

Adriana Krawiec

<https://orcid.org/0000-0002-9552-2818>

Wydział Studiów Międzynarodowych i Politycznych
Uniwersytet Jagielloński

Stosunki władzy w rozumieniu Michela Foucaulta wpisywane w role kobiece w grach komputerowych w ciągu dwóch pierwszych dekad XXI wieku

Słowa kluczowe: role kobiece w grach, awatary kobiece w grach, stereotyp płci, męskie spojrzenie, gry komputerowe

Key words: roles of females within video game culture, female protagonists in games, gender stereotype, male gaze, computer games

Wstęp

Gry komputerowe, między innymi za sprawą Internetu i nowych technologii odpowiedzialnych za łatwość dostępu do nich i ich atrakcyjność, z fenomenu kulturowego stały się częścią kultury popularnej. Pomimo że współcześnie gry są tak samo popularne wśród mężczyzn, jak i kobiet, to właśnie kobiety jako użytkowniczki gier stały się przedmiotem wielu analiz naukowych. Na podstawie badań stwierdzono między innymi, że kobiety są zniechęcane do grania przez ustaloną na tym polu wiedzę/władzę. Wpływa ona negatywnie nie tylko na wyniki kobiet w grach, które są związane z oczekiwaniami wynikającymi ze stereotypu płci, ale i na ich doświadczenia w czasie gry (Paaßen i in. 2017). Same gry są też widziane przez pryzmat schematycznej charakterystyki płci, dotyczącej potrzeby bycia nadmiernie agresywnym i dominującym, co tradycyjnie przypisuje się mężczyznom (Lynch i in. 2016). Kobiety szukają w grach innych doświadczeń niż mężczyźni i nie odnajdują ich ze względu na to, że świat gier jest konstruowany według reguł ustalanych przez system patriarchalny, a możliwości grywalnych bohaterek (awatarów kobiecych) są ograniczane. Co więcej, w grach awatary żeńskie podlegają hiperseksualizacji (Dietz 1998; Beasley i Standley 2009; Lynch i in. 2016) – co może prowadzić do zaniżania samooceny kobiet w kontekście kompetencji i dalszego utrwalania stereotypu płci. Kobiety są zatem wciąż stawiane „poza” kulturą grających, mimo że stanowią połowę populacji graczy (Blöre 2017). Problem jest jednak szerszy i dodatkowo wpływa na niewielki udział kobiet w zawodach związanych z tworzeniem gier. Choć zdaniem Lucy O’Brien (2017), brytyjskiej dziennikarki

zajmującej się tematem gier, przeszkody występujące w trakcie wchodzenia kobiet do branży związanej z tworzeniem gier są zazwyczaj podobne jak u mężczyzn – i pojawiały się w karierze większości przebadanych przez nią respondentek, łącznie z wyproszeniem u rodziców zakupu pierwszego komputera – to jednak wciąż niemal w 80 procentach¹ jest to branża zdominowana przez mężczyzn (O'Brien 2017)². Wskazuje to na bariery stawiane przed kobietami chcącymi wejść w ten zmaskulinizowany świat oraz tłumaczy, dlaczego żeńskie awatary mają zadowalać tak zwane męskie spojrzenie (ang. *male gaze*, czyli sposób opisywania kobiet, i szerzej, rzeczywistości w sztuce i literaturze z męskiego punktu widzenia). Będąc wytworem w niemal 80 procentach męskich fantazji, kobiece bohaterki w popularnych grach nie mają służyć do grania, ale stanowić obiekty do podziwiania.

Szersze wytłumaczenie wstępnie przywołanych powyżej wyników badań można odnaleźć w teorii oglądu kultury zaproponowanej przez Michela Foucaulta (2009). Trzonem tej teorii jest stworzona przez badacza koncepcja wiedzy/władzy. Foucault twierdził, że wiedza/władza przejawia się w sprawowaniu kontroli społecznej nad ciałem i nad umysłem. Władza w rozumieniu francuskiego myśliciela nie jest przywilejem czy własnością, ale strategią, efekty dominacji są więc przypisywane działaniom i taktykom. Zawsze istnieje ryzyko odwrócenia sił. Według Foucaulta władza produkuje wiedzę, ale nie dlatego, że ją faworyzuje, gdy jej służy, czy dlatego, że wykorzystuje wiedzę. Władza i wiedza wiążą się ze sobą. Nie ma relacji władzy bez skorelowanego z nią pola wiedzy, ani wiedzy, która nie tworzy relacji władzy. Wiedza manifestuje się wytwarzaniem jej przez instytucje, które mają autorytet, czyli władzę (Warzecha 2014: 166–167). Według tego czołowego postmodernisty znaczenia nie wynikają ze świata wokół nas, ale z symbolicznego systemu, którego jesteśmy uczeni. Rodzice, nauczyciele oraz instytucje dyscyplinują nas – a ponieważ transmisja wiedzy wymaga instrukcji, nauka wiąże się z uległością. Normy są produkowane kulturowo i są formą opresji (Belsey 2002: 3).

Zdaniem