

Piotr Sterczewski

Young man, put your pride on the shelf. Odgrywanie płci, kamp i ironiczna męskość w serii gier tanecznych *Just Dance*

Abstract

***Young man, put your pride on the shelf.* Gender Performance, Camp and Ironic Masculinity in *Just Dance* Game Series**

The article concerns the relations between dance games, gender performance and discourses of masculinity. As Miller notes (2014), dance games allow to some extent to experiment with gender performance. In *Just Dance* game series, there is a specific tendency in design of male avatars – many of them use irony and camp aesthetics. I argue that despite common association of camp with undermining the dominant discourses, in dance games irony and camp aesthetics have a primary purpose of encouraging men to participate in dance activities while maintaining normative masculine identity.

Słowa kluczowe: męskość, gry taneczne, kamp, ironia, gender

Keywords: masculinity, dance games, camp, irony, gender

Wprowadzenie: interfejsy ruchowe na tle przemian w grach wideo

Jedną ze zmian w medium gier wideo w ostatnich latach jest upowszechnienie się interfejsów ruchowych, przede wszystkim tych współpracujących z konsolami. Debiut w 2006 roku udostępnionej na rynku przez Nintendo konsoli Wii – która w całości oparta jest na obsłudze za pomocą kontrolerów ruchowych – okazał się ogromnym sukcesem komercyjnym, mimo że sprzęt miał mniejsze możliwości graficzne niż jego bezpośredni konkurenci¹. Wkrótce także Microsoft i Sony opracowały własne akcesoria służące do kontrolowania gry za pomocą ruchu (odpowiednio: Kinect i PlayStation Move). Choć te urządzenia straciły już na marketingowym znaczeniu wraz z premierą najnowszych konsol (PlayStation 4 i Xbox One) w 2013 roku, gry zaprojektowane z myślą o kontrolerach ruchu ciągle są popularne. Wśród takich tytułów jedną z najważniejszych grup tworzą gry taneczne. Ten gatunek istniał już wcześniej dzięki wykorzystaniu innego rodzaju urządzeń, takich jak na przykład specjalna mata mierząca rytm i sekwencje kroków w grach z serii *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998–2014), jednak dopiero kontrolery ruchowe współpracujące z kamerą umożliwiły większą popularyzację gier tanecznych – zapewne również dlatego, że pozwalają na satysfakcjonującą rozgrywkę przy mniejszych umiejętnościach technicznych i wycuciu rytmu niż w przypadku *DDR*. Popularyzacja interfejsów ruchowych – które Jesper Juul nazywa interfejsami mimetycznymi – jest jednym z dwóch podstawowych komponentów większego zjawiska, które duński badacz nazywa *casual revolution* – kulturowym procesem wymyślania na nowo (*reinvention*) tego, czym może być gra wideo i kim może być gracz². Gry taneczne należą właśnie do takiego nowego typu gier: nie wymagają dużej inwestycji czasu, są relatywnie proste do opanowania, zakładają szersze i mniej sprofilowane grono odbiorców, a często również bardziej społeczną sytuację grania (w odróżnieniu od stereotypowej „samotniczej” rozgrywki w tzw. gry *hardcore’owe*). Jak twierdzi Juul, „gry o interfejsie mimetycznym przesuwają akcent z trójwymiarowej przestrzeni stworzonej przez grafikę gry na konkretną przestrzeń gracza”³. W poniższym artykule zajmę się pewnym aspektem konsekwencji tego przesunięcia – miejscem, w którym projekt interfejsu gry i sposób grania przecinają się z dyskursami dotyczącymi seksualności (w tym wypadku przede wszystkim męskości).

¹ J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge–London 2010, s. 14–16.

² *Ibidem*, s. 5–7.

³ *Ibidem*, s. 117.

