

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
HUMANITARINIS FAKULTETAS
FILOSOFIJOS IR ANTROPOLOGIJOS KATEDRA

RITA ČERNIAKOVAITĖ

Tarpkultūrinio ugdymo ir tarpininkavimo studijų programos studentė

**KULTŪRINIO IDENTITETO REPREZENTACIJOS
TINKLO KOMPIUTERINIUOSE ŽAIDIMUOSE
INFORMALIAUS UGDYMO POŽIŪRIU**

Magistro darbas

Darbo vadovas: dr. Modestas Grigaliūnas

Šiauliai, 2013

Šis darbas yra originalus, kitų autorių mintys pateiktos pagal citavimo reikalavimus.

.....

(parašas)

SĄNTRAUKA

Rita Černiakovaitė

Kultūrinio identiteto reprezentacijos tinklo kompiuteriniuose žaidimuose informalaus ugdymo požiūriu.

Magistro darbas.

Magistro darbe buvo siekiama ištirti kultūrinio identiteto reprezentacijas kompiuterinių žaidimų vizualinėje ir tekstualinėje medžiagoje bei atskleisti žaidėjų požiūrį į šias reprezentacijas ir jų turinį. Darbas buvo grindžiamas konstruktyvistinėmis ugdymo idėjomis, kurios leido įvardinti rekreacinį procesą (kompiuterinių žaidimų žaidimą) kaip informalaus ugdymo veiklą bei konstruktyviai žvelgti į žinių ir socialinių stereotipų formavimą žaidimo metu. Žaidimų terpė buvo analizuojama iš simbolinės perspektyvos, remiantis simbolinio interakcionizmo idėjomis apie bendrų simbolių rinkinių kolektyvinį formavimą ir suvokimą.

Magistro darbo tyrimas buvo sudarytas iš dviejų etapų, kurių pirmasis buvo skirtas kompiuterinių žaidimų vizualinės bei tekstualinės informacijos rinkimui bei nagrinėjimui per simbolius, įvaizdžius bei roles. Antasis tyrimo etapas buvo sudarytas iš pusiau struktūruotų interviu vykdymo ir šiuo metodu gautos informacijos nagrinėjimo kokybinės turinio analizės metodu. Kokybinė prieiga tiek interviu, tiek vizualinės bei tekstualinės medžiagos nagrinėjimui buvo pasirinkta siekiant išsamiai aprašyti reiškinius (ar nuomones) tokius, kokie jie yra, natūralioje aplinkoje. Interviu metodas buvo skirtas patikrinti ar tyrėjo subjektyviai pastebėtos kultūrinio identiteto apraiškos yra matomos ir suvokiamos žaidėjų, bei kaip būtent kiekvienas žaidėjas suvokia šias apraiškas.

Raktiniai žodžiai: kultūrinis identitetas, reprezentacija, stereotipai, simbolinis interakcionizmas, žinių konstravimas, informalus ugdymas;

SUMMARY

Rita Černiakovaitė

Representations of cultural identity in network-based computer games from the perspective of informal education

Master thesis

The purpose of this master thesis was to explore the representations of cultural identity in the visual and textual information of computer games and to reveal the view of the gamers towards these representations as well as their content. The thesis was grounded in constructivist ideas of education, which allowed identifying recreational process (the playing of computer games) as an activity of informal education and constructively view the formation of knowledge and social stereotypes in the gaming process. The game environment was analyzed from symbolic perspective, based upon symbolic interactionism and its ideas about collectivistic formation and perception of common symbol sets.

The research of this thesis was composed of two stages, first of which was meant for the gathering of visual and textual information from computer games and its research through symbols, views and roles. Second stage of the research was composed of the implementation of semi-structured interviews and the analysis of the gathered data, using the method of qualitative content analysis. Qualitative approach in the analysis of visual and textual information, as well as interviews, was chosen for the purpose of rich description of phenomena (or opinions) as they are, in their natural environment. Interviews were conducted with the purpose of verifying whether the subjective observations of cultural identity in video games, made by the researcher, are observed and understood by the players, and how exactly each gamer perceives these manifestations.

Keywords: cultural identity, representation, stereotypes, symbolic interactionism, construction of knowledge, informal education;

TURINYS

SĄNTRAUKA	3
SUMMARY	4
TURINYS.....	5
ĮVADAS.....	7
1. KONSTRUKTYVIZMO TEORIJS IR JŲ SĄSAJOS SU UGDYMU PER TINKLO KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS.....	13
1.1 Konstruktyvizmo įvairovė ir sąryšiai su informaliuoju ugdymu	13
1.2. Psichologinio ir socialinio konstruktyvizmo vaidmuo informaliajame ugdyme	15
1.3. Informalaus ugdymo raiška rekreacinėse veiklose per naujų technologijų suteikimas galimybes	18
2. VIRTUALAUS IDENTITETO FORMAVIMAS PER REKREACINES VEIKLAS VIRTUALIOJE ERDVĖJE	20
2.1 Virtualios erdvės aplinkų rūšys ir jų panaudojamumas rekreacinėms veikloms	20
2.1.1 Kompiuterinių žaidimų tipai ir įtraukimo lygmenys.....	22
2.2. Virtualaus identiteto samprata, jo raiškos ir formavimo priemonės	26
2.2.1 Virtualaus identiteto konstravimas.....	27
2.2.2. Virtualaus identiteto konstravimas kompiuteriniuose žaidimuose	28
2.3. Simbolinis virtualaus identiteto konstravimas ir suvokimas: sąryšiai su simboliniu interakcionizmu	30
2.4. Stereotipai kaip kultūrinio identiteto raiškos virtualioje erdvėje priemonė.....	32
3. KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ERDVĖS BEI ŽAIDĖJŲ POŽIŪRIO Į KULTŪRINIO IDENTITETO REPREZENTACIJAS JOJE TYRIMAS	35
3.1 Metodologinis tyrimo pagrindimas.....	35
3.1.1 Tyrimo logika.....	36
3.1.2. Tyrimo dizainas, strategija, metodai	37
3.2. Kultūrinių reprezentacijų kompiuteriniuose žaidimuose analizė.....	43
3.2.1. Reprezentacijos dažnumas pagal rasę ar socialinę grupę.....	43
3.2.2. Rolių ir vaidmenų pasiskirstymas pagal rasę	50

3.2.3 Kultūriškai reprezentatyvūs veiksmai	56
3.2.4. Kultūrinės įvaizdžio reprezentacijos žaidimo erdvėje	62
3.3. Kultūrinių reprezentacijų suvokimas iš žaidėjų perspektyvos	71
3.3.1. Rasinio pasiskirstymo suvokimas ir interpretacijos	72
3.3.2. Asmens vertinimas virtualioje erdvėje – rolės reikšmė.....	74
3.3.3. Žaidėjų veiksmų sąprata	76
3.3.4. Vizualinių įvaizdžių vertinimas ir suvokimas	77
3.4. Tyrimo rezultatų apibendrinimas.....	78
IŠVADOS.....	81
LITERATŪROS SĄRAŠAS.....	85
PRIEDAI.....	90

IVADAS

Temos aktualumas: Technologijų amžiuje, kai žmonės praleidžia vis daugiau laiko prie televizoriaus bei kompiuterio ekrano, kasdiene gyvenomo dalimi tampa bendravimas ir paslaugos virtualioje erdvėje. Haraway (1997) teigė, kad virtuali erdvė yra „viena iš sričių, kurios formuoja ateitį“. Pastarąjį dešimtmetį ši erdvė turi itin daug įtakos žmonių, ypač jaunuolių, gyvenime dėl daugelio savo suteikiamų paslaugų bei informacijos (World Wide Web, internetiniai žaidimai, internetinės bendruomenės, socialiniai tinklai internete). Egzistuoja įvairūs virtualios erdvės apibrėžimai, kurių vieni labiau koncentruojasi ties socialiniu, o kiti – technologiniu aspektu. Strate teigia, kad „Virtuali erdvė yra visuma įvykių, susijusių su santykiais tarp žmonių ir kompiuterių, tarp žmonių per kompiuterius ir tarp pačių kompiuterių.“ (1999). Tuo tarpu, Geser apibūdina virtualią erdvę kaip „dirbtinai sukurtą naują socialinio gyvenimo sferą, daliniai papildančią ir daliniai pakeičiančią visus realios visuomenės aspektus.“ (2002). Žvelgiant į virtualią erdvę iš Geser perspektyvos, visi socialiniai reiškiniai bei sąvokos, tokios kaip identitetas, socialinis tinklas, komunikacija, reprezentacija, o taip pat ir ugdymas bei ugdymasis turėtų atsispindėti ir virtualioje erdvėje. Tačiau realybėje ir šioje erdvėje sąvokos nėra identiškos, kadangi jų formavimasis bei raiška yra paveikiamos perdavimo mediuo – virtualios erdvės. Taigi, kyla klausimas, kokiomis priemonėmis identitetas konstruojamas bei išreiškiamas virtualioje erdvėje ir ar šis mediumas per savaiminį mokymąsi sąlygoja kitokių simbolių rinkinių susidarymą bei identiteto suvokimo formavimąsi.

Identitetas tiek realiame pasaulyje, tiek virtualioje erdvėje yra daugialypis konceptas. Jenkins nuomone, „Identitetas nurodo būdus, kuriais individai ir bendruomenės yra išskiriami socialiniuose santykiuose su kitais individais ir bendruomenėmis“ (Jenkins 1996, 4). Katzenstein teigia, kad „terminas identitetas apibrėžia bendrai konstruojamą ir besivystantį savęs ir kitų įvaizdį.“ (Katzenstein 1996, 59). Taigi, identitetas abiejuose apibrėžimuose apibūdinamas kaip besiformuojantis ir nulemiamas bendruomenės, t.y. socialinės aplinkos. Virtualioje erdvėje suteikiama galimybė reikštis įvairioms socialinėms grupėms, bendruomenėms bei socialiniams tinklams, kurie, remiantis Katzenstein, įtakoja asmens identiteto formavimąsi bei evoliuciją. Tačiau kiekviena socialinė aplinka, joje priimtos normos, papročiai, vertybės, yra įtakojamos vyraujančios kultūros, Taigi, iškyla kitas konceptas – kultūrinis identitetas. Fabrizio (1981) teigia, kad kultūrinis identitetas apima specifines homogeniškos žmonių bendruomenės charakteristikas, pasireiškiančias jos gyvenimo būdu, vertybių sistema, socialiniais santykiais, intelektine ir

menine saviraiška. Taigi, prisitaikymas prie visiškai kitokios virtualios erdvės ar kompiuterinio žaidimo visuomenės gali būti matomas kaip ugdomasis procesas, kurio metu asmuo turi atrasti naujas ne tik savo, bet ir kitų asmenų identiteto formas. Asmuo, išgyvendamas kiekvieną veiksmą ar potyrį, remiantis E. Ackermann (2010), jau savaime vykdo ugdymosi procesą, kadangi, jo nuomone, žinios yra formuojamos per patirtis ir socialines interakcijas. Šis savęs paieškos procesas dar akivaizdesnis virtualioje erdvėje, kadangi šiame lauke identitetas formuojamas kiek kitaip nei realybėje. Įprastos kultūrinio, tautinio ar lyties identiteto dimensijos tampa nebetikslios ar iškreiptos ir nebetinka apibrėžti virtualiam identitetui. Taigi, iškyla atskiras virtualaus identiteto konceptas. Virtualus identitetas yra kaukė, apibrėžiama tam tikrų bruožų, vaidmens ar vaidmenų, gebėjimo ar gebėjimų ir įgytų daiktų ar savybių. Esybė už kaukės, jei tokia egzistuoja, yra sybjektas. (Bernhard Anrig B. ir kt. 2005). Internetinė asmenybė, t.y. virtualus identitetas lengvai keičiasi nes tai yra vizualinis mediumas, kuriame pateikaima realiatyviai mažai tiesos. Tai tėra viešai publikuojama naudotojo asmenybė, fizinais apipavidalinimas, kuris suteikia galimybę būti kuo tik pageidaujama (Jacob van Kokswijk, 2008).

Kadangi visa virtuali erdvė yra paremta fasadu, t.y. tam tikro objekto atspindžiu, simboliu, o ne materija, tai ir priemonės skirtos įvaizdžio kūrimui virtualioje erdvėje gali būti tik simbolinės. Dėl šių priežasčių, virtualaus identiteto konstravimo bei jo raiškos procesus tikslinga tyrinėti iš simbolinio interakcionizmo perspektyvos. Pasak vieno iš simbolinio interakcionizmo pradininkų H. Blumer (1969), kiekvienas socialinis objektas, nuo konkretaus fizinio daikto iki judesio ar veido išraiškos gali būti panaudojamas tam tikrai reikšmei perduoti. Tačiau reikšmės nėra iš anksto nustatytos, įgimtos – priešingai, kiekvieno daikto reikšmė atsiranda iš socialinės sąveikos. Taigi, simbolis yra nepastovus, priklausantis nuo aplinkos, pačios bendruomenės. Tokiu atveju, asmuo nemažą dalį savo laiko praleidžiantis visuomenėje ar bendruomenėje, kuri akivaizdžiai skiriasi nuo jo kasdienės aplinkos, per sąveiką su minėtają visuomene gali savaime išsiugdyti kitokius simbolių reikšmių rinkinius. Tas pačias charakteristikas galima pritaikyti ir virtualioms bendruomenėms bei jose sukuriamoms virtualioms visuomenėms. Remiantis H. Blumer (1969) teiginiu, „dauguma žmonių perima bendrus grupinius (simbolių) reikšmių rinkinius, priklausomus nuo socialinės aplinkos ir kultūros“, betkoks vizualinis simbolis, gestas, kalbos manierizmas, gebėjimai ar trūkumai kompiuterinio žaidimo erdvėje gali tapti pagrindu simbolių reikšmių rinkinio kitimui per savaiminio mokymosi procesą. Pasisakymai bei viešas diskursas bendruomenėje, nesvarbu, ar užprogramuoti iš anksto, ar žaidėjo valdomi, taip pat tampa reprezentacijos elementu. Reprezentacija - itin svarbi sąvoka, nagrinėjant identiteto raišką

bet kokioje erdvėje, o virtualioje erdvėje ji tampa dar svarbesnė dėl simbolinio, fasadinio šios erdvės pobūdžio. Peirce teigė, ksd realybė gali būti suvokiama tik per ženklus. Jei reprezentacijos (ženklų pateikimas reikšmei sukurti) yra mūsų vienintelė prieeiga prie realybės, nustatyti jų tikslumą bei reikšmes yra esminis iššūkis (cituota iš K. Grayson 1998, 40). Taigi, tik ženklai bei simboliai gali padėti perprasti virtualios erdvės realybę, jos dalyvių saviraišką bei savo identiteto konstravimo tendencijas bei jas įtakojančius savaiminio mokymosi procesus.

Kaip jau minėta anksčiau, virtuali erdvė gali tapti mediumu naujos informacijos perdavimui bei formavimui, tačiau pats ugdymosi procesas šioje erdvėje fundamentaliai skiriasi nuo ugdymo sistemoje propaguojamo. Jei ugdymo sistemoje propaguojamas formalusis mokymasis, kuris Laužacko apibudinamas kaip tikslingas, apgalvotas, specialistų organizuojamas mokymasis, vykstantis švietimo ir mokslo įstaigose, tai informalusis, arba savaiminis, mokymasis atsisako šių apribojimų. Pasak, Veronica McGivney, informalus (arba savaiminis) mokymasis pasireiškia laisvose, neformaliose erdvėse per kasdienes polinkius, mėgiamus laiko praleidimo būdus, bendravimą ir t.t. Toks mokymasis neturi apibrėžto mokomojo objekto, jis priklauso nuo veiklos ir gali būti integruotas su kitais objektais. Remiantis šiuo apibrėžimu, būtų galima įvardinti bet kokią laisvalaikio formą, taip pat ir kompiuterinius žaidimus, kaip neformalaus ugdymosi veiklą, kadangi šie integruoja mažiausiai keletą mokomųjų dalykų į bendrą visumą, o mokymasis virtualioje erdvėje yra paremtas emocijomis, skatinančiomis įsiminimą.

Nors informalus ugdymas neretai laikomas ne tokiu efektyviu bei menkesniu nei formalusis ar neformalusis ugdymas, tačiau pasak F. Coffield (2000, p. 8) *jis turi būti matomas kaip esminis, būtinas ir vertingas savaimė, kartais tiesiogiai susijęs su asmens gebėjimais <...>*.

Žvelgiant iš šios perspektyvos, kompiuteriniai žaidimai yra visiškai nauja, emociškai įtraukianti realybė, kurioje pateikiama informacija bei socialiniai simboliai ir stereotipai gali tapti informalaus mokymosi dalyku bei naujų simbolių reikšmių rinkinių susidarymo prielaida, dėl ko jų tyrimai yra būtini

Temos iširtumas: Komunikacijos bei simbolinės kultūrinio identiteto reprezentacijos virtualioje erdvėje tema yra įvairiais aspektais nagrinėta daugelio autorių, kurių kiekvienas žvelgė į šį procesą iš skirtingos perspektyvos. Virtualaus identiteto tyrimus atliko bei ši konceptą nagrinėjo D. Waskul (1997), M. Douglass (1997), Bernhard Anrig B. (2005), Jacob van Kokswijk (2008), o tarpkultūriniuose santykiuose kultūrinio identiteto apibrėžimą kaip “šalies identitetą” kritikuoja bei konstruktyviai į identiteto formavimą žvelgia Wendt (1992,1999), Katzenstein (1996), Lapid ir Kratochwil (1996), Biersteker ir Weber (1996). Asmenų sąveikas

per simbolius, jų perteikiamas bei formuojamas reikšmes nagrinėja Griffin (1997), LaRossa ir Reitzes (1993), H. Blumer (1969). Iš simbolinio interakcionizmo perspektyvos bendruomenę kaip socialinę realybę tiria Watson (1997). Mokymąsi bendruomenėse, kaip neformalų mokymąsi tyrė Bentley (1998) ir McGivney (1999), šio mokymosi svarbą taip pat pabrėžė F. Coffield (2000). Žaidimų poveikį elgesiui, mintims ir požiūriams tyrinėjo Anderson, Berkowitz, et al. (2003), Anderson, Gentile, Buckley (2007), Dill, Brown, Collins (2008), Konijn, Bijvank ir Bushman (2007). Simbolines lyties, rasės bei tautybės reprezentacijas virtualioje erdvėje bei jų kūrimą nagrinėjo Bertrand Gervais (2008), Zurawski (1996), Peng (2005), Brey (1998).

Tyrimo tikslas: išanalizuoti kultūrinio identiteto reprezentacijas virtualioje erdvėje (tinklo kompiuteriniuose žaidimuose).

Tyrimo objektas: Kompiuterinių žaidimų scenarijai, simboliai, stereotipai bei jų kuriami socialiniai vaizdiniai.

Tyrimo klausimas: Kaip ir kokiais simboliais kompiuteriniuose žaidimuose reprezentuojamas įvairių kultūrų bei socialinių grupių identitetas ir kaip šios informacijos dekodavimas bei stereotipinių vaizdinių suvokimas, žaidėjų nuomone, veikia jų saviugdų procesus?

Tyrimo uždaviniai:

- a) Identifikuoti literatūroje pateikiamas virtualaus identiteto formavimo priemones bei šių priemonų raišką kompiuteriniuose žaidimuose, atskleidžiant jų sąsajas su saviugdų teorijomis.
- b) Ištirti kokiais būdais kuriamas virtualus identitetas virtualioje erdvėje ir kompiuteriniuose žaidimuose.
- c) Atskleisti per kokius simbolius bei reprezentacijas yra kuriamas įvairių kultūrų asmenų socialinis vaizdinys kompiuteriniuose žaidimuose bei kaip jis suvokiamas žaidžiančiųjų.

Tyrimo metodologija: Darbe remiamasi socialinio konstruktyvizmo teorija, kurios esminis principas teigia, kad žinios nėra tik informacija, bet pamokos, kurias įsisaviname iš patirties, taigi, asmeninės, individualios besimokančiojo patirtys yra pagrindinis mokymosi ir naujų įgūdžių įgijimo variklis. Būtent tokias galimybes suteikia internetiniai kompiuteriniai žaidimai, kuriose asmuo per dialogą bei asmeninę patirtį, formuoja bei keičia savo nuostatas, stereotipus bei suvokimą. Dėl virtualios erdvės simbolinės prigimties, reprezentacijoms bei komunikacijai šioje erdvėje tirti bus naudojama simbolinio interakcionizmo teorija, teigianti, kad

simboliai bei jų reikšmės yra kuriamos ir perkuriamos socialinių santykių metu. Taigi, šis požiūris leidžia nagrinėti simbolinių įvaizdžių bei stereotipų formavimąsi bei naudojimą virtualioje erdvėje.

Tyrimo metodai: šiame tyrime teoriniams duomenims surinkti bus naudojama mokslinės literatūros analizė, dokumentų (kompiuterinių žaidimų aplinkos) analizei bus naudojama turinio analizė. Empiriniams duomenims gauti naudojamas pusiau struktūruotas interviu, duomenų analizei kokybinė turinio analizė.

Numatoma Tyrimo imtis: Pirmojoje tyrimo dalyje išnagrinėti du laisvos prieigos tinklo kompiuteriniai žaidimai – Call Of Duty. Black OPS II ir Elder Scrolls. Oblivion. Žaidimai buvo pasirinkti remiantis tikslinės atrankos principais (t.y. pagal iš anksto susidarytus kriterijus). Šiame tyrime išnagrinėti devyni asmenys žaidžiantys masinius tinklo žaidimus. Tyrimo dalyviai atrinkti naudojantis tikslinės grupės metodu, t.y. ieškant asmenų (specialistų), kurie galėtų suteikti informacijos apie tiriamą objektą (Russel, 2006). Informantų amžius - nuo 20 iki 35 metų, lytis neribojama, tačiau rasta tik viena moteriškos lyties informantė.

Tyrimo patikimumas ir tinkamumas. Pagrindinis patikimumo kriterijus kokybinių tyrimų metodikoje yra informantų bei tiriamosios medžiagos atranka. Kadangi šio magistro darbo tyrimas sudarytas iš dviejų etapų, būtina užtikrinti abiejų etapų medžiagos patikimumą.

Tiriami žaidimai buvo atrinkti pagal populiarumą, t.y. žinomi daugiau nei 20 valstybių, turintys daugiau nei tris reprezentatyvias rases ir pakankamą kiekį tarpkultūrinės informacijos. Informantai buvo atrenkami tikslinės atrankos metodu, kuris numato galimybę atrinkti asmenis pagal tam tikrus iš anksto nustatytus kriterijus. Šiam tyrimui buvo nustatyti tokie kriterijai:

- Asmuo turi būti vyresnis nei 18 metų. Šios ribos nustatymu buvo siekiama užtikrinti, kad informantai gebėtų efektyviai ir pilnavertiškai reflektuoti apie rasinius bei socialinius įvaizdžius žaidimuose.
- Asmuo turi turėti patirties žaidžiant masinius tinklo kompiuterinius žaidimus.
- Informantas turi būti žaidęs Call of Duty, Black OPS II ir Elder scrolls: Oblivion kompiuterinius žaidimus.
- Informantai turi sutikti bendrauti su tyrėju.

Tyrimo validumas: Tyrimo validumas užtikrinamas naudojant įrašymo programą Mp3 Skype recorder bei tyrimo aprašymą. Taip pat siekiant išlaikyti informantų kalbos bei nuomonės autentiškumą, bus išlaikomas bet koks šiai asmenų grupei būdingas žargonas ir terminologija.

Tyrimo duomenys, atlikus pilną tyrimą bus nusiųsti tiems informantams, kurie pageidavo juos gauti, taip siekiant užtikrinti jų nuomonių autentiškumą.

Darbo struktūra: Darbas sudarytas iš trijų pagrindinių skyrių. Pirmajame kalbama apie konstruktyvizmą, kaip informalaus ugdymo perspektyvą, bei šio pobūdžio ugdymo raišką kompiuterinėse aplinkose. Antrasis skyrius skirtas aptarti minėtąsias kompiuterines aplinkas, t.y. virtualias erdves, identiteto formavimą bei formavimąsi šiose erdvėse. Trečiasis skyrius apima tyrimo metodologiją, kompiuterinių žaidimų turinio analizę bei interviu respondentų suteiktos informacijos turinio analizę.

Teoriškai šis darbas yra skirtas atskleisti kompiuterinių, kaip informalaus ugdymo aplinkų potencialą, drauge nustatant kultūrinio identiteto vaizdavimo šiuolaikiniuose populiariuosiuose žaidimuose priemones. Taip pat siekiama atskleisti, kaip per šias priemones reiškiasi socialiniai stereotipai bei išankstinės nuostatos kultūrinio identiteto pagrindu ir kaip jos yra priimamos žaidžiančiųjų, t.y siekiama išnagrinėti kultūrinio identiteto stereotipizacijos ciklą tarp realios ir virtualios visuomenių. Šiame darbe surinkti ir išanalizuoti duomenys galėtų būti panaudojami tolimesniems tyrimams susijusiems su stereotipizacijos bei kultūrinio identiteto raiška virtualiose erdvėse. Praktiškai šio darbo turinys gali būti panaudojamas jaunimo centruose bei visose su jaunimo ugdymu susijusiose organizacijose siekiant suprasti stereotipų bei diskriminacijos šiose amžiaus grupėse formavimąsi ir sudaryti minėtųjų socialinių reiškinių prevencijos programas.

1. KONSTRUKTYVIZMO TEORIJS IR JŲ SĄSAJOS SU UGDYMU PER TINKLO KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS

Šiame skyriuje bus aptariamoms konstruktyvizmo rūšys, bei socialinis ir psichologinis konstruktyvizmas, kaip esminės šio darbo edukacinės teorijos. Bus nagrinėjamos jos esminės paradigmos ir požiūris į žinių formavimą bei formavimąsi, drauge pagrindžiant šios teorijos sąryšius su informaliuoju ugdymu. Taip pat bus kalbama apie kompiuterinių aplinkų, tarp jų ir tinklo kompiuterinių žaidimų, panaudojamumą informaliajam ugdymui vykdyti, bei socialinių žinių konstravimo pobūdį šiose aplinkose.

1.1. Konstruktyvizmo įvairovė ir sąryšiai su informaliuoju ugdymu

Terminas *konstruktyvizmas* yra labai plačiai naudojamas edukacinėje literatūroje, moksliniuose tiriamuosiuose darbuose, o taip pat ir mokymo turinio kūrimo ir vertinimo programose. Visuose šiuose šaltiniuose neretai galima sutikti daugiau nei kelias skirtingas konstruktyvizmo apibrėžtis, kurios kertasi vienos su kitomis, o pats terminas nėra aiškiai apibrėžtas (E. Baker, 2007). Kad šiame darbe neiškiltų panaši problema, tolesniame tekste bus pateikiamos kelios esminės konstruktyvizmo rūšys, jų esminiai postūratai ir skirtumai. Tai bus daroma siekiant išryškinti vienos iš šių rūšių naudojimo magisto darbe priežastis.

Konstruktyvizmas yra itin plati teorinė paradigma, apimanti filosofinius, sociokultūrinius ir edukacinius visuomenės aspektus, tačiau šiame darbe bus koncentruojama tik į edukacines konstruktyvizmo priesagas, kurių taip pat yra ne viena. Edukacijos tiriamajame lauke galima išvelgti keletą skirtingų konstruktyvizmo, kaip edukacinės teorijos, variacijų, kurios priklausomai nuo jas reprezentuojančio autoriaus sampratos, išryškina ar paneigia tam tikrus teorijos aspektus. Dėl šios priežasties atsiranda priedėliai, kurie nurodo labiausiai paryškinamą aspektą. Taigi, galima įvardinti *individualų* ir *kognityvinį* konstruktyvizmą (dažniausiai kildinamą iš Jean Piaget), *socialinį* konstruktyvizmą (dažnai siejamą su Lev Vygotsky, 1978), taip pat *radikalų* konstruktyvizmą, kurio pradininku laikomas Ernst von Glasersfeld (1984). Kitoms žymesnėms versijoms galima priskirti *kontekstinį* konstruktyvizmą (Cobern 1993), *sociotransformatyvų* konstruktyvizmą (Rodriguez 1998), *sociocultūrinį* konstruktyvizmą (Tobin

1998; Branco & Valsiner 2004). Pasak M. R. Matthews (2000), mokslinėje literatūroje galima rasti iki 18 skirtingų edukacinio konstruktyvizmo atmainų. Tačiau tyrinėti konstruktyvizmo teorijos rūšis bei porūšius nėra šio darbo tikslas, taigi toliau bus aptariamos tik keletas ryškiausių konstruktyvizmo rūšių.

Dauguma esminių konstruktyvizmo idėjų yra labai senos, jas pirmasis pateikė šveicarų mokslininkas *Jean Piaget* (1896 – 1980). Nors jo sukurta teorija ir jos plėtiniai bei variacijos buvo, ir tebėra, plačiai naudojamos ugdymo sferoje, pagrindinis Piaget tyrimo klausimas buvo susijęs ne su ugdymu, o su pačiu žinių formavimusi, augimu ir kaita. Jo teorijos dalija vaiko vystymąsi į stadijas bei tiria tai, kaip vaikai suvokia bendrus reiškinius, t.y. kaip susidaro vaiko nuomonė apie tam tikrą fenomeną. Kaip jau minėta, šis autorius nereiškė didelio susidomėjimo ugdymu bei tinkamomis ar netinkamomis efektyvaus ugdymo(si) sąlygomis, taigi šiuos klausimus nagrinėjančios teorijos buvo vėliau išvystytos kitų mokslininkų, skyriusių daugiau dėmesio socialinėms ir kultūrinėms mokymo(si) sąlygoms.

Daugiau šia dėmesio šiai sričiai skyrė rusų mokslininkas Lev Vygotsky (1896-1934). Jis labai domėjosi socialinėmis ir kultūrinėmis žmogaus mokymosi sąlygomis, taigi jo požiūris artimesnis ugdymo teorijoms ir yra lengviau panaudojamas jose. Jis teigė, kad „Kiekviena funkcija vaiko kultūriniame ugdyme pasirodo dukart: pirmiausia socialiniame lygmenyje, o vėliau individualiame lygmenyje, t.y. pirmiausia tarp žmonių, o po to vaiko viduje.“ (Vygotsky, 1978).“ Ši citata atspindi vieną iš trijų pagrindinių autoriaus nagrinėjamų temų – socialinę interakciją kaip ugdomąjį procesą. Kitos dvi ryškios Vygotsky aptariamos temos yra „Daugiau žinančio kito“ teorija ir „Artimiausio vystymosi zonos“ teorija, kurios taip pat atspindi konstruktyvistinių ugdymo suvokimą. Pirmoji kalba apie žinių suteikimą per vieną ar kelis daugiau žinių turinčius mediumus, kurie gali būti bet kokios prigimties, o antroji teigia, kad egzistuoja atstumas tarp žmogaus gebėjimo atlikti užduotį su grupės ar padėdėjo pagalba ir visiškai vienam. Šiame lauke, Vygotsky nuomone, vyksta ugdymas.

Ernst von Glaserfeld (1984) taip pat laikėsi konstruktyvizmui būdingų nuomonių apie ugdymą, tačiau jo idėjos šiame lauke laikomos radikaliausiomis. Du pagrindiniai radikaliojo konstruktyvizmo principai:

- 1) Žinios nėra pasyviai gaunamos nei per pojūčius, nei per komunikaciją, jos yra aktyviai kuriamos suvokiančiojo subjekto.

- 2) Pažinimo funkcija yra adaptyvi ir veikia kaip subjekto eksperimentinio pasaulio organizacija, o ne objektyvios ontologinės tiesos atradimas.

Žvelgiant bendrai, pagrindinis konstruktyvizmo postulatą – mokymasis yra afektyvus procesas. Tokio mokymosi proceso tikslas yra ne tik perduoti informaciją bei žinias, bet ir skatinti pačių besimokančiųjų suvokimą ir aktyvumą, išmokyti individą suprasti įvykių esmę, apibendrinti juos ir patiems sugebėti spręsti problemas (Šliogerienė, 2009). Taigi mokymasis tampa procesu, kurį savanoriškai vykdo besimokantysis, o ne veiksmu, kurį jis priverstas atlikti (Taber, 2006). Žvelgiant iš šios perspektyvos bet kokia laisvalaikio veikla, taip pat ir kompiuteriniai žaidimai, gali būti laikoma ugdomąja, kadangi pasirinkdamas atlikti šią veiklą, asmuo savanoriškai prisiima visą iš jos gaunamą informaciją, ir ją integruoja į savo suvokimą. Kuo ilgesnis laikotarpis praleidžiamas užsiimant tam tikra veikla, tuo didesnis žinių kiekis perduodamas, ir galima daryti prielaidą, kad poveikis asmens suvokimui bei žinioms yra didesnis. Tačiau kiekvienas žmogus įžengia į ugdymosi proceso areną jau turėdamas tam tikrą kiekį anksčiau suformuotos informacijos, kuri susiformavo iš ankstesnių gyvenimo bei ugdymo patirčių (Taber, 2006). Ši patirtinė informacija lemia tam tikrą nuomonių apie visuomenės, bei mokslo reiškinius susidarymą.

Būtent dėl to, remiantis konstruktyvistiniu suvokimu, negalima teigti, kad informacija yra suvokiama taip, kaip yra perduodama. Pasak E. Ackermann (2010), mokymo procesas negali būti tiesioginis, nes besimokantieji interpretuoja informaciją remdamiesi savo turimomis žiniomis ir patirtimi, taigi, kiekvienas asmuo suvokia tas pačias žinias skirtingai. Žinios nėra informacija, bet pamokos, kurias įsisaviname per patirtis ir socialines interakcijas.

