

CỨU CHUỘC QUÁ I VẬT:

LỜI KỂ CỦA SUBREDDIT GOD OF WAR VỀ SỰ TÁI SINH CỦA HEGEMONIC

NAM TÍ NH

qua

Mario Sanders



Một luận án

nộp một phần để hoàn thành

của các yêu cầu về mức độ

Thạc sĩ Nghệ thuật Truyền thông

Đại học Boise State

Tháng 8 năm 2020

© 2020

Mario Sanders

MỌI QUYỀN ĐƯỢC BẢO LƯU

TRƯỜNG CAO ĐẲNG ĐẠI HỌC BANG BOISE

ỦY BAN QUỐC PHÒNG VÀ PHÊ DUYỆT ĐỌC CUỐI CÙNG

của luận án được nộp bởi

Mario Sanders

Tiêu đề luận án: Cứu chuộc quái vật: Câu chuyện về sự tái sinh của Subreddit God of War dành cho nam tính bá quyền

Ngày thi vấn đáp cuối kỳ:

08 tháng 6 năm 2020

Những cá nhân sau đây đã đọc và thảo luận về luận án do sinh viên Mario Sanders nộp, và họ đã đánh giá bài thuyết trình và phản hồi của sinh viên này đối với các câu hỏi trong kỳ thi vấn đáp cuối cùng. Họ thấy rằng sinh viên đã vượt qua kỳ thi vấn đáp cuối cùng.

Tiến sĩ Manda V. Hicks

Chủ tịch, Ủy ban giám sát

Christina L. Ivey, Tiến sĩ

Thành viên, Ủy ban giám sát

Tiến sĩ Rulon Wood

Thành viên, Ủy ban giám sát

Sự chấp thuận đọc cuối cùng của luận án đã được Manda V. Hicks, Tiến sĩ, Chủ tịch Ủy ban giám sát chấp thuận. Luận án đã được chấp thuận bởi Cao đẳng sau đại học.

LỜI CẢM ƠN

Đầu tiên, tôi muốn cảm ơn cố vấn của tôi, Tiến sĩ Manda Hicks, và các thành viên ủy ban,

Tiến sĩ Christina Ivey và Tiến sĩ Rulon Wood đã dành thời gian, công sức và sự động viên

họ đã cung cấp trong suốt quá trình viết luận án; sự hướng dẫn của bạn trong suốt quá trình

những cuộc trò chuyện chúng tôi đã có được đánh giá rất cao. Ngoài ra, tôi muốn cảm ơn những người khác

các giáo sư có ảnh hưởng đã giúp định hình luận án này thành hình thức cuối cùng, đặc biệt là Tiến sĩ Amy

Arellano, Tiến sĩ John McClellan, Tiến sĩ Kelly Rossetto và Tiến sĩ Matthew Isbell.

Tôi cũng muốn cảm ơn những người bạn đồng môn tuyệt vời mà tôi đã gặp qua chương trình này

chương trình. Thời gian chúng ta đã dành cho nhau và tình bạn tôi đã phát triển với bạn

là một trong những khía cạnh bổ ích nhất của việc học sau đại học.

Cuối cùng, tôi muốn cảm ơn mẹ, bố và cha dượng của tôi đã động viên và

tin tưởng vào tôi ngay cả khi tôi làm cho nó khó khăn để làm như vậy. Cuộc hành trình đến thời điểm này không phải là

dễ dàng, chủ yếu là do hành động của chính tôi trong quá khứ. Tôi có thể tự tin nói rằng tôi sẽ không ở trong

vị trí này nếu không có sự hỗ trợ liên tục của bạn. Công việc này dành riêng cho bạn.

TÓM TẮT

Trong một bộ phim tài liệu năm 2019 về quá trình phát triển trò chơi điện tử God of War (2018) đối với Playstation 4, Cory Barlog, giám đốc sáng tạo của trò chơi, đã công khai thảo luận về mong muốn trao cho nhân vật chính độc hại, siêu nam tính, Kratos, một “cơ hội thứ hai” sau gần một thập kỷ kể từ phần trước của loạt phim. Khi trao cho Kratos phần thứ hai cơ hội, Barlog quyết định biến anh thành một người cha, tuyên bố rằng việc trở thành một người cha sẽ thay đổi quan điểm của một người về mọi thứ. Các học giả về trò chơi điện tử đã lập luận rằng trò chơi là một yếu tố đáng chú ý của danh tính và tương tác của người chơi do họ quảng bá sản xuất các câu chuyện của người chơi. Nghiên cứu sau đây là một dân tộc học ảo của Cộng đồng subreddit God of War nơi tôi tìm hiểu cách God of War (2018) ludonarrative, sự giao thoa giữa các yếu tố kể chuyện và lối chơi của trò chơi, phục vụ như một nguồn lực tạo ý nghĩa cho người chơi để bảo vệ nam tính bá quyền. Thông qua một phân tích văn bản của các chủ đề subreddit God of War, tôi xác định và thảo luận về những hàm ý về việc xây dựng ba câu chuyện của cộng đồng (“Phê phán quá khứ của ông ấy;” “Khẳng định Cuộc đấu tranh của anh ấy;” và “Công nhận sự ôm ấp của anh ấy”) ủng hộ và bảo vệ Kratos “cơ hội thứ hai” từ sự chỉ trích của nữ quyền.

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN iv

TÓM TẮT.....v

CHƯƠNG MỘT: GIỚI THIỆU.....1

CHƯƠNG HAI: TỔNG QUAN VĂN HỌC.....7

 Cộng đồng trò chơi điện tử.....7

 Nhận dạng và tương tác.....8

 Nam tính.....11

 Ludology và Narratology.....13

 Ludology.....14

 Tự sự15

 Tính chất kể chuyện của trò chơi16

CHƯƠNG BA: PHƯƠNG PHÁP23

 Chủ nghĩa diễn giải.....23

 Dân tộc học.....24

 Văn hóa.....27

 Dân tộc học ảo.....30

 Subreddit God of War33

 Thu thập và phân tích dữ liệu.....35

CHƯƠNG BỐN: KẾT QUẢ.....38

Sự cứu chuộc của Kratos.....	38
Chê bai quá khứ của mình: Sự phản chiếu của một con quái vật.....	40
“Kratos mới sẽ chẳng có ý nghĩa gì nếu không có Kratos phiên phức đáng ghét”	40
Một sự nam tính “mềm mại” đòi hỏi sự “chăm chỉ” làm việc	42
Khẳng định cuộc đấu tranh của mình: Một cuộc nổi loạn chống lại lời tiên tri	44
Con đường đến Helheim được trải bằng những ý định tốt đẹp.....	45
Sức mạnh phản công và Herculean (hay đúng hơn là Kratos-ean) Nỗ lực.....	47
Công nhận sự ôm ấp của Ngài: Quá trình làm cha	49
Quá khứ chôn vùi	49
Quá khứ được khai quật	50
CHƯƠNG NĂM: THẢO LUẬN.....	56
Cái giá của đặc quyền	56
“Cơ hội thứ hai” của người cha	59
Tương lai đầy hy vọng.....	62
CHƯƠNG SÁ U: KẾT LUẬN.....	66
TÀI LIỆU THAM KHẢO	70
PHỤ LỤC.....	81

CHƯƠNG MỘT: GIỚI THIỆU

Trở nên tốt hơn chính mình trong quá khứ hoặc trở nên tốt hơn những người đến sau trước khi bạn không phải là mục tiêu bất thường. Trong một cuộc phỏng vấn năm 2018 với trang web tin tức trò chơi Polygon, Cory Barlog, giám đốc sáng tạo của God of War (2018), đã được yêu cầu thảo luận sự tiến hóa của Kratos, nhân vật chính độc hại, siêu nam tính của loạt phim, kể từ lần cuối cùng của anh ấy xuất hiện vào năm 2010; cụ thể, người phỏng vấn hỏi Barlog về các cuộc trò chuyện nhóm phát triển đã có trong quá trình viết về nam tính độc hại và cách nó được truyền đạt cho các bé trai (Plante, 2018). Barlog nói về kinh nghiệm của riêng mình với tư cách là một cha của một người con trai đóng vai trò quan trọng trong quá trình phát triển trò chơi: "Bài học này mà tôi hy vọng để truyền đạt lại cho con trai tôi: rằng các khái niệm về sức mạnh và sự yếu đuối về mặt cảm xúc, không phải là hai khái niệm đối đầu hoặc đối lập nhau hoàn toàn." Ông tiếp tục xác định Kratos là một ví dụ đặc biệt để chứng minh mối quan hệ nam tính giữa hai điều này các khái niệm thảo luận về quá trình nuôi dạy Spartan của mình. Khi còn là một cậu bé Spartan, Kratos đã bước vào agōgē, chương trình giáo dục bắt buộc nghiêm ngặt của Sparta tập trung vào việc rèn luyện thể hệ trẻ những cậu bé thành những chiến binh đáng sợ (Kennell, 1995). Barlog nói rằng, "Người Sparta đã biến thành máy móc, công cụ chiến tranh, và để có được điều đó là cách bạn được đưa vào những năm hình thành, nó chắc chắn sẽ biến bạn thành những gì Kratos đã trở thành" (Plante, 2018). Trong thảo luận về những thay đổi kể từ phần Hy Lạp, các trò chơi trong loạt game trước God of War (2018), nhiều người hâm mộ trên subreddit God of War rất vui mừng khi thấy sự phát triển của Kratos như một nhân vật.

Cốt truyện gốc của Hy Lạp dành cho loạt phim God of War thiết lập Kratos là một phản anh hùng bi thảm. Phản anh hùng là “nhân vật chính.[người hành động] theo hướng đạo đức mơ hồ, và nhiều lần theo những cách không thể biện minh được, ngay cả khi để đạt được những mục tiêu cao cả” (Shafer & Raney, 2012, tr. 1029).

Kratos thể hiện vai trò của một phản anh hùng vì nhiều hành động đáng ngờ và thiếu lòng trắc ẩn đối với những người mà anh ta làm hại trong suốt bộ truyện. Trong ba tựa đề chính của God của vòng cung Hy Lạp của War, Kratos hiếm khi hành động vô tư hoặc thể hiện bất kỳ sự hối hận nào về hành động dẫn dắt người chơi God of War đi đến sự hiểu biết rõ ràng về Kratos như hung hăng, bạo lực và ích kỷ. Những đặc điểm này và những đặc điểm khác được xác định bởi Barlog và những nhân viên khác của Santa Monica Studios trong Raising Kratos, một phim tài liệu về quá trình phát triển của God of War (2018) (Akiaten, 2019). Barlog's việc công nhận Kratos được mô tả là "một gã điên đầy giận dữ" đóng vai trò chính ảnh hưởng đến cốt truyện của phần mới. Ông tuyên bố rằng ông không muốn "chỉ làm một trò chơi God of War khác" nhưng thay vào đó lại quan tâm đến việc câu chuyện sẽ diễn ra như thế nào nếu Kratos đã có được "cơ hội thứ hai", ám chỉ việc trở thành một người cha đã thay đổi anh như thế nào quan điểm về mọi thứ.

Trò chơi điện tử¹ là phương tiện giải trí thiết yếu của thế kỷ 21.

Nghiên cứu cho thấy 72% nam giới và 49% phụ nữ trong độ tuổi từ 18 đến 29 chơi trò chơi điện tử “thỉnh thoảng” hoặc “thường xuyên” (Perrin, 2018). Từ những game thủ “cứng cựa” đắm mình hoàn toàn vào thế giới trò chơi yêu thích của họ và tham gia vào các cuộc thảo luận của người hâm mộ trực tuyến cho những người “bình thường” chơi một vài vòng Candy Crush Saga (King, 2012) để giết

1 Trong số các học giả về trò chơi, có một số cuộc thảo luận về thuật ngữ thích hợp để sử dụng để định nghĩa phương tiện. Ruggill, McAllister và Menchaca (2004) lập luận cho việc sử dụng "trò chơi máy tính" thay vì trò chơi điện tử vì chính tính toán của trò chơi tạo điều kiện cho tính tương tác nhiều hơn là các yếu tố trực quan của nó. Mặc dù tôi không phản đối, nhưng tôi sử dụng "trò chơi điện tử" trong toàn bộ bài báo này vì mục đích giúp người đọc quen thuộc với thuật ngữ này.

Theo thời gian, danh tính của game thủ bao gồm một cộng đồng người chơi trò chơi điện tử đa dạng.

Không chỉ đơn thuần được sử dụng để chơi trò chơi điện tử, nhiều chức năng của máy chơi game tại nhà giống như Playstation của Sony, XBOX của Microsoft và Nintendo Switch đã tạo ra chúng máy giải trí “làm mọi thứ”. Chúng có thể được sử dụng để phát trực tuyến phim và chương trình truyền hình thông qua các dịch vụ như Netflix hoặc Hulu, nghe nhạc yêu thích của một người thông qua Spotify và kết nối với người khác bằng cách chia sẻ thành tích trong trò chơi của họ trên phương tiện truyền thông xã hội. Trong khi một số người vẫn nghĩ trò chơi điện tử là tầm thường, sự phổ biến của chúng đã có ý nghĩa kinh tế và xã hội đáng chú ý.

Một tuyên bố phổ biến đã được sử dụng để biện minh cho việc nghiên cứu trò chơi điện tử là ý nghĩa kinh tế của chúng (Williams, 2006). Theo dữ liệu được công bố bởi Hiệp hội phần mềm điện tử (2019), ngành công nghiệp trò chơi điện tử Hoa Kỳ đã đạt doanh thu kỷ lục 43,4 tỷ đô la vào năm 2018, tăng trưởng 18 phần trăm so với năm trước.

Các thương hiệu trò chơi điện tử riêng lẻ nằm trong số các thương hiệu truyền thông thành công nhất về mặt doanh thu. Ví dụ, Pokémon, thương hiệu trò chơi điện tử của Nhật Bản, là nhượng quyền truyền thông thành công nhất mọi thời đại đã kiếm được hơn 90 tỷ đô la tổng doanh thu (Katz, 2019). Ngoài doanh thu, các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi (MMO) đã nghiên cứu về cách nền kinh tế trong trò chơi ảnh hưởng đến giao dịch trong thế giới thực. Với tổng sản phẩm quốc gia bình quân đầu người giữa Nga và Bulgaria, một nghiên cứu năm 2001 cho thấy rằng giao dịch thực tế của tiền tệ EverQuest (Verant Interactive & 989 Studios, 1999) và vật liệu được trao đổi với tỷ giá 0,0107 đô la Mỹ, khiến nó trở thành nền kinh tế lớn thứ 77 trên thế giới thế giới vào thời điểm đó (Castronova, 2001). Doanh thu tích lũy và tác động kinh tế của ngành công nghiệp trò chơi điện tử là bằng chứng cho thấy sự phổ biến của chúng trong xã hội.

Ngay cả khi trò chơi điện tử đang trở thành hình thức giải trí chính thống, nhận thức về game thủ là kẻ lặt lõng, khó gần, sống ẩn dật trong tầng hầm nhà mẹ mình.

Tuy nhiên, với sự gia tăng mức độ phổ biến của trò chơi trực tuyến, nhận thức này không còn nữa. nhất thiết phải chính xác. Mặc dù không gian công cộng dành cho xây dựng cộng đồng đã biến mất, chẳng hạn như các khu trò chơi điện tử, Williams (2006) lập luận rằng các yếu tố xã hội của trò chơi điện tử đã được thực hiện các hình thức ảo mới. Reddit, không gian tụ họp ảo được nghiên cứu ở đây, chỉ là một không gian nơi cộng đồng chơi game phát triển mạnh. Steinkuehler (2006), trong nghiên cứu của cô về trò chơi MMO, xác định sự tham gia vào thế giới ảo này là sự tham gia tích cực vào một cuộc thảo luận.

Cộng đồng diễn ngôn là những nhóm tuân thủ và duy trì một số các bài phát biểu (Steinkuehler, 2006). Thế giới trò chơi MMO ảo của Steinkuehler nghiên cứu chỉ đóng vai trò là một bối cảnh cụ thể mà qua đó những cộng đồng này xuất hiện.

Bà lập luận rằng các cộng đồng diễn ngôn đáng được chú ý vì những cách thức mà sự tham gia định hình sự hiểu biết của một cá nhân về thế giới của họ. Tương tự như vậy, Plummer (1995) gợi ý rằng mối quan hệ giữa tự sự và cộng đồng hình thành nên sự hiểu biết về bản sắc.

Do có chung lịch sử và sự gắn bó với một điều cụ thể, cộng đồng người hâm mộ đóng vai trò như một ví dụ để tiếp tục điều tra khẳng định của Plummer. Cụ thể, cộng đồng người hâm mộ của trò chơi điện tử cung cấp một cơ hội duy nhất để điều tra trải nghiệm của người chơi vừa mang tính chia sẻ vừa mang tính độc đáo.

Sự đồng thời của trải nghiệm của người chơi trong trò chơi điện tử được chia sẻ và độc đáo bắt nguồn từ các diễn biến câu chuyện khác nhau trong trò chơi điện tử. Trải nghiệm của người hâm mộ của trò chơi điện tử được chia sẻ theo nghĩa là khi chơi cùng một trò chơi, trò chơi câu chuyện trở nên quen thuộc. Tuy nhiên, những trải nghiệm này đồng thời là duy nhất bởi vì việc hoàn thành các nhiệm vụ trong trò chơi có thể diễn ra theo thứ tự khác nhau và/hoặc người chơi có thể gặp khó khăn

ở các phần khác nhau. Trong việc hiểu sức mạnh của câu chuyện để định hình các khái niệm về hiện tượng khác nhau, sự quen thuộc chung của câu chuyện trong trò chơi cung cấp bối cảnh cho việc hình thành các cộng đồng gắn kết nơi có thể có những trải nghiệm độc đáo với trò chơi được chia sẻ và hiểu. Vì những lý do này, nghiên cứu tổng hợp về trò chơi điện tử, các câu chuyện và cộng đồng người hâm mộ của họ rất quan trọng để hiểu được ý nghĩa của chúng đối với cuộc sống, danh tính và tương tác của người chơi.

Dòng trò chơi điện tử God of War (SCE Santa Monica Studio, 2005) là trong số những thành công nhất của Playstation (IGN News, 2018; Yin-Poole, 2012). Người hâm mộ đã làm sâu sắc thêm sự gắn bó của họ với bộ truyện và với nhau thông qua việc tạo ra một cộng đồng trên Reddit nơi họ tụ họp và thảo luận về bộ truyện cùng nhau. Tính đến ngày 29 tháng 4 năm 2020, Subreddit God of War có 117.850 người đăng ký. Mục đích của dân tộc học này là hiểu rõ hơn cách người hâm mộ God of War, như một tập hợp con của nền văn hóa chơi game lớn hơn, tạo ra cảm giác nam tính thông qua việc chia sẻ trải nghiệm chơi trò chơi của họ trong không gian ảo này.

Trong chương sau, tôi sẽ xem xét các tài liệu liên quan đến trò chơi điện tử cộng đồng, nam tính, và ludology và narratology. Mục đích của những điều sau đây phần này là để lập luận rằng cốt truyện của một trò chơi điện tử, sự đan xen của một trò chơi các yếu tố tường thuật và lối chơi, đóng vai trò là nguồn tài nguyên giúp người chơi hiểu về giới tính—cuối cùng hướng dẫn tôi đến câu hỏi nghiên cứu cốt lõi của tôi. Chương thứ ba (Phương pháp) trình bày thông tin cơ bản về dân tộc học truyền thống và ảo để giải thích cách tiếp cận của tôi hiểu các chiến lược tạo ý nghĩa của các thành viên subreddit God of War giúp ích trong sự hiểu biết của họ về nam tính. Ngoài ra, nó cung cấp thông tin cơ bản về cộng đồng subreddit God of War, cùng với các chiến lược tôi sử dụng để thu thập và phân tích dữ liệu. Chương thứ tư (Phát hiện) xác định ba chiến lược mà Chúa

Cộng đồng subreddit War sử dụng để bảo vệ nam tính của Kratos trước những người theo chủ nghĩa nữ quyền

phê bình để “chứng minh” rằng anh ta đã được cứu chuộc khỏi quá khứ đầy rắc rối của mình. Cuối cùng, thứ sáu

và chương thứ bảy (Thảo luận và Kết luận) thảo luận về các chiến lược này và

sự liên quan mà dân tộc học ảo này có đối với thế giới “thực”.

CHƯƠNG HAI: TỔNG QUAN VĂN HỌC

Cộng đồng trò chơi điện tử

Một phần đáng kể của nghiên cứu trò chơi điện tử đã tập trung vào trò chơi cộng đồng (Gray, 2012; Kim, 2014; Pearce, 2009; Steinkuehler, 2006). Phần lớn điều này nghiên cứu tập trung vào các cộng đồng được thành lập trong thế giới trò chơi ảo (Pearce, 2009; Steinkuehler, 2006) và đề cập đến cách cộng đồng phát triển xung quanh sự tham gia vào các trò chơi cụ thể. Nghiên cứu của Pearce (2009) và Steinkuehler (2006) mỗi người đều chứng minh được nền văn hóa độc đáo và sức mạnh xây dựng cộng đồng của thế giới ảo của Uru và Lineage và các trang web và diễn đàn dành riêng cho người hâm mộ thế giới.

Trong khi nghiên cứu về các cộng đồng phát triển trong thế giới trò chơi ảo rất phong phú, nghiên cứu về các cộng đồng được xây dựng xung quanh thế giới trò chơi ảo ít phổ biến hơn. Tuy nhiên, nghiên cứu về các nền tảng ảo và tiềm năng của chúng đối với cộng đồng là trọng tâm của Zizi Công trình của Papacharissi (2014; 2016). Mở rộng công trình trước đó của bà, Papacharissi (2016) nghiên cứu cảm giác kết nối mà không gian ảo mang lại cho người sử dụng. Cụ thể, cô ấy tập trung vào Twitter như một công cụ cung cấp cấu trúc (mềm) cho việc kể chuyện, nơi những người tham gia cùng nhau xây dựng, tạo điều kiện và phân phối các câu chuyện tin tức. Với sự trực tiếp phát trực tuyến trò chơi là một hiện tượng tương đối mới, tôi tưởng tượng nghiên cứu về cộng đồng phát trực tuyến đang trong quá trình nghiên cứu của TL Taylor (2018A; 2018B) về Twitch là nền tảng ban đầu. Twitch là nền tảng phát triển nhanh chóng cho phép người chơi phát trực tiếp trò chơi của họ. Ban đầu tập trung vào việc phát trực tiếp video

trò chơi, vẫn chiếm phần lớn nội dung, Twitch đã mở rộng để bao gồm

các luồng biểu diễn âm nhạc, nấu ăn, nghệ thuật và thể thao trực tiếp. Nghiên cứu của Taylor (2018A)

tập trung vào các cộng đồng phát triển từ công việc mà những người phát trực tuyến làm để thay đổi

chơi riêng tư thành giải trí công cộng.

Nhận dạng và tương tác

Ngoài nghiên cứu tập trung vào cách người chơi kết nối và xác định với những người chơi khác

trong không gian ảo, các học giả về trò chơi đã bắt đầu nghiên cứu cách người chơi kết nối và

xác định với các nhân vật trò chơi điện tử (Gee, 2003; Shaw, 2013). Cohen (2001) định nghĩa

nhận dạng cụ thể vì nó liên quan đến kết nối với các nhân vật được trung gian. Cohen

khẳng định rằng định nghĩa của ông về nhận dạng là một quá trình “chấp nhận bản sắc và

góc nhìn của một nhân vật” giúp giải quyết các vấn đề với các định nghĩa trước đó

khái niệm hóa sự đồng nhất như một cảm xúc hoặc thái độ đối với nhân vật (trang 251). Anh ấy

lập luận rằng một quá trình hiểu biết dựa trên khung nhận dạng là “nội tâm hóa một điểm

quan điểm thay vì. áp đặt bản sắc của mình lên người khác hoặc vật khác (tr.

252). Nói một cách đơn giản, quá trình nhận dạng, như được Cohen (2001) mô tả, là

liên quan đến trò chơi điện tử không chỉ xảy ra khi người chơi nhìn thấy các nhân vật có tính cách tương tự

bản sắc riêng của họ; nhận dạng xảy ra khi người chơi nhận ra thế giới quan của họ

và trải nghiệm được liên kết với cốt truyện ludonarrative của trò chơi. Dựa trên tương tác

bản chất của trò chơi điện tử, quá trình này giải thích tại sao trò chơi đóng vai trò quan trọng như vậy trong

cuộc sống của các cầu thủ.

Tính tương tác của trò chơi điện tử mang lại cho người chơi những cơ hội đáng kể

để nhận dạng (Gee, 2003; Wolf, 2001). Tính tương tác của trò chơi điện tử phụ thuộc vào

trò chơi vừa mang tính chủ động vừa mang tính phản ánh. Ảnh hưởng của người chơi

việc ra quyết định trong thế giới trò chơi chứng minh những cách mà trò chơi điện tử hoạt động, trong khi ảnh hưởng của trò chơi đối với các lựa chọn của người chơi chứng minh cách họ phân chiếu. Bằng cách cho phép nhận dạng tương tác, trò chơi điện tử vượt qua nhận dạng thụ động hơn được cung cấp thông qua các phương tiện giải trí khác như tiểu thuyết và phim ảnh (Gee, 2003). Gee thảo luận về “ba phần của bản sắc” trong trò chơi điện tử bao gồm danh tính thực của người chơi, danh tính ảo của nhân vật và bản sắc chiếu của người chơi lên nhân vật. Trong khi bản sắc thực và ảo là thăng thấn, Gee nhấn mạnh rằng bản sắc chiếu có lẽ là quan trọng nhất đối với hiểu được sức mạnh của trò chơi. Quá trình của bản sắc chiếu hình “[nhìn thấy] nhân vật như một dự án của riêng mình đang được thực hiện. một sinh vật mà tôi truyền cho một quỹ đạo qua thời gian được xác định bởi khát vọng của tôi về những gì tôi muốn nhân vật đó trở thành và trở thành” (Gee, 2003, tr. 55). Bản sắc chiếu thể hiện cả tính chủ động và sự nhận dạng phản ánh trong cách thức quá trình ra quyết định của người chơi phát triển thế giới ảo nhân vật và cách phát triển đó ảnh hưởng đến các quyết định trong tương lai của người chơi. Nói một cách đơn giản, Bản sắc chiếu hình cho chúng ta biết cách tương tác xuất hiện trong trò chơi.

Bản chất tương tác và tiềm năng chiếu của trò chơi điện tử cũng thông báo cách người chơi tạo ra ý nghĩa cho lối chơi của họ (Hayes, 2007; Shaw, 2013). Trong nghiên cứu của cô ấy về sự xuất hiện của bản dạng giới tính đối với phụ nữ trong quá trình chơi trò chơi, Hayes nhận thấy rằng người chơi định hình lại các yếu tố không mong muốn của trò chơi để phù hợp hơn với thực tế của họ bản sắc thế giới. Cả hai người tham gia ban đầu đều do dự về chiến đấu và giết chóc trong xây dựng nhân vật trò chơi điện tử của họ và tránh những yếu tố đó trong lối chơi của họ; Tuy nhiên, khi họ tiến triển trong trò chơi, mỗi người phụ nữ đều tham gia chiến đấu và giết chóc “theo những cách thể hiện bản sắc thực sự của cô ấy” (Hayes, 2007, tr. 42).