Gry taneczne i odgrywanie płci

Kiri Miller przekonuje, że seria gier tanecznych *Dance Central* (Harmonix, 2010–2014), wydawana na konsole Xbox 360 i Xbox One, „zaprasza i przekonuje graczy do eksperymentowania z odgrywaniem płci”⁴. Czynność tańca zawsze znajduje się w siatce dyskursów cielesności – jak pisze Miller, „popularne gatunki taneczne transmitują i wspierają ustalone normy poruszania ciałem odpowiednie dla czyichś cech tożsamościowych, takich jak płeć, seksualność, rasa, wiek i klasa”⁵. Rozgrywka w *Dance Central* polega na powtarzaniu układów tanecznych przyporządkowanych do poszczególnych piosenek; nie są do nich natomiast przypisane konkretne awatary – można więc daną choreografię wykonywać, naśladowując ruchy wybranego przez siebie wcześniej (spośród kilku zróżnicowanych płciowo i rasowo postaci) awatara. Układ ruchów w danej piosence pozostaje jednak ten sam; jak pisze Miller, „gracze zwykle odnoszą się do poszczególnych ruchów jako «męskich» lub «kobiecych», które to przyporządkowania zakorzenione są w istniejących ideologiach płci”⁶. Autorka zwraca uwagę, że jeśli grę skłaniającą do tańca według ustalonej choreografii można ujmować jako „aparatusz dyscyplinujący, wspierający ustalone normy poprzez powtórzenie pod przykrywką zabawy”⁷, to istnieje też inny sposób potraktowania tematu, podsuwany zresztą przez samych twórców gier *Dance Central*. Jak stwierdził w wywiadzie z Miller Matt Boch, główny projektant serii, sam identyfikując się jako osoba *queer*:

[...] chcieliśmy, żeby ludzie grali w różnego rodzaju utwory, i myślę, że fascynujące jest wyłamywanie się z przybranych norm płciowych i próbowanie czegoś innego... Myślę, że podczas bawienia się płcią można sobie uświadomić fakt, że jest ona performensem⁸.

Boch w innym wywiadzie mówi jeszcze:

[...] wciągamy (*implicate*) tożsamość gracza w jego ciało na nowy, nieznanym sposobem, i myślę, że wiele zabawy w *Dance Central* bierze się właśnie z tego doświadczenia. [...] Smutno mi na myśl o tym, że jesteśmy najbardziej technologicznie zaawansowanym przemysłem rozrywkowym, a jednak wydaje się, że brakuje nam społecznej postępowości, która dorównywałaby naszemu postępowi technologicznemu. Chciałbym to odwrócić⁹.

⁴ K. Miller, *Gaming the system. Gender performance in Dance Central*, „New Media & Society” 2015, vol. 17(6), s. 940, <http://nms.sagepub.com/content/17/6/939.full.pdf+html> [dostęp: 29.01.2016]. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie przekłady z tekstów anglojęzycznych moje – T.S.

⁵ *Ibidem*, s. 942.

⁶ *Ibidem*.

⁷ *Ibidem*, s. 943.

⁸ Cyt. za: *ibidem*.

⁹ L. Alexander, *Harmonix on gender, self-expression in Dance Central*, http://www.gamasutra.com/view/news/39514/Harmonix_on_gender_selfexpression_in_Dance_Central.php [dostęp: 14.11.2015].

Projektant *Dance Central* zaznacza też, że twórcy gry świadomie nie nazwali w niej wprost poszczególnych choreografii „neutralnymi”, „męskimi” ani „żeńskimi”¹⁰, nie używają w niej także binarnych określeń płciowych i nie zdecydowali się na opracowanie dwóch osobnych układów do każdej piosenki¹¹. Chociaż poszczególne ruchy mogą być przez graczy odbierane jako męskie lub żeńskie, wybór spośród gotowych awatarów (mężczyzn lub kobiet o różnych typach urody) może łagodzić rozdźwięk pomiędzy własnym ciałem a ciałem awatara, którego ruchy się naśladuje. Trzeba jednak zastrzec, że relacja między graczem a awatarem w *Dance Central* jest niejednoznaczna; jak twierdzi Matt Boch, „oni [tancerze na ekranie – P.S.] są sobą, ty jesteś sobą [...] Nie jesteś reprezentowany przez tę osobę, tańczysz z nią”¹². Miller uważa jednak, że to wcale nie musi być dominujący typ odbioru:

[...] konwencje *designu* gier cyfrowych, multisensoryczny *feedback* w czasie rzeczywistym i ucieleśnione doświadczenie naśladowania tancerza na ekranie – to wszystko skłania graczy do traktowania postaci z *Dance Central* jako awatarów. Te pomieszane sygnały doprowadziły graczy do wyobrażania sobie tancerza na ekranie jako wyidealizowanego lustrzanego obrazu siebie, nauczyciela, gwiazdy tańczącej w teledysku, reprezentacji choreografa, a czasem po prostu innej osoby na parkiecie w klubie – potencjalnego rywala albo partnera¹³.