Šiame darbe bus daugiausia remiamasi naujesnėmis socialinio bei psichologinio konstruktyvizmo interpretacijomis, bei keletu apibendrintų konstruktyvizmo, kaip teorijos, teiginių. Plačiau apie socialinio ir psichologinio konstruktyvizmo idėjas bei jų sąsajas su informaliuoju ugdymu bus kalbama sekančiame skyriuje.

1.2. Psichologinio ir socialinio konstruktyvizmo vaidmuo informaliajame ugdyme

Šiame skyrelyje bus siekiama atskleisti, kad konstruktyvizmas (socialinis ir psichologinis), kaip edukacinė teorija, gali būti panaudojamas ne tik *formaliajame* ir *neformaliajame*, bet ir *informaliajame* ugdyme.

Konstruktyvistinio ugdymo šalininkai teigia, kad mokymasis yra konstruojamas per socialinę sąveiką, bendravimą ir kūrimą, o pagrindinis mokymosi įrankis yra dialogas, tačiau žvelgiant į

dvi skirtingas perspektyvas – socialinį ir psichologinį konstruktyvizmą, galima pastebėti, kad jie sukongcentruoja dėmesį į skirtingus socializacijos aspektus.

Socialinis konstruktyvizmas (Philips, 2000) teigia, kad visos žinios yra žmonių sukongstruotos ir forma, kurią įgyja kiekviena disciplina ar reiškinys, yra nulemta tokių veiksmių, kaip politika, ideologija, vertybės, galios ir statuso išlaikymas, religiniai įsitikinimai ir t.t. Ši konstruktyvizmo atmaina sukongcentruoja dėmesį į tai, kaip ekonomika, socialiniai bei politiniai faktoriai veikia tai, kaip žmonių grupės formuoja savo suvokimą apie aplinkinio pasaulio reiškinis. Suformuojamos žinios nėra laikomos objektyviomis.

Psichologinis konstruktyvizmas, pasak Philips (2000), žvelgia į tą patį procesą iš individo perspektyvos, t.y. teigia, kad individai aktyviai kuria ir priskiria reikšmes tam tikriems fenomenams, o šios reikšmės yra suasmenintos, iš dalies priklausančios nuo asmens ankstesnės patirties bei žinių. Toks žinių kūrimo procesas gali vykti grupėse, kuriose visi grupės nariai susidaro bendrą reiškinio apibūdinimą bei įvardija jo sąsajas su aplinka, taip paversdami susikurtas nuostatas bendromis (tai grupei) žiniomis.

Tyrinėjant šias perspektyvas galima pastebėti, kad jos abi teigia, jog žinios bei nuostatos yra *aktyviai formuojamos* žmogaus sąmonėje. Esminis skirtumas išryškėja tik pažvelgus į pagrindinius veiksmius įtakojančius šių žinių formavimąsi. Socialinis konstruktyvizmas tyrinėja socialinius bei politinius galios santykius kaip esminį žinių formavimo įrankį, t.y. nagrinija žinių susidarymą iš socialinės aplinkos požiūrio taško. Tuo tarpu psichologinis konstruktyvizmas susitelkia ties žmogaus vidiniu suvokimu, tyrinėdamas, kaip asmenys atskirose socialinėse grupėse bendrai formuoja savo suvokimą. Šių dviejų perspektyvų sintezė gali suteikti visapusišką, pilną žinių formavimosi vaizdą, atskleidama vidinius ir išorinius žinių formavimosi procesus.

Abi anksčiau minėtosios perspektyvos pasaulio pažinimą ir mokymąsi sieja su socialine aplinka, ypač bendravimu su kitais, kuris, pasak C. Blyth (2008: 4), yra pagrindinis informalaus ugdymo variklis. Taigi, galima pastebėti ryškias sąsajas tarp socialinio ir psichologinio konstruktyvizmo, kurie akcentuoja žinių konstravimą per interakciją su aplinka, ir informalaus mokymosi, kuris vyksta socialinėje aplinkoje per bendravimą su kitais asmenimis ir asmeninę patirtį. Galima būtų teigti, kad informalaus ugdymo variklis yra būtent konstruktyvistinio pobūdžio idėjos bei jų interpretacijų pritaikymas (sąmoningas ar nesąmoningas) ugdymosi procese.

Pagal apibrėžimą, pateiktą R. Sennett (2012, p. 23) informalus ugdymas:

- Veikia per pokalbius, ir yra varomas jų.
- Yra spontaniškas ir susidaro iš tyrinėjimo bei suvokimo.
- Gali vykti bet kokioje aplinkoje.

Patirtis bei refleksijos apie savo patirtį išreiškimas ir suvokimas gali būti laikomi ugdymo metodais informalaus ugdymo lauke. Per patirtį asmuo gali išplėsti savo suvokimo ribas ir internalizuoti išorėje egzistuojančią informaciją, taip sukurdamas savo realybės suvokimą, kuris vėliau tampa jo asmeninės pasaulėžiūros pagrindu. Zeldin (1999, p. 57) pabrėžė ne tik išorinius dialogus, bet ir kalbėjimąsi su savimi kaip informalaus ugdymosi priemonę. Jis teigė, kad “Mes galime stebėti save gyvenant savo pačių gyvenimus, kalbant, maštant. Žmonės turi tarsi du vidinius balsus, kurie abu gali kurti idėjas ir žvelgti į jas, kritikuoti ir žavėtis.” Būtent iš šio suvokimo ir savo gyvenamosios aplinkos stebėjimo, bei pastebėjimų reflektavimo, susidaro informalusis ugdymas, t.y. jis sukonstruojamas per asmenines patirtis ir asmeninį žinių suvokimą panaudojimo metu.

Pasak Coombs ir Ahmed (1974, p. 8), informalus ugdymasis - ilgalaikis procesas, kurio metu kiekvienas asmuo kaupia žinias, įgūdžius bei požiūrius iš kasdienių patirčių ir buvimo tam tikroje aplinkoje – namie, darbe, laisvalaikiu ir pan. Taigi, informalus mokymasis iš esmės gali būti laikomas *konstruktyviu procesu*, kurio metu asmuo prie jau turimo žinių ir patirčių rinkinio prideda naujas patirtis, įgūdžius o drauge ir socialinius stereotipus. Tokio mokymosi metu pasireiškia ir visuomeninių socialinių struktūrų, ir atskirų, vienokių ar kitokių pagrindų suformuotų, socialinių grupių poveikis asmens suvokimo formavimuisi.

Pagal konstruktyvistinę sampratą pradinis mokymosi taškas yra konfliktai, kurie formuojasi tada, kai nepakanka turimų žinių juos išspręsti ar jų išvengti. Jei mokinys įgyja reikalingų žinių ir sugeba išspręsti iškilusius konfliktus, vyksta mokymasis. (Martišauskienė, 2008). Pažvelgus atidžiau, galima pastebėti, kad tokio pobūdžio mokymasis, kai siekiama išspręsti kokią nors iškilusią problemą, yra kasdienio mūsų gyvenimo dalis. Kadangi žmonės nuolat susiduria su vienokių ar kitokių pobūdžio problemomis, jas išspręsti dažniausiai įmanoma tik integravus į savo suvokimo sistemą papildomą informaciją. Toks mokymasis nėra organizuotas ar sistematiškas, o patys besimokantieji neretai nesuvokia to kaip ugdymo proceso, bet tokio pobūdžio konstruktyvus savaiminis mokymasis sudaro didelę dalį asmens mokymosi proceso Coombs ir Ahmed (1974).

Nors realybė suteikia žmogui pakankamai konfliktinių ar probleminių situacijų, jos ne visuomet pareikalauja didelio kiekio informacijos suvokimo ir integravimo. Kadangi

kompiuteriniai žaidimai, kaip rekreacijos priemonė, yra kuriami siekiant suteikti žaidėjui galimybę priimti sprendimus bei spręsti vienokio ar kitokio pobūdžio problemas nesukeliant sau pavojaus, juose itin gausu konfliktinių situacijų. Būtent virtuali erdvė ir kompiuteriniuose žaidimuose simuliuojamos situacijos bei scenarijai pateikia daugiausia iššūkių, skatinančių ugdymąsi bei konstruktyvų problemų sprendimą.

1.3. Informalaus ugdymo raiška rekreacinėse veiklose per naujų technologijų suteikimas galimybes

Asmeninio kompiuterio išradimas ryškiai ir negrižtamai pakeitė šiuolaikinį pasaulį. Kompiuteriai paveikė individus ir bendruomenes visame pasaulyje, žmonės ėmė leisti vis ilgesnius laiko tarpus prie kompiuterio, naršydami ir bendraudami internete ar žaisdami kompiuterinius žaidimus. Laisvalaikio pobūdis, ypač jaunuolių tarpe, susikoncentravo ties kompiuteriu ir gyvenimu virtualioje erdvėje, Taigi, ir informalojo ugdymo veiklos, anksčiau klestėjusios tiesioginiuose bendravimo ir patyrimo santykiuose pastaruoju metu persikėlė į kompiuterines bendruomenes.

Kadangi, pasak H. Geser (2007), kompiuteriniame tinkle egzistuojančios bendruomenės gali dalinai pakeisti realias bendruomenines veiklas, galima daryti prielaidą, kad pastarosiose vykstantys informalaus mokymosi procesai gali būti perkelti į kompiuterines bendruomenes ir plėtotis jose. Virtualus bendravimas įvairiose bendruomenėse vyksta dialogo forma, Taigi, remiantis socialinio konstruktyvizmo teiginiais, toks bendravimas gali būti laikomas savaiminiu mokymusi, nuolatinu asmenybės formavimu ir simbolių reikšmių rinkinio keitimu. Kaip teigė Ackermann, mokymasis bei suvokimas yra nulemtas asmens ankstesnių gyvenimiškų patirčių bei aplinkos, ir vyksta per komunikacijos procesą.

Virtualios bendruomenės yra specifinės erdvės, kuriose bendrauja itin skirtingų amžiaus grupių, socialinės padėties bei tautybės asenys, daruge formuojantys „mokymo“ turinį bei bendras tai konkrečiai erdvei reikšmes. Dėl tokio specifiškumo, skirtingas kompiuterines bendruomenes galima išskirti kaip turinčias atskiras, narių suformuotas kultūras ir neretai net įstatymus. Kompiuterinio žaidimo atveju, dialogai ir taisyklės yra ne visiškai formuojami žaidimo metu, jie yra dalinai suformuoti jau iš anksto, taip sukuriant apibrėžtą simbolių reikšmių aibę.

Apie kompiuterinius žaidimus, kaip virtualias bendruomenes, kuriose vyksta realiai visuomeni būdingi procesai, kalbėjo ir H. Reinghold. Jis tyrinėjo Multi User Dungeons – tuo

metu egzistavusius programavimo kalbomis paremtus masinių kompiuterinių žaidimų pirmtakus. Pasak jo, MUD - tai įsivaizduojami pasauliai kompiuterių duomenų bazėse, kur žmonės <...> stato pasaulius ir objektus juose, varžosi dėl prestižo ir valdžios, įgauna išminties, siekia keršto <...> Tinkamame MUD'e tu gali net žudyti, ar mirti (Reinhold, 1993).

Atidžiau pažvelgus į šį apibūdinimą galima nesunkiai pastebėti, kad Reinhold aptariamais MUD'ai suteikia tas pačias galimybes, kaip ir dauguma šiuolaikinių kompiuterinių žaidimų, tik pastarieji technologiškai pažengė į priekį. MUD'uose kiekvieno žaidėjo įvaizdis buvo kuriamas tik per jo paties pateiktą savo išvaizdos ir gebėjimų aprašymą, taigi nors aplinka buvo sukuriama dirbtinai, t.y. sumodeliuojama pačių žaidėjų, tačiau jokios jų, kaip veikėjų charakteristikos nebuvo fiksuotos ir iš anksto numatytos. Taip tuometiniuose MUD'uose buvo išvengiama ryškios stereotipų raiškos, matomos šiuolaikiniuose kompiuteriniuose žaidimuose.

Taip pat kalbėdamas apie MUD Reinhold pabrėžia, kad savaiminis mokymasis, vykstantis žaidimo erdvėje yra esminė prisitaikymo prie šios naujos aplinkos sąlyga:

„Tu taip pat atlieki rolę, mokaisi kaip išgyventi pasaulyje, kur žinios, kaip tas pasaulis veikia, gali tapti galia <...>“ (Reinhold, 1993). Taigi, galima teigti, kad mokymasis kaip prisitaikyti prie naujo kompiuterinio pasaulio, ir išgyventi jame, yra panašus į aklimatizaciją naujoje kultūroje. Tai patvirtina ir pats autorius, teigdamas, jog tokios uždaros erdvės sudaro prielaidą kurtis ne tik tam tikroms bendruomenėms, bet ir atskiroms kultūroms (H. Reinhold, 1993). Žaidimas, kuris jau turi savo iš anksto suformuotą kultūrinį kontekstą, priverčia žaidėją prisitaikyti prie naujos „kultūrinės aplinkos“, taip skatindamas savaiminį tarpkultūrinių stereotipų, įgūdžių bei žinių formavimąsi. Virtualioje erdvėje, vienoms bendruomenėms komunikuojant su kitomis ir vieniems asmenims su kitais, nepaliaujamai vyksta tarpkultūrinė komunikacija, kuri skatina tarpkultūrinės kompetencijos ugdymąsi.

Didžioji dalis bet kokios rūšies kompiuterinių žaidimų yra paremti būtent tobulėjimo, t.y. žinių įgijimo principu, ir dėl tos priežasties nuolat simuliuoja kognityvinių konfliktų situacijas, taip skatindami žaidėją mokytis iš aplinkos bei kitų žaidimo veikėjų ir taip konstruojant naujas žinias rasti sprendimo būdą.

Šiame skyrelyje buvo aptartos konstruktyvistinės ugdymo teorijos bei jų raiška kompiuterinėse terpėse, tokiose kaip kompiuteriniai žaidimai. Tolimesniame skyrelyje bus kalbama apie skirtingus minėtųjų kompiuterinių terpių tipus, bei jų suteikiamas žinių ir patirčių konstravimo galimybes.

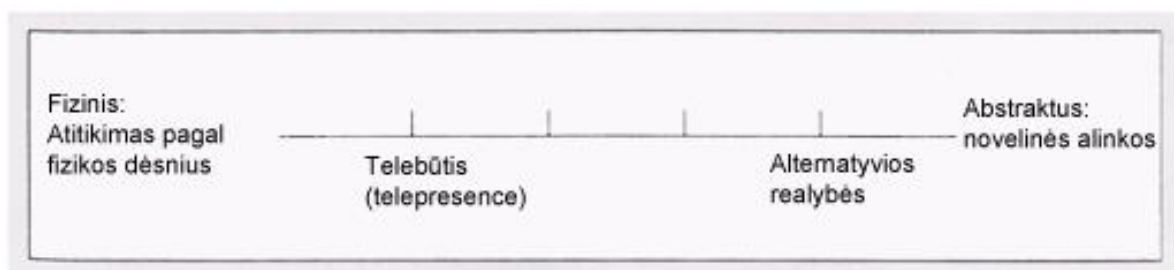
2. VIRTUALAUS IDENTITETO FORMAVIMAS PER REKREACINES VEIKLAS VIRTUALIOJE ERDVĖJE

2.1 Virtualios erdvės aplinkų rūšys ir jų panaudojamumas rekreacinėms veikloms

Yra daugiau nei viena virtualios realybės rūšis. Dar daugiau, yra keletas skirtingų virtualių realybių klasifikavimo schemų. Jacobson (1993) siūlo tokią skirstymo schemą – yra keturi virtualios realybės tipai:

- immersive virtual reality (įtraukianti virtuali realybė);
- desktop virtual reality (Darbalaukio virtuali realybė);
- projection virtual reality (projekcinė virtuali realybė);
- simulation virtual reality (simuliacinė virtuali realybė).

Thurman ir Mattoon (1994) pateikė modelį skirstantį VR, pagal keletą "dimensijų." Jie apibrėžė "tiesos dimensiją" kuri padeda išskirti atskirus virtualios realybės tipus, remiantis tuo, kiek sistema artima fizinei realybei. Jie pasūlė skalę, rodančią tikroviškumo dimensiją įvairiose virtualios realybės sistemose (Pav. 2.1). Pagal Thurman ir Mattoon (1994, p.57), du šios dimensijos galiniai taškai - fizinis ir abstraktus – nusako laipsnį, kuriuo VR ir būtybės šioje aplinkoje turi realybei būdingas charakteristikas. Šie tyrėjai taip pat aprašo „integracijos dimensiją“, kuri susitelkia į tai, kiek asmuo integruojamas į kompiuterinę sistemą, t.y išorinis valdymas, dalinias valdymas ir visiška integracija. Trečia šio modelio dimensija yra vartotojo sąsaja, matuojama skale nuo natūralios iki dirbtinės. Šios trys dimensijos sujungiamos suformuojant trimatę vertinimo skalę.



Pav. 2.1. Thurmano and Mattoono VR skalė (Thurston, Mattoon, 1994)

Dra vieną skirstymo schemą pateikia Brill (1993). Šį modelį aptarsiu detaliau, nes jis šiuo metu yra plačiausiai naudojamas. Brillo modelis susidaro iš septynių skirtingų VR tipų:

- Immersive first-person (įtraukianti pirmojo asmens);
- Through the window (pro langą);
- Mirror world (veidrodinis pasaulis);
- Waldo World (Waldo pasaulis);
- Chamber world (kambarių pasaulis);
- Cab simulator environment (taksi simulatoriaus aplinka);
- Cyberspace (kibererdvė).

Virtualios realybės sistemos suteikia vartotojams galimybę tapti dirbtinės kompiuterinės erdvės gyventojais. Svarbu pastebėti, kad ne visi virtualūs pasauliai yra trimačiai, nes tam tikrais atvejais tai nėra būtina pageidaujamai reakcijai sukelti. Taip pat tam, kad galėtų tyrinėti virtualų pasaulį naudotojas nebūtinai privalo į jį visiškai pasinerti. Taigi, ne tik pirmo asmens (first-person (direct)) bet ir antro ar trečio asmens sąveika gali būti įmanoma ir naudinga. Kai kurios iš Brillo VR kategorijų yra fiziškai įtraukiančios, o kitos ne. Darbinei bei mokslinei veiklai didelis virtualios erdvės įtraukiamumo lygmuo nėra būtinas, tačiau rekreacinės veiklos reikalauja gerokai didesnio įtraukimo laipsnio, norint suteikti vartotojui pageidaujama efektą. Esminis visų rekreacinio pobūdžio virtualių realybių bruožas yra jų gebėjimas kompiuteriu, ar kita medijos priemone, sukurti aplinką, kurioje naudotojas pasijustų fiziškai, psichologiškai ir pojūčių atžvilgiu įtrauktas.

Toks įtraukimas į kitą, alternatyvią erdvę, sukelia tokį patį aklimatizacijos bei prisitaikymo poreikį, kokį iššauktų susidūrimas su kita kultūra. Kompiuteriniai žaidimai, kaip viena iš virtualios erdvės veiklų, dažniausiai priskiriami *projection* arba *simulation* tipo virtualiai realybei (Jacobson, 1993). Šios kategorijos reiškia, kad dauguma tradicinių MMORPG, FPS, RLS (*trumpinių paaiškinimai pateikiami sekančiame skyriuje*), ir kitų tipų žaidimų, nesukuria trimačio vaizdo aplink žaidėją, t.y jų aplinkos simulavimas yra apribojamas kompiuterio ekranu. Vis dėlto, kiekvienas skirtingas kompiuterinio žaidimo tipas pateikia skirtingas virtualaus žaidimo pasaulio matymo pozicijas bei galimybes. Norint geriau suprasti, kurie kompiuteriniai žaidimai suteikia galimybę pasinerti į žaidimo erdvę, kaip alternatyvią visuomenę, id sudaro palankiausias

salygas informalaus ugdymo procesams vykti, būtina aptarti skirtingus kompiuterinių žaidimų tipus, jų paskirtį ir įtraukimo lygmenį.

2.1.1 Kompiuterinių žaidimų tipai ir įtraukimo lygmenys

Kaip jau minėta, sąlygos informalaus ugdymo procesams vykti kompiuterinio žaidimo erdvėje priklauso nuo šio žaidimo įtraukiamumo lygmens, kuris, būdamas didesnis suteikia ryškesnes ir realistiškesnes grupinio ar asmeninio žinių konstravimo patirtis. Skirtingos kompiuterinių žaidimų rūšys suteikia žaidėjui nevienodas vizualines ir emocines probleminių situacijų sprendimo patirtis, kurios, remiantis konstruktyvistinio požiūriu į ugdymą, formuoja naujas žinias bei modifikuoja jau tirimas reiškinių sąmpratas. Didelę dalį žaidimo suteikiamo patyrimo priklauso nuo požiūrio taško, iš kurio žaidimą stebi pats žaidėjas. Vieni požiūrio taškai yra labiau, kiti mažiau įtraukiantys. Norinti nagrinėti kompiuteriniuose žaidimuose vaizduojamus stereotipus, jų formavimosi procesus bei suvokimą iš žaidėjų perspektyvos, tikslianigaiusia rinktis kompiuterinius žaidimus, kuriuose realybė matoma iš labiausiai įtraukiančių ir patirtį suasmeninančių požiūrio taškų. Norint išsiaiškinti, kokio pobūdžio kompiuterinių žaidimų rūšys atitinka šiuos reikalavimus, buvo trumpai išnagrinėtos visos pagrindinės kompiuterinių žaidimų rūšys.

Mažiausią įtraukimo lygmenį, žvelgiant iš komunikacinės perspektyvos, turi **Realaus laiko strategija (RTS)** - šiuo metu populiariausia strateginių žaidimų rūšis, kuri žaidžiama žvelgiant iš paukščio skrydžio, t.y. vaizdas matomas iš viršaus. Toks vaizdavimas tarsi atsieja žaidėją nuo jo matomos realybės, taip nesuteikdamas galimybių plėtotis bet kokio pobūdžio socialiniams santykiams. RTS tipo žaidimus būtų galima prilyginti šachmatams, kuriuose būtinas strateginis planavimas bei priešininko pajėgų naikinimas, tačiau pats veiksmas vykdomas mechaniškai stumdant armijas bei karius (W. Despain, 2009). Šio tipo žaidimai suteikia galimybę valdyti armijas, tačiau pats žaidėjo valdomas *veikėjas neturi* jokių asmeninių charakteristikų, *identiteto, emocinių sąryšių su kitais veikėjais* ar priešininkais. Remiantis šia informacija, galima daryti prielaidą, kad šio tipo kompiuteriniai žaidimai nesudaro sąlygų reikštis bei plėtotis bet kokio pobūdžio komunikacijai ir turi itin mažą procentinę dalį kultūrinio turinio. Pačiais ryškiausiais šio tipo žaidimų pavyzdžiais galima laikyti *Age of Empires, Starcraft, Rome*. Gerokai didesniu įtraukiamumo ir socializacijos laipsniu pasižymi **FPS (First Person Shooter)** - pirmojo asmens šaudyklės (FPS). Jose vykstanti nuolatinė socializacija bei kultūrinio



Pav. 2.1. Starcraft – realaus laiko strateginio žaidimo pavyzdys.

turinio gausa sudaro sąlygas per socialinį žinių konstravimą plėtotis kultūrinio identiteto sampratoms. Šios rūšies kompiuterinių ir video žaidimų istorijos linija dažniausiai koncentruojasi ties kova žvelgiant iš pirmo asmens perspektyvos, t.y. žaidėjas patiria žaidimo veiksmą bei istorijos eigą iš pagrindinio veikėjo pozicijos. Įtraukiamumas šio pobūdžio žaidimuose kuriamas per tiesiogines vizualines patirtis bei bendravimą su kitais veikėjais aplinkoje, kuri matoma tiesiogiai, iš pirmojo asmens perspektyvos. Šių žaidimų tikslas dažniausiai būna nukauti priešininkų armijos vadus ar įvykdyti gelbėjimo operaciją ir pan. (W. Despain, 2009). Būtų galima teigti, kad pirmojo asmens šaudyklės yra priskirtinos veiksmo žaidimų kategorijai, tačiau iš kitų veiksmo žaidimų FPS išskiria būtent asmeniškėnis veikėjo ryšys su simuliuojama realybe, per kurį gaunamos ryškesnės socialinės patirtys, per dialogus ir tiesioginį bendravimą skatinančios savaiminį ugdymąsi. Pagal įtraukimo lygmenį būtent pirmojo asmens šaudyklės yra viena iš labiausiai įtraukiančių kompiuterinių žaidimų rūšių, kadangi ji leidžia patirti žaidimo realybę tiesiogiai, per pagrindinio veikėjo perspektyvą. Klasikiniais FPS pavyzdžiais būtų galima laikyti *Call Of Duty*, *Resident Evi*, *Halo*.

RPG (Role Playing Game). Rolėmis paremtas žaidimas yra kompiuterinio žaidimo tipas, kuriame žaidėjas prisiima vaidmenį, priskirtus jo sukurtam veikėjui dirbtinai sukurtoje visuomenėje. Veikėjai prisiima atsakomybę už savo įvykdytus veiksmus šios visuomenės ribose.



Pav. 2.2. Resident Evil – pirmojo asmens šaudyklė.

Žaidėjas yra atsakingas už savo kalbą, sprendimus, tarpusavio santykius. Žaidimo sėkmė priklauso nuo žaidėjo pasirinktų veiksmų tinkamumo ir naudingumo pagal žaidimo visuomenėje nustatytas taisykles. (A. Tychsen, 2006, p. 76). Žaidėjas tokio pobūdžio žaidimuose stebi žaidimo pasaulį iš pirmojo arba trečiojo asmens perspektyvos. (M. Barton, 2008). RPG tipo žaidimuose



Pav. 2.3. Age of dragons – vaidmenų žaidimo pavyzdys.

siužeto linija dažniausiai yra suformuota iš anksto, o žaidėjai tik keičia savo vaidmenis, t.y. roles joje. Šie žaidimai gali būti žaidžiami pavieniui arba tinkle, t.y. dalyvaujant keletui asmenų, tačiau jei asmenų kiekis peržengia 100, toks žaidimas imamas vadinti MMORPG (apie šią žaidimų grupę bus kalbama sekančiame tolimesniame tekste). Tipiškiems RPG konsolinių žaidimų pavyzdžiams būtų galima priskirti *Age of dragons*, *Assasins Creed*, *Elder Scrolls*.

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game). MMORPG yra rolėmis paremtas kompiuterinis žaidimas, kuris vyksta tiesiogiai virtualioje erdvėje ir dažniausiai vienu metu yra žaidžiamas keletos tūkstančių žaidėjų. Šio tipo žaidimuose vaizdas gali būti matomas iš pirmojo asmens pozicijos, arba kaip panoraminis reginys (M. Barton, 2008).



Pav. 2.4. World of Warcraft – masinio rolėmis paremto žaidimo pavyzdys.

Esminis MMORPG žaidimų skirtumas, palyginus su pavieniui žaidžiamais tos pačios rūšies žaidimais (RPG), yra istorijos linijos modalumas, t.y. masiniai rolių žaidimai neturi apibrėžtos istorijos, iš anksto sudaryto užduočių sąrašo, kadangi istorijos eigą tokiuose žaidimuose visiškai sukuria patys žaidėjai. Kiekvienas veikėjas turi savo vaidmenį, o jo likimas žaidimo erdvėje priklauso nuo žaidėjo sprendimų. Populiariausi šio tipo žaidimai praėjusių dešimtmetį buvo *Lineage*, *World of Warcraft*, *Guild Wars*, šiai kategorijai taip pat dažnai priskiriamas *Elder scrolls*.

MMORPG ir RPG yra labiausiai įtraukiančios ir daugiausia komunikacijos bei realybės simuliacijos elementų turinčios kompiuterinių žaidimų rūšys (A. Tyachsen, 2006).

Šiam realistiškumui palaikyti buvo sukurta ir pritaikyta daugybė įvairių priemonių, kai kurios yra fiziškai įtraukiančios, bet yra ir socializacija paremtų realistiškumo kūrimo priemonių. Kaip ir paprastuose RPG žaidimuose, MMORPG žaidėjas valdo savo paties sukurtą veikėją, avatarą, kuris padeda personalizuoti žaidimo erdvėje sukuriamą įvaizdį. Galimybė susikurti savo atspindį – avatarą – yra viena iš dažnai naudojamų personalizacijos virtualioje erdvėje priemonių. Avatara pagrindinė idėja yra suteikti vartotojui galimybę „kibernetizuoti“ savo asmenybę, tačiau ji drauge leidžia ir keisti, savo asmenybės įvaizdį, formuoti visiškai naują asmenį. Šis naujas virtualus asmuo gali vizualinėmis, simbolinėmis priemonėmis bei per socializaciją susikurti visiškai kitokį identitetą, nei to asmens, kuris sėdi prie kompiuterio ekrano.

2.2. Virtualus identitetas: jo raiškos ir formavimo priemonės

Identitetas socialiniuose, politiniuose bei religiniuose moksluose gali būti ir yra apibrėžiamas itin įvairiai, vienas iš tokių apibrėžimų teigia, kad: „Identiteto sąvoka naudojama apibūdinti tai, kaip individai ir grupės apibrėžia save ir yra apibrėžiami kitų pagal rasę, tautybę, religiją, kalbą ir kultūrą.“ (Deng 1995, p. 1). Remiantis šiuo identiteto apibrėžimu galima teigti, kad identiteto dimensijas sudaro būtent šie faktoriai: rasė, tautybė, religija, kalba, kultūra. Tačiau greitas informacinių bei komunikacinių priemonių tobulėjimas ir globalizacijos procesai skatina kiekvieno asmens savęs suvokimo bei šio suvokimo formavimosi kaitą. Identitetas šioje aplinkoje tampa itin daugiaprasmiška sąvoka, kuriai technologijos amžius suteikia neįprastų savybių bei naujų apibūdinimų. Vienas tokių novatoriškų terminų yra virtualus identitetas.

Virtualus identitetas yra kaukė, apibrėžiama tam tikrų bruožų, vaidmens ar vaidmenų, gebėjimo ar gebėjimų ir įgytų daiktų ar savybių. Esysbė už kaukės, jei tokia egzistuoja, yra sybjektas. (Bernhard Anrig B. ir kt. 2005). Internetinė asmenybė, identitetas lengvai keičiasi nes tai yra vizualinis mediumas, kuriame pateikama realiatyviai mažai tiesos. Tai tėra viešai publikuojama naudotojo asmenybė, fizinais apipavidalinimas, kuris suteikia galimybę būti kuo tik pageidaujama (Jacob van Kokswijk, 2008).

Į virtualų identitetą galima žvelgti iš dviejų perspektyvų – kaip modeliuojamas virtualus intelektas dirbtinio intelekto veikėjuose ir kaip patys internautai kuria savo intelektą, bei keičia jį priklausomai nuo virtualioje erdvėje galiojančių taisyklių bei normų.

Pirmuoju atveju gali kilti klausimai, kokiais metodais ir per kokias priemones sumodeliuojamas dirbtinio intelekto veikėjų įvaizdis? Ar išorinės socialinės struktūros vienaip ar kitaip veikia modeliavimo procesą ir atsispindi rezultate?

Antruoju atveju, dėl virtualaus identiteto modalumo iškyla klausimas, kiek realaus identitetas pakinta virtualioje erdvėje, kaip asmens suvokimas, jo nuostatos atsispindi šioje erdvėje? Kokios priemonės suteikia galimybę modeliuoti identitetą virtualioje erdvėje?

2.2.1 Virtualaus identiteto konstravimas

Ne viena sociologijos bei antropologijos paradigma teigia, kad asmens identitetas yra formuojamas aplinkos, kultūros, visuotinių diskursų, tačiau tik virtuali erdvė suteikia asmeniui galimybę pačiam tiesiogiai formuoti savo asmenybę, įvaizdį, t.y. virtualų identitetą. Taigi, kyla klausimas, kokiomis priemonėmis formuojamas virtualus identitetas?

Virtualus identitetas yra modalus, taigi, vyriškos lyties žaidėjas gali susikurti moteriškos lyties profilį, vaikas priskirti sau profesoriaus laipsnį, o musulmonas įvardinti save kaip budistą. Įprastos kultūrinio, tautinio, ar lyties identiteto dimencijos tampa nebetinkamos apibrėžti virtualiam identitetui. Kadangi visa virtuali erdvė yra paremta fasadu, t.y. tam tikro objekto atspindžiu, simboliu, o ne materija, tai ir priemonės skirtos įvaizdžio kūrimui kibernetinėje erdvėje gali būti tik simbolinės. Tačiau simbolis yra nepastovus, priklausantis nuo aplinkos, pačios bendruomenės. Remiantis simbolinio interakcionizmo paradigma, “[simbolių] reikšmės yra socialiniai dariniai arba kūriniai, kurie formuojami apibrežiant sąveikaujančių žmonių veiklą.” (H. Blumer, 1969). Remiantis šia mintimi, galima teigti, kad kiekviena virtuali bendruomenė kuria tam tikrus simbolius, kurie turi specifines reikšmes būtent toje bendruomenėje. Taigi, įžengimas į tokią atskirą bendruomenę su savo socialinėmis taisyklėmis, tvarka bei visuomenės sandara ir prisitaikymas prie jos konstruojant ir perkonstruojant savo suvokimą gali būti laikomas informalaus ugdymosi procesu.