Cuối cùng, các tài liệu trước đây cũng xác định vô số khía cạnh của trò chơi điện tử đóng vai trò trong việc ảnh hưởng đến thái độ về giới tính: tác động của lối chơi (Blackburn & Scharrer, 2018; Kirkland, 2009); nhận dạng người chơi với các nhân vật (Gabbiadini, Riva, Andrighetto, Volpato, & Bushman, 2016; Matthews và cộng sự, 2016; Shaw, 2013); và trò chơi thể loại (Gilbert, Giaccardi, & Ward, 2018; Kagen, 2018). Carr (2006) lưu ý rằng sớm học bóng trò chơi có vẻ nghịch lý khi tập trung quá nhiều vào cách trò chơi mô tả phụ nữ, nói rằng, “[M]hầu hết người chơi được cho là nam giới, hầu hết sự chú ý quan trọng hướng đến các câu hỏi về trò chơi và giới tính đã tập trung vào các cô gái và phụ nữ” (trang 162). Trong những năm gần đây, khi trò chơi đã bị (tái) buộc tội vì vai trò của nó trong bạo lực trong thế giới thực² và thể hiện sự nam tính công khai, độc hại trong trò chơi cộng đồng kể từ #GamerGate,³ nghiên cứu về mối quan hệ giữa trò chơi điện tử và nam tính đã phát triển nhanh chóng.

² Sau vụ xả súng hàng loạt ở El Paso, TX và Dayton, OH vào tháng 8 năm 2019, Tổng thống Donald Trump và Lãnh đạo phe thiểu số tại Hạ viện Kevin McCarthy đã trích dẫn việc tôn vinh bạo lực và phi nhân tính hóa cá nhân trong trò chơi điện tử là động lực thúc đẩy các vụ xả súng này (Cole, 2019). Đây chắc chắn không phải là lần đầu tiên trò chơi điện tử bị cáo buộc khiến người chơi trở nên bạo lực và trong khi nghiên cứu đã chỉ ra rằng trò chơi có tác động không đáng kể đến bạo lực (Mathur & VanderWeele, 2019; Przybylski & Weinstein, 2019), tôi không nghĩ đây sẽ là lần cuối cùng.

³ #GamerGate là một loạt các chiến dịch quấy rối phụ nữ trong ngành công nghiệp trò chơi điện tử. Sau khi Zoë Quinn, một nhà phát triển trò chơi độc lập, phát hành *Depression Quest*, bạn trai cũ của Quinn đã đăng một bài blog vu khống họ có mối quan hệ với một nhà báo trò chơi điện tử đã đánh giá tích cực *Depression Quest*. Những người ủng hộ #GamerGate tuyên bố rằng họ tìm kiếm các hoạt động đạo đức hơn trong báo chí trò chơi điện tử. Nhiều người coi đây là sự phản đối những tiếng nói của chủ nghĩa nữ quyền và những tiếng nói thiểu số khác đang nổi lên trong nền văn hóa trò chơi điện tử. Cuối cùng, những hành động độc hại của những người ủng hộ #GamerGate bao gồm việc phát tán thông tin cá nhân, đe dọa hiếp dâm và đe dọa giết người đối với những người phản đối họ.

Nam tính

Nhà lý thuyết giới tính Judith Butler (1990) lập luận rằng giới tính, như một nền văn hóa hiện tượng, được xây dựng một cách biểu diễn. Theo đó, cô ấy muốn nói rằng giới tính không có sự vững chắc trạng thái; tuy nhiên, thông qua việc lặp lại các hành động cụ thể, nó “đồng đặc” lại để giống như một điều quan trọng (trang 45). Khi thảo luận về nam tính, Messerschmidt (1993) cũng vậy nhắc nhở chúng ta rằng, “Nam tính không bao giờ tĩnh tại, không bao giờ là sản phẩm hoàn thiện. Thay vào đó, đàn ông xây dựng nam tính trong những tình huống xã hội cụ thể” (trang 80). Thông qua việc ưu tiên những hành động lặp đi lặp lại tạo nên tính nam tính và sự gạt ra ngoài lề của những hành động lặp đi lặp lại đó xây dựng tính nữ, một mối quan hệ phân cấp giữa nam tính và nữ tính là được thành lập (Connell, 1995; Schippers, 2007).

Quyền bá chủ hoạt động như một động lực quyền lực phân cấp trong đó một hệ tư tưởng cụ thể trở thành sự hiểu biết thống trị của thế giới. Liên quan đến nam tính, một chế độ nam tính được tôn vinh như là hình mẫu lý tưởng của nam tính. Connell (1995) mô tả nam tính bá quyền là một nam tính lý tưởng, thông qua sự chấp nhận về mặt văn hóa của nó, tạo ra một mối quan hệ phân cấp với tính nữ, điều này làm cho vị trí đặc quyền của nam giới và vị trí bị thiệt thòi của phụ nữ. Ngoài ra hệ thống phân cấp giới tính giữa nam tính và nữ tính, Connell (1990; 1995) thiết lập một khuôn khổ nam tính đa dạng tập trung vào mối quan hệ phân cấp giữa các màn trình diễn nam tính. Khung của cô bao gồm: nam tính bá quyền, nam tính phụ thuộc—mà về mặt tượng trưng làm mờ nhạt đi các khái niệm về nữ tính, đồng lõa nam tính—không đạt tiêu chuẩn của nam tính bá quyền nhưng lại có lợi từ vị thế thống trị của nó, và nam tính bị gạt ra ngoài lề—những nam tính đó của những người đàn ông thuộc nhóm dân số thiểu số.

Phác thảo các đặc điểm minh họa cho tính nam tính bá quyền của Connell

đặc biệt chứng minh bối cảnh văn hóa và thời gian cụ thể trong đó những

đặc điểm trở nên bá quyền (Atkinson & Calafell, 2009; Kagen, 2018; Trujillo,

1991). Trujillo (1991) xác định năm đặc điểm của nam tính bá quyền thông qua

phân tích về cầu thủ ném bóng MLB Nolan Ryan: sức mạnh thông qua sức mạnh vật lý và sự kiểm soát; chủ nghĩa tư bản

thành tựu nghề nghiệp; người đứng đầu gia đình; tinh thần tiên phong; và hiện thân của

dị tính. Năm đặc điểm này được củng cố trong bối cảnh văn hóa như một cách

để những người đàn ông nam tính bá quyền duy trì sự thống trị đối với phụ nữ và những người không

những người đàn ông nam tính bá quyền. Atkinson và Calafell (2009) mở rộng sự hiểu biết về

đặc điểm nam tính bá quyền trong việc thiết lập sự tránh né trách nhiệm như một

lợi ích của nam tính bá quyền. Thông qua việc sử dụng các vùng xám, hoặc mơ hồ

không gian nơi trách nhiệm đối với hành động của một người trở nên mờ nhạt, những người hiện thân

hình mẫu nam tính bá quyền lý tưởng có thể phủ nhận trách nhiệm cho hành động của mình một cách hợp lý.

Liên quan đến văn hóa chơi game, Kagen (2018) nhấn mạnh tính nam tính của geek như

chiếm một vị trí bá quyền độc nhất trong sự giống nhau của nam tính lai (Bridges

& Pascoe, 2014). Theo Bridges và Pascoe (2014), “nam tính lai ghép đề cập đến

sự kết hợp có chọn lọc các yếu tố bản sắc thường gắn liền với nhiều

nam tính bị thiệt thòi và bị phụ thuộc và—đôi khi—nữ tính trở thành đặc quyền

biểu diễn và bản dạng giới tính của nam giới” (trang 246). Kagen (2018) tuyên bố rằng geek

nam tính nảy sinh trong xã hội như một “cuộc nổi loạn chống lại nam tính thái quá. [giải thưởng]

trí thông minh và sự thành thạo về kỹ thuật hơn là sức mạnh thể chất.” Tuy nhiên, như nam tính của geek

đã cố gắng hợp pháp hóa chính nó, Salter và Blodgett (2012) lập luận rằng đó là

“sự tiến hóa tất yếu của nam tính bá quyền trong một nền văn hóa nơi sự thống trị và

sự thành thạo về kỹ thuật ngày càng đan xen” (trang 47). Bằng cách đưa Trujillo (1991) và

Tác phẩm của Salter và Blodgett trong cuộc trò chuyện với nhau, nam tính bá quyền

bộc lộ bản chất được xây dựng trên phương diện xã hội và lý tưởng hóa theo bối cảnh của nó.

Các hình thức đa dạng của nam tính được thảo luận bởi Connell (1990; 1995), Trujillo

(1990), và Kagen (2018) chỉ ra nguồn gốc phi tự nhiên, được xây dựng về mặt xã hội của

nam tính. Trò chơi điện tử kết nối chặt chẽ với lý thuyết về giới tính của Butler (1990)

được xây dựng một cách biểu diễn theo cách mà lối chơi lặp đi lặp lại củng cố sự hiểu biết về

nam tính hay nữ tính có nghĩa là gì. Khi nói điều này, tôi không nhất thiết có ý nói rằng người chơi

đang chơi lại cùng một trò chơi hết lần này đến lần khác. Thay vào đó, như một số câu chuyện và

cơ chế chơi trò chơi trở nên thống trị trong toàn ngành công nghiệp trò chơi điện tử, chúng thúc đẩy

sự đồng đặc của các chế độ cụ thể của nam tính và nữ tính. Sự tiêu thụ của mọi người

phương tiện truyền thông đóng vai trò quan trọng trong việc xây dựng bản sắc giới tính của họ; trong trò chơi,

các yếu tố vui nhộn (lối chơi) và cốt truyện của trò chơi điện tử chỉ là hai khía cạnh

làm việc để định hình bản sắc này.

Ludology và Narratology

Nghiên cứu về trò chơi điện tử như một câu chuyện là một điểm gây tranh cãi vào đầu tương đối

tuổi thọ ngắn của các nghiên cứu trò chơi. Khi các nghiên cứu trò chơi phát triển như một mối quan tâm học thuật trong

vào cuối những năm 1990, một cuộc tranh luận mang tính chuẩn mực dường như đã nổ ra giữa ludology–nghiên cứu trò chơi

như trò chơi–và tự sự học–nghiên cứu trò chơi như những câu chuyện (Egenfeldt-Nielsen, Smith, &

Tosca, 2008). Trong khi Frasca (2003) đã cố gắng giảm nhẹ cuộc tranh luận, những người khác nhận ra

nó như một sự căng thẳng vẫn “nổi lên dưới bề mặt” của các nghiên cứu trò chơi (Crawford &

Gosling, 2009, tr. 54). Vì vậy, trong khi cuộc tranh luận về trò chơi so với câu chuyện có thể hơi lỗi thời

(và có lẽ hơi quá đáng), mục đích của việc đưa nó vào đây là để công nhận

cách cuộc tranh luận trong lĩnh vực mới ra đời đã định hình một số hiểu biết nhất định về ý nghĩa của

nghiên cứu trò chơi điện tử.

Ludology

Trong phần giới thiệu về ludology của Frasca (1999), ông trình bày nó như một “thứ chưa tồn tại”

kỷ luật nghiên cứu trò chơi và các hoạt động vui chơi.” Những người khác đã tuyên bố rằng một ludologic

cách tiếp cận để nghiên cứu trò chơi điện tử nhấn mạnh vào việc tập trung vào lối chơi và cấu trúc trò chơi

thay vì tập trung vào tiềm năng kể chuyện của trò chơi (Egenfeldt-Nielsen và cộng sự, 2008).

Tuy nhiên, Frasca thừa nhận rằng ludus (từ tiếng Latin có nghĩa là “trò chơi”) và câu chuyện có

một số điểm tương đồng; cụ thể, ông thảo luận về các phiên hợp của một số ludus, như phiêu lưu

trò chơi, tạo ra các câu chuyện. Tuy nhiên, ông lập luận rằng việc tạo ra các câu chuyện và trở thành

tường thuật rõ ràng khác biệt với đặc điểm phân biệt cho trò chơi điện tử là

rằng họ không tạo ra các câu chuyện nếu không có sự tham gia tích cực của người chơi. Trong khi

các trò chơi điện tử gần đây như *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) và *God of War* (SIE Santa

Monica Studio, 2018) cố gắng kể những câu chuyện phức tạp hơn các trò chơi trong quá khứ,

lập luận ludological vẫn như vậy: “Nếu người chơi không hành động, sẽ không có

trò chơi, và do đó không có phiên nào cả” (Frasca, 1999). Trong khi Frasca nêu mục tiêu của mình là “không

để thay thế cách tiếp cận tự sự học, nhưng để bổ sung cho nó,” các học giả khác đã sử dụng điều này

logic để có cách tiếp cận cứng rắn hơn rằng trò chơi không kể chuyện (Juul, 1999), hoặc rằng

họ sẽ tốt hơn khi họ từ bỏ tham vọng đó và để lại câu chuyện cho phim ảnh và tiểu thuyết

(Bogost, 2017). Trong khi các học giả sử dụng tường thuật để phân tích trò chơi điện tử thường

sử dụng các lý thuyết nghiên cứu văn học (Murray, 1997), tôi tập trung cách tiếp cận của mình vào tường thuật

thông qua lăng kính giao tiếp.

Chuyện kể

Trong lĩnh vực truyền thông, Fisher (1984) đề xuất tường thuật như một mô hình thay thế để hiểu giao tiếp của con người. Trong việc giới thiệu tường thuật như một ống kính mô hình thay thế, Fisher so sánh đề xuất của mình với những gì ông gọi là “mô hình thế giới hợp lý” (trang 3). Fisher mô tả mô hình thế giới hợp lý như được xây dựng trên một nền tảng nhận thức luận coi trọng kiến thức khoa học của các chuyên gia như một nguồn kiến thức hợp pháp và làm mất hiệu lực kiến thức kinh nghiệm vì phi lý và phi logic. Fisher định nghĩa tường thuật là “hành động tượng trưng có trình tự và ý nghĩa cho những người sống, tạo ra hoặc diễn giải chúng” (trang 2). Fisher tuyên bố rằng tường thuật tổng hợp Hai chủ đề chính của hùng biện: chủ đề về sức thuyết phục của lập luận và chủ đề về thẩm mỹ văn học. Palczewski, Ice, & Fritch (2016) thảo luận thêm về chức năng tu từ của tường thuật vì khả năng tạo ra ý nghĩa trong việc phát triển mối quan hệ giữa các sự kiện theo thời gian. Thông qua sự phát triển của những mối quan hệ này, các câu chuyện mang lại ý nghĩa cho các hiện tượng khác nhau cho phép họ có tiềm năng xây dựng ý thức về bản sắc và văn hóa cho cả hai những người sản xuất ra chúng và tiếp nhận chúng. Trong nghiên cứu về các câu chuyện của người chơi, Crawford và Gosling (2009) lập luận rằng trò chơi “tạo điều kiện thuận lợi cho sự phát triển các câu chuyện của game thủ. [điều đó] minh họa rằng trò chơi điện tử, đối với nhiều người, là một thành phần quan trọng của cuộc sống hàng ngày, bản sắc tự sự và tương tác xã hội” (trang 63).

Tường thuật đặc biệt hữu ích như một nguồn tài nguyên để phân tích trò chơi vì thực tế là chúng không phải là đơn lẻ, mà là nhiều (Fisher, 1984). Fisher lập luận rằng các câu chuyện cạnh tranh chống lại nhau để trở thành cách chính mà chúng ta hiểu về thế giới. Tương tự như vậy thể hiện bản chất đa dạng của câu chuyện, McAdams (1997) dường như gợi ý rằng các câu chuyện có thể kết hợp với nhau để hỗ trợ cho việc tạo ra ý nghĩa của chúng ta. Trong

bảo vệ cách tiếp cận của họ chống lại những lời chỉ trích ludological của họ, các học giả về trò chơi tường thuật lập luận rằng việc kiểm tra các câu chuyện là quan trọng đối với cách các câu chuyện vượt ra ngoài trò chơi (Crawford & Gosling, 2009). Jenkins (2004) tuyên bố rằng các nhà phê bình về tường thuật quá thường tập trung vào người kể chuyện và không nhấn mạnh đủ vào cách khán giả hiểu và tạo ra những câu chuyện của riêng mình thông qua trò chơi. Ngay cả khi nghiên cứu tập trung vào một trò chơi duy nhất, các câu chuyện xuất hiện từ nhiều địa điểm: những câu chuyện do người chơi tạo ra; cốt truyện và các yếu tố tường thuật của trò chơi; và sự đan xen của hai yếu tố đó tạo nên quỹ đạo tường thuật độc đáo (Gee, 2006). Ví dụ, mọi người chơi hoàn thành God of War sẽ trải qua cùng một câu chuyện; tuy nhiên, những quyết định độc đáo mà người chơi thực hiện trong suốt quá trình chơi của họ sẽ “tạo ra một quỹ đạo khác” (Gee, 2006, trang 60). Theo Gee, tầm quan trọng của những quỹ đạo tường thuật độc đáo này là chúng được đồng sáng tạo bởi người chơi và nhà thiết kế trò chơi. Đó là những câu chuyện mà người chơi “gắn kết những tưởng tượng và mong muốn của họ” (trang 60).

Ludonarrativity

Các quỹ đạo khác nhau mà các câu chuyện trong trò chơi có thể diễn ra, như được mô tả bởi Gee (2006), chứng minh tầm quan trọng của mối quan hệ giữa các câu chuyện trò chơi và lối chơi. Ludonarrativity đề cập đến sự giao thoa giữa các yếu tố ludic (điều khiển, cơ học, giao diện, v.v.) và các yếu tố tường thuật (cốt truyện, nhân vật, v.v.) (Swain, 2010). Lần đầu tiên được giới thiệu trong bài đánh giá trò chơi Bioshock (2K Boston & 2K Australia, 2007), Hocking (2007) thảo luận về việc Bioshock gặp phải sự bất hòa giữa lối chơi và cốt truyện. Sự bất hòa giữa trò chơi và cốt truyện xảy ra trong trò chơi điện tử khi các yếu tố vui nhộn của trò chơi và câu chuyện của nó có vẻ đối lập với nhau. Seraphine (2016) mô tả sự bất hòa giữa trò chơi và cốt truyện khi tạo ra cảm giác “nổi lên”, trái ngược với

sự đắm chìm, nơi người chơi có cảm giác như được đưa ra khỏi trải nghiệm trò chơi (trang 2).

Đánh giá của Hocking mô tả sự bất hòa giữa trò chơi và cốt truyện được trải nghiệm thông qua

trò chơi cho phép người chơi tự do giết hoặc tha cho một số nhân vật nhất định vì nó phục vụ

lợi ích cá nhân của nhân vật chính, đồng thời hạn chế quyền tự do đó thông qua

tường thuật. Sự nhất quán giữa trò chơi và câu chuyện, được coi là sự đảo ngược của sự bất hòa giữa trò chơi và câu chuyện,

là sự đắm chìm xảy ra khi các yếu tố giải trí và tường thuật của trò chơi kết hợp với nhau.

Ludonarrative, Thể loại và Nam tính

Phân tích những cách mà vô số câu chuyện liên quan đến trò chơi điện tử được

bị ảnh hưởng bởi lối chơi cung cấp cho các nhà nghiên cứu khả năng nhìn thấy các nguồn lực cho

ý nghĩa giới tính mà trò chơi điện tử cung cấp cho người chơi (Crawford & Gosling,

2009; Kagen, 2018; Lawlor, 2018); Phân tích của Lawlor (2018) về “bản chất của người cha

“nam tính” trong trò chơi điện tử là một ví dụ như vậy. Trong nghiên cứu của mình, Lawlor

xác định một sự thay đổi trong lối nói ẩn dụ “thiếu nữ gặp nạn” khỏi lối nói lãng mạn truyền thống

mối quan hệ giữa các nhân vật nam và nữ. Nơi mà ẩn dụ từng có

anh hùng nam tính giải cứu thiếu nữ và dẫn đến một mối quan hệ lãng mạn

hai trò chơi hiện đang định hình lại chủ đề thông qua mối quan hệ cha-con gái. Bởi

Lawlor lập luận rằng việc định hình lại câu chuyện về thiếu nữ gặp nạn thông qua mối quan hệ cha con

rằng trò chơi tôn vinh hành vi nam tính có vấn đề. Khi sử dụng một người trẻ và ngây thơ

hình ảnh người con gái cần sự bảo vệ của nam giới, hành vi bạo lực quá mức của

hình ảnh người cha được ca ngợi là đáng kính về mặt đạo đức. Các trò chơi như Bioshock II (2K Marin,

2010), The Last of Us và The Walking Dead: Season One (Telltale Games và

Skybound Games, 2012) yêu cầu người chơi của mình tham gia và thực hiện các hoạt động thiết yếu của cha

nam tính thông qua các câu chuyện ludonarratives của họ. Bằng cách yêu cầu người chơi tham gia với

ludonarratives, trò chơi có khả năng bình thường hóa cả những hình thức có vấn đề và lành mạnh

của nam tính như nhau.

Việc phân loại trò chơi điện tử thành các thể loại cụ thể mở ra một số

khả năng ludonarrative và hạn chế những khả năng khác. Một lĩnh vực mà các nhà nghiên cứu quan tâm là

cách mà một số thể loại nhất định được đặt vào sự phân đôi bình thường/cứng rắn tạo nên

hiểu biết về lối chơi là nữ tính hay nam tính (Hayes, 2007; Gilbert và cộng sự,

2018; Kagen, 2018; Ruberg, 2019). Ví dụ: “mô phỏng đi bộ” (Kagen, 2018;

Ruberg, 2019) và kinh dị sinh tồn (Kirkland, 2009; Monforton, 2016) là hai thể loại

về mặt cơ học giống nhau, tuy nhiên, sự khác biệt trong cách kể chuyện của họ dẫn đến việc đi bộ

các trình mô phỏng được xem là có lối chơi dành cho phụ nữ trong khi lối chơi trong trò chơi sinh tồn

sự kinh hoàng được coi là đặc trưng của nam giới.

Thể loại “mô phỏng đi bộ” đã được các nhà nghiên cứu đặc biệt quan tâm vì

lật đổ lối chơi siêu nam tính điển hình (Kagen, 2018; Ruberg, 2019). Kagen

mô tả tính nam tính thái quá như một tính nam bá quyền được phóng đại quá mức và là

được đặc trưng trong trò chơi bởi người chơi kiểm soát hoàn toàn trò chơi, điều gì đó

giới hạn của trình mô phỏng đi bộ. Ban đầu là một nhãn hiệu xúc phạm từ các game thủ hardcore, đi bộ

các trình mô phỏng thường đặt người chơi vào trạng thái thụ động, hạn chế khả năng

quỹ đạo tường thuật độc đáo của người chơi. Theo nghĩa này, có thể hiểu thể loại trò chơi

mở rộng một số khả năng chơi trò chơi và cản trở những khả năng khác.

Giống như tác phẩm của Lawlor (2018) về bản chất nam tính của người cha trong trò chơi điện tử

Kagen (2018) và Kirkland (2009) đều thảo luận về biểu hiện của nam tính trong video

trò chơi thông qua cốt truyện và lối chơi của chúng. Kagen phân tích Firewatch (Campo Santo,

2016) trên choker ban đầu hướng tới trải nghiệm chơi game chuẩn mực, bá quyền của nam giới như

được mô tả bởi Lawlor (2018), nhưng sự suy yếu cuối cùng của người chơi là kết cục của nó.

Thay vì cung cấp sự thỏa mãn của mối nguy hiểm rình rập và bắt được kẻ xấu

trò chơi tiêu chọc, nó kéo tầm thâm ra khỏi chân người chơi và buộc một cảm xúc

sự phản ánh về quá khứ của nhân vật chính. Sự tương tác hạn chế dành cho người chơi trong một

trình mô phỏng đi bộ như Firewatch không cung cấp trải nghiệm siêu nam tính tương tự

phổ biến với các thể loại trò chơi điện tử khác. Firewatch khơi dậy nhưng cuối cùng lại “làm thất vọng” (tức là

làm mất đi sự nam tính) những người chơi đang tìm kiếm trải nghiệm siêu nam tính. Thay vào đó, để họ làm

công việc khó khăn, mang tính nữ tính và quá trình tự chăm sóc trị liệu của một người được chăm sóc

nam tính định hướng. Khi phân tích các nhân vật nam chính của loạt phim kinh dị sinh tồn,

Silent Hill (Konami Computer Entertainment Tokyo, 1999), Kirkland (2009) thảo luận

cách mà sự bình thường gợi lên cả tính nam tính và tính nữ tính trong Harry, James và

Henry. Trong suốt quá trình của mỗi phần, Silent Hill đưa người chơi vào vị trí rõ ràng

vai trò nam tính thông qua ý chí bảo vệ và chiến đấu với kẻ thù mặc dù họ không có

của quyền lực, đồng thời thiết lập tính nữ tính của các nhân vật thông qua nỗi sợ hãi của họ

và sự bất lực.

Nghiên cứu của Kirkland (2009) về loạt phim Silent Hill giải thích những hàm ý rằng

sự giao thoa giữa cốt truyện và lối chơi đã giúp người chơi hiểu được giới tính trong

trò chơi điện tử. Những người chỉ trích nghiên cứu phân tích biểu hiện giới tính của trò chơi điện tử

các nhân vật cho rằng giới tính của nhân vật không liên quan đến người chơi, nhưng

việc kiểm soát và chức năng của các nhân vật quan trọng hơn (Aarseth, 2004; Newman,

2004). Công chúa Toadstool từ Super Mario Bros 2 là một ví dụ để hỗ trợ cho điều đó

tuyên bố; cụ thể là khả năng độc đáo của cô ấy là có thể bay đến những khu vực mà các nhân vật khác không thể

tầm với khiến cô ấy trở thành một hình đại diện đáng mơ ước (Newman, 2004). Kirkland (2009) đặt câu hỏi về điều này

khái niệm, nêu rằng có thể những đặc điểm này ảnh hưởng đến lối chơi có thể

giới tính. Quay lại ví dụ về Công chúa Toadstool, Kirkland nói:

[T]hực hiện sự lựa chọn của một avatar có chuyển động phù hợp với phẩm chất

theo truyền thống gắn liền với sự nữ tính (duyên dáng, nhẹ nhàng và tinh tế) gợi ý

rằng chính trò chơi đó. trở nên nữ tính hóa. Trò chơi điện tử có giới tính

kinh nghiệm không chỉ là—hoặc thậm chí chủ yếu—là vấn đề của biểu diễn trực quan mà

được thể hiện thông qua cơ chế trò chơi, cấu trúc và mục tiêu, bất kể hoặc

có khả năng hoạt động đối lập với thiết kế nhân vật hoặc hình đại diện. (trang 169)

Theo nghĩa này, Kirkland (2009) đồng ý (ở một mức độ nào đó) với Aarseth và Newman

rằng việc nhấn mạnh vào hình đại diện có thể ít nói lên giới tính hơn so với cách mà trò chơi điện tử

thể hiện giới tính một cách biểu diễn thông qua cốt truyện và lối chơi.