Powyższe ustalenia mają istotne znaczenie dla oceny wpływu projektu interfejsu *Dance Central* na doświadczenie gracza, a także dla wniosków dotyczących serii gier *Just Dance* (Ubisoft, 2009–2014), gdzie logika wykorzystania awatarów jest inna – do każdego utworu przypisana jest na stałe jedna postać (albo mała grupa postaci w przypadku duetów lub układów grupowych), zatem możliwości dopasowania płci awatara do płci gracza są mniejsze. Do omówienia konsekwencji tego faktu wrócę w dalszej części tekstu.

Podczas śledzenia wypowiedzi graczy w internecie oraz własnych obserwacji sytuacji grania daje się zauważyć, że bardziej skomplikowane stanowisko wobec gier tanecznych prezentują mężczyźni. Miller skupia się „przede wszystkim na tych graczach, którzy są niechętnymi uczestnikami odgrywania przekroczeń płci (*cross-gender performance*)”¹⁴; cytuje wypowiedzi męskich graczy *Dance Central*, w których wyrażają oni obawy przed wykonywaniem nadmiernie „kobiecych” ruchów podczas tańca albo wyrażają potrzebę zdystansowania się od nich (na przykład szukają możliwości uczynienia tych ruchów bardziej „męskimi” – „*butching up*”)¹⁵. Badaczka opisuje też sytuacje, w których mężczy gracze publikujący swoje nienormatywne płciowo występy

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ K. Miller, *op.cit.*, s. 947.

¹² Cyt. za: *ibidem*, s. 946.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ *Ibidem*, s. 945.

¹⁵ *Ibidem*, s. 949.

na YouTube spotykają się z pogardliwymi komentarzami (ale też są często bronieni przez innych graczy)¹⁶.

Taniec i dyskursy męskości

To problematyczny stosunek mężczyzn do gier tanecznych (wynikający zarówno ze zinternalizowanych przekonań, jak i z zewnętrznej kontroli) jest symptomem szerszego zjawiska: rozpowszechnionego kulturowego zakodowania tańca jako czynności kobiecej (a zatem niemęskiej). Jak twierdzi Mary Louise Adams, opisująca historię dyskursów towarzyszącą męskim tancerzom (przede wszystkim w kontekście baletu):

Zajęcia artystyczne i sportowe istnieją na przeciwnych końcach kontinuum męskości. Podczas gdy sport przeważnie potwierdza płęć i tożsamość seksualną chłopców i mężczyzn, sztuka podaje je w wątpliwość. [...] Męscy tancerze kwestionują oczekiwania wobec tego, jak mężczyźni powinni używać swoich ciał. Tancerze rozciągają się, prężą, używają ciała nie dla ciała samego, ani nie żeby zademonstrować jego możliwości i zdolność pokonywania ograniczeń, jak to zazwyczaj ma miejsce w sporcie, ale żeby wyrażać uczucia, w tym pożądanie. [...] Tancerze [...] są feminizowani przez męskie ideały, które priorytetyzują emocjonalne opamięnanie, racjonalną myśl i instrumentalne cielesności – ideały, które leżą u źródeł współczesnego sportu¹⁷.

Gry taneczne to gatunek, w którym sytuacja grania często ma charakter społeczny; to jeden z modelowych przykładów *party games*, gier imprezowych. Liczy się tu nie tylko przyjemność rozgrywki, lecz także performatywność całej sytuacji – z jednej strony tworzenie quasi-scenicznej persony przez gracza, a z drugiej przyjemność obserwacji graczy przez osoby niezaangażowane w rozgrywkę. Jak wynika z diagnoz Adams, właśnie ta sytuacja społecznego wyeksponowania może być dla mężczyzn szczególnie problematyczna:

Męski tancerz nie tylko publicznie okazuje uczucia, ale, co nawet bardziej niemęskie, wystawia swoje ciało na widok. [...] Jak wykazało całe pokolenie feministycznych krytyków sztuki i filmu, kultury zachodnie chętniej wystawiały na widok ciała kobiet niż mężczyzn. Co więcej, w przypadku kobiecych ciał bardziej prawdopodobne jest prezentowanie ich wprost jako obiektów spojrzenia (*gaze*), co utwierdza stereotypowe binarne opozycje heteroseksualności (aktywność/pasywność, męskość/kobiecość)¹⁸.

