

Alina Łysak

Detektywka Nancy Drew jako model socjalizacji płciowej : analiza gier komputerowych z serii "Nancy Drew Mystery Games"

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 3-4, 13-29

2007-2008

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Detektywka Nancy Drew jako model socjalizacji płciowej. Analiza gier komputerowych z serii „Nancy Drew Mystery Games”

Słowa kluczowe: Nancy Drew, socjalizacja płciowa, gry komputerowe, kultura popularna
Key words: Nancy Drew, sexual socialization, computer games, popular culture

„Nie rodzimy się kobietami – stajemy się nimi”¹, napisała Simone de Beauvoir, a zdanie to po sparafrazowaniu można także odnieść do mężczyzn. Dzieci są socjalizowane do określonej płci już od chwili narodzin² – zarówno w sposób jawny, kiedy są nagradzane za zachowania stereotypowo zgodne z ich płcią, a karane za te odstające od stereotypu, jak i bardziej subtelny, poprzez obserwację zachowań dorosłych i rówieśników, a także dzięki zabawkom, ubraniom, książkom oraz mediom. Zgodnie z definicją ze *Słownika teorii feminizmu*, socjalizacja to „wpajanie dzieciom (od samego urodzenia) wartości nacechowanych płciowo”³. Zdaniem feministek nie istnieje zatem podział na socjalizację i socjalizację płciową, gdyż każda socjalizacja ma na celu przekazanie dziewczynkom, „jak być kobiecymi”, i chłopcom, „jak być męskimi”.

Z psychologicznych analiz socjalizacji wynika, że dorośli traktują dziewczynki i chłopców odmiennie, ponieważ (świadomie lub nie) kierują się stereotypami płciowymi⁴. Prowadzi to do powstania zjawiska nazwanego w psychologii samospełniającym się proroctwem, czyli sytuacji, w której jednostka posiada określone zdanie na temat jakiejś osoby, co wpływa na jej postępowanie wobec niej, a to z kolei powoduje, że dana osoba zaczyna zachowywać się w sposób zgodny z oczekiwaniami⁵.

Zgodnie z teorią społecznego uczenia się, jednym z typów przyswajania wiedzy jest warunkowanie sprawcze: zachowania społecznie pożądane są wzmacniane poprzez nagrody, w związku z czym występują coraz częściej, natomiast zachowania niepożądane są karane i występują coraz rzadziej. Dziewczynki i chłopcy są zatem nagradzani za aktywności zgodne ze

¹ S. de Beauvoir, *Druga płeć*, przeł. G. Mycielska, M. Leśniewska, Warszawa 2003, s. 299.

² Obecnie przygotowanie do socjalizacji ma miejsce jeszcze przed porodem, kiedy rodzice dowiadują się z badań ultrasonografem o płci dziecka, malują pokój, kupują zabawki i ubranka (uznawane za) odpowiednie dla płci dziecka, zastanawiają się nad wyborem imienia.

³ M. Humm, *Słownik teorii feminizmu*, przeł. B. Umińska, J. Mikos, Warszawa 1993, s. 220.

⁴ S. Lipsitz Bem, *Męskość, kobiecość. O różnicach wynikających z płci*, przeł. S. Pikiel, Gdańsk 2000, s. 130.

⁵ E. Aronson, T. D. Wilson, R. M. Akert, *Psychologia społeczna. Serce i umysł*, przeł. A. Bezwińska i in., Poznań 1997, s. 143.

stereotypem ich płci i karani za niezgodne. Nagrody i kary mogą być bezpośrednie, występować w postaci pochwał lub nagan, ale też dzieci mogą uczyć się zachowań zgodnych ze swoją płcią kulturową⁶ przez obserwowanie reakcji innych osób na swoje postępowanie. Kiedy rodzice na przykład nie przyłączają się do zabawy, jeśli dziecko wybiera niewłaściwe dla jego płci kulturowej zabawki, dziecko uczy się, jakimi zabawkami może, a jakimi nie powinno się bawić⁷. Modelami do obserwowania są rodzice, inne osoby dorosłe, rówieśnicy, ale także medialne wizerunki dziewczynek i chłopców, kobiet i mężczyzn⁸.

Media odgrywają w procesie socjalizacji płciowej rolę, której nie sposób przecenić. Jednym z podstawowych celów mediów jest nie tylko przekazywanie informacji, ale również wzbudzanie emocji, wpływanie na ludzkie potrzeby, nakłanianie do podejmowania konkretnych zachowań, kształtowanie postaw: „Ilekcio włączamy radio lub telewizor, ilekcio otwieramy książkę, czasopismo albo gazetę, ktoś próbuje nas edukować, przekonać do zakupu jakiegoś produktu, namówić do oddania głosu na konkretnego polityka albo do przyjęcia określonego poglądu na sprawiedliwość, prawdę i piękno”⁹. Jesteśmy też przekonywani do przyjęcia określonego poglądu na kobiecość i męskość, czy raczej podtrzymania wyobrażeń już istniejących.

Niestety, w mediach kobiety są przedstawiane najczęściej w stereotypowy sposób, podczas wykonywania prac domowych (jako żony, matki, gospodynie domowe, opiekunki) lub jako obiekty seksualnego zainteresowania¹⁰. Są zwykle bierne, uległe, opiekuńcze, delikatne, uczynne, ciepłe, wrażliwe, emocjonalne, uczuciowe, wykonują mało istotne, proste zadania, mają problemy z podjęciem decyzji. Mężczyźni natomiast są energiczni, aktywni, silni psychicznie i emocjonalnie, ambitni, agresywni, dominujący, odpowiedzialni, kompetentni, profesjonalni, racjonalni, pełnią wiele ról i wykonują ważne zadania. W schemat ten wpisuje się także *faceism* (twarzyzm), czyli eksponowanie męskich twarzy chętniej niż kobiecych i jednocześnie koncentrowanie się na całej sylwetce kobiety. Głowa kojarzy się przecież z intelektem, z życiem umysłowym, cała sylwetka zaś z cielesnością, seksualnością¹¹. Ponadto kobiety występują zazwyczaj w makijażu i kolorowych strojach, często otoczone rodziną, dziećmi, traktowane są wyłącznie jako czyjeś matki, siostry, żony, partnerki lub córki. Ogromna większość

⁶ Płeć kulturowa (ang. *gender*) – postawy, role społeczne i zachowania przypisywane jednostce ze względu na jej płeć biologiczną (ang. *sex*); inaczej: rodzaj.

⁷ C. M. Renzetti, D. J. Curran, *Kobiety, mężczyźni i społeczeństwo*, przeł. A. Gromkowska-Melosik, Warszawa 2005, s. 110.

⁸ Jest to szczególnie istotne założenie problemu badawczego niniejszej pracy.

⁹ A. Pratkanis, E. Aronson, *Wiek propagandy. Używanie i nadużywanie perswazji na co dzień*, przeł. J. Radzicki, M. Szuster, Warszawa 2003, s. 10.

¹⁰ Sposób, w jaki media ignorują, eliminują, marginalizują i trywializują kobiety i ich interesy, G. Tuchmann nazywa „symbolicznym unicestwieniem kobiet”, [cyt. za:] D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W. J. Burszta, Poznań 1998, s. 147.

¹¹ T. D. Nelson, *Psychologia uprzedzeń*, przeł. A. Nowak, Gdańsk 2003, s. 276.

prezentowanych w mediach kobiet nie przekroczyła czterdziestu lat i jest heteroseksualna¹².