Xem xét cách thể loại mở ra những khả năng nhất định cho trò chơi kể chuyện và

hạn chế người khác, khi nghiên cứu trò chơi điện tử, lựa chọn trò chơi phù hợp để phân tích

các yếu tố quyết định tính hợp pháp của các tuyên bố của nhà nghiên cứu. Nghiên cứu về cách thức

những miêu tả phân biệt giới tính về phụ nữ trong trò chơi điện tử ảnh hưởng đến người chơi trong việc phát triển niềm tin phân biệt giới tính

đã gây ra cuộc tranh luận giữa Gabbiadini, Riva, Andrighetto, Volpato và Bushman (2016;

2017) và Ferguson & Donnellan (2017) do quan điểm sau không đồng tình với quan điểm trước

lựa chọn trò chơi để kiểm tra. Bài viết gốc đưa ra giả thuyết rằng việc tiếp xúc tăng lên

trò chơi điện tử phân biệt giới tính sẽ dẫn đến sự giảm sút lòng trắc ẩn đối với các nạn nhân nữ

bạo lực (Gabbiadini và cộng sự, 2016). Phân tích lại của Ferguson và Donnellan đặt câu hỏi về

sử dụng Grand Theft Auto (Rockstar North, Digital Eclipse, & Rockstar Leeds, 1997)

loạt phim như một ví dụ về trò chơi điện tử bạo lực phân biệt giới tính; trong khi họ thừa nhận sự hiện diện

của bạo lực và phân biệt giới tính trong loạt phim, họ lập luận rằng việc sử dụng loạt phim làm ví dụ là

bị hiểu lầm vì bản chất “hộp cát” của nó.

Trò chơi “Sandbox”, thường được gọi là trò chơi thể giới mở, cung cấp

người chơi có quyền kiểm soát rộng rãi đối với các quyết định trong trò chơi của họ cho phép người chơi

tạo ra những trải nghiệm độc đáo của riêng họ trong trò chơi (Ferguson & Donnellan, 2017). Các cách

rằng trò chơi hộp cát và không hộp cát nên được phân tích khác nhau đã được đưa ra gần đây

điểm thảo luận của phương tiện truyền thông tin tức trò chơi (Peron, 2018; Robson, 2018) sau một video

có tiêu đề “Red Dead Redemption 2 - Đánh bại những kẻ theo chủ nghĩa nữ quyền khó chịu” xuất hiện trực tuyến

(Shirako, 2018). Do sự tự do và quyền kiểm soát mà người chơi được cấp, thể giới mở

trò chơi được cho là ít bị thúc đẩy bởi cốt truyện hơn so với các trò chơi không phải thể giới mở, nhưng

điều này không nhất thiết phải đúng khi xem xét vai trò của người chơi trong việc xây dựng

vô số các quỹ đạo tường thuật có thể xảy ra. Các nhà báo thảo luận về Shirako

video dường như có hai quan điểm khác biệt: chỉ trích Red Dead Redemption 2

(Rockstar Studios, 2018) để thể hiện sự nam tính độc hại (Henrickson & Guggisberg,

2018); hoặc lập luận rằng “giết một người đấu tranh đòi quyền bầu cử cho phụ nữ trong Red Dead Redemption 2 nói lên nhiều điều hơn về

[người chơi] hơn Rockstar” (Kaser, 2018).

Nghiên cứu của Lawlor (2018) xác định bản chất nam tính thiết yếu của người cha trong Bioshock II,

The Last of Us và The Walking Dead: Phần một, nhận dạng của Kagen (2018)

Sự chăm sóc hướng đến nam tính của Firewatch và nghiên cứu về giới tính của Kirkland (2009)

hiệu suất trong loạt phim Silent Hill chứng minh những cách đa dạng mà nam tính

xuất hiện một cách có hiệu quả thông qua lối chơi và cốt truyện. Điều này làm cho trò chơi điện tử trở nên hữu ích

phương tiện cho các nhà nghiên cứu tìm kiếm sự hiểu biết sâu sắc hơn về các nguồn tạo ra ý nghĩa

phương tiện truyền thông cung cấp cho người tiêu dùng của họ. Đây là câu hỏi nghiên cứu cốt lõi của tôi: làm thế nào

cộng đồng subreddit God of War sử dụng vô số câu chuyện liên quan đến God of
Chiến tranh cá nhân, tường thuật trong trò chơi, ludonarrative—để hiểu nam tính? Kết hôn
sự nhấn mạnh vào tính tương tác từ góc nhìn ludological và sự nhấn mạnh vào cảm giác
việc thực hiện từ góc nhìn tự sự cho phép hiểu được những cách thức mà
quyết định trong trò chơi của người chơi định hình nên những câu chuyện cá nhân vượt ra ngoài mối quan hệ của họ
với God of War và các nhân vật trong game.

CHƯƠNG BA: PHƯƠNG PHÁP

Chủ nghĩa diễn giải

Chủ nghĩa diễn giải là một mô hình phương pháp nghiên cứu tập trung vào nhiều khía cạnh khác nhau, những diễn giải và nhận thức chủ quan về một thực tế được xây dựng trên phương diện xã hội (Schwandt, 2000). Các nhà nghiên cứu chấp nhận mô hình diễn giải tìm cách hiểu xã hội xây dựng ý nghĩa thông qua dữ liệu họ thu thập được. Trong việc nhấn mạnh tính chủ quan diễn giải, chủ nghĩa diễn giải bác bỏ chủ nghĩa kinh nghiệm, quan niệm cho rằng kiến thức bắt nguồn từ điều có thể được quan sát trực tiếp thông qua các giác quan chính của chúng ta. Cùng với sự từ chối của nó của chủ nghĩa kinh nghiệm, mô hình diễn giải tin rằng tất cả các nhà nghiên cứu, bao gồm cả những người những người theo đuổi sự khách quan, ảnh hưởng đến nghiên cứu của họ theo thành kiến của riêng họ.

Với sự tập trung vào thực tế được xây dựng trên phương diện xã hội, các học giả theo chủ nghĩa diễn giải ủng hộ quan niệm rằng không có một thực tế nào, mà là nhiều thực tế được “hoàn thành giữa con người thông qua các hoạt động biểu tượng về biểu đạt và diễn giải” (Lindlof & Taylor, 2011, tr. 8). Để các nhà nghiên cứu hiểu thành công các hoạt động biểu tượng, họ đầu tiên cần phải hiểu những thực hành đó được hình thành như thế nào bởi những ý nghĩa cụ thể (Schwandt, 2000). Dựa trên khái niệm này, Schwandt phát biểu, “Nói rằng hành động của con người có ý nghĩa là tuyên bố rằng nó có một nội dung cố ý nhất định chỉ ra loại hành động đó là gì và/hoặc ý nghĩa của một hành động chỉ có thể được nắm bắt theo các điều khoản của hệ thống ý nghĩa mà nó thuộc về” (trang 191). Theo Lindlof và Taylor (2011), để các nhà nghiên cứu đưa ra được sự hiểu biết đáng tin cậy về thực tế mà họ đang nghiên cứu, “sự quen thuộc thân mật được coi là một yêu cầu để giải thích thành công” (tr.

9). Một cách mà các nhà nghiên cứu theo chủ nghĩa diễn giải đã cố gắng để hiểu thực tế

Họ đang nghiên cứu thông qua việc đạt được sự hiểu biết.

Verstehen, hoặc sự hiểu biết đồng cảm về thực tế từ những người tham gia

thế giới quan, đã được nêu ra như là một mục tiêu của nghiên cứu diễn giải vì nó khuyến khích

sự đồng cảm với những người tham gia nghiên cứu (Schwandt, 2000). Nói một cách thông tục

được hiểu là đặt mình vào vị trí của người khác, khái niệm verstehen là

được giới thiệu đến khoa học xã hội bởi nhà xã hội học người Đức Max Weber. Nhà diễn giải

nghiên cứu coi trọng verstehen vì nó nhấn mạnh sự hiểu biết về chủ quan

xây dựng ý nghĩa từ vị trí của những người đang được nghiên cứu. Tóm lại, một

việc tuân thủ verstehen đòi hỏi các nhà nghiên cứu theo chủ nghĩa diễn giải phải mô tả chính xác cách

cá nhân có thể hiểu được thực tế của mình.

Dân tộc học

Như Schwandt (2000) đã nêu, “điều tra xã hội là một hoạt động thực hành đặc biệt, một loại

hoạt động mà trong quá trình thực hiện biến đổi chính lý thuyết và mục tiêu hướng dẫn nó” (trang 190). Trong

Nói cách khác, khi chúng ta đặt ra những câu hỏi nhất định để hiểu một hiện tượng nào đó, chúng ta thấy rằng

một số phương pháp nghiên cứu phù hợp hơn những phương pháp khác để tìm ra câu trả lời. Trong cơ bản nhất của nó

hình thức, Hammersley và Atkinson (1995) định nghĩa nghiên cứu dân tộc học bao gồm:

. nhà dân tộc học tham gia, công khai hoặc bí mật vào cuộc sống hàng ngày của mọi người

sống trong một thời gian dài, quan sát những gì xảy ra, lắng nghe những gì

đã nói, đặt câu hỏi – thực tế là thu thập dữ liệu nào có sẵn để làm sáng tỏ

về các vấn đề là trọng tâm của nghiên cứu. (trang 1)

Trong khi Hammersley và Atkinson (1995) trình bày một sự hiểu biết về

dân tộc học, các học giả khác cho rằng quan niệm rằng bất kỳ một định nghĩa nào cũng có thể hoàn toàn

bao gồm phạm vi dân tộc học (Rachel, 1998; Stewart, 1998). Thay vì

cố gắng thiết lập một định nghĩa thiết yếu về dân tộc học, Stewart (1998, tr. 6-7)

đề xuất bốn đặc điểm được chấp nhận rộng rãi—quan sát của người tham gia, toàn thể, bối cảnh

độ nhạy cảm và mô tả xã hội văn hóa—khi kết hợp lại, hình thành nên dân tộc học.

Quan sát của người tham gia, đặc điểm đầu tiên của Stewart, phản ánh Hammersley

và định nghĩa của Atkinson (1995) về sự tham gia chặt chẽ của nhà nghiên cứu trong

cuộc sống hàng ngày của bối cảnh họ đang nghiên cứu. Thông qua việc đắm mình vào lĩnh vực này—

không gian của nghiên cứu dân tộc học—các nhà dân tộc học tìm cách hiểu quá trình xây dựng

những hoạt động mang tính biểu tượng có ý nghĩa của các thành viên trong nền văn hóa mà họ đang nghiên cứu. Có

được mô tả như một phép biện chứng của sự tham gia hoặc tách biệt với những người tham gia của họ

(Sunstein & Chiseri-Strater, 2007), vị thế là người trong cuộc hay người ngoài cuộc về mặt văn hóa đóng vai trò

một vai trò nhận thức luận cho nhà nghiên cứu (Lindlof & Taylor, 2011). Đối với những nhà nghiên cứu

những người quen thuộc với lĩnh vực của họ, sự quen thuộc của họ có thể cung cấp cho họ khả năng

tiếp cận thông tin tốt hơn so với người ngoài. Tuy nhiên, các nhà nghiên cứu

những người tách biệt hơn khỏi lĩnh vực của họ có thể được hưởng lợi từ sự khó chịu và bất ổn tiềm ẩn; bằng cách

từ bỏ sự thoải mái và chắc chắn, các nhà nghiên cứu là những người ngoài cuộc về văn hóa có một

góc nhìn về văn hóa cung cấp tiềm năng để giải mã mạng lưới ý thức văn hóa

tạo ra những người trong cuộc bị vướng vào nhau.

Công tác thực địa, quá trình tiến hành nghiên cứu thực địa (Sunstein & Chiseri-

Strater, 2007), là một đặc điểm quan trọng của dân tộc học vì tiềm năng sáng tạo của nó trong

định hình thực tế của chủ đề nghiên cứu (Hastrup, 1992). Là lực kết nối giữa

kinh nghiệm của nhà dân tộc học và chủ đề nghiên cứu của họ, công việc thực địa của nhà dân tộc học

định hình sự hiểu biết của họ về chủ đề này. Trong khi các nhà nghiên cứu có thể cố gắng đạt được

trong nghiên cứu của họ, những giả định và thành kiến cá nhân của họ chắc chắn sẽ ảnh hưởng

cách họ viết về lĩnh vực của họ. Cuối cùng, sản phẩm cuối cùng-văn bản

dân tộc học-tạo ra sự hiểu biết về hiện tượng đó cho người đọc.

Khái niệm toàn thể phản ánh việc xây dựng một sự kết nối của nhà dân tộc học

hiểu biết về nền văn hóa mà họ đang nghiên cứu thông qua sự tổng hợp các quan sát của họ

(Thornton, 1988). Đây là "ý nghĩa cốt lõi của chủ nghĩa toàn thể đối với nhân học, [rằng] văn hóa là

một tổng thể thống nhất và các cá nhân chỉ có thể được hiểu trong bối cảnh đó

toàn bộ" (Johnson & Johnson, 1990, tr. 167). Điều này liên quan đến tầm quan trọng của một nhà nghiên cứu

đắm mình vào lĩnh vực của họ. Những người đắm mình vào lĩnh vực của họ sẽ thấy

sự kết nối giữa các quan sát của họ trong khi những người không có thể gặp khó khăn trong việc xác định

những kết nối đó, do đó làm cho những quan sát của họ có vẻ không đáng kể hoặc không quan trọng.

Xây dựng từ hai đặc điểm đầu tiên của quan sát người tham gia và tính toàn diện,

Stewart đề xuất một đặc điểm thứ ba: độ nhạy cảm với bối cảnh. Đặc điểm của bối cảnh

độ nhạy cho thấy sự công nhận của nhà dân tộc học rằng công việc thực địa của họ là cụ thể đối với điều đó

bối cảnh cụ thể. Việc tuân thủ tính nhạy cảm của bối cảnh khuyến khích nhà dân tộc học từ chối

chiến lược tạo ra ý nghĩa bá quyền khi phân tích những chiến lược trong lĩnh vực của họ. Thứ tư của Stewart

đặc điểm, mô tả xã hội văn hóa, là rõ ràng khi một nhà dân tộc học cố gắng

mô tả kỹ lưỡng lĩnh vực và hiện tượng mà họ đã nghiên cứu. Một nhà dân tộc học

sự quen thuộc sâu sắc với lĩnh vực này, như Lindlof và Taylor (2011) đã nêu, có thể hỗ trợ

thỏa mãn đặc điểm này. Các nhà dân tộc học khác ủng hộ quan niệm rằng nghiêm túc

sự tham gia vào lĩnh vực này "biến nhà dân tộc học từ người quan sát thành người tiên kiến" (Stoller,

1984, tr. 94) và chuyển đổi "kiến thức của họ từ quan sát sang hiểu biết sâu sắc" (Hastrup,

1992, tr. 118). Hai sự chuyển đổi này giúp nhà dân tộc học đạt được cả hai

sự trung thực-sự phù hợp với sự thật-và sự sáng suốt-sự hiểu biết sâu sắc có thể áp dụng-trong các tuyên bố của họ;

cả hai đều được coi là mục tiêu của dân tộc học (Stewart, 1998).

Việc nhấn mạnh vào tính trung thực-sự phù hợp với sự thật-là có lợi, nếu không muốn nói là cần thiết, đối với dân tộc học nếu nó tìm cách làm sáng tỏ các hiện tượng đang được nghiên cứu như Hammersley và Atkinson (1995) tuyên bố. Như Geertz (1973) đã nêu, "hành vi phải được quan tâm và với một độ chính xác nhất định, bởi vì nó thông qua dòng chảy của hành vi-hay chính xác hơn, hành động xã hội-mà các hình thức văn hóa tìm thấy sự diễn đạt (trang 17). Nói một cách đơn giản, nhấn mạnh tính xác thực của các tuyên bố của họ cho phép các nhà dân tộc học nhìn thấy rõ hơn (và giải thích cho họ) người đọc) các lực lượng liên kết tạo nên thực tế của những người đang được nghiên cứu.

Trong khi các nhà dân tộc học không thể và không nên cố gắng khái quát hóa những phát hiện của trong nghiên cứu của họ, họ nên cố gắng đưa ra những tuyên bố sáng suốt (Stewart, 1998). Cùng với sự chân thực, sự sáng suốt có lợi cho dân tộc học vì nó cung cấp các nhà dân tộc học có khả năng mở rộng hiểu biết có thể áp dụng cho các lĩnh vực khác. Ngay cả trong nhận ra tính đặc thù theo ngữ cảnh của dữ liệu của họ, sự hiểu biết sâu sắc cho phép những đặc điểm văn hóa để cung cấp lời giải thích cho các mô hình tạo ý nghĩa văn hóa khác. Để thực hiện thành công điều này, Stewart xác định hai thách thức cần vượt qua: đầu tiên, nhà nghiên cứu phải phát triển một hiểu biết sâu sắc; thứ hai, họ phải chỉ ra cách hiểu biết sâu sắc này có thể được áp dụng cho những người khác bối cảnh văn hóa.

Văn hoá

Trong nỗ lực tìm hiểu văn hóa, các nhà dân tộc học "mô tả và diễn giải mối quan hệ có thể quan sát được giữa các hoạt động xã hội và hệ thống ý nghĩa" (Lindlof & Taylor, 2011, tr. 134). Có khả năng vượt ra ngoài khái niệm nhà nước dân tộc văn hóa, Geertz (1973) mô tả văn hóa là "mạng lưới ý nghĩa" do con người tạo ra trong

mà con người bị vướng vào (trang 5); tương tự như vậy, Hall (1976) mô tả văn hóa như một mở rộng của tâm trí. Theo nghĩa mở rộng, Hall đề cập đến những công cụ được sử dụng để tăng tốc quá trình tiến hóa. Ví dụ, ông thảo luận về cách một con dao thực hiện công việc cắt tốt hơn hơn răng của chúng ta; tuy nhiên, thông qua việc thăm vấn các chức năng của phần mở rộng, chúng ta nhận ra những điểm yếu của chúng: dao nhai kém hơn răng rất nhiều. Vì vậy, văn hóa tổ chức sự điều hướng của chúng ta trên thế giới. Là một phần mở rộng của tâm trí, văn hóa chỉ đạo cách chúng ta nghĩ về thế giới. Trong một số bối cảnh văn hóa nhất định, một số suy nghĩ/hành động nhất định là có thể, trong khi những cái khác là không thể tưởng tượng được. Tuy nhiên, trong một bối cảnh văn hóa khác, những suy nghĩ và hành động tương tự từng không thể tưởng tượng được đó không chỉ có thể trở thành có thể, nhưng chúng có thể trở thành chuẩn mực.

Sức mạnh của dân tộc học như một phương pháp nghiên cứu thể hiện rõ nhất khi tìm kiếm để trả lời các câu hỏi về văn hóa (Boellstorff, 2006). Để khám phá và hiểu văn hóa tạo ra ý nghĩa, các nhà dân tộc học sử dụng một số sự kết hợp của quan sát tham gia, chủ động tham gia vào các hoạt động cộng đồng, khảo sát, phỏng vấn và phân tích các văn bản văn hóa (Lindlof & Taylor, 2011). Một chiến thuật nghiên cứu khác mà các nhà dân tộc học sử dụng để thiết lập sự chân thực và sáng suốt là mô tả dày đặc—các nhà nghiên cứu trình bày chi tiết kỹ lưỡng tài khoản về kiến thức và hành vi cụ thể về mặt văn hóa (Geertz, 1973). Geertz lập luận mô tả dày đặc đó đáp ứng mục tiêu của dân tộc học, mà ông mô tả là xác định “hệ thống phân cấp phân tầng của các cấu trúc có ý nghĩa theo đó [hiện tượng] được tạo ra, nhận thức và diễn giải, và nếu không có chúng thì chúng sẽ không thực tế tồn tại” (trang 7). Nói cách khác, thông qua mô tả dày đặc, các mạng lưới văn hóa của ý nghĩa được giải thích và làm rõ.

Theo thời gian, văn hóa đã được định nghĩa theo vô số cách bởi những người nghiên cứu nó (Moon, 1996). Trong phả hệ giao tiếp liên văn hóa của mình, Moon khám phá ra những hàm ý liên quan đến những cách thức mà văn hóa đã được khái niệm hóa. Những phát hiện của bà cho thấy rằng Những khái niệm về văn hóa của lĩnh vực này đã định hình nên cách thức nghiên cứu văn hóa. Bài viết của Moon rất quan trọng vì nó làm sáng tỏ các giả định về phương pháp luận văn hóa. Phả hệ của Moon không chỉ cho chúng ta biết rằng quan niệm của chúng ta về văn hóa thông báo cách mà văn hóa được nghiên cứu, nhưng nó làm sáng tỏ cho chúng ta rằng quan niệm của chúng ta về văn hóa cung cấp thông tin về cách chúng ta có thể nghiên cứu văn hóa. Xem xét cách xã hội của chúng ta các cuộc điều tra ảnh hưởng đến các hoạt động lý thuyết và phương pháp luận của chúng tôi (Schwandt, 2000), chúng ta có thể thấy việc giới hạn phạm vi văn hóa sẽ hạn chế cách thức nghiên cứu nó. Do đó, bằng cách mở rộng phạm vi của văn hóa có thể là gì, chúng ta đồng thời mở rộng những cách thức mà văn hóa có thể được nghiên cứu.

Để đáp lại sự phát triển của các lĩnh vực ngôn ngữ học (ngôn ngữ dân tộc học, xã hội ngôn ngữ học, tâm lý ngôn ngữ học, v.v.), Hymes (1964) đã phát triển một nghiên cứu dân tộc học về giao tiếp—ban đầu được gọi là dân tộc học về cách nói (Hymes, 1962) – “điều tra trực tiếp việc sử dụng ngôn ngữ trong bối cảnh tình huống để phân biệt các mô hình phù hợp với hoạt động nói, các mô hình thoát khỏi các nghiên cứu riêng biệt” (Hymes, 1964, trang 2-3). Trong việc kết hợp cách tiếp cận nhân học với dân tộc học với nghiên cứu giao tiếp, dân tộc học về giao tiếp (EOC) tập trung vào “ý nghĩa chung và các hành động xã hội được phối hợp khác nhau giữa các nhóm xã hội” (Philipsen, 1989, tr. 258). Hymes cho biết cách tiếp cận này nên sử dụng các mô hình giao tiếp của cộng đồng họ đang nghiên cứu ngữ cảnh hơn là các quy tắc chung. Bằng cách tập trung các mô hình giao tiếp của cộng đồng nghiên cứu, các nhà dân tộc học về giao tiếp là

phù hợp hơn để đạt được tính xác thực trong các tuyên bố của họ thông qua việc khám phá cách cộng đồng

các thành viên hiểu được thực tế của họ.

Dân tộc học ảo

Dân tộc học ảo sử dụng phương pháp luận của dân tộc học và áp dụng nó vào không gian ảo trên Internet (Hine, 2000). Trong cuốn sách của mình, *Virtual Ethnography*, Christine Hine lập luận rằng Internet có thể được xem theo hai cách riêng biệt: như một nền văn hóa và như một hiện vật văn hóa. Quan điểm đầu tiên của Hine (2000) về Internet coi đó là một không gian “nơi văn hóa được hình thành và cải cách” (trang 9). Quan điểm thứ hai của bà, Internet như một nền văn hóa hiện vật, công nhận nó là sản phẩm của văn hóa và thông qua việc sử dụng Internet, chúng ta đưa ra cho nó một số ý nghĩa nhất định (Hine, 2000). Trong chừng mực Internet được hiểu là cả văn hóa và hiện vật văn hóa, dân tộc học đã được coi là một phương pháp đặc biệt để nghiên cứu nó. Channeling Hall (1976) cho phép xem xét Internet như một mở rộng—cụ thể là, như một phần mở rộng của sự hiện diện của chúng ta. Xem xét cách mở rộng đầy nhanh quá trình tiến hóa, Internet mở rộng sự hiện diện của người dùng bằng cách cho phép họ tham gia thảo luận với những người dùng khác trong khi bị tách biệt bởi khoảng cách có thể rất dài khoảng cách. Nếu không có phần mở rộng này, mọi người sẽ bị giới hạn trong việc tham gia vào các cuộc thảo luận nơi mà họ chỉ có thể hiện diện về mặt vật lý. Theo nghĩa này, Internet đồng thời chức năng như một nền văn hóa và một hiện vật văn hóa: một ý nghĩa và tầm quan trọng nhất định được đưa ra đến Internet thông qua cách nó mở rộng sự hiện diện của người dùng, từ đó thiết lập Internet như một không gian nơi những cuộc thảo luận này hình thành và cải cách văn hóa. Trong quá trình nghiên cứu Về mặt dân tộc học Internet, Hine (2000) đề cập đến ba yếu tố quan trọng cần được đã đề cập: “vai trò của du lịch và tương tác trực tiếp trong dân tộc học; văn bản, công nghệ và tính phản xạ; và việc tạo ra một đối tượng dân tộc học (trang 43).

Vai trò của tương tác trực tiếp trong dân tộc học theo truyền thống liên quan đến các nhà nghiên cứu đi đến một địa điểm và đắm mình vào một cấp độ cụ thể văn hóa, cho phép họ có được dữ liệu phong phú. Sự đắm mình của nhà dân tộc học đóng vai trò vai trò hùng biện trong việc thuyết phục người đọc về tính xác thực và sáng suốt của tuyên bố (Hine, 2000). Không có địa điểm mà họ có thể đi đến và không có khả năng để tương tác trực tiếp với các thành viên cộng đồng, các nhà dân tộc học về không gian ảo phải định hình lại các tương tác ảo để thiết lập tính xác thực và sáng suốt; làm nổi bật kết nối giữa các thành viên của cộng đồng ảo là một chiến lược mà các nhà nghiên cứu đã được sử dụng để thiết lập những phẩm chất đó.

Trong cuốn sách "Communities at Play" của mình, Celia Pearce (2009) theo dõi "Uru Diaspora"—một cộng đồng ảo của những người chơi Uru di cư đến các thế giới ảo khác sau khi trò chơi của họ kết thúc. Pearce làm nổi bật cấu trúc của Uru, một trò chơi nhiều người chơi trò chơi trực tuyến (MMOG) tập trung vào việc giải quyết câu đố hợp tác, như tạo ra một cộng đồng khác biệt với các MMOG phổ biến khác như World of Warcraft trung tâm chiến đấu của người chơi. Pearce xác định các giá trị chung đóng vai trò quan trọng trong nhóm sự gắn kết: "Khi được hỏi về điều gì đã gắn kết nhóm lại với nhau, phần lớn TGU [Các thành viên của The Gathering of Uru] cho biết, 'các giá trị chung'" (Pearce, 2009, tr. 134). Pearce nhấn mạnh các giá trị của thành viên TGU là tăng cường sự gắn kết của nhóm. Bởi vì Cấu trúc của TGU khác với các MMOG khác, bằng cách giải thích cách TGU cụ thể tạo ra Với sự gắn kết này, những tuyên bố của Pearce tỏ ra có tính xác thực.

