

Klaudia Markowska

Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie

ORCID: 0000-0003-1684-8447

Seksizm w grach komputerowych na przykładzie postaci kobiecych

Sexism in computer games, based on the portrayal of female characters

Wstęp

W dobie pandemii zmuszającej nas do pozostania w domach imponujący rozkwit przeżywają gry komputerowe (Smith, 2020) będące atrakcyjną formę rozrywki dla znudzonych izolacją. Z najnowszych badań wynika, że mogą one nieść ze sobą wiele korzyści dla zdrowia psychicznego w czasach, kiedy życie społeczne i kontakt z drugim człowiekiem zostały istotnie ograniczone (Marston, 2020). Należy jednak pamiętać, że gry komputerowe mogą zawierać treści negatywnie wpływające na odbiorców, w szczególności młodych, kształtujące ich postawy i opinie wobec określonych zjawisk czy grup społecznych. Nie od dziś wiadomo, że w grach wideo nierzadko napotkać można między innymi materiały o dyskryminacyjnym i seksistowskim charakterze.

W ujęciu słownikowym seksizmem nazywa się zjawisko szeroko pojętej dyskryminacji ze względu na płeć (Słownik języka polskiego PWN, online), bazującej na przekonaniu o wyższości jednej z płci względem drugiej, przy czym dotyka ono najczęściej kobiet (Masequesmay, 2014). Seksizm najczęściej przybiera formy przemocy ekonomicznej i nadużywania uprzywilejowanej pozycji społecznej, co przejawiać się może nie tylko w działaniach jednostek, ale również ugrupowań oraz instytucji. Biorąc pod uwagę, że uprzedzenia dotyczące obu płci prowadzą

do powielania i utrwalania stereotypów na temat ról, jakie przypisane są w społeczeństwie zarówno kobietom, jak i mężczyznom, należy stwierdzić, że zjawisko seksizmu trzeba postrzegać jako mechanizm mający na celu utrzymanie dotychczasowego porządku w strukturze społeczeństwa.

Ze zjawiskiem seksizmu stosunkowo często można spotkać się w grach komputerowych, w których przybierać może ono różną formę – od uprzedmiotowienia i seksualizacji postaci kobiecych po powielanie stereotypów traktujących kobiety jako słabszą płęć. Ma to istotne znaczenie w kontekście rozwoju dziecka, które przez ekspozycję na tego typu treści może wykształcić nieprawidłowe i społecznie nieakceptowalne wzory zachowania.

Twórczynią terminu „seksizm” jest Pauline M. Leet, która użyła tego pojęcia w trakcie przemówienia pt. *Women and the Undergraduate* w 1965 roku na Student-Faculty Forum na Franklin and Marshall College (Siegl, 2015, s. 54). Badaczka przyrównała postawę osób wykluczających kobiety z określonej dziedziny do zachowań rasistowskich i zauważyła, że: „Zarówno rasiści, jak i seksiści zachowują się, jakby wszystko, co się wydarzyło, nigdy nie miało miejsca i obie grupy podejmują decyzje i oceniają czyjąś wartość w oparciu o czynniki, które w obu sytuacjach są nieistotne” (Siegel, 2015, s. 54).

Małgorzata Szarzyńska zauważa, że przekonanie o męskiej dominacji nad kobietami wynikającej z naturalnych uwarunkowań wieździe prym w kulturze i historii Zachodu, tym samym dając złudzenie niezmienności i uniwersalności (Szarzyńska, 2005, s. 48). Wielowiekowa patriarchalność struktury społecznej przyczynia się do utrwalania kompleksu Antygony, czyli przekonania, że kobieta żyje po to, aby w pełni poświęcać się opiece nad rodziną (Mandal, 2005, s. 33). Utrwalenie przekonania o takim układzie obowiązków zarówno pośród kobiet, jak i mężczyzn zdaniem Pierre’a Bourdieu jest efektem celowych działań męskiej dominacji, która łączy warunki w całość będącą jej potwierdzeniem (Bourdieu, 2004, s. 45).

Niniejszy artykuł jest prezentacją badań przeprowadzonych w 2018 roku na grupie 92 graczy w wieku powyżej 19 lat, w tym 60 kobiet i 32 mężczyzn, za pośrednictwem ankiety internetowej udostępnionej na forach dla graczy oraz grupach tematycznych na platformach społecznościowych.