Virtualūs identitetai gali būti dviejų esminių rūšių (pagal Jacob van Koksrijk) - laikini, t.y. galiojantys tol, kol asmuo, besinaudojantis internetu yra prisijungęs, naudodamas būtent tą tapatybę arba ilgalaikiai, t.y., kai virtuali tapatybė lieka tinkle ir vartotojui atsijungus. Ji gali būti aktyvi arba pasyvi, nepriklausomai nuo naudotojo. Atsiradus aktyvaus tipo tinklinėms tapatybėms, asmuo, kuriantis savo identitetą arba tapatybę tinkle privalėjo dar atidžiau formuoti savo „avataro“ charakteristikas, kadangi šis lieka ir veikia tinkle net ir jam atsijungus. Kaip teigia

J. Donath "Identitetas yra esminis virtualioje bendruomenėje. Komunikacijos procese, kuris yra esminė veikla, žinoti asmens su kuriuo bendrauji tapatybę arba identitetą yra būtina kad būtų galima suprasti ir įvertinti komunikaciją." Jos manymu, bendravimas ir tarpusavio ryšiai yra esminė veikla tinklo bendruomenėje, nes būtent pagal socialinius ryšius nustatoma asmens padėtis virtualioje bendruomenėje. Neretai tinkle komunikacija ir tarpasmeniniai ryšiai priklauso nuo to, kaip reprezentuojama tavo asmenybė, taigi, savęs suformavimas tampa esminiu uždaviniu siekiant būti pripažintam virtualioje realybėje.

D. Harre (1979) teigia, kad tokios virtualios asmenybės bruožai yra strategiškai pasirenkami pagal tai, ką asmuo nori pasiekti toje aplinkoje. Tuomet svarbi tampa rolės sąvoka, t.y. kokį vaidmenį asmuo pasirenka vaidinti būtent toje socialinėje aplinkoje, kokie bruožai joje galėtų būti efektyvesni, geriau vertinami. H. Blumer (1969) teigia, kad simboliai bei jų rinkiniai yra bendri tam tikrai kultūrai, tačiau tuo pačiu jie yra kuriami tos kultūros atstovų, t.y. per socializacijos procesus tam tikriems veiksams, savybėms ir pan. gali būti suteikiama vienokia ar kitokia reikšmė. Iš šio požiūrio taško dalyvio asmenybės rolė gali būti suvokiama ne tik kaip individualus apsisprendimas, bei ir konteksto formuojamas ir kontekstą atnaujinantis fenomenas (Schegloff, 1992). Tai leidžia manyti, kad virtualūs identitetai, kuriami sąveikos, priklauso ne tik nuo to, ką kiekvienas asmuo nusprendžia parodyti apie save būtent tame kontekste, bet ir tai, kad pats kontekstas yra itin svarbus renkantis ir modeliuojant virtualaus identiteto galimybes. Perfrazuojant būtų galima teigti, kad virtualus identitetas, priešingai nei fiziniame pasaulyje įprasta, yra situacinis, t.y. priklauso daugiau nuo socialinio konteksto nei nuo asmens ir jo charakteristikų, tokių kaip fizinė ar socialinė lytis, amžius, tautybė ir pan. (Jacob van Koksrijk, 2005). Virtuali erdvė suteikia galimybę susikurti daugybę savo identiteto variacijų, kurios gali turėti skirtingas lytis, amžių, išsilavinimą, tautybę ir t.t., taip apibrėžiant savo padėtį pasirinktoje bendruomenėje. Būtent tai ir yra esminė "avataro" funkcija – suteikti socialinę padėtį, reprezentuoti asmenį tam tikroje aplinkoje.

2.2.2. Virtualaus identiteto konstravimas kompiuteriniuose žaidimuose

Be socialinių kompiuterinių tinklų egzistuoja dar viena kompiuterinių technologijų sritis, kurioje itin svarbi identiteto sąvoka – tai kompiuteriniai žaidimai. Kitaip nei socialiniuose tinkluose, kompiuteriniuose žaidimuose (jei tai nėra MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games)) veikėjų identitetai bei reprezentacijos yra sukuriami ir sumodeliuojami žaidimo kūrėjų komandos. Priklausomai nuo žaidimo stiliaus ir paskirties, veikėjų reprezentacijos

gali būti itin skirtingos, dažnai antropomorfizuotos ar maišytų rasinių bruožų. Pasak W. Peng (2005), kompiuteriniuose žaidimuose rasės neretai kuriamos taip, kad jų nebūtų galima ryškiai priskirti vienai ar kitai rasei ar etninei grupei. Jo nuomone, taip mėginama išvengti sąsajų su realiomis rasėmis ir sociume susidariusiais stereotipais. Tačiau kiekvienas kompiuterinis žaidimas yra vienokio ar kitokio lygmens simuliacija, t.y. vienaip ar kitaip atspindi realybę. Taigi, kompiuteriniams žaidimams galima pritaikyti Bogost teiginį: „Jokia simuliacija neišvengia ideologinio turinio. Simuliuojama sistema visuomet skiriasi nuo šaltinio sistemos, ir tų skirtumų pasirinkimas atspindi kūrėjų supratimą bei ideologiją.” Remiantis šia mintimi, galima teigti, kad tai, kaip yra kuriamas KŽ veikėjų identitetas nėra atsitiktinis procesas ir jį verta tyrinėti.

Remiantis F. Deng (1995) pateiktu identiteto apibrėžimu, rasė, tautybė, religija, kalba ir kultūra yra esminės identiteto dalys. Taigi, šių dimensijų vaizdavimas iš esmės nulemia tai, kaip kuriamas ir reprezentuojamas tam tikro veikėjo identitetas. Tačiau pats vaizdavimas nėra esminė identiteto kūrimo dalis. Kaip ir socialiniuose tinkluose, kompiuteriniuose žaidimuose didelę reikšmę turi socialiniai santykiai, veikla, kurių atlieka ar negali atlikti veikėjas, jo veiklos scenarijai, padėtis žaidimo visuomenėje. Pasak Brey, virtualus identitetas kompiuteriniuose žaidimuose gali būti konstruojamas per keletą esminių mediumų – tekstualinę informaciją, t.y. kiekvieno veikėjo užprogramuotus monologus, dialogus bei atsakus į tam tikrus dirgiklius; vizualinę informaciją, t.y.

Brey ir kt. (1998) sukūrė semiotinį požiūrį į reprezentacijas žaidime, atsižvelgdami į opozicijas ir santykius tarp elementų bei charakterių, kurie žaidime sudaro koherentišką reikšmių sistemą. Žaidimo santykių, pozicijų bei reprezentacijų atskleidimui Brey užduoda šiuos klausimus:

- Kas turi daugiausia galimybių paveikti įvykius žaidime?
- Kokių veikėjų žaidime nėra pvz. moterų ar neįgaliųjų?
- Kas yra aktyvus ar pasyvus tam tikrose situacijose?
- Kurie charakteriai turi balsą, o kurie yra tylūs?
- Kokios rolės yra priskiriamos kokiems charakteriams?

Remiantis šiais klausimais, galima ištirti, kokį įvaizdį, stereotipą perteikia kompiuteriniai žaidimai ir kaip reprezentacijas gali paveikti lyties at tautybės skirtumai. P. Toland (2004) teigia, kad žaidimai sąlygoja mus priimti dažnai senamadiškas ir pernelyg supaprastintas lyties ir

tautybės reprezentacijas. Realiame gyvenime lytis ir tautybė dažniausiai apibūdinama fizinių charakteristikų (balso, gestų, išvaizdos), todėl sunku atskirti lytį kaip socialinę sąvoką nuo lyties kaip tam tikro kūno tipo. Taip pat, tai, kaip mes apibrėžiame lytį yra neatsiejamai susiję su tuo, kaip mes bendraujame ir įsivaizduojame “kitus”, vyrus ar moteris. Šis procesas parentas galimais kultūriniais scenarijais. Pirmiausiai socialinėse erdvėse atliekama kategorizacija pagal lytį, amžių, rasę ir tautybę, kadangi šie požymiai ryškiausi. Taigi, kai mes susiduriame su asmeniu mes susidarome nuomonę apie jų lytį pagal tai, kaip jie elgiasi palyginus su kultūros sukonstruotomis atitinkamomis lyties kategorijomis (Moses A. Boudourides, Evangelia Drakou, 2000). Toks pat požiūris gali būti pritaikytas ir žvelgiant į rasę ar tautybę, kadangi šios taip pat yra dalinai nulemtos socialinių bei kultūrinių scenarijų ir charakterizuojamos tam tikrų gestų, veiksmų ir pan. Minėtieji gestai, veiksmai bei kitos vizualinės raiškos priemonės realioje visuomenėje, o taip pat ir virtualioje erdvėje, tampa simboliais, reerezentuojančiais tam tikras socialines normas bei visuomenės sąmpratą apie jas. Apie simbolinį virtualaus identiteto formavimą bei reprezentavimą plačiau kalbama sekančiame šio darbo poskyryje.

2.3. Simbolinis virtualaus identiteto konstravimas ir suvokimas: sąryšiai su simboliniu interakcionizmu

Į kompiuterius iki šiol buvo žvelgiama kaip į rekreacijos arba ugdymo priemonę, tačiau nedaugelis įvardija kompiuterinį žaidimą ar socialinį tinklą kaip simbolių reikšmių bei įvaizdžių visumą, kuri reprezentuoja ir atspindi tam tikras socialines struktūras. Vienas simbolinio interakcionizmo paradigmos pradininkų, H. Blumer teigė, kad simboliu gali būti laikomas “socialinis objektas, naudojamas perduoti reikšmes, kuris žmonės jiems suteikia. Tai gali būti žodžiai, daiktai, fiziniai veiksmai, veido išraiškos.” Visi šie reiškiniai yra simuliuojami kompiuteriniuose žaidimuose, per scenarijų, vizualines, garsines priemones. Kadangi kiekvienas žaidimas, kompiuterinis ar ne, yra tam tikro lygio simuliacija, t.y. realybės atkūrimas, tai, galima daryti prielaidą, kad veiksmai ir reiškiniai, laikomi simboliškais realybėje, gali būti laikomi identiška simboliškais ar net reikšmingesniais ir kompiuterinėje simuliacijoje. Kodėl reikšmingesniais? Į šį klausimą padeda atsakyti E. Ochs pateikta nuomonė apie diskurso skirstymą į planuotą ir neplanuotą. Pasak jos, diskursas gali būti atsitiktinis arba planuotas. Planavimas suvokiamas kaip išankstinis apmąstymas ir diskurso dizaino idėjos susikūrimas, o atsitiktinis arba neplanuotas diskursas yra spontaniška šnekamoji kalba, kuri nebuvo apgalvota iki

išreiškimo. Planuotas diskursas buvo apgalvotas prieš išreiškimą, taiga jam netrūksta išankstinio apmąstymo ir organizuotumo, kurio stinga neplanuotam diskursui (Ochs 1979). Kadangi kalba yra viena iš išraiškos priemonių bet kokiame kompiuteriniame žaidime, tai galima daryti prielaidą, kad jai galiojantys dėsniai gali būti pritaikyti ir kitoms toje pačioje erdvėje naudojamoms išraiškos priemonėms. Žvelgiant iš šios perspektyvos, planuoti ir iš anksto sukurti veiksmai bei vaizdai yra reikšmingesni nei spontaniški, kaip tik dėl to, kad jie buvo apmąstyti ir sudėlioti siekiant vienokio ar kitokio efekto. Tokie veiksmai bei vizualinė informacija tampa simboline, kadangi atsižvelgiant į jų vienos ar kitos kultūros bendrai suvokiamus simbolius, ji buvo sukurta specifiskam efektui išgauti.

Tačiau simbolių rinkiniai, per kuriuos suvokiama realybė ir jos simuliacijos nėra vienodi, jie skiriasi priklausomai nuo asmens išankstinės patirties, socialinės aplinkos ir t.t. Taigi, žvelgiant iš simbolinio interakcionizmo perspektyvos, svarbūs tampa ne tik patys simboliai bet ir jų suvokimas, žaidėjo percepcija. H. Blumer (1969) teigia, kad „svarbiausia, ne pats objektyvus daiktų egzistavimas, bet kaip juos apibrėžia ir kokias reikšmes jiems suteikia veikėjai. Kiekvieno daikto reikšmė atsiranda iš socialinės žmonių tarpusavio sąveikos.“, dėl to skirtingi asmenys bei skirtingų tautų ir kultūrų atstovai gali suvokti ir priimti tuos pačius simbolius nevienodai.

Pasak Geertz (1973), kultūros neegzistuoja individų galvose, bet greičiau tarp jų, kadangi kultūra yra bendrų simbolių, kurie egzistuoja už individo, sistema. Kultūra įtakoja dėsningumus ir suvokimo struktūras bei simbolinius įsitikinimus apie pasaulį, kurie leidžia visuomenei turėti bendras taisykles kultūrinio elgesio kūrimui ir interpretavimui (Sherzer, 1987). Taigi, jei galima įvardinti kultūrą, kaip atskirą socialinę grupę, turinčią sąvitus simbolių rinkinius, visuomeninio bendravimo normas ir įsitikinimus, kiekvieno kompiuterinio žaidimo sukuriama virtuali visuomenė gali būti laikoma atskira „mini – kultūra“. Tokia „mini – kultūra“ turi iš anksto nustatytas socialines normas, apie kurias yra išpėjami visi, įžengiantys į šios kultūros lauką, t.y. žaidėjai. Prisitaikymas prie tokios kultūrinės aplinkos kaitos gali būti interpretuojamas taip pat, kaip prisitaikymas prie bet kokios realios kultūros.

Jei prie realių kultūrų prisitaikoma, pasak H. Blumer (1969), „perimant bendrus grupinius reikšmių rinkinius, priklausomus nuo socialinės aplinkos ir kultūros“, tai galima daryti prielaidą, kad asmenys, praleidžiantys daug laiko kompiuterinių žaidimų erdvėje, prisitaiko prie šioje erdvėje vyraujančių simbolių rinkinių, taip papildydami ir pakeisdami jau turimas, realybėje suformuotas, simbolines reikšmes.

Tačiau informacijos egzistavimas bet kokioje, taip pat ir virtualioje, erdvėje gali būti skirtingai interpretuojamas ar net nepastebimas toje erdvėje egzistuojančių asmenų, dėl to S. Hall teigė: „Prieš [šiai] žinutei įgyjant „efektą“, patenkinant „poreikį“ arba esant „panaudojama“, pirmiausia ji turi būti patvirtinta kaip reikšmingas diskursas ir prasmingai dekoduoja. Tai dekodutos reikšmės „veikia“, daro įtaką, linksmia, moko ar skatina žmones, o tai gali turėti itin sudėtingų suvokimo, mąstymo, emocijų, ideologinių bei elgesio pasekmių.“ (Hall 1980/94: 202). Remiantis Hall mintimi, galima manyti, kad stereotipai bei šabloniški socialiniai vaizdiniai ir kitokia kompiuteriniuose žaidimuose reprezentuojama informacija gali būti suvokiama kaip savaiminio mokymosi turinys tik tokiu atveju, kai yra pastebima ir dekoduojama. Nauja informacija, kurią gauname, yra dekoduojama remiantis jau įsisavintomis socialinėmis struktūromis, žiniomis bei dėsniais. Kai kurios iš anksto turimos žinios gali būti generalizuotos, padedančios lengviau skirstyti informaciją apie naujus realybės reiškinius. Būtent tokį vaidmenį kartais atlieka socialiniai stereotipai, kurie, pasak Cardwell (1996), yra “...fiksiuoti, pernelyg generalizuoti įsitikinimai apie tam tikrą žmonių grupę ar klasę.” Šie įsitikinimai gali būti skirti lengviau suvokti mus supantį pasaulį, tačiau neretai stereotipų sudarymas ir išryškėjimas turi neigiamų pasekmių socializacijos procesui bei realistiškam visuomenės suvokimui tiek realiame, tiek virtualiame pasaulyje.

2.4. Stereotipai kaip kultūrinio identiteto raiškos virtualioje erdvėje priemonė

Stereotipizacija yra svarbus konceptas šiuolaikinėje sociologijoje bei socialinėje psichologijoje, tačiau pats žodis buvo pradėtas naudoti prieš daugiau nei du šimtmečius, visiškai kitokiame prasminiame kontekste. „*Stereotipas*“, jei žvelgsime į graikišką bei lotynišką žodžio kilmę, gali būti suprastas kaip „Kietas vaizdinys“, „nelankstus išpūdis“. Socialiniame kontekste tas pats terminas naudojamas kalbant apie ‘relatyviai nelanksčias ir pernelyg supaprastintas sampratas apie grupę žmonių, kurioje visiems asmenims priskiriamos grupinės charakteristikos (Wrightsmann ir Deaux 1981, p. 72). Stereotipo sąvoka yra tiesiogiai susijusi *išankstiniu nusistatymu*, kuris apibūdinamas kaip “nelanksti ir neracionali generalizacija apie visą žmonių kategoriją, nekreipiant daug dėmesio į faktus“ (Macionis ir Plummer 2005, p. 277).

Išankstiniai nusistatymai dažniausiai sudaromi apie tam tikros *socialinės klasės, lyties, seksualinės orientacijos, negalios, rasės ar etninės kilmės* asmenis. Stereotipai ir išankstinės nuostatos nebūtinai turi būti neigiamos. Daug stereotipų išryškina teigiamas tam tikros grupės savybes, pvz. juodaodžių sportiškumą, azijiečių aukštą intelektą, airių svetingumą ir pan. Dažnai tokie stereotipai pateikia romantizuotus aptariamą grupę įvaizdžius. Nors toks elgesys gali pasirodyti nekenksmingas, jis supaprastina kompleksinę socialinę realybę taip pateikdamas įvardintus bruožus kaip vienintelius teigiamus.

Dar vienas svarbus stereotipų bruožas yra tas, kdd jie *nebūtinai* turi būti sudaromi ir naudojami kalbant apie grupes, kurioms asmuo nepriklauso. Žmonės gali naudoti stereotipinius įvaizdžius bei idėjas (tiek teigiamas tiek neigiamas) ir apie savo grupės asmenis, taip tapdami socialinių struktūrų internalizavimo pavyzdžiu. Vis dėlto, verta pastebėti, kad ‘mūsų teigiamos išankstinės nuostatos dažniau išryškina teigiamas savybes žmonių, panašių į mus, o neigiamos išankstinės nuostatos pasmerkia tuos, kurie yra kitokie nei mes (Macionis ir Plummer 2005, p. 277).

Stuart Hall teigė, kad stereotipizacija yra dažnai charakterizuojama dvilypumu, kitaip tariant priešingais įvaizdžiais ir požiūriais:

Žmonės, kurie koku nors požiūriu skiriasi nuo daugumos – t.y. *jie*, o ne *mes* – dažnai yra reprezentuojami dviprasmiškai. Jie neretai rprezentuojami per ryškiai supriešintus, dvejopus kraštutinumus - geras ir blogas, bjaurus ir išskirtinai patrauklus, atstumiantis, nes kitoks, ir dominantis nes keistas ir egzotiškas. Ir iš jų neretai reikalaujama būti abiem vienu metu! (Hall 1997, p. 17) Būtent toks vaizdinys dažnai atspindimas įvairiose medijos rūšyse, tarp jų ir kompiuteriniuose žaidimuose, pvz. juodaodės moterys vaizduojamos labai seksualizuoto kūno sudėjimo, tačiau su vakarietiškai kultūrai nepriimtinais piešiniais dengiančias visą kūną ir pan. Kompiuterinių žaidimų kūrėjams patogiu kurti rasių bei socialinių grupių įvaizdžius remiantis jau egzistuojančiais „rėmis“, panašų teiginį išreiškė Stan Cohen viename iš tyrimų apie jaunimo vaizdavimą medijoje. Stereotipas, teigė jis, suteikia „iš anksto paruoštą pilną įvaizdį“ tam tikrai grupei ar kategorijai. Tačiau kaip, kokiomis priemonėmis ir būdais susidaro šis „suformuotas įvaizdis“?

Šiuo klausimu pasisakė S. Hall, teigdamas, kad stereotipizacijos procesas yra ryškiausias socialinės nelygybės kontekste ir dažniausiai susiformuoja dviem metodais – skirtumų suesminimu (essentializing) ir natūralizavimu (naturalizing). Pirmasis apibūdina tai, kaip stereotipai supaprastina socialinės grupės narius iki tariamos „esmės“, t.y. esminių bruožų,

tariamai būdingų tai grupei, pvz. nepatikimumas, agresyvumas juodaodžių atveju. Antrasis teigia, kad šios (teigiamos ar neigiamos) savybės yra įgimtos, natūraliai egzistuojančios stereotipizuojamos grupės asmenybėse, ir dėl to negali būti pakeistos. Šis požiūris turi daug teigiamų pusių tiems kurie kuria stereotipą ar juo vadovaujasi – egzistuojantys nelygybės santykiai gali būti išlaikyti, o tolimesnėms diskusijoms nėra pagrindo. Vienu ar abiem būdais „suprojektuoti“ stereotipai, kurie yra prigiję visuomenėje, savaime persiduoda ir į visus tos visuomenės atspindžius, t.y. knygas, filmus, muziką, o taip pat ir kompiuterinius žaidimus. Remiantis šiomis mintimis, galima daryti prielaidą, kad kompiuteriniai žaidimai, kaip visuomenės modelių paremtos alternatyvios realybės, „paveldi“ suprasintus ir stereotipizuotus kultūrinio identiteto įvaizdžius, kurie gali, per informalaus ugdymo procesus, vykstančius rekreacinių veiklų metu, būti pridėti prie žaidžiančiųjų socialiai konstruojamų žinių bei suvokimo apie visuomenės reiškinius.

Šiame skyriuje buvo aptartos teorinės perspektyvos, t.y. ugdomosios bei filosofinės magistro darbo teorijos, kurios leido išsiaiškinti šį tyrimų lauką bei sudaryti teorinę ir praktinę perspektyvą tolesniam tyrimui. Iš jų suformavus teorinį rėmą bei prielaidą tyrimui vykdyti, bus siekiama iširti stereotipų raišką kompiuterinių žaidimų vizualinėje terpėje, visuomenio šių stereotipų susidarymo galimą kilmę, bei tai, ar žaidėjai pastebi jų naudojimą kompiuterinių žaidimų kūrimo procese. Tyrimo metodologija bei vykdymo eiga bus smulkiau aprašoma sekančiame skyriuje.

III. KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ ERDVĖS BEI ŽAIDĖJŲ POŽIŪRIO Į KULTŪRINIO IDENTITETO REPREZENTACIJAS JOJE TYRIMAS

Šiame skyriuje bus aptariamas tyrimo dizainas, pasirinkti metodai bei jų pritaikymas magistro darbo tyrimui. Taip pat tolimesniuose skyreliuose pateikiami duomenys, gauti išnagrinėjus du kompiuterinius žaidimus (*Call Of Duty ir Elder Scrolls: Oblivion*), t.y. atlikus kokybinę žaidimų turinio analizę, o taip pat ir žaidėjų nuomonės apklausas per pusiau struktūruotus interviu. Pirmiausia bus aptarta tyrimo sandara bei kiekvieno tyrimo etapo paskirtis.

3.1 Metodologinis tyrimo pagrindimas

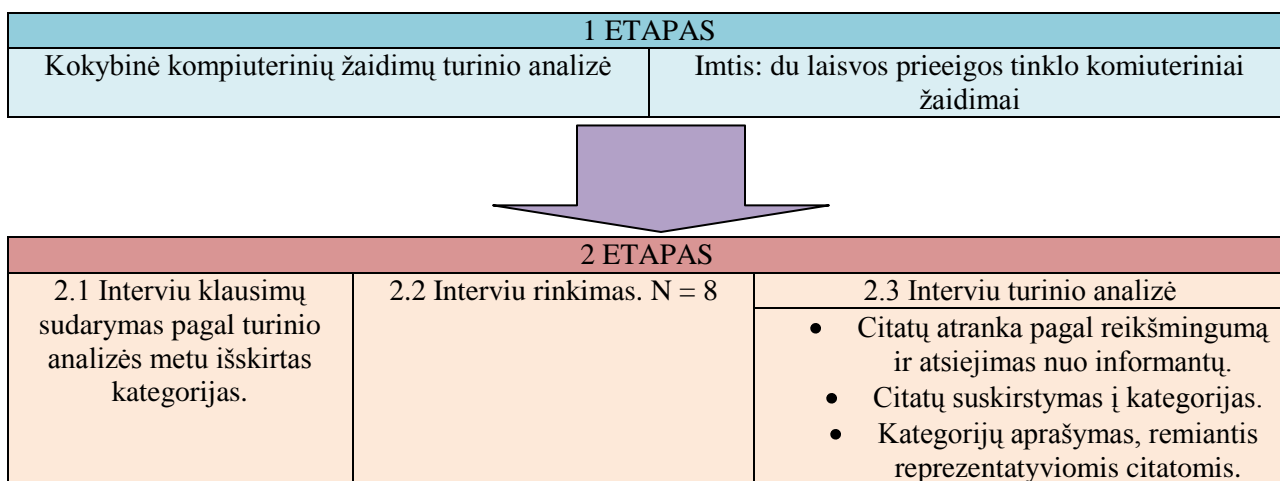
Pirmajame šio darbo skyriuje aptartoms teorijoms bei jų pritaikomumui virtualioje erdvėje atspindėti buvo atliktas *dviejų etapų tyrimas*. Pirmiausia atlikta žaidimų turinio analizė, kuria siekta išsiaiškinti, kokios kultūrinio identiteto reprezentacijos vaizduojamos kompiuteriniuose žaidimuose ir jas aptarti interpretuojant iš simbolistinio interakcionizmo poerspektyvos. Tačiau vien tik tyrėjo subjektyvių pastebėjimų bei interpretacijų nepakanka visapusiškai atskleisti kultūrinio identiteto vaizdavimą, kadangi jis gali būti pastebėtas arba nepastebėtas, o taip pat ir skirtingai suvoktas pačių žaidėjų. Tam skirtas antrasis tyrimo etapas, kurio metu asmenų, žaidusių tiriamus žaidimus buvo klausama, ką jie išvelgia kompiuterinių žaidimų animacijoje, istorijos eigoje ir pan. bei kaip vertina savo pastebėtus kultūrinius identitetus ir jų formavimą. Šis tyrimas buvo atliekamas 2012 m. lapkričio - 2013 m. gegužės mėnesiais. Pirmieji trys mėnesiai buvo skirti imties atrankai bei kompiuterinių žaidimų turinio analizei, o per likusiuosius du buvo ieškoma informantų bei atliekami interviu.

Kaip jau minėta anksčiau, kultūrinio identiteto reprezentacijos magistro tyrime nagrinėjamos iš *simbolinio interakcionizmo* perspektyvos, kadangi ši pozicija leidžia žvelgti į kiekvieną realaus ar virtualaus pasaulio objektą ar veiksmą kaip į sociumo suformuotą simbolį, t.y. pasak vieno iš simbolinio interakcionizmo pradininkų H. Blumer (1969), kiekvienas socialinis objektas, nuo konkretaus fizinio daikto iki judesio ar veido išraiškos gali būti panaudojamas tam tikrai reikšmei perduoti. Kadangi visa virtuali erdvė yra paremta fasadu, t.y. tam tikro objekto atspindžiu, simboliu, o ne materija, tai ir priemonės skirtos įvaizdžio kūrimui

bei jo perteikimui kibernetinėje erdvėje gali būti tik simbolinės. Taip pat H. Blumer (1969) teigia, kad „dauguma žmonių perima bendrus grupinius (simbolių) reikšmių rinkinius, priklausomus nuo socialinės aplinkos ir kultūros“. Ši mintis leidžia daryti prielaidą, kad socialinė aplinka suformuoja asmens suvokimą apie kitų rasių, tautybių, seksualinės orientacijos ir t.t. asmenų įvaizdį, suvokiamą per bendrus simbolių rinkinius, kurie gali būti lengvai perkeltami į žaidimą kaip stereotipiniai tam tikros asmenų grupės vaizdiniai. Simbolinio interakcionizmo perspektyva skirta tirti vizualinę bei tekstualinę informaciją atsižvelgiant į ją supantį kontekstą bei nagrinėti įvairius socialinius vaizdinius kaip simbolines išraiškas taip suteikiant jiems gilesnę psichologinę bei sociologinę prasmę. K. Rice pabrėžia simbolinio interakcionizmo reikšmingumą tokiose srityse kaip emocijų sociologija, stereotipų sociologija, kriminologija, kolektyvinio elgesio tyrimai bei lyties sociologija. Visos šios sritys susijusios su grupine sociumo sąmone ir individualiu asmens suvokimu – sociumo atspindžiu, todėl ši perspektyva glaudžiai siejasi su kokybinių tyrimų metodologija (K. M. Benzie), kuri, per įvairias interviu formas, leidžia atskleisti asmenines patirtis bei individualų asmens suvokimą išorinio pasaulio kontekste.

3.1.1 Tyrimo logika

Tyrimas bus sudarytas iš dviejų esminių etapų: turinio analizės, skirtos išnagrinėti žaidimus bei juose pateikiamas (vizualiai ir tekstualiai) kultūrinio identiteto reprezentacijas bei pusiau struktūruoto interviu, kuris papildys subjektyvią tyrėjo nuomonę objektyviomis respondentų patirtimis bei leis išsiaiškinti kaip minėtąsias kultūrinio identiteto reprezentacijas suvokia tiriamuosius žaidimus žaidžiantys asmenys.



Paveikslas 3.1 Tyrimo logikos schema.

Pirmojo etapo metu buvo tiriama žaidimo terpė bei kategorizuojamos joje aptiktos kultūrinio identiteto išraiškos, siekiant nustatyti sąryšius tarp jų. Tiriant žaidimų terpę, surinkta informacija buvo suskirstyta į keturias esmines kategorijas – *įvairovė, įvaizdis, rolė* ir *veiksmi*. Ši kategorizacija buvo sudaryta remiantis Brey ir kt. (1998) sudarytais klausimais. Šių laisvųjų sąryšiai su kategorijomis bei jų paskirtimi pateikti 3.1 diagramoje.

Tyrimo metu buvo nagrinėjami du kompiuteriniai žaidimai – *Call of Duty II* ir *Elder scrolls VII: Oblivion*. Pirmasis jų – *Call of Duty II* (COD II) yra laisvos prieigos tradicinio karinio šaudyklės (FPS) tipo žaidimo pavyzdys, žaidžimas tinkle. Šis žaidimas buvo pasirinktas kaip informatyvus, kadangi jame vaizduojama neįprasta tokio tipo žaidimams situacija – vienos valstybės kova prieš keletą įvairaus rasių ir kultūrinio konteksto priešišku valstybių. Šiuo atveju, COD II buvo vaizduojama JAV kova su terorizmu, kuris vis dar buvo labai opi problema žaidimo išleidimo metais – 2009, tuo metu buvo sukurta net keletas žaidimų, kuriuose vaizduojama JAV kova su terorizmu.

Elder scrolls: Oblivion yra tipinis **RPG** pavyzdys. Šiame tinklo žaidime, baigtame kurti 2011 m., virtualios visuomenės pagrindą sudaro rasės, kurių vaizdavimas bei gebėjimai nulemia žaidėjo padėtį žaidime. Šis žaidimas buvo pasirinktas dėl sąryšių su realios visuomenės rasėmis ir tautomis, gausos bei laisvos tinklinės prieigos, neapribojančios žaidėjų galimybių dalyvauti.

3.1.2. Tyrimo dizainas, strategija, metodai

Tyrimo metu bus taikomas dalinis **atvejo analizės dizainas**, kuris leidžia susitelkti ties išsamia kontekstine analize apimančia ribotą kiekį reiškinų ar įvykių bei jų tarpusavio santykių, tačiau nebus siekiama pilnai įgyvendinti atvejo analizės dizainą, suamžinant naudojamų metodų kiekį iki dviejų.

Tyrėjas R. K. Yin apibrėžia atvejo analizės metodą kaip „empirinį tyrimą, kuris nagrinėja šiuolaikinius fenomenus juos supančios realybės kontekste. Kai ribos tarp fenomeno ir konteksto nėra ryškiai išreikštos, gali būti naudojami keli informacijos rinkimo šaltiniai“ (Yin, 1984, p. 23).

Informacijos rinkimo šaltiniai kiekvienu atveju gali skirtis priklausomai nuo tyrimo pobūdžio, tačiau šio tyrimo atveju bus naudojama kokybinė turinio analizė bei pusiau struktūruotas interviu. Nors autorius (Yin) kalba apie fenomenus, šiame tyrime atskiri nagrinėjami atvejai nėra apibrėžiami kaip fenomenai, kadangi fenomeno apibrėžimas reikalauja

„išskirtinio, vienetinio atvejo suvokiamo iš asmeninės perspektyvos“. Tačiau remiamasi autoriaus nuostata, kad šiuolaikiniai socialiniai reiškiniai, t.y. atvejai, kurie gali būti tiriami tik sąryšyje su išoriniu kontekstu, reikalauja daugiau nei vieno informacijos šaltinio. Atvejis šiame tyrime apibrėžiamas kaip „reprezentatyvus kompleksiško šiuolaikinio reiškinio pavyzdys“. Šiame tyrime nagrinėjami du atvejai, kurie buvo pasirinkti pagal reprezentatyvumą, t.y. tarpkultūrinės informacijos kiekį žaidime, populiarumą visuomenėje bei tai, kaip jie atspindi kardinalius atvejus žaidimų istorijoje ir yra informatyvūs bei inovatyvūs (ko svarbą pabrėžė Stake, 1995, Patton 1990). Kadangi ši strategija yra pritaikyta inovatyvių ir kompleksiško reiškinio tyrimui, o kompiuteriniai žaidimai gali būti priskiriami prie abiejų minėtų kategorijų, juos tirti naudojantis šia strategija yra tikslinga. Šiame magistro darbo tyrime susitelkiamas dėmesys į atvejo suvokimą bei išsamų aprašymą, o ne rezualtatų generalizavimą, kuris bus vykdomas tik per „natūralią generalizaciją“, pateikiamą interviu respondentų.

