odhlédla od tohoto faktu známého pouze hráčům hry World of Warcraft, tato ženská postava by se záhy jevila jako nevypočitatelná a lstivá. Počká si totiž na chvíli, kdy bude snadné jej zabít a získat jeho věci, než aby se vrhala do zbytečného rizika jako ženská postava v předchozím videu. Tuto tezi by podporovala i úvodní část videa, ve které jsou jednotlivé postavy představeny. V tomto úseku si krvavá (blood) elfka hraje s úhořem. Nejprve se na něj usmívá a hladí jej. Vzápětí jej začne kouzlem mučit, až ho zabije.

Ladnost a krása se během chvíle změní ve lstivé a kruté dokazování moci a síly. Tato situace je zobrazena na *Obrázku 14*, kde je změna chování umocněna měnícím se pozadím. Zatímco na obrázku nahoře má nebe jasnou a sytou barvu, na obrázku dole jeho barva bledne a začnou se stahovat mračna. Objevuje se zde tedy prvek typický pro mužské postavy. Postavě temné pozadí dodává na dramatičnosti a nebezpečnosti. Ale i toho video potvrzuje slabost ženských postav: v porovnání s ostatními rasami je tento úhoř velmi snadnou kořistí.



Obrázek 14: Měnící se povaha a chování elfky.

Zmíněná videa nejen, že podpořila fyzické rysy popsané u statických snímků, ale zároveň mi umožnila hlouběji prozkoumat povahu a chování postav. U mužských postav se zde ještě více rozevívá zdánlivá propast mezi animálními a antropomorfními postavami. Tomuto rozevírání pomáhají prvky jako je přítomnost pomocníků a barevného pozadí, způsoby boje, profilové snímání postav, použití humoru a samozřejmě prvek vyskytující se i u obrazového materiálu, oblečení.

Zvířecí postavy působí mile a přívětivě jak splýváním s přírodou, tak i snímáním z profilu a barevným pozadím. Dávají přednost přímému boji tváří v tvář. Zatímco lidské postavy se přírodu snaží přetvořit nebo zničit a v boji používají kouzla na dlouho vzdálenost, pušku nebo zvířecího pomocníka. Animální postavy jsou tedy konstruovány jako mnohem silnější, ale na druhou stranu hloupější než lidské postavy, které při boji používají lsti a boje zdálky.

Ženské postavy jsou konstruovány jinak: buď viditelně prohrávají v přímém boji, nebo zabíjejí drobné a neškodné tvory. Aby nepůsobily příliš kladně, vyskytuje se zde změna na temné pozadí typické pro mužské postavy. Dochází zde tedy k vzájemnému přejímání určitých prvků, konkrétně pozadí. I přes přítomnost maskulinního prvku jsou ženské postavy konstruovány a prezentovány jako slabší pohlaví.

4.6 Srovnání

Předchozí kapitoly postupně odpovídaly na první výzkumnou otázku: „*Jak se konstruuje feminita a maskulinita?*“, a na následujících řádcích se pokusím odpovědět na druhou výzkumnou otázku: „*Jak se liší zobrazování ženských postav od zobrazování postav mužských?*“ Nejprve shrnu opakující se konstruující prvky a jejich obsahy, což přehledně a na jednom místě odpoví na první výzkumnou otázku, a poté tyto interpretace navzájem porovnáám.

Nejpodstatnějším kompozičním prvkem pro mužské postavy je temné pozadí s malým světlým bodem. Ostatní kompoziční prvky jsou stejné jako u ženských postav. Dalšími konstruujícími rysy u mužských postav jsou zamračený až výhružný pohled, vlasy a vousy, vypracovaná muskulatura, nereálné nebo velké ozdoby těla, zbroj a oblečení.

Na *Obrázku 1* je například takovýmto světlým bodem zapadající slunce. Temné pozadí evokuje strach a nepohodu, na kterou jsou tyto postavy zvyklé. Je však možné srovnat pozadí s postavou a její povahou a duší. Pak by postavy působily drsně a nebezpečně, ale občas by měly i světlé chvílky. Mezi takové světlé chvílky bych zařadila například u taurena jeho vztah k přírodě.