Autorka omawia dyskursywne różnice między sportem a tańcem także w przypadku sytuacji oglądania. Komentarz sportowy zwykle kieruje uwagę

¹⁶ *Ibidem*, s. 951.

¹⁷ M.L. Adams, 'Death to the Prancing Prince': *Effeminacy, Sport Discourses and the Salvation of Men's Dancing*, „Body & Society” 2005, vol. 11, s. 67.

¹⁸ *Ibidem*.

widza na statystyczne i techniczne aspekty wydajności sportowca lub grupy sportowców, na dalszy plan odsuwając potencjalnie homoerotyczną perspektywę¹⁹. Oglądanie występu tanecznego pozbawione jest jednak takiej silnej konwencyjnalnej ramy. Adams podkreśla niejednoznaczność tej sytuacji:

Co może znaczyć dla mężczyzny poddanie się spojrzeniu innych mężczyzn? Co może znaczyć dla męskich widzów oglądanie występujących mężczyzn, szczególnie w wypadku, kiedy wykonują oni czynność powszechnie uznawaną za zniewieścią lub „gejowską” (po części ze względu na aspekt performansu)? Potencjał homoerotyzmu w relacji między męskim widzem a męskim tancerzem z pewnością odgrywa jakąś rolę w niechęci wielu heteroseksualnych mężczyzn do przychodzenia na występy taneczne oraz w niechęci mężczyzn i chłopców do samego aktywnego tańca²⁰.

Adams opisuje dyskursywne strategie przywrócenia tańca męskości, pojawiające się w pismach praktyków, teoretyków i edukatorów – dominującą tendencją jest tutaj podkreślanie atletycznej, wyczynowej i technicznej strony tańca, porównywanie go do sportu (albo wręcz uznawanie za jedną z dyscyplin sportowych), a także podkreślanie odrębności męskich i kobiecych stylów tanecznych²¹.

Te działania dają się opisać jako przejaw tak zwanej męskości hegemonicznej, czyli wzorca praktyk, które pozwalają trwać męskiej dominacji nad kobietami²². Męskość hegemoniczna jest pewnego rodzaju wzorcem, który w danych warunkach geograficznych i historycznych wyznacza najbardziej pożądaną męski sposób bycia „w relacji do różnych podrzędnych typów męskości, a także w relacji do kobiet”²³. Jak piszą Connell i Messerschmidt, „płeć kulturowa (*gender*) jest zawsze relacyjna, a wzorce męskości są społecznie definiowane w kontraście do jakiegoś wzorca [...] kobiecości”²⁴. Presja na dystansowanie się wobec kobiecości sprawia, że wykonywana przez przywiązanego do kulturowych norm mężczyznę czynność tańca wymaga dokonania dodatkowej dyskursywnej operacji – umieszczenia jej w odpowiednim kontekście. Dwoma możliwymi taktykami, które wymieniłem wcześniej, są podkreślanie atletyczności tańca oraz utwierdzanie płciowej dychotomii przez różnicowanie stylu męskiego i kobiecego. Trzecią możliwą taktyką jest zdyktansowanie się wobec tańca przez ironię – i ta metoda będzie szczególnie ważna przy analizie gier tanecznych, a zwłaszcza serii *Just Dance*.

¹⁹ *Ibidem*, s. 69.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ *Ibidem*, s. 69–83.

²² R.W. Connell, J.W. Messerschmidt, *Hegemonic Masculinity. Rethinking the Concept*, „Gender & Society” 2005, vol. 19, no. 6.

²³ R.W. Connell, *Gender and Power. Society, the Person, and Sexual Politics*. Cyt. za: H. Bradley, *Płeć*, przeł. E. Chomicka, Warszawa 2008, s. 64.

²⁴ R.W. Connell, J.W. Messerschmidt, *op.cit.*, s. 848.