Turinio analizės metodas panaudojamas nagrinėti pasirinktų žaidimų terpę, joje vaizduojamus veikėjus, jų interakcijas bei dialogus. Nors standartiškai turinio analizė dažniausiai naudojama tekstinių duomenų analizavimui, pastaraisiais metais šio metodo panaudojimo sritis išsiplėtė iki vaizdo bei garso medžiagos, o taip pat ir virtualios terpės analizavimo. Turinio analizės metodas, pasak B. Berelson (1952) yra itin efektyvus tyrimo laukuose susijusiuose su tarpkultūrinių skirtumų atskleidimu komunikaciniame bei kitokio tipo turinyje. Taip pat šis autorius teigia, kad turinio analizė, dėl savo išsamumo ir tiesioginio gaunamos informacijos pobūdžio yra itin tinkama priemonė identifikuoti komunikacijos bruožus atskirose asmenų grupėse, jų priėmimo ir perdavimo būdus bei implikacijas. Pasak, G.Shapiro ir J.Markoff (1997) „turinio analizės terminas reiškia bet kokią sisteminę teksto (ar kitų simbolinių formų) tėkmės redukciją į standartinę statistiškai apdorojamų simbolių visumą, atspindinčią tam tikrų socialiniams mokslams reikšmingų charakteristikų buvimą, intensyvumą ar kiekį“ (cituota iš Morkevičius, 2001). Kadangi šio magistro darbo tyrime akcentuojamas simbolinio vizualinės bei tekstinės medžiagos turinio nagrinėjimas ir reikšmingų šio turinio charakteristikų išskyrimas ir aprašymas, turinio analizė buvo pasirinkta kaip efektyviausia preeiga minėtajai medžiagai tirti.

Tyrimą atlikti žaidžiant būtų itin sudėtinga dėl aktyvaus žaidimų pobūdžio, kuris nukreiptų dėmesį nuo vizualinės ir simbolinės informacijos, pateikiamos žaidimo metu, buvo pasirinkta stebėti kitų asmenų jau pereitas bei įrašytas žaidimo misijas. Pastarųjų galima rasti vaizdinės informacijos portale „Youtube“. Šiame portale žaidimų gamintojai bei žaidėjai talpina savo pereitas žaidimų misijas (filmuotos medžiagos forma), kurias galima stebėti ir naudotis jų

pateikiama informacija. Abu pasirinkti žaidimai buvo peržiūrėti tokiu būdu, kadangi jis leidžia gerokai išsamiau aprašyti žaidimo erdvę ir tyrėjui emociškai neįsijungti į žaidimą. Toks metodas padidina tyrėjo objektyvumą, kadangi šis yra tik stebėtojas, ir drauge suteikia galimybę išsamiai ir tiesiogiai tyrinėti žaidimo erdvę.



Paveikslas 3.2 vertinimo kategorijų ir Brey klausimų sąryšiai.

Naujoms turinio analizės pritaikymo sritims nagrinėti galima naudoti dvi turinio analizės metodo perspektyvas – kiekybinę ir kokybinę. Kokybinė perspektyva remiasi duomenų rinkimu, tvarkymu bei kategorizavimu (coding) (V. Morkevičius, 2011). Išvados daromos nustatant sąsajas bei ryšius tarp kategorijų ir kiekvienos kategorijos sąryšius su kontekstu. Šiam tyrimui buvo sudaryta kategorizacija, pateikiama lentelėje nr. 3.1

Lentelė 3.1 žaidimo erdvės vertinimo kategorijos

Kategorija	Paskirtis	Subkategorijos	Subkategorijų raiška
Įvairovė	Nustatyti vyraujančius veikėjų tipus. Tam tikro tipo veikėjų trūkumas leis nustatyti kokios asmenų grupės yra ignoruojamos nagrinėjamo tipo žaidimuose.	Baltaodžiai	Šviesios odos spalvos asmenys, etniškai kilę iš Europos ar Amerikos
		Juodaodžiai	Tamsios odos spalvos asmenys, įvairios etninės kilmės
		Azijiečiai	Vizualiai bei etniškai iš tolimųjų rytų valstybių kilę asmenys
		Lotynų amerikiečiai	Vizualiai bei etniškai iš Lotynų ar Pietų Amerikos kilę asmenys
		Artimųjų rytų gyventojai	Vizualiai bei etniškai iš artimųjų rytų kilę asmenys
		Neįgalieji	Fizinę ar protinę negalią turintys veikėjai
Rolė	Nustatyti tam tikros grupės veikėjo tipinį vaidmenį žaidimo visuomenėje, t.y. rolių	Dominuojanti rasė	Oficialūs karininkai, valdovai, herojai,
		Antraplaniai	Foniniai veikėjai, užpildantys masines scenas

	pasiskirstymą, kuris gali atskleisti socialinius stereotipus.	veikėjai	
		Nusikaltėliai	Vagys, sukčiai, šnipai, banditai, teroristai
		Klajokliai	Dezertyrai, išdavikai, laisvai samdomi kariai, klajojantys prekeiviai, muzikantai ir pan
		Specialistai	Mokslininkai, magai, strategai, kompiuterių ekspertai ir pan.
Veiksmai	Nustatyti, kokius veiksmus leidžiama atlikti tam tikros grupės veikėjams. Ši kategorija atskleis kokie stereotipiniai vaizdiniai perteikiami per pačią žaidimo paradigmą bei jo scenarijų.	Puolamieji	Galimybė pulti arba ne, galimybė žudyti arba ne, puolimo būdai, metodai, priezastys
		Gynybiniai	Galimybė nepulti varžovo, galimybė derėtis, galimybė prašyti pasigailėjimo, galimybė pasiduoti, pasitraukti iš kovos
		Foniniai	Bendri veiksmi, vaizduojami ne kovos metu, valgyto, bendravimo įpročiai, laiko praleidimo būdai
Įvaizdis	Išanalizuoti kaip vaizduojamas kiekvienos grupės veikėjas, kokie esminiai bruožai pateikiami ir kokie ignoruojami.	Išorinis vaizdas	Apranga, naudojami ginklai, šukuosenos
		Bendravimo maniera	Būdingi monologai, atsakai į provokacijas, būdingas balso tonas
		Demonstruojamos vertybės	Veiksmai, pabrėžiantys tam tikrų vertybių svarbą, garbės suvokimas, teisingumo suvokimas

Kategorijų skirstymo pagrindimas. 3.1. lentelėje vaizduojamų kategorijų skirstymas sudarytas remiantis įvairiais šaltiniais. Pirmoji kategorija, t.y. *įvairovė* buvo suskirstyta pagal rases, remiantis Brey (1998) tyrimu, kuriame buvo panaudota rasinė skirstymo sistema, tačiau subkategorija *neįgalieji* buvo išskirta ne rasiniu, o socialinės grupės, kaip subkultūros, pagrindu. Tai buvo padaryta siekiant išryškinti visas, ne tik rasines, bet ir socialines grupes, kurios gali būti nepakankamai ar netiksliai vaizduojamos kompiuterinių žaidimų erdvėje.

Antrosios kategorijos, t.y. *rolė* skirstymas buvo sudarytas įsigilinus į žaidimo erdvę ir specifiskesnę veiklą bei jėgų pasiskirstymą žaidimo visuomenėje. Dažniausiai siūlomas šios kategorijos skirstymas susidaro tik iš *dominuojančios rasės, antraplanių veikėjų, padėjėjų* bei *antagonistų* (Mou, Peng, Brey), tačiau, norint išryškinti kultūrinės reprezentacijas antagonistų bei padėjėjų subkategorijos buvo padalintos. *Klajoklių* subkategorijos atsiradimą paskatino veikėjų, kurie nepriklauso nė vienai žaidimo pusei, arba jas keičia, gausa. Šių veikėjų negalima priskirti nei padėjėjams, nei antagonistams, kadangi vienoje misijoje jie gali užimti vieną, kitoje - kitą poziciją. Subkategorija *specialistai* suformuota dėl poreikio atskleisti ne tik fizinę, bet ir intelektualinę padėjėjų pusę, o taip pat įvertinti stereotipinę intelektualinių gebėjimų pasiskirstymą tarp skirtingų rasių, t.y. specialistų kiekį jose.

Veiksmų kategorijos subkategorizacija sudaryta remiantis žaidimų pobūdžiu bei Peng pateiktu pasiūlymu skirstyti veiksmus į „*offensive*“ ir „*deffensive*“. Trečioji subkategorija –

foniniai veiksmai – pridėta siekiant plačiau ištyrinėti kultūrinio identiteto reprezentacijas, kurios labiausiai atsispindi ne per kovines, o per taikias, kasdienes veiklas.

Paskutinioji kategorija – *įvaizdis* - kuri šiame tyrime yra itin svarbi, buvo suskirstyta pagal įvaizdžio formavimo pobūdį – t.y. vizualinis išpūdis (*išosinis vaizdas*), dialogais bei įgarsinimu pateikama informacija (*bendravimo maniera*) ir galiausiai istorijos eigoje, arba per kūrėjų pateikiamą informaciją formuojamomis kiekvienos rasės vertybėmis, kurios leidžia parodyti kultūrinio identiteto skirtumus, vaizduojamus kompiuteriniuose žaidimuose (*demonstruojamos vertybės*).

Minėtosios kategorijos bei bendra jų sistema leis tikslinčiau suformuoti interviu klausimus, kad šie galėtų išsamiau iširti žaidėjų suvokimą bei jų asmenines simbolines prasmes.

Antrajame tyrimo etape atliekami **pusiau struktūruoti interviu** su asmenimis, žaidžiančiais tiriamus žaidimus. Patirtis kompiuterinių žaidimų srityje yra būtina, nes tik respondentai, kurie praleidžia daug laiko virtualiose žaidimų visuomenėse, gali pastebėti jose dominuojančias kultūrinio identiteto reprezentacijas. Tokie asmenys gali pateikti išsamiausias ir labiausiai patirtimis pagrįstas nuomones, kurias geriausiai atskleisti leidžia pusiau struktūruotas interviu. Pasak V. Morkevičiaus (2011), tokio pobūdžio interviu „remiasi planu, kuriame numatyti konkretūs klausimai, jų pateikimo seka, tačiau numatyta, kad tyrimo eigoje tyrėjas gali papildomai užduoti plane neįrašytų klausimų“. Šis interviu metodas pasirinktas siekiant neapriboti tyrimo dalyvio vien tik tiksliais klausimais, vietoje jų pateikiant abstrakčias pokalbio temas, kurios suteikia tyrimo dalyviui daugiau laisvės pateikti, jo nuomone, svarbiausią informaciją (J. Mason, 2004). Papildomi klausimai, kuriuos galima pateikti naudojant šį metodą, įgalina tyrėją pakreipti interviu norima linkme bei gauti išsamesnės informacijos. Teminiai klausimai (pateikiami lentelėje 3.2.) buvo sudaryti remiantis žaidimų turinio analize. Atliekant interviu jie buvo išplėtoti bei suskirstyti į papildomus klausimus, priklausomai nuo informanto noro dalintis savo asmenine patirtimi.

Lentelė 3.2. Interviu klausimai pagal kategorijas.

Kategorija	Kategoriją reprezentuojančios temos
Įvairovė	<ul style="list-style-type: none"> Kokių veikėjų Jūsų nuomone, yra daugiausia kompiuteriniuose žaidimuose ir nuo ko priklauso veikėjų pasiskirstymas?
Rolė	<ul style="list-style-type: none"> Ką lemia rasės/pusės pasirinkimas žaidimuose? Kaip manote, kokie yra asmens vertinimo kriterijai kompiuterinio žaidimo erdvėje?
Veiksmai	<ul style="list-style-type: none"> Ar žaidžiant veikėjui leidžiama daryti svarbius sprendimus, jei taip, tai kokius veiksmus galima pasirinkti?

Įvaizdis	<ul style="list-style-type: none"> • Kaip atrodo skirtingų rasių asmenys kompiuteriniuose žaidimuose, apibūdinkite. • Koks, Jūsų nuomone, išskirtiniausias kiekvienos rasės bruožas?
----------	--

Imtis. Interviu buvo atlikti su aštuoniais asmenimis, žaidusiais nagrinėjamus žaidimus bei turinčiais gausią patirtį kompiuterinių žaidimų srityje. Tokie asmenys pasirinkti dėl to, kad nemažą savo asmeninio laiko dalį jie praleidžia virtualiose žaidimų sukurtose visuomenėse, Taigi, potencialiai žaidimuose vaizduojamų stereotipų bei socialinių struktūrų poveikis šiems asmenims gali būti ryškiausias.

Lentelė 3.3. Informantų kodiniai vardai bei duomenys.

Žaidėjo slapyvardis	Amžius	Lytis	Išsilavinimas	Šeimyninė padėtis
1. Gungrave	25	Vyras	Aukštasis (bakalauras)	Nevedęs
2. Solomon	32	Vyras	Aukštasis (magistras)	Nevedęs
3. Silverfox	20	Moteris	Vidurinis	Netekėjusi
4. AvenBlade	24	Vyras	Vidurinis	Nevedęs
5. Draco	27	Vyras	Aukštasis (magistras)	Vedęs
6. Masteris	19	Vyras	Vidurinis	Nevedęs
7. Inferno	31	Vyras	Aukštasis (bakalauras)	Vedęs
8. Nightfall	25	Vyras	Aukštasis (bakalauras)	Nevedęs

Tyrimo apribojimai. Šio tyrimo tyrimo pobūdis, t.y. virtualios erdvės reiškinių tyrimas sudarė sąlygas ne tik turinio analizę, bet ir interviu atlikti per virtualios erdvės mediumus, šiuo atveju, komunikacijai skirtą programą Skype. Kadangi buvo pasirinkta naudotis tik šia programa, dalis respondentų galėjo būti prarasta dėl jų nenoro ar nesugebėjimo bendrauti šios programos pagalba. Taip pat respondentų aibė galėjo sumažėti dėl labai konkrečių jiems keliamų reikalavimų, t.y. amžiaus cenzo (nuo 18) ir patirties žaidžiant abu tyrinėjamus žaidimus.

Pasirinkimas nagrinėti tik du tinklo kompiuterinius žaidimus taip pat gali būti suprastas kaip nepakankamai didelio informacijos kiekio apdorojimas, kadangi ištyrus didesnę kiekį įvairaus pobūdžio kompiuterinių žaidimų būtų galima gauti platesnius ir įvairesnius rezultatus. Tačiau didesnio žaidimų kiekio tyrimas priverstų apriboti nagrinėjamos žaidimo medžiagos kiekį, dėl ko tyrimas galėtų tapti paviršutiniškas ir neišsamus. Šiuo atveju buvo pasirinkta atlikti giluminį tyrimą, kuris atskleistų kuo daugiau kultūrinio identiteto vaizdavimo būdų bei stereotipų maženėje duomenų aibėje.

3.2. Kultūrinių reprezentacijų kompiuteriniuose žaidimuose analizė

Torinėje šio darbo dalyje buvo aptartos priemonės bei metodai, skirti virtualaus identiteto formavimui, tačiau teorinės priemonės yra aprašomos kaip abstrakčios sąvokos bei metodai, tikroji jų forma atskleidžiama tik per tiesioginį šių priemonių panaudojimą konkrečioje virtualioje erdvėje. Šiuo atveju kaip virtualios erdvės forma buvo pasirinkti aukšto įtraukimo lygmens kompiuteriniai žaidimai, simuliuojantys visuomeninę sąntvarką bei visas socialines interakcijas joje. Svarbu pabrėžti, kad abu kompiuteriniai žaidimai yra paremti bendruomeniniu žinių pasidalijimu (tarp žaidėjų) bei formavimu, taigi informalaus ugdymo bei aktyvaus žinių konstravimo per bendravimą procesai juose labai ryškūs. Siekiant ištirti kokios konkrečiai yra kultūrinio identiteto apraiškos pasirinktuose kompiuteriniuose žaidimuose, ir kokias kultūrinio identiteto sampratas jomis besiremdami gali sukonstruoti žaidėjai. Dėl aukščiau minėtų peizažų yra būtina išsamiai aprašyti kiekvieno žaidimo visuomenės sandarą, skirtingų rasių ir socialinių grupių kultūrinio identiteto raišką jose bei išanalizuoti pasirinktųjų žaidimų visuomenių panašumus apibendrinant juos pagal kategorijas. Šiame skyriuje bus išsamiai aprašoma kiekviena kultūrinio identiteto raiškos kategorija pagal rasę arba atitinkamas subkategorijas pateiktas lentelėje 3.1.

3.2.1. Reprezentacijos dažnumas pagal rasę ar socialinę grupę

Toliau bus analizuojama pirmoji kategorija – *įvairovė*. Nagrinėjant pasirinktuosius žaidimus jų virtualiose visuomenėse buvo rastos penkios skirtingos rasinės ir viena išskirtina socialinė grupė. Žemiau visos šios grupės bus nagrinėjamos atskirai, apjungiant atitinkamos rasinės ar socialinės grupės vaizdavimą bei statistinius duomenis iš abiejų kompiuterinių žaidimų.

Baltaodžiai. Žaidime *Elder Scrolls: Oblivion* rasių pasiskirstymas nėra aiškiai įvardintas, kadangi rasės turi žaidimo kūrėjų sugalvotus pavadinimus bei maišytus rasinius – antgamtinius bruožus, taigi jis gali būti nustatomas tik pagal vizualinę odos spalvą ir pačių kūrėjų pateikiamus sąryšius su tam tikromis rasėmis ar tautybėmis. Pagal šiuos kriterijus baltaodžiams būtų galima priskirti dvi **ELSC (ELder SCrolls)** egzistuojančias rases – Imperialus ir Bretonus.

Visų ELSC vaizduojamų rasių, įskaitant Bretonus ir Imperialus, tarpe vaizduojamos moterys ir vaikai. Jų kiekis žaidime yra kiek mažesnis nei tos pačios rasės vyrų. Moterys gali būti vaizduojamos kaip scenos dalis arba kaip pagrindinės veikėjos, t.y. joms suteikiama galimybė kovoti. Šių rasių veikėjai bendrai sudaro 46% visų žaidimo erdvėje automatiškai generuojamų



Pav. 3.1. Dvi baltaodės ELSC rasės (Bretonai kairėje ir Imperialai dešinėje).

veikėjų, tačiau pasiskirstymas nėra lygiavertis – Bretonai sudaro tik 6% populiacijos, likusieji 40% priskirtini Imperialams. Tiksliesnio rasinio pasiskirstymo nustatyti neįmanoma, kadangi jis kinta priklausomai nuo to, kokios rasės veikėjus pasirenka žaidėjai.

Baltaodžiai asmenys COD II užima didžiąją dalį žaidimo „populiacijos“. Šios rasės asmenis galima skirstyti į dvi esmines kategorijas pagal tautybę – rusus ir JAV piliečius. Rusai vaizduojami kaip antagonistai, nors jų pasirodymas daugumoje misijų (2, 5, 6) yra trumpas, tačiau Rusijos puolimo grėsmė paminima beveik kiekvienoje operacijoje. Šios tautybės moterų bei veikų žaidime nėra. Tiesiogiai vaizduojami tik trys rusų veikėjai, iš jų tik du kalba, trečiasis vaizduojamas tik kaip nebylus sargybinis. Brey (1998) pabrėžė kalbos svarbą kompiuteriniuose žaidimuose ir teigė, kad ji parodo, ar veikėjas yra vertinamas teigiamai, ar jis yra svarbus.

Visi kiti baltaodžiai asmenys yra JAV kariai, jų giminaičiai, draugai ir pan. Per šiuos veikėjus kuriama pagrindinė žaidimo istorijos linija. Taip pat ši rasė turi didžiausią procentą kalbančių veikėjų tarp jų ir moteriškos lyties. Žvelgiant iš šios perspektyvos į COD II (nuo šiol šis sutrumpinimas bus naudojamas kalbant apie Call Of Duty II), ryškiausiai pastebimas moterų ir vyrų pasiskirstymas žaidime. Devyniasdešimt procentų visų matomų veikėjų yra vyrai, moterys, jei vaizduojamos, užima arba labai svarbius vaidmenis, arba vaizduojamos kaip dalis „minios“, t.y. pašaliniai veikėjai, užpildantys erdvę. Pasak Thompson, kompiuteriniuose žaidimuose ir kitose masinės informacijos priemonėse vyriškos lyties veikėjai pasirodo gerokai dažniau ir užima svarbesnes pozicijas bei lyderiauja kur kas dažniau nei moteriškos lyties veikėjai (Thompson, Zerbinos, 1995).

Visame žaidime, t.y. dvidešimt dviejose misijose buvo matomos tik dvi baltaodės moterys, kurios turėjo kokį nors vaidmenį žaidimo istorijoje: JAV prezidentė ir programuotoja kūrusi ginklus JAV. Kiekviena šių moterų turi kokią nors itin išryškintą savybę, kuri suteikia jų rolei svarbą, taigi, galima daryti išvadą, kad moterys, jei nėra kažkuo labai išskirtinės (t.y. neužima aukštų pareigų ar ypatingų sugebėjimų), nėra vertos būti vaizduojamos. Moterys vaizduojamos tik tose misijose, kurios susijusios su istorijos eiga (1,8,10-11,14-15, 20-22 op.), o karinėse misijose jos neveizduojamos visiškai. (2,3,4,5,6,7,9,12,13,16-19 op.). Viso žaidimo eigoje vizualiai nėra matoma nė viena moteris kariškė. Vienintelė užuomina apie moterį, dalyvaujančią kariniuose veiksmuose yra JAV naikintuvo pilotė, kuri nėra vaizduojama, girdimas tik jos balsas. Ši veikėja sužeidžiama praėjus vos keletai minučių po operacijos pradžios ir ją pakeičia pagrindinis žaidėjas. Brey teigia, kad balso arba vaizdo trūkumas parodo veikėjo svarbos sumažėjimą, t.y. jo ignoravimą žaidimo erdvėje (1998). Taip pat šios veikėjos skubus panaikinimas vienoje iš pirmųjų karinių misijų rodo kūrėjų nusistatymą, kad moteris kovoje negali išlaikyti ilgo laiko, tai tarsi rodo moteriško veikėjo nepatvarumą ir iš dalies pateisina moterų kariškių trūkumą tolesnėse misijose.

Kalba suteikiama tik anksčiau išskirtoms dviem veikėjoms, visos minioje rodomos moterys yra nebylios. Tai leidžia daryti prielaidą, kad kalbančių veikėjų suskirstymas pagal lytį nurodo dominuojančią lytį bet kurios rasės ribose. Vyrų ir moterų vaizdavimo dažnumo diagrama pateikiama žemiau.

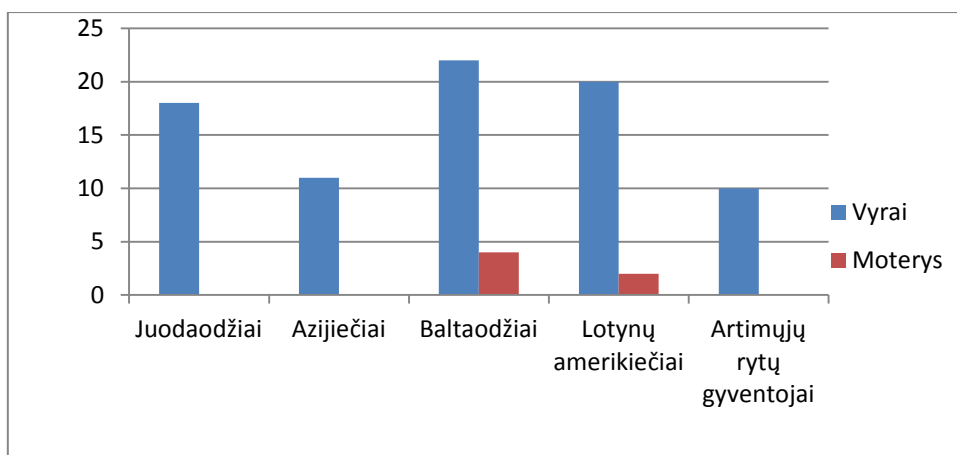


Diagrama 3.3 Vyrų ir moterų pasiskirstymas pagal rases.

Atsižvelgiant į moteriškos lyties veikėjų pasiskirstymą žaidimo erdvėje, galima daryti prielaidą, kad moterų kiekis, priskiriamas kiekvienai rasei, tarsi parodo tos rasės svarbą, užimamą

poziciją žaidime. Kuo daugiau moteriškos lyties veikėjų ir kuo didesnis jų detalizuotumas, tuo svarbesnė, ryškesnė yra vaizduojama kultūra.

Lotynų amerikiečiai. Nagrinėjant *Elder Scrolls*, buvo išskirta tik viena rasė, kurią vizualiai galima tapatinti su lotynų amerikiečiais - bosmerai. Šie veikėjai vaizduojami didelėje dalyje kompiuterinio žaidimo miestų, jie užima didžiąją dalį „pietinių žemių“ populiacijos. Žaidimo erdvėje bosmerai matomi kaip didelėmis šeimomis gyvenantys, didelę dalį laiko miškuose praleidžiantys veikėjai. Jie sudaro apie 12 % visų automatiškai generuojamų žaidimo veikėjų. Šis laukinių žmonių įvaizdis *konstruoja* nei tik nouomonę bei žinias apie išgalvotos rasės veikėjus ir jų identitetą, bet simboliškai susisiedamas su realios rasės sąmprata asmens sąmonėje gali perkonstruoti šios rasės įvaizdį priklausomai ne tik nuo pačių veikėjų identiteto raiškos, bet ir apie šią rasę susiformavusių *diskursų* žaidimo bendruomenėje. Kadangi RPG ir MMORPG yra paremti būtent *bendruomene* bei bendruomeninių žinių pasidalijimu, šiuose žaidimuose *informalaus mokymosi* procesai itin ryškūs.

Pagrindiniai COD II antagonistai yra būtent lotynų amerikiečiai, konkrečiai Kubos gyventojai. Jie vaizduojami 20-yje iš 22-jų žaidimo misijų. Jie tapatinami su teroristiniais veiksmis ir vaizduojami kaip pagrindiniai jų organizatoriai. Nepaisant pagrindinio prieš



Pav. 3.2. Kubiečių vaikai mokomi naudotis ginklais.

pozicijos, trys žaidimo misijos yra žaidžiamos iš šių asmenų pozicijos, t.y. vaizduojama, kaip jie ginasi nuo JAV karių. Tokia rolių inversija, tarsi parodo mėginimą pateisinti teroristų veiksmus ir

atstatyti pusiausvyrą tarp gėrio ir blogio vaizdavimo, tačiau plačiau šis klausimas bus aptartas nagrinėjant kategoriją *Rolė*.

Nagrinėjant žaidimo vaizdinę medžiagą buvo pastebėta, kad lotynų amerikiečių tarpe matomas vienintelis vaikų vaizdavimas žaidime.

Kai kuriose misijose (2,4) vaizduojama daug kubiečių vaikų, kas nebuvo pastebėta jokios kitos rasės vaizdavime. Neįprastai didelis vaikų ir moterų skaičius gali būti susijęs su neretai medijoje pastebimu stereotipu, kad Lotynų Amerikoje visos šeimos yra daugiavaikės (Yi Mou, 2009), t.y. turi daugiau nei keturis vaikus. Būtent vaizdavimas šeimomis yra pagrindinis skiriamasis bruožas, vaizduojamas COD II ir rečiau pastebimas kituose panašaus tipo kompiuteriniuose žaidimuose (COD IV, *Battlecity*, *Resident evil* ir t.t.).

Nepaisant pagrindinio priešo rolės, nemažai lotynų amerikiečių vaizduojama JAV pajėgose, trečiojoje misijoje JAV karių komandoje trečdalį karių sudarė lotynų amerikiečiai. Šis faktas parodo, kad kūrėjų sąmonėje jie yra artimesni JAV nei bet kuri kita vaizduojama rasė. Apibendrinant visą žaidimo veikėjų skaičių (informacija gauta iš *Infinity Ward*), lotynų amerikiečiai sudaro 28% visų matomų veikėjų ir yra antrieji po baltaodžių JAV piliečių.

Artimųjų rytų gyventojai. Šie veikėjai vaizduojami dešimtyje iš dvidešimt dviejų misijų. Jie dažniausiai vaizduojami dideliais kiekiais, t.y. būriais, kiap priešininkai, kuriuos reikia nukauti. Tai, kad JAV gyventojų sąmonėje vis dar gyvi Rugsėjo 11-osios įvykiai parodo faktas, kad net ir tose operacijose, kurios nesusijusios su artimaisiais rytais, vis dėlto nors kartą paminima „musulmonų grėsmė“: „*Užpulti pentagoną <...> ir Vašingtoną, ir viskas naudojant mūsų pačių lėktuvus. Mes tai jau matėm.*“ (pirma misija); „<...> visada lieka jauno mėnulio grėsmė...“ (septinta misija) ir pan. Pabrėžiama tai, kad grėsmė nesukoncentruojama į kurią nors vieną artimųjų rytų valstybę, labiau akcentuojama religija, kaip visas šias valstybes apjungiantis, suvienodinantis elementas. Taip pat tokiu grubiu generalizavimu, kuris gali būti suprastas kaip stereotipizavimas, parodomas skirtingų Artimųjų Rytų valstybių kultūrų ignoravimas bei suvokimo apie jas stoka. Artimųjų Rytų gyventojai yra vienintelė kultūrinė grupė, kurioje visiškai nėra teigiamų veikėjų, t.y. nė vienas bet kokios tautybės musulmonas nėra vaizduojamas JAV pusėje, kai, tuo tarpu, ir lotynų amerikiečiai, ir azijiečiai keletose misijose vaizduojami kaip pagrindinės komandos dalis. Toks visiškai teigiamų veikėjų nebuvimas gali atskleisti kūrėjų požiūrį į šios religijos atstovus kaip nepataisomus, beviltiškus teroristus. Taip pat Artimųjų Rytų gyventojai yra vieninteliai antagonistai vaizduojami didelėmis žmonių grupėmis (pav. 3.2.), t.y.



Pav. 3.3. Masinė artimųjų rytų gyventojų ataka.

operacijose susijusiose su jais, ekrane visuomet matoma daugiau asmenų ir jie dažniausiai puola grupėmis. Tokį vaizduojamą puolimo būdą galima suprasti kaip aliuziją į primityvias bendruomenes, kurios medžioja kartu, būriais (5,6,10-12 misijose). 20-22-oje misijose jie matomi tik kaip pagalbiniai kariai. Nė vienoje operacijoje nematomos musulmonų moterys ar vaikai, jei ir rodomi civiliai, kaip penktoje operacijoje, tai jie visuomet yra vyriškos lyties. Tai gali būti suprasta tiesiog kaip kultūros ignoravimas arba kaip susidaręs stereotipinis vaizdinys, kad musulmonų moterys nesirodo gatvėse (negali išeiti iš namų), kuris buvo tiesiogiai perkeltas į žaidimo erdvę, siekiant atkurti musulmonų kultūrą taip, kaip ją suvokė žaidimo kūrėjai.

Azijiečiai. Azijiečiai, kaip rasė žaidime užima tarpinę padėtį tarp gerųjų ir blogųjų veikėjų. Jų vaizduojama pakankamai daug 5,6,7,10-12,13 misijose, jie paminimi kaip grėsmė 8-9-oje bei kaip sąjungininkai 21-22-oje misijose. Nors JAV kariai dažnai vaizduojami kovojantys su Kinijos ar Singapūro kariuomene, realaus karių pasirodymo kovos lauke beveik negalima pastebėti. Šių valstybių kovotojai matomi tik kaip valdantys kovos mašinas, robotus ir pan. Toks slėpimasis už karinių mašinų gali būti interpretuotas kaip bailumo vaizdavimas, tačiau atsižvelgiant į faktą, kad kitų rasių priešininkai geriausiu atveju naudojami tankais ir automatais bei puola tiesiogiai, toks technologijos naudojimas gali būti suprastas kaip intelekto demonstravimas.



Pav. 3.4. Kova be kariškių dalyvavimo kovos lauke.

Šios rasės moterys taip pat nevaizduojamos, nei kaip priešininkės, nei JAV pusėje, taigi, galima daryti prielaidą, kad azijiečiai kaip rasė šiame žaidime reprezentuoja intelektą bei naujausias technologijas, o moterys bei vaikai suprantami kaip nesusiję nė su viena iš minėtųjų kategorijų, todėl yra ignoruojami.

ELSC azijiečių atitikmeniu būtų galima laikyti Altmerų rasę, kuri tiek vizualiai, tiek simboliškai turi daugiausia sąsajų su tolimųjų rytų kultūromis. Šie veikėjai žaidimo visuomenėje neužima valdančiosios pozicijos, tačiau visų kitų kultūrų mokslo žinios, kalba, raštas bei magijos (žaidimo erdvėje reprezentuojančios technologijas) žinios kildinamos būtent iš šios rasės. Jie sudaro apie 10% visų automatiškai generuojamų veikėjų, tačiau dažniausiai sutinkami didžiausiuose miestuose, dvaruose, bibliotekose ir pan. Altmerai yra bene iškalbingiausi ELSC veikėjai, jiems sukurti ilgi ir sudėtingi dialogai. Šioje rasėje vyrų ir moterų kiekis pasiskirsto apytiksliai vienodai, ir vieni ir kiti vaizduojami užimantys aukštas pozicijas, reprezentuojantys žinias bei autoritetą.