Celem badań było określenie, jakie są konsekwencje pedagogiczne seksizmu w grach komputerowych, oraz ustalenie, czy osoby, które grają w gry komputerowe, są świadome występowania w nich zjawiska seksizmu. Najważniejsze wyniki badań zostaną omówione poniżej.

Założenia metodologiczne badań

Główny problem badawczy zdefiniowano w postaci pytania: Jaki jest stosunek graczy do postaci kobiet przedstawianych w grach oraz do graczy płci żeńskiej? W celu doprecyzowania zagadnienia sformułowano następujące problemy szczegółowe:

1. Jaki jest stosunek graczy płci męskiej do postaci kobiecych w grach?
2. Czy gracze zetknęli się z seksizmem w grach?
3. Czy gracze wiedzą, czym jest seksizm?
4. Jak kobiety w grach są postrzegane przez kobiety grające i jak grające kobiety postrzegają same siebie?
5. Jaka jest relacja pomiędzy graniem przez respondentów w gry komputerowe a ich opinią na temat ideału kobiety?

Do niektórych z wymienionych problemów sformułowane zostały hipotezy badawcze:

- H-1. Osoby grające w gry komputerowe zetknęły się z seksizmem w grach wideo.
- H-2. Gracze nie wiedzą, czym jest seksizm, nie potrafią zidentyfikować bardziej zniuansowanych zachowań o charakterze seksistowskim.

W badaniach przeprowadzonych za pomocą metody sondażu diagnostycznego zastosowano technikę ankiety internetowej. Respondentów poproszono o wypełnienie kwestionariusza składającego się z 49 pytań – w tym 46 pytań zamkniętych oraz 3 nieobowiązkowych pytań otwartych.

Charakterystyka badanej grupy

W celu określenia zaangażowania respondentów w problematykę stanowiącą przedmiot badania zapytano ich, jak często grają w gry komputerowe. Spośród ankietowanych, którzy zadeklarowali regularne granie (80% badanych), najliczniejszą grupę stanowiły osoby wybierające odpowiedzi: „kilka razy w tygodniu” – 31,1% oraz „kilka razy w miesiącu” – 29,7%. Trzecia co do wielkości grupa zadeklarowała, że gra codziennie – 16,2%. Najrzadziej padającą odpowiedzią było: „raz w tygodniu” – 8,1%.

Wśród badanych kobiet 70% zadeklarowało granie w gry komputerowe. Z otrzymanych odpowiedzi wynika, że kobiety grają najczęściej „kilka razy w miesiącu” – prawie 35% głosów – oraz „kilka razy w tygodniu” – ponad 25% głosów. W przypadku respondentów płci męskiej najliczniej wskazywano

odpowieź „kilka razy w tygodniu” – 38,7%, natomiast „kilka razy w tygodniu” grało 22,6% badanych. Należy więc zauważyć, że mężczyźni grają w gry komputerowe z większą częstotliwością niż kobiety. Codzienne granie w gry deklaruje większa liczba respondentów płci męskiej – 19,4% – niż żeńskiej – 14%. Ponad 50% respondentów płci męskiej nie uważa się za graczy, przeciwnie sądzi ponad 30% badanych, natomiast prawie 10% zaznaczyło odpowiedź „nie wiem”. Za graczy nie uważa się za to aż 65% kobiet biorących udział w ankiecie, przeciwną opinię zaznaczyło ponad 28% respondentek. Ankietowane znacznie rzadziej niż badani mężczyźni nie umiały określić, czy uważają się za graczy. Odpowiedź „nie wiem” zaznaczyło 6,7% badanych kobiet, natomiast w przypadku mężczyzn ten odsetek wynosił 15,6%.

Stosunek graczy płci męskiej do postaci kobiecych w grach

Badanych zapytano o to, jakiej płci bohatera zwykle wybierają, jeśli mają taką możliwość. Zarówno w przypadku mężczyzn, jak i kobiet, najwięcej osób wybierało płć, z którą sami się identyfikują. Warto w tym miejscu podkreślić, że w przypadku męskiej części badanych większa liczba respondentów deklarowała wybór bohatera płci przeciwnej niż w przypadku kobiet. Wartości te wynoszą odpowiednio 22% u badanych mężczyzn i 18% u kobiet.