Với các tương tác ảo thường thiếu thành phần trực tiếp của dân tộc học truyền thống, Hine đóng khung giao tiếp diễn ra trong không gian ảo như văn bản. Là văn bản, giao tiếp diễn ra trong không gian ảo đạt được đặc điểm

của tính di động, nghĩa là các văn bản “có sẵn bên ngoài các hoàn cảnh tức thời trong

mà chúng được tạo ra” (Hine, 2000, tr. 50). Tính di động của truyền thông trong thế giới ảo

không gian phải đưa ra một cuộc trò chuyện về tính thời gian dân tộc học. Xem xét

vai trò có ảnh hưởng của quan sát người tham gia, dân tộc học theo truyền thống đã bao gồm

các nhà nghiên cứu tham gia vào các sự kiện cộng đồng hoặc các hành vi giao tiếp khi chúng diễn ra

(Hine, 2000); tuy nhiên, câu hỏi đặt ra là: các hành vi liên lạc di động diễn ra khi nào?

Do bản chất di động của giao tiếp ảo, Hine lập luận rằng các nhà dân tộc học

“giải thích chúng như những hiện vật văn hóa có vị trí văn hóa” (trang 51). Phân tích thiết bị di động

giao tiếp như các văn bản có vị trí văn hóa cho phép nhà dân tộc học có cái nhìn thoáng qua

về cách tác giả của văn bản hiểu thế giới của họ tại thời điểm sản xuất.

phân tích văn bản phải xem xét bối cảnh mà chúng được tạo ra

(Hammersley & Atkinson, 1995; Thompson, 1995); thiếu sự cân nhắc theo ngữ cảnh

làm trầm trọng thêm khoảng cách giữa sản xuất và tiếp nhận tin nhắn di động—thu hẹp khoảng cách đó

khoảng cách trở thành mục tiêu của nhà dân tộc học ảo (Kendall, 2002). Chỉ khi xem xét

bối cảnh của chúng là dân tộc học ảo có thể “xác định trạng thái [của văn bản] như là các tài khoản của

thực tế” và đòi lại tính chân thực mà dân tộc học truyền thống tìm kiếm (Hine, 2000, tr. 52).

Hiểu được bối cảnh của các văn bản ảo làm sáng tỏ cốt lõi của tuyên bố của Hine

về việc nghiên cứu Internet theo phương diện dân tộc học: rằng nó vừa là một nền văn hóa vừa là một hiện vật văn hóa.

Tính chất hai mặt này minh họa cho cách sử dụng Internet của các nhóm văn hóa cụ thể. Internet

hoạt động như một nền văn hóa trong đó nó tạo ra và nuôi dưỡng các mối liên hệ giữa các cá nhân với nhau

thiết lập các cộng đồng ảo. Internet hoạt động như một hiện vật văn hóa khi

xem xét cách các cộng đồng văn hóa sử dụng Internet (Hine, 2000). Sử dụng trò chơi

văn hóa như một ví dụ, Internet hoạt động như một hiện vật văn hóa khi các trang web như

Reddit, Twitch và Steam cung cấp cơ hội cho mọi người nói về trò chơi điện tử, xem trò chơi điện tử và chơi trò chơi điện tử. Khi cộng đồng thiết lập ý nghĩa chung

Đằng sau việc sử dụng của họ, Internet hình thành nên văn hóa chơi game. Điều này giải thích cho lập luận của Hine rằng các nhà dân tộc học ảo phải xem xét tiềm năng của Internet như là cả văn hóa và

hiện vật văn hóa trong quá trình phân tích- “Ý nghĩa của công nghệ không tồn tại trước khi sử dụng, nhưng được thực hiện tại thời điểm sử dụng” (trang 29). Nói một cách đơn giản, trong

xem xét chức năng của Internet như một nền văn hóa và một hiện vật văn hóa

đồng thời, chúng tôi xác định cách sử dụng Internet theo văn hóa định hình không gian cho

phát triển nền văn hóa đó.

Subreddit God of War

Trong nghiên cứu này, tôi sử dụng dân tộc học ảo để xem xét văn hóa chơi game xuất hiện như thế nào

hiểu được tính nam tính thông qua việc xây dựng và sử dụng các câu chuyện liên quan

với trò chơi điện tử. Subreddit God of War đóng vai trò là lĩnh vực cho trò chơi ảo này

dân tộc học với các chủ đề của subreddit đóng vai trò là nguồn ngày chính. Lớn

cộng đồng và sự tham gia nhất quán của các thành viên làm nên subreddit God of War

một lĩnh vực đặc biệt cho dân tộc học này. Tính đến ngày 14 tháng 5 năm 2020, subreddit God of War

có 120.060 người đăng ký. Subreddit hoạt động như cả văn hóa và hiện vật văn hóa trong

rằng nó đại diện cho một phần của nền văn hóa chơi game lớn hơn, đồng thời hoạt động

như một nền văn hóa nơi người hâm mộ tụ họp để thảo luận về bộ truyện với nhau.

Những cách mà Reddit gợi ra những gì Ruggill, McAllister và Menchaca (2004) đề cập đến

để “gamework” làm cho nó có lợi cho việc phân tích văn hóa chơi game. Ruggill, McAllister,

và Menchaca lập luận cho một cách tiếp cận mang tính chuẩn mực đối với các nghiên cứu trò chơi nhấn mạnh vào

khối lượng công việc khổng lồ được dành cho việc phát triển và chơi trò chơi máy tính.

Trong việc chuyển thể “tác phẩm điện ảnh” của Kuntzel (1978), bộ ba này thúc giục rằng “biến [trò chơi] thành các tác phẩm làm sáng tỏ các hoạt động biểu thị của họ” (Ruggill và cộng sự, 2004, tr. 298). Mục đích của mô hình này, họ lập luận, là để tiết lộ “tính hiện thực” của trò chơi. Theo họ, điều này có nghĩa là rằng trò chơi máy tính là sản phẩm và là nhà sản xuất của văn hóa, không chỉ đơn thuần là tường thuật và trải nghiệm trò chơi.

Trong quá trình nghiên cứu này, tôi thấy rằng việc tuyển chọn nội dung của God of War cộng đồng subreddit chứng minh tiềm năng của God of War (2018) với tư cách là nhà sản xuất văn hóa. Reddit sử dụng phương pháp quản lý cộng đồng làm phương pháp mặc định để xác định các bài đăng được quảng cáo là các chủ đề hàng đầu và được chuyển xuống các trang tiếp theo. Trong một thể hiện sự gắn kết cộng đồng, việc quản lý diễn ra thông qua việc các thành viên bỏ phiếu nội dung họ thích và bỏ phiếu xuống nội dung họ không thích. Trong khi người dùng có tùy chọn sắp xếp các chủ đề theo cách bỏ qua các lượt bình chọn lên/xuống, hình thức sắp xếp mặc định của Reddit, “Hot” quảng bá các bài đăng mới nhất, được bình chọn nhiều nhất cho phép người dùng tham gia trong những cuộc trò chuyện phổ biến nhất tại thời điểm đó. Nội dung đã được tuyển chọn bởi một cộng đồng làm cho subreddit trở thành lĩnh vực đặc biệt cho dân tộc học ảo. Được bình chọn cao các chủ đề trên subreddit làm nổi bật sự gắn kết của cộng đồng theo cách thể hiện

Khái niệm của Hall (1976) về văn hóa như một phần mở rộng của tâm trí trong đó sự chú ý được hướng đến hướng tới một số chủ đề nhất định và tránh xa những chủ đề khác.

Ngoài các chủ đề được quản lý thông qua các lượt bình chọn lên/xuống, các bình luận trong các sợi phải chịu cùng một cách xử lý, chứng minh thêm sự mở rộng của Hall

tâm trí. Tương tự như các chủ đề, khi các thành viên bình chọn bình luận, chúng sẽ di chuyển lên đầu trang và là những phản hồi đầu tiên mà người đọc sẽ thấy trong khi các bình luận bị đánh giá thấp sẽ chuyển sang phần dưới. Tuy nhiên, trong khi điểm của một chủ đề sẽ không hiển thị số dưới 0,

biên luận có thể nhận được điểm số tiêu cực. Trong tùy chọn tài khoản của họ, người dùng có thể ẩn biên luận bên dưới một số điểm nhất định. Ví dụ, tài khoản của tôi được thiết lập để ẩn biên luận nếu chúng có điểm âm-5 hoặc thấp hơn⁴; người dùng vẫn có thể biên luận ẩn xem nhưng chúng phải được mở thủ công. Trong khi tôi đọc qua các chủ đề một cách toàn bộ, để tránh đưa ra những biên luận một lần như đại diện cho toàn bộ cộng đồng và duy trì tính xác thực, hầu hết các bài đăng và biên luận mà tôi trích dẫn đều là những bài viết có giá trị cao đã được bình chọn. Tuy nhiên, tôi thảo luận một số chủ đề bị bình chọn thấp với số điểm bằng không và rất nhiều các biên luận bị đánh giá thấp để chứng minh sự phản đối thống nhất của cộng đồng đối với một số niềm tin và quan điểm.

Thu thập và phân tích dữ liệu

Đối với nghiên cứu này, tôi giới hạn khung thời gian cho các chủ đề từ ngày nay trở về tháng 6 13, 2016—ngày Sony chính thức công bố lần đầu tiên về God of War (2018). Thay vào đó của ngày phát hành God of War (2018), quay trở lại thông báo chính thức đầu tiên đưa ra một cái nhìn vào những câu chuyện mà người chơi xây dựng để mong đợi sự trở lại của Kratos sau sáu năm. Việc đóng dấu thời gian của các bài đăng trên Reddit cho phép tuân thủ Hine (2000) đề xuất cho các văn bản được hiểu là “có vị trí văn hóa”. Các bài đăng có dấu thời gian và biên luận tăng cường khả năng xem xét bối cảnh thời gian của các bài đăng này hỗ trợ một sự hiểu biết tương tự về những văn bản này mà tác giả(các tác giả) đã có trong quá trình sáng tạo của họ họ.

Quá trình thu thập dữ liệu của tôi sử dụng chức năng tìm kiếm của Reddit để tìm kiếm thông tin cụ thể các thuật ngữ mà các thành viên sử dụng trong bài đăng của họ. Khi thảo luận về chức năng tìm kiếm của Reddit, tôi

⁴ Thành thật mà nói, tôi không nhớ mình đã từng đặt ngưỡng này. Tôi nghĩ đây là cài đặt mặc định của Reddit.

các thành viên ủy ban đã nhanh chóng cảnh báo tôi không nên quá phụ thuộc vào ý kiến ban đầu của tôi tìm kiếm để phân tích; thay vì đạt được *verstehen*, các tìm kiếm ban đầu của tôi là dễ dàng ưu tiên thế giới quan và giả định của riêng tôi hơn thế giới quan và giả định của cộng đồng thành viên. Xem xét cảnh báo của họ, trong khi các bài đăng được thu thập từ tìm kiếm ban đầu của tôi các thuật ngữ chứa một số thông tin hữu ích để phân tích, chúng chủ yếu được sử dụng để tăng sự hiểu biết của tôi về ngôn ngữ mà các thành viên cộng đồng sử dụng khi đề cập đến các chủ đề như nam tính, mối quan hệ cha-con và câu chuyện. Các thành viên cộng đồng thường ngôn ngữ được sử dụng đóng vai trò là vòng tìm kiếm thứ hai ("chu kỳ", "lời tiên tri", "cảm xúc", "quái vật", "trách nhiệm", v.v.).

Vòng tìm kiếm thứ hai đã mang lại lợi ích cho nghiên cứu này bằng cách làm giảm hạn chế của chức năng tìm kiếm. Có lẽ rõ ràng, chỉ những luồng có chứa thuật ngữ tìm kiếm xuất hiện trong kết quả. Sử dụng ngôn ngữ cụ thể của cộng đồng được cung cấp cơ hội để thu thập thêm các chủ đề liên quan đến nam tính và câu chuyện, nhưng những thuật ngữ cụ thể đó không được sử dụng một cách rõ ràng. Thay vì ưu tiên việc đọc của riêng tôi của ludonarrative của *God of War* (2018), vòng tìm kiếm thứ hai của tôi đã có hiệu quả đối với hiểu cách các thành viên cộng đồng subreddit *God of War* sử dụng ludonarrative như một nguồn lực để hiểu được nam tính. Tổng cộng, hai vòng tìm kiếm này đã dẫn đến bộ sưu tập hơn 70 chủ đề để phân tích.

Một lợi ích của việc sử dụng Reddit như một lĩnh vực nghiên cứu dân tộc học là sự tiện lợi của các luồng được phiên âm và văn bản hóa; các luồng này đóng vai trò như thế này dữ liệu nghiên cứu. Dựa trên đề xuất của Hine (2000) cho các nhà dân tộc học ảo xem xét giao tiếp ảo dưới dạng văn bản, tôi tham gia vào phân tích văn bản của subreddit *God of War* các chủ đề xây dựng nên các câu chuyện về nam tính của Kratos. Cụ thể, tôi giải thích

Cộng đồng subreddit God of War xây dựng ba câu chuyện nhỏ hỗ trợ

và bảo vệ câu chuyện vĩ mô về sự tái sinh của Kratos trước sự chỉ trích của các nhà báo.

Với sự tương tác của cộng đồng đã được ghi chép và văn bản hóa trên Reddit,

việc xem xét những chủ đề này như các văn bản văn hóa đã biến chúng thành dân tộc học

các đối tượng để phân tích có thể dễ dàng thực hiện. Các luồng được thu thập vào một bảng tính

cho phép đưa vào thông tin có liên quan như: thuật ngữ tìm kiếm được sử dụng để

tìm chủ đề; những ý tưởng chính trong chủ đề; những bình luận hàng đầu (số lượt bình chọn); và

tỷ lệ upvote của chủ đề. Nghiên cứu này bao gồm phân loại ba phần và

quá trình mã hóa: Đầu tiên, các luồng được phân loại toàn bộ theo thuật ngữ tìm kiếm được sử dụng để

tìm thấy chúng. Thứ hai, thông qua việc biên soạn các luồng trong bảng tính, các luồng định kỳ được kết nối

các chủ đề nổi lên trong nội dung của các chủ đề dường như thông báo cho cộng đồng

chiến lược để chứng minh sự phát triển của Kratos kể từ vòng cung Hy Lạp và bảo vệ anh ấy

nam tính chống lại sự chỉ trích. Sử dụng bảng tính như một công cụ quản lý dữ liệu là

có lợi vì nó cho phép dành toàn bộ một cột cho các ghi chú cá nhân và

những lời nói bên lề mô tả sự kết nối của các luồng. Những lời nói bên lề này cuối cùng đã đóng vai trò là

nguồn cảm hứng cho việc viết bản ghi nhớ khái niệm nhiều hơn trong sổ tay. Sử dụng bảng tính và

sổ tay tạo ra hai không gian riêng biệt nhưng lại gắn kết chặt chẽ với nhau cho một emic cuối cùng

phân loại ba câu chuyện nhỏ của cộng đồng (“Phê phán quá khứ của anh ấy;” “Khẳng định

Cuộc đấu tranh của Ngài;” và “Công nhận sự ôm ấp của Ngài”) hỗ trợ cho câu chuyện vĩ mô của

sự tái sinh thông qua việc “trở nên tốt hơn”.

CHƯƠNG BỐN: KẾT QUẢ

Sự cứu chuộc của Kratos

Trong *Raising Kratos*, một bộ phim tài liệu tập trung vào quá trình sản xuất *God of War* (2018) (Akiaten, 2019), Cory Barlog, giám đốc sáng tạo của trò chơi, xác định và thảo luận về hành trình tinh thần mà Kratos trải qua trong suốt quá trình chơi trò chơi. Barlog thảo luận về trò chơi này như một câu chuyện về “sự trưởng thành” theo cả phương pháp truyền thống và phi truyền thống. Theo nghĩa *God of War* (2018) là một câu chuyện truyền thống về tuổi mới lớn, ông nhấn mạnh những thay đổi mà Atreus phải chịu đựng và sự trưởng thành của cậu bắt nguồn từ việc mất mẹ. Tuy nhiên, như một câu chuyện về tuổi mới lớn không theo truyền thống, Barlog tập trung vào sự phát triển và sự phát triển của Kratos. Giống như Atreus, Kratos trải qua nhiều thay đổi sau cái chết của Faye, một là anh ta phải đảm nhiệm vai trò quan trọng hơn với tư cách là cha của Atreus. Barlog đề cập đến điều này trò chơi như một sự trưởng thành của Kratos vì khi dành thời gian với Atreus, Kratos học được “làm thế nào để trở thành một con người” (Akiaten, 2019). Theo Barlog, một phần của Kratos học cách để “trở thành con người” đòi hỏi các nhà phát triển phải giải quyết các biểu hiện nam tính độc hại là nhân vật trung tâm của anh trong các phần trước của loạt phim.

Trong khi *God of War* (2018) được ca ngợi là thành công vang dội vì sự khám phá về nam tính và sự phát triển, nó cũng phải đối mặt với sự hoài nghi và chỉ trích gay gắt về tính nam tính của Kratos (Conway, 2019; Lacina, 2018A, 2018B; Muncy, 2018). Trong bài đánh giá của cô ấy về *God of War* (2018) cho *Wired*, Julie Muncy (2018) gọi Kratos là “một người đàn ông. một anh hùng lãng nhãng, tàn nhẫn, quái dị.” Đối với Muncy, tiền đề của năm 2018 phát hành tập trung vào “liệu [người chơi] có thể được thực hiện để thông cảm với một

người đàn ông như Kratos.” Cô ấy xác định nam tính là một sự hấp dẫn của trò chơi

nhóm phát triển, nêu rõ việc tập trung vào bạo lực của loạt phim là cốt lõi của Kratos

nam tính. Muncy gọi đây là điểm đấu tranh của Kratos: làm thế nào anh có thể dạy con trai mình

sống sót trong thế giới khắc nghiệt, bạo lực mà không dạy Atreus cách bạo lực? Làm sao anh ta có thể dạy

Atreus sẽ trở nên tốt hơn trong khi đồng thời có nguy cơ Atreus sẽ trở thành

quái vật mà anh ta từng là? Trong tác phẩm Deorbital của mình, Lacina (2018B) đã chỉ trích cách miêu tả

Sự nam tính của Kratos trong God of War (2018) và mục tiêu của nhà phát triển dành cho anh ấy và Atreus

để tốt hơn. Cô ấy lập luận rằng phiên bản Kratos này vẫn là người đàn ông được bảo vệ như vậy

chỉ hoạt động ở hai cực cảm xúc là giận dữ và khắt kỷ: “Kratos hét lên, vì nó

tắt cả những gì anh ấy có. Anh ấy im lặng, bởi vì đó là tất cả những gì anh ấy được phép làm.” Cô ấy khẳng định rằng tiếng hét và

sự im lặng chứng tỏ anh ta không có khả năng “trưởng thành hơn so với bản chất nam tính độc hại trong quá khứ” và

cùng với đó là sự bất lực của anh trong việc dạy Atreus ý nghĩa của việc trở nên tốt hơn.

Trong khi các bài viết của Muncy và Lacina được một số người trên God of War bảo vệ

subreddit, hầu hết các bình luận đều mang tính khinh miệt. Người dùng Cord87 phản nản rằng Lacina có vẻ

“bị che mờ bởi quan điểm chống chế độ gia trưởng của họ khiến họ không nhìn thấy những sự thật khắc nghiệt và bài học của

câu chuyện/thời đại.” Cord87 tiếp tục mô tả sự khắc nghiệt của Kratos được hình thành bởi

thế giới khắc nghiệt mà anh ta đang sống, tuyên bố rằng Kratos không muốn dạy Atreus một số điều nhất định

đặc điểm, nhưng điều đó là cần thiết sau khi bị buộc phải thực hiện cuộc hành trình này. Khi bảo vệ

Hành động và sự nam tính của Kratos trước những lời chỉ trích, hầu hết các bài đăng trên subreddit đều khẳng định rằng

các nhà phê bình đã bỏ lỡ điểm chính của câu chuyện (tức là tốt hơn). Tôi xác định ba câu chuyện mà

cộng đồng subreddit xây dựng nhấn mạnh sự cứu rỗi của Kratos: coi thường quá khứ của anh ta,

khẳng định cuộc đấu tranh của ông và thừa nhận sự ủng hộ của ông.

Chê bai quá khứ của mình: Sự phản chiếu của một con quái vật

Chiến lược đầu tiên mà các thành viên subreddit God of War sử dụng để bảo vệ Kratos là

thừa nhận rằng ông không phải là người tốt trong suốt thời kỳ Hy Lạp. Suy ngẫm về

quá khứ như một phương tiện để hiểu hiện tại có thể là một thực hành lành mạnh để thấy được sự phát triển của một người

cuộc sống. Hành động theo Kratos, người có sự phản ánh về quá khứ quái dị của mình cho thấy

hối hận, các thành viên của subreddit God of War thường xuyên nhắc đến và chê bai

khía cạnh trong quá khứ của Kratos để biện minh cho sự cứu chuộc của mình. Bằng cách thừa nhận vấn đề của mình

hành động và định vị anh ta là một người xấu trong phần Hy Lạp, các thành viên subreddit

thiết lập sự phát triển của Kratos khi làm nổi bật những khoảnh khắc trong God of War (2018) của anh ấy

sự đau khổ vì những điều anh ta đã làm trong quá khứ. Họ làm điều này theo hai cách: bằng cách chỉ trích

Kratos là một nhân vật một chiều trong cung Hy Lạp và chế giễu những người dùng lâu năm

để Kratos quay trở lại.

“Kratos mới sẽ chẳng có ý nghĩa gì nếu không có Kratos phiên phức đáng ghét”

Một cách mà các thành viên subreddit God of War cố gắng chứng minh sự phát triển của Kratos

vì phần Hy Lạp là bằng cách hạ thấp quá khứ của Kratos. Bằng cách chỉ trích sự thiếu hụt cảm xúc của anh ấy

chiều sâu trong suốt cung Hy Lạp nơi sự trả thù chống lại các vị thần đóng vai trò là mục tiêu duy nhất của ông

người thúc đẩy, các thành viên cộng đồng chế giễu tính một chiều của Kratos; jarrettmar nói,

“Kratos già thì ngẫu nhiên nhưng không có cảm xúc và không có mối liên hệ với các nhân vật khác.

Mọi người đều thấy Kratos là một nhân vật cáu kỉnh, luôn tức giận và một chiều.” Trong một meme

được đăng lên subreddit, LightSpawn nói đùa về việc Atreus thấy thật vô lý khi anh ấy

phát hiện ra rằng một nhân vật đã chết đã bị con trai mình giết. Tiêu đề mỉa mai của bài đăng, “Kratos

sẽ không biết gì về điều đó,” trêu chọc sự vô lý và sự tàn ác của việc giết người

cha của một người gởi ra. Những người dùng khác trong chủ đề này thêm vào trò đùa bằng cách nhấn mạnh rằng Zeus là

không phải là thành viên gia đình duy nhất mà Kratos giết trong phần Hy Lạp, nhưng danh sách đó khá

rộng rãi: ông nội (Cronos), anh em cùng cha khác mẹ (Ares, Hercules, Hephaestus, Perseus),

chị em cùng cha khác mẹ (Athena, Persephone), chú (Hades, Poseidon) và dì (Hera).

Xem xét rằng tại thời điểm xảy ra những vụ giết người này, Kratos chỉ biểu lộ một chút vẻ ngoài

hối hận vì hai người (Athena và Hephaestus), các thành viên subreddit dường như không hề có chút băn khoăn nào

về việc dán nhãn Kratos trẻ tuổi là quái vật. Tuy nhiên, thông qua việc dán nhãn cung Hy Lạp

Kratos như một con quái vật, các thành viên mở ra một không gian thảo luận nơi phản xạ của anh ta trong

God of War (2018) là minh chứng cho chiều sâu nhân vật Kratos.

Sự phản ánh của Kratos về những hành động trong quá khứ của mình là một trong những cảnh trong God of War (2018)

sự khởi hành đáng kể từ vòng cung Hy Lạp. Sự khởi hành này là một địa điểm nổi bật của

thảo luận vì nó cho thấy khía cạnh hối hận của Kratos mà người chơi hiếm khi thấy

trước đó. Khi nói về quá khứ của mình, Kratos nói với Atreus, "Tôi đã giết nhiều người

xứng đáng. và nhiều người không xứng đáng." Trên subreddit, Athena và Hephaestus là

được thảo luận rõ ràng là người không xứng đáng mà Kratos nhắc đến. Tuy nhiên, những người khác

không xứng đáng cũng được cân nhắc, ngay cả Zeus. Phục vụ như là nhân vật phản diện chính trên khắp

Cung Hy Lạp, chiến đấu và giết Zeus là điều cuối cùng mà người chơi làm trong God of War III

(SCE Santa Monica Studio, 2010). Như Musicfactor xác định, Zeus là nguồn gốc của

hầu như mọi sự kiện tiêu cực trong cuộc đời Kratos, nói rằng: "Zeus đã tự chuốc lấy cái chết cho mình

vì sợ Kratos, và thành thật mà nói là đáng chết." Tương tự như vậy,

PabloKingOfNowhere và những người khác thậm chí thắc mắc tại sao Kratos có vẻ hối hận hoặc

hối hận vì đã giết người đã gây ra quá nhiều tổn thương cho anh ta. Cũng giống như Helheim tra tấn

Atreus tưởng tượng ra cảnh mình giết Móði, tra tấn Kratos bằng hình ảnh của Zeus.

PabloKingofNowhere thảo luận về viễn cảnh của Kratos ở Helheim là quan trọng vì

họ hiếm khi thấy Kratos thất bại và xấu hổ như vậy. Họ trình bày cảm xúc của Kratos

của sự xấu hổ như là có vẻ hợp lý: "Cuối cùng, [Kratos] đã trả thù và giết chết

mọi người trên đường đi của nó. Bây giờ, không còn cơn thịnh nộ chỉ còn sự hối hận." Gợi ý rằng

Kratos có thể được các thành viên của subreddit giải thích một cách hợp lý là đang trải qua

hối hận về hành động của mình trong phần Hy Lạp, chưa nói đến việc giết Zeus, một nhân vật mà nhiều người trong

cộng đồng cảm thấy xứng đáng phải chết dưới tay Kratos, làm sáng tỏ rõ ràng sự trưởng thành của anh ấy

thành viên cộng đồng.