Obličej a jeho výraz vytvářejí dojem výhrůžnosti a nebezpečnosti mužských postav. Přivřené oči, široký nos s roztaženými nozdry, úzké rty a množství vrásek a jizev, to jsou rysy, které vyvolávají strach a respekt. Především jizvy a nejrůznější šrámy slouží jako důkaz, že se mužské postavy nejen bolesti nebojí, ale že jí už i několikrát čelili.

Dále díky vyvinuté muskulatuře vypadá postava velmi silně. Aby vypadaly jednotlivé svaly ještě větší a mohutnější, jsou lidsky působící postavy bez jakéhokoli tělesného ochlupení, zatímco animální postavy jsou pokryty srstí.

Vlasy samotné jsou buď neupravené, nebo jsou spleteny do účesů bojovníků a mnichů z východní Asie až po copy. Žádná mužská postava však není úplně holohlavá. Co se týče vousů, ty se vyskytují pouze u lidských postav a jejich délka je vcelku závislá na konkrétní rase. Zatímco lidští muži mají jen strniště a knír, elfové nosí velmi dlouhý modrý plnovous.

Kategorií, která působí spíše jako čistě femininní záležitost, jsou ozdoby těla. Tato kategorie v sobě zahrnuje jak náušnice a náramky, tak také kroužky na klech a kruhové náušnice v nose. Velmi nepraktickým a nereálným se jeví především jeden typ šperku, a to silný kovový náramek na horní části ruky. Postava by buď musela mít neustále zatnutý sval, nebo by ji škrtil.

Oblečení a zbroj se velmi liší u lidských a u zvířecích postav: čím lidštější postava, tím více oblečení a kovové zbroje. Kromě ochrany těla slouží tyto kategorie také ke zvýraznění takových částí těla, jako je široký hrudník a ramena a úzký pas a boky. Pokud má postava například nárameník, opticky se jí zvětší ramena, a pas tedy bude vypadat úzce. Čím jsou tedy ramena širší oproti pasu, ale také bokům, tím více mohutně a nebezpečně postava působí.

Maskulinita konstruovaná těmito kategoriemi a jejich obsahy může mít tvar jednoduché a jasné osy animální – lidské, která představuje typologickou škálu. Tyto typy jsou konstruované na základě určitých vizuálních charakteristik. Tato teorie je podložena bohatým a jasným obrazovým materiálem. Na animální, neboli zvířecí straně maskulinity jsou rasy jako worgen a tauren.

Tyto postavy se fyzicky nejvíce liší velmi mohutnou muskulaturou. Povrch těla není hladký, ale je pokryt srstí, která na hlavě přechází ve vlasy. Srst není jediným zvířecím znakem, tyto postavy mívají dlouhé zuby (které u některých ras přecházejí v kly), rohy, kopyta nebo drápy. Jejich „přírodnost“ se dále promítá do jejich oblečení, které je velmi úsporné: většinou mají zakryty pouze intimní partie kusem látky nebo kůže. Co jim schází v oblečení, dohánějí množstvím všemožných ozdob, od prstenů počínaje, u kroužku v nose konče.

Jejich maskulinita je drsná, až barbarská, ale čestná, přímá a bezelstná. Tyto rasy otevřeně a přímo projevují své emoce, především před nepřítelem. Jako formu zastrašování požívají křik a řev, během něhož ukazují své dlouhé zuby, což je další čistě zvířecí atribut. Při boji používají ručně vyrobené zbraně, jako jsou kyje a kopí, a vyhýbají se boji zdálky.

Mezistupněm mezi animální a lidskou maskulinitou je rasa orků. Muskulatura je sice také nadprůměrná, ale jeho tělo je celé holé. Navíc se nepodobá žádnému zvířeti, ale spíše člověku. Jeho maskulinita však není ani čistě lidská. Jeho oblečení a ozdoby jsou stejné jako u zvířecích postav. Navíc také preferuje přímý boj s „podomácku“ vyrobenými zbraněmi a zastrašování formou křiku a cenění zubů. Od lidských postav se tedy liší svou přímostí a jednoduchostí, od zvířecích zas podmaňováním a destrukcí přírody.

Podobné vlastnosti má ještě jedna rasa, trollové. Stejně jako orkové, mají i trollové výraznou muskulaturu a stejně jako oni mají pro mě nepřírozenou barvu kůže. Zatímco orkové jsou zelení, trollové jsou fialoví. Trollové se sice také podobají více lidem, přítomnost takových rysů jako jsou dlouhé zuby, dlouhé uši a pouze tři prsty na horních a dolních končetinách je však přibližují k postavám animálním.