Respondenci ocenili także, że ważne jest, by postacie kobiece były reprezentowane w grze komputerowej (59%). Przeciwnie uznało 19% badanych, natomiast 22% nie miało zdania na ten temat. W opinii jednej czwartej respondentów obu płci postacie kobiece nie odgrywają istotnej roli w grach, w które grają. Przeważająca większość badanych ocenia jednak rolę kobiet jako istotną – 76,1% wszystkich głosów.

Respondenci zapytani zostali także o to, czy kiedykolwiek zdarzyło im się zrezygnować z gry, ponieważ jej główną bohaterką była kobieta. Interesujące jest, że aż 10% ankietowanych wskazało, że zdarzyła się taka sytuacja. Dominującej większości respondentów nie zdarzyło się jednak zrezygnować z gry ze względu na płć protagonistki.

Ponad 84% badanych mężczyzn nie uważa postaci kobiecych w grach za mniej interesujące niż postacie męskie. Przeciwnego zdania jest natomiast prawie 16% ankietowanych. Męska część respondentów w przeważającej większości nie postrzega także postaci kobiecych za słabsze względem ich męskich odpowiedników (87,5% badanych), odmienną opinię ma natomiast 12,5%. Interesujący jest

fakt, że żaden z mężczyzn negatywnie oceniających postaci kobiece nie określa jednoznacznie siebie jako gracza, można więc przypuszczać, że grupa ta, deklarując własne przekonanie w tym zakresie, bazuje na stereotypach. Ankietowani, którzy nie uznają ról kobiecych za mniej wartościowe, grają natomiast w gry komputerowe średnio kilka razy w tygodniu, co czyni z nich regularnych graczy wygłaszających sądy na podstawie własnego doświadczenia.

Prawie wszyscy badani mężczyźni uważają, że postacie kobiece nie wpływają negatywnie na odbiór gry. W 36-osobowej grupie znalazł się jeden respondent twierdzący inaczej. Z analizy wszystkich udzielonych przez niego odpowiedzi wynika, że jest on skrajnie negatywnie nastawiony zarówno do postaci kobiecych, jak i grających kobiet. Jego zdaniem reprezentowanie płci żeńskiej wśród bohaterów gier nie jest ważne, zaś same kobiety nie odgrywają istotnej roli w grach komputerowych. Interesujący jest również fakt, że na pytanie: „Czy płeć protagonisty jest dla ciebie istotnym czynnikiem, na który zwracasz uwagę, grając w grę?” udzielił on twierdzącej odpowiedzi. Zdaniem tego badanego płeć ma także wpływ na umiejętność grania w gry komputerowe – kobiety radzą sobie w nich gorzej niż mężczyźni.

W celu określenia, jak mężczyźni postrzegają postacie kobiece w grach, zapytano również o to, czy respondenci zwracają uwagę na ich wygląd. Ponad 62% badanych mężczyzn udzieliło na to pytanie twierdzącej odpowiedzi. Dodatkowo 50% ankietowanych oceniło, że ich uwaga koncentruje się na atrakcyjności fizycznej postaci.

Czy gracze zetknęli się z seksizmem w grach komputerowych?

Z badań wynika, że aż 95% badanych przynajmniej raz spotkało się z grą, w której postać kobieca była ubrana znacznie skąpiej niż jej męski odpowiednik. Zaledwie 5% zadeklarowało, że nigdy się z taką sytuacją nie spotkało.

Wprawdzie większość respondentów (56%) zadeklarowała, że nigdy nie grała w grę, w której kobiety byłyby dyskryminowane ze względu na płeć, jednak aż 43% ankietowanych udzieliło na pytanie o taką sytuację twierdzącej odpowiedzi. 38,4% badanych zadeklarowało także, że nie spotkali się oni nigdy z przedmiotowym traktowaniem postaci kobiecych w grach komputerowych. Odsetek odpowiedzi twierdzących był jednak w tym przypadku znacznie wyższy – wyniósł on niemal 62% spośród wszystkich wypowiedzi ankietowanych. W kontekście faktu, iż większość badanych zadeklarowała, że nigdy nie grała w grę dyskryminującą postacie kobiece, należy stwierdzić, że niektórzy gracze nie zaliczają

przedmiotowego traktowania kobiet do katalogu zachowań dyskryminujących ze względu na płeć.