Funkcje ironii i kampu w *Just Dance*

Miller wspomina krótko, że „*Dance Central* zostawia graczom miejsce na utwierdzenie ustalonych norm genderowych i seksualnych poprzez ironiczne zaangażowanie w odchylenie od normy: «strategię niequeerowego przywłaszczenia queerowej praktyki»²⁵; nie rozwija jednak w większym zakresie roli ironii w *designie* gry tanecznej i praktykach odbioru. Zamierzam wykazać, że w serii *Just Dance* ten ironiczny typ odbioru jest wyraźnie wspierany przez określone rozwiązania projektanckie, szczególnie związane z męskimi awatarami.

Jak wspominałem wcześniej, istnieje różnica między interfejsami gier z serii *Dance Central* i *Just Dance*, związana z logiką funkcjonowania awatarów. W *Dance Central* choreografie do poszczególnych utworów są ustalone, ale można je wykonywać za pomocą różnych postaci (dwu płci do wyboru). W *Just Dance* natomiast do każdego utworu przypisany jest konkretny awatar (lub awatary – w przypadku duetów i układów grupowych). Ta z pozoru niewielka różnica powoduje inny sposób pozycjonowania gracza i ustawienia relacji gracz–awatar, a także funkcjonowania dyskursów płci. Jeśli gracz chce zatańczyć dany układ, musi jednocześnie niejako zgodzić się na naśladowanie ruchów awatara określonej płci. Ponadto odmienna niż w *Dance Central* jest graficzna stylistyka awatarów oraz lokacji, w których się poruszają. W *Dance Central* postaci są przedstawione w technice 3D, ale jednocześnie w dość kreskówkowym stylu. W *Just Dance* z kolei awatary są dwuwymiarowe, z ledwo zarysowanymi lub niewidocznymi szczegółami twarzy, za to dość realistyczne pod względem kształtów i animacji (oraz reprezentujące nieco większą różnorodność typów budowy ciała). Postaci są tu bardziej niedookreślone niż w *Dance Central* i nie mają imion; można postawić tezę, że wspierają przez to bardziej „lustrzaną” relację gracza i awatara.

Wyraźną tendencją w projektach awatarów i choreografii w *Just Dance* jest ich rys parodystyczny oraz ironiczny, a także odwołania do estetyki kampu. Nie jest to cecha uniwersalnie występująca we wszystkich układach – wiele z nich zrealizowano „na poważnie”, w stylu naśladowującym współczesne teledyski z głównego nurtu muzyki popularnej. Rys kempowy jest jednak zauważalny, szczególnie w choreografiach, w których występują męskie awatary. Stawiam tezę, że taki rozpowszechniony sposób przedstawienia męskich układów tanecznych ma na celu ułatwienie mężczyznom zaangażowania się w taniec właśnie przez figurę ironicznego dystansowania się od niego. W dalszej części tekstu omówię konkretne przykłady takiego *designu* awatarów i choreografii z gier *Just Dance 4* (Ubisoft, 2012) i *Just Dance 2014* (Ubisoft, 2013) oraz pokażę to zjawisko w kontekście ironii jako ważnego tożsamościowego komponentu męskości.

Estetyka kempowa – świadomie przerysowana, parodystyczna, steatralizowana i radykalizująca reprezentacyjne stereotypy – pojawia się w „mę-

²⁵ K. Miller, *op.cit.*, s. 12.

skich” układach tanecznych w serii *Just Dance* nie tylko wyraźnie częściej niż w układach „kobięcych”, ale również występuje w utworach, które nie były oryginalnie wykonywane w ewidentnie kempowy sposób ani nie mają ironicznym lub parodystycznym teledysków.