Neįgalieji. Paskutinioji subkategorija šios kategorijos ribose yra **neįgalieji**. Nors karinio pobūdžio žaidimuose retai vaizduojami neįgalūs asmenys, COD II išsiskiria iš daugumos ir šioje srityje. Vienas iš pagrindinių žaidimo veikėjų yra neįgalus pagyvenęs baltaodis vyriškis. Jis vaizduojamas dviejuose trečdaliuose visų žaidimo operacijų. Taip pat šiam veikėjui sukurti ilgi ir išsamūs monologai bei dialogai, kurie paryškina veikėjo svarbą. Neįgalieji dažniausiai yra mažiausiai vizualinių reprezentacijų sulaukianti socialinė grupė kompiuterinių žaidimų



Pav. 3.5. Neįgalaus asmens vaizdavimas.

industrijoje. Pasak Y. Mou (2009), neįgalieji asmenys kompiuteriniuose žaidimuose pradėti vaizduoti tik nuo 1999 metų ir dažniausiai atlieka pagalbinių veikėjų rolę. Tokio stereotipo apraiškas galima pastebėti ir COD II, trečiojoje ir septintojoje misijose matomi sužeistieji su ramentais ar neįgaliojo vežimėlyje, tačiau jie yra tik kuriamo karo lauko vaizdo dalis, jokiame veiksmo šie veikėjai nedalyvauja.

Veikėjų pasiskirstymas žaidimo erdvėje gali atskleisti virtualios visuomenės, kurią norėjo sukurti žaidimo programuotojai, sandarą ir drauge išryškinti skirtingų rasių bei socialinių grupių svarbą ir padėtį šioje visuomenėje. Tačiau ne vien procentalus veikėjų kiekis, bet ir jų atliekamas vaidmuo žaidimo visuomenėje gali atskleisti teigiamus ar neigiamus kūrėjų požiūrius ar stereotipus tam tikros socialinės grupės atžvilgiu. Taigi, norint plačiau išnagrinėti rasių bei socialinių grupių reprezentavimą COD II, būtina pereiti prie antrosios tyrimo kategorijos – rolė.

3.2.2. Rolių ir vaidmenų pasiskirstymas pagal rasę

Ši kategorija buvo suskirstyta į keturias ryškiausiai matomas subjategorijas: *valdantieji arba dominuojanti rasė, antraplaniai veikėjai, nusikaltėliai, specialistai ir klajokliai*. COD II žaidimo virtualioje erdvėje galima atrasti visų šių kategorijų atstovų, tačiau pagrindinis klausimas yra ne *Ar jų yra*, bet *Kokios rasės ar socialinės grupės asmenys dažniausiai vaizduojami*

atliekantys vieną ar kitą rolę? Nuo to, kaip pasiskirsto rasių vaidmenys žaidimo visuomenėje, priklauso socialinės situacijos bei patirtys, kurias žaidimo metu įgis žaidėjas, su kokios tautybės asmenimis susidurs kaip su pagalbininkais ar teroristais. Pasikartojančios socialinės situacijos, remiantis *psichologinio konstruktyvizmo* sampratomis, sudaro sąlygas *aktyviai formuotis* žinioms apie asmenis, kurie matomi šiose situacijose.

Dominuojanti rasė. Kiekviename kompiuteriniame žaidime dažniausiai yra viena pagrindinė rasė ar kitaip įvardijama žmonių grupė, kuri dominuoja, į kurią sukonzentruotas dėmesys. Būtent šią grupę apibūdina rolė „**dominuojanti rasė**“. Daugiau nei 80% žaidimų (pasak Peng), ši rasė yra baltaodžiai (europiečiai ar amerikiečiai). COD II šiuo atžvilgiu galima būtų priskirti prie daugumos, kadangi dominuojančios rasės rolę šiame žaidime atlieka baltaodžiai JAV kariai. Jie yra pagrindiniai herojai 86% misijų, pagrindinis žaidėjas mato jų akimis 19- oje iš 22- jų misijų.

Žaidimo erdvėje visi veiksmai atliekami šiai kategorijai priklausančių veikėjų laikomi tinkamais ir teisingais, nors neretai galima pastebėti, kad jie elgiasi amoraliai, nemandagiai ar nepagarbiai. Pavyzdys galėtų būti 5 misija, kurioje JAV kariškiai įžengia į Irako karo vado teritoriją jam padėti, tačiau užuot kovodami ten, kur irakietis vadas juos siunčia, jie imasi vadovauti operacijai vietoje jo, nuvertindami irakiečių karinius sugebėjimus ir sakydami „we must take the front, they wont hold against the tanks“. Šis pavyzdys aiškiai išryškina



Pav. 3.6. JAV prezidentė strateginiame susitikime.

vaizduojamą JAV karių pranašumą, jų kaip herojų rolę šiame žaidime. Moterys COD II taip pat vaizduojamos daugiausia dominuojančios rasės, t.y. baltaodės amerikietės. Pagrindinė dominuojančios rasės moteriška veikėja yra JAV prezidentė.

Moteriško veikėjo priskyrimas tokio pobūdžio rolei atspindi žaidimų industrijos požiūrio į moteris pasikeitimą per pastaruosius dvidešimt metų, kadangi pasak Cantor (1987), „moterys dažniausiai matomos kaip pavaldžios ar pasyviai priklausomos nuo vyrų, su seksualiniais santykiais kaip centriniu gyvenimo aspektu.“ Šis požiūris akivaizdžiai pasikeitė, ir tai parodoma moters priskyrimu valdančiai rolei, tačiau subtilesni rolės aspektai vis dar atskleidžia anksčiau minėto požiūrio „likučius“ - nors JAV prezidentė vaizduojama kaip labai svarbi persona, vadovaujanti kariniams veiksams, priimanti svarbius strateginius sprendimus, tačiau fiziškai ji visiškai bejėgė. Kariai vaizduojami ją ginantys visose operacijose, kuriose tik matoma ši veikėja.

Kita pagrindinė veikėja vaizduojama kaip pasyvi, priklausoma asmenybė, ji žaidime yra auka, kurią privalo ginti jos brolis (pagrindinis antagonistas). Ši veikėja matoma tik trijose žaidimo misijose, būtent tose, kur naudojama *rolių inversija*. Terminu *rolių inversija* norima apibrėžti procesą kai žaidimo kūrėjai perkelia pagrindinį žaidėją, o drauge su juo ir dominuojančios rasės rolę į priešininkų (lotynų amerikiečių) pusę. Taigi, pagrindinis žaidėjas, kuris tuo metu yra dominuojančioje rolėje bet kuriuo atveju turi apginti moterį – vienu atveju prezidentę, kitu – savo seserį, taip išlaikant „moters kaip aukos“ stereotipą. Drauge toks inversinis strateginis sprendimas leidžia žaidėjui pamatyti situaciją iš abiejų pusių, suvokti ir priešininkų poreikį gintis, bei priežastis, dėl kurių šie kovoja. Rolių inversijos naudojimas koviniuose kompiuteriniuose žaidimuose vis dar nėra labai dažnas reiškinys, tačiau jau yra sukurta keletas panašaus tipo konsolinių žaidimų (*Alpha protocol, Marrowind*), kuriuose atskleidžiami moraliniai žaidimo aspektai ir leidžiama rinktis žaidimo puses, t.y. palaikyti puolančius ar besiginančius. Verta pastebėti, kad į dominuojančios rasės kategoriją iš antagonistų patenka tik vienos rasės asmenys – lotynų amerikiečiai. Visų kitų rasių priešininkai visais atvejais, net kai vaizduojami JAV pusėje, galiausiai išduoda savo būrį ir pereina į priešų pusę. Taip vaizduojamus veikėjus galima priskirti antrajai kategorijos „Rolė“ subkategorijai – klajokliai.

Klajokliai. Šiai kategorijai COD II galima priskirti visų rasių atstovus, išskyrus baltaodžius veikėjus. Klajoklio tipo veikėjai dažniausiai vaizduojami kaip komandos dalis, pvz. trečiojoje misijosje lotynų amerikietis kareivis perima herojaus rolę ir išgelbėja pagrindinį

veikėją, tačiau baigiamojoje misijoje būtent jis išduoda visą komandą Kubos teroristams. Panaši situacija sukuriama ir 5-6 misijose, kai JAV kariai atvyksta į Iraką kaip pagalbos šaliai būriai, tačiau galiausiai tie, kurie prašė jų pagalbos, t.y. irakiečiai generolai, JAV karius išduoda. Šiai kategorijai galima priskirti net ir vienintelį azijietį JAV kariškį, kuris taip pat aštuntoje misijoje išduoda savo bendražygius ir prisijungia prie Kinijos kariuomenės pajėgų. Šis scenarijus kartojasi net 6 iš 22 misijų su irakiečiais, kubiečiais, kinais ir angolos gyventojais.

Taigi, galima daryti išvadą, jog žaidimo erdvėje keliamas nepasitikėjimas kitų rasių asmenimis, vaizduojant juos kaip išdavikus. Tokią išvadą dar labiau paryškina faktas, kad dezertyrų tarp baltųjų JAV karių nevaizduojama, išdavikų taip pat.

Antraplaniai veikėjai. Dar viena subkategorija, į kurią dažnai patenka juodaodžiai ir lotynų amerikiečiai – antraplaniai veikėjai. Ši kategorija apibrėžia rolę veikėjų, kurie matomi kaip bevardžiai kareiviai kovos lauke ir užpildo erdvę, t.y. yra puolamoji - besiginamoji jėga ar padeda kurti siužeto liniją. Kadangi jie užima didžiąją dalį žaidimo populiacijos bei sukuria ugdymo požiūriu reikšmingas socialines situacijas, kurios per patirtis ir interakcijas formuoja žaidėjo suvokimą, šių veikėjų reprezentacijos yra itin svarbios. Tyrinėjant JAV kariuomenės reprezentacijas masiniuose mūšiuose (2,3,5-6, 8,10-12,16,17,19), buvo pastebėta, kad didžiąją dalį antraeilų veikėjų sudaro baltaodžiai kariai (apie 60%), tačiau ryškiau vaizduojami juodaodžiai antraplaniai veikėjai.



Pav. 3.7. Juodaodžių karių elgesys kovos lauke.

Jų elgesys kovos lauke ryškiai skiriasi nuo baltaodžių karių - juodaodžiai savanoriškai puola pirmieji, neatsižvelgdami į pavojingas sąlygas, jie vaizduojami kaip patrankų mėsa.

Taip pat vaizduojamas hiperbolizuotas smurtinis elgesys – juodaodžiai kariai savo priešininkus žudo gerokai brutaliau, neretai nešiojasi didesnius ginklus ir pan. Nors ši rasė dažniausiai vaizduojama būtent kaip antraplaniai veikėjai, polinkis į smurtą išryškkinamas net ir tokiuose nereikšminguose vaidmenyse. Downs ir Smith (2005) tyrinėję kompiuterinius žaidimus teigė, kad rasinių mažumų veikėjų kiekis kompiuteriniuose žaidimuose ryškiai padidėjo, palyginus su anksčiau atliktų tyrimų duomenimis. Pasak jų tyrimo duomenų, iš antraeilių veikėjų 21% buvo juodaodžiai, 7% azijiečiai ir 3% lotynų amerikiečiai. COD II antraeilių veikėjų rasinis pasiskirstymas akivaizdžiai skiriasi nuo Downs gautų duomenų.

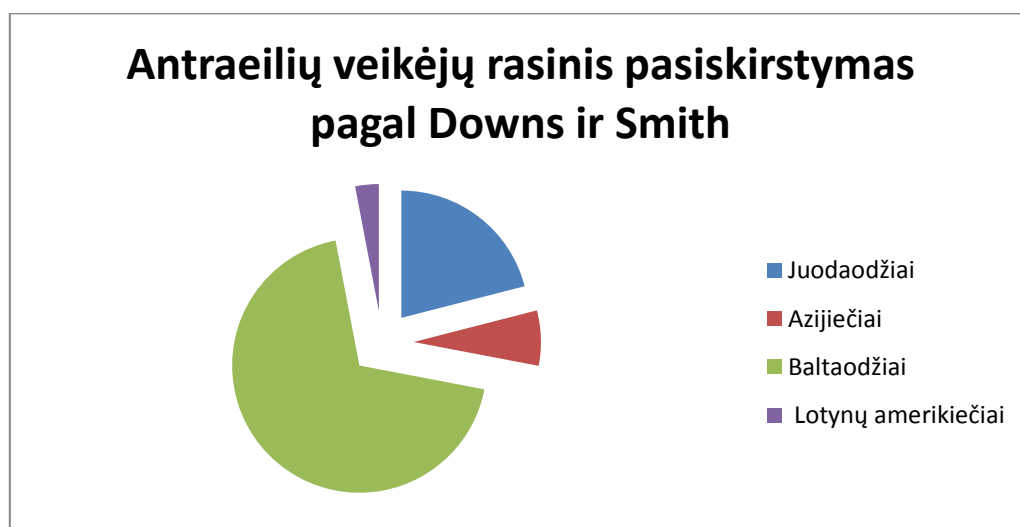


Diagrama 3.4 Downs ir Smith gauti duomenys.

Šis skirtumas atsiranda dėl žaidimo pobūdžio – t.y. koviniuose žaidimuose pagrindiniai antagonistai (COD II atveju – lotynų amerikiečiai) vaizduojami ryškiau nei kitos rasės. Būtent šios rasės vazdavimas net ir nepagrindiniuose vaidmenyse, yra labai ryškus. Išskirtinai vaizduojami vaikai, kurie sudaro didelį procentą vaizduojamų veikėjų. Jie pateikiami kaip besimokantys būti kareiviais, su ginklais, besipraktikuojantys šaudyti. Vaikai pateikiami kaip potencialios grėsmės pavyzdys, jų rolė yra sukurti įtampą, parodyti visos tautos polinkius ir pasiruošimą karui. Nors pasak Downs ir Smith (2005), pagrindiniai veikėjai (žaidėjo valdomas veikėjas ir jo sąjungininkai bei priešai) sulaukia daugiausia dėmesio iš žaidėjų, COD II antraeilieji veikėjai taip pat reprezentuojami ryškiai ir įvairiai, dėl to galima daryti prielaidą, kad žaidėjai pastebi ir šiuos veikėjus, taip padidindami jų rolės svarbą.

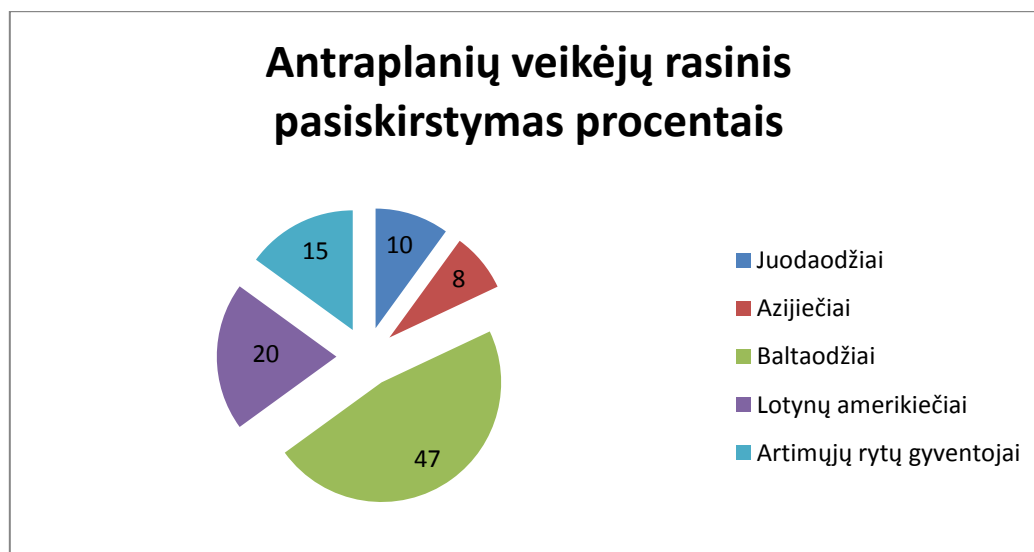


Diagrama 3.5 COD II veikėjų rasinis pasiskirstymas

Specialistai. Paskutinė subkategorija – specialistai, yra labai specifinė kategorija, kuriai priklausančių veikėjų žaidime nėra labai daug, tačiau jie reprezentuoja pagrindines intelekto reikalaujančias roles. Tiriant pasirinktus žaidimus, buvo pastebėta, kad rasės, kurių tarpe daugiausia specialistų laikomos intelektualiausiomis, labiau išsivysčiusiomis, taigi, galima daryti prielaidą kad specialistų kiekis žaidimo erdvėje reprezentuoja kiekvienos rasės protinius gebėjimus. COD II specialisto kategorijai pagal rolę dažniausiai priskiriami baltaodžiai (60%) arba azijiečiai (40%). Kitų rasių atstovų nebuvimas rodo, kad jos laikomos nepakankamai išsivysčiusiomis, sietinomis labiau su brutalia jėga.



Pav. 3.8 Trys JAV specialistai.

Išsivystymo lygmuo žaidime gali būti reprezentuojamas dviem būdais – **gebėjimu naudotis kovine technika** ir **gebėjimu kurti strategiją**. Pastebėta, kad azijiečiai labiau siejami

su technologine pažanga, jie vaizduojami kaip naudojančios išskirtinai technines priemones ir beveik netaikantys fizinės jėgos. Tokią tendenciją galima pastebėti tryliktoje misijoje, kurioje JAV kariai puola Singapūrą ir jo kariuomenė ginsasi naudodama įvairaus pobūdžio karo mašinas, o karo lauke nesimato nė vieno kareivio. Taip pat 14-15 misijose, kuriose JAV kariams reikia naudotis pažangia technika, jiems vadovauja balsas, kalbantis su ryškiai azijietišku (artimiausiu japoniškam) akcentu, kas dar kartą pabrėžia azijiečių kaip rasės sąsajas su technologiniu intelektu. Nuolatinis intelektinių gebėjimų priskyrimas vienai rasei skirtingose socialinėse situacijose, per tiesiogines šių situacijų patirtis, kaip informalaus ugdymosi veiklą, gali suformuoti ar sustiprinti stereotipinę minėtosios kultūros vaizdinį žaidžainčiojo sąmonėje.

Baltaodžiai specialistai vaizduojami priešingai – labiau paryškkinamas stratego, ne mokslininko vaidmuo, nors šiame padalijime yra išimčių. COD II vaizduojami trys baltaodžiai specialistai – kompiuterių piratė, biologinių ginklų kūrėjas ir senas kariškis – strategas. Tyrimas leidžia išvelgti intelekto sąsają su fiziniu silpnumu vakarų kultūroje: abu vyriškos lyties personažai vaizduojami fiziškai silpni – biologas lieknas ir smulkaus kūno sudėjimo, veteranas – neįgaliojo vežimėlyje, o moteris, jau savaime yra suprantama, kaip pasyvesnė ir silpnesnė lytis žaidime.

Visi trys specialistai taip pat atlieką aukos, arba gelbėjamo/saugomo asmens vaidmenį žaidime, t.y. visus juos kariškiai saugo arba vaduoja iš nelaisvės, tačiau nepaisant to, du iš trijų specialistų neišvengimai miršta žaidimo metu ir žaidėjas negali pasirinkti juos išgelbėti. Tam tikrų veikėjų mirties ar gyvenimo pasirinkimas yra vienas iš ryškiausių veiksmų kategorijos reprezentacijų žaidime. Tolesniame darbe ši kategorija bus nagrinėjama plačiau.

3.2.3 Kultūriškai reprezentatyvūs veiksmai

Kategorija **veiksmai** skirta nagrinėti įvairių personažų atliekamus veiksmus, elgesį, moralinius pasirinkimus, kurie gali būti leidžiami ar neleidžiami žaidimo visuomenėje. Ši kategorija, per įvairius elgesio apribojimus bei stereotipines elgesio formas leidžia atskleisti kultūrinio identiteto reprezentacijas bei žaidimo metu konstruojamas „tinkamo“ ir „netinkamo“ elgesio sąmpratas, kurios gali būti kultūriškai nulemtos.

Puolamieji veiksmai. Puolamieji veiksmai gali būti apibūdinami kai bet kokia galimybė nukauti priešą. Šioje kategorijoje ryškiausiai matomas skirtumas tarp herojų ir antagonistų -

puolimą dažniausiai inicijuoja herojai, t.y. COD II atveju JAV kariai. Jie taip pat turi išskirtinių gebėjimų, kurie neduodami priešams, pvz., matymas kiaurai per sienas bei sau už nugaros.



Pav. 3.9 Išskirtiniai gebėjimai suteikiami herojams – matymas pro nepermatomus paviršius.

Žvelgiant iš informalaus ugdymo perspektyvos, toks kovinių veiksmų inicijavimo, kaip herojiško veiksmo vaizdavimas gali per teigiamos patirties pasikartojimą sukonstruoti agresyvią heroizmo sąmpratą.

Taip pat visiems JAV kariams suteikiama galimybė pasiimti ginklus iš nukautų priešų, t.y. juos apiplėšti, tam skirti net specialūs žymekliai, kurie parodo, koks priešas nešiojasi kokį ginklą, kad žaidėjas galėtų pasirinkti kuriuos priešininkus labai „verta“ nukauti. Tokie palengvinimai suteikiami vienai pusei siekiant pabrėžti kurie kovotojai yra „teisieji“, kurią pusę reikėtų palaikyti. Tuo pačiu pateisimamas ir visiškai amoralus elgesys, pvz. antrojoje operacijoje naudojami žvėrių spąstai kūbiečių vaikams ir kareiviams gaudyti. Toks elgesys gali būti supastas kaip perdėtas jėgos ir pranašumo demonstravimas, arba kūbiečių lyginimas su gyvūnais, žemesnės rūšies padarais. Tačiau protagonistų vaidmuo suteikia ir tam tikrų papildomų apribojimų, vienas tokių – draudimas šaudyti į civilius gyventojus. JAV kariškiai negali atidengti ugnies į civilius, jei tai padaroma, operacija pradeda iš naujo. Visgi verta pastebėti, kad pažvelgus giliau į žaidimo paradigmą galima pastebėti, kad esminis JAV karių tikslas, kad ir kaip



Pav. 3.10 Žvėrių spąstai herojų naudojami kaip ginklas.

herojiškai pateiktas, yra kovoti, o ne padėti. Tai galima atskleisti keletose situacijų, kuriose žaidėjui neleidžiama padėti sužeistiems asmenims ar gelbėti į bėda pakliuvusius, pvz. skęstančius asmenis (tokių situacijų COD II užfiksuota 9). Ryškiausias tokio elgesio pavyzdys būtų 17-18-oji misija, kurojekariai žaidimo metu negali rinktis kitaip, tik padėti sužeistai moteriai, kuria priešininkai naudojami kaip priedanga, tačiau kai jų taikynys pabėga, jie palieka moterį ir vejasi ją. Jei kareivis bando pasilikti ir padėti moteriai, to padaryti nebeleidžiama. Taip pat ryškus karinės drausmės JAV kariuomenėje vaizdas sukuriamas situacijomis, kuriose liepiama nušauti kokį nors asmenį ir leidžiama rinktis, daryti tai ar ne, tačiau tik fiktyviai. Jei pasirenkama asmens nenušauti, operacija negali tęstis ir veikėjas galiausiai privalo įvykdyti įsakymą, nori to ar ne. Šis apribojimas negalioja antagonistams, t.y. kol žaidėjas žvelgia jų akimis, jis iš tiesų gali rinktis ir operacija tęsiama nepriklausomai nuo pasirinkimo. Taigi, galima pastebėti, kad teroristams suteikiama didesnė laisvė rinktis, jie neprivalo paklusti įsakymams, kuo laisva valia parodoma, kaip dalis neigiamos jų įtakos. Tokiu būdu konstruojama sąmprata, kad valdžios, oficialios prižiūros nebuvimas yra neigiamas, korumpuojantis visuomeninis veiksnys.

Peržvelgiant tyrimo metu surinktą medžiagą galima pastebėti kad antagonistai dažniausiai vaizduojami puolantys neįprastais būdais, t.y. sprogdindamiesi (2, 4, 8 op.), jodami arkliais (5,6), nuotoliniais pultais valdydami karines mašinas ar tankus (7, 13). Musulmonai, dažnai vaizduojami naudojantys sprogdinimą kaip puolimo metodą. Šiuo atveju sąryšiai su JAV

vykusiais sprogdinimais yra akivaizdūs, kai vaizduojami musulmonų tikėjimo kariai. Visuomenėje susiformavęs stereotipas, siejantis islamo religijos asmenis su teroristiniais aktais JAV buvo tiesiogiai perkeltas į kompiuterinio žaidimo visuomenę, kurioje, priešingai nei realybėje, visi artimųjų rytų gyventojai vaizduojami kaip teroristai sprogdintojai. Toks tiesioginis perkėlimas gali salygoti patirtį priešišką šios kultūros asmenims ir neigiamą įvaizdžių konstravimą žaidėjo sąmonėje.

Žaidime labai ryškus musulmonų intelektualinių gebėjimų nuvertinimas, jų kultūros primityvumo išryškėjimas. Jiems vieninteliams priskiriamas primityvumą demonstruojantis puolimas raitomis, o taip pat ir naudojimas radijo stotelėmis vietoje mobiliųjų telefonų. Tokie veiksmai paryškina „laukinių“ įvaizdį.

Priešingai vaizduojami Kinijos kariai, kurie rodomi kovojantys išskirtinai kovinių mašinų pagalba, taip vaizduojant intelektualinę išsivystymą, bet veikėjų kariškių žodžiais „*The sons of bitches are too soft for a real fight. Lets show them some courage*“. Toks išsireiškimas aiškiai parodo, kad technologijų naudojimas reprezentuoja bailumą ar bent jau kovos vengimą.

Gynybiniai veiksmai. Gynybiniai veiksmai žaidimuose suprantami kaip bet kokia galimybė pasitraukti, pasiduoti, derėtis ir pan. Tokios galimybės suteikiamos ne visiems žaidimo veikėjams, priklausomai nuo žaidimo paradigmos ir veikėjų įvaizdžio žaidime. Paprastai daugumoje karinio tipo žaidimų (Devil may cry, Hitman absoluton, Halo) pasitraukti neleidžiama priešininkams, tačiau COD išsiskiria šiuo aspektu, kadangi šiame žaidime antagonistai, nepriklausomai nuo rasės (išskyrus rusus), turi galimybę pabėgti iš kovos lauko ir ja naudojasi net keletoje ryškiai vaizduojamų situacijų (6, 14, 17-18 op.), taip susikeisdami vaidmenimis su JAV kariais, kurie prašo leidimo pasitraukti, tačiau jo negauna, jiems liepiama kovoti iki galo (10-12 op.). Dažniausiai neleidimas pasitraukti iš kovos vaizduoja fanatiškumą, aklą ištikimybę (religijai, politiniam režimui ir pan.), tačiau neįprasta, kad ši savybė suteikiama dominuojančios rasės atstovams. Toks herojiškumo paveikslas rodo herojaus, kaip veikėjo, humanizavimą - kompiuteriniuose žaidimuose laipsniškai atsisakoma „absoliutaus heroizmo“ (Rembo, Halo) ir pereinama prie nuosaikesnio heroizmo paveikslas.

Nepaisant herojaus bei antagonistų rolių kitimo, viena tautinė grupė žaidimo visuomenėje vaizduojama kaip nepasiduodanti, nebėganti iš kovos lauko ir nesideranti su priešininkais. Ši tautinė grupė – rusai, kurie nepaisant žaidimo kūrėjų, sąmonėje vis dar laikomi nuolatine grėsme. 5-6 operacijoje pagrindinis priešas pasikeičia ir juo tampa „sovietai“, t.y. rusija, kuri vis dar vadinama Sovietų Sąjunga žaidime, nors ir pažymima kad ji griūva. Žaidime vaizduojami metai –

2005, tai rodo Amerikos atsisakymą suvokti SSSR žlugimą ir visuomenės suformuotą neigiamą požiūrį į Rusiją bei jos piliečius, atsispindintį žaidime.

Kasdieniai (foniniai) veiksmai. Ši kategorija labiausiai atspindi veikėjų kultūrinius identitetus, kadangi koviniuose veismuose jie neatsiskleidžia. Ryškiausiai ne koviniuose veismuose vaizduojamos baltaodžių JAV piliečių, Artimųjų rytų gyventojų ir Lotynų amerikiečių kultūros (COD II). Pastaroji perteikiama per keletą mediumų – pirmiausia – pagrindinį antagonistą bei jo santykius su seserimi, kurie vaizduojami kaip labai artimi ir globėjiški iš vyro pusės. Jis vaizduojamas sėdintis savo sesers kambaryje, glostantis merginai



Pav. 3.11 Lotynų amerikietis vaizduojamas saugantis miegančią seserį.

plaukus, saugantis ją, keršijantis už ją, taigi labiausiai šios kultūros reprezentacijoje išryškinamas šeimyniškumas. Šis įvaizdis taip pat patvirtinamas kaimelio vaizdais, kuriuose žmonės nuolat rodomi šeimomis, dirbantys lauko darbus, audžiantys, auginantys gyvulius. Toks pat vaizdavimas būdingas Bosmerams, t.y. ELSC erdvės lotynų amerikiečių arsės atitikmeniui. Šie veikėjai taip pat veisduojami didelėmis šeimomis bei grupėmis. Kultūros primityvumo išryškinimas būdingas visoms kultūroms, išskyrus dominuojančią rasę, tačiau skirtingų šalių reprezentacijose jis įgyja skirtingas išraiškas.

Šios kultūros vaizdavime (abiejuose žaidimuose) gaima pastebėti dar vieną ryškų motyvą – t.y polinkis į nusikalstamą veiklą, vandalizmą ir pan. Šis įvaizdis kuriamas situacijomis, kai šios rasės atstovai, vaizduojami atliekantys nusikalstamas veiklas, pvz. jauni vyrai COD II užsiima vandalizmu - apipaišo kariškių mašiną, jauni bosmerai vagia produktus turguje ir pan. Priešingas įvaizdis kurimas per tikėjimą, t.y. religijos raiškos vaizdavimą žaidime. Bosmerai



Pav. 3.12. Artimųjų rytų gyventojų tipinių nekovinių veiksmų pavyzdys.

vaizduojami garbinantys gamtą bei visus jos padarus, atliekantys garbinimo ritualus bei dėvintys apsuaginius talismanus ir pan. Šios rasės atstovai COD II yra vieninteliai asmenys, vaizduojami dėvintys katalikiškus kryžius ant kaklo ar odos kaip tatuiruotes, bei atliekantys krikščioniškus ritualus prieš kovą.

Vandalizmu bei agresyvumu pasižymi ir kitų mažumų atstovai – juodaodžiai kariai rodomi laisvalaikiu užsiimantys boksu, o taip pat viršijantys greitį ir agresyviai vairuojantys (COD II). Tai patvirtina Berkowitz atlikto tyrimo išvadas, taigiančias, kad juodaodžiai vyrai žaidimuose yra vaizduojami fiziškai stipresni, bet silpnesnio intelekto nei baltieji (Berkowitz, 2008).

Artimųjų rytų gyventojai, priešingai, vaizduojami kaip taikūs, tačiau neigiamas atspalvis išlaikomas – jie vaizduojami rūkantys kalijaną bei lošiantys iš pinigų.

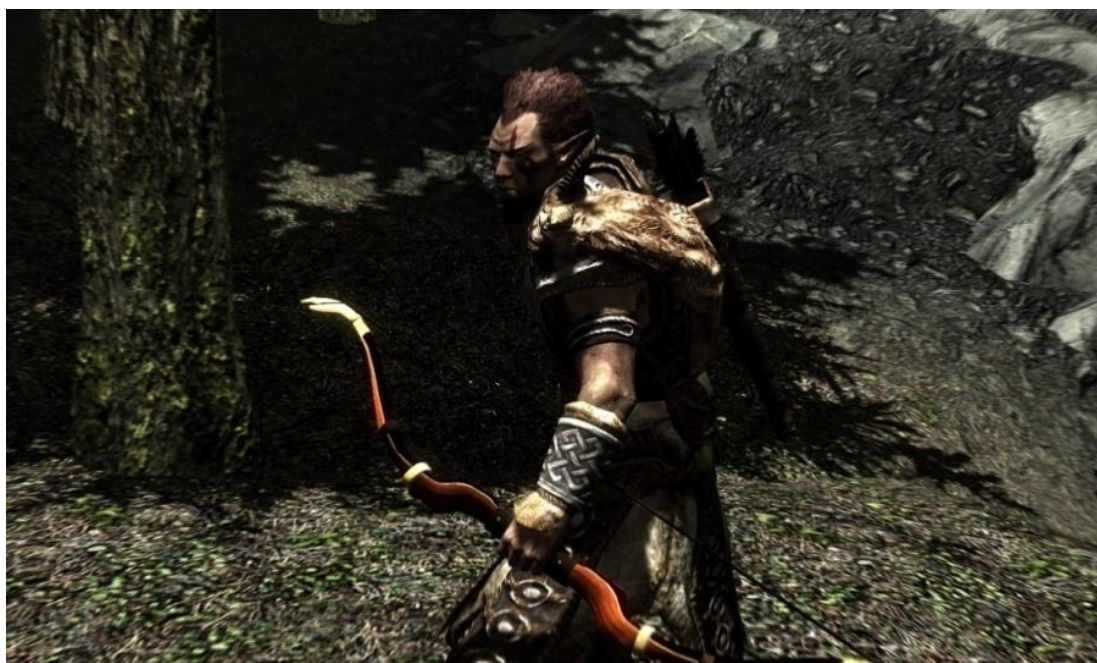
Azijiečiai yra mažiausiai šiuo atžvilgiu reprezentuota grupė, jie vaizduojami tik kariniuose bei strateginiuose veiksmuose, jų kultūra visiškai nereprezentuota.