Interesujące są również wyniki otrzymane w odpowiedzi na pytanie, czy respondentom zdarzyło się natrafić na grę, w której postaci kobiece byłyby nadmiernie seksualizowane. W tym przypadku ponad 80% badanych przyznało, że zetknęli się z taką grą, a zaledwie co piąty respondent odpowiedział przecząco. Równocześnie – przypomnijmy – z przytoczonych do tej pory danych wynika, że 56% badanych deklaruje, że nigdy nie grało w grę, w której kobiety byłyby dyskryminowane ze względu na płeć. Istnieje zatem grupa grających mężczyzn, dla których seksualizacja postaci, nawet jeśli dostrzegają jej przesadność, nie ma charakteru dyskryminującego.

Badanych zapytano także o ich doświadczenia związane z interakcjami z innymi graczami w trakcie rozgrywki. Ponad połowa respondentów – 52% – spotkała się z sytuacją, w której kobiety grające w gry padły ofiarą dyskryminacji płciowej ze strony graczy będących mężczyznami. Przeczącej odpowiedzi udzieliło z kolei 48% badanych. Jest rzeczą interesującą, że aż 70% respondentów zadeklarowało, że nigdy nie spotkało się z przypadkiem dyskryminacji graczy przez graczy, ale zapytani bezpośrednio o dyskryminację kobiet, w 52% przypadków odpowiedzieli twierdząco. Z analizy przytoczonych danych nasuwa się wniosek, że część badanych graczy nie jest świadoma zetknięcia się z aktem dyskryminacji, dopóki nie zostaną oni zapytani o konkretny przypadek. Być może też stereotypowo nie identyfikują kategorii „gracz” z osobą płci żeńskiej.

Zaledwie 7% badanych przyznało, że zdarzyło im się zrezygnować z gry, ponieważ inna uczestnicząca w niej osoba padła ofiarą dyskryminacji ze względu na płeć. Prawie 70% badanych zadeklarowało, że nigdy nie spotkało się z sytuacją, w której ktoś inny byłby dyskryminowany, jednak niepokojący jest fakt, iż 23% graczy przyznało, że choć taka sytuacja się pojawiła, to nie spowodowała przerwania rozgrywki z ich strony.

Zdaniem ponad 56% graczy kobiety biorące udział w rozgrywkach padają ofiarą seksizmu, odmienne poglądy na ten temat ma prawie 22% badanych, a 21,9% nie ma na ten temat zdania.

Rozumienie przez graczy kategorii seksizmu

Wszyscy badani gracze zadeklarowali, że wiedzą, czym jest zjawisko seksizmu. Próbowano zweryfikować, czy deklaracje badanych mają pokrycie w rzeczywistości, poprzez skonfrontowanie ich z koniecznością samodzielnego określenia,

jakie zachowania zaliczyliby do seksistowskich. Ustalając kafeterię zachowań na potrzeby konstrukcji scenariusza, posłużono się przykładami przytoczonymi przez Bartłomieja Kozere. Wyróżnił on następujący zestaw zachowań:

- wartościowanie kogoś z punktu widzenia atrakcyjności seksualnej,
- traktowanie jakiejś osoby jako przedmiotu,
- przyjmowanie kogoś do pracy, kierując się płcią tej osoby,
- powielanie stereotypów dotyczących płci,
- dyskryminowanie ze względu na płeć (Kozera, 2005, s. 25–28)

Zdaniem 62 z 73 badanych osób dyskryminowanie ze względu na płeć jest zachowaniem seksistowskim. Kolejnymi najczęściej wskazywanymi odpowiedziami były: „przyjmowanie kogoś do pracy, kierując się płcią tej osoby” – 59 głosów, „traktowanie jakiejś osoby jako przedmiotu” – 58 głosów, „wartościowanie kogoś z punktu widzenia atrakcyjności seksualnej” – 53 głosy i „powielanie stereotypów dotyczących płci” – 48 głosów. Wśród ankietowanych 3 osoby za seksistowskie uznały przepuszczanie kogoś w drzwiach, a 2 wskazały odpowiedzi „pomoc z niesieniem zakupów” i „ustępowanie miejsca w autobusie”. Zaledwie 25 spośród wszystkich ankietowanych prawidłowo wskazało wszystkie właściwe odpowiedzi przedstawione w kafeterii.