W *Just Dance 4* dzieje się tak na przykład w utworze *Livin' la Vida Loca* Ricky'ego Martina, gdzie awatar jest jaskrawo ubranym mężczyzną stylizowanym na Zorro, energicznie tańczącym na wozie w przerysowanej westernowej scenerii; choreografia obejmuje między innymi symulowanie szermierki, jazdy na koniu, strzelania z rewolweru i ruchów matadora. Co ciekawe, teledysk do *Livin' la Vida Loca* z 1999 roku nie jest wcale ironiczny; opowiada standardową, heteronormatywną historię romansu z kobietą, eksponując przystojnego wokalistę i atrakcyjne tancerki (klip został zrealizowany jeszcze przed homoseksualnym *coming outem* Ricky'ego Martina). Podobnie dzieje się w przypadku układu do *The Final Countdown* zespołu Europe, który w *Just Dance* przedstawiony jest w formie występu i walki dwóch *luchadorów* ubranych w fantazyjne stroje. Utwory, których kempowy potencjał został już w kulturze popularnej rozpoznany, w *Just Dance* zwykle podążają za tą logiką – tak dzieje się m.in. w wypadku *YMCA* zespołu Village People albo *You're the First, the Last, My Everything* Barry'ego White'a (tutaj układ w grze otwarcie nawiązuje do humorystycznego wykorzystania tej piosenki w serialu *Ally McBeal*); w *I Will Survive* Glorii Gaynor awatar jest zombie (co stanowi oczywiście żart z tytułu i słów piosenki). Ta tendencja ma punkt kulminacyjny w układzie do hitu *Never Gonna Give You Up* Ricka Astleya z 1987 roku (współcześnie uznawanego za synonim kiczowatego popu lat osiemdziesiątych²⁶ i funkcjonującego jako element internetowego żartu zwanego *rickrolling*) – awatar jest tu mężczyzną w kostiumie superbohatera w krzykliwych kolorach, z peleryną i stereotypowymi majtkami założonymi na zewnątrz ubrania; bohater jest tak zajęty tańcem, że nie zauważa potwora niszczącego miasto w tle.

Inne interesujące zjawisko zachodzi w duetach damsko-męskich – w kilku przypadkach awatar żeński to postać o raczej standardowym wyglądzie, ale już tańczący z nią partner jest przedstawiony jako przerysowana postać nie-ludzka. Tak się dzieje w *Rock Lobster* zespołu The B-52's, gdzie jest to ubrany w męski strój homar; w *C'mon i Timber* z repertuaru Ke\$hy partnerem tancerki jest panda; w *Just a Gigolo* Luisa Primy kobiecie w czerwonej sukni towarzyszy hipopotam w smokingu; *Nitro Bot* Sentai Express to duet ludzkiej tancerki i robota stylizowanego na Optimusa Prime'a z uniwersum *Transformers*. Interpretuję takie ukształtowanie tych postaci jako kolejny sygnał ironii kierowany do męskich graczy; warto zauważyć, że w *Just Dance 4*

²⁶ Kempowe wykorzystanie odległych w czasie utworów i postaci, które początkowo były tworzone i przedstawione zupełnie „na poważnie”, Michael T. Schuyler nazywa „kempem retrospektywnym” (M.T. Schuyler, *Camp for Camp's Sake: Absolutely Fabulous, Self-Consciousness, and the Mae West Debate*, „Journal of Film and Video” 2004, vol. 56, no. 4, s. 4).

i *Just Dance 2014* brakuje żeńskich awatarów, które byłyby tak jednoznacznie kampowe (poza układami grupowymi, w których zwykle wszystkie postaci są silnie teatralizowane). Nie ma tu też choreografii, w których to mężczyzna tańczyłby z nie-ludzką partnerką.

Oczywiście, w grach *Just Dance* jest też wiele układów tanecznych z męskimi awatarami, które nie odwołują się do estetyki kampu; te choreografie dają się opisać w kategoriach „męskiego” tańca analizowanego przez Adams, z większym akcentem na prezentowanie ciała silnego, sprawnego i opanowanego. Tak dzieje się też w wielu duetach damsko-męskich, gdzie zgodnie z konwencjonalną heteronormatywną logiką to męski awatar jest tym prowadzącym, aktywniejszym i w domyśle silniejszym (najwyraźniej to widać we wzorowanym na filmie *Dirty Dancing* układzie (*I've Had*) *The Time of My Life* Billa Medleya i Jennifer Warnes). Z kolei najbardziej modelowym przejawem męskości hegemonicznej w *Just Dance 2014* jest utwór *Blurred Lines* Robina Thicke, nie bez podstaw nazywany przez krytyków apologią gwałtu²⁷; w tle za dwoma męskimi awatarami pojawiają się wizerunki różnych tancerek z gier *Just Dance* (co można odczytać jako nawiązanie do wielości podporządkowanych kobiet w teledysku), a w choreografii znajduje się ruch przypominający wymierzanie klapsów lub uderzeń biczem.