Một sự nam tính "mềm mại" đòi hỏi sự "chăm chỉ"

Trong khi sự ra đi đầy suy ngẫm của God of War (2018) nhận được nhiều lời khen ngợi từ

nhiều người dùng thương tiếc Kratos vì trở nên "mềm yếu" và mong muốn sự trở lại của bạo lực

Kratos đã moi ruột đền thờ Hy Lạp. Trong hai bài đăng, người dùng SheWhoHates phản nản

về hướng đi của God of War (2018). Trong khi SheWhoHates tin rằng God of War

(2018) là một trò chơi hay nhìn chung, họ cảm thấy nỗ lực của nhà phát triển để làm cho Kratos trưởng thành là

"yếu đuối" chính trị đúng đắn. Giống như Cord87, SheWhoHates cảm thấy rằng subreddit khác

các thành viên và nhà phát triển đang bỏ qua bối cảnh khắc nghiệt của trò chơi và tuyên bố rằng những người khác

đang "thể hiện sự nhạy cảm hiện đại" bằng cách kết hợp sự trưởng thành và phát triển của nam giới

với sự nữ tính. SheWhoHates tuyên bố, "Sự phát triển nhân vật không cần thiết

sự yếu đuối [sic]. [Kratos cũ] không nông cạn, anh ta chỉ tàn bạo." Ngoài ra

thể hiện sự trưởng thành của thương hiệu thông qua việc ca ngợi cảm xúc của Kratos

phát triển kể từ cung Hy Lạp, người dùng cũng chứng minh sự trưởng thành của chính họ thông qua

chê bai những người khác mong muốn Kratos trở lại "con người cũ" của mình.

Các bài đăng của SheWhoHates đã gặp phải sự phản đối mạnh mẽ từ những người hâm mộ khác trong

cộng đồng. Những bình luận hạ thấp quá khứ của Kratos không chỉ đóng vai trò là bằng chứng về

sự trưởng thành, nhưng cũng có chức năng thể hiện sự trưởng thành của người chơi God of War . Nhiều

những bình luận chê bai hành động của Kratos trong các trò chơi trước đã bị bỏ qua

Bình luận của SheWhoHates là "gắt gỏng", một thuật ngữ thường được dùng để hạ thấp

khuyňh hướng tôn vinh những hiện tượng mà theo truyền thống bị coi là đen tối.

Cụ thể, sự thất vọng của SheWhoHates với God of War (2018) là "gore-lite"

và việc loại bỏ "hoạt hình tàn bạo, thô bạo" đã bị chế giễu là táo bạo. Cao nhất

bình luận đã bỏ phiếu trả lời một trong những bài đăng của SheWhoHates có nội dung:

Này bạn ơi [nói thật] cái thứ đó cũ rích nhanh lắm, đừng hiểu lầm tôi

sai các trò chơi rất tuyệt để chơi khi tức giận nhưng [hiện tại] chính

tập trung vào việc kể chuyện và tạo ra một câu chuyện hay. Các trò chơi [God of War] cũ ,

trong khi tôi yêu thích chúng, chúng chỉ hơi quá đà để thu hút những kẻ độc ác. (kslñgh)

Bình luận của kslñgh minh họa cho sự thay đổi mà Cory Barlog mong muốn cho Chúa

Dòng game chiến tranh : cho phép Kratos (và người chơi) trải nghiệm điều gì đó vượt ra ngoài sự tức giận.

Khi được SheWhoHates hỏi liệu họ có cảm thấy sự thay đổi của God of War (2018) khiến Kratos

nhẹ nhàng hơn, Jazz_the_Goose không chỉ không đồng ý mà còn có vẻ cảm thấy Kratos mạnh hơn

bao giờ:

Không. Tôi nghĩ anh ta trở nên ý thức hơn về bản thân mình và trở nên độc ác hơn

khía cạnh bản chất của mình, và muốn trở nên tốt hơn vì lợi ích của con trai mình. Điều này không đồng nghĩa với

để trở nên "mềm mỏng hơn". Đó là đối đầu với những con quỷ của bạn, và điều đó cần nhiều sự quan tâm hơn

can đảm hơn bất kỳ hành động bạo lực vô cơ nào. (Jazz_the_Goose)

Những bình luận như của kslñgh và Jazz_the_Goose thực hiện một số điều sau: Đầu tiên, cả hai đều

công khai khinh thường quan niệm cho rằng God of War (2018) mô tả một Kratos yếu đuối hơn, mềm yếu hơn hoặc rằng

những quyền thương mại đã có một bước thụt lùi kể từ vòng cung Hy Lạp. Thứ hai, chúng đóng vai trò như một lời kêu gọi

hành động dành cho người chơi của loạt game God of War , giống như Kratos, đã đến lúc

trưởng thành hơn nội dung "sắc sảo". Đối với các thành viên của subreddit God of War , hãy làm những việc khó khăn

công việc suy ngẫm về quá khứ để "đối mặt với những con quỷ của bạn" minh họa cho nỗ lực để trở nên tốt hơn

trong tương lai và như được các thành viên gợi ý, ý định có thể quan trọng hơn

hơn là kết quả. Cuối cùng, những bình luận của họ minh họa cho cách mà trò chơi hoặc trò chơi

trải nghiệm của trò chơi điện tử được thông báo bởi các yếu tố tường thuật của trò chơi.

lối chơi của God of War (2018) không khác biệt đáng kể so với các phiên bản trước của loạt game này

các đợt trả góp: trò chơi vẫn có cảnh bạo lực công khai và chiến đấu cùng với các khu vực dành cho

khám phá. Tuy nhiên, sự thay đổi trong câu chuyện của Kratos từ cơn thịnh nộ sang phản xạ giải thích

những hiểu biết mới mà ks1ngh, Jazz_the_Goose, và thậm chí cả SheWho Hates đều có

Kratos trong God of War (2018).

Khẳng định cuộc đấu tranh của mình: Một cuộc nổi loạn chống lại lời tiên tri

Chiến lược thứ hai mà các thành viên subreddit God of War sử dụng để chứng minh Kratos

sự cứu chuộc là bằng cách chuyển đổi tội lỗi của mình về những hành động trong quá khứ thông qua việc đổ lỗi cho lời tiên tri. Bằng cách

kết thúc của God of War (2018), trò chơi tiết lộ cho người chơi rằng Faye, vợ của Kratos và

Mẹ của Atreus, ẩn chứa sức mạnh tiên tri. Trong một trong những trò chơi cuối cùng

đoạn cắt cảnh, ngay trước khi người chơi thực hiện mong muốn rải tro cốt của Faye, một bức tranh tường

chỉ tiết nhiều sự kiện trong hành trình của Kratos và Atreus được tiết lộ. Trên subreddit,

người chơi sử dụng tầm nhìn xa của Faye để lập luận rằng hành động có vấn đề của Kratos không phải của anh ta

theo ý muốn riêng nhưng đã được tiên tri định trước. Khi khẳng định cuộc đấu tranh của Kratos

chống lại những lời tiên tri khác nhau, các thành viên cộng đồng sử dụng hai cách tiếp cận: họ ưu tiên

ý định của hành động của anh ta hơn là kết quả của chúng và họ nhấn mạnh lời tiên tri là

một sức mạnh không ngừng đòi hỏi nỗ lực to lớn để vượt qua.

Con đường đến Helheim được trải bằng những ý định tốt đẹp

Một cách mà các thành viên subreddit God of War sử dụng để nhấn mạnh cuộc đấu tranh của Kratos chống lại lời tiên tri là bằng cách ưu tiên ý định của hành động của mình hơn là kết quả của hành động của mình hành động. Bằng cách tập trung vào ý định của hành động của Kratos thay vì kết quả của chúng, người hâm mộ trên subreddit bỏ qua bất kỳ tác động tiêu cực tiềm ẩn nào mà anh ta gây ra cho người khác và nhấn mạnh nỗ lực của anh ấy để trở nên tốt hơn. Nhiều thành viên cảm thấy rằng tập trung vào kết quả của hành động của mình, thay vì mục đích đằng sau chúng, dẫn đến sự hiểu biết sai lệch về con người của Kratos và anh ấy phần đầu để trở thành ai. Lý do cho cảm giác này là Kratos có thể có ít không có quyền lực nào đối với kết quả hành động của mình khi lời tiên tri đã định trước nó từ hàng triệu năm trước. Trong điều này Theo nghĩa này, người dùng tha bổng cho Kratos bằng cách đổ lỗi cho lời tiên tri về kết quả hành động của anh ta.

Để đáp lại những lời chỉ trích về hành động có vấn đề của Kratos, các thành viên subreddit xác định nhiều lời tiên tri là "ép buộc" Kratos phải hành động theo những cách nhất định. Heliosvector và những người bình luận khác xây dựng Kratos như thể được định sẵn bởi số phận để hành động theo những cách có hại với người khác và với chính mình: "Không phải Kratos giết người vì mục đích giết chóc mà là vì anh ta là một người xấu xa. anh ta là người không thể học hỏi từ những sai lầm của mình. Anh ta hoàn toàn một người độc hại, nhưng vì sự táo bạo, không phải vì ác ý." Sự ám ảnh cố chấp của Kratos về đạt được sự trả thù chống lại các vị thần Hy Lạp gợi ra sự táo bạo này; một đặc điểm của ông cố gắng thanh trừng con trai mình trong trò chơi mới.

Bản chất bốc đồng, táo bạo mà các thành viên subreddit nhận thấy ở Kratos trong cung Hy Lạp cũng được Kratos xác định tương tự trong Atreus. Một lời tiên tri được thảo luận trong subreddit chứng minh sự táo bạo chung của Kratos và Atreus là chu kỳ của những người con trai giết hoặc lật đổ cha của họ. Tiếp tục bởi Kratos sau khi giết Zeus, cộng đồng các thành viên trên chọc Kratos về khoản đầu tư mới của anh trong việc phá vỡ vòng luẩn quẩn giết cha mẹ.

Tuy nhiên, cuộc thảo luận của họ về sự hối hận của ông đối với hành động của mình trong phần Hy Lạp cho phép

để khoản đầu tư này được thảo luận nghiêm túc. Ban đầu được Zeus nêu ra khi anh ta cố gắng

để giết Kratos trong God of War II (SCE Santa Monica Studio, 2007), Kratos lặp lại

trích dẫn, "Chu kỳ kết thúc ở đây," khi anh ngăn Baldur giết Freya, mẹ của Baldur.

Khi tuyên bố rằng anh ta đang phá vỡ chu kỳ bằng cách giết Baldur, madpepper24 và

Yosho2k suy đoán liệu việc giết người khác có thể phá vỡ một chu kỳ trả thù hay không

nếu nó chỉ đơn giản là chuyển sự trả thù sang người khác, trong trường hợp này là Freya. Không chỉ đơn giản là một

nỗ lực của Kratos để ngăn chặn một đứa trẻ khác giết cha mẹ của chúng, madpepper24 hỏi liệu

chu kỳ cũng có thể đại diện cho "các vị thần ích kỷ, bất cần và làm bất cứ điều gì họ muốn chỉ

bởi vì họ có thể?" Nhiều người có vẻ không đồng ý, nghĩ rằng chu kỳ này chỉ đơn giản là đại diện cho

giết cha mẹ. Yosho2k đồng ý rằng giết cha mẹ là một yếu tố đáng chú ý của chu kỳ, nhưng nó

chạy sâu hơn; anh ấy cung cấp một diễn giải toàn diện về ý định giết người của Kratos

Baldur:

Kratos đã cho Baldur rất nhiều cơ hội trong thời gian anh ấy có một

lựa chọn giữa việc giết mẹ mình và cách anh ấy kết thúc nó. Anh ấy cũng hiểu

Baldur, không thể thoát khỏi cơn thịnh nộ vì tội ác của cha mẹ mình đối với anh ta, nhưng anh ta

biết rằng cần phải phá vỡ chu kỳ giết cha [sic] mà ông đã xác định trong

Baldur. Anh ta sợ Atreus sẽ rơi vào vòng luẩn quẩn đó. Vào thời điểm đó,

không có ác ý thực sự nào trong việc giết Baldur. Kratos chấp nhận mạng sống của Baldur sẽ

chỉ dẫn qua một dòng sông đau khổ, khôn khổ, đau đớn và giết chóc. Vào thời điểm đó,

Kratos quyết định giết Baldur như một hành động hy sinh để bảo vệ Freya và kết thúc

Con đường của Baldur để trở thành một Kratos khác. (Yosho2k)

Bài đăng của Yosho2k chứng minh một cách đặc biệt rằng trong khi kết quả của Kratos

hành động có thể bất lợi, ý định của anh ta thúc đẩy đức hạnh của anh ta. Ngay cả đối với người dùng làm

phê bình kết quả hành động của anh ta, họ nhận ra sự chính đáng trong ý định của anh ta. Vì

Ví dụ, trong khi một số người dùng tranh cãi liệu Kratos có thực sự hối hận vì đã giết anh ta hay không

cha đi, có vẻ như có sự nhất trí giữa các thành viên rằng việc hạ bệ Atreus

một con đường tốt hơn đóng vai trò là động lực chính thúc đẩy hành động của Kratos. Người dùng diễn giải

Những hành động của Kratos giả định động lực này hướng dẫn anh ta trong nỗ lực trở thành một hình mẫu

cho con trai của mình. Tartarus216 và hizinberg giải thích "sự hối hận" của Kratos là không giết

Zeus, nhưng thay vào đó là nỗi sợ rằng Atreus sẽ trở nên giống như Kratos bằng cách "để cơn thịnh nộ kiểm soát

anh ta trái ngược với việc anh ta có thể kiểm soát cơn thịnh nộ của mình;" theo Tartarus216, "cuộc sống này

"trong đau khổ" là số phận và lời nguyện của việc trở thành một vị thần.

Sức mạnh phản công và nỗ lực phi thường (hay đúng hơn là Kratos-ean)

Người hâm mộ sử dụng lời tiên tri mô tả Kratos bị buộc phải hành động

một số cách nhất định đóng vai trò như một điểm hấp dẫn liên quan đến các cấu trúc giới tính điển hình của

nam tính chủ động và nữ tính thụ động. Nghĩ rằng Kratos, đỉnh cao của

sự thống trị của nam giới đối với những người trên subreddit God of War , sẽ khuất phục trước bất cứ điều gì

không thể tưởng tượng được. Lời tiên tri phải được tạo ra như một sức mạnh to lớn đòi hỏi một sức mạnh phi thường

nỗ lực để một người chiến đấu chống lại và vượt qua (xem xét rằng Kratos đã giết Hercules trong

God of War III (2010), anh ấy sẽ có cơ hội). Tuy nhiên, God of War II (2007)

đã thiết lập tiền lệ cho khả năng bất chấp số phận của Kratos khi anh ta giết chết các Chị em

Số phận đưa anh trở về thời điểm trước khi Zeus phản bội.

Ngoài God of War II (2007) nơi Kratos thành công thay đổi số phận, God of

War (2018) cho thấy Kratos thay đổi số phận một lần nữa. Trong thần thoại Bắc Âu, Baldur

cái chết khởi đầu cho Ragnarök, một loạt các sự kiện dẫn đến sự kết thúc và tái sinh cuối cùng của

thế giới. Sau khi trở về từ việc rải tro cốt của Faye, Mimir thông báo với Kratos rằng

Fimbulwinter, một mùa đông dài kéo dài bằng ba mùa hè và Ragnarök

bắt đầu, đã bắt đầu. Kratos cầu nhàu khi nghĩ đến việc phải chịu đựng thêm một

lời tiên tri, nhưng Mimir nói với anh ta rằng điều này khác, "Lời tiên tri không mong đợi điều này cho một

ít nhất là một trăm mùa đông nữa. Bạn đã thay đổi điều gì đó." Sự công nhận từ cả hai

Mimir và các thành viên cộng đồng của Kratos có khả năng kỳ lạ không chỉ chống lại lời tiên tri,

nhưng thay đổi nó, minh họa thêm nỗ lực to lớn mà ông đã bỏ ra để thiết lập một

con đường tốt hơn cho ông và con trai ông.

Trong khi được các thành viên subreddit xây dựng như Kratos hành động cao thượng, các thành viên tin rằng

rằng bằng cách tích cực đấu tranh chống lại số phận, anh ta mới gọi lời tiên tri tự ứng nghiệm như một khả năng

vào cuộc sống của anh ấy. Một tài khoản hiện đã bị xóa mô tả lời tiên tri tự ứng nghiệm trong thần thoại là

"Bạn biết về số phận và bằng cách cố gắng thoát khỏi số phận của mình, bạn sẽ tạo ra kết quả

bạn đã cố gắng tránh." Tầm cuối cùng trong bức tranh tường của Faye, chỉ được Kratos nhìn thấy, mô tả một

Kratos bị bất động và có lẽ đã chết trong vòng tay của Atreus. Một tài khoản khác đã bị xóa

nhắc nhở chủ đề rằng Kratos xuất thân từ một dòng dõi những người con trai đã cướp ngôi cha mình—

Kratos giết Zeus, Zeus lật đổ Cronos, và Cronos phế truất Ouranos. Điều này

người bình luận ban đầu sử dụng logic này để bảo vệ sự do dự ban đầu của Kratos khi tiết lộ quá khứ của mình với

Atreus khi anh phải đối mặt với khả năng một ngày nào đó Atreus có thể làm điều tương tự với

anh ta. Tuy nhiên, tất cả những người cha đó đều giữ khoảng cách với con trai mình và tạo ra sự oán giận trong lòng

họ, cuối cùng dẫn đến việc con trai của họ đánh bại họ và ứng nghiệm lời tiên tri. Về anh ấy

kinh nghiệm với Sisters of Fate trong God of War II (2007), một người dùng khác cho rằng

thay vì cố gắng thoát khỏi số phận của mình trong quá khứ, Kratos đã thách thức số phận bằng cách đối mặt với nó

trên. Họ cảm thấy rằng khi tiết lộ quá khứ của mình với Atreus, Kratos một lần nữa phải đối mặt với lời tiên tri và chứng minh sự học hỏi và trưởng thành của mình từ những sai lầm của mình và những sai lầm mà những người khác mắc phải người đã đến trước anh ta, có khả năng cho phép anh ta tránh được số phận mà Faye mô tả trong cô ấy

bằng điều khiển cuối cùng.

Công nhận sự ồm ập của Ngài: Quá trình làm cha

Mối quan hệ cha con giữa Kratos và Atreus trải qua nhiều thăng trầm

và những thăng trầm trong cốt truyện của trò chơi. Lúc đầu, Kratos tỏ ra ít quan tâm hơn

về hạnh phúc của Atreus với tư cách là con trai của mình và quan tâm nhiều hơn đến hạnh phúc của anh ấy với tư cách là một

chiến binh đang phát triển. Trong suốt trò chơi, Atreus khao khát sự kết nối: với cha mình,

với Freya, với các nhân vật khác. Những bài học đầu tiên mà Kratos dạy Atreus về

vấn cảnh giác với người khác và đóng cửa trái tim mình trước nỗi đau khổ của kẻ thù là

được xác định là hữu ích cho một chiến binh, nhưng chúng không có tác dụng gì nhiều trong việc làm dịu nỗi đau của một

cậu bé vừa mất mẹ. Trong cuộc trò chuyện của họ, người hâm mộ mô tả Kratos

“trưởng thành” thông qua việc làm cha như một quá trình gian khổ dựa trên mong muốn che giấu

quá khứ của Atreus; tuy nhiên, thông qua việc anh ấy hoàn toàn chấp nhận vai trò làm cha vào cuối trò chơi,

các thành viên cộng đồng nhận ra rằng anh ta đã có sự thay đổi tính cách mạnh mẽ.

Một quá khứ bị chôn vùi

Các chủ đề thảo luận về Kratos trong quá khứ rất nhiều trên subreddit với

tranh luận về việc liệu anh ấy có cảm thấy xấu hổ vì hành động của mình trong phần Hy Lạp thường xuyên không

tái diễn. Trong một chủ đề, Tiernansteven117 xác định sự hối tiếc của Kratos đối với chu kỳ

sự trả thù mà anh ta đã gây ra bằng cách giết Zeus trong God of War III (2010). Anh ta đã giải phóng

linh hồn của thế giới ngầm gây ra sự tàn phá trên thế giới VÀ anh ta đã lấy đi mặt trời.” Khác

người dùng đồng tình với cách giải thích của Tiernansteven117: “Tôi không nghĩ Kratos hối hận vì đã giết Zeus

cụ thể, nhưng hối hận vì đã đi quá xa. " (hizinburg) và "Ông hối hận vì nhiệm vụ của mình vì sự trả thù đã dẫn đến cái chết của rất nhiều người vô tội" (PlatinumDL). Người dùng cảm thấy rằng nỗi xấu hổ mà Kratos trải qua tạo nên nỗi sợ hãi của anh ta về Atreus cũng tương tự như vậy nạn nhân của chu kỳ giận dữ và trả thù; do nỗi sợ hãi này, thay vì thắng thần về quá khứ của mình, Kratos đã che giấu sự thật về quá khứ của mình với Atreus trong những phần đầu của trò chơi.

Các thành viên cộng đồng subreddit God of War xác định rằng căng thẳng nảy sinh trong cha-mối quan hệ giữa con trai khi người cha che giấu quá khứ của mình với con trai. LordLoss25 chia sẻ từ kinh nghiệm của riêng mình để trả lời câu hỏi của LukeHenryLH, "Làm thế nào để bạn nuôi dạy con trai mình không phải là con quái vật như bạn đang là?" LordLoss25 nói, "Khi bố tôi che giấu sự thật thì không hiệu quả và gây ra căng thẳng. Bởi vì tôi không thực sự biết anh ấy, chỉ là phiên bản anh ấy muốn tôi biết.Rất giống Atreus." Là một người cha, sircrush27 nói rằng cha mẹ anh thường để anh ấy "trong bóng tối" và vì thế, anh ấy đã cố gắng làm ngược lại tiếp cận và minh bạch nhất có thể. Trong suốt trò chơi đầu tiên, Kratos rõ ràng chống lại bất kỳ hình thức minh bạch nào với Atreus. Tuy nhiên, một khi rõ ràng rằng khoảng cách của anh ấy gây hại cho Atreus, theo fish2079, "Thái độ của Kratos với con trai mình đã dịu đi đáng kể."

Một Quá Khứ Được Khai Quật

Nhiều người dùng bình luận rằng Atreus bị bệnh và Kratos bị buộc phải để anh ấy ở lại với Freya đặc biệt gây ấn tượng vì hình ảnh Kratos đến nhận ra rằng việc che giấu quá khứ của mình đã gây ra căn bệnh của Atreus. TripForce "chắc chắn cảm thấy" sự hối hận rõ ràng trong giọng nói của Kratos khi anh ấy nói, "... Tôi đã làm điều này với anh ấy," với TheMetalDetectorist gọi là "trách nhiệm của cha mẹ và gần như nhân bản hóa

Kratos. một khoảnh khắc chắc chắn khiến người ta rơi nước mắt." Khi nhận ra điều này, Kratos trịnh trọng kể lại

Freya, "Vậy thì tôi phải trở về nhà. đào bới lại quá khứ mà tôi đã thề sẽ chôn vùi." Freya

nhắc nhở anh ấy, "Bạn là ai trước đây không quan trọng. Cậu bé này không phải là quá khứ của bạn, cậu ấy là

con trai và nó cần cha của nó."

Trong bài đăng có tiêu đề "Một bức thư ngỏ gửi Cory Barlog và đoàn làm phim - Từ một con quái vật,"

Old_Ratbeard suy ngẫm sâu sắc về căn bệnh của Atreus như một sự xúc động đặc biệt đối với

cơ hội chứng kiến Kratos suy ngẫm về tổn hại mà anh đã gây ra cho Atreus khi che giấu quá khứ của mình.

Old_Ratbeard nói rằng cảnh này "hoàn toàn gói gọn cảm giác mà bạn có với tư cách là một người cha

khi con bạn gặp nguy hiểm và bạn cảm thấy mình không thể làm gì được. Thật là điên rồ.

Đó là điều căng thẳng nhất mà bạn có thể tưởng tượng được." Trong khi trên thuyền trở về nhà,

hình ảnh của Athena xuất hiện và Kratos bảo cô ấy ra khỏi đầu anh. Old_Ratbeard nói

về sự hiện diện của cô ấy làm trầm trọng thêm căng thẳng như "giọng nói trong đầu bạn nhắc nhở bạn về

mọi điều bạn đã làm sai, mọi điều bạn đã thất bại."

Khi Kratos về đến nhà, anh ta mở một cái cửa bẫy và rút ra Lưỡi kiếm

Hỗn loạn, vũ khí chính được sử dụng trong suốt cung Hy Lạp khi Athena đứng trong

cửa ra vào và nói chuyện với Kratos theo cách "xuyên qua [Old_Ratbeard] như

những con dao:"

Không có nơi nào bạn có thể ẩn Spartan. Hãy đặt khoảng cách xa nhất giữa bạn

và sự thật như bạn muốn. Nó không thay đổi gì cả. Giả vờ là tất cả mọi thứ bạn là

không: Thầy, chồng. cha. Nhưng có một sự thật không thể tránh khỏi mà bạn không thể

trốn thoát. Bạn không thể thay đổi. Bạn sẽ luôn là. một con quái vật. (nhấn mạnh trong

Bài đăng của Old_Ratbeard)

Chính câu nói này của Athena đã khiến Old_Ratbeard phải dừng lại. Ông ấy nhắc đến việc nhìn chằm chằm vào màn hình trong khi suy nghĩ về thực tế là anh ấy và vợ anh ấy sẽ mang lại một đứa trẻ khác trên thế giới. Đối với Old_Ratbeard, sự bất an của anh ấy dường như tuôn trào ra ngoài và tất cả những gì anh ấy muốn là "đặt tất cả trở lại bên trong". Tuy nhiên, phản ứng của Kratos đối với Athena "rất đúng" và "có ý nghĩa vô cùng to lớn đối với [Old_Ratbeard]:"

Tôi biết. Nhưng tôi không còn là quái vật của anh nữa. (được nhấn mạnh trong bài đăng của Old_Ratbeard)

Old_Ratbeard nói rằng việc nhìn thấy Kratos chọn "vũ khí hóa" giọng nói đó ám ảnh anh ấy, thay vì khuất phục trước nó, là "một điều gì đó thực sự đặc biệt". Anh ấy nói, "Tôi cố gắng làm giống như Kratos; để chấp nhận sự thật khắc nghiệt về con quái vật mà chính tôi đã nhìn thấy trở thành và sử dụng năng lượng đó để làm tốt hơn. Để trở nên tốt hơn" (được nhấn mạnh trong Old_Ratbeard's bài đăng). Việc thừa nhận quá khứ cho thấy sự phản ánh từ cả Kratos và Old_Ratbeard rằng việc họ là ai trong quá khứ không quyết định họ sẽ là ai trong tương lai tương lai.