C. R. Burgess teigė, kad mažumos video žaidimuose vaizduojamos gerokai agresyvesnės ir labiau linkusios į nesankcionuotą smurtinį ar nusikalstamą elgesį, nei baltaodžiai asmenys (2011). Patvirtinant C. R. Burgess gautus duomenis, galima teigti, kad abiejuose žaidimuose

(COD II ir Elder scrolls) ne baltaodžiai veikėjai dažniau demonstruoja smurtinį elgesį už sankcionuotų karo veiksmų ribų. Tačiau patikslinant C. R. Burgess formuluotę, reiktų pridurti, kad šis teiginys galioja tik tamsiaodėms mažumų grupėms, t.y. juodaodžiams ir lotynų amerikiečiams. Azijiečiai, nors ir yra priskirtini mažumos kategorijai, nevaizduojami kaip linke į smurtinius veiksmus, nei CODII, nei ELSC (Elder Scrolls).

3.2.4. Kultūrinės įvaizdžio reprezentacijos žaidimo erdvėje

Išorinis vaizdas. Pagal išorinį vaizdą veikėjai kompiuteriniuose žaidimuose ne visuomet gali būti priskirti kokiai nors vienai rasei ar tautybei (Burgess, 2011), tačiau papildomos informacijos (žaidimo dialoguose ar kūrėjų tinklapiuose) leidžia nustatyti rasinę priklausomybę. Kiekvienos rasės įvaizdis pirmiausia yra suprogramuojamas kaip išorinis šios rasės veikėjų vaizdas, taigi jį tiriant galima apibrėžti pirmines kūrėjų socialines nuostatas. Nagrinėjant COD II, pastebėta, kad vizualinės šio žaidimo reprezentacijos nėra ryškiai seksualizuotos. Pasak Peng, 80% -yje kompiuterinių žaidimų moterų aptanga ir kūno vaizdavimas yra labai seksualus, su provokuojančia apranga ir nenatūraliomis kūno proporcijomis, o vyriškos lyties veikėjai vaizduojami vidutinio arba stambaus kūno sudėjimo. COD II nerasta šį teiginių patvirtinančių vizualinių apraiškų tarp moteriškos lyties veikėjų - moterys žaidime vaizduojamos vidutinio kūno sudėjimo, dėvinčios neiššaukiančią aprangą. Vyrai, priešingai, vaizduojami stambaus kūno sudėjimo, neretai apnuoginę dalį kūno, įpač pabrėžiami įvairaus pobūdžio ginklai.



Pav. 3.13 Bosmerų rasės veikėjas. Pabrėžiamas stambus kūno sudėjimas.

Elder scrolls vekėjų seksualizavimas ryškesnis – moterų apranga mažiau pridengianti, kai kurių rasių moterys, ypač Bosmerės (reali rasė – lotynų amerikiečiai) dėvi menkai kūną pridengiančius kailius, o redguardų moterys – šarvus.

Vyrai šiame žaidime labiau maskulinizuoti, pabrėžiamas tamsiaodžių rasių atstovų – redguardų ir bosmerų, stambus kūno sudėjimas (Pav. 3.13), jie vaizduojami itin raumeningi, tuo tarpu šviesios odos rasės vaizduojamos vidutinio ir smulkaus kūno sudėjimo.

Atliekant tyrimą buvo pastebėta, kad juodaodžiai veikėjai (COD II) taip pat dažniau nei kitų rasių atstovai, vaizduojami labai stambūs, fiziškai stiprūs bei naudojantys išskirtinai didelius ginklus. Toks įvaizdis dar kartą pabrėžia paryškintą šios rasės polinkį į agresiją. Tiriant Elder Scrolls taip pat pastebėta, kad juodaodžiai veikėjai (redguardai) itin dažnai vaizduojami su gobtuvais, kepurėmis bei skaromis, t.y. slepintys veidus.



Pav. 3.14 Juodaodžiai veikėjai Elder scrolls vaizduojami su galvos bei veido apdangalais.

Kitais atžvilgiais šios rasės vaizdavimas nesiskiria nuo baltaodžių bei Lotynų amerikiečių kilmės veikėjų įvaizdžio. Pastarieji, kaip jau minėta, yra dažnai vaizduojami dėvintys religinius simbolius, t.y. kryžius bei rožinius (ant odos ir kaip papuošalus). Visoje žaidimo erdvėje šie simboliai yra vieninteliai vizualiniai ženklai susiję su krikščionybe. Islamo religijos vizualinėmis apraiškomis būtų galima laikyti turbanus, kuriuos dėvi visi COD II vaizduojami Artimųjų rytų

gyventojai. Šie veikėjai ryškiausiai išsiskiria iš kitų rasių atstovų savo išvaizda - jie vaizduojami dėvintys apiplyšusius, dulkėtus rūbus ir besinešiojantys šaunamuosius ginklus net ir nekarinėse misijose. Priešingai nei juodaodžių veikėjų atveju, pabrėžiamas ne ginklo dydis, bet jo nuolatinis buvimas, demonstravimas.

Azijiečiai, kaip rasė COD II vizualiai reprezentuojama minimaliai, šios rasės veikėjai neturi jokių išskirtinių aprangos bei įvaizdžio detalių, tuo tarpus Elder scrolls ši rasė yra labai ryški, į ją sukncentruotas dėmesys. Viena pagrindinių šio žaidimo rasių – Altmerai – yra vizualiai bei simboliškai paremta Kinijos arba Japonijos kultūros elementais. Altmerai žaidime vaizduojami dėvintys išskirtinai tik tradicinius japoniškus kardus, ilgus rytietiškus rūbus. Tiek šios rasės vyrų, tiek moterų plaukai vaizduojami dažniausiai ilgi, specifiskai surišti.



Pav. 3.15. Altmero (reali rasė - azijiečiai) vaizdavimas.

Baltaodžiai veikėjai, priklausomai nuo tautybės, atrodo skirtingai. JAV kariai (COD II) vaizduojami vidutinio ir stambaus kūno, vilkintys karines uniformas, ne tik kovinių veiksmų metu, bet ir kasdienėse veiklose. Jie vaizduojami nešiojantys nedidelius pistoleto tipo ginklus ir dažniausiai jų viešai nedemonstruojantys. Civiliai šios rasės veikėjai apsirengę šiuolaikiškai,

moterys prabangiai. Rusų tautybės veikėjai vaizduojami dėvintys šiuolaikiškus, bet apskurusius rūbus, galvas nusiskutę plikai bei demonstratyviai nešiojantys šaunamuosius ginklus ir granatas. Toks vizualinis šios rasės pateikimas išryškina jų, kaip antagonistų vaidmenį žaidime.

Elder scrolls baltaodėms rasėms būtų galima priskirti Imperialus ir Bretonus. Pirmieji, pasak kūrėjų, sietini su JAV piliečiais, antrieji – prancūzais. Pagrindinis šių rasių išskirtinis bruožas – uniforma. Beveik visi žaidime automatiškai generuojami šių rasių veikėjai yra kariškiai arba valstybės tarnautojai, taigi uniformos tampa pagrindine jų aprangos dalimi. Siejant šį įvaizdį su COD II, galima pastebėti korealiaciją – abiejuose žaidimuose baltaodžių rasių aprangoje pabrėžiama būtent karinė uniforma, kuri nebūdinga nė vienai mažumoms priklausančia rasei.

Rasinius sąryšius su realaus pasaulio kultūromis atspindėti gali ne tik išorinis veikėjo įvaizdis, bet ir jo elgesio bei kalbos manierizmai, akcentas, žodynas. Visi šie veiksniai nagrinėjami kategorijoje Bendravimo maniera.

Bendravimo maniera. Šiame darbe jau ne kartą buvo pabrėžta dialogo, kaip veikėjo reikšmingumo įrodymo, svarba, tačiau nekalbėta apie jį kaip reprezentacijos priemonę.

Kėkviena rasė, vaizduojama santykiyje su kitomis rasėmis, turi specifinę jai būdingą kalbos manierą, mandagaus bei nemandagaus elgesio išraiškos formas. Elder scrolls šie manierizmai ryškesni, kadangi tai yra tarpusavio santykiais grįsta realybė, kurioje tinkamas ar netinamas elgesys gali nulemti žaidėjo sėkmę žaidime. Ryškiausiai vaizduojama ir daugiausia manierizmų reiškianti kultūrinė grupė šiame žaidime yra Altmerai (tapatinami su tolimųjų rytų kultūromis). Jie žaidime elgiasi labai išdidžiai, kitas rases laiko nepakankamai išsivysčiusiomis ir neretai atsisako bendrauti jei elgiamąsi ne pagal jų papročius. Ryški aliuzija į tolimųjų rytų kultūras matoma iš pasisveikinimo būdo – Altmerai sveikindamiesi nusilenkia. Su savo rasės atstovais šie veikėjai elgiasi pagarbiai, bet turi itin griežtą etiketą ir hierarchiją, nustatomą pagal tam tikrus taškus. Pagal šios rasės papročius, tiesiogiai užkalbinti asmens turinčio daugiau minėtųjų taškų negalima. Kaip foniniai veikėjai altmerai dažniausiai vaizduojami gerai išsilavinę, turtingi, snobiški. Šios rasės atstovai yra bene labiausiai artikuliuoti ELSC veikėjai, jiems **būdingi dialogai**¹ pateikiami žemiau:

Welcome! If you wish to talk, it is really no trouble at all. , An honor to be sure. , You seem quite intriguing. Please, share your thoughts.;

¹ Čia ir tolesnėje tyrimo medžiagoje veikėjams būdingi dialogai nebus verčiami, taip siekiant išlaikyti kalbinių bei emocinių atspalvių autentiškumą.

*Greetings. What exactly do you require of me?, All right then, I'm listening., Ah, how quaint.
How do you do?;
Is it necessary that you speak with ME? , Ask a commoner. , This is an unwelcome surprise.;*

Šie dialogai buvo suskirstyti pagal mandagumą, tuo siekiant išryškinti satykius tarp skirtingų kultūrų. Mandagūs ir malonūs pasisveikinimai skiriami tos pačios rasės veikėjams arba labai daug bendravimo taškų turintiems asmenims, visi kiti veikėjai pasveikinami naudojant trečiosios eilutės dialogus. Altmerų kalbos manierą galima būtų įvardinti kaip oficialią, padėtį bei atstumą išryškinančią kalbėseną, kuri papildo kuriama „labiausiai išsilavinusios rasės“ įvaizdį.

Priešingai nei ELSC, azijiečiai COD II neturi jokio dialogo, jie vaizduojami iš toli arba matomi tik kaip karinės mašinos. Jų kalbos bei elgesio maniera visiškai neišreikšta.

Bosmerai, t.y. lotynų amerikiečių atitikmuo ELSC, kitaip nei Altmerai, vaizduojami draugiški ir plepūs, tačiau visuomet ieškantys naudos sau. Ši rasė neturi manierizmų būdingų azijiečiams, todėl kartais dialogai su šios rasės atstovais gali būti gan tiesmuki, bet ne nemandagūs. Veikėjų įgarsinimas taip pat priklauso nuo rasės. Bosmerai dažniausiai įgarsinami su daugiau ar mažiau aiškiu pietietišku akcentu. Jiems būdingi dialogai pagal tris mandagumo kategorijas pateikiami žemiau:

I have a feeling that you and I are about to become very close., This is a wondrous encounter. Welcome., I'm so happy to see you, I could burst!;

From where do you hail?, I don't know if I can help you, but I'll try., Do you want something from me?;

I don't like you much., Can't you find someone else to bother?, You annoy even me.;

Kaip matoma iš dialogų, šios rasės reprezentacija susitelkia ties emociine išraiška, o ne visuomeninio įvaizdžio išlaikymu. Tai išreiškiama dažnai naudojamomis nuotaiką ar emociją nusakančiomis išraiškomis, pvz. *I'm so happy, I have a feeling, I don't like you, You annoy even me.* Šios išraiškos paryškina emocionalią bendravimo manierą. COD II taip pat pastebima emocionali bendravimo maniera:

You will suffer with me, for Josefina, <...>, I hope you hate me, as much as I hate you and your blood., I have a feeling <...>, They will feel our rage, ir pan.

Šiuo atveju kalba nebuvo suskirstyta į mandagumo lygmenis, kadangi, dėl karinio žaidimo pobūdžio, didžioji dialogų dalis sutelkta ties bendravimu su priešininkais ir iš trijų

kategorijų išlieka tik paskutiniai, t.y. priešiško bendravimo kategorija. Klabos susikongravimas ties priešiškais monologais ir dialogais taip pat matomas ir juodaodžių COD II veikėjų kalbos struktūrose. Priešingai nei lotynų amerikiečių atveju, juodaodžių monologuose naudojama itin daug keiskmažodžių ir agrstyvumą pabrėžiančių išraiškų:

Get this cocksucker off my flight deck, show those fuckers what were here for, let's go, brothers, were gonna nail those fuckers, <...> the hell ya will. ir pan.

Grasinanti kalbos maniera, sujungta su stipriais žemais balsais, įgarsinančiais šios rasės veikėjus, sudaro grėsmingumo ir agresyvumo įvaizdį. Taip pat pastebimas literatūrinės anglų kalbos iškraipymai, tokie kaip „gonna“, „will ya“, „sinkin““, ir kitos žargoninės kalbos formos. Jos pabrėžia žaidimuose dažnai išryškinamą (*Grand theft auto, Dead Island, Resident Evil 5*) juodaodžių, kaip gaujų narių, nusikaltėlių įvaizdį, kurį aprašė Entman (1992) ir Peffley, Shields ir Williams (1996). Šie autoriai teigė, kad labiau tikėtina, jog juodaodžiai asmenys žaidimuose bus vaizduojami kaip nusikaltėliai.

ELSC tokia kalbos maniera juodaodžiams veikėjams (kurie žaidime vadinami redguardais) nebūdinga. Jų monologai tiesmukesni, nei kitų žaidimo veikėjų, tačiau žargono apraiškų juose nėra. Visgi galima pastebėti grasinančių, agresyvumą demonstruojančių kalbos formų:

Nothing's keeping you here. So move on., Keep walking., If you're looking for trouble, you're getting very warm., Get lost. ir pan.

Taip pat svarbiu galima laikyti faktą, kad redguardai yra įgarsinami tais pačiais balsais kaip ir troliai (mitinės nežmogiškos būtybės, žaidime laikomos ne itin protingomis). Tai yra vienintelis atvejis ELSC kai žmogiška rasė dalijasi įgarsinimo balsu su nežmogiška rase, kas gali būti suprasta kaip aliuzija į šios rasės nepilną žmogiškumą. Šis faktas dar labiau pabrėžiamas žaidimo kūrėjų pateiktame rasių aprašyme, kuris teigia, kad redguardai kilę iš visiškai kitų protėvių nei visos kitos žmogiškos rasės. Taip dar kartą paryškinamas skirtumas tarp juodaodžių ir baltaodžių veikėjų, kadangi visos žmogiškos rasės, išskyrus redguardus, yra baltaodės.

Tyrinėjant pastarąsias ELSC buvo pastebėta, kad jų kalboje visiškai nenaudojami keiskmažodžiai bei grasinantys sakiniai, būdingi anksčiau minėtiems redguardams. Baltosioms rasėms priskiriami imperialai ir breatonai, tačiau jų kalbos manieros ganėtinai skirtingos. Breatonams būdingas mandagumas, išraiškinga ir ilgais sakiniais bei monologais paremta kalba:

Should you need something, I will be happy to oblige., Welcome. Please, don't be shy. I'm listening., How does the day greet you, friend?;

I'm listening, please, go ahead., Go ahead, I'm listening., I suppose I have a moment. What is it?;

I am busy, so, if you will excuse me., Is it necessary that you speak with me?., Be quick about this or find someone else to talk to., You hardly seem worth talking to.;

Breatonų kalbos maniera, palyginus su kitų rasių pavyzdžiais labiausiai primena altmerų (azijiečių atitikmuo) kalbos sandarą, kurioje taip pat naudojama daug mandagią, oficialią kalbą pabrėžiančių frazių, tokių kaip: „*if you will excuse me...*“, „*Is it necessary...*“, „*I suppose...*“. Žaidimo kūrėjai pabrėžia šios rasės veikėjų kūrimą pagal prancūzijos piliečių modelį ir tai išreiškia ne tik per kalbos manierą, bet ir veikėjų vardus, kurie dažniausiai vaizduojami prancūziškos kilmės.

Antroji baltaodė rasė – imperialai, pasak kūrėjų, paremti JAV piliečių pavyzdžiu. Šios rasės atstovai entuziastingi, autoritetingi ir paslaugūs, tačiau apsižymintys kalbos lakoniškumu. Jų kalbos maniera kardinaliai skiriasi nuo visų kitų žaidime vaizduojamų rasių. Pirmiausia išryškėja labai trumpi ir nesudėtingi jų bendravimo sakiniai, neretai susidarantys iš vieno ar dviejų žodžių:

Welcome., Greetings to you., Well met., What?, Say it., Yes?, Let's hear it., ir pan.

Tačiau pažvelgus atidžiau galima pastebėti, kad dialogo sakinių ilgį ši rasė kompensuoja ryškiai didesniu skirtingų atsakų kiekiu. Palyginimui būtų galima pateikti, kad imperialams būdingų atsakų kiekis yra 10 – 11, kai tuo tarpu breatonai naudoja daugiausia 6-8. Atsižvelgiant į šiuos faktus būtų galima daryti prielaidą, kad kalbos struktūrų trumpumas siejasi su elgesio manieros tiesmukumu bei kategoriškumu, o atsakų kiekis ne kompensuoja jų ilgio trūkumą, o paryškina šios rasės svarbą žaidime. Bendravimo požiūriu šie veikėjai žaidimo visuomenėje užima valdančią padėtį, jų yra visuose misetuose ir valstybėse, jie palaiko socialinius santykius su visomis rasėmis, o kalbos mandagumo lygmuo parenkamas tik priklausomai nuo bendravimo taškų kiekio. Dėl šio savo gebėjimo imperialai žaidime laikomi vienais lengviausiai prisitaikiančių veikėjų.

Baltaodžiai veikėjai COD II, priešingai nei ELSC, pasižymi ilgais, sudėtingos struktūros monologais ir dialogais. Šios rasės dialogais yra paremta visa žaidimo istorijos linija, ji pasakojama būtent per juos. Tačiau pastebimas panašus kalbos struktūravimas trumpais konkrečiais sakiniais:

So? What are you saying?, Yeah, I've heard it., So what?, I won't back down., It's not that easy;

Dažniausiai tipinis dialogas susideda iš kokio nors įvykio ar strategijos pasakojimo ir trumpų aplinkinių pastabų ar klausimų. Pastebėtina, kad bendraujant su kitų rasių atstovais sakiniai tampa dar konkretesni ir tiesmukiškesni, o patys dialogai trumpesni. Tai rodo kitų rasių artikuliacijos trūkumą, o kartu ir jų vaidmens žaidimo erdvėje sumažėjimą.

Demonstruojamos vertybės. Kėkviena rasė abiejuose nagrinėtuose žaidimuose, per elgesio modelius, pasirinkimus bei monologų turinį demonstruoja tam tikras vertybes, gėrio ir blogio supratimą, kuris drauge atskleidžia ir kūrėjų sąmpratą apie tos rasės moralines normas.

Atliekant tyrimą pastebėta, kad galima būtų suskirstyti visas abiejų žaidimų rases į **vertybines grupes**, kurios apjungia skirtingų požiūrių rases išryškindamos keletą bendrų vertybių. Taigi, buvo sudarytos šios vertybių grupės:

1. Vertinama tvarka, drąsa, paklusnumas.
2. Vertinami emociniai ryšiai, patirtys, tikėjimas.
3. Vertinama laisvė, nepriklausomybė, fizinė jėga.

Pirmąją grupę būtų galima priskirti ELSC imperialus bei altmerus ir COD II baltaodžius amerikiečius. Visos šios rasės pasižymi vienokia ar kitokia valdančia pozicija savo visuomenėje bei hierarchiniu susiskirstymu (pagal padėtį, karinį rangą, pareigas ir pan.). Paklusnumas hierarchinei sistemai yra svarbus šios grupės rasių bruožas. Altmerų, t.y. azijiečių kultūroje tai išreiškiama per visuomeninių santykių hierarchiją, kur aukštesnės kilmės asmuo kalba pirmas, jis turi teisę kritikuoti žemesnio luomo atstovus, nurodinėti jiems. Imperialų ir baltaodžių amerikiečių atveju, hierarchija išreiškiama tomis pačiomis priemonėmis, tik ne kaip socialinis susiskirstymas, o kaip karinių rangų sistema. Visų šių rasių atstovai vertina ir skatina darsą, tai ryškiausia imperialų ir COD II baltaodžių amerikiečių atveju. Dauguma abiejų šių rasių atstovų žaidimuose yra kariškiai, taigi jie vaizduojami kaip herojai, kurie privalo būti drasūs stiprūs ir patikimi.

Antroji grupė susidaro iš lotynų amerikiečių, artimųjų rytų gyventojų (COD II), bosmerų ir breatonų (ELSC). Šioje grupėje vyrauja emociniai ryšiai ir tuo pagrįsta hierarchija, jie tokia iš viso yra. Sprendimai grindžiami tikėjimu arba asmenine patirtimi, o ne įstatymais. Bosmerams, lotynų amerikiečiams ir Artimųjų Rytų gyventojams labiausiai būdingas stebuklinis, tikėjimu

grįstas mąstymas, kuris pasireiškia religinių simbolių naudojimu, meldimusi kovos metu ar prieš ją. Bretonams stebuklinis mąstymas nebūdingas, tačiau jų rasės sandara grįsta emociniais bei giminystės ryšiais, kurie taip pat labai svarbūs lotynų amerikiečių, vaizduojamų COD II elgsenoje.

Trečiąjai grupei priklauso juodaodžiai amerikiečiai (COD II) bei redguardai (ELSC). Šių rasių vaizdavime labiausiai išryškinamas fizinės jėgos kultas. COD II tai daroma vaizduojant juodaodžius naudojančius itin didelius ginklus bei agresyviai besielgiančius kovoje. ELSC redguardų atveju jėgos kultas išreiškiamas kovos strategija, kurioje visiškai nenaudojama magija (tos erdvės technologijų atitikmuo). Visų kitų rasių veikėjams suteikiamos specialios magiškos atakos, tačiau redguardai vietoje jų gauna ataką pavadintą „adrenaline rush“, kuri tiesiog padidina jų fizinę jėgą. Nepriklausomybė bei nepaklusimas visuotinei tvarkai taip pat galėtų būti išskiriami kaip esminiai redguardų rasės bruožai. Šios rasės atstovai niekuomet neužima pareigų kariuomenėje ar kitose oficialiose įstaigose, o žaidėjai naudojantys redguardą kaip savo avatarą taip pat negali pretenduoti į šiuos postus. Kadangi abiejais atvejais kalbama apie juodaodžius veikėjus, galima apibendrinti, kad būtent šiai rasei priklausančias asmenys vaizduojami kaip fizine jėga besiremiantys ir visuotinos tvarkos nesilaikantys asmenys.

Apibendrinant šiame skyriuje nagrinėtus tyrimo duomenis galima teigti, kad rasta gana ryški koreliacija tarp tų pačių rasių vaizdavimo skirtinguose kompiuteriniuose žaidimuose. Galima išvelgti panašius stereotipinius veikėjų vaidmenis bei elgesio normas, kurios pritaikomos tos pačios rasės veikėjams, neišryškinant individualumo. Nė viename iš tyrinėtų žaidimų nepastebėta perdėta seksualizuoto moterų vaizdavimo. Ryškiau matomas vyrų kūno maskulinizavimas, nei moterų kūno sudėjimo paryškimas.

Tačiau vien tyrėjo išvalgos negali būti pakankamas veiksnys formuojant bendras tyrimo išvadas. Kadangi, pasak E. Ackermann (2010), besimokantieji interpretuoja informaciją remdamiesi savo turimomis žiniomis ir patirtimi, tai kiekvienas asmuo suvokia tas pačias žinias skirtingai. Taigi, norint suvokti galimas žaidimuose vaizduojamų stereotipų implikacijas žaidėjų suvokimui, reikia ištirti pačių žaidėjų nuomones šiuo klausimu.

3.3. Kultūrinių reprezentacijų suvokimas iš žaidėjų perspektyvos

Tiriant kompleksiškus reiškinius, kuriuose būtina atsižvelgti į simbolines reikšmes bei kontekstinę informaciją, kiekybinė turinio analizė naudojama kaip pagrindinis metodas išsamiam tyrimui vykdyti. Denzin ir Lincoln (2000) teigia, kad kiekybiniai tyrimai pasižymi interpretuojama, natūralistine prieiga, t.y. „kiekybinius tyrimus atliekantys asmenys tyrinėja reiškinius jų natūralioje aplinkoje ir interpretuoja juos pagal patsmes, kuris jiems suteikia žmonės.“ (p. 3).

Būtent dėl galimybės interpretuoti reiškinius remiantis respondentų suvokimu, šio tyrimo analizei buvo pasirinkta kokybinė turinio analizė. Kadangi interviu buvo pusiau struktūruotas, dalis jo klausimų iškilo pokalbio metu, tačiau pagrindines interviu temas buvo siekiama sutapatinti su kokybinės turinio analizės kategorijomis (žr. Lentelė 3.2). Taip bus išlaikomas tyrimo vientisumas bei reprezentuojama kiekviena tyrėjo išangrinėta kategorija. Respondentų pateikti duomenys taip pat bus nagrinėjami pagal šias kategorijas, keičiant tik subkategorizavimo sistemą.

Lentelė 3.3. Kategorijos, jų subkategorizavimas ir raiška interviu medžiagoje.

Kategorija	Subkategorija	Subkategorijos raiška
Įvairovė	Rasių pasiskirstymo suvokimas	„Daug negrų labai kažkaip“, „Daugiausia tai amerikiečių turbūt“, „realių rasių nebėr <...>, primąsto visokių fantastinių“, „tai kad ten iš vaizdo nesuprasi, kas kokios rasės“, „Imperialų visur kaip prišikta“
	Rasių pasiskirstymo priešasčių įvardijimas	„Amerikiečiai prakiša saviškius žaidimų rinkoj“, „Ko labiausiai nemėgsta tai ir pastato į taikinius, o tas gaunas kas daugiau jei ne rusai“, „arabų prikiša visur po tos rugsėjo 11-os“;
	Lyčių pasiskirstymo suvokimas	„botų tai tikrai kad vyrų [daugiau], didžioji dalis kareivių, visokių prekeivių...“, „Panų elfių belekiek, daugiausia matydavau“, „Kad tik kelios buvo [moterys] per visą geimą“, „Kareivių merginų galėtų daugiau įdėt, nė vienos nemačiau turbūt“;
Rolė	Rolės reikšmė	„nuo rasės priklauso kuo tu nori būt“, „Pagal rases žinai nuo ko gali gaut į kaulus, o kas padet gali“, „negrai kažkaip visur banditai būna, arba šiaip tokie pusbukiai“, „visus užsieniečius amerikiečiai padaro priešininkais <...> teroristais visokiais“;
	Savęs / kitų asmenų vertinimo kriterijai	„Kuo esi tai paskui pagal tą ir renkies ir profesiją, ir viską“, „Jei nori būt, šitai, blogietis tai renkies arba juoduosius elfus, arba tuos, redguardus“, „nelabai suprantu tuos bernus, kur pasiima panas avatares <...> kaip koku transvestitu būt“, „Kuo šūstresni ginklai, šarvai tavo, tuo kietesniu tave laiko visi“;
Veiksmai	Žaidėjo veiksmų vertinimas	„Kai herojus esi tai negali, žinai, parazitaiškai elgtis,

		<i>šaudyt random į žmonės“, „gerai būt juoduoju elfu, visi iš anksto bijo“, „Tai kad viskas ten programierių iš anksto nuspręsta, tai kokie dar veiksmai...“;</i>
	Programuojamų veikėjų veiksmų vetinimas	<i>„Nu visi panašiai kapojas ir viskas“, „Tie visi musulmonai, kažkaip labai daug granatų mėto“, „Juodukai visad miršta pirmi, žinai, kaip filmuose kad būna“, „Gaila kad neleidžia redguardam būt nei mokslininkais, ir magais irgi“;</i>
Įvaizdis	Rasių vizualinių stereotipų suvokimas	<i>„Negriukai tai visad patrankas riebias nešiojas“, „Patiko man tos katanos (tradiciniai japoniški kardai, aut. past.) kur baltieji elfai nešiojas visad, jiem tinka pagal visą išvaizdą“, „nu bosmerės tai visad gerai atrodo, su odiniais rūbais...“, „tų ispanų, ar ko ten, akcentas atsimenu žiaurus būdavo“</i>
	Išvaizdos detalių vaizdavimo priešasčių įvardijimas	<i>„Keistai kad negram turbanus uždėjo, jie tai ne arabai <...> turbūt kad vagys, veidus prisidengt“, „tuos kareivius visad tokius apšepusius, apžėlusius padaro, gal čia tipo vyriška?“ , „Panelėm visad būna drabužiai atviresni, ko gero labiau žaidėjus pritraukia“;</i>

3.3.1. Rasinio pasiskirstymo suvokimas ir interpretacijos

Norint išsiaiškinti ar kompiuterinius žaidimus žaidžiantys asmenys pastebi ir suvokia rasinių veikėjų pasiskirstymą žaidimuose, respondentams buvo užduotas klausimas „Kokių veikėjų Jūsų nuomone, yra daugiausia kompiuteriniuose žaidimuose ir nuo ko priklauso veikėjų pasiskirstymas?“. Nagrinėjant gautus atsakymus buvo pastebėtas respondentų polinkis išskirti veikėjus pagal tautybes, arba religiją, generalizuojant kai kuriuos rasinius bruožus ir priskiriant juos vienai tautybei, ar vienai religijai. Pavyzdžiui būtų galima pateikti AvenBlade apibūdinimą „*Visi tie ispanai*“ (Kalbama apie antagonistus COD II). Jis priskyre trijų skirtingų tautybių lotynų amerikiečius veikėjus bendrai kategorijai „Ispanai“ apibendrinamas šią kategoriją dėl odos spalvos ir bendro pietietiško akcento, naudojamo žaidimo įgarsinime. Dar viena itin ryški tendencija – visus Artimųjų Rytų gyventojus įvardinti arba kaip musulmonus (4 repondentai) arba kaip arabus (2 respondentai). Šiuo atveju bendrinančiu kriterijumi tampa religija, dėl kurios dvi skirtingos artimųjų rytų tautos žaidėjų sąmonėje yra sujungiamos į bendrinę grupę.

Ne visi respondentai gebėjo išskirti rasinius skirtumus ir identifikuoti rasinių veikėjų pasiskirstymą. Pasak W. Peng (2005), dažnai veikėjai kompiuteriniuose žaidimuose yra kuriami su apytikslėmis, neaiškiomis etninėmis charakteristikomis, dėl ko dažnai sunku nustatyti tikslią

veikėjo rasę. Ši tyrėjo nuomonė koreliuoja su gautais tyrimo rezultatais, kadangi du iš aštuonių respondentų teigė negalintys nustatyti rasinio pasiskirstymo dėl rasių neaiškumo:

<...> tai kad ten iš vaizdo nesuprasi, kas kokios rasės, visi pusiau mulatai, o dar kai tos rasės netikros, tai visai sudėtinga <...> (NightFall)

Ryškesniausiai respondentų pasisakymuose išskiriamos dvi rasės – juodaodžiai ir baltaodžiai. Pastarieji įvardijami kaip dažniausiai matomi abiejuose tiriamuosiuose žaidimuose ir apskritai žaidimų industrinjoje. 87,5% respondentų teigia, kad kariniuose kompiuteriniuose žaidimuose dažniausiai tenka valdyti baltaodžius veikėjus. Kaip šito reiškinių priežastį 4 iš 7 respondentų įvardija kompiuterinių žaidimų rinkos monopolizavimą, kurį vykdo europos šalys, bei JAV:

Amerikiečiai prakiša saviškius žaidimų rinkoj, jie daugiausia žaidimų kuria tai, žinai, ir būna visi herojai paskui <...> (Inferno)

Ryškę rasinių baltaodžių veikėjų dominavimą patvirtina ir šiame lauke atlikti tyrimai (Y. Mou, Brey, W. Peng). Šių autorių teigimu mažumų etninės grupės, tokios kaip juodaodžiai ar lotynų amerikiečiai rečiau pasirodo video žaidimuose. Pastarajai nuomenei prieštarauja du respondentai, teigiantys, kad žaidimuose pastebi daug juodaodžių veikėjų:

*„Daug negrų labai kažkaip man atrodo, visur jie labai reiškiats <...> “ (Masteris)
„Dabar jau padaugėjo juodukų ir kariniuose [žaidimuose], bet labai tokiuose kur kokie gaujų karai ar vogt ką nors reikia, ten beveik vien tik iš jų rinktis ir duoda.“
(Solomon)*

Solomon akivaizdžiai nurodo juodaodžių veikėjų kiekio padidėjimą žaidimuose, tačiau drauge išryškina jų neigimas roles, pabrėždamas, kad jų daugiausia žaidimuose susijusiuose su gaujų karais ir vagystėmis. Šio respondento patirtis ne tik kompiuterinių žaidimų žaidimo, bet ir pardavimo srityje leidžia šiam jam tiksliau apibūdinti rasinio pasiskirstymo pokyčius. Jis taip pat yra vienas iš dviejų respondentų, paminėjusių lyčių pasiskirstymą žaidimų visuomenėse.