Kamp i ironia jako kwestionowanie lub podtrzymywanie tożsamości

Jak pisze Susan Sontag:

[...] kamp widzi wszystko w cudzysłowie. Nie lampa, ale „lampa”, nie kobieta, lecz „kobieta”. Dostrzegać kamp w przedmiotach i ludziach to pojmować Bycie-jako-granie-Roli. W ten sposób metaforę życia jako teatru przenosi się w sferę wrażliwości²⁸.

W tym ujęciu (podzielanym i rozwijanym później przez wielu komentatorów Sontag) kampowość ma potencjał uświadamiania konwencji oraz częściowego ich kwestionowania, podważania i odwracania ustalonych hierarchii. Jak pisze Jack Babuscio:

[...] kamp, poprzez skoncentrowanie się na wyglądzie zewnętrznym, sugeruje, że role, a w szczególności role płciowe, są sztuczne – są kwestią stylu²⁹.

²⁷ D. Lynskey, *The most controversial song of the decade*, <http://www.theguardian.com/music/2013/nov/13/blurred-lines-most-controversial-song-decade> [dostęp: 29.01.2016].

²⁸ S. Sontag, *Notatki o kampie*, „Literatura na Świecie” 1979, nr 9, s. 312.

²⁹ J. Babuscio, *The Cinema of Camp (AKA Camp and the Gay Sensibility)* [w:] *Gays and Film*, red. R. Dyer, London 1977, s. 123.

Uważam jednak, że błędem byłoby uznanie, że kampowość męskich choreografii w grach tanecznych ma wyłącznie charakter emancypacyjny, wyzwalający od norm. Sytuacja wydaje się tu bardziej skomplikowana: kampf w grach tanecznych służy również – a może przede wszystkim? – potwierdzeniu standardowych męskich tożsamości przez możliwość łatwego zdystansowania się od potencjalnie przyjemnej, ale dyskursywnie sfeminizowanej czynności tańca. W tym sensie kampfowe choreografie jednocześnie pomagają rozluźnić silne męskie tożsamości, a także pod względem ideologicznym współdziałają z duetami damsko-męskimi utwierdzającymi heteronormatywną płciową dychotomię. Ten fenomen może być dodatkowo oświetlony przez porównanie z rolą ironii w czasopiśmie dla mężczyzn.

Jak pisze David Gauntlett:

[...] humor „poradnikowych” (*lifestyle*) artykułów oznacza, że mogą być czytane „dla beki”, uważam jednak, że mężczyźni są jednocześnie skrycie zaciekawieni informacjami o związkach i seksie, a także o tym, co jest uznawane za dobrą lub złą praktykę w tych sferach [...]. Ironia zapewnia zatem „warstwę ochronną” między poradnikową informacją a czytelnikami, dzięki której mężczyźni nie muszą się czuć traktowani z góry.[...] W przeszłości mężczyźni nie potrzebowali *lifestyle* 'owych czasopism, bo oczywiste było, kim mężczyzna jest i co powinien robić. Dopiero we współczesnym klimacie, w którym jesteśmy świadomi wielości dostępnych wyborów, feministycznej krytyki tradycyjnej męskości i zmienności genderowych ról, mężczyźni zaczęli potrzebować magazynów informujących o tym, jak być dzisiaj mężczyzną. [...] humor i ironia występujące w tych publikacjach nie ukrywają wyraźnego tonu *macho*, ale też starają się przykryć nerwowość chłopców, którzy być może chcieliby, żeby życie było dla nich prostsze, ale i tak starają się jak mogą stawić czoła współczesnej rzeczywistości³⁰.

Podobną diagnozę formułuje Bethan Benwell:

[...] ironia, jako strategiczne wyparcie się mniej akceptowalnych opinii wyrażanych przez magazyny [dla mężczyzn – P.S.], odgrywa ogromną rolę w tym dyskursie męskiej społeczności. Jako oparta na podzielanych przekonaniach, służy potwierdzeniu wartości normatywnych [...]; jednak dzięki swojej sprytniej zdolności do wypierania się przynależności do konkretnych stanowisk politycznych lub krytycznych czyni tożsamość bardziej niejednoznaczna i wspiera wycofanie z formowania stabilnych znaczeń na poziomie dyskursu. Ironia jest zatem kluczowym czynnikiem w konstrukcji ulotnej magazynowej męskości³¹.