Obrázek 15: Trollové mají s orky mnoho společných rysů, podobně jako taureni s worgeny.

Na opačné straně osy stojí antropomorfní, lidská, maskulinita. Mezi lidské rasy patří samozřejmě člověk a trpaslík. Jejich tělo je o poznání menší než tělo animálních postav a nemají ani žádné mýtické nebo animální fyzické rysy. Menší muskulaturu jim však nahrazuje oblečení a bohatě zdobené brnění od hlavy až k patě.

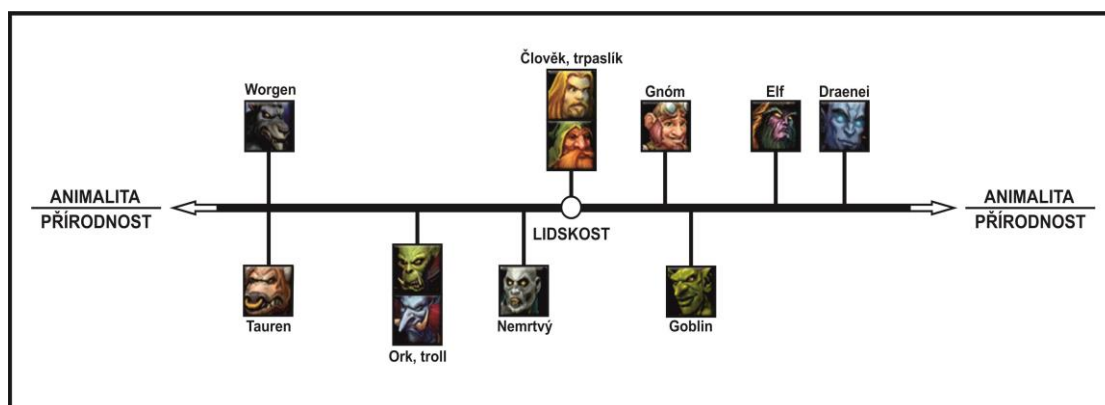
Stejně jako je člověk vnímán jako tvor inteligentnější a chytřejší než zvířata, jsou i lidské postavy chytřejší, inteligentnější ale také vychytralejší. Místo boje zblízka preferují boj z větší vzdálenosti za pomoci střelných zbraní, luků se šípy a kouzly. Jejich cílem není vždy soupeře zabít, stačí, když ho znemožní a potupí.

Napravo od antropomorfní maskulinity se vyskytují rasy, které vizuálně připomínají rasy animální a polo-lidské. Všechny tyto rasy mají neobvyklou barvu kůže (až na gnómy) a animální až mýtické tělesné znaky (kopyta, dlouhé uši). Diametrálně se však odlišují především v jednom prvku, a tím je kompoziční prvek pozadí.

Zatímco animální maskulinita polo-lidských postav na levé straně osy je charakterizována tmavým pozadím plným ruin a spálené země, jejich zrcadloví protějšci se vyskytují ve světlém a přírodním pozadí. Do kompoziční roviny bych započítala také předměty spojené s těmito postavami. Zmiňuji je proto, že mají velký vliv na konstrukci jejich maskulinity. Postavy jako orkové jsou zobrazováni s jednoduchými zbraněmi, nepatří mezi ty nejinteligentnější a tvořivější rasy. Rasy gnómů a goblinů jsou naproti tomu zobrazováni s tak složitými stroje jako jsou dřevěná vozítka nebo dokonce vzducholodě.

Kromě těchto kompozičních rysů se jejich maskulinita liší výrazem obličeje a vyjadřováním emocí. Postavy nalevo jsou velmi emotivní, nejčastěji vyjadřují takové emoce jako je vztek, ale postavy napravo působí klidnějším dojmem.

Prvek pozadí ale nehraje žádnou roli v případě krajních částí osy, kde se nalevo vyskytuje ryze zvířecí rasy taurenů a worgenů, zatímco napravo zas téměř lidské postavy elfů a draenei. Oba typy těchto postav jsou zobrazovány v symbióze s přírodou. Zde se jejich maskulinita liší především v odlišné tělesné konstrukci.



Obrázek 4: Typologická škála.