Lyčių pasiskirstymas kompiuteriniuose žaidimuose minimas daugelyje anksčiau atliktų tyrimų (Dietz, 1998; Thompson ir Zerbinos, 1995; Aubrey & Harrison, 2004;). Dauguma šių tyrimų priėjo išvados, kad morerys yra nepakankamai reprezentuojamos kompiuteriniuose žaidimuose, o jų reprezentacijai dažniausiai susitelkia ties padėjėjų ir aukų rolėmis. Šiuose duomenis patvirtina ir informantų nuomonės:

*Kareivių merginų galėtų daugiau įdėt, nė vienos nemačiau turbūt (Silverfox)
Merginų herojų vis dar nėra daug, po Laros Kroft fenomeno, nebedaug ir buvo, o ir šituose yra praktiškai tik tiek, kiek patys žaidėjai susikuria avatarų. (Solomon)*

Respondento paminėtas „Laros Kroft fenomenas“ tai 2003 sukurto kompiuterinio žaidimo „The Tomb Raider“ sukeltas reiškinys, apibūdinamas kaip fenomenas dėl labai išskirtinio vyrų ir moterų vaidmenų pasiskirstymo minėtajame žaidime. Jame pagrindinė herojė, kovotoja buvo moteris, o pagalbininkai ir gelbėjamieji dažniausiai būdavo vyrai, taigi matoma visiška rolių reversija. Šis žaidimas sukėlė daug diskusijų ir netgi nepasitenkinimo virtualioje erdvėje, kai vyrai žaidėjai ėmė skūstis, kad negali pasirinkti vyro kaip savo avataro. Pagal šias nepasitenkinimo apraiškas kompiuteriniame tinkle bei interviu medžiagą galima daryti išvadą, kad lyties keitimas vyrams virtualioje erdvėje nėra teigiamai priimamas tam tikruose visuomenės sluoksniuose. Vienas respondentas šiuo klausimu teigė:

Nelabai suprantu tuos bernus, kur pasiima panas avatares, kai rūbus renkasi, paskui lakstai, bernai kabina...kaip koku transvestitu būt. (Masteris)

Tačiau moterys apklausta informantė, nors ir pastebėjo vyriškos lyties veikėjų dominavimą žaidimų erdvėje, neskyrė tam itin didelio dėmesio ir neparodė nepasitenkinimo tuo, kad kai kuriuose žaidimuose nėra galimybės pasirinkti moterį avatarę.

Apibendrinant šį skyrių galima teigti, kad rasinis pasiskirstymas kompiuteriniuose žaidimuose daugiausia yra pastebimas kaip per didelis kiekis kokios nors rasinės ma-umos veikėjų. Tik keletas žaidėjų pastebėjo ryškų baltaodžių veikėjų kiekio išskirtinumą, kurį jie susiejo su žaidimo kūrėjų noru proteguoti savo pačių rasę.

3.3.2. Asmens vertinimas virtualioje erdvėje – rolės reikšmė

Norinti išsiaiškinti kaip informantai vertina save, bei kitus veikėjus, kompiuterinių žaidimų erdvėje, jiems buvo užduodami klausimai susiję su identiteto kūrimu bei rolės pasirinkimu žaidimuose.

Pirmaisia kalbant apie savąs bei kitų vertinimo kriterijus, informantai paminėjo tokius kriterijus kaip patirties lygis „experience level“ arba tiesiog „level“ ir kovinius pasiekimus. Pasak jų, žaidimo visuomenėje vertinami būtent minėtieji pasiekimai, t.y. įgyti gebėjimai. Pasak vieno iš respondentų:

Matos pagal levelį kas dar ka tik pradėjęs tik, o kas jau žaidžia ilgai ir dar experienco prisirinkes ir questu gerai pasidares, tokį žmogų tai gerbt galima <...> (Inferno)

Dar galima pastebėti bendrą nuomonę, kad vizualinę pagarbą sukelia žaidėjo naudojamo ginklo pobūdis. Pasak keletos informantų, kuo prabangesnis ir galingesnis ginklas, tuo daugiau pagarbos susilaukia jį turintis žaidėjas. Ginklas, pasak informantų gali būti suprastas kaip žaidėjo

pasiekimų reprezentacija, jo ego išraiška. Šiuo požiūriu du informantai pastebėjo tarpkultūrinio pasiskirstymo raišką – jie teigė, kad pastebi, jog didesnius (ne būtinai galingesnius) ginklus dažniausiai turi juodaodžiai veikėjai. Pasak AvenBlade:

Negriukai tai visada patrankas riebias nešiojas, taip kai pasižiūri vos ne dvigubai, nors šauda tai kartais blogiau už tuos mažus (AvenBlade)

Nepaisant anksčiau išvardintų vertinimo kriterijų, visi informantai teigia, kad didžiausią įtaką žaidimo erdvėje turi rolės pasirinkimas. Pasak trijų informantų, nuo rasės priklauso su kokiais veikėjais žaidimo visuomenėje bus galima bendrauti ir bendradarbiauti, o kurie bus priešiški. Kaip pavyzdį vienas iš informantų pateikė bosmerų ir imperialų santykius (Elder Scrolls), teigdamas:

Jei taip turi mažiau cominių taškų (communication points) ir dar esi koks bosmeras kaip kad aš, tai geriau imperijos sostinėj net nesirodyt, o tai suims žiūrėk jau už koką vagystę, nors dar ką tik įėjai. (NightFall)

Šiuo pasisakymu informantas norėjo pabrėžti, kad kai kurios rasės žaidimo erdvėje tarpusavyje sutaria prasčiau nei kitos, ar net yra laikomos labiau pavojingomis, linkusiomis į pvz. nusikalstamą veiklą, kaip bosmerai. Pasak žaidėjų, nuo to, kuo žaidėjas nori būti, teigiamu ar neigiamu veikėju, karininku ar vagimi, pirkliau ar šnipu, jis privalo pasirinkti atitinkamą rasę, kuri yra pritaikyta pasirinktai rolei užimti. Iš respondentų pateiktos informacijos galima susidaryti nuomonę, kad norint užsiimti nelegalia veikla, t.y. būti vagimi, samdomu žudiku, šnipu ir pan. naudingiausia yra rinktis redguardų arba bosmerų rasėms priklausančius veikėjus. Šios rasės gali būti vizualiai sutapatinamos su juodaodžiais ir lotynų amerikiečiais, taigi išryškėja stereotipizuotas tamsiaodžių rasių, kaip potencialių nusikaltėlių, vaizdinys. Tačiau patys žaidėjai tiesiogiai nesieja išgalvotų rasių su realiomis pasaulio tautybėmis ar rasėmis, o jei tokios sąsajos iškyla, jos dažniausiai būna grįstos odos spalvos panašumu. Išskirtine nuomone šia tema pasižymėjo Gungrave, jis teigė:

Visus užsieniečius amerikiečiai padaro priešininkais <...> teroristais visokiais, recidyvistais, kartais net užknisa kiekvienam žaidime į tuos kad ir rusus šaudyt. (Gungrave)

Šis informantas teigė, jog jam nemalonu matyti, kad rusijos piliečiai daugumoje pirmojo asmens šaudyklių (tarp jų ir COD II) atlieka priešų arba teroristų rolę. Kadangi šis informantas turi rusiško kraujo ir teigė esąs pusiau lieuvis, pusiau rusas, jam tokia rusijos piliečių reprezentacija atrodo žeidžianti ir netikslinga.

Apibendrinant šį skyrelį galima teigti, kad informantai suvokia ir patvirtina rolių pasiskirstymą rasiniu požiūriu, nors tiesiogiai neįvardija to kaip diskriminacijos ar stereotipizacijos apraiškos.

3.3.3. Žaidėjų veiksmų sąmprata

Tyrinėjant žaidimuose vaizduojamus kultūriškai reprezentatyvius veiksmus, o taip pat ir veikėjams pateikiamus moralinius pasirinkimus buvo siekiama išsiaiškinti, ar žaidėjai pastebi moralinio pasirinkimo galimybių skirtumus priklausomai nuo rasės ar kitų veiksnių, bei kaip jie juos interpretuoja. Pasak pusės (4 iš 8) informantų, veiksmai bei sprendimai kompiuteriniuose žaidimuose yra suprogramuoti iš anksto ir realių pasirinkimų beveik nėra, arba jie yra minimalūs ir dažniausiai nereikšmingi istorijos linijai (kalbama apie FPS):

Tai kad viskas ten programerių iš anksto nuspręsta, tai kokie dar veiksmai, tik darai kas priklauso, kitaip nepraeisi <> (Nightfall)

Pasak Nightfall, visos misijos bei jų galimos baigtys yra numatytos iš anksto, taigi jokio pasirinkimo šis informantas nemato. Tačiau nagrinėjant kitų informantų pasisakymus šiuo klausimu, galima pastebėti, jog jie išryškina galimus veiksmų skirtumus tarp teigiamų veikėjų, t.y. herojų, ir neigiamų veikėjų (antagonistų). Labiausiai pabrėžiama tai, ko negalima daryti esant herojaus pozicijoje:

Kai herojus esi tai negali, žinai, parazitaiškai elgtis, šaudyt random į žmonės ar ten imt įkaitus kokius kaip kad kokie musulmonai <...>. (Draco)

Draco pabrėžia, kad herojams daugumoje pirmojo asmens šaudyklių neleidžiama elgtis nemoraliai, t.y. žudyti ar griauti taikinių, nesusijusių su misija. Jis taip pat teigia pastebėjęs, kad kai kuriuose žaidimuose negalimas jokie pobūdžio dialogas su priešininkų civiliais gyventojais. Keletas kitų respondentų pritaria šiai nuomonei, teigdami, kad net ir suteikus galimybę bendrauti su priešiškos rasės atstovais, dialogai dažniausiai būna trumpi ir gali iššaukti kovos veiksmus. Trys respondentai teigė pastebėję, kad kai kurioms rasėms rolėmis paremtuose žaidimuose (RPG) nesuteikiama galimybė užimti vienos ar kitos pozicijos, kaip pavyzdį Silverfox pateikė ELSC pastebėtą draudimą redguardams užimti intelekto reikalaujančias pozicijas:

Gaila kad neleidžia redguardam būt nei mokslininkais, ir magais irgi, negalima net spell'u naudot <...> (Silverfox)

Ši tendencija neleisti tamsiaodžių rasių atstovams užimti intelekto reikalaujančias pozicijas buvo pastebėta ir atliekant kokybinę žaidimų turinio analizę, taigi galima teigti, kad vaizduojamos stereotipinės rolės yra pastebimos ir suvokiamos žaidėjų.

Taigi, apibendrinant šį poskyrį galima teigti, kad dalis žaidėjų pastebi supriešinimą tarp herojaus ir antagonisto veiksmų, bei to kas leidžiama ir privaloma kiekvienam iš jų. Taip pat interviu medžiagoje matoma, kad respondentai pastebi ir išryškina veiksmus, kurie neleidžiami tam tikroms rasėms, tarp jų redguardams ir altmerams.

3.3.4. Vizualinių įvaizdžių vertinimas ir suvokimas

Norint išsiaiškinti kaip vizualiai informantai suvokia vizualinius kultūrinio identiteto reprezentacijos elementus, jiems buvo pateikti klausimai “Kaip atrodo skirtingų rasių asmenys kompiuteriniuose žaidimuose, apibūdinkite?” ir “Koks, Jūsų nuomone, išskirtiniausias kiekvienos rasės bruožas?”. Nagrinėjant atsakymus į pirmąjį klausimą, bei papildomus klausimus susijusius su juo, galima pastebėti bendras tendencijas informantų pateikiamuose apibūdinimuose. Pirmiausia išryškėjo pasiskirstymas tarp vyrų ir moterų vaizdavimo – pasak informantų moterys vaizduojamos dėvinčios mažiau rūbų arba apsirengusios tvarkingiau nei vyrai.

Elfės dažnai tokius šarvus gauna kad žiūri, žinai, nebe į ginklus, o į šarvus, ypač juodosiom elfėm tas galioja, jos ten išvis vos kkažką dėvi kartais (Solomon)

Apie vyriškosios lyties reprezentacijas daugiausia duomenų pateikė vienintelė moteriškos lyties respondent. Ji teigė, kad kai kurių (ypač tamsiaodžių rasių) veikėjai dažnai vaizduojami itin stambaus kūno sudėjimo. Ši jos nuomonė koreliuoja su W. Peng teiginiu, kad 80% -yje kompiuterinių žaidimų vyriškos lyties veikėjai vaizduojami vidutinio arba stambaus kūno sudėjimo. Ji taip pat pastebėjo, kad vyriškos lyties veikėjai dažnai vaizduojami netvarkingai apsirengę ir siejo tai su „vyriškumo“ demonstravimu:

<...> tuos kareivius visad tokius apšepusius, apžėlusius padaro, gal čia tipo vyriška? (Silverfox)

Taip pat vienas informantų teigė pastebėjęs stereotipinius tolimųjų rytų kultūros vaizdinius altmerų rasės įvaizdžio formavime. Jis teigė:

Patiko man tos katanos (tradiciniai japoniški kardai, aut. past.) kur baltieji elfai (altmerai, aut. past.) nešiojas visad, jiems tinka pagal visą išvaizdą ir pagal manieras kaip elgias, bet kartais biški, žinai, taip kitšišškai atrodo (Inferno)

Kaip matoma iš jo pasisakymo, toks stereotipuotas įvaizdžio formavimas jam atrodo netikslus, pigiai atrodantis. Panašios nuomonės laikosi ir AvenBlade, kuris pastebėjo tokias panašias išryškintas kultūrinio identiteto reprezentacijas garsiniame žaidimo turinyje:

tų ispanų, ar ko ten, akcentas žiaurus būdavo, jau kai perspaudžia tai net juokinga, džiaugdavaus kad titrai yra tada (AvenBlade)

Jo nuomone vizualinis bei garsinis kultūrų vaizdavimas jam atrodo pernelyg išryškintas. Informantai šį perdėtą kultūros vaizdavimą sieja su tuo, kad siekiama leisti atpažinti skirtingas kultūras išryškinant tuos bruožus, kurie plačiausiai žinomi visuomenei.

3.3.5. Tyrimo rezultatų apibendrinimas

Apibendrinant duomenis, gautus atliekant žaidimų turinio analizę ir interviu su žaidėjais, galima pastebėti tam tikras kategorijas, kuriose tyrėjo gauti duomenys koreliuoja su informantų pateiktomis nuomonėmis ir sritis, kur ši koreliacija nepasireiškia. Pirmoji akivaizdi koreliacija pastebima tarp rasių pasiskirstymo žaidimuose suvokimo, t.y. informantai patvirtino pastebintys baltaodžių vyriškos lyties veikėjų vyravimą žaidimų visuomenėse. Nepaisant to, jie teigia, kad kai kurių rasinių mažumų atstovų žaidimuose jie pastebi per daug, šią nuomonę grįsdami realioje visuomenėje matomu didėjančiu šios rasės migrantų skaičiumi arba sociumo suformuota neigiama nuomone apie tam tikrą kultūrinę mažumą. Tokia argumentacija parodo aiškias žaidėjo sąmonėje susidarancias sąsajas tarp realios ir virtualios visuomenės bei leidžia teigti, kad realioje visuomenėje per socializaciją bei medijoje pateikiamą informaciją sukonstruotos žinios bei nuomonės yra pritaikomos virtualios realybės visuomenėms. Kalbant apie veikėjų pasiskirstymą lyties atžvilgiu, itin nedaug informantų teigė pastebintys vyriškosios lyties dominavimą kompiuteriniuose žaidimuose. Informantai, pastebėję lyčių pusiausvyros nebuvimą, siejo jį su žaidimų industrijos pritaikymu vyriškajai publikai bei jos poreikiams ir vyriškosios lyties žaidėjų dominavimu kiekvieno iš žaidimų visuomenėje, taip paverčiant ją, komunikacijos bei socializacijos požiūriu, nepalankia terpe moterims.

Priešingai, nei tyrėjas, informantai teigia, kad rolės yra reikšmingesnės avatarų kūrimo, o ne žaidimo visuomenės formavimo procese. Visgi interviu duomenys leidžia manyti, jog informantai mato herojų ir teroristų vaidmenų pasiskirstymą kaip rasinį, t.y. geričiai – baltaodžiai, blogiečiai – visų kitų rasių atstovai. Tačiau galima pastebėti pačių žaidėjų polinkį pateisinti tokių rasių pasiskirstymą kaip „realybe paremtą“, t.y. galima išvelgti žaidimo, kaip informalaus ugdymosi veiklos, sukonstruotų stereotipinių rasių įvaizdžių susijungimą su realioje visuomenėje

suformuotomis nuostatomis. Galima teigti, kad ryškūs stereotipiniai kultūrinio identiteto įvaizdžiai, kuriami kompiuteriniuose, ne patys formuoja stereotipus bei išankstines nuostatas tam tikros socialinės grupės atžvilgiu, bet suteikdami palankią aplinką socialiniam šių stereotipų patvirtinimui per bendravimą žaidimo viduje, suteikia galimybes įtvirtinti stereotipus, jau egzistuojančius realioje visuomenėje.

Kalbant apie veiksmus bei jų reikšmę identiteto formavimui, informantai įvardijo kaip svarbius tik RPG tipo žaidimuose pačių žaidėjų pasirinktus veiksmus, kuriant avatarą ar kovojant dėl valdančių pozicijų žaidimo visuomenėje. Tyrimų duomenys atskleidžia ryškų socializacijos poveikį žaidėjų identiteto formavimui bei veiksams, per kuriuos siekiama įgyti pripažinimą žaidimo visuomenėje. Informantai, kalbėję apie veiksmus, lemiančius asmens poziciją bei rolę žaidimo visuomenėje, pabrėžė, kad norint užsitarnauti savo poziciją būtina žinoti kokie veiksmai yra suprantami kaip pagarbos verti, o kurie laikomi žeminančiais. Taip pat šio pobūdžio žaidimuose, tiek tyrėjo, tiek informantų, buvo pastebėtas rasiškai nulemiamas veiksmų apribojimas ne dominuojančios rasės atstovams. Kadangi RPG žaidimo erdvė bei joje sumodeliuota visuomenė yra paremta santykiais tarp žaidėjų, bei nuolatiniu nenutrūkstamu dialogu, vykstančiu žaidimo metu, minėtieji veiksmų apribojimai per dialogą įsisąmonina bei yra suformuojami į stereotipinius vaizdinius tos visuomenės ribose.

Priešingai nei ankstesnio tipo žaidimų visuomenėje, FPS tipo žaidimuose, informantų nuomone pasirinkimai neegzistuoja, kadangi yra nulemti iš anksto. Ši nuomonė koreliuoja su tyrėjo atliktos analizės rezultatais, kurie parodė, kad sprendimai yra rasiškai nulemti pagal veikėjo poziciją žaidime. Taip pat informantai kategorizuoja veiksmus kitaip, nei tyrėjas, skirstydami juos į herojiškus ir antagonistiškus. Pirmieji apibūdindami kaip draudimai ką nors daryti, kai žaidėjas užima herojaus poziciją, o antrieji kaip galimybė vykdyti veiksmus, uždraustus herojams. Galima pastebėti, kad tokia nuomonė būdinga visiems informantams pareiškusiems savo nuomonę šiuo klausimu. Ši nuostata negalėjo susiformuoti realioje visuomenėje, kadangi toks reiškinys realybėje nėra ryškiai išreikštas, taigi, remiantis psichologinio konstruktyvizmo idėjomis, galima teigti, kad ši nuostata buvo sukonstruota per patirtį, įgytą žaidimo (ar žaidimų) erdvėje bei bendravimą su konkrečia grupe žmonių, turėjusių tokios pat patirties. Vizualinės reprezentacijos atžvilgiu pastebimi panašumai tarp tyrėjo gautų duomenų ir informantų pasisakymų apie rasinių bruožų perdėtą išryškinimą bei sumaišymą žaidimo visuomenėje.

Įvertinus žaidėjų pateiktą informaciją, galima daryti prielaidą, kad žaidimo turinys bei jame vaizduojamos kultūrinio identiteto reprezentacijos yra pastebimos bei suvokiamos žaidėjų, tačiau patirties žaidimų srityje ir socialinių padėčių bei amžius skirtumai lemia skirtingą šių reprezentacijų suvokimą. Informantai, turėję didesnę patirtį žaidimų srityje, yra labiau linkę natūralizuoti stereotipinį kultūrinių identitetų vaizdavimą žaidimų vizualinėje medžiagoje, teigdami kad tokia yra natūrali žaidimų struktūra. Kultūrinio identiteto reprezentacijos jų nuomone yra kuriamos pagal realybės pavyzdį, o kaip netikslus kultūrinio identiteto reprezentavimas pastebimas tik tuomet kai suliejami dviejų skirtingų rasių ar kultūrų stereotipiniai vaizdiniai, pvz. juodaodžiai vaizduojami dėvintys turbanus. Mažesnę patirtį žaidimų srityje turintys informantai, priešingai, teigia, kad pastebintys itin išryškintus bruožus tam tikrų rasių vaizdavime ir įvardija juos kaip pernelyg supaprastintus, labai „pigiai atrodančius“. Remiantis šiais duomenimis, galima daryti prielaidą, kad žaidžiant vykstantis informalusis ugdyimas, priklausomai nuo šiai veiklai skiriamo laiko, sukonstruoja arba perkonstruoja rasių bei kultūrų įvaizdžius žaidžiančiojo asmens sąmonėje, taip natūralizuodamas tiek virtualioje, tiek realioje erdvėje matomus su kultūriniu identitetu susijusius stereotipus bei išankstines nuostatas.

IŠVADOS

- Remiantis konstruktyvistiniu žinių kūrimo modeliu, kuris paremtas socialiniu nuostatų bei suvokimo formavimu per bendravimą bei asmeninę patirtį, galima teigti, kad kompiuteriniai žaidimai, paremti socializacija bei visuomeninių santykių simuliacija (didelio įtraukomo laipsnio), gali būti laikomi ugdymosi aplinkomis, o juose vykdoma veikla – ugdymosi procesu. Ugdomasis procesas, vykstantis neoficialioje aplinkoje, nekuruojamas ugdytojo ir neturintis apibrėžtų disciplinų rėmų edukologijos teoriniame lauke įvardijamas kaip informalus arba savaiminis. Remiantis pastaruoju apibrėžimu kompiuterinių žaidimų žaidimas bei bedravimas per juose matomus tiesioginius bendravimo kanalus gali būti laikomas savaiminiu arba informaliu ugdymusi, kuris, priklausomai nuo žaidimuose pateikiamų kultūrinio identiteto reprezentacijų, sudaro sąlygas žaidėjams aktyviai formuoti savo sampratas apie skirtingų rasių bei tautybių kultūrinį identitetą bei jo raišką.
- Remiantis teorinėje literatūroje pateikta informacija ir atlikto kokybinio tyrimo rezultatais, galima teigti, kad identitetas bei jo reprezentacijos virtualioje erdvėje gali būti formuojamos dviem esminiais būdais – per bendrus simbolius bei jų rinkinius, suprantamus ir reikšmingus šios erdvės ribose; per socializaciją minėtoje erdvėje, t.y. asmens pasirenkamą poziciją, jo pasiekimus virtualioje visuomenėje bei raišką šios visuomenės diskursuose. Pirmuoju atveju, remiantis simbolinio interakcionizmo idėjomis, reikšmingi simboliai gali ir turi būti suformuojami kiekvienos kultūriškai paskiros grupės ribose, per šioje grupėje vykstančius socializacijos procesus, kurie, sukonstruoja tai asmenų grupei, ar konkrečiai apibrėžtai erdvei (šiuo atveju – simuliacinei kompiuterinio žaidimų visuomenei) būdingas reikšmes, kurios gali skirtis nuo už šios erdvės egzistuojančių simbolių sampratų, arba priešingai - sutapti su jomis. Antruoju atveju virtualaus identiteto formavime akivaizdesnė informalaus ugdymo raiška, t.y. asmenys, prisijungę prie žaidimo visuomenės pirmiausia per socializaciją aktyviai konstruoja atitinkamas vertybių, kultūrinių elgesio normų sampratas, o tolesniame žaidimo procese realizuoja jas formuodami savo virtualų identitetą per atitinkamų vertybių demonstravimą bei siekimą ir diskursyvumą.
- Kompiuteriniuose žaidimuose, kaip esminius realybės visuomenėms būdingus procesus atspindinčiose virtualiose visuomenėse, identiteto formavimas gali būti suvokiamas ne tik kaip žaidėjų valdomas procesas, kuris buvo aprašytas aukščiau, bet ir kaip nuo žaidėjų nepriklausantis procesas, t.y. aplinkos, kurioje vyksta informalusis ugdymas, formavimas.

Kadangi informalaus ugdymo sampratoje pabrėžiama tiesioginių patirčių reikšmė aktyviam žinių bei nuostatų formavimui, aplinka, kurioje vyksta ugdymasis gali būti laikoma reikšmingu informacijos bei patirčių šaltiniu. Žvelgiant į virtualios visuomenės programinių formavimą, galima pastebėti, kad rasių bei kultūrinių grupių įvaizdžiai šioje visuomenėje yra kuriami per realioje visuomenėje egzistuojančių generalizuotų kultūrinių grupių įvaizdžių, t.y. stereotipų, perkėlimą į žaidimo visuomenę. Kadangi žaidimo visuomenės ribotumas, tiek veiksmų tiek reakcijų požiūriu, neleidžia itin sudėtingų kultūrinio identiteto apraiškų, joje naudojamos tik *esencializuotos* kėkvienos kultūrinės grupės reprezentacijos, dažniausiai kuriamos per stereotipais paremtus vizualinius simbolius (odos spalva, apranga, šukuosena, religiniai simboliai, ginklų pobūdis bei dydis ir pan.) bei šabloniškus monologus/dialogus (ir kitas neverbalinės kalbos raiškos priemones, pvz. nusilenkimą).

- Konkretizuojant tyrimo duomenis būtų galima pateikti vizualinius bei stilistinius skirtingų rasių bei kultūrinių grupių vaizdavimo modelius, t.y. stereotipinius vaizdinius. Juodaodžiai vaizduojami atletiški, stambaus kūno sudėjimo, agresyvūs bei kalboje vartojantys itin daug grasinančių frazių bei keiksmazodžių. Baltaodžiai vyrai, priešingai, vaizduojami vidutinio, bet ne smultakus kūno sudėjimo, herojiški, disciplinuoti, jų kalboje pastebima itin daug trumpų liepiamųjų sakinių bei komentarų. Lotynų amerikiečiams būdingas stambus kūno sudėjimas, kalbumas, emociingumas, religinių simbolių dėvėjimas, apsukrumas bei polinkis į nelegalias veiklas, jų kalbos manieroje išryškėja tik akcentas. Artimųjų rytų gyventojai vaizduojami kaip smulkaus kūno sudėjimo, neturtingi, neišsilavinę, agresyvūs arba tingūs, jų kalbos manieroje išskirtinių bruožų nepastebėta. Azijiečiai kultūriškai reprezentuojami kaip vidutinio ir smulkaus kūno sudėjimo, intelektualūs, arogantiški arba abejingi, labai tradicijų sukaustyti asmenys, kurių kalboje taip pat reiškiasi arogancija bei hierarchiniai galios santykiai. Moterų socialiniai vaizdiniai dalinai atspindi kultūras, kurioms jos priklauso, tačiau atskirai kaip socialinė grupė turi išskirtinai būdingus bruožus, tokius kaip aprangos seksualizavimas, kovinių veiksmų vengimas, bei mažesni ir trumpesni monologai. Apibendrinant visus konkrečius kultūrinius vaizdinius, išanalizuotus bei aprašytus šiame magistro darbe galima teigti, kad jie koreliuoja su anksčiau šį lauką tyrusių autorių gautais duomenimis (Peng, Brey, Mao, Tolland ir kt.)
- Remiantis interviu duomenimis, galima teigti, kad informantai suvokia bei sąmoningai konstruoja sąmpratas apie virtualioje erdvėje vaizduojamas kultūras, šį procesą įvardindami kaip „išmokimą žaisti“. Šiuo terminu informantai pabrėžia, kad suvokia žaidimą kaip

konstruktyvų ugdomąjį procesą, kurio metu jie pasirenka aktyviai konstruoti žinias apie kultūriškai naują aplinką. Asmenys, žaidžiantys kompiuterinius žaidimus, suvokia juose vaizduojamus stereotipizuotus kultūrinio identiteto įvaizdžius tik lygindami juos su realioje visuomenėje susidariusiais stereotipiniais socialiniais vaizdiniais bei išankstinėmis nuosatomis, naudodami pastaruosius kaip matą, pagal kurį vertinami virtualios realybės personažai. Taip pat galima pastebėti tendenciją, kad nepaisant per socializaciją sukonstruotų grupinių simbolių rinkinių įtakos, personažai žaidimo erdvėje yra vertinami pagal išorinės visuomenės suformuotus vaidmenis bei įvaizdžius. Remiantis šia mintimi galima daryti prielaidą, kad perdėtai generalizuoti ar esencializuoti kultūrinio identiteto įvaizdžiai, vaizduojami kompiuteriniuose žaidimuose, patys neformuoja stereotipų bei išankstinių nuostatų tam tikros socialinės grupės atžvilgiu, tačiau ribotoje erdvėje vaizduojami kaip vienintelės minėtųjų kultūrinių grupių identiteto formos, sudaro palankią aplinką socialiniam kultūrinių stereotipų patvirtinimui per bendravimą žaidimo viduje, taip suteikdami galimybes įtvirtinti realioje visuomenėje egzistuojančius stereotipus.

- Interviu metu gauti duomenys leidžia teigti, kad kultūrinių reprezentacijų kompiuteriniuose žaidimuose pastebėjimas bei suvokimas priklauso netik nuo juose vaizduojamo kultūriškai reikšmingo turinio, bet ir nuo asmens ankstesnių socialinių patirčių. Šis faktas atspindi konstruktyvistinę ugdymo sąmpratą, kuri teigia, kad žinių suvokimas nėra tiesioginis procesas, t.y. jis yra nulemiamas ankstesnių besimokančiojo turimų žinių bei nuostatų. Šio tyrimo atveju galima pastebėti, kad asmenys turintys daugiau kompiuterinių žaidimų žaidimo patirties yra labiau linkę natūralizuoti juose matomas kultūrinio stereotipizavimo apraiškas bei giliau jas sieti su realios visuomenės reiškiniiais, nei tie, kurie žaidimo erdvėje praleidžia mažiau laiko. Pastarieji mato žaidimuose vaizduojamas kultūrinio identiteto apraiškas kaip pernelyg supaprastintas ir neparemtas jokiais faktais išskyrus realybėje egzistuojančius stereotipinius įvaizdžius. Remiantis šia mintimi, galima teigti, kad kompiuterinių žaidimų kuriamose virtualiose visuomenėse vyksta tiek sąmoningi, tiek nesąmoningi informalaus ugdymosi procesai, per kuriuos žaidėjai aktyviai konstruoja bei perkonstruoja iki tol turėtas kultūrinio identiteto sampratas.

Rekomendacijos.

Siekiant plėtoti šiame magistro darbe atliktą tyrimą būtų galima pasirinkti keletą skirtingų perspektyvų, kurių kiekviena suteiktų tyrimui išsamumo bei atskleistų teoriškai

svarbių faktų. Pirmiausia, siekiant perprasti, kaip ankstesnė patirtis bei kultūrinio identiteto skirtumai veikia reprezentacijų kompiuteriniuose žaidimuose suvokimą ir interpretavimą, būtų galima apklausti skirtingų tautybių, rasių ar religijų respondentus, taip išryškinant kultūriškai nulemtus simbolių bei reprezentacijų interpretavimo skirtumus. Antroji perspektyva galėtų būti tiramų žaidimų aibės praplėtimas, kuris leistų susidaryti platesnę sampratą apie kultūrinio identiteto formas, vaizduojamas kompiuteriniuose žaidimuose. Taip pat tyrimą būtų galima plėtoti siekiant išsiaiškinti, kaip būtent per komunikaciją vyksta žinių konstravimo kompiuteriniuose žaidimuose procesai. Šiuo atveju būtų tikslinga tirti kiekvieno žaidimo viduje besiformuojančius diskursus bei tarpkultūrinio identiteto sąvokas juose.

Siekiant sumažinti stereotipizacijos per kompiuterinius žaidimus poveikį būtų patartina kuriant kompiuterinius žaidimus rinktis mažiau šabloniškus veikėjų vaizdavimo bei elgesio būdus. Taip pat būtų patartina panaikinti įvairaus pobūdžio akcentus kompiuterinių žaidimų kalboje.