Một quá khứ được ôm ấp

Phải đến nửa sau của God of War (2018), Kratos mới bắt đầu tiết lộ rõ ràng chi tiết về quá khứ của mình cho Atreus, với cảnh Atreus bị bệnh đánh dấu sự thay đổi trong quan điểm của Kratos. Trước khi Atreus bị bệnh, Freya khuyến khích Kratos kể cho Atreus về quá khứ của mình; sau khi Atreus bị bệnh, cô ấy nói với Kratos rằng cô ấy có thể hạ sốt, nhưng anh phải biết danh tính thực sự của mình để thực sự chữa lành. Atreus tin rằng Kratos nghĩ rằng anh ta yếu đuối vì anh ta không giống anh ta. Vào lúc này, người chơi nhìn thấy vẻ mặt hiểu biết của Kratos cho thấy những gì Atreus tin là không đúng, nhưng thay vào đó nó là ngược lại: Kratos sợ rằng Atreus, khi là một vị thần, sẽ quá giống anh ta. Nó ở đây rằng Kratos tiết lộ rằng họ là các vị thần. Anh ta nói rằng anh ta đã không nói với Atreus vì anh ta

“đã hy vọng tha cho [anh ta]. Trở thành một vị thần. Có thể là cả một cuộc đời đau khổ và bi kịch.

Đó là lời nguyện.” Tuy nhiên, người chơi biết điều này chỉ đúng một phần vì Kratos không bao giờ

tiết lộ cách hành động của anh ta đã gây ra nhiều đau khổ cho chính anh ta.

Các thành viên Subreddit xác định một số bài học quan trọng nhất mà Kratos

dạy Atreus đến sau khi được tiết lộ rằng cả hai đều là thần, với

tâm quan trọng bắt nguồn từ sự thay đổi trong hành vi và thái độ của Atreus sau khi biết được

danh tính là một vị thần. Sau khi được kể về vị thần của mình, Atreus trải qua một sự thay đổi mạnh mẽ trong

thái độ của anh ấy đối với người khác: Anh ấy đã từng chất vấn Kratos vì không quan tâm đến Faye

cái chết, giờ đây anh ấy coi thường cô ấy vì cô ấy không phải là một vị thần. Nơi mà anh ấy từng đấu tranh về mặt cảm xúc sau

chiến đấu, giờ đây anh ta giết người mà không do dự. Điều này dường như thường được xác định khi

người chơi mất quyền kiểm soát hành động của anh ta trong chiến đấu. Cho đến khi Atreus giết Móði, anh ta cung cấp

Kratos với sự hỗ trợ trong chiến đấu do người chơi điều khiển; sau khi giết Móði, anh ta bắt đầu hành động

của riêng anh ấy. Red1573, willbebossin và nhiều người khác đã tạo ra các chủ đề hỏi xem họ có

gặp lỗi trong trò chơi vì Atreus "là một thằng khốn nạn thực sự"

(willbebossin). Phần lớn các bài học của Kratos đều nhằm mục đích chấm dứt cuộc sống đau khổ mà

các vị thần. Tuy nhiên, việc ông liên tục bỏ sót việc ông tiếp tục chu kỳ báo thù

trong phần Hy Lạp dẫn đến sự phản kháng của Atreus đối với sự kiểm soát và trượt xa hơn vào đó

chu kỳ. Việc mất quyền kiểm soát Atreus đồng thời của cả người chơi và Kratos

thể hiện sự chông chéo rõ rệt giữa các yếu tố ludic và tường thuật của trò chơi. Ludic này

tính nhất quán cho phép người chơi cảm nhận được sự căng thẳng ngày càng tăng giữa Kratos và Atreus,

củng cố các khẳng định về mối quan hệ cha-con được đưa ra bởi LordLoss25 và

sircrush27.

Người hâm mộ tin rằng Atreus đã nhận ra điều này thông qua việc Kratos ôm anh ấy
chịu trách nhiệm cho hành động của mình—hoạt động như một cách khác để Kratos trở nên tốt hơn
và dạy Atreus điều tương tự. Sau khi Atreus bắt tuân lệnh khiến cặp đôi này bị mắc kẹt ở Helheim,
ở thế giới của người chết, Kratos mắng con trai mình:

Bạn sẽ LẮNG NGHE tôi và không nói một lời nào. Tôi là cha của bạn—và bạn,
Này cậu bé, cậu không phải là chính mình. Cậu nóng tính quá. Cậu hấp tấp, không chịu phục tùng,
và mất kiểm soát. Điều này sẽ không đứng vững. Bạn sẽ tôn vinh mẹ mình và từ bỏ
con đường này bạn đã chọn. Vẫn chưa quá muộn. Chúng tôi ở đây vì bạn, chàng trai.
Đừng bao giờ quên điều đó.

Siracus phân tích sự thay đổi ban đầu trong hành vi của Atreus là do anh ấy
nuôi dạy: “Atreus đã được nuôi dạy để kìm nén phản ứng cảm xúc ban đầu của mình mỗi lần
[sic], và nó làm anh ta đau khổ và cảm thấy bất lực.” Siracus cảm thấy rằng
Atreus đã chạm đến “đáy vực” sau khi nghe lên Kratos gọi anh ta là người bị nguyên rủa; tuy nhiên, khi biết
rằng ông là một vị thần, cái tôi của ông đã tăng lên đáng kể, đạt đến mức kiêu ngạo:

Khi Kratos tóm lấy Atreus và nói với anh rằng anh không phải là chính mình và rằng họ là
ở Helheim vì hành động và bản chất mất kiểm soát của anh ta, đó là một cái tát cảnh tỉnh
vào mặt. Tôi cá là Atreus không nhận ra mình đang trở thành ai.
Mọi thứ từ đó là một cuộc hành trình lặng lẽ trở về với sự khiêm nhường. (Siracus)
Cuộc nổi loạn ban đầu của Atreus chống lại Kratos và sự chấp nhận cuối cùng của anh ấy và
việc tuân thủ mục tiêu của Kratos để trở nên tốt hơn đóng vai trò là bằng chứng cho các thành viên cộng đồng
rằng Kratos có thể và sẽ tích cực hướng dẫn bản thân và Atreus trở nên tốt hơn các vị thần
quá khứ.

Những khoảnh khắc trong trò chơi mà Kratos thừa nhận hoàn toàn quá khứ của mình để dạy

Atreus khuyến khích con trai mình không mắc phải những sai lầm giống như mình. Khi Kratos và Atreus

phát triển sự gần gũi trong suốt cuộc hành trình của họ, rõ ràng là Kratos thực sự mong muốn Atreus

để sống một cuộc sống tốt hơn anh ấy đã làm. Tuy nhiên, như đã được xác định và trải nghiệm bởi LordLoss25

và sircrush27, Kratos lần đầu tiên biết rằng anh ta gây hại nhiều hơn lợi khi che giấu quá khứ của mình

từ Atreus. Chỉ sau trận chiến đỉnh cao của trò chơi với Baldur, Kratos mới tiết lộ đầy đủ

quá khứ của mình cho Atreus. Trong khi sự tiết lộ của anh ấy khiến Atreus tuyệt vọng về tương lai của mình như một

Chúa, đã hoàn toàn đảm nhận vai trò của một người cha thông qua việc thực sự tiết lộ quá khứ của mình, Kratos

từ bỏ nỗi sợ hãi của mình về tương lai của Atreus và vội vã đến an ủi anh ấy, đáp lại,

“Không. Chúng ta sẽ là những vị thần mà chúng ta lựa chọn, không phải những vị thần đã từng là. Tôi không phải là

bạn sẽ là ai. Chúng ta phải tốt hơn.”

Việc xây dựng ba câu chuyện này (Phê phán quá khứ của ông; Khẳng định

Cuộc đấu tranh; và sự công nhận cái ôm của Ngài) của cộng đồng subreddit God of War

các thành viên có mối liên hệ mật thiết với ý định của Cory Barlog là trao cho Kratos một “thứ hai

cơ hội.” Những câu chuyện này chứng minh sự công nhận của cộng đồng đối với Kratos

sự thừa nhận quá khứ của mình như một cách mà God of War (2018) thể hiện Kratos như

“trở nên tốt hơn.” Hơn nữa, như đã thấy với Old_Ratbeard và những người khác, các thành viên cộng đồng

dường như nắm bắt và đồng cảm sâu sắc với khái niệm này. Vì lý do này, bằng cách say mê

bảo vệ sự phát triển của Kratos khỏi những lời chỉ trích về các yếu tố độc hại còn lại của anh ấy

nam tính của các nhà báo trò chơi, các thành viên cộng đồng không chỉ ủng hộ Kratos

sự cứu chuộc, mà là sự cứu chuộc cho chính bản chất nam tính.

CHƯƠNG NĂM: THẢO LUẬN

Cộng đồng subreddit God of War có chiến lược hạ thấp quá khứ của Kratos và khẳng định cuộc đấu tranh của ông, cùng với sự thừa nhận của họ về sự cứu chuộc của ông thông qua sự chấp nhận của người cha, minh họa những cách mà nam tính bá quyền được cứu chuộc bằng cộng đồng. Trong phần sau, tôi thảo luận về cách God of War (SIE Santa Monica Studio, 2018) ludonarrative, sự đan xen giữa cốt truyện của trò chơi và người chơi trải nghiệm chơi trò chơi, đóng vai trò là nguồn tài nguyên tạo ý nghĩa cho người chơi để kể chuyện xây dựng sự cứu chuộc của nam tính theo ba cách. Đầu tiên, tôi thảo luận về cộng đồng đổ lỗi cho chủ nghĩa quân phiệt Spartan để giải thích sự phi nhân tính của nam tính theo cách ủng hộ phản ứng dữ dội của họ đối với sự chỉ trích của nữ quyền. Thứ hai, tôi giải thích những phần thưởng tiềm năng rằng sự ôm ấp của tình phụ tử mang lại và gợi ý lý do tại sao những phần thưởng tương tự đó lại có không được cung cấp cho các bà mẹ. Cuối cùng, tôi muốn mở rộng công trình của Atkinson và Calafell (2009) về tránh né trách nhiệm khi sự tái sinh của nam tính bá quyền được hiện thực hóa hoàn toàn thông qua “tương lai đầy hy vọng”, một vùng xám giải thoát nam tính khỏi quá khứ đầy vấn đề của nó và bảo vệ nó khỏi những lời chỉ trích trong tương lai.

Cái giá của đặc quyền

Việc sử dụng Spartan trong loạt phim God of War mang tính hùng biện gợi ra một số hiểu biết về nam tính: kỷ luật và kiểm soát bản thân, bạo lực, sức mạnh, sự cảnh giác, v.v. Trước khi bắt kỳ câu chuyện nào của God of War (2018) xảy ra, trước Faye và Atreus, có tồn tại danh tính của Kratos là một chiến binh Spartan. Trong cuộc phỏng vấn với Polygon, Cory Barlog nhấn mạnh sự phi nhân tính của các chiến binh Spartan, tuyên bố, “Người Spartan đã bị biến thành

máy móc, công cụ chiến tranh.” (Plante, 2018). Mối liên hệ ẩn dụ này giữa

Người Sparta và máy móc khởi đầu một câu chuyện cứu chuộc dưới hình thức Kratos

câu chuyện trưởng thành không theo truyền thống khi anh ấy (học lại) cách làm người.

Các thành viên cộng đồng nhanh chóng dành nhiều lời khen ngợi cho tinh thần quân phiệt của Kratos

nam tính vì vô số lý do; tuy nhiên, sự nhấn mạnh vào hình thức nam tính này mang lại một

lối thoát cho nạn nhân khi bị chỉ trích: Tại sao Kratos lại cảnh giác và hoài nghi về người khác

ý định của nhân vật? danh tính Spartan. Tại sao Kratos dạy Atreus đóng cửa

trái tim trước sự tuyệt vọng và đau khổ của kẻ thù? bản sắc Spartan. Trong việc ca ngợi hoặc

phê bình tính nam tính của Kratos, người ta tiết lộ thế giới quan đặc biệt của họ và tạo ra

nhóm và nhóm ngoài: những người khen ngợi là những người mà cộng đồng

xác định, trong khi những người chỉ trích bị coi là không phải là “một trong số chúng ta”. Tất cả những điều này

chứng minh những tình huống đôi bên cùng có lợi được thiết lập cho chủ nghĩa nam quyền bá chủ:

hoặc là sự hy sinh của nó được ca ngợi khi được coi là vô ngã hoặc sự hy sinh của nó được

bị đổ lỗi bằng cách nêu bật cách đập tắt tính nhân đạo của một người. Sự gian xảo này

giải thích các biểu hiện của niềm tin mà mọi người đang “chiều theo sự nhạy cảm hiện đại”

(SheWhoHates) và không tính đến bối cảnh khắc nghiệt của loạt phim God of War .

Do đó, nó hợp thức hóa nỗi lo lắng rằng việc tuân thủ tính chính xác về mặt chính trị sẽ tạo ra

nam tính trở nên yếu đuối—cái mà Gabriel (1998) gọi là “văn hóa phản ứng dữ dội”.

Theo Gabriel (1998), sự thành công của văn hóa phản ứng dữ dội phụ thuộc vào khả năng của nó

để “che giấu giáo điều của chính mình dưới một lời lẽ khoa trương về kiến thức phổ quát, đúng đắn theo kiểu cũ,

trách nhiệm và tự do cá nhân” (trang 53). Trong khi Gabriel tập trung vào sự trắng trẻo

sử dụng phản ứng dữ dội, các nguyên lý mà ông xác định ('nạn nhân da trắng', 'kiến thức tương đối' và

'quyền và trách nhiệm') chỉ cần thay đổi một chút để hiểu

nam tính bá quyền chấp nhận phản ứng dữ dội. Người dùng đan xen lời lẽ hoa mỹ của 'nam

nạn nhân,' 'kiến thức tương đối' và 'quyền và trách nhiệm' để phản ứng lại

phê bình của nữ quyền về nam tính độc hại trong God of War (2018). Khi xem xét Cord87 và

Những bình luận của SheWhoHates, họ chuyển sự nam tính độc hại của Kratos từ bản thân anh ta sang

đào tạo phi nhân tính của các chiến binh Spartan. Khi làm như vậy, họ xây dựng Kratos thành

nạn nhân của sự chính xác về mặt chính trị khi các nhà phát triển buộc phải thay đổi tính cách của anh ta. Hơn nữa, nếu

những chiến binh công lý xã hội thâm nhập truyền bá kiến thức tương đối (ví dụ như chủ nghĩa nữ quyền;

tính chính xác về mặt chính trị) tiếp tục, người dùng tin rằng nam tính nói chung sẽ là

nạn nhân. Phản hồi của Richter_66 đối với bài viết của Lacina (2018B) thể hiện rõ ràng

quan điểm cho rằng sự suy yếu nam tính là mục tiêu của những người truyền bá sự chính xác về mặt chính trị:

“Họ sẽ không bao giờ hạnh phúc cho đến khi có những kẻ thua cuộc yếu đuối như chính họ

vào mọi bối cảnh và mọi thương hiệu trên trái đất bất kể nó có phù hợp hay không.”

Thông qua việc đổ lỗi cho huấn luyện Spartan, các thành viên cộng đồng định vị

Kratos là nạn nhân của sự phi nhân tính của nam tính và không xứng đáng với những cuộc tấn công từ

sự chính xác về mặt chính trị. Khi các thành viên cộng đồng bày tỏ sự thất vọng của họ rằng chính trị

sự đúng đắn bỏ qua những thực tế “khắc nghiệt” của nam tính, chúng bộc lộ bản sắc của chúng

với những nhân vật nam tính như Kratos. Hơn nữa, trong sự đồng nhất của họ với Kratos

nam tính, người hâm mộ gia tăng sự khinh miệt của họ đối với chủ nghĩa nữ quyền chính trị đúng đắn vì họ sợ

họ sẽ, đang hoặc đã từng là nạn nhân. Theo nghĩa này,

phản ứng dữ dội phản ánh sự thất vọng của Atreus khi Kratos che giấu quá khứ của mình, thực sự hét vào

các nhà báo, “Làm sao bạn biết [kinh nghiệm của tôi/hậu quả/bất cứ điều gì về

nam tính]?!”

“Cơ hội thứ hai” của người cha

Cách mà các chủ đề thảo luận về tính nam tính của Kratos trong *God of War* (2018) có vẻ như là yếu tố có ảnh hưởng lớn nhất đến việc xác định phản hồi từ những người dùng Reddit khác. Có lẽ rõ ràng là nghĩ rằng một chủ đề thảo luận tích cực về Kratos sẽ tạo ra sự tích cực phản ứng và rằng một lời phê bình sẽ gây ra những phản ứng tiêu cực. Tuy nhiên, sự mâu thuẫn niềm tin rằng những thay đổi về nam tính của Kratos vừa tích cực vừa tiêu cực đáng chú ý là hiểu được cách sự gian dối của các câu chuyện bảo vệ bá quyền nam tính. Một cách mà người dùng đóng khung nam tính của Kratos một cách tích cực là khi họ tập trung thảo luận xung quanh việc ông chấp nhận danh tính của mình với tư cách là một người cha.

Như đã được thảo luận bởi LordLoss25 và sircrush27, khoảng cách cảm xúc giữa cha và con trai có tác động đáng kể đến mối quan hệ của họ. Đây là bài học mà fish2079 xác định Kratos đang học khi “thái độ của anh ấy [đối với Atreus] dịu đi đáng kể” sau khi nhận ra rằng việc che giấu sự thật về quá khứ của mình có tác động tiêu cực những hàm ý cho Atreus. Trong khi SheWhoHates không thích sự thay đổi trong Kratos từ cung Hy Lạp, thực tế vẫn là khi Kratos tiếp tục đảm nhận vai trò là cha của Atreus, nam tính thay đổi. Điều này giống với tác phẩm tự dân tộc học của cả Marc Ouellette (2018) và Gustavo González-Calvo (2019) về tiềm năng định hình nam tính thông qua việc đón nhận thiên chức làm cha.

Trong khi các tác phẩm của Ouellette (2018) và González-Calvo (2019) đều tập trung vào ảnh hưởng của việc làm cha đối với nam tính, họ thảo luận về ảnh hưởng này từ phía đối diện góc nhìn: Ouellette tập trung vào vai trò của mình như một người cha để ảnh hưởng đến tính nam tính của con trai mình, trong khi González-Calvo tập trung vào việc định hình lại nam tính của chính mình thông qua ôm lấy thiên chức làm cha. Trích dẫn những quan sát của Chu (2014) rằng nam tính đòi hỏi rằng

dập tắt cảm giác kết nối của các cậu bé với người khác, Ouellette mô tả anh ấy và anh ấy

quyết tâm của người vợ để con trai họ duy trì mối liên hệ này. Công việc của Chu cũng giúp

hiểu được sự thay đổi về nam tính mà González-Calvo và Kratos đều trải qua

họ đã đón nhận thiên chức làm cha.

Thông qua sự chấp nhận của người cha, nam tính có vấn đề có cơ hội

để trở nên tốt hơn. Sự công nhận của các thành viên Subreddit về nỗ lực của Kratos trong việc trở thành hình mẫu và thiết lập

Atreus đi theo con đường tốt đẹp hơn bằng cách suy ngẫm về quá khứ của mình phản ánh Ouellette (2018) và

González-Calvo (2019) mong muốn làm điều tương tự cho con trai của họ. Hơn nữa, con trai dường như

được hiểu là biểu hiện vật lý của tương lai của cha họ—đây là “thứ hai

cơ hội” Cory Barlog đã đề nghị Kratos bằng cách biến anh thành một người cha (Akiaten, 2019). Thông qua

ý định đằng sau việc dạy con trai mình trở nên tốt hơn họ, những người cha thể hiện một

từ chối bản chất nam tính độc hại của chính họ và được cứu chuộc để đổi lại. Ví dụ,

những bài học mà Kratos muốn truyền đạt cho con trai mình hy vọng sẽ giúp Atreus phá vỡ chu kỳ

của sự trả thù. Điều này giải thích tại sao God of War (2018) đã tác động mạnh mẽ đến Old_Ratbeard—không

chỉ có sự đồng nhất của anh ta với câu chuyện của Kratos mới mang lại sự an ủi cho quá khứ khủng khiếp của anh ta,

nhưng sự công nhận của ông về ý định làm cha của Kratos cung cấp một lộ trình để đạt được

sự cứu chuộc và nhân bản hóa cho chính mình.

Một lưu ý quan trọng liên quan đến phần thưởng của việc làm cha là chúng không phải là

được cấp một cách bữa bãi. Như được minh họa bởi Kratos, sircrush27, Old_Ratbeard và

Gustavo González-Calvo (2019), những người cha phải làm công việc phản xạ để được khen thưởng. Trong

sự đồng nhất của họ với con trai mình, không chỉ những người cha được trao cơ hội

duy trì cảm giác gắn kết của con trai họ, nhưng họ được trao cơ hội để

khởi dậy lại cảm giác kết nối của chính họ vốn có thể đã bị dập tắt trước đó.

Điều này có thể giải thích tại sao các bà mẹ không được trao cùng cơ hội để chuộc lỗi.

Như đã thấy với Kratos, việc anh ấy đón nhận thiên chức làm cha đã khơi dậy lại cảm giác gắn kết của anh ấy

là một quá trình gian khổ; điều này lại hợp pháp hóa những sai lầm mà anh ta mắc phải

trên đường đi. Tuy nhiên, nữ tính không được coi là đòi hỏi phải trực xuất

sự kết nối. Nếu có bất cứ điều gì, sự kết nối định nghĩa nữ tính; do đó, để lại những sai lầm

của những bà mẹ được coi là không thể tha thứ. Sự lên án Freya nhận được từ Chúa

cộng đồng subreddit of War đã chứng minh điều này một cách đặc biệt.

Giống như Kratos, khi suy ngẫm về quá khứ của mình, Freya thừa nhận rằng hành động của cô là

vì lợi ích của chính mình, bà đã để nỗi sợ hãi và nhu cầu của mình được đặt lên trên con trai mình. Tuy nhiên,

thay vì thảo luận về cơ hội phát triển của cô ấy, các thành viên cộng đồng gọi cô ấy

tự luyến và ích kỷ—một số người còn coi cô ấy còn tệ hơn cả Baldur, Thần của

Nhân vật phản diện chính của War (2018) và là con trai của Freya. Niềm tin rằng Baldur ít độc ác hơn

Freya tuân theo logic rằng hành động của cô đã khiến anh ta hành động tàn ác, vì vậy cô xứng đáng bị như vậy.

đổ lỗi cho hành động của mình. Mặc dù vẫn còn gây tranh cãi trên subreddit, một số thành viên cho thấy

Baldur vô cùng thương hại cho sự can thiệp của Freya vào cuộc sống của mình. Đã có một "cái chết không cần thiết"

được báo trước khi Baldur chào đời, Freya đã phù phép cho cậu bé khả năng miễn nhiễm với mọi tác động vật lý và

mối đe dọa ma thuật—thường được các thành viên cộng đồng gọi là lời nguyền của Freya. Trong khi

phép thuật của cô ấy bảo vệ Baldur khỏi đau đớn và thương tích, nó cũng làm anh ấy mất đi sự nhạy cảm

thú vui hàng ngày; như Baldur nói, "Tiệc tùng, phụ nữ, uống rượu. Tất cả đã biến mất." Từ đây

kết quả là _EthanGrey cho rằng câu chuyện của Baldur là "buồn nhất", ông nói rằng:

Sự chiếm hữu và ích kỷ của Freya sâu sắc đến mức cô ấy sẽ

cướp đi khả năng trải nghiệm những điều liên quan đến cảm giác lành mạnh của Baldur

nam tính. Nhưng phần buồn nhất là khi anh ấy có thể cảm nhận lại. Anh ấy có thể

đã lấy lại được mọi thứ đã mất. Nhưng anh ấy đã đi quá xa vì chính mình

sự oán giận rằng điều duy nhất anh ta bận tâm lúc này là giết chết chính mình

mẹ. (_EthanGrey)

Sự thương hại của các thành viên cộng đồng đối với Baldur và sự lên án Freya cho thấy

ba điều: Đầu tiên, nó minh họa cho sự không thể bào chữa của những sai lầm của người mẹ bất kể

bất kỳ ý định tốt nào. Thứ hai, nó còn chỉ ra sự cứu chuộc của nam tính thông qua

sự tha thứ mà Baldur nhận được cho những hành động có vấn đề của mình. Cuối cùng, và có lẽ là hầu hết

quan trọng là _EthanGrey nhận định Baldur đã "đi quá xa" do Freya

lời nguyên xác định tội ác tồi tệ nhất của cô ta chống lại nam tính: cướp đi của Baldur

tương lai đầy hy vọng.

Tương lai đầy hy vọng

Trong việc bảo vệ Kratos trước những lời chỉ trích về phẩm chất độc hại của anh vẫn tồn tại từ

Cung Hy Lạp, các thành viên của cộng đồng subreddit God of War nhấn mạnh sự cứu chuộc của anh ấy

thông qua vai trò làm cha. Hai chủ đề đầu tiên là chê bai quá khứ của ông và khẳng định

cuộc đấu tranh chống lại lời tiên tri gợi lên một đặc điểm đặc biệt liên quan đến bá quyền

nam tính: tránh trách nhiệm. Trong phân tích của họ về Anakin Skywalker của

Loạt phim Star Wars , Atkinson và Calafell (2009) thảo luận về việc xây dựng một vùng xám

điều đó cho phép anh ta tránh được trách nhiệm đối với những hành động có vấn đề của mình. Họ xác định

ba chủ đề thiết lập một vùng xám nơi trách nhiệm cho các hành động có vấn đề

trở nên mờ nhạt đối với nam tính bá quyền: một quá khứ vị tha, một ý chí giống như bản sao, và

hình dạng của một Người khác. Tương tự như những chủ đề này được xác định bởi Atkinson và Calafell,

chủ đề và chủ đề phụ mà tôi xác định trong subreddit God of War làm việc để xây dựng một màu xám

khu vực giải thoát Kratos khỏi trách nhiệm về những tính cách có vấn đề của anh ta.

Một phần không thể thiếu trong việc trốn tránh trách nhiệm là vùng xám, “mơ hồ và không gian hỗn loạn nơi trách nhiệm cho những hành động không phù hợp trở nên rối rắm hoặc mất mát” (Atkinson & Calafell, 2009, tr. 3). Nghiên cứu về quấy rối tình dục trong các tổ chức đưa ra giả thuyết về vùng xám như một lá chắn cho những kẻ quấy rối, cho phép chúng hợp lý phủ nhận trách nhiệm về hành vi không phù hợp của mình (Dougherty & Atkinson, 2006).

Công trình của Atkinson và Calafell mở rộng nghiên cứu trước đây về vùng xám và sự tránh né của trách nhiệm bằng cách ràng buộc nó một cách rõ ràng với nam tính bá quyền. Ý nghĩa của sự ràng buộc này nằm ở việc họ xác định việc trốn tránh trách nhiệm không chỉ là một đặc trưng của nam tính bá quyền, nhưng một trong những lợi ích của nó. Công việc của họ hướng dẫn tôi hiểu biết về cấu trúc tường thuật của cộng đồng subreddit God of War về một màu xám khu vực giải thoát Kratos khỏi quá khứ rắc rối của mình và cho phép tương lai của anh phát triển mạnh mẽ.