V čem se liší zobrazování ženských postav od těch mužských a jak se konstruuje jejich femininita? Především v tom, že opakující se femininní kategorie se vztahují k takovým pojmům jako je sexualizace, plodnost, křehkost a barevnost, zatímco hlavní maskulinní rysy se týkaly nebezpečnosti, demonstrace síly a moci, odvahy a temnoty. Je zajímavé, že některé

zmíněné mužské vlastnosti (například demonstrace moci a síly za pomoci zbraní) můžeme v určité míře přiřadit i ženským postavám, opačně to však nelze.

Mužské postavy nejsou sexuálně objektivizovány. Jediným sexuálním prvkem by mohla být odhalená muskulatura. Ta se však nevyskytuje u lidsky působících postav, u kterých by byla sexuální přitažlivost nejočekávanější. Zato u ženských postav existuje hned několik takových prvků. Od velkých make-upem zvýrazněných očí, plných barevných rtů, přes dlouhé splývané vlasy až po rysy týkajících se také plodnosti, jako jsou velká ňadra a široké boky.

Ženské postavy nemusí být pouze zdrojem sexuálního vzrušení a touhy, ale vzhledem k fyzickým proporcím, také dobrými potencionálními matkami. Nejspíše kvůli vulgárnímu vyznění není u mužských postav po sexuálním údu ani památka.

Barevnost jako taková se nejvíce projevuje v kompozičním rysu pozadí a v oblečení postav. Pozadí ženských postav je plné sytých barev, ať jsou to teplé barvy zapadajícího slunce a červánků, nebo různé odstíny lesní zeleně. Tyto barvy vyvolávají kladné pocity, jako je radost, harmonie a mír.

Poslední nejdůležitější vlastností ženských postav je jejich křehkost. Ženské postavy jsou obecně menší než jejich protějšci, mají mnohem menší muskulaturu ale také méně zbroje a oblečení.

Typologická škála u ženských postav by byla mnohem kratší a stručnější, než u mužských postav. A to proto, že se na snímcích a videích opakovaně objevují pouze některé rasy. Nejmasivněji se zobrazují postavy elfek, které tvoří téměř přesně tři čtvrtiny ženského materiálu, zbytek tvoří žena člověk, orkyně, nemrtvá, gnómice a trpaslice.

Na jednom pólu škály by se tedy vyskytovaly postavy s určitými mýtickými nebo animálními znaky (elfky, orkyně) a na pólu druhém lidské postavy (žena člověk, trpaslice, nemrtvá). Čistě animální rasy ve vizuálním materiálu chybí, není ji tedy možné porovnat s mužskou animalitou.

Zásadním rozdělovacím prvkem těchto dvou femininit se stává přítomnost animálních nebo mýtických fyzických znaků, ostatní rysy – ať už kompoziční (takovým animálním kompozičním rysem je například příroda, která tvoří pozadí u všech ženských postav, nehledě na její rasu), nebo fyzické – jsou u všech ženských postav shodné. Spojení ženskosti s určitými zvířecími znaky dodává postavě na exotičnosti a sexuální přitažlivosti. Tyto znaky ale samy o sobě nemají žádný erotický nádech, mluvím zde o delších uších, dlouhých tesácích nebo jiné barvě kůže.

5. Závěr

Cílem této práce byla analýza způsobů konstrukce virtuální tělesnosti a genderu mužských a ženských postav hry *World of Warcraft*. Výsledky mého výzkumu se dají shrnout do tří tematických okruhů: vizuální analýza, genderová studia a hra *World of Warcraft*.

Abych zjistila, co a jak tělesnost konstruuje, provedla jsem subjektivní interpretaci vizuálního materiálu. Při této interpretaci jsem využila metodu kvalitativní obsahové analýzy podle Mayringa (2000). Největším problémem vizuální analýzy je, že je zcela subjektivní (Berger, 1972). Subjektivita by však neměla této formě výzkumu ubírat na její důvěryhodnosti, protože kromě samotné interpretace vizuálního materiálu, jsem musela být schopna svou interpretaci ospravedlnit (Hall, 1997:9).

Genderová literatura, mi pak poskytla možná východiska, ke kterým bych mohla dojít. Autoři těchto publikací popisovali různé pohledy současné západní společnosti na gender a pohlaví. Gender se netýká pouze vnějších fyzických rysů, ale je to soubor chování, postojů, zájmů, aktivit, hodnot, které považujeme za přirozené nebo příznačné pro muže a ženy, v tomto případě pro mužské a ženské postavy.