Widzę wyraźne podobieństwo między ironicznym stylem tekstów w magazynach dla mężczyzn a kampfowym sposobem zaprojektowania układów choreograficznych z męskimi awatarami; oba te zjawiska z jednej strony

³⁰ D. Gauntlett, *Media, Gender and Identity. An Introduction*, New York 2008, s. 177, 179, 189.

³¹ B. Benwell, *Ironic Discourse: Evasive Masculinity in Men's Lifestyle Magazines*, „Men and Masculinities”, 2004, vol. 7, s. 7.

rozszerzając dotychczasowe konwencje i ułatwiają mężczyznom nowe doświadczenia, mimo presji społecznej lub zinternalizowanych stereotypów, a z drugiej – silnie odwołują się do istniejących standaryzujących dyskursów. Jak wykazywałem w powyższym artykule, gry taneczne jako implementacje interfejsów ruchowych i preteksty do nowych praktyk grania domagają się nowych diagnoz dotyczących pozycji gracza w interaktywnym systemie. Argumentowałem, że gry taneczne w istotny sposób angażują w rozgrywkę istniejące dyskursy cielesności i płciowości, a poszczególne aspekty *designu* tych gier – takie jak zakres wyboru awatarów i sposób ich przedstawienia – silnie ustawiają doświadczenie gracza i mogą wspierać lub kwestionować dominujące ideologie. Przedstawione tu wstępne diagnozy mogą zostać poszerzone dzięki dalszym badaniom – dla bardziej szczegółowych wniosków przydatne byłoby zbadanie większej liczby gier tanecznych oraz analiza wypowiedzi graczy na temat ich doświadczenia.

Bibliografia

- Adams M.L., 'Death to the Prancing Prince': *Effeminacy, Sport Discourses and the Salvation of Men's Dancing*, „Body & Society” 2005, vol. 11, s. 63–86.
- Alexander L., *Harmonix on gender, self-expression in Dance Central*, http://www.gamasutra.com/view/news/39514/Harmonix_on_gender_selfexpression_in_Dance_Central.php [dostęp: 14.11.2015].
- Babuscio J., *The Cinema of Camp (AKA Camp and the Gay Sensibility)* [w:] *Gays And Film*, red. R. Dyer, London 1977, s. 117–136.
- Benwell B., *Ironic Discourse: Evasive Masculinity in Men's Lifestyle Magazines*, „Men and Masculinities” 2004, vol. 7, s. 3–21.
- Bradley H., *Płeć*, przeł. E. Chomicka, Warszawa 2008.
- Connell R.W., Messerschmidt J.W., *Hegemonic Masculinity. Rethinking the Concept*, „Gender & Society” 2005, vol. 19, no. 6, s. 829–859.
- Gauntlett D., *Media, Gender and Identity. An Introduction*, New York 2008.
- Juul J., *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge–London 2010.
- Lynskey D., *The most controversial song of the decade*, <http://www.theguardian.com/music/2013/nov/13/blurred-lines-most-controversial-song-decade> [dostęp: 29.01.2016].
- Miller K., *Gaming the system. Gender performance in Dance Central*, „New Media & Society” 2015, vol. 17(6), s. 939–957, <http://nms.sagepub.com/content/17/6/939.full.pdf+html> [dostęp: 29.01.2016].
- Schuyler M.T., *Camp for Camp's Sake: Absolutely Fabulous, Self-Consciousness, and the Mae West Debate*, „Journal of Film and Video” 2004, vol. 56, no. 4, s. 3–20.
- Sontag, S. *Notatki o kampie*, „Literatura na Świecie” 1979, nr 9, s. 306–323.

Ludografia

Harmonix, *Dance Central* [Xbox 360, Xbox One], MTV Games, 2010–2014.

Konami, *Dance Dance Revolution* [wiele platform], Konami, 1998–2014.

Ubisoft, *Just Dance 4* [wiele platform], Ubisoft, 2012 [dostęp: 29.01.2016].

Ubisoft, *Just Dance 2014* [wiele platform], Ubisoft, 2013 [dostęp: 29.01.2016].