Cộng đồng subreddit God of War chê bai quá khứ của Kratos và khẳng định cuộc đấu tranh chống lại lời tiên tri của ông có tác dụng làm mờ đi trách nhiệm về quá khứ của Kratos hành động. Cụ thể, hai chủ đề này là hạ thấp quá khứ của ông và khẳng định cuộc đấu tranh của ông tạo ra một tương lai đầy hy vọng cho Kratos, nơi những hành động trong quá khứ của anh từ cung Hy Lạp không không còn định nghĩa được bản thể của anh ta nữa. Bằng cách xác định những hành động nhất định mà Kratos thực hiện trong God of War (2018), đặc biệt là việc ông chấp nhận vai trò làm cha và sự phản xạ cũng như sự đau khổ của ông đối với Sự độc hại của anh trong phần Hy Lạp khiến người hâm mộ cho rằng Kratos đang trải qua sự trưởng thành thực sự.

Ngoài ra, thông qua việc đổ lỗi cho lời tiên tri, người hâm mộ xây dựng Kratos như một bắt lực trước kết quả của những hành động được định trước. Thay vào đó, thông qua việc nhấn mạnh ý định đằng sau hành động của anh ta và ủng hộ những nỗ lực của anh ta chống lại lời tiên tri, người hâm mộ tha thứ Kratos. Trong khi cả Anakin và Kratos đều được hưởng lợi từ việc tránh trách nhiệm, thì

sự khác biệt tồn tại giữa các câu chuyện tương ứng của họ với sự thay đổi trọng tâm từ quá khứ

có lẽ tương lai là quan trọng nhất.

Trong phân tích của họ về Anakin Skywalker, phần lớn Atkinson và Calafell (2009)

chủ đề tập trung vào quá khứ của anh ấy. Họ nhấn mạnh quá khứ vị tha của Anakin, một trong những chủ đề của họ,

giải thích cả hai điều khác: mất ý chí tự do trong một số bối cảnh nhất định và Anakin/Vader

chia rẽ chuyển trách nhiệm cho hành động có vấn đề của mình sang Darth Vader và Hoàng đế

Palpatine. Trong khi việc bảo vệ Kratos của các thành viên subreddit God of War tương tự

xây dựng một vùng xám làm mờ đi vị trí chịu trách nhiệm cho hành động của mình, Kratos

không thể phủ nhận là không và không nên được thảo luận như là có một quá khứ vị tha. Nếu có bất cứ điều gì,

tướng thuật của ông hoạt động như sự đảo ngược của Anakin theo nghĩa là Kratos được hưởng lợi từ một

tương lai đầy hy vọng.

Trong việc xây dựng một vùng xám cho phép trốn tránh trách nhiệm,

việc chuyển trọng tâm từ quá khứ sang tương lai làm thay đổi trọng tâm của sự phê bình từ

một cái gì đó cụ thể và thực nghiệm (quá khứ) thành một cái gì đó trừu tượng và suy đoán (

tương lai). Cụ thể, trong trường hợp của Kratos và Anakin, sự thay đổi này từ cụ thể sang

tóm tắt vị trí Kratos như một tác phẩm đang hoàn thiện một phần so với

hình ảnh hoàn chỉnh mà chúng ta có về Anakin. Điều này dẫn đến việc Kratos không chỉ được tha bổng

chịu trách nhiệm cho những hành động trong quá khứ của mình trong suốt thời kỳ Hy Lạp, nhưng cũng được tiêm phòng cho tương lai

sự chỉ trích vì có dấu hiệu chứng minh rằng hành động trong tương lai của anh ta sẽ tốt hơn

hơn những người trong quá khứ của anh ấy. Người hâm mộ làm suy yếu những lời chỉ trích trong tương lai thông qua mục đích

khai thác các lời tiên tri và những con quỷ trong quá khứ để trì hoãn bất kỳ tiến triển đáng chú ý nào. Tuy nhiên, bằng cách

thể hiện sự trưởng thành của mình trước những trở ngại đó, các thành viên cộng đồng subreddit

sản xuất Kratos thành một nhân vật bi thảm đáng được thương cảm. Tương tự như Lawlor

(2018) việc xác định nam tính có vấn đề đang được xác nhận bởi cha mẹ thiết yếu

nam tính, bằng cách nhấn mạnh những trở ngại mà Kratos vượt qua trong mục tiêu trở nên tốt hơn,

tương lai đầy hy vọng cho phép anh chuộc lại quá khứ đầy rắc rối của mình.

CHƯƠNG SÁU: KẾT LUẬN

Các thành viên cộng đồng subreddit God of War đổ lỗi cho Spartan của Kratos

bản sắc để củng cố phản ứng dữ dội của họ đối với sự chính xác về mặt chính trị, sự hiểu biết của họ về

cơ hội cứu rỗi của người cha và sự công nhận của họ về tương lai đầy hy vọng của Kratos

chứng minh chức năng của ludonarrative như một nguồn lực tạo ý nghĩa cho cộng đồng

xây dựng và bảo vệ sự tái sinh của nam tính bá quyền. Trong khi ảo này

dân tộc học nằm sâu trong một cộng đồng trực tuyến cụ thể tập trung vào một

trò chơi điện tử, cả ba đều có thể được xác định trong thế giới "thực", cũng như trong các

trò chơi điện tử: sự phổ biến ngày càng tăng của Spartans trong văn hóa đại chúng và sự gian xảo của nó

cung cấp sự nam tính; sự phong phú của các trò chơi điện tử chính thống tập trung vào vai trò làm cha

so với việc thiếu các trò chơi về tình mẫu tử; và cuối cùng, sự hiểu biết về

cách nam tính dựa vào tương lai đầy hy vọng để giải thoát đàn ông khỏi quá khứ đầy vấn đề của họ,

với Brett Kavanaugh và Brock Turner là hai ví dụ.

Cách mà nam tính bá quyền tạo ra sự đồng thuận được chứng minh

thông qua sự hy sinh của nhân loại đi kèm với bản sắc Spartan của Kratos. Phổ biến

việc sử dụng các ký tự Spartan trong văn hóa không phải là ngẫu nhiên. Có một trường hợp đặc biệt đáng chú ý:

Spartan Race. Theo trang web của họ, "Spartan là công ty hàng đầu thế giới về đường đua vượt chướng ngại vật

đua vì một lý do nào đó—chúng tôi sẽ thách thức bạn vượt qua giới hạn của mình" (Spartan.com,

2020). Spartan Race cung cấp sáu loại hình đua khác nhau, từ đường đua 5 km, 20 chướng ngại vật

lên đến 'The Ultra', một cuộc đua dài 50 km và phải vượt qua 60 chướng ngại vật. Ngôn ngữ

Spartan Race sử dụng trên trang web của họ gọi lên những yêu cầu khắc nghiệt tương tự của agōgē

(“Bạn có quyết tâm vượt qua những lời bào chữa không;” “Những trở ngại sẽ phá vỡ vùng thoải mái;” “Thử thách cuối cùng về sức mạnh và sự kiên trì). Giống như God of War thành viên cộng đồng subreddit, Spartan Race nhận ra và sử dụng văn hóa tích cực các hiệp hội với sự hy sinh và kỷ luật liên quan đến chủ nghĩa quân phiệt Spartan để thúc đẩy sản phẩm của họ. Nếu loại bỏ yếu tố giới tính và nhìn vào các loại cơ thể đặc quyền, sự hy sinh vẫn là cái giá của đặc quyền. Điều này chứng minh những cách thức bá quyền các phương thức tồn tại tạo ra sự đồng thuận thông qua kỳ vọng hy sinh bản thân nhân loại. Nếu một người muốn có đặc quyền của một loại cơ thể nhất định, họ cần phải hy sinh những các khía cạnh của nhân tính của họ như các loại thực phẩm họ thích hoặc thời gian rảnh rỗi của họ. Tương tự như vậy, nếu một muốn có đặc quyền của nam tính bá quyền, họ phải sẵn sàng hy sinh tính nhân văn dưới hình thức kết nối với người khác.

Năm 2010, Stephen Totilo đã xuất bản bài viết “Sự trưởng thành của trò chơi điện tử”; trong đó, ông phân tích cách các nhà phát triển trò chơi điện tử sử dụng người cha làm nhân vật chính và tác động quyết định đó có liên quan đến trò chơi. Kể từ khi bài viết được xuất bản, các trò chơi được đánh giá cao chẳng hạn như The Last of Us (Naughty Dog, 2013), Assassin's Creed Origins (Ubisoft Montreal, 2017), Dishonored (Arkane Studios, 2012) và những phim khác đã tập trung vào những câu chuyện về người cha và/hoặc hình tượng người cha. Nghiên cứu của Lawlor (2018) về mối quan hệ cha-con gái mối quan hệ và “bản chất nam tính của người cha” trong trò chơi điện tử mô tả sự biện minh cho những hành động có vấn đề của những người cha. Trong khi những người cha vẫn là những nhân vật nổi tiếng xung quanh trò chơi điện tử được tập trung, những câu chuyện của các bà mẹ đã nhận được rất ít sự chú ý. Một lý do cho điều này có thể là vì thiên chức làm cha phù hợp với câu chuyện về sự tái sinh trong khi thiên chức làm mẹ không. Như đã thảo luận ở trên, vì sự kết nối được coi là một đặc điểm của thiên chức làm mẹ là không có vật thể thần nào cho phép các bà mẹ chuộc lỗi

bản thân họ vì những sai lầm của họ; những sai lầm của các bà mẹ hoàn toàn là của riêng họ. Tuy nhiên,

việc khơi dậy lại mối liên kết đã bị dập tắt do tình phụ tử mang lại là “thứ hai

cơ hội” mà Barlog mô tả, cho phép đàn ông được xác định bởi tương lai đầy hy vọng của họ

thay vì quá khứ rắc rối của họ.

Là một vùng xám cho phép đàn ông trốn tránh trách nhiệm đối với vấn đề của họ

hành động, bằng chứng rộng rãi về tương lai đầy hy vọng có thể được phát hiện. Khi được sử dụng để xem xét

phiên điều trần xác nhận Brett Kavanaugh của Tòa án Tối cao, nó trở nên cực kỳ

rõ ràng là các chiến lược tương tự đã xây dựng Kavanaugh như một người có vẻ bề ngoài

tương lai đầy hy vọng xứng đáng được thương cảm. Khi được hỏi về quá khứ của mình, Kavanaugh

những khía cạnh bị coi thường của nó để chứng minh sự trưởng thành của anh ấy kể từ khi học trung học và đại học.

Mặc dù có vẻ hơi phù phiếm khi nói rằng anh ấy đã đấu tranh chống lại lời tiên tri giống như Kratos,

có rất nhiều trường hợp nhấn mạnh sự phản kháng của đảng Dân chủ là điều không thể tránh khỏi;

được Kavanaugh mô tả là “một cơn điên cuồng bên cánh tả muốn đưa ra điều gì đó, bất cứ điều gì, để

chặn đề cử của tôi.” Thông qua việc hạ thấp trường trung học sẵn mồi của Kavanaugh và

hành vi của trường đại học và vạch trần sự ngoan cố được tiên tri của đảng Dân chủ nhằm ngăn chặn ông

đề cử, những người bảo thủ đã xây dựng Kavanaugh như một nạn nhân có tương lai đầy hy vọng

bị đe dọa trong khi những người theo chủ nghĩa tự do chế nhạo ông.

Vụ tấn công tình dục của Brock Turner là một ví dụ khác về “tương lai đầy hy vọng”

vừa là đặc điểm vừa là lợi ích của nam tính bá quyền. Ngày 18 tháng 1 năm 2015,

Brock Turner đã tấn công tình dục một bạn học bất tỉnh tại Đại học Stanford.

Vụ án của Turner trở nên nổi bật hơn là tập trung vào tội ác của anh ta khi nói về

Turner, các phương tiện truyền thông tập trung vào tuổi trẻ của anh và sự nghiệp bơi lội đầy hứa hẹn của anh. Trong

thảo luận về tuổi trẻ và sự nghiệp của Turner, ông đã bị coi là bị cướp mất tiềm năng của mình—của

tương lai đầy hy vọng của anh ấy. Sau khi Turner bị tuyên án, cha anh ấy đã duy trì quan niệm này khi yêu cầu khoan hồng cho con trai mình, nói rằng bản án của anh ta là “cái giá quá đắt phải trả cho 20 phút hành động trong hơn 20 năm cuộc đời của mình” (Daubner, 2016). Bên cạnh bản chất giản lược của những bình luận của ông về tấn công tình dục, những bình luận của Dan Turner nêu bật tương lai đầy hy vọng như một vùng xám bằng cách sử dụng tuổi còn nhỏ của con trai mình để giải thoát cho anh ta.

Phân tích riêng lẻ về cốt truyện và lối chơi cung cấp những thông tin cực kỳ quan trọng hiểu biết sâu sắc về tác động của trò chơi điện tử đối với người chơi. Tuy nhiên, tập trung vào giao điểm, cốt truyện của trò chơi ảnh hưởng đến quá trình ra quyết định của người chơi và các quyết định trong trò chơi của người chơi ảnh hưởng đến sự hiểu biết của họ về câu chuyện, cho phép các nhà nghiên cứu tham gia vào cộng đồng game thủ để hiểu cách họ đến hiểu các hiện tượng khác nhau như nam tính và làm cha mẹ. Thông qua việc xem xét Cộng đồng subreddit God of War trải nghiệm cả hai, chúng ta thấy ví dụ về những cách mà nam tính sử dụng một câu chuyện về sự cứu chuộc để duy trì vị thế bá quyền của mình và bảo vệ bản thân trước những lời chỉ trích.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- 2K Boston & 2K Australia. (2007). Bioshock [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Novato, CA: 2K Games.
- Trò chơi.
- 2K Marin. (2010). Bioshock 2 [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Novato, CA: 2K Games.
- Aarseth, E. (2004). Rắc rối thể loại: Chủ nghĩa tự sự và nghệ thuật mô phỏng. Trong N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Biên tập viên), Ngôi thứ nhất: Phương tiện truyền thông mới như câu chuyện, hiệu suất và trò chơi (45-56). Cambridge, MA: Nhà xuất bản MIT.
- Akieten, B. (Đạo diễn). (2019). God of War | Raising Kratos | Phim tài liệu "Making of" [Phim]. Sony Interactive Entertainment.
- Arkane Studios. (2012). Dishonored [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Rockville, MD: Bethesda Softworks.
- Phần mềm.
- Atkinson, J. & Calafell, B. (2009). Darth Vader đã khiến tôi làm điều đó! Anakin Skywalker tránh trách nhiệm và những vùng xám của nam tính bá quyền trong Vũ trụ Star Wars. Truyền thông, Văn hóa & Phê bình, 2(1), 1-20.
- Blackburn, G. & Scharrer, E. (2018). Chơi trò chơi điện tử và niềm tin về nam tính giữa những người trưởng thành nam và nữ mới nổi. Vai trò giới tính, 80, 310-324.
- Boellstorff, T. (2006). Một ngành học lồ bịch? Dân tộc học và nghiên cứu trò chơi. Trò chơi và Văn hóa, 1(1), 29-35.
- Bogost, I. (2017, ngày 25 tháng 4). Trò chơi điện tử hay hơn khi không có cốt truyện. The Atlantic. Lấy từ <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-trò-chơi-câu-chuyện/524148/>.
- Bridges, T. & Pascoe, C.J. (2014). Nam tính lai: Hướng đi mới cho xã hội học về đàn ông và nam tính. Xã hội học Compass, 8/3, 246-258.
- Butler, J. (1990). Rắc rối về giới: Chủ nghĩa nữ quyền và sự phá hoại bản sắc. New York và London: Routledge.

- Campo Santo. (2016). Firewatch [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Bellevue, WA: Campo Santo.
- Carr, D. (2006). Trò chơi và giới tính. Trong D. Carr, D. Buckingham, A. Burn, & G Scott (Eds.), Trò chơi máy tính: Văn bản, tường thuật và chơi (162-178). Cambridge, Vương quốc Anh: Nhà xuất bản Polity.
- Castronova, E. (2001). Thế giới ảo: Một tài khoản trực tiếp về thị trường và xã hội trên mặt trận cyberian. CESifo Working Paper Series, Số 618. Lấy từ https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828.
- Chu, J. (2014). Khi con trai trở thành con trai: Sự phát triển, mối quan hệ và nam tính. New York, NY: Nhà xuất bản NYU.
- Cohen, J. (2001). Định nghĩa nhận dạng: Một cái nhìn lý thuyết về nhận dạng khán giả với các nhân vật truyền thông. Truyền thông đại chúng & Xã hội, 4(3), 245-264.
- Cole, D. (2019, ngày 5 tháng 8). Trump, McCarthy trích dẫn trò chơi điện tử là nguyên nhân gây ra các vụ xả súng hàng loạt. CNN. Truy xuất từ <https://www.cnn.com/2019/08/05/politics/kevin-mccarthy-trò-chơi-điện-tử-xả-súng-hàng-loạt/index.html>.
- Connell, RW (1990). Người sắt: Cơ thể và một số mâu thuẫn của bá quyền nam tính. Trong MA Messner & DF Sabo (Biên tập), Thể thao, đàn ông và giới tính thứ tự: Quan điểm phê phán của nữ quyền (83-95). Champaign, IL: Động học con người.
- Connell, RW (1995). Nam tính. Berkeley và Los Angeles, CA: Đại học Nhà xuất bản California.
- Conway, S. (2019). Các đền thờ độc hại: Thần chiến tranh và nam tính độc hại. Trò chơi và Văn hóa, (2019). doi:10.1177/1555412019858898.
- Crawford, G & Gosling, VK (2009) - Hơn cả một trò chơi: Trò chơi điện tử theo chủ đề thể thao và lời kể của người chơi. Tạp chí Xã hội học Thể thao, 26, 50-66.
- Daubner, M. (2016, ngày 4 tháng 6). #brockturner cha: con trai không "bạo lực" chỉ nhận được "20 phút hành động" không nên phải vào tù. @thehuntingground [Tweet]. Đã lấy lại từ <https://twitter.com/mldauber/status/739320585222660096>.
- Dougherty, D. & Atkinson, J. (2006). Các cộng đồng đạo đức cạnh tranh và một nhà nghiên cứu tình thế tiến thoái lưỡng nan: Trường hợp của kẻ quấy rối tình dục. Điều tra định tính, 12, 292-315.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, JH, & Tosca, SP (2008). Hiểu về trò chơi điện tử:

Phần giới thiệu cần thiết. New York và London: Routledge.

Hiệp hội phần mềm điện tử. (2019). Doanh số bán trò chơi điện tử của Hoa Kỳ đạt kỷ lục

43,4 tỷ đô la vào năm 2018. Truy xuất từ <https://www.theesa.com/press-releases/us->

doanh-doanh-doanh-doanh-trò-chơi-điện-tử-đạt-kỷ-lục-43-4-tỷ-vào-năm-2018/.

Ferguson, C. & Donnellan, M. (2017). Có mối liên hệ giữa các trò chơi điện tử “phân biệt giới tính”

và sự đồng cảm giảm sút đối với phụ nữ mạnh mẽ? Một phân tích lại của Gabbiadini et al.

2016. Tạp chí Thanh thiếu niên và Tuổi mới lớn, 46, 2446-2459.

Fisher, WR (1984). Tường thuật như một mô hình giao tiếp của con người: Trường hợp công chúng

lập luận đạo đức. Chuyên khảo truyền thông, 54, 1-22.

Frasca, G. (1999). Ludology gặp narratology: Sự tương đồng và khác biệt giữa

(video)games và tường thuật [web log comment]. Lấy từ

<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>.

Frasca, G. (2003). 'Các nhà nghiên cứu Ludology cũng thích những câu chuyện. Ghi chú từ một cuộc tranh luận chưa bao giờ diễn ra

nơi.' Trong M. Copier & J. Raessens (Biên tập viên), Nâng cấp. Nghiên cứu trò chơi kỹ thuật số

Hội nghị. Lấy từ

http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUP2003.pdf.

Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C., & Bushman, BJ (2016). diễn xuất

giống như một gã cứng rắn: Trò chơi điện tử bạo lực phân biệt giới tính, đồng nhất với các nhân vật trong trò chơi,

niềm tin nam tính và sự đồng cảm với nạn nhân bạo lực là phụ nữ. PLoS One, 11(4), 1-14.

Gabbiadini, A., Bushman, BJ, Riva, P., Andrighetto, L., & Volpato, C. (2017). lớn

Theft Auto là một trò chơi “sandbox”, nhưng có vũ khí, tội phạm và gái mại dâm

trong hộp cát: Phản hồi cho Ferguson & Donnellan (2017). Tạp chí Thanh niên

và Tuổi vị thành niên, 46, 2460-2466.

Gabriel, J. (1998). Whitewash: Chính trị phân biệt chủng tộc và phương tiện truyền thông. New York, NY:

Routledge.

Gee, JP (2003). Trò chơi điện tử dạy chúng ta điều gì về việc học và khả năng đọc viết. Mới

York: Palgrave Macmillan.

Gee, JP (2006). Tại sao lại nghiên cứu trò chơi bây giờ? Trò chơi điện tử: Một hình thức nghệ thuật mới. Trò chơi và Văn hóa, 1(1), 58-61.

Geertz, C. (1973). Diễn giải các nền văn hóa: Các bài luận được chọn. New York: Cơ bản Công ty Sách

Gilbert, MA, Giaccardi, S., & Ward, LM (2018). Đóng góp của thể loại trò chơi và các hệ tư tưởng nam tính đến mối liên hệ giữa trò chơi điện tử và nguy cơ của nam giới hành vi thực hiện. Tâm lý học truyền thông, 21(3), 437-456.

González-Calvo, G. (2019). Làm cha: Một sự nam tính bị phá vỡ hay một sự nam tính tốt hơn? tự dân tộc học từ góc nhìn của một người cha lần đầu. Nam tính và Xã hội Thay đổi, 8(2), 195-217.

Gray, KL (2012). Sự lan truyền của lý thuyết đổi mới và Xbox Live: Khảo sát thiếu số phản ứng của game thủ và tỷ lệ chấp nhận những thay đổi trong Xbox Live. Bản tin Khoa học, Công nghệ & Xã hội, 32(6), 463-470.

Hall, ET (1976). Vượt ra ngoài văn hóa. New York: Anchor Books.

Hammersley & Atkinson (1995). Dân tộc học: Các nguyên tắc trong thực hành (ấn bản lần 2). London: Routledge.

Hastrup, K. (1992). Dân tộc học viết: Tình hình nghệ thuật. Trong J. Okely & H. Callaway (Biên tập viên), Nhân học và tự truyện (115-132). London & New York: Routledge.

Hayes, E. (2007). Bản dạng giới tính đang diễn ra: Nghiên cứu trường hợp về hai người phụ nữ đang chơi Morrowind. Trò chơi và Văn hóa, 2(1), 23-48.

Henrickson, J. & Guggisberg, M. (2018, ngày 18 tháng 11). Bạo lực đối với phụ nữ ở trò chơi điện tử Red Dead Redemption 2 gợi lên tính nam tính độc hại [nhật ký web bình luận]. Lấy từ <https://theconversation.com/violence-towards-women-in-red-dead-redemption-2-gives-rise-to-toxic-masculinity> trong trò chơi điện tử red dead 2 gợi lên tính nam độc hại 106920.

Hine, C. (2000). Dân tộc học ảo. London và Thousand Oaks, CA: SAGE Xuất bản.

Hocking, C. (2007, ngày 7 tháng 10). Sự bất hòa giữa cốt truyện và lối chơi trong Bioshock: Vấn đề trò chơi là về cái gì [bình luận nhật ký web]. Lấy từ https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html.

Hymes, D. (1962). Dân tộc học về cách nói. Trong T. Gladwin & WC Sturtevant (Eds.), Nhân chủng học và hành vi con người. Washington DC: Nhân chủng học Hội Washington.

Hymes, D. (1964). Giới thiệu: Hướng tới dân tộc học về truyền thông. Người Mỹ Nhà nhân chủng học, 66(6), 1-34.

Tin tức IGN. (25 tháng 5 năm 2018). Doanh số bán God of War đạt 5 triệu bản trong tháng đầu tiên. IGN. Lấy từ <https://www.ign.com/articles/2018/05/25/god-of-war-sales-top-5-triệu-trong-tháng-đầu-tiên>.

Jenkins, H. (2004). thiết kế trò chơi như kiến trúc tường thuật. Trong N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Biên tập viên), Ngôi thứ nhất: Phương tiện truyền thông mới như Câu chuyện, Biểu diễn & Trò chơi (trang. 118-130). Massachusetts: Nhà xuất bản MIT.

Johnson, A. & Johnson, OR (1990). Chất lượng thành số lượng: Về phép đo tiềm năng của các ghi chép thực địa dân tộc học. Trong R. Sanjek (Biên tập), Ghi chép thực địa: Sự hình thành của nhân chủng học (161-186). Ithaca, NY: Nhà xuất bản Đại học Cornell.

Juul, J. (1999). Một cuộc đụng độ giữa trò chơi và tường thuật: Một luận án về trò chơi máy tính và tiểu thuyết tương tác. Lấy từ <https://www.jesperjuul.net/thesis/>.

Kagen, M. (2018). Đi bộ, nói chuyện và chơi với nam tính trong Firewatch. Trò chơi Nghiên cứu, 18(2). Truy cập từ <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>.

Kaser, R. (2018, ngày 6 tháng 11). Giết một người đấu tranh đòi quyền bầu cử cho phụ nữ trong Red Dead Redemption 2 nói rằng nhiều hơn về bạn hơn Rockstar [bình luận nhật ký web]. Lấy từ <https://thenextweb.com/gaming/2018/11/06/rockstar-red-dead-redemption-2-nhân-vật-nữ-đấu-tranh-cho-quyền-bầu-cử/>.

Katz, B. (2019). 6 phim bom tấn lớn của hãng phim có thể thống trị phòng vé năm nay. Người quan sát. Lấy từ <https://observer.com/2019/01/box-office-predictions-avengers-endgame-star-cuộc-chiến-tranh-nhanh-và-dữ-đội/>.