Výsledná maskulinita byla konstruovaná kategoriemi, jako jsou například silná muskulatura, výhrušný výraz a tělesné nedokonalosti, a jejich obsahy může mít tvar jednoduché a jasné osy animální – lidské, která představuje typologickou škálu. Tyto typy jsou konstruované na základě určitých vizuálních charakteristik. Nejedná se o žádnou evoluční nebo vývojovou osu, ale o osu s několika pevnými body, podle kterých se vyvíjí jednotlivé umístění ras. Těmito body jsou divoká animalita, reprezentována worgeny a orky, lidskost a exotická animalita trollů a elfů.

Hlavní maskulinní rysy se tedy týkaly nebezpečnosti, demonstrace síly a moci, odvahy a temnoty. Femininní kategorie se však vztahují k takovým pojmům jako je sexualizace, plodnost, křehkost a barevnost. K sexualizaci a plodnosti odkazují velká ňadra, úzký pas a široké boky. Jejich postava tedy odpovídá pomyslným přesýpacím hodinám. Křehkost je evokována znatelně menší muskulaturou a vzrůstem, a také absencí zranění, jizev nebo modřin.

Jednotlivé fyzické kategorie zobrazené na postavách byly až diametrálně odlišné: zatímco mužské postavy mají úzké rty tělové barvy, ženské postavy mají rty plné a sytě barevné. Postavy tedy přejaly charakteristické fyzické rysy spojované s feminitou nebo maskulinitou a ještě je umocnily. Rozevřely tím pomyslné nůžky mezi mužskou a ženskou tělesností.

Gender je tedy i v rámci tohoto vizuálního materiálu konstruován na základě velmi omezeného repertoáru vizuálních konstrukčních prvků (obličej, postava, oblečení,...), které navíc odpovídají a ještě umocňují prvky repertoáru současné společnosti, tedy standartního heterosexuálního matrixu, stejně jako u Judith Butler (2003). I když teoreticky by tento virtuální svět nemusel být na heterosexuálním matrixu vůbec postaven, pokud by odpovídal teorii o kyborgovi od Donny Haraway (2002).

Třetí okruh, výzkumy ve hře *World of Warcraft*, poskytl jiný úhel pohledu na hru. Ukázal, že i zcela uměle vytvořený svět v sobě může odrážet nejen genderové, ale také rasové stereotypy. Navazovala jsem především na závěry Tylera Pace (2008) a Liny Eklund (2011). Pace se zabýval samotným vznikem postavy ve hře. Podle něj ve výběru hrají velkou roli jak genderové, tak rasové stereotypy, a proto je nejčastěji volitelnou postavou na prvním místě muž (tzv. *dominantní typ*) a na druhém místě trpaslík bílé barvy kůže. V celém mém vizuálním materiálu se skutečně nevyskytla žádná postava se snědou, nebo černou barvou kůže.

Pro zajímavost, když Pace požádal hráče, aby k jednotlivým herním rasám přiřadily rasy reálné. Výsledek shrnul v následující tabulce.

Tabulka 1

Lidské rasy:	Severní Američan	Skot	Asiaté	Žid	Turek	Afričan	Brit	Americký Indián	Jamajčan	Němec
Rasy postavy hry WoW:	Člověk	Trpaslík	Noční elf	Gnóm	Draenei	Ork	Nemrtvý	Tauren	Troll	Krvavý elf

Přítomností genderových stereotypů se na druhé straně zabývala Eklund (2011), a to z pohledu ženských hráček. V rozhovorech se všechny hráčky shodly na faktu, že jejich herní ženské postavy musí neustále řešit konflikt krásy a síly. Stejný konflikt byl zřetelný i v obrazovém materiálu. Všechny ženské postavy (kromě výjimek) byly krásné a mladé, místo typicky ženského oděvu však nosily brnění a velké zbraně, které se na první pohled nehodily k jejich křehkému tělu. Tento konflikt nejspíše bude přetrvávat dál, ženské postavy neztratí svou ženskost a jemnost a zároveň se kvůli účelu hry nevzdají síly.