Postacie kobiece w grach oraz grające kobiety w oczach ich samych

W trakcie prowadzenia badań próbowano określić, w jaki sposób postacie kobiet w grach są postrzegane przez grające kobiety oraz jak grające kobiety postrzegają same siebie. Na początek respondentki zapytane zostały o to, czy postrzegają siebie jako graczyki. Z udzielonych odpowiedzi wynika, że połowa ankietowanych kobiet nie określiłaby siebie jako graczyki, jednak stosunkowo dużo, bo 40,5% odpowiedziało na to pytanie twierdząco, a 9,5% badanych nie ma na ten temat zdania.

Zaledwie 19% ankietowanych kobiet uważa, że gry komputerowe są rozrywką skierowaną głównie do mężczyzn, przeciwnego zdania jest natomiast 81% respondentek. Na poziomie deklaratywnym zdecydowana większość uważa, że nie ma związku między płcią a umiejętnością grania w gry, odmienną opinię wyraziło jest 12% kobiet, a zdania na ten temat nie ma 2,5% ankietowanych. Równocześnie jednak, co znaczące, niemal jedna czwarta ankietowanych oceniła, że kobiety radzą sobie w grach komputerowych gorzej niż mężczyźni. Głębsze

rozpoznanie przyczyn dysonansu obecnego w odpowiedziach niektórych respondentek wymaga pogłębionych badań.

Ankietowane zostały także zapytane o to, czy grając w gry online, zdarzyło się im kiedykolwiek kłamać na temat swojej płci, ze względu na to, że obawiały się reakcji grupy. Interesujące jest, że te same respondentki, które uważają, że gry komputerowe są rozrywką skierowaną głównie do mężczyzn – 19% badanych – przyznały, że w czasie gry online zdarzyło im się przynajmniej raz skłamać na temat własnej płci z powodu obaw przed negatywną reakcją innych graczy.

Prawie 48% badanych kobiet nie spotkało się nigdy podczas gry w sieci z sytuacją, w której czułyby się dyskryminowane ze względu na swoją płęć. Równocześnie jednak ponad 40% znalazło się w takiej sytuacji, lecz mimo to nie zrezygnowało z gry, a prawie 12% przyznało, że przynajmniej raz zrezygnowało z tego powodu z gry. Ponad połowę respondentek dotknęła zatem w świecie gry jakaś forma dyskryminacji ze względu na płęć, co stanowi bardzo niepokojący odsetek.

Preferencje kobiet co do klasy postaci, którą grają, przedstawiają się następująco: postać ofensywną jako często wybieraną wskazało 52% badanych, postać wspierającą – 47,5%, leczącą – 43%, a defensywną – 14%. W tym pytaniu badane miały możliwość wybrać maksymalnie 2 odpowiedzi. Jednocześnie niemal 10% respondentek przyznało, że chociaż raz zdarzyło im się wybrać inną klasę postaci niż preferowana, ponieważ obawiały się dyskryminacji ze strony środowiska.

Z przeprowadzonej ankiety wynika, że 69% kobiet grających w gry spotkało się z sytuacją, w której inne kobiety byłyby dyskryminowane przez pozostałych graczy płci męskiej. Ponadto 14,4% badanych zadeklarowało, że przynajmniej raz zdarzyło im się ukrywać, że grają w gry komputerowe, ponieważ obawiały się krytyki ze strony społeczeństwa. Równocześnie same kobiety potrafią w grze zachowywać się bardzo krytycznie, a nawet obraźliwie wobec innych kobiet. W trakcie badania prawie 5% ankietowanych płci żeńskiej przyznało, że chociaż raz zdarzyło im się umniejszać umiejętności innej grającej kobiety, a prawie 12% przyznało, że zdarzyło im się obrazić inną kobietę w trakcie gry, ponieważ w ich opinii radziła sobie gorzej niż pozostali.