Media wzmacniają w dzieciach przekonanie, że każda płeć ma odrębne cele, zainteresowania i zdolności, a różnice między kobietami i mężczyznami są tak ogromne, że porozumienie się z osobą odmiennej płci jest prawie niemożliwe. Dorastając, dziecko poznaje filmy animowane i fabularne, czasopisma dziecięce i młodzieżowe, programy telewizyjne itd., dojrzewając – odkrywa nowe media, w których znajduje właściwe dla jego wieku wzorce osobowościowe¹³. Zdaniem Adama Buczkowskiego, „dawniej największe znaczenie miały grupy bezpośredniego uczestnictwa. Dziś, dzięki masowej komunikacji, dziecko nie potrzebuje bezpośredniego kontaktu z grupą odniesienia. Grupa odniesienia nie musi już być grupą uczestnictwa. Może to być grupa odniesienia, o której dziecko informacje czerpie z książek, telewizji lub radia. Do uczestnictwa w takiej grupie dziecko będzie aspirowało, pomimo że realnie grupa taka może nie istnieć”¹⁴.

Co istotne, socjalizacja przyjmuje często postać przystosowywania do stanu obecnego, umacniania w przekonaniu, że zastany podział ról jest oczywisty i najlepszy, w rezultacie dobrze zsocjalizowane jednostki nie dostrzegają swojej sytuacji, nie podejmują też żadnych działań mających na celu jej zmianę¹⁵. Ponadto wierzą w przekazane im podczas socjalizacji przekonania dotyczące płci, traktują więc kobiety i mężczyzn w odmienny, naznaczony stereotypami sposób. Obecnie uznaje się, że proces socjalizacji oparty na stereotypach rodzaju, silnie rozgraniczający cechy i postawy „kobiece” i „męskie”, nie jest korzystny ani dla chłopców, ani dla dziewczynek¹⁶, ponieważ „zdychotomizowane role rodzajowe wchodzą w konflikt z warunkami osobistego rozwoju i samoaktualizacji kobiet i mężczyzn”¹⁷. Z feministycznego punktu widzenia, socjalizacja ukrywa opresję, wdraża kobiety w określony sposób myślenia o ich płci i prowadzi do „niedostrzegania przez same kobiety sytuacji ucisku, gdyż stworzony społecznie re-

¹² E. Majewska, *Teoria krytyczna w starciu ze stereotypem. Propozycje dla feministycznej krytyki mediów*, [w:] *Kobiety, feminizm i media*, red. E. Zierkiewicz, I. Kowalczyk, Poznań–Wrocław 2005, s. 17–18; L. Van Zoonen, [cyt. za:] D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, s. 148.

¹³ Mary Jane Kehily udowodniła, że nastoletnie dziewczyny „przechodzą” od czasopisma do czasopisma w miarę jak dorastają. Magazyn, który czytały zaledwie rok wcześniej, uznają za zbyt dziecinny i nie mówiący prawdy, z kolei po inne pisma nie sięgają, ponieważ są one przeznaczone dla starszych dziewczyn, wiedzą jednak, że za kilka lat najprawdopodobniej będą je czytać. Podobnie jest z powieściami dla nastolatek, serialami telewizyjnymi, gramami komputerowymi. Por. M. J. Kehily, *More Sugar? Teenage magazines, gender displays and sexual learning*, „European Journal of Cultural Studies” 1999, nr 2(1), s. 65–89.

¹⁴ A. Buczkowski, *Dwa różne światy, czyli jak socjalizuje się dziewczynkę i chłopca*, [w:] *Od kobiety do mężczyzny i z powrotem. Rozważania o płci w kulturze*, red. J. Brach-Czaina, Białystok 1997, s. 173.

¹⁵ M. Ciechomska, *Od matriarchatu do feminizmu*, Poznań 1996, s. 302.

¹⁶ D. Zaworska-Nikoniuk, *Drogi modyfikowania socjalizacji i wychowania przez feminizm*, Olsztyn 2004, s. 43.

¹⁷ D. Pankowska, *Wychowanie a role płciowe*, Gdańsk 2005, s. 149.

pertuar kompetencji do działania podlega neutralizacji jako manifestacja prawdziwej kobiecej natury”¹⁸.

Książki o Nancy Drew ukazują się w Stanach Zjednoczonych od 1930 roku, kiedy to wydano pierwszą powieść z serii „Nancy Drew Mystery Stories”¹⁹. Przeznaczone są dla dziewczynek w wieku 11–13 lat. Nancy Drew jest także bohaterką serialu telewizyjnego, filmów fabularnych (cztery spośród nich zostały nakręcone w latach 1938–1939²⁰, piąty w 2003 roku, szósty miał premierę w lecie 2007²¹), osiemnastu gier komputerowych, które ukazują się od 1998 roku²². Fanki mogą zaopatrzyć się w lalki Nancy, plecaki, torby, pidżamy, zegarki i inne gadżety z wizerunkiem ich idolki. Po ponad siedemdziesięciu latach od „narodzin” detektywka Nancy Drew wciąż jest popularna, a na jej przygodach wychowuje się kolejne pokolenie kobiet. Nie tylko w Ameryce, ponieważ powieści o Nancy zostały przetłumaczone na wiele języków²³. Może to świadczyć o niezwykłej sile socjalizacyjnej zarówno tej postaci, jak i związanych z nią produktów²⁴.

Artykuł ten ma na celu zbadanie, jakie wzory kobiecości przekazują swoim klientom/klientkom twórcy/twórczynie gry, jakim modelem do naśladowania dla nastolatek jest Nancy, do czego socjalizuje, w jaki sposób powiela lub przełamuje stereotypy płciowe, do jakich zachowań są zachęcające wcielające się w jej rolę dziewczynki. Badaniu poddałam gry komputerowe, ponieważ ich użytkowniczki „stają się” Nancy²⁵, widzą to, co ona, w jej imieniu prowadzą rozmowy z pozostałymi bohaterami gier oraz z przyjaciółkami Nancy, dysponują jej notatkami itp. W ten sposób mogą utożsamić się z detektywką bardziej niż śledząc jej losy w powieściach lub filmach. Analizą objęłam siedem gier.

Gry z serii „Nancy Drew” noszą podtytuł „For Girls Who Aren’t Afraid of a Mouse”, jednak wyłaniający się z nich wizerunek kobiecości nie jest jednoznaczny. Z jednej strony, gry próbują przekonać dziewczynki, że mogą

¹⁸ L. Kopciewicz, *Polityka kobiecości jako pedagogika różnic*, Kraków 2003, s. 82.

¹⁹ E. Zierkiewicz, *Balansowanie na „genderowej” linii. Nancy Drew jako model roli dla dorastających dziewczynek*, [w:] *Płeć i rodzaj w edukacji*, red. M. Chomczyńska-Rubacha, Łódź 2004, s. 175.

²⁰ J. Kaplan, *Who remembers Nancy Drew?*, [online] <<http://womenshistory.about.com/library/weekly/ucnancydrew.htm?terms=nancy+drew>>, dostęp: 02.12.2007.

²¹ *Nancy Drew*, Wikipedia, [online] <http://en.wikipedia.org/wiki/Nancy_Drew>, dostęp: 02.12.2007.

²² Tamże.

²³ *Around the world with Nancy Drew*, [online] <<http://www.nancydrewworld.com/index.html>>, dostęp 02.12.2007.

²⁴ O popularności Nancy Drew można wnioskować także na podstawie amerykańskich filmów i seriali, w których jest wspomniana (między innymi w bardzo popularnym w Polsce *Przystanku Alaska*). Zwykle pojawia się jako symbol niezależnej kobiety, która potrafi samodzielnie poradzić sobie w każdej sytuacji lub też jako zjawisko – bohaterka popularna nieprzerwanie od wielu lat, stanowiąca wciąż aktualny wzór do podziwiania i naśladowania.

²⁵ Warto zauważyć, że jest to jedna z bardzo niewielu gier przygodowych, w których gracz/graczka steruje kobiecą postacią.

być tak samodzielne, odważne i sprytne jak Nancy, z drugiej wynika z nich, że takie „drobiazgi” jak „banie się myszy” są po prostu częścią kobiecości, dość zresztą uroczą. Niniejszy artykuł będzie próbą odkrycia, do jakiego modelu kobiecości naprawdę socjalizują gry o młodej detektywce.