LITERATŪROS SĄRAŠAS

1. Ackermann K. Edith, *Constructivism(s): Shared roots, crossed paths, multiple legacies*. CONSTRUCTIONISM konferencija, Paryžius, 2010;
2. Anderson Craig A., Gentile Douglas A., Buckley Katherine E., *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Policy*, Oxford University Press, 2007;
3. Anderson, Craig A., Berkowitz L. ir kt., *The influence of media violence on youth*, Psychological Science In The Public Interest, 2003;
4. Anrig B., Benoist E., ir Jaquet-Chiffelle D., *Virtual Identity*, Virtual Identity and Privacy research center, Berne University of Applied Sciences, 2005;
5. Ashmore, R. D., & Boca, F. K., *Conceptual approaches to stereotypes and stereotyping*. Rasta D. L. Hamilton, *Cognitive processes in stereotyping and intergroup behavior* 1981, p. 1-35;
6. Baker E., McGaw B., Peterson P, *Constructivism*, International Encyclopaedia of Education 3 Edition, 2007, Oxford: Elsevier
7. Barrett, P. White thumbs, black bodies: Race, violence, and neoliberal fantasies in Grand Theft Auto: San Andreas. *The Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 28, 2006, p. 95–119;
8. Barton M., *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-playing Games*, A K PETERS Limited, 2008;
9. Beasley, B. ir Standley, T. C., *Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games*, *Mass Communication & Society*, 5, 2002, p. 279-293;
10. Benzies K. M., Allen M. N., *Symbolic interactionism as a theoretical perspective for multiple method research*, *Journal of Advanced Nursing*, 2001, 33 – 4;
11. Berelson, B., *Content analysis in communication research*, 1952, New York: The Free Press;
12. Blyth, C., *The Art of Conversation*. London: John Murray, 2008;
13. Blumer H. *Symbolic Interactionism. Perspective and Method*, Englewood Cliffs: Prentice-S. Hall, 1969;
14. Bogost, *An approach to videogame criticism*, 2006, p. 99

15. Brill, Louis, *Kicking The Tires Of VR Software*, Computer Graphics World June 1993, p. 42
16. Burgess C. R. ir kt., *Playing With Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games*, Media Psychology, 14:289–311, 2011;
17. Burgess, M., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. *Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers*. Sex Roles, 57, 2007, p. 419–433;
18. Cassell, J., Jenkins, H., *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*, Cambridge press, 1998;
19. Chad Lane H., *Metacognition and the Development of Intercultural Competence*, Institute for Creative Technologies, University of Southern California, 2007;
20. Coffield F., *The Necessity of Informal Learning*, The Policy Press, 2000;
21. Dates, J. L., Barlow, W., *Split images: African Americans in the mass media*, Howard University Press, 1990, p.1-21;
22. Deng, F. *War of Visions: Conflict of Identities in the Sudan*, 1995;
23. Denzin N., Lincoln Y. S., *The Sage handbook of qualitative research*, 2nd Edition, 2000, Sage;
24. Despain W., *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*, 2009, Kindle;
25. Dill, K. E., & Thill, K. P., *Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions*. Sex Roles, 57,2007, p. 851–864.
26. Donath S. J., *Identity and Deception in the Virtual Community*, <http://smg.media.mit.edu/people/judith/Identity/IdentityDeception.html> [žiūrėta 2012 05 06];
27. Entman R., *Blacks in the news: Television, modern racism, and cultural change*. Journalism Quarterly, 69, 1992 ;
28. Fabrizio C., *Towards a cultural development*, United nations educational, report, Paryžius, 1981;
29. Geertz, C. *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*, 1973. New York: Basic Books;
30. Gerber H. P., *From the FPS to the RPG: Using Video Games to Encourage Reading*. Prieiga per internetą: <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/ALAN/v36n3/pdf/gerber.pdf> [žiūrėta 2013 01 19];

31. Geser H., *A real virtual society. Some macrosociological aspects of "Second Life"*, 2007. Prieėiga per internetą: http://socio.ch/intcom/t_hgeser18.pdf [žiūrėta 2012 10]
32. Glaube, C. R., Miller, P., Parker, M. A., *Fair Play? Violence, gender, and race in video games*, 2001;
33. Gochenour, T., *Beyond experience: The experiential approach to crosscultural education*, Boston: Intercultural Press, 1993, p. 119-127.
34. Grayson K., *Research Philosophies in Marketing and Consumer Behavior*, 1998;
35. Haines, L., *Why are there so few women in games?*, 2004;
36. Hall S., *Encoding and decoding in the television discourse*, Paper for the council of Europe Colloquy on "Training in the critical reading of televisual language", University of Leicester, 1973;
37. Hall S., *Encoding/Decoding*, 1980.
38. Harré, R., *Social Being: A Theory for Social Psychology*. Basil Blackwell, Oxford, 1979;
39. *History of computers in education*. Prieėiga per internetą: <http://www.csulb.edu/~murdock/histofcs.html> [žiūrėta 2012 01 12]
40. Jacobson D. *Contexts and Cues in Cyberspace: The Pragmatics of Naming in Text-Based Virtual Realities*, Journal of Anthropological Research, 1993, vol. 52, p. 461-479;
41. Jeffs, T. ir Smith, M. K., *Informal Education. Conversation, democracy and learning*, Education Now, 2005;
42. Kokswijk J., *Granting Personality to a Virtual Identity*, International Journal of Human and Social Sciences 3:8 2008;
43. Lapid Y. ir Kratochwil F., *The return of culture and identity in IR theory*, Lynne Rienner Publishers, 1996;
44. Leonard, D., Young, *Black (& brown) and don't give a fuck: Virtual gangstas in the era of state violence. cultural studies*. Critical Methodologies, 9, 2009, p. 248–272;
45. Martišauskienė E., *Ugdimojo mokymo retrospektyva ir dabartis*, Pedagogika, 2008;
46. Michael R. Matthews, *Constructivism in science and mathematics education*, 2000, University of New South Wales Press;
47. Michael S. Lewis-Beck, Alan Bryman, Tim Futing Liao, *The SAGE Encyclopedia of Social Science Research Methods*, 2004, SAGE;

48. Mitra A., *Marginal Voices in Cyberspace*, New Media and Society, Vol. 3, No. 1, 2001, p. 29 - 48
49. Moses A., *Boudourides ir Evangelia Drakou*, <http://www.math.upatras.gr/~mboudour/articles/gender@cyberspace.htm> I[žiūrėta 2012 05 06];
50. N. Burkšaitienė, J. Šliogerienė. *Neformaliojo ir savaiminio mokymosi pasiekimų vertinimas ir pripažinimas Romerio universitete*. Aukštojo mokslo kokybė/The quality of higher education. VDU, Nr. 6, 2009, p.175-177.
51. Norkus Z., Morkevičius V., *Kokybinė lyginamoji analizė*, Kaunas, LiDA, 2011;
52. Ochs, Elinor 1979. "Planned and unplanned discourse." Ed. Talmy Givon. *Syntax and Semantics*, Vol. 12. Discourse and Syntax. New York: Academic Press, Inc. 55-80
53. Peffley, M., Shields T., Williams B., *The intersection of race and crime in television news stories: an experimental study*, Political Communication 13, 1996;
54. Peter Katzenstein, *The Culture of National Security: Norms and Identity in World Politics*, Columbia University Press, 1996;
55. Phillips, D.C., *Constructivism in Education*, 2000, The University Of Chicago Press;
56. Reinghold, H. *The Virtual Community*, 1993, <http://www.rheingold.com/vc/book/>
57. Richard Van Eck, *Generation G and the 21st Century*, Institute for Educational Innovation, Raleigh, 2007;
58. Russell H. Bernard, *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches*, 4 - as leidimas, 2006;
59. Sennett, R., *Together. The rituals, pleasures and politics of cooperation*. London, Allen Lane, 2012;
60. Sherzer J., *Discourse-Centered Approach to Language and Culture*, American Anthropologist, 89 - 2, p. 295–309, 05 1987;
61. Strate L. *The varieties of cyberspace: Problems in definition and delimitation*, Western Journal of Communication, Vol. 63, 1999 ;
62. Taber, K.S. *Beyond Constructivism: the Progressive Research Programme into Learning Science Studies*, Science Education 42, 2006, p 125-184;
63. Thompson, T. L., Zerbinos, E., *Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years?*, Sex Roles, 32, 1995, 651-673;
64. Thurman, R. A., & Mattoon, J. S. *Virtual reality*, 1994;

65. Tychsen A., *Role playing games: comparative analysis across two media platforms*, ACM International Conference Proceeding Series 207, 2006, p. 75-82;
66. Toland, P., *What are you playing at? Representations of gender, race and nationality in videogames*, Media Magazine 7, London: English and Media Centre, 2004;
67. Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
68. Waskul D. and Douglass M., *Cyberself: The Emergence of Self in On-Line Chat*, The Information Society, Vol. 13, No. 4, 1997, p. 375 – 397;
69. Weinstein, M., *Got game? Games & simulations*, 2008, p. 40-48
70. Wendt A., *Social Theory of International Politics*, Cambridge university press, 1999;
71. Zeldin, *Conversation: How Talk Can Change Your Life*. Harvill Press, 1999;

PRIEDAI

Pavyzdinis interviu

Tyrėjas: Labas, Gungrave, kaip jau žinai, noriu šiandien su tavim pakalbėt apie, šitai, žaidimus kompiuterinius. Pirmiausia norėsiu paklausti ar tikrai esi žaidęs Call of duty black opsus?

Gungrave: Call of Duty? Šiaip ten daug dalių yra, dabar neseniai kaip tik nauja išėjo, tai tos dar nemeginau, dar neatejo iki lietuvs, žiauriai ilgai užtrunka kol ten kada po pasirodymo amerikoj atsiranda lietyvoj legalios versijos, nu nulaužtu tai yra jau bet kažkaip dabar dar viena toki užsikabines esu tai nelabai spejau dar to pažiuret

Tyrėjas: O kitas, ankstasnes dalis?

Gungrave: Tas tai žaidžiau dauguma, nu pagrinde antra, ketvirta ir dar ta su zombiais, ten man atrodo lyg ir penkta buvo, bet labai lieva buvo istorija, tokia visai be prasmes, eini ir taškai tuos zombius išėiles visus...

Tyrėjas: O tokia dali Elder Scrolls dali Oblivion gal pameni, buvo tokia pameni?

Gungrave: Nu pamenu, tu cča apie ją ir norėsi klaust? Ar ir apie kitas? Šiaip idomu, o kam čia visas tas bus paskui, nes kažakip nevisai supratau aš kai raše,i ten kažkas su magistru tavo?

Tyrėjas: Aha, matai aš turiu atlikt tyrima kaip vaizduojami įvairių rasių žmonės kompiuteriniuose žaidimuose ir ką apie tai mano žaidejai, tokie kaip kad tu, ar jiems tas svarbu, ar ne..

Gungrave: Bet čia pala, visuose žaidimuose ar tik tuose dviejuose?

Tyrėjas: Tik tuose dabar, vėliau gal išsiplėsiu į daugiau bet nežinau dar, tai va, jei esi žaidęs abu tuos žaidimus, tai dabar jau norėčiau paklaust, kaip kokių veikėjų daugiausia yra kompiuteriniuose žaidimuose ir nuo ko tavo manymu priklauso veikėjų pasiskirstymas?

Gungrave: Ta prasme?

Tyrėjas: Nu kokių veikėjų pagal ten tautybę, odos spalvą būna dažniausiai?

Gungrave: Čia gal labiau priklauso nuo geimo, jei ten apie kokias lenktynes, tai visai nieko nebūna dažniausiai, jei kariniai, tai dažniausiai turbūt būna amerikiečiai, nes jie kai gamina daugumą tu žaidimų, tai ir būna dažniausiai pagrindiniai herojai, nors dabar jau nebevisada. Yra padaryti keli tokie kur ten buvo negras pagrindinis tas herojus...

Tyrėjas: O tuose, kur sakiau, Call of duty ir Oblivion? Kaip ten buvo?

Gungrave: Nu Call of duty tai senokai bežaidžiau, bet atsimenu, kad amerikiečiai ten visada buvo pagrindiniai, ten to ankstesnio pagrindinio sūnus vadovavo viskam, lyg ir tai ir mušemes mes ten prieš visus ir prieš musulmonus ir prieš rusus, lyg ir, bet pagrindinis tai tas kažkoks ispanas buvo, nu tas tipo pagrindinis teroristas. Šiaip tai keista, kad ne koks musulmonas, nes žinai kaip Amerika kariavo su jais, tai galvojau kad rimtai bus koks achmedas, bet net šnekejom su kambarioku kad kažkaip keistai, bet šiaip tai manau kad ko gero dauiausia ir buvo tų amerikiečių, nu tik kad jų yra ir negrų ir baltųjų, tai va tų ir dar ko gero tų pagrindinių ispanų, jų tai ten belek tiek rodė. Šiaip tai visus užsieniečius amerikiečiai padaro priešininkais, tipo jau čia belekaip baisus, teroristais visokiais, recidyvistais, kartais net užknisa kiekvienam žaidime į tuos kad ir rusus šaudyt, nes aš pats pusiau rusas, mano mama ruse, tai kažkaip keista būdavo kai tau duoda užduotį žinai, iššaudyt visus rusus, o dar parodo tokius apšepusius banditus, nai net nervas kartais paima. Dar keista, žinai, kai girdi kalbant rusiškai, nereik nei vertimo, supranti viską, nes šiaip paprastai tai išverčia ten apačioj parašo nes paskui nesuprasi ten tu kalbu belek tiek, turbūt kokios keturios, o kai ispaniškai nesupranti tai paskui būt šakes, bet vistiek biški nervindavo tie titrai, kartais užstodavo vaizda, arba mėginu susikaupt, nusitaikyt kur nors iš pyst išlenda tie titrai ir nukreipia dėmesį, pradedi į juos, o ne taikinius žiūrėt, iir jau žiūrėk gatavas. Vėl iš naujo turi eit ta operaciją. Šiaip sakau, ten gal tik pora tokių buvo kur į rusus reikėjo šaudyt, bet kažkaip nefaina būdavo, tai gerai kad nedaug tereikėjo, nors jiems patiems jaučiu ten viskas normaliai, jie turbūt ir mus tokiais pat banditais laiko, o dar kai išvažiuoja lietuviai į kokią angliją ar ameriką, prisidirba visokių nesamonių tai paskui ir pagarsėjam kaip banditai paskutiniai. Kažkada kai buvau išvežiavęs į vokietiją, tai klausė manęs ar mes kalbam rusiškai lietuvoj, sakau ne, bet jie nesupranta tai, sako kaip jūs šnekat, gavau aiškint kad lietuviškai, kad mes jau nebe sovietų sąjungoj, nu žodžiu ten žiauru buvo.

Tyrėjas: Geras, tai va aš ir mėginu išsiaiškint kaip jie kokius žmones mato, kaip parodo ta per žaidimus, nes juk vis tiek reikia sukurti kažkokį paveikslą kiekvienos rasės, ir rusų, ir azijiečių ir kaip kad tu sakei musulmonų...

Gungrave: Va apie tuos tai galiu pasakyt Call of duty nemažai jų kažkaip buvo, bet kad tik keliose vietose, bet kai jau parodo, tai kaip tarakonų pilnas ekranas, tik spek šaudyt, tas tai užknisdavo, kai reikėdavo kovot prieš juos, vis atsimenu kulku trūkdavo tose misijose, ai dar geras buvo kai reikėjo jot su arkliais ten kažkur dykumose, buvau apakęs, čia visur varai varai su tankais, džipais, ten vos ne aukščiausio lygio technologija, o čia ateini, išmeta tave su vienu automatu dykumoj ir dar arklį duoda ir varyk, tai atsimenu pasijutau kaip rembo, kai turi jot ir

dar sugebėt šaudyt, o dar chebros aplink visur pilna. Tai va... o daugiau kaip ir neatsimenu kiek ten ko buvo taip jau labai...

Tyrėjas: Niekio tokio, tai čia ir esmė ką tu atsimeni, kas labiausiai užstrigo galvoj, dėlto ir interviu o ne koks rašinys apie žaidimą. O ka pavyzdžiui labiausiai atsimeni iš Elder scrolls, kaip ten rasės pasiskirstę?

Gungrave: Va ten tai nežinau kaip padalint, nei kaip...nu ten matai kai žaidi online gali rinktis, kokį veikėją nori valdyt, nu ar ten kokį elfą, ar kokį nordą, ar imperialą, ten jų daug yra labai skirtingų tų rasių. Tai va norėjau pasakyt tą, kad turbt ten priklauso nuo to, kiek žaidėjų kokius pasirenka tuos veikėjus, aš tai būdavau redguardas, nu ten tokie kaip juodukai, tai jų ko gero ir žinau daugiausiai, nes kai pasirenki rasę, tai dažniausiai su ja ir eini į klanus ar alijancus kokius, o paskui kovoji prieš kitas rases arba mėgini kokias derybas padaryt, kad ten pavyzdžiui kokie vampyrų klanai tavęs nepultų. Šiaip tai pamenu kad labai daug buvo tų imperialų, nu tų, kurių šalyje tu ten kovoji, beveik turbūt pusę botų būdavo imperialai, įeini į miestą žiūrėk jau ir stovi sargyba prie kiekvieno kampo ir visi su imperialų ženklus, nu ta prasme herbais, tai va jų tai galėdavai visur rast, o šiaip turguose visada būdavo labai daug tų bar.. kažkaip, blemba nebe pamenu, reiktų pažiūrėt, nu ten jie kaip ir žmonės, ne elfai, bet geri burtininkai, tai dažnai būdavo healeriai, ir visad turėdavo kokių magišku daiktų, butų nu va tokių visokių. Tai tuos dar dažnai matydavau, dar ir su jais mes sąjungą buvom sudarę ten dėl tokio vieno miesto puolimo, nes redguardai nelabai gali naudot magiją, o kai darai didelį puolimą tai ten ne viena banga eina nu ir kai prasideda tai varai kokį porą valandų jeigu ne daugiau ir kai reikia atsilaikyt, tai niekaip. Jie neturėsi healerių, tai numirsi ir viskas, ir nebegalėsi atsigaut vėl, niekas neuždės spelų gydymui ar kokių apsauginių, tai dėl to ir vienijies su kokiais bareatonais, va atsiminiau, tai tada jie stovi gale, už visos kariuomenės ir meta spellus, o mes priešaky pareinam su kardais. Jei nesusiduri su elfais tais šviesiasais, tai gali prasimušt, bet jei jau tie ateina į mūsų tai šakės, nes jie patys stipriausi magai, tai tada jau gauni nešt uodegą. Šiaip jų ne taip dažnai pasitaikydavo man, gal dėl to, kad mažiau jų ten būdavo, arba jei būdavo žemo levelio. Šiaip atsimenu man patikdavo visada juodieji elfai labiau negu kad baltieji, nes juodieji tokie dažniausiai labiau ...kaip čia pasakyt, nepriklausomi gal, nu jiems dažniausiai nereikia tarnaut kokiam karaliui, tokie naglesni, ir panos gražesnės.

Tyrėjas: Apie tai aš dar vėliau norėsiu su tavim pasišnekėt truputį. O dabar šiaip moterų ar vyrų veikėjų būdavo daugiau?

Gungrave: Nu man atrodo kad vyrų daugiau būdavo, lyg ir, bet čia nežinosi, kartais bernai pasirenka žaist kaip panos, o merginos pasiima berną veikėją, tai kas ten daugiau žaidžia...

Tyrėjas: Ne ne, kokių žmonių daugiau tai neatseksi, čia turėjau omenyje pačiam žaidime kokių veikėjų daugiau matosi? Pavyzdžiui botų kokių daugiau, moterų ar vyrų?

Gungrave: Botų tai tikrai kad vyrų, didžioji dalis kareivių, prekeivių visokių, mokslininkų gera dalis irgi vyrai būdavo, nors būdavo ir moterų, tarnaitės rūmuose dažniausiai moterys būdavo, ir šiaip kur laukuose galėdavai matyt keliaujant, nu dar net nežinau, bibliotekoj toj didžiojoj būdavo panų elfių, jos ten prižiūrėdavo viską. Šiaip čia labiau gal nuo rasės priklausydavo, nes kažkaip vienose rasėse būdavo daugiau panų, kirose mažiau...

Tyrėjas: Tai kokiose tada pameni daugiausia, jei atsimeni?

Gungrave: Kad net nežinau, žinok, turbūt kad elfių daugiausia atsimenu, arba čia dėl to, kad labiausiai įsimeni ginklus, jų dažniausiai tokie labai šūstri būna, tai iškart gali matyt, kas kokį levelį pasiėjęs. Blemba čia sunkiai su tom rasėm, žinpk kartais net nesureaguoji, būčiu žinojęs kad tau reiks, tai būčiau atidžiau žiūrėjęs.

Tyrėjas: Tai nieko, aš ir pati nebuvo gi sugalvojus tokio dalyko dar, nei žaidimų pasirinkus tada. O dabar šiaip, apskritai ką lemia pats rasės pasirinkimas žaidime? Kas nuo to pasikeičia?

Gungrave: Nu tokiam Elder scrolls rasė reiškia viską, nes nuo rasės priklauso kuo tu nori būt, ką sugebėsi, ką galėsi naudot, ten magiją ar ginklus. Šiaip tai dar tokių kasdieninių dalykų daug, ten ar tau reikės pirkt kokius nors spelus, ar galėsi pats juos pasidaryt, paskui dar kiekviena rasė turi savo įpatingas galias, nu pavyzdžiui mano redguardas turėdavo Adrenaline rush, tai tipo jei supyksti ar įsiveli į kovą tai padidėja jėga.

Tyrėjas: O kodėl pasirinkai būtent tokią rasę, man atrodo sakei kad buvai nordas, ar ne?

Gungrave: Aš kai rinkausi būti redguardu, tai norėjau kad būtų daugiau fizinės jėgos, kad greitas stiprus tas mano veikėjas būtų, o magija man kaip ir neatrodė labai svarbi, į magius nesitaikau, man geimuose tas ir patinka kad gali pasikapot, o kad rinktis veikėją, kuris negali muštis, tai nėra prasmės. Paskui nuo to ar geras esi karys priklauso kad gali būti pakviestas į oficialią kariuomenę, tada jau gauni aukštas pareigas, gali dakopt net iki karaliaus asmens sargybinių, bet kai aš buvau redguardas, tai mūsų į kariuomenę tą oficialią nelabai priima, o aš tai kažkaip nelabai ir norėjau, tai prisijungiau prie tokio didelio alijanso. Mes bandėm nuversti imperialų karalių, tai ir buvau nemažai užkopęs, į generolus. Tai va tą rasę ir padaro, kad duoda tau tam tikras galimybes, kuo tu gali būt, be to dar nuo to priklauso, kaip tu bendrausi su kitais

žaidėjais, kas su tavim mandagiai šnekės, o su kuo nuolat reiks plaktis. Matai kai kurios rasės sutaria vienos su kitom geriau, o kitos pyksta su visom, kaip juodieji elfai, nors šiaip ir nordai ne ką geresni, ir dažnai pasipliekia su elfais ir imperialais ypač. Šiaip jei neužsitarnausi reikiamo levelio bendravimo įgūdžių, nu tų vadinamų comų, tai visos rasės su tavim elgsis kaip su valkata, tik kad kai kurios tik šiaip bus nemandagios, o kitos gali ir pult, jei ne taip prieisi. Tai va čia pagrindiniai tie blogiukai, nordai ir juosieji elfai nuo kurių gali gaut į kaulus, o baltieji elfai ir žmonės magai ramesni būna, dažniausiai. Turbūt kiekvienas pagal save rasę pasirenka, kas jiems pagal charakterį gal labiau pritinka gal...

Tyrėjas: O kai negali rinktis, kaip tada, nu kaip call of duty, kai turi būt amerikietis ir negali būt koks rusas?

Gungrave: ten žaidėjui kaip ir nieko nelemia, tiktai pavyzdžiui, kai būni jau tas amerikietis tai negali šaudyt šiaip į civilius, ten buvo tokia misija kai reikėjo laive ten šaudytis, tai reikėjo laukt belekiek laiko, kol leis kada šaudyt nes tipo, kad ne visi civiliai išbėgo. O šiaip ne-inau, man atrodo kad ten nelabai kas ir skirias, visi vienodai šaudos, tik kad sakau tie va arabai tai kažkokie visai papuvasai pavaizduoti, su senais ginklais ir mašinų neturi, o visi kiti tai kaip ir panašiai.

Tyrėjas: tai sakai kai esi herojus mažiau kas leidžiama? Ar neturėtų būt atvirkščiai?

Gungrave: šiaip tai jo, ir yra kartais, gauni šūstrų ginklų, gali matyt iš aukštai, bet šiaip tai daug ko padaryt neleidžia, nu tarkim buvo toks kažkaip varijantas, kad reikėjo būtinai nušaut tokį teroristą ten vieną, bet leido tipo rinktis kur šaut į koją ar į galvą, man atrodo, tai aš galvojau šausiu į koją, bet paskui žiūriu toliau neleidžia žaist, kol nenušaunu galutinai, tai koks čia, žiniai, pasirinkimas. O tiem teroristam kažkaip daugiau atrodo visko galima, jiems turbūt dėl to kad pofig, nereik herojiškai, visad gerai elgtis.

Tyrėjas: Šiaip tai aš tavęs kaip tik norėjau klaust, ar žaidžiant leidžiama daryti kokius nors svarbius, nu jau tokius reikšmingus sprendimus, ir jei jau galima tai kokius?

Gungrave: va kaip ir sakiau, kad Call of duty, tai net užnervinę buvo, kokio velnio parodo, kad tipo galima rinktis, ten nu nežinau, pavyzdžiui kaip ten su tuo teroristu, užmušt ar ne, nors realiai nieko ten nepasirinksi, jau nuspręsta kaip turi būt, tai galėtų bent ndėt tų pasirinkimų visai, o tai tik nervina ir tiek.

Tyrėjas: tai sakai nieko pasirinkt negalima? Pats nenusprendi ką daryt, nu tarkim pult ar ne?

Gungrave: tame ir esmė, kad ne, neleidžia, jei pasakyta kad pulk tą pastatą, tai ir turi pult, va tą ir turėjau omeny kad kai esi gerietis tai neleidžia tau rinktis, daug kas negalima.

Tyrėjas: O Elder scrolls tas pats?

Gungrave: nu ne, ten tai visai kitoks geimas, kai jau išeini į tą pasaulį tai ten darai ką nori. Ten praktiškai viskas nuo tavęs priklauso, gali eit kur nori, pirkt ką nori, šnekėt irgi su niekuo nedraudžiama, tik reik žinot su kuo geriau neverta prasidėt. Bet čia dėl savo paties saugumo, nors jei nori tai gali eit ir galabytis, niekas nedraudžia. Šiaip tai gal vienintelis toks apribojimas ten yra ką gali arba negali išmukt, nu tarkim kai aš redguardas, aš negaliu išmukt magijos, nors ir bandyčiau, bet man tiesiog neduoda nei skillu tų pirkt, nei ten kokių spellu. Kitiem yra kitokų tų ribojimų, man rods kažkurie negali šarvų nešiot, paskui kažkas ten, man rods nordai, negali artintis prie ugnies, nu žodžiu...

Tyrėjas: O kodėl tavo mąnymu kad ir redguardam negalima magijos mokytis?

Gungrave: Net neįsivaizduoju, ko gero taip sukurta rasė tiesiog, kai jie labiau pritaikyti muštis, stipresni, tai negalima dar kad ir magai būtų arba niekas neįveiktų. Šiaip tai aš dažniausiai pasirenku juodukus kaip žaidėjus, nes jie dažniausiai būna labai stiprūs, tokie gerai pasimušti galintys.

Tyrėjas: o ir kitur jie dažniausiai neturi kokių magiškų sugebėjimų, ar čia tik scrolluose?

Gungrave: nu pala...žinok kai dabar pasakei, tai ko gero daug kur taip, kai eina tai kiaurai galva per sieną, nu kaip kad Teft Auto, ten kur mašinas vogt reikia, tai atsimenu kad maniškis turėdavo daužt stiklą, nes spynų atrakinėt nemokėdavo, tai turbūt daug kur taip. Geras, kažkaip nesusimąstai žmogus apie tokius dalykus, kol kas nepaklausia. Dabar kai pagalvoju, tai visur juodukai tokie biški kaip stiprus bet nemoka nieko dorai, ta prasme ten su technika elgtis ar kaip čia su spellais. Nu nera ko norėt amerikiečiai kai kuria, tai ir parodo tuos juodukus tokius biški durnus, kad realiai taip ir yra...kažkada youtube mačiau tokį tipo klausinėja žmones Amerikoj tokų paprastų klausimų, ten kokie pinigai Anglijoj, kas Amerikos prezidentas. Tai paklausė vieno tokio juoduko kiek kampų turi trikampis, o tas sako keturis... žvengėm su draugeliu belekaip. Šiaip nėr ko stebėtis kad juos tokius ir rodo kai taip pamatai.

Tyrėjas: tai čia manai iš realybės jie pasiima tokius prikulus?

Gungrave: tai jo, ko gero, patys tai neišgalvos, juk reikia iš kažkur ištraukt.

Tyrėjas: Ko gero tikrai kad reikia kažkuo pasiremt, bet gal geriau būt jei leistų rinktis, tarkim nori tu mokytis tos magijos ar ne?

Gungrave: gal ir fainiau būtų, bet matai kad tie, kurie pasirenka tam tikrą rasę jau žino, ką jinai gali ir ko ne, tai tie kur nori magijos renkas baltuosius elfus arba dar kokius breatonus, o kas nori kapotis tai žino kad magijos negaus, čia tame ir esmė, to viso, kaip tu sakei laisvo pasirinkimo. Dėl to ir leidžia rinktis kuo nori būt, o paskui pagal tą ir elgies. Gali sutikęs koki ten priešininką arba kovot, arba tept slides, kaip nori taip darai, nu bet jei nori bent kažką pasiekt ten tai ir reikia kovot, kitaip nei levelis kils, nei ką gero gausi, taip ir liksi maušas.

Tyrėjas: Va aš kaip tik ir norėjau tavęs klaust, kas nulemia pagal ką žaidėjas yra vertinamas, kokie yra asmens vertinimo kriterijai?

Gungrave: Kriterijai, sakai...tokių kriterijų kaip ir nėra ko gero, kad ir taip matos, kas šūstresnis...

Tyrėjas: o pagal ką matos?

Gungrave: nu ten tarkim pagal šarvus, kieno mandresni, galingesni, tai tas daugiau yra praėjęs, aukštesnio levelio. Ir pagal tą dar aišku matos, kai pamatai kelintas levelis tai gali iškart pasakyti, kas kietesnis jau seniai žaidžia ir kas dar tik pradėjęs noobas. Tas pats dar ir su ginklais būna, tik kad kartais biški lievai, kad kuo didesnio levelio, tuo pats ginklas didesnis. Tada kartais biški durnai atrodo kai didesni vos ne už žmogeliuką būna. Bet čia tokius dažniausiai tik patys šūsterausi nešiojas, nu jau tie generolai visokie.

Tyrėjas: dar ir laipsniai yra?

Gungrave: šiaip tai jo, toj oficialioj kariuomenėj tai visada būna, dar alijancuose irgi, bet čia jau turi gerai būt pažaidės kad tave chebra išrinktų generolu, čia kaip pagarbos išraiška, kad jau žino visi kad gerai sugebi pavadovaut, daug pažįstamų turi. Tai aš buvau išrinktas į generolus vienam tokiam alijance, bet gerokai teko palaukt kol kada pasiūlė man juo būt. Matai čia ne vien garbės titulas, dar ir visokių pareigų ten yra <...>

<...>

Tyrėjas: O gal gali man apibūdinti, kaip atrodo skirtingų rasių žmonės kompiuteriniuose žaidimuose?

Gungrave: čia Oblivione?

Tyrėjas: nebūtinai, visur apskritai.

Gungrave: nu gerai, jeigu apie išore šnekant, tai jau sakiau kad mano juodukai visad tokie pasikačialinę būna, dideli, visi amerikiečiai tai šiaip, net nežinau ar jie atrodo kaip nors įpatingai, šiaip žmogeliai ir tiek, apsirengę kareiviškai. Tas tik pagrindinis teroristas vaikščiodavo su baltu kostiumu, tai man kažkaip primine Krikštatėvi ir tuos visus mafijos, žinai.

Tyrėjas: o koėl taip jį parodė, kaip manai?

Gungrave: turbūt kad kaip banditas atrodytų, nu nes akžkaip asocijuojas man. O šiaip tai nežinau net...<...>

Tyrėjas: o kaip ten, kur Oblivione?

Gungrave: nu va ten tai ryškiau matos viskas, kur kas kaip atrodo. Nu tarkim tie miškų elfai vaikšto visad su lankais, kailiais apsirengę, panos jų irgi tokios tamsios, su viskokiais tigrų kailiais ten, o baltieji elfai visai kitaip, tie kaip kokie kinai atrodo, su tokiais ilgais rūbais, niekad neturi šarvų nei nieko, bet šiaip tai gražiai atrodo, ginklai jų man patikdavo tokie nedideli kardai, bet gerai atrodo, čia turbūt iš po Kill Bill man jie pradėjo patikt <...> Juodieji elfai visad su gerais šarvais, tokie biški kraupūs daug kam būna, bet man patinka tokie kietai atrodantys. Galvojau gal tokį imt kai jau pradėjau žaidt, bet dabar džiaugiuos kad neėmiau, daug kam jie neatsparūs, tai šviesai tai ugniai, tai jau geriau mano juodukas, ir stiprus ir eina kiaurai visur kaip jautis <...> Žmonių kelios rūšys yra, vieni tokie labai pasipuošę būna dažnai, ypač panos jų, kaip iš kokio nežinau, septyniolikto amžiaus. O tie kur pagrindiniai, imperialai, tai tokie, žinai, neįpatingi, kaip kad tie amerikiečiai Call'e, paprastai apsirengę su uniformom beveik visa, tik panos su sukniom arba šarvais.

Tyrėjas: O kodėl kažin juos taip paprastai vaizduoja, visos kitos kaip ir turi kažkokius išskirtinius bruožus?

Gungrave: kad aš taip pagalvojau, gal ne tai, kad juos paprastai vaizduoja, o kad mes įpratę tokius panašius matyt kasdien, tai nebereaguojam, o kitus tai vaizduoja tokius egzotiškesnius, žinai, ten su visokiais kiniškais rūbais, arba kailiais, tai tiem kas realiai panašiai rengias arba gal kažkada rengės, tai tie atrodytų paprastesni. Man atrodo, kad čia tiesiog paremta pagal tas, nu kaip tu sakei, skirtingas kultūras, tai taip ir atrodo, mum labiausiai normalūs atrodo tie, kurie kaip mes. <...>