Ponad 26% respondentek uważa, że postacie kobiece są słabsze niż ich męskie odpowiedniki. Choć dominująca większość badanych deklaruje, że nie widzi takiej zależności, zaskakuje wysoki odsetek wszystkich głosów zgadzających się z powyższą tezą. Jest on tym bardziej zdumiewający, że przeważająca większość dostępnych na rynku gier, które oferują możliwość wyboru płci bohatera, nie wykazuje różnic w statystykach między postaciami różnych płci. Kobiety zwracają

także uwagę na to, jak wyglądają postacie żeńskie w grach (prawie 74% badanych kobiet), przy czym 60% respondentek dostrzega to, czy kobiety w grze są atrakcyjne.

Zdaniem prawie 70% kobiet grających w gry komputerowe w tych grach istnieje problem seksizmu skierowanego względem kobiet. Ponad 21% deklaruje, że nie ma zdania na ten temat, natomiast zaledwie 9,5% uważa, że taki problem nie istnieje. Na podkreślenie zasługuje fakt, iż część respondentek, mimo świadomości istnienia problemu i odcinania się od przekonań seksistowskich na poziomie deklaracyjnym, odpowiadając na pytania szczegółowe, dość często ulega stereotypowym kalkom myślowym na temat postaci kobiecych w grach, a nawet samych siebie i innych kobiet jako graczek. Pokazuje to, jak głęboko zaszyte są w naszej kulturze stereotypy dotyczące społecznych ról kobiety oraz płciowych uwarunkowań ograniczających jej możliwości.

Ideał kobiety w oczach graczy

W celu sprawdzenia, jak dalece stereotypowe ocenianie postaci kobiecych i kobiet w grach idzie w parze z postrzeganiem kobiet przez graczy w realnym życiu, w badaniu poruszono także kwestię wyobrażeń respondentów na temat ideału kobiety. Ankietowanych obu płci zapytano o to, jakie cechy powinna posiadać ich zdaniem kobieta doskonała. Badani mieli możliwość wybrania maksymalnie 4 właściwości, istniała również możliwość podania własnej odpowiedzi.

Największa liczba grających ankietowanych deklaruje, że za najważniejszą cechę idealnej kobiety uznaje inteligencję – prawie 85% badanych, w tym 83% kobiet i 87% mężczyzn. W następnej kolejności respondenci głosowali na takie cechy jak: „zabawna” – 46,6%, „opiekunčia” – 43,8%, „silna osobowość” – 42,5% oraz „pewna siebie” i „szczupła sylwetka” – prawie 37%. Na cechy takie jak: „duży biust”, „długie włosy” i „długie nogi” głosowało odpowiednio: ponad 5% badanych, 20,5% badanych i prawie 11% badanych. Wśród odpowiedzi dopisywanych indywidualnie ankietowani wymieniali również „piękny wygląd”, „niski wzrost” i „czułość”. Wszystkie cechy wskazane zostały przez porównywalną liczbę kobiet i mężczyzn.

Na podstawie analizy otrzymanych wyników można sformułować wniosek, że gracze, mimo stosunkowo dużej tolerancji dla zjawiska nadmiernej seksualizacji kobiet w grach i ich uprzedmiotawiania, za najważniejszą cechę kobiety uznają – na poziomie deklaracyjnym – inteligencję. Należy również zwrócić uwagę, że największą liczbę głosów zyskały cechy opisujące charakter i osobowość kobiety.

Zestawienie tych odpowiedzi z wynikami uzyskanymi w odniesieniu do pytań szczegółowych zdaje się świadczyć nie tyle o realnych preferencjach badanych, ile o dokonaniu przez nich pewnej autokreacji zgodnej z kodem kulturowym, który nakazuje osobie inteligentnej i obytej zwracać uwagę raczej na przymioty intelektualne niż urodę. Czynniki związane z wyglądem plasują się dopiero na kolejnych miejscach wśród wskazywanych odpowiedzi. W tej kwestii największa liczba ankietowanych preferuje u kobiety szczupłą sylwetkę, krągłości i długie nogi, czyli cechy typowe dla obrazu kobiecego piękna promowanego wspólnie w mediach różnego rodzaju.

Wnioski i rekomendacje

Przeprowadzone badania potwierdziły hipotezę zakładającą, że gracze stykają się z seksizmem w grach komputerowych. Jednocześnie należy zauważyć, że mimo deklarowania znajomości zjawiska seksizmu, znaczna część badanych miała trudności ze wskazaniem wszystkich zachowań, które należy uznać za seksistowskie.

Na podstawie informacji uzyskanych w toku badań należy zauważyć, że znaczna część kobiet powieliła we własnym sposobie myślenia stereotypy dotyczące gier komputerowych, w szczególności te, które traktują je jako rozrywkę skierowaną głównie do mężczyzn.

Warto również zauważyć, że kobiety gracze stosunkowo często spotykają się z aktami seksizmu zarówno ze strony innych graczy, jak i twórców gier, którzy w swoich produkcjach umieszczają treści dyskryminujące ze względu na płeć.

Analizując otrzymane wyniki, należy wysnuć wniosek, że niezbędne jest edukowanie i dorosłych, i młodych ludzi w zakresie identyfikacji przejawów szeroko rozumianego seksizmu oraz dyskryminacji powodowanej uprzedzeniami. Stereotypy płciowe istotnie ograniczają swobodę rozwoju zawodowego i osobistego, wymuszając na przedstawicielach obu płci obowiązek podtrzymania panującego status quo.

Streszczenie: Przedmiotem artykułu jest zjawisko seksizmu w grach komputerowych na przykładzie postaci kobiecych. Tekst prezentuje wyniki badań przeprowadzonych w 2018 roku na próbie 92 respondentów, za pomocą sondażu diagnostycznego. Miały one określić, jaki jest stosunek graczy płci męskiej i żeńskiej do postaci kobiet przedstawianych w grach oraz do grających kobiet. Z informacji dostarczonych w wyniku badań nasuwa się wniosek, że wysoki odsetek badanych powiela stereotypowe opinie dotyczące postaci kobiecych przedstawianych w grach. Pomimo deklarowania świadomości istnienia zjawiska seksizmu i deklaratywnego odcinania się od niego, większość graczy ma trudności z dostrzeżeniem przejawów seksizmu w przytoczonych przykładach.

Słowa kluczowe: seksizm, gry komputerowe, stereotyp, pedagogika, uprzedzenia

Abstract: The article concerns sexism in computer games based on portrayal of female characters. For its purposes, research has been conducted using the diagnostic survey method, which was supposed to determine the attitude of male and female players to female characters presented in games and other female players. From the information provided in the course of the research it is concluded that despite numerous declarations of knowledge of the phenomenon of sexism, most of the players find it difficult to indicate the manifestations of sexism in the cited examples. A significant number of women also believe in the stereotypes of computer games and the female characters presented in them.

Keywords: computer games, threats, female characters, sexism, discrimination

Bibliografia

- Bourdieu, P. (2004). *Męska dominacja*. tłum. L. Kopciwicz. Warszawa: „Oficyna Naukowa”.
- Kozera, B. (2005). *Równość kobiet i mężczyzn*. W: A. Barska i E. Mandal (red.), *Równość kobiet i mężczyzn*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
- Mandal, E. (2005). *Kobiecość i męskość w psychologii*. W: A. Barska, E. Mandal (red.), *Tożsamość społeczno-kulturowa płci*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
- Marston, H.R. (2020). *What role can videogames play in the COVID-19 pandemic?* Pozyskano z: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7453828/> [dostęp: 23.11.2020].
- Masequesmay, G. (2014). *Sexism*. Pozyskano z: <https://www.britannica.com/topic/sexism> [dostęp: 30.06.2021].
- Seksizm*. Słownik języka polskiego PWN [online]. Pozyskano z: <http://sjp.pwn.pl/sjp/;2575098> [dostęp: 23.11.2020].

- Smith, N. (2020). *The giants of the video game industry have thrived in the pandemic. Can the success continue?* Pozyskano z: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/05/12/video-game-industry-coronavirus/> [dostęp: 23.11.2020].
- Siegel, D.J. (2015). Pauline Leet – She Defined „Sexist”. W: *The Wise Legacy: How One Professor Transformed Nation*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Szarzyńska, M. (2005). „Obyś żył w ciekawszych czasach”. Czy zmiany w rozumieniu kategorii płci zmienią nasze społeczeństwo? W: A. Barska i E. Mandal (red.), *Tożsamość społeczno-kulturowa płci*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.