Jak pisze Edyta Zierkiewicz, „Nancy Drew jest młodą, energiczną, pewną siebie dziewczyną, której przyjemność sprawia rozwiązywanie zagadek kryminalnych. Nancy jest detektywem w spódnicy – »zawodowo« i prywatnie. Zajmuje się tajemniczymi porwaniami, »nawiedzeniami« i pozornie nie dającymi się rozwikłać łamigłówkami, zarówno w czasie swoich wakacji, jak i na zlecenie. Nancy jest dociekliwa, uparta i bardzo skuteczna – każda z tajemnic zostaje przez nią rozwiązana»²⁶. Wizerunek Nancy wyłaniający się z powieści o niej nie jest identyczny z tym, który można „wyczytać” z gier komputerowych. Książki o Nancy, początkowo rewolucyjne w sposobie przedstawiania kobiecej bohaterki, z czasem stały się bardziej zachowawcze, backlashowe²⁷. W cyfrowych wersjach przygód detektywki jest ona bardziej podobna do siebie z wczesnych powieści.

Nowsze gry z serii „Nancy Drew” posiadają charakterystyczne wprowadzenia, które mają ułatwić graczom/graczkom poruszanie się w świecie Nancy. Nauka odbywa się w pokoju Nancy, ewentualnie w jej pokoju hotelowym. Jednym z głównych celów wydaje się być zapoznanie odbiorców/odbiorczyń gry z jej bohaterką. Pokazując, w jaki sposób można podchodzić do interesujących miejsc, oglądać z bliska przedmioty, chować je w swoim plecaku i używać ich później, a także jak korzystać z telefonu komórkowego, Nancy prezentuje jednocześnie swoje życie. Ucząc się, można dokładnie oglądnąć jej łóżko, szafkę nocną, komodę, regał z książkami, ułożone w walizce ubrania, biurko, które nazywa swoim centrum dowodzenia. Aby dowiedzieć się, jak można uzyskiwać informacje od napotkanych osób, należy porozmawiać z pluszowym misiem Nancy – Mr. Woogle Wogle. Na tym

²⁶ E. Zierkiewicz, dz. cyt., s. 175.

²⁷ Backlashem Susan Faludi nazywa sytuację, w której społeczeństwo zaczyna obawiać się tego, że kobiety uzyskują równouprawnienie. Ten lęk inicjuje walkę z kobietami, a najlepszą bronią, jakiej można w niej użyć, jest kontrolowanie kobiet, zmuszanie ich do zaakceptowania norm oraz do „powrotu do kobiecości”. Kobieta powinna być dziecinna, statyczna, słaba, uzależniona. Utrzymaniu jej w tym stanie służą stereotypowe przekazy, z którymi spotykają się kobiety. Dziewczyna, która jest przekonana, że powinna być czuła i wrażliwa, niedojrzała, irracjonalna i ofiarna, a jej głównymi marzeniami powinny być: znalezienie mężczyzny, piękny wygląd i zgrabna figura, nie będzie walczyć o swoje prawa. Nie odważy się na aktywność i samodzielność, ponieważ mogłaby zostać wtedy uznana za mało kobiecą. Ze strachu przed zdradą i odebraniem partnera nie zbliży się do innych kobiet, a więc nie stworzy z nimi siostrzanej więzi. Feministyczne koncepcje i postulaty są systematycznie osłabiane, sprowadzane do podporządkowania się komercji. Samodzielność dotyczy tylko wyboru stroju, a i to w niewielkim zakresie.

Kobiety pozornie zachęca się do walki o swoje prawa, do odważnego planowania przyszłości i realizowania swoich zamierzeń, a jednocześnie przywiązuje się je do marzeń o idealnym mężczyźnie i utwierdza w przekonaniu, że bierność i delikatność są najlepszą drogą do osiągnięcia szczęścia. Poszukiwanie własnej drogi staje się ograniczone przez wymagania, które stawiają kobietom na przykład kobiece czasopisma. Por. S. Faludi, *Backlash. The Undeclared War Against Women*, Londyn 1992.

etapie gry detektywka wydaje się być zwykłą dziewczyną z przedmieścia, która prowadzi typowe życie. Zza okna dobiegają odgłosy dzwonka rowerowego i kosiarki do trawy, przez okno widać domy i kościół; pokój dziewczyny, jej zabawki z dzieciństwa, ubrania i meble nie różnią się od tych, które mogłyby należeć do jej rówieśnic z klasy średniej. Nancy mówi jednak ciągle o czekających ją (a zatem także i gracza/graczkę) wyzwaniach, a wszystko, co pokazuje, będzie miało swoje zastosowanie w grze, kiedy trzeba będzie rozwiązać zagadkę kryminalną. Na to, że Nancy nie jest zwykłą dziewczyną, wyraźnie wskazuje jej biurko. Można na nim obejrzeć pamiątki z poprzednich podróży²⁸, akta rozwiązanych spraw oraz dane dotyczące zagadki, która jest przedmiotem danej części serii.

W tym swoistym programie szkoleniowym użytkownik/użytkowniczka gry „jest” Nancy, widzi to, co bohaterka, uczy się, w jaki sposób kierować jej ciałem itp., jednocześnie jest jednak instruowany/instruowana przez samą Nancy. Ten rodzaj rozdwojenia pojawia się również w grach, w ich krytycznych momentach, kiedy to osoba kierująca detektywką nagle traci nad nią kontrolę, może tylko biernie oglądać filmik przedstawiający wycinek losów Nancy lub przysłuchiwać się jej rozmowie z podejrzanym. W każdej części gry Nancy zapisuje także, co powinna zrobić w najbliższym czasie, a notatki te powstają bez udziału gracza/graczki. Takie zabiegi nie pozwalają zapomnieć, że chociaż każdy/każda może wcielić się w młodą bohaterkę, pozostaje ona jednak sobą – kimś odrębnym, kimś, kto posiada własne poglądy, sympatie i antypatie, przyjaciół.

W miejscu akcji Nancy jest zwykle sama, otoczona ludźmi, których dopiero poznała i którzy są potencjalnymi podejrzanymi, zawsze jednak utrzymuje kontakt telefoniczny lub internetowy z innymi bohaterami serii, którzy pomagają jej w prowadzeniu śledztwa. Są to: Ned Nickerson, Bess Marvin i George Fayne oraz znani z analogicznej serii powieści bracia Frank i Joe Hardy²⁹. Szczególnie interesujące są kuzynki Bess i George. Bess wydaje się być ucieleśnieniem stereotypu kobiecości – jest skoncentrowaną na swoim wyglądzie, kochliwą trzpiotką, podczas gdy George jest pewna siebie, zdecydowana i konkretna: „Te trzy dziewczęta bardzo się od siebie różnią – można powiedzieć, że tworzą spektrum najbardziej charakterystycznych reprezentacji kobiecości: Bess jest typową »prawdziwą« kobietą, przeciwieństwem dla niej jest »chłopczyca« George, w Nancy zaś można dostrzec tzw. złoty środek – wypadkową tych skrajności. Wszystkie trzy pozostają ze sobą w ciepłym, przyjacielskim kontakcie – w powieściach często się spotykają, zaś w grach komputerowych Nancy dzwoni do nich o różnych porach dnia i nocy, by opowiedzieć o najnowszych odkryciach, niebezpieczeństwach, które już przeżyła, i by zapytać o radę

²⁸ Nancy Drew nigdy nie pozwala, by zapłacono jej za przeprowadzenie śledztwa, chętnie natomiast przyjmuje drobne upominki, które będą jej przypominały o przeżytych przygodach.

²⁹ Ponadto Nancy utrzymuje internetowy kontakt z gosposią – Hannah Gruen, która nie pomaga jej w prowadzeniu sprawy, przekazuje jednak dziewczynie wiadomości z domu i informuje o samopoczuciu jej ojca.

w sprawie dalszych działań. (Wydaje się nawet, że z Bess i George łączą ją znacznie bliższe relacje niż z mężczyznami w ogóle, w tym także z ojcem czy chłopakiem Nedem Nickersonem)³⁰. Ned przedstawiany jest w części powieści jako narzeczony Nancy, jednak jej zachowanie tak w grach jak i w filmie sugeruje, że dziewczyna traktuje Neda po prostu jak znajomego, nie nadając mu przywilejów, do których on rości sobie prawa (np. kiedy okazuje swoją zazdrość o braci Hardy). Ojciec Nancy, jako wzięty prawnik, który poważnie podchodzi do swojej pracy, nie pojawia się w grach.

Nancy utrzymuje co prawda stały kontakt z przyjaciółmi, śledztwo prowadzi jednak sama. Detektywka trafia na przykład w nieznaną jej miejsce, pośród obcych, nie ma możliwości powrotu, ponieważ znajduje się na wyspie, jedyną drogę powrotną odcięło jej zawałone drzewo lub jej oddalenie się od miejsca przestępstwa może spowodować śmierć jej przyjaciółki – albo też nie chce wracać, ponieważ czuje się odpowiedzialna za wpłatane w sprawę osoby. Nie są to sytuacje, do których przywykła przeciętna nastolatka.

Niezwykle ciekawa jest pierwsza z gier o Nancy. *Secrets Can Kill* powstała na podstawie książki z nowszej serii, „Nancy Drew Files”, jednej z dwóch, które zostały przetłumaczone na język polski³¹. W książce dyrektor liceum w Bedford zleca Nancy zbadanie sprawy włamań do szkolnych szafek i biur oraz zaginięcia sprzętu video. Nancy wyjeżdża zatem do Bedford, gdzie udaje nową uczennicę liceum. Jednak podczas rozwiązywania sprawy jej główny podejrzany, Jake Rogers, zostaje zamordowany. Gra zaczyna się od morderstwa, włamania i kradzieży wychodzą na jaw dopiero w trakcie śledztwa, a Nancy zajmuje się sprawą przypadkiem, ponieważ jest właśnie z wizytą u swojej ciotki. Zmienia to jej status: w książce była traktowana jak nowa uczennica, w grze jest natychmiast rozpoznawana jako obca, a jej docieklivość i ciągle zadawanie pytań denerwują wszystkich, z którymi się spotyka. Są to uczniowie miejscowej szkoły: przewodniczący samorządu Daryl Gray, syn kongresmana, którego firma niedawno zbankrutowała (dlatego Daryl pracuje w „Maxine’s Diner”), Hector „Hulk” Sanchez, gwiazdor szkolnej drużyny mający nadzieję na zawodowstwo, chociaż pozostali uczniowie twierdzą, że po niedawnej kontuzji stracił formę, Connie Watson, o której początkowo wiadomo tylko tyle, że umawiała się kiedyś z Jake’em, a także Japończyk Hal Tanaka, uczący się w tej szkole w ramach programu wymiany uczniów.

Nancy wędruje między domem ciotki, budynkiem liceum i restauracją. W szkole, na tablicach ogłoszeń, na plakatach i ogłoszeniach Nancy znajduje zaszyfrowane wiadomości, które pomagają jej rozwiązać sprawę;

³⁰ E. Zierkiewicz, *Zagadka rozwiązana! Przygody detektywki Nancy Drew jako przykład powieści i gier komputerowych dla dziewczynek*, [w:] *Media. Kultura popularna. Edukacja*, red. W. Jakubowski, Kraków 2005, s. 147.

³¹ C. Keene, *Zabójcze sekrety*, przeł. J. Mikos, Warszawa 1993. Druga z przetłumaczonych książek – *Circle of Evil* (C. Keene, *W kręgu zła*, przeł. J. Mikos, Warszawa 1992) nie ma swojego odpowiednika wśród gier.

do końca nie wiadomo, kto je dla niej zostawił³². Ponieważ ciotka Eloise jest bibliotekarką, Nancy ma dostęp do szkolnej biblioteki, gdzie znajduje książki z potrzebnymi jej informacjami, na przykład alfabetem Braille'a, dysponuje także hasłem do szkolnego komputera. Te ułatwienia nie obejmują jednak wszystkich miejsc – do pokoju nauczycielskiego Nancy musi dostać się przez okno, wycinając wcześniej dziurę w szybie (*sic!*).

W porównaniu z następnymi grami, ta jest zdecydowanie najkrótsza, Nancy nie rozwiązuje w niej pobocznych zagadek, jest całkowicie skoncentrowana na sprawie. Kontaktuje się telefonicznie z Bess, George³³ i Nedom, którzy jednak w tej części nie udzielają jej ważnych informacji, do wszystkich wniosków dochodzi sama. Jej jedyne zadanie to zbieranie informacji, musi więc wielokrotnie rozmawiać ze spotykanymi osobami, poszukiwać kodów do zamkniętych pomieszczeń i szafek, przeszukiwać książki i szkolny komputer. W krótkim czasie akcji jest jednak wiele sytuacji, w których Nancy może zginąć – „Maxine's Diner” może wybuchnąć, jeśli Nancy w porę nie powstrzyma ulatniania się gazu, wybuchnąć może także szkoła, kiedy Nancy zostaje zamknięta w pomieszczeniu z bojlerem, w którym nie można wyregulować poziomu ciśnienia. Jest to jedyna gra, która zaczyna się od morderstwa, i jednocześnie jedyna, w której żadna z napotkanych i przesłuchiowanych przez Nancy osób nie jest sprawcą – ten pojawia się dopiero na końcu.

W grze znajduje się ciekawy wątek genderowy: okazuje się, że jedyna kobieta, Connie Watson, była szantażowana przez Jake'a i tylko dlatego zgodziła się z nim spotykać. Connie wystąpiła w przebraniu na męskim turnieju judo i wygrała go, zdobywając główną nagrodę. Kiedy opowiada o tym wydarzeniu Nancy, tłumaczy, że nagroda dla mężczyzn była o wiele wyższa niż ta przeznaczona dla kobiet, dlatego musiała spróbować ją zdobyć i opłacić w ten sposób pierwszy rok studiów.

W części *Ghost Dogs of Moon Lake* Nancy zostaje zaproszona przez Sally McDonald do jej nowego domu, jednak kiedy przybywa na miejsce, okazuje się, że przyjaciółka wyjechała w popłochu. Przez telefon opowiada Nancy o gangsterze Mike'u Malonie i duchach jego psów, które nadal strzegą domu. Na domiar złego Nancy nie może wyjechać, ponieważ droga została zatarasowana przez ogromne uschnięte drzewo. Nie działa także pozostawiona przy pomoście motorówka. Nancy przeżywa zatem nocny atak psów na dom, a rano (jako osoba, która nie wierzy w duchy) postanawia rozwiązać zagadkę i udowodnić Sally, że nie ma się czego obawiać. Miejsce akcji to posiadłość Sally, sklep Emily oraz strażnica leśna. Jedyne

³² Oczywiście najprostszym wyjaśnieniem jest brak wyjaśnienia – jest to pierwsza z gier o Nancy, a w porównaniu z następnymi wydaje się być niedopracowana, tak pod względem grafiki, jak i logiki wydarzeń. Można zatem uznać, że wskazówki zostawili po prostu twórcy gry, nie troszcząc się zbyt wiele o uzasadnienie ich obecności. Tym bardziej, że wiadomości znajdują się również w miejscach, które uczniowi trudno by było stworzyć, na przykład na tablicy do badania wzroku.

³³ Tylko w tej grze Bess i George nie przebywają w tym samym miejscu.

osoby, które spotyka detektywka – właścicielka sklepu Emily Griffin, ornitolog amator Red Knott oraz strażnik leśny Jeff Akers – są jednocześnie podejrzanymi. Aby posunąć akcję do przodu, Nancy musi obejrzyć dokładnie okolicę, w tym znajdujący się w lesie cmentarz, i wyjść z domu w nocy, ponieważ tylko wtedy ma szansę spotkać Reda i naprawić motorówkę³⁴. Niejako przy okazji wyświadcza pozostałym bohaterom przysługi – zbiera robaki dla Emily i układa towar w jej sklepie, robi dla Reda zdjęcia ptaków, porządkuje akta w muzeum przy straźnicy, uruchamia pompę przy domu Sally i wysyła próbkę wody do laboratorium. W ten sposób poznaje rzymską numerację, gatunki ptaków, historię Stanów Zjednoczonych Ameryki (okres prohibicji), rozszyfrowuje wskazówki zawarte w wierszu i ćwiczy umiejętność wywierania wpływu na ludzi, kiedy stara się nakłonić dawną znajomą gangstera do przysłania jej klucza do tajnego przejścia. Oprócz wielokrotnych wypraw na cmentarz, Nancy przeżywa także inne niebezpieczeństwa, musi na przykład zwiedzić podziemne korytarze. Nawet podczas wykonywania pozornie łatwych i bezpiecznych czynności jest bacznie obserwowana, a kiedy dostrzeżga nagle coś, co starano się przed nią ukryć, zostaje zaatakowana, uderzona w głowę i odzyskuje przytomność w palącym się schowku, związana. Jest to drugi moment, w którym dziewczyna może stracić życie. Kolejny raz atakowana jest w finale gry, kiedy wie już, kto jest odpowiedzialny za tajemnicze wydarzenia nad Moon Lake. W czasie gry Nancy kontaktuje się z Bess i George, jednak może do nich dzwonić jedynie z telefonu w domu Sally, przez większą część czasu jest zatem zdana na siebie.

Podobnie jest w innej grze z tej serii: *Danger on Deception Island*. Bess i George postanawiają wysłać Nancy na wakacje. Organizują jej zatem wyjazd na Deception Island na Pacyfiku, gdzie przyjaciółka George, biologka i specjalistka od wielorybów Katie Firestone, ma zabrać Nancy na morską wycieczkę. Po przybyciu Nancy na miejsce okazuje się, że łódź Katie została zniszczona, a sprawca zostawił anonimową notkę, w której przestrzega Katie, żeby więcej nie przeszkadzała. Również w tej grze młoda detektywka łączy codzienne czynności z pełnym niebezpieczeństwem śledztwem. Przede wszystkim pomaga Katie w uprzątnięciu łodzi, układa porozrzucane książki, naprawia zlew, przygotowuje dla siebie i swojej gospodyni kanapki³⁵. Kiedy jednak okazuje się, że łódź nie może zostać naprawiona bez sprowadzenia części, dziewczyna udaje się na wycieczkę po okolicy. Tym razem posiada dwa środki transportu – kajak i rower. *Danger on Deception Island* jest tą spośród analizowanych części, w której najmocniej widać pedagogiczne przesłanie gier o Nancy. Bohaterka nie może wsiąść na rower bez kasku, pływać kajakiem bez kapoka, wypływać za boje, ponie-

³⁴ Nieodpowiednie przykręcenie śrubek grozi śmiercią w wybuchającej motorówce na środku jeziora.

³⁵ Nancy może położyć na chleb wszystko, co znajdzie w kuchni, jednak zjedzenie kanapki na przykład z dżemem, anchois i pomidorem grozi zatruciem pokarmowym i powrotem do domu przed zakończeniem sprawy.

waż zachowania takie kończą się wypadkiem i pobytem w szpitalu lub nawet zaginięciem na oceanie. Kajakiem Nancy może dopłynąć na plażę lub do morskiej grotty, na rowerze dojeżdża do kawiarni, muzeum wielorybów czy latarni morskiej. Nancy poznaje właścicielkę kawiarni Jennę Deblin, rybaka w czwartym pokoleniu Holta Scotta, który ubiega się o publiczne stanowisko, i Andy'ego Jasona, który organizuje wycieczki morskie i zarządza muzeum wielorybów. Jak w innych grach z serii, wszyscy – włącznie z Katie – są podejrzani. Oprócz zniszczenia łodzi Katie szybko pojawia się wątek przemytu. Nancy znajduje na plaży fragment drewna pochodzący z zatopionego statku, wznosi się na szczyty elokwencji, próbując telefonicznie wydobyć informacje o gatunkach drewna od roztrągnionych naukowców, zbiera kraby, poznaje szyfry (w tym alfabet Morse'a) oraz zasady pokera, zbiera wiadomości w butelkach, ustala położenie geograficzne i sprawnie posługuje się nadajnikiem GPS. Ostatecznie trafia na statek przemytników, gdzie jej życie po raz kolejny jest zagrożone.

Tym razem w trakcie śledztwa Nancy ma przy sobie telefon komórkowy, z którego rozmawia z Bess, George oraz braćmi Hardy, na łodzi Katie zostawia także laptop, z którego korzysta często, aby uzyskać informacje na przykład o florze i faunie Pacyfiku. Posiada także walizkę z ubraniami. Pozostałe przedmioty, których potrzebuje, po prostu sobie bierze. W grach przygodowych wirtualni bohaterowie/bohaterki zabierają ze sobą wszystkie rzeczy, które uznają za użyteczne, by w przyszłości ich użyć, toteż Nancy nosi ze sobą w plecaku znalezione na plaży kamienie, pozostawione gdzieś klucze, książki, narzędzia. Zagląda także do cudzych toreb. Ciekawe, że bohaterka, która nie wsiada na rower bez kasku, pozwala sobie jednocześnie na tak nieetyczne zachowania.

Podobnie zachowuje się w grze *The Final Scene*. Nancy jedzie do Sant Louis, żeby odwiedzić swoją przyjaciółkę Mayę i pójść z nią na premierę filmu *Vanishing Destiny* w Royal Paladium Theater. Zabytkowy teatr ma zostać zburzony za trzy dni. Jako dziennikarka studenckiej gazety Maya ma wstęp za kulisy. Kiedy Maya znika w męskiej garderobie, gdzie ma przeprowadzić wywiad z aktorem Bradym Armstrongiem, pozostawiona na korytarzu Nancy słyszy krzyk, a kiedy wbiega do pomieszczenia, spostrzega, że jej przyjaciółka zniknęła. Przez wewnętrzną linię telefoniczną ktoś informuje detektywkę, że jeśli decyzja o zburzeniu teatru nie zostanie wstrzymana, Maya zginie w jego gruzach. Podejrzane stają się osoby, które znajdują się w teatrze: Brady Armstrong, technik Joseph Hughes, aktywista organizacji walczącej o stare budynki Nicholas Falcone oraz agentka Brady'ego – Simone Mueller. To właśnie jej torbę przeszuka Nancy, kiedy tylko nadarzy się taka okazja. Co więcej, dokładnie oglądnie także jej elektroniczny notes i aparat cyfrowy, zyskując tym samym dostęp do najbardziej strzeżonych przez Simone tajemnic. Miejsce akcji ograniczone jest do teatru. Inaczej niż w pozostałych grach, w tej ograniczony jest także czas – na rozwiązanie zagadki Nancy ma dokładnie trzy dni.

Zanim rozpocznie własne śledztwo, dziewczyna musi powiadomić o porwaniu policję. Przez następne dni utrzymuje stały kontakt z prowadzącym sprawę detektywem, z telefonu w biurze dyrektora teatru dzwoni także do Bess, George i Neda. Zadania, które stoją przed Nancy w *The Final Scene*, są tradycyjnie uznawane za męskie. Bohaterka odnajduje tajemne przejścia, naprawia projektor kinowy, używa specjalnej maszyny do robienia kluczy i poznaje sztuczki magiczne. W finale gry ukrywa się, kiedy teatr jest opróżniany przed zburzeniem, odnajduje przyjaciółkę i w ostatnim momencie daje ekipie znać, że są w środku.

Również pobyt Nancy na Cienistym Ranczu ma być wakacjami. Nancy, Bess i George zostają zaproszone do Arizony przez krewnych Bess i George, Bet i Eda Rawleyów. Nancy leci innym samolotem niż jej przyjaciółki i kiedy one tkwią na lotnisku, ona samotnie dociera na ranczo. Nie zastaje jednak właścicieli, ponieważ poprzedniej nocy znaleźli oni w sypialni węża, a pokąsany Ed musiał trafić do szpitala. Przez telefon Rawleyowie opowiadają dziewczynie o duchu konia, który pojawia się zawsze tuż przed jakimś wypadkiem lub nieszczęściem.

Nancy znajduje się zatem na miejscu z trzema pracownikami rancza – kowbojami Dave'em Gregorym i Texem Brittenem oraz kuchaczem Shortym Thurmondem. *The Secret of Shadow Ranch* to dla niej wielka lekcja odpowiedzialności. Każdego dnia musi zbierać jajka i dojrzałe warzywa³⁶, rąbać drwa, układać stos ogniskowy, okazjonalnie wykonuje też inne czynności: piecze tort, naprawia uprząż, karmi zwierzęta, reperuje siatkę w kurniku. Nie może wyjechać poza posiadłość Rawleyów, póki nie wykona wszystkich powierzonych jej obowiązków i nie zda testów przygotowanych dla niej przez Texa. Testy obejmują wiedzę teoretyczną o koniach (wcześniej Nancy przygotowuje się do nich, czytając książki), tor przeszkód i rzucanie lassem. Za każdym razem sama siodła przyznanego jej konia, Boba, a po powrocie zdejmuje mu siodło³⁷. Pierwszym zadaniem detektywki poza posiadłością jest dostarczenie przesyłki Mary Yazzi, właścicielce sklepu. Mary, Indianka, przedstawiona jest w lekko stereotypowy sposób jako specjalistka od folkloru, tradycyjnych ozdób i ujeżdżania koni, nie jest to jednak w gruncie rzeczy stereotyp krzywdzący. Oprócz sklepu Mary, Nancy odwiedza wymarłe miasteczko z czasów Dzikiego Zachodu, kompleks skalny i pozornie pusty fragment pustyni.

Rozwiązując zagadkę ducha konia, który należał rzekomo do Dirka Valentine'a powieszzonego za napad na bank w XIX wieku, Nancy odkrywa przeszłość poprzednich właścicieli rancza, znajduje tajne skrytki i schowane w nich przedmioty, odszyfrowuje wiadomości, otwiera dawno zamknięte kasetki i nawiązuje telefoniczną znajomość z autorką historycznych romansów, która udziela jej informacji o okolicy. Podążając za wskazówkami

³⁶ Za zerwanie niedojrzałych warzyw zostaje wyrzucona do domu, ponieważ surowe życie w dzikiej Arizonie nie jest dla mieszkańców.

³⁷ Zostawienie Boba z siodłem na grzbiecie również grozi zakończeniem pobytu na ranczu. Nancy nie ma jednak obowiązku czyszczenia Boba lub dbania o to, by miał co pić.

Dirka, zbliża się do ukrytego przez niego skarbu, rzucając po drodze lassem, wspinając się na skały i – oczywiście – poznając historię Dzikiego Zachodu. Historię poznaje także George: kiedy samolot jej i Bess jest zatrzymywany na kolejnych lotniskach z powodu awarii lub złych warunków pogodowych, George czyta z nudów o XIX-wiecznym wzornictwie, co oczywiście pozwala Nancy rozwiązać jedną z zagadek. Nancy kontaktuje się także z Frankiem i Joem Hardy, ale zasięg ma tylko na terenie rancza, więc rozmowy te są raczej rzadkie. Niejako przy okazji detektywka łapie złoczyńców odpowiedzialnych za bardzo współczesny napad na bank.

Prosto z amerykańskiego mitu Nancy trafia do mitu europejskiego – do Paryża. Wynajęta przez sponsorkę Minette, która jest także znajomą Carsona Drew, Nancy musi dopilnować, żeby popularna projektantka mody zdążyła wykonać zamówioną przez Pierwszą Damę suknię wieczorową. Z Minette wiążą się dwie dziwne sprawy – ktoś przysłał jej listy z pogróżkami, a młoda kreatorka mody zasłania twarz białą maską i nikomu nie udaje się odkryć, jaki ma w tym cel. Na miejscu Nancy poznaje asystentkę Minette, Heather McKay, która – w przeciwieństwie do Nancy – jest zafascynowana modą i uważa pracę u Minette za doskonały początek kariery. Heather jest ostatnią z długiego szeregu asystentek i asystentów projektantki, która znana jest ze zmiennych nastrojów i częstej wymiany współpracowników. Nancy odczuwa to na własnej skórze i po raz pierwszy może zostać wyrzucona z pracy już w początkowych minutach gry.

Do obowiązków Nancy należy przede wszystkim przewożenie przesyłek do i od: modelki Minette, Jing-Jing Ling, z którą Nancy mieszka, fotografa Dietera von Schwesterkranka, byłego partnera Minette, oraz dziennikarza Jeana-Michela Traquenarda. Po mieście Nancy przemieszcza się paryskim metrem. Musi także robić i wywoływać zdjęcia, projektować stroje dla jednej z klientek Minette, naprawić kserokopiarkę, kupić na pchlim targu rzeczy³⁸, które będą pasować do najnowszej kolekcji kreatorki, upiec czekoladowe ciastka dla Jing-Jing. Najbardziej pracochłonne jest jednak dbanie o Minette, odbieranie za nią telefonów, przygotowywanie jej specjalnej, zapisanej przez terapeutę ziołowej herbaty, a także... złamanie hasła dostępu Minette i osiągnięcie pod jej loginem najwyższego wyniku w grze, w którą ta gra godzinami, zamiast projektować.

Moda, projektowanie i szycie ubrań wydają się być stereotypowymi kobiecymi zainteresowaniami. Nancy powtarza w trakcie gry, że nie jest specjalnie zainteresowana tą tematyką, jest jednak otwarta i nie zakłada z góry, że nie znajdzie w tym zajęciu niczego, co by ją mogło zafascynować. Poza tym Minette nie jest typową projektantką, szyje ubrania w większych rozmiarach, dlatego właśnie Jing-Jing (rozmiar 12) ciągle piecze i je ciasteczka, żeby przytyć przed pokazem. Życie Nancy jako asystentki znanej projektantki w stolicy mody dalekie jest od blichtru, dziewczyna projektuje

³⁸ Takiego – dość enigmatycznego – określenia używa Minette.

stroje i poznaje modelki, ale musi też na przykład rozbroić bombę przyczepioną do drzwi pracowni Minette.

Sprawa Minette zaczyna się pokrywać ze sprawą Noisette Tornade, członkini francuskiego Ruchu Oporu, poprzedniej właścicielki młyna, w którym znajduje się pracownia Minette. Aby rozwiązać tę zagadkę, Nancy przemierza paryskie katakumby, nurkuje i odczytuje zaszyfrowane listy, między innymi używając maszyny kodującej. Na końcu musi wykazać się znajomością sztuk walki. Natomiast twórcy/twórczynie gry wykazali/wykazały się dużą świadomością genderową (kiedy Nancy rozmawia z profesorką zajmującą się biografią Noisette Tornade, ta opowiada jej, że Ruch Oporu składał się z dzielnych kobiet i mężczyzn) i bardzo nikłą świadomością społeczno-historyczną (kiedy okazuje się, że w sprawę zamieszana jest tajna policja Wschodnich Niemiec, chociaż gra powstała w 2006 roku).

Podobne podejście do obcokrajowców pojawia się w części *White Wolf of Icicle Creek*. Nancy zostaje wynajęta do zbadania tajemniczych wypadków w pensjonacie w Kanadzie, którym zawsze towarzyszy pojawienie się białego wilka. Już w drodze z lotniska przeżywa niebezpieczną przygodę: wybuch stojący przy drodze domek dla pracowników pensjonatu. Na szczęście pokojówka i kucharka właśnie się zwolniły, także domek był pusty. Ponieważ jednak jedynym pracownikiem został Ollie Randall, złota rączka, a właścicielka pensjonatu – Chantal Moique – jest na skraju załamania nerwowego, Nancy decyduje się podjąć pracę w charakterze pokojówki i kucharki. Daje jej to dostęp do pokojów gości, którymi są obserwatorka ptaków Guadalupe Comillo, student Lou Talbot, inżynier Bill Kessler oraz Yanni Volkstaia, przygotowujący się do mistrzostw narciarz, który większość czasu spędza w piwnicy na konserwacji swojego sprzętu. Yanni pochodzi z fikcyjnego kraju, Fredonii, nie ulega jednak wątpliwości, że chodzi o Europę Wschodnią, mówi o tym między innymi jego akcent i słowa, którymi zwykle kończy rozmowę – „Que veitchy naeia”.

Nancy wstaje zatem o świcie, sprząta pokoje (co wiąże się z myśkowaniem po szafach i bagażach gości), zbiera pranie, przygotowuje posiłki (głównie hamburgery), odgarnia śnieg, jeździ skuterem śnieżnym, żeby sprawdzić stan dróg. Ponieważ warunki klimatyczne są ciężkie, nie może wychodzić z pensjonatu, kiedy termometr pokazuje zbyt niską temperaturę, utrzymuje jednak stały kontakt z szeryfem, patrolem lawinowym i szpitalem. Kontaktuje się również z Nedom, właścicielką pensjonatu i poproszonym przez nią o konsultacje policjantem – Tinem Balduccim. Kiedy może wychodzić z domu, odwiedza punkt łowienia w przerębli, chatkę trapera i podziemne sztolnie. Rozwikłując sprawę, musi także rozwiązać zagadki trapera Dana, oswoić wilka, zagrać z Billem w lisa i gęsi, a z córeczką Olliego, Freddie, w śnieżną bitwę i wydostać się z sauny, w której ktoś ją zamknął.

Nancy Drew pracuje w męskim zawodzie, prowadzi niebezpieczne śledztwa, wikła się w sytuacje, które mogą prowadzić do śmierci. Podej-

muje zadania, które uważane są tradycyjnie za męskie, takie jak naprawa motorówki, nocne wyprawy na cmentarz, eksplorowanie podziemnych tuneli czy pertraktacje z groźnymi przestępcami³⁹. Są to aktywności, które w kulturze popularnej zostały już dobrze oswojone, kojarzą się jednak z detektywem w prochowcu – chłodnym, opanowanym mężczyzną z przeszłością⁴⁰. Nancy, rozwiązując zagadki, pozostaje niezwykle kobieca: gdziekolwiek się pojawi, nawiązuje bliskie relacje z ludźmi (głównie z kobietami), jest zawsze miła i pomocna, stawia potrzeby innych ponad swoje. Ten sposób funkcjonowania w świecie – uznawany za kobiecy – niewątpliwie przynosi efekty. W kolejnych częściach gry młoda detektywka spotyka ponownie ludzi, którym uprzednio pomogła. Tym razem to oni wyświadczają jej przysługi, a powiększający się łańcuch znajomych ułatwia Nancy posuwanie spraw naprzód. Również drobne przysługi wyświadczane napotykanym podczas gry osobom (które są przecież podejrzanymi) mają ogromne znaczenie dla akcji, dzięki nim bohaterka może wchodzić do niedostępnych dla niej wcześniej miejsc, a przede wszystkim zdobywa wdzięczność nowych znajomych, którzy w zamian za usługi pożyczają jej potrzebne przedmioty lub udzielają ważnych informacji. Istotny wydaje się także fakt, że Nancy cały czas się uczy. Niezależnie od tego, czy zbiera właśnie robaki czy rozwiązuje quiz, dziewczyna wciąż zdobywa nowe informacje o okolicy, w której rozgrywa się akcja, o jej roślinności i zamieszkujących ją zwierzętach, o jej historii i klimacie, o sposobach przekazywania tajnych informacji, o pokerze, szachach, magicznych sztuczkach itp. W ten sposób twórcy/twórczynie gry przekazują osobom, które po nią sięgają, że z każdej sytuacji można pozyskać coś, co przyda się w dalszym życiu – wiedzę, znajomości, refleksje.

Media nie tyle przedstawiają rzeczywistość społeczną, ile ją tworzą, celowo propagują określone postawy i poglądy, pomagając tym samym zdefiniować i utrzymywać znaczenia związane z kobiecością i męskością⁴¹. „Kultura popularna staje się »permanentną pedagogią«, niezwykle skutecznym narzędziem konstruowania sposobów urzeczywistnienia popędów, pożądań, nastawień, a także samoidentyfikacji. Staje się bodaj podstawowym czynnikiem konstruowania tożsamości młodego pokolenia”⁴². Młody człowiek często znajduje w mediach to, czego nie może mu zaoferować jego rzeczywistość – szkoła i dom. Odbiorca wiąże się emocjonalnie z mediami, „bohaterowie kultury popularnej uwikłani są w perypetie, które nie są mu obce, często sam zadaje sobie te pytania, staje w tych samych sytuacjach”⁴³. Jak

³⁹ Jest to szczególnie widoczne w *Secrets Can Kill*, gdzie Nancy poszukuje mordercy, a w finale gry trzyma go na muszce do przybycia na miejsce policyjne.

⁴⁰ E. Zierkiewicz, *Zagadka rozwiązana!...*, s. 155–156.

⁴¹ B. Łaciak, *Obyczajowość polska czasu transformacji, czyli wojna postu z karnawalem*, Warszawa 2005, s. 22.

⁴² Z. Melosik, T. Szkudlarek, *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Kraków 1998, s. 40.

⁴³ W. Jakubowski, *Kultura popularna jako obszar refleksji pedagogicznej*, [w:] *Edukacyjne konteksty kultury popularnej*, red. W. Jakubowski, E. Zierkiewicz, Kraków 2002, s. 19.

pisze Zbyszek Melosik, „mamy do czynienia ze swoistym »przesunięciem socjalizacyjnym« – tradycyjne instytucje socjalizacji (rodzina, szkoła, Kościół) tracą na znaczeniu, a ich miejsce przejmują w sposób inwazyjny: grupa rówieśnicza oraz mass media i szeroko rozumiana kultura popularna”⁴⁴. Nancy, postać wykreowana w grach komputerowych, to dziewczyna samodzielna, ciekawa świata i ludzi, żądna przygód, towarzyska, inteligentna i odważna. Należy raz jeszcze podkreślić, że podejmuje aktywności, które kojarzą się raczej z powieściami przygodowymi dla chłopców – zwiedza podziemne korytarze, sama wypływa kajakiem w morze, bez żadnego oporu korzysta z nowinek technicznych, rozszyfrowuje tajne wiadomości i rozwiązuje łamigłówki. Jest jednak także obciążona cechami, które w naszej kulturze kojarzy się z kobiecością: bywa łatwowierna, boi się owadów itp. Trzecie oblicze Nancy związane jest z dydaktycznym przesłaniem gier, ich bohaterka nie robi nigdy niczego, co nie jest zgodne z prawem, nie łamie żadnych przepisów, wszystkim chętnie pomaga i zawsze jest miła. Nancy Drew już od wielu lat stanowi model do naśladowania dla dorastających dziewczynek. Przez lata zmieniała się i dostosowywała do współczesności, ale ciągle wysyła tę samą wiadomość: aktywność dziewcząt nie jest ograniczona przez płęć. Nancy pokazuje dziewczynkom, że mogą robić to, co lubią, i być w tym dobre, nie wstydząc się tego, kim są, i zachowując się w sposób, które same uważają za najbardziej odpowiedni. Stała się symbolem silnej, niezależnej kobiety, pracującej w męskim zawodzie i sprawdzającej się w nim niezwykle dobrze.

Warto też zauważyć, że poza cechą gender Nancy posiada także inne cechy (z których jedynie ta właśnie cecha, jej płęć, przynajmniej w jakimś stopniu, może być dla niej utrudnieniem i przeszkadzać jej w pracy). Nancy jest biała, należy do wyższej klasy średniej i wychowała się w zamożnym domu (o czym świadczy zawód i posiadłość jej ojca), jest heteroseksualna (związek z Nedem⁴⁵), zdrowa, nieprzeciętnie sprawna (jeździ konno, wspina się, nurkuje itp.) oraz młoda. W grach brak informacji o wykształceniu Nancy, w książkach jest ona absolwentką szkoły średniej. Brak także wzmianek dotyczących potencjalnego wyznania lub poglądów politycznych. Jednak nawet przy tak niepełnych danych łatwo zauważyć, że Nancy należy do grupy dominującej.

Szczególnie istotne jest jej pochodzenie społeczne. Na każdym kroku widać, że młoda detektywka nie musi się martwić o pieniądze. Nie uczy się, toteż cały swój czas może poświęcić rozwiązywaniu spraw kryminalnych, co trudno nazwać pracą, ponieważ za swoje usługi nie bierze nigdy

⁴⁴ Z. Melosik, *Kultura popularna jako czynnik socjalizacji*, „Krytyka Polityczna” 2004, nr 5, s. 206.

⁴⁵ Warto jednak też wspomnieć o subwersywnych odczytaniach przygód Nancy, zgodnie z którymi przygody te są przewodnikami po odkrywaniu swojej wewnętrznej tajemnicy, relacja Bess i George to związek typu *butch-femme*, a Ned jest tylko „przykrywką” Nancy. Por. S. A. Inness, *The Lesbian Menace: Ideology, Identity and the Representation of Lesbian Life*, Massachusetts 1997.

wynagrodzenia. Mimo to przemieszcza się samolotem, mieszka w drogich hotelach, podróżuje z telefonem komórkowym i laptopem. Nawet kiedy rozwiązuje sprawę poza granicami Stanów Zjednoczonych, na przykład w Paryżu, nie przejmuje się kosztami – wspomina, że ojciec kupił jej kartę telefoniczną, można zatem założyć, że inne wydatki także pokrył. Jeśli Nancy zarabia w grach, to tylko drobne kwoty, które dostaje na przykład za robienie kopii znanych obrazów i natychmiast wydaje na kupno przedmiotów niezbędnych do posunięcia gry naprzód. Oczywiście, Nancy nie unika pracy, także fizycznej, podczas rozwiązywania spraw pracuje jako pokojówka, kucharka, przy renowacji domu, odgarnianiu śniegu itp., ważne jednak, że nie musi martwić się o utrzymanie.

Niezwykle ważna jest także narodowość Nancy. Wcielając się w nią w grach, nie można zapomnieć, że jest Amerykanką, od języka zaczynając (amerykański angielski z elementami slangu młodzieżowego), a kończąc na wszechobecnych opisach fauny, flory, geografii i historii USA. Nawet w Paryżu Nancy porozumiewa się z wszystkimi po angielsku, a jako Amerykanka wzbudza zainteresowanie i podziw. W grach pojawiają się często osoby innych narodowości. W *Secrets Can Kill* jest to Japończyk Hal Tanaka, który bardzo stara się dostać stypendium, ponieważ w przeciwnym wypadku będzie musiał wrócić do Japonii, a jego rodzina okryje się hańbą; jest to wizja Japończyków rodem z powojennych amerykańskich publikacji. W grze *White Wolf on the Icicle Creek* pojawia się natomiast Yanni Volkstaia z Europy Wschodniej. Nazwa jego kraju – Fredonia – jest fikcyjna najprawdopodobniej z tego powodu, że Yanni okazuje się w końcu czarnym charakterem, szpiegiem szukającym złóż metali. W pierwszych książkach o Nancy złoczyńcami były zawsze osoby z nizin społecznych, brzydkie, źle ubrane, mówiące niegrammatycznie, a Nancy i jej ojciec nie najlepiej traktowali także swoją gospodynię. W latach 60. XX wieku, kiedy Harriet Stratemeyer Adams „politycznie poprawiała” pierwsze przygody Nancy, zmieniła te wątki. Jednak stereotypy dotyczące nie-Amerykanów zostały i przeniosły się do gier. Wpływa z nich przesłanie, że nie-Amerykanów powinno się traktować z pewną podejrzliwością lub pobłażliwością, bo i tak nie da się ich zrozumieć.

Kolejna kwestia to socjalizowanie użytkowniczek gier do roli konsumentek. W grach o Nancy wielokrotnie pojawia się logo produkującej je firmy: Her Interactive. W ten sposób wychowywane są wierne klientki. Pisząc o Nancy, nie można zatem zapominać, że jest ona także produktem. Produktem, którego próbkę można mieć za darmo (wersje demonstracyjne gier na stronie producenta), ale za który ostatecznie trzeba zapłacić. To mniej pozytywny przekaz wypływający z gier poświęconych nastoletniej detektywce: możesz robić wszystko i wszystko ci się uda, jeśli tylko jesteś bogatą, zdrową, białą Amerykanką i stać cię na kupno naszych gier.

Analizowane gry:

Nancy Drew 1: Secrets Can Kill, Her Interactive, Inc., 1998.

Nancy Drew 5: The Final Scene, Her Interactive, Inc., 2001.

Nancy Drew 7: Ghost Dogs of Moon Lake, Her Interactive, Inc., 2002.

Nancy Drew 9: Danger on Deception Island, Her Interactive, Inc., 2003.

Nancy Drew 10: The Secret of Shadow Ranch, Her Interactive, Inc., 2004.

Nancy Drew 14: Danger by Design, Her Interactive, Inc., 2006.

Nancy Drew 16: White Wolf of Icicle Creek, Her Interactive, Inc., 2007.

Zasoby sieciowe:

Around the world with Nancy Drew, [online] <<http://www.nancydrewworld.com/index.html>>, dostęp: 02.12. 2007.

Her Interactive, [online] <<http://www.herinteractive.com/prod/index.shtml>>, dostęp: 02.12. 2007.

J. Kaplan, *Who remembers Nancy Drew?*, [online] <<http://womenshistory.about.com/library/weekly/ucnancydrew.htm?terms=nancy+drew>>, dostęp: 02.12. 2007.

Nancy Drew, Wikipedia, [online] <http://en.wikipedia.org/wiki/Nancy_Drew>, dostęp: 02.12. 2007.

S u m m a r y

Girl detective Nancy Drew as a model of sexual socialization. Analysis of computer games from the “Nancy Drew Mystery Games” series

In the process of sexual socialization greater and greater role is played by popular culture and its characters. Characters from films, books, comic books, video games etc. become models for (young) people. When choosing a given product, teenagers choose at the same time a whole “identity set”, from which they get to know how they should behave, what they should like, avoid, with whom they should come into interactions – as well as what it means to be a woman.

One of the characters that can play great role in sexual socialization is Nancy Drew, a teenage girl detective, who has been continuously present in popular culture for almost eighty years. The girl appears in novels, films, TV shows, computer and video games, following generations of fans can buy gadgets with her appearance or place a short story about her adventures in the Internet.

In my article I try to explore what patterns of femininity are passed to their receivers by creators of computer games, what kind of a model to be followed is a girl detective, how it affects the socialization process, how she copies or overcomes sexual stereotypes, to what behaviours she encourages girls impersonating her character.

I examined computer games, because their users “become” Nancy. That way they can identify themselves with a girl detective more than when following her adventures in novels or films, which in turn is connected with stronger socialising influence.