- Kendall, L. (2002). *Tụ tập ở quán rượu ảo: Nam tính và các mối quan hệ trực tuyến*. Berkeley, CA: Nhà xuất bản Đại học California.
- Kennell, NM (1995). *Phòng tập thể dục của đức hạnh: Giáo dục và văn hóa ở Sparta cổ đại*. Chapel Hill, NC & London: Nhà xuất bản Đại học North Carolina.
- Kim, J. (2014). Tính tương tác, nội dung do người dùng tạo ra và trò chơi điện tử: Một nghiên cứu dân tộc học nghiên cứu về Animal Crossing: Wild World. *Continuum: Tạp chí Truyền thông & Văn hóa Nghiên cứu*, 28(3), 357-370.
- King. (2012). *Candy Crush Saga [Trò chơi điện tử trên máy tính]*. St. Julian's, Malta: King.
- Kirkland, E. (2009). Tính nam trong trò chơi điện tử: Lối chơi theo giới tính của Silent Hill. *Máy ảnh Obscura*, 24(2), 160-183.
- Konami Computer Entertainment Tokyo. (1999). *Silent Hill [Trò chơi điện tử trên máy tính]*. Tokyo, Nhật Bản: Konami.
- Kuntzel, T. (1978). "Tác phẩm điện ảnh." *Enclitic*, 2.1 (Mùa xuân 1978), 38-61.
- Lacina, D. (2018A, ngày 16 tháng 5). Trong 'God of War', các bà mẹ đứng cuối cùng. *Phó*. Lấy từ https://www.vice.com/en_us/article/wjb5jx/god-of-war-moms.
- Lacina, D. (2018B, ngày 17 tháng 5). Sự im lặng và tiếng hét: Sự chuyên chế của God of War nam tính. *Deorbital*. Lấy từ <https://deorbital.media/the-silence-and-tiếng-la-thần-chiến-tranh-chế-độ-nam-tính-30482b49753c>.
- Lawlor, S. (2018). Con gái của bạn đang ở trong một lâu đài khác: Bản chất nam tính của người cha trong trò chơi điện tử. *The Velvet Light Trap*, 81(1), 29-42.
- Lindlof, TR & Taylor, BC (2011). *Phương pháp nghiên cứu truyền thông định tính (3rd biên tập)*. Thousand Oaks, CA: Ấn phẩm SAGE.
- Mathur, MB & VanderWeele, TJ (2019). Tìm điểm chung trong phân tích tổng hợp "cuộc chiến" của trò chơi điện tử bạo lực. *Quan điểm về Khoa học Tâm lý*, 14(4), 705-708.
- McAdams, DP (1997). *Những câu chuyện chúng ta sống theo: Huyền thoại cá nhân và việc tạo ra tự*. New York, NY: Guilford Press.

Messerschmidt, JW (1993). Nam tính và tội phạm: Phê bình và tái khái niệm của lý thuyết. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.

Monforton, HE (2016). "Không có người quan sát nào ở đây": Cái nhìn của trò chơi điện tử trong Outlast (2013) và Outlast: Whistleblower (2014). Trong KD Valentine & LJ Lennon (Eds.), Khảo sát sự phát triển của trò chơi và tác động của nó đến xã hội, văn hóa và quan điểm chính trị (54-72). Hershey, PA: IGI Global.

Moon, DG (1996). Các khái niệm về "văn hóa": Ý nghĩa đối với giao tiếp liên văn hóa nghiên cứu. Tạp chí Truyền thông Quý, 44(1), 70-84.

Muncy, J. (2018, ngày 25 tháng 4). God of War là một tác phẩm hỗn loạn, hấp dẫn về bạo lực giả tưởng và nam tính độc hại. Wired. Lấy từ [https://www.wired.com/story/god-](https://www.wired.com/story/god-of-war/)
đánh giá về chiến tranh/.

Murray, JH (1997). Hamlet trên Holodeck: Tương lai của câu chuyện trong không gian mạng. New York: Báo chí Tự do.

Naughty Dog. (2013). The Last of Us [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Tokyo, Nhật Bản và San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.

Newman, J. (2004). Trò chơi điện tử. London: Routledge.

Ouellette, M. (2018). Ôm khi chạy, ôm khi nhảy và ôm siết chặt: Tuyên bố một cách vui tươi cha mẹ và mối quan hệ bản thân. Văn học Phim Quý, trực tuyến. Đã lấy lại từ
[https://lfq.salisbury.edu/_issues/46_4/run_hugs_squeeze_hugs_and_jump_hugs_p](https://lfq.salisbury.edu/_issues/46_4/run_hugs_squeeze_hugs_and_jump_hugs_p_layfully_professing_parenthood.html)
layfully_professing_parenthood.html

Palczewski, CH, Ice, R., & Fritch, J. (2016). Chương 5: "Câu chuyện". Trong CH

Palczewski, R. Ice, & J. Fritch (Biên tập), Tu từ học trong đời sống công dân (ấn bản lần 2, trang 129-159). Nhà nước Cao đẳng, PA: Strata Publishing, Inc.

Papacharissi, Z. (2014). Công chúng có ảnh hưởng. New York, NY: Nhà xuất bản Đại học Oxford.

Papacharissi, Z. (2016). Công chúng tình cảm và cấu trúc kể chuyện: Tình cảm, sự kiện và phương tiện truyền thông. Thông tin, Truyền thông & Xã hội, 19(3), 307-324.

- Pearce, C. (2009). Cộng đồng chơi: Các nền văn hóa mới nổi trong trò chơi nhiều người chơi và thế giới ảo. Cambridge, MA: Nhà xuất bản MIT.
- Perrin, A. (2018, ngày 17 tháng 9). 5 sự thật về người Mỹ và trò chơi điện tử. Đã truy xuất từ [http://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/09/17/5-facts-about-americans-](http://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/09/17/5-facts-about-americans-and-video-games/) và trò chơi điện tử/.
- Peron, N. (2018, ngày 22 tháng 11). Red Dead Redemption 2 không phải là vật tể thần của bạn [nhật ký web bình luận]. Lấy từ [https://trouble.city/articles/2018/11/19/red-dead-redemption-2-is-not-your-](https://trouble.city/articles/2018/11/19/red-dead-redemption-2-is-not-your-ghost-brother/) vật tể thần.
- Philipsen, G. (1989). Một cách tiếp cận dân tộc học đối với các nghiên cứu truyền thông. Trong B. Dervin, L. Grossberg, B.J. O'Keefe, & E. Wartella (Biên tập), Suy nghĩ lại về giao tiếp 2: Các ví dụ về mô hình (258-267). Newbury Park, CA: SAGE Publications.
- Plante, C. (2018, ngày 27 tháng 4). Đạo diễn God of War nói về tính nam độc hại và lý do tại sao Kratos phải thay đổi. Đa giác. Lấy từ [https://www.polygon.com/interviews/2018/4/27/17287292/god-of-war-ps4-sony-](https://www.polygon.com/interviews/2018/4/27/17287292/god-of-war-ps4-sony-director) nam tính độc hại.
- Plummer, K. (1995). Kể chuyện tình dục: Quyền lực, thay đổi và thế giới xã hội. London: Routledge.
- Przybylski, A.K. & Weinstein, N. (2019). Không tham gia vào trò chơi điện tử bạo lực liên quan đến hành vi hung hăng của thanh thiếu niên: Bằng chứng từ một tổ chức đã đăng ký báo cáo. Khoa học mở của Royal Society, 6. Lấy từ <https://royalsocietypublishing.org/doi/pdf/10.1098/rsos.171474>.
- Rachel, J. (1996). Dân tộc học: Thực hiện thực tế. Trong JTE Richardson (Biên tập), Sổ tay phương pháp nghiên cứu định tính cho tâm lý học và khoa học xã hội (113-124). Leicester, Vương quốc Anh: Sách BPS.
- Robson, W. (2018, ngày 9 tháng 12). Red Dead Redemption 2: Những chàng cao bồi ngoài vòng pháp luật trong thời đại nam tính độc hại [bình luận nhật ký web]. Lấy từ [https://www.audioholics.com/editorials/red-dead-redemption-2-outlaw-cowboys-](https://www.audioholics.com/editorials/red-dead-redemption-2-outlaw-cowboys/) nam tính độc hại.

- Rockstar North, Digital Eclipse, & Rockstar Leeds. (1997). Grand Theft Auto [Máy tính trò chơi điện tử]. New York, NY: Rockstar Games.
- Rockstar Studios. (2018). Red Dead Redemption 2 [Trò chơi điện tử trên máy tính]. New York, New York: Trò chơi Rockstar.
- Ruberg, B. (2019). Trò chơi điện tử luôn kỳ quặc. New York: NYU Press.
- Ruggill, JE, McAllister, KS, & Menchaca, D. (2004). Trò chơi. Truyền thông và Nghiên cứu Phê bình/Văn hóa, 1(4), 297-312.
- Salter, A. & Blodgett, B. (2012). Siêu nam tính và Dickwolves: Vai trò gây tranh cãi của phụ nữ trong cộng đồng chơi game mới. Tạp chí Phát thanh & Truyền thông Điện tử, 56(3), 401-416.
- SCE Santa Monica Studio. (2005). God of War [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Tokyo, Nhật Bản và San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.
- SCE Santa Monica Studio. (2007). God of War II [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Tokyo, Nhật Bản và San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.
- SCE Santa Monica Studio. (2010). God of War III [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Tokyo, Nhật Bản và San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.
- Schippers, M. (2007). "Phục hồi người khác nữ tính: Nữ tính, nam tính và bá quyền giới tính." Lý thuyết và Xã hội, 36(1), 86-102.
- Schwandt, TA (2000). Ba lập trường nhận thức luận cho nghiên cứu định tính: Chủ nghĩa diễn giải, lý giải và chủ nghĩa xây dựng xã hội. Trong NK Denzin & YS Lincoln (Biên tập viên), Sổ tay nghiên cứu định tính (ấn bản lần 2, 189-213). Ngàn Oaks, CA: Ấn phẩm SAGE.
- Seraphine, F. (2016). Sự bất hòa giữa trò chơi và câu chuyện: Kể chuyện có phải là để đạt được sự hòa hợp không? Lấy từ https://www.academia.edu/28205876/Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_ Giới thiệu về Reaching Harmony.
- Shafer, DM & Raney, AA (2012). Khám phá cách chúng ta thường thức những câu chuyện phản anh hùng. Tạp chí Truyền thông, 62, 1028-1046.

Shaw, A. (2013). Suy nghĩ lại về các nghiên cứu trò chơi: Một cách tiếp cận nghiên cứu trường hợp đối với trò chơi điện tử và nhận dạng. *Nghiên cứu quan trọng trong truyền thông đại chúng*, 30(5), 347-361.

Shirako. (2018, ngày 28 tháng 10). Red Dead Redemption 2 – Đánh bại những kẻ theo chủ nghĩa nữ quyền khó chịu [Video File]. Lấy từ <https://www.youtube.com/watch?v=MPYAM9AFRHo>.

SIE Santa Monica Studio. (2018). *God of War* [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Tokyo, Nhật Bản và San Mateo, CA: Sony Computer Entertainment.

Spartan.com. (2020). Cuộc đua vượt chướng ngại vật Spartan. Lấy từ <https://www.spartan.com/en/obstacle-course-races-and-types>.

Steinkuehler, CA (2006). Trò chơi video trực tuyến nhiều người chơi như sự tham gia vào một bài diễn thuyết. *Tâm trí, Văn hóa và Hoạt động*, 13(1), 38-52.

Stewart, A. (1998). Phương pháp nghiên cứu định tính: Phương pháp của nhà dân tộc học. Ngàn Oaks, CA: Ấn phẩm SAGE.

Stoller, P. (1984). Mắt, tâm trí và từ ngữ trong nhân học. *L'Homme*, 24(3/4), 91-114.

Sunstein, BS & Chiseri-Strater, E. (2007). *FieldWorking: Đọc và viết nghiên cứu* (ấn bản lần thứ 3). Boston, MA & New York: Bedford/St. Martin's.

Swain, E. (2010, ngày 25 tháng 8). Để bảo vệ sự bất hòa giữa trò chơi và cốt truyện [bình luận trên nhật ký web]. Lấy từ <http://www.thegamecritique.com/recent-posts/in-defense-of-ludonarrative-sự-bất-hòa/2283/>.

Taylor, TL (2018A). Twitch và công việc chơi. *Tạp chí American Journal of Play*, 11(1), 65-84.

Taylor, TL (2018B). *Xem tôi chơi: Twitch và sự phát triển của phát trực tiếp trò chơi*. Princeton, NJ: Nhà xuất bản Đại học Princeton.

Telltale Games & Skybound Games. (2012). *The Walking Dead: Phần một* [Máy tính trò chơi điện tử]. San Rafael, CA: Telltale Games.

Thompson, JB (1995). *Phương tiện truyền thông và hiện đại: Một lý thuyết xã hội về phương tiện truyền thông*. Cambridge, Vương quốc Anh: Nhà xuất bản Polity.

Thornton, R. (1988). Tu từ học của chủ nghĩa toàn thể dân tộc học. Nhân học văn hóa, 3, 285-303

Totilo, S. (2010, ngày 9 tháng 2). Sự già nua của trò chơi điện tử. Kotaku. Lấy từ <https://kotaku.com/the-daddening-of-video-games-5467695>.

Trujillo, N. (1991). Nam tính bá quyền trên gò đất: Các phương tiện truyền thông đại diện cho Nolan Ryan và văn hóa thể thao Mỹ. Nghiên cứu quan trọng trong khối lượng Truyền thông, 8, 290-308.

Ubisoft Montreal. (2017). Assassin's Creed Origins [Trò chơi điện tử trên máy tính]. Montreuil, Pháp: Ubisoft.

Verant Interactive & 989 Studios. (1999). EverQuest [Trò chơi điện tử trên máy tính]. San Diego, CA: Giải trí trực tuyến của Sony.

Williams, D. (2006). Tại sao lại nghiên cứu trò chơi bây giờ? Người chơi không chơi bowling một mình. Trò chơi và Văn hóa, 1(1), 13-16.

Wolf, MJP (2001). Giới thiệu. Trong MJP Wolf (Biên tập), Phương tiện của trò chơi điện tử (trang 1-10). Austin, TX: Nhà xuất bản Đại học Texas.

Yin-Poole, W. (2012, ngày 6 tháng 5). Loạt game God of War đã bán được hơn 21 triệu bản.

Eurogamer. Lấy từ <https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-05-god->

Bộ truyện tranh of war đã bán được hơn 21 triệu bản.

PHỤ LỤC

Bài đăng trên Reddit (theo thứ tự bảng chữ cái)

- “Về lời tiên tri kết thúc”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eodoyo/about_the_ending_prophe

này tính/

- “Một bức thư ngỏ gửi Cory Barlog và đoàn làm phim - Từ một con quái vật”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/d1t4o1/an_open_letter_to_cory_b

[arlog and crew from a/](#)

- “Có ai khác nghĩ rằng nếu đây thực sự là Kratos thì nó thực sự ít có trọng lượng hơn không

vậy thì những trò chơi khác sẽ như thế nào khi bạn nghĩ về số lượng

nhiều lần anh ấy đã trải qua điều này trong tất cả các trò chơi khác”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/enyhft/anyone_else_thinks_that_i

[f đây thực sự là/](#)

- “Động mạch không phản ứng với lệnh”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/gjudww/arterus_not_responding

[lệnh đến/](#)

- “Là một người con mất mẹ.”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eouumi/as_a_son_who_lost_a_m

khác/

- “Ateus và Steven Universe?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/9a91hd/ateus_and_steven_univer

[se/](#)

- “Atreus vẫn tiếp tục sử dụng lệnh triệu hồi của mình mà không cần tôi nhấp vào ô vuông. Bộ điều khiển của tôi

anh ta đang làm hỏng mọi chuyện hay là anh ta đang tự phụ”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/ddhork/atreus_keeps_USE_his_s

[ummon_without_me_clicking/](#)

- “Câu chuyện của Baldur có lẽ là câu chuyện buồn nhất đối với tôi, và nó chắc chắn đồng cảm với

những người có kinh nghiệm với cha mẹ mắc chứng tự luyến”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/93lbiu/baldurs_story_is_probively

[_câu_chuyện_buồn_nhất_cho/](#)

- “Lỗi hoặc tính năng”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/gontjl/bug_or_feature/

- “Kratos có hối hận vì đã giết Zeus không?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8ldzs9/does_kratos_regret_killing

[_thần Zeus/](#)

- “Lời tiên tri kết thúc trò chơi!”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/em3ymb/end_game_prophecy/

- “Khoảnh khắc sử thi”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eojm4c/epic_moment/

- “Lần đầu tiên tôi thấy World Serpent lơ mơ xuất hiện trên Kratos và Atreus, nó làm tôi sợ hãi

làm tôi phát điên”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/ep6avi/first_time_i_saw_the_wor

[ld_serpent_looming_over/](#)

- “Điền báo trong một trong những câu chuyện trên thuyền”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8eoxwr/kratoss_boat_stories/

- “Freya sẽ đóng vai trò quan trọng trong trò chơi tiếp theo, nhưng có vẻ như không nhiều người nói về nó”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/dtvwx/freya_will_play_a_major_vai_trong_trò_chơi_tiếp_theo_nhưng/

- “Hãy cho tôi biết lý thuyết về trận đấu tiếp theo”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eekv3o/give_me_your_theories_a_trận_đấu_tiếp_theo/

- “God of War: Góc nhìn của một người con”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8kdjzu/god_of_war_a_sons_pers_dự_kiến/

- “Có câu chuyện nào để giết thời gian không?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/bwfxgb/got_any_stories_to_pass_thời_gian/

- “Ngựa và Nai (câu chuyện của Kratos)”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8k5gp2/horse_and_stag_kratos_story/

- “Làm sao để nuôi dạy con trai mình không trở thành quái vật?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/ag2sng/how_do_you_raise_your_con_trai_không_phải_là_quái_vật/

- “Tôi mất ngủ vì trò chơi này (lần đầu chơi)!”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/erg0w2/i_am_losing_my_sleep_over_this_game_first_time/

- “Tôi xin lỗi. Tôi đã nghĩ ngờ trò chơi này. Đánh bại Red Dead để giành chiến thắng ư? Pfft Tôi đã nói...

Ôi trời ơi. Tôi thậm chí không có từ nào để diễn tả trò chơi này tuyệt vời đến thế nào. Tôi là một

đồ ngốc. Tôi tạo một tài khoản reddit chỉ để đăng bài này.”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/a9r4i7/i_am_sorry_i_doubted_thi

[s_game_beat_red_dead_for/](#)

- “Cuối cùng tôi cũng hoàn thành nó - đã nghĩ 2 năm”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eql5nz/i_finally_complete_it_had

[it_on_break_for_2_years/](#)

- “Tôi hy vọng GoW sẽ lấy lại được những hình ảnh động tàn bạo, dữ dội của nó”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/aj1zs3/i_hope_gow_will_regain_i

[ts_tàn_tàn_tàn_tàn/](#)

- “Tôi nghĩ một số câu chuyện trên thuyền đang báo trước những trò chơi trong tương lai”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8ij6cz/i_think_certain_stories_on

[_the_boat_are/](#)

- “Tôi nghĩ tôi có thể biết câu chuyện sẽ đi về đâu...”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/e7kwhe/i_think_i_might_know_

[câu_chuyện_sẽ_đi_về_đâu/](#)

- “Tôi đang thực hiện một dự án về God of War và cần sự giúp đỡ.”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/a0x9vv/im_doing_a_project_abo

[ut_thần_chiến_tranh_và_cần_giúp_đỡ/](#)

- “Tôi thực sự ngạc nhiên khi thấy câu chuyện này không hề bị ảnh hưởng bởi chính trị hiện đại.”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8vx7b2/im_kind_of_stunned_ho

[w_untouched_the_story_is_by/](#)

- “Tôi rất biết ơn vì những trò chơi như thế này đề cập đến nam tính”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8fcici/im_so_grateful_for_games

[_như_thế_này_địa_chỉ_đó/](#)

- “Đọc thú vị”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8k3s1l/interesting_read/

- “Liệu Odin có thể không phải là người xấu không?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/ea8mrp/is_it_possible_odin_is_n

[ot_evil/](#)

- “Câu chuyện Con ngựa giết con hươu có thực sự là Câu chuyện cuộc đời của Kratos không?

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/anbelq/is_the_horse_killing_the_

[thực_tế](#)

- “Có lẽ đây là trò chơi yêu thích nhất của tôi nên tôi không muốn thử nhưng còn ai khác thì sao...”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/erbz2q/its_my_favourite_game_e

[ver_probably_so_not_having/](#)

- “Tôi đã thấy một vài bài viết nói về 'nam tính' áp đảo trong GOW. Đây có phải là

[thực_sự_là_một_vấn_đề_hay_chỉ_là_một_vài_vấn_đề_lớn??”](#)

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8ke8ee/ive_seen_a_few_articles_

[về_sự_quá_quá_quá/](#)

- “Vừa mới hoàn thành trò chơi lần đầu tiên. (Kết thúc bài nói chuyện)”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eqr11l/just_complete_the_game_fo

[r_lần_đầu_tiên_kết_thúc/](#)

- “Vừa hoàn thành trò chơi - Tôi thích rằng có một lý do hợp lý trong trò chơi cho

[đánh_dấu_điểm_leo_trèo”](#)

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/er93va/just_complete_the_game_i

[yêu điều đó là một/](#)

- “Mới bắt đầu chơi và... có gì to tát đâu?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eowj18/just_started_playing_and

[có gì vậy vậy/](#)

- “Tôi chỉ muốn nói rằng tôi nghĩ God of War 4 là game đẹp nhất và cảm động nhất

trò chơi tôi từng chơi”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/ffilwj/just_wanted_to_say_that_i

[nghĩ thần chiến tranh 4 là/](#)

- “Tôi chỉ muốn biết ý kiến của bạn về điều Kratos đã nói với Atreus và Mimir”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/ekyob8/just_wanted_you_opinion

[s_on something kratos nói/](#)

- “Sự biện minh cho Kratos và người lạ”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/dxot68/justification_of_kratos_an

[d người lạ là/](#)

- “Kratos có hối hận vì đã giết cha mình (Zeus) không?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/b9b49s/kratos_regrets_killing_his

[cha Zeus/](#)

- “Kratos sẽ không biết gì về chuyện đó.”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/enqq57/kratos_wouldnt_know_an

điều gì đó về điều đó/

- “Sự hối hận của Kratos”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8tkpeq/kratos_remorses/

- “Tâm lý chiến binh của Kratos Tập 2 | Những bài học tâm linh chúng ta học được trong God of War

4”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/ezpy33/kratos_warrior_mentality

[tập_2_bài_học_tâm_linh/](#)

- “Những câu chuyện về thuyền của Kratos”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8eoxwr/kratos_boat_stories/

- “Chúng ta hãy nói về Faye”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8w2k8z/lets_talk_about_faye/

- “Thực sự khiến tôi rùng mình khi bước vào Jotunheim, thật bi thảm”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eph7w2/literally_gave_me_chills

[_khi_tôi_bước_vào/](#)

- “Những người hâm mộ lâu năm, các bạn cảm thấy thế nào về God of War mới?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8kgepl/longtime_fans_how_do_y

[ou_feel_about_the_new_god/](#)

- “(Những tiết lộ quan trọng ở phần kết) Lời tiên tri tự ứng nghiệm”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/aag4ve/major_ending_spoilers_se

[lf_lời_tiên_tri_thực_hiện/](#)

- “Kratos mới sẽ chẳng có ý nghĩa gì nếu không có Kratos đáng ghét”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/c953r7/new_kratos_wouldnt_mak

[e_sense_without_good_ol/](#)

- “Mới với loạt bài này”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/entkqk/new_to_this_series/

- “Không có gì để thích, ngoại trừ Aphrodite”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/enlpc2/nothing_to_like_well_exc_ept_aphrodite/

- “Được rồi, tôi sắp bắt đầu trò chơi và tôi có một câu hỏi”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/entcnv/ok_so_im_about_to_start_trò_chơi_và_tôi_có_một

- “[Có thể tiết lộ nội dung, có thể] Câu chuyện về con thuyền của Kratos và ý nghĩa có thể có của chúng”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8efegg/possible_spoilers_maybe_kratos_boat_stories_và/

- “Câu hỏi về những gì Kratos nói ở cuối trò chơi”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/fn7p9p/question_about_what_kra_tos_nói_ở_cuối_của/

- “Những lời phàn nàn về camera của GoW”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/bn8qmq/ramblings_about_gows_máy_ảnh/

- “Đánh giá của SJW về God of War, gọi nam tính là độc hại”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8ex7xe/sjw_review_of_god_of_war_gọi_tính_nam_tính_độc_hại/

- “[Spoiler] Có ai khác rơi nước mắt khi Atreus bị bệnh và khi sinh anh ấy không

với Freya, Kratos thốt lên '. Tôi đã làm điều này với anh ta?'”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/emwtjy/spoiler_anyone_else_tear_lên_khi_atreus_trở_thành/

- [SPOILERS] “Phát ngán Atreus rồi. Còn ai nữa không? Liệu anh ấy có như thế này trong suốt quãng đời còn lại không?”

trò chơi?

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/f8m2sl/spoilers_getting_sick_of_atreus_bắt_kỳ_ai_khác_sẽ/

- “(SPOILER) Tôi bối rối về một Arc Atreus cụ thể”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/emrx2p/spoilers_im_confused_about_a_một_chốn_cụ_thể_là_atreus_arc/

- “Kể chuyện khi ở trên thuyền thật là phi thường”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8edc11/storytelling_while_in_the_thuyền_là_hiện_tượng/

- “Chu kỳ kết thúc ở đây, chúng ta phải tốt hơn. Hoàn toàn thích câu đó.”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/faulgt/the_cycle_ends_here_we_must_be_better_than_this_one/

- “Con ngựa và con nai”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8g3m42/the_horse_and_the_stag/

- “Điều TỆ NHẤT về God of War (2018)...”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eog4nu/the_worst_thing_about_god_of_war_2018/

- “Giả thuyết về số phận của Kratos trong trò chơi tiếp theo”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/bt7vid/theory_about_kratos_fate_in_the_next_game/

- “Thuyết về bức tranh tường và số phận của Kratos”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/bztjq6/theory_about_the_mural_a

[Số phận nd kratos/](#)

- “Giả thuyết: ***SPOILER*** Asgard”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/bga6k2/theory_spoilers_asgard/

- “Họ nên giữ nguyên mối quan hệ Kratos-Atreus ban đầu”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8wx186/they_Should_have_sticke

[d với bản gốc/](#)

- “Đây là trò chơi đầu tiên làm được điều này và tôi thấy nó thực sự đáng kinh ngạc”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eoj4mh/this_is_the_first_game_to

[làm điều này và tôi tìm thấy/](#)

- “Ugh cô ấy là người TỆ NHẤT”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/fxf1qs/ugh_she_is_the_worst/

- “BÀ I VIẾT WAYPOINT: Trong 'God of War,' các bà mẹ là người cuối cùng. Bạn nghĩ sao?

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8k6ews/waypoint_article_in_god

[_of_war_moms_come_last/](#)

- “Chúng ta đang bỏ lỡ sự phát triển quan trọng của mối quan hệ cha con trong

trận đấu tiếp theo!”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/ek4oeu/were_missing_out_on_a

[cha con quan trọng/](#)

- “Họ dùng cái quái gì để làm ra miếng da này thế!?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/eorf52/what_the_hell_did_they_u

[se to make this leather/](#)

- “Khi Atreus trốn thoát khỏi sự giam cầm của Freya”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/dmcvae/when_atreus_escapes_fro

[m_being_captive_by_freya/](#)

- “Tại sao Atreus lại quay lại?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/f3w7wf/why_did_atreus_turn/

- “Liệu Kratos có thay đổi được 'số phận' lần nữa không?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/aytbq5/will_kratos_change_fate_

[lại/](#)

- “Wired nói God of War rất lộn xộn và Kratos là một kẻ lãng nhãng tàn nhẫn”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8f2n3j/wired_says_god_of_war_i

[s_messy_và_kratos_một_kẻ_tàn_tàn/](#)

- “Điều này có tuyệt vời không?”

https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/er0gb6/wouldnt_this_be_awesome/

[đ/](#)