Cílem mého výzkumu byla kvalitativní, na principy konstrukce genderu zaměřená analýza obsahu vizuálních děl produkující pochopení fungování dosavadní konstrukce genderu ve vizualitě hry, jejíž základní zjištění i odhalené mechanismy mohou posloužit i k analýzám eventuálních nových vizuálních atributů ve hře v budoucnosti. V mém výzkumu jistě existují určitá omezení, o nichž bych se zde ráda zmínila. Tato omezení neměla žádný negativní vliv na průběh výzkumu, mohou ale sloužit jako inspirace k dalším podobným výzkumům.

Nevěnovala jsem se vůbec názorům diváků vizuálního materiálu, v tomto případě samotným hráčům. Tato analýza je subjektivní a navíc by například dotazníky nebo rozhovory s hráči nemohly pomoci odpovědět na mnou pokladené výzkumné otázky. Dalším omezením mohlo být použití pouze oficiálního vizuálního materiálu, a opět z důvodu ignorace publika. Navazující výzkum by se tedy mohl zaměřit na interpretace hráčů, nebo i náhodných respondentů, a zasadit tak charakteristiku vizuálního materiálu do kontextu obou stran.

Hlavním účelem této práce bylo prohloubit znalost konstrukce jak mužské, tak ženské tělesnosti. Nebyl to tedy pouze jednostranný výzkum zabývající se objektivizací a sexualizací ženských postav, i když i toto v něm hraje velkou roli, ale detailněji se zabývá také konstrukcí maskulinity. A detailní interpretace obrazového materiálu pomocí kvalitativní obsahové analýzy byla v daném případě zcela vhodná i dostačující.

6. Literatura

Bainbridge, William Sims. 2010. *The Warcraft Civilization: Social Science in Virtual World*. Cambridge: The MIT Press.

Beauvoir, Simone de. 1967. *Druhé pohlaví*. Praha: Orbis

Berger, John. 1972. *Ways of Seeing*. London: British Broadcasting Association and Penguin.

Bittnerová, Dana. 2001. *Dětská hra a etnologie*. Pedagogika roč. 51, 2001, číslo 3, str. 514-524

Bourdieu, Pierre. 2000. *Nadvláda mužů /;* [z francouzského originálu přeložila Věra Dvořáková]. Praha: Karolinum.

Butler, Judith. 2003. *Trampoty s rodou. /;* [z anglického originálu přeložila Jana Juráňová]. Bratislava: Zájmové združenie žien Aspekt.

Caillois, Roger. 1998. *Hry a lidé*. Praha: Studio Ypsilon

Eklund, Lina. 2011. *Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players*: Stockholm University.

Giddens, Anthony. 2001. *Sociologie*. Praha: Argo.

Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.

Haraway, Donna. 2002. *Manifest kyborgů: věda, technologie a socialistický feminismus ke konci dvacátého století*. Brno: Sborník prací fakulty sociálních studií brněnské univerzity.

Holmes, Mary. 2009. *Gender and Everyday Life*: Taylor&Francis e-Library.

Krippendorff, Klaus. 1980. *Content Analysis: An Introduction to its Methodologies*. London: Sage.

Mayring, Philipp. 2000. *Qualitative Content Analysis*. Forum: Qualitative Social Research. .

Nick Yee, Jeremy N. Bailenson, Mark Urbanek, Francis Chang, a Dan Merget. 2007. *The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments*. *CyberPsychology & Behavior* 10 (2007): 115–121.

Pace, Tyler. 2008. *Can an Orc Catch a Cab in Stormwind? Cybertype Preference on the World of Warcraft Character Creation Interface*. Bloomington: Indiana University.

Poslušný, Radek, 1999. *Historie počítačových her*. Fakulta informatiky Masarykovy univerzity

Renzetti, C. M. a Curran, D. J., 2003. *Ženy, muži a společnost*. Z angličtiny přeložil L. Gjurič. Praha: Karolinum.

Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies*. London: Sage.

Sláma, David. *Chléb a hry: Historie počítačových her*. Živě [online]. 6.7.2009. Dostupné z: <http://www.zive.cz/clanky/chleb-a-hry-historie-pocitacovych-her/sc-3-a-147762/default.aspx>

Sokol, Jan. 2010. *Malá filosofie člověka a Slovník filosofických pojmů*. Praha: Vyšehrad

Wyrobková, A. 2007. *Reprezentace a hodnocení genderových kategorií*. Nepublikovaná disertační práce. Brno: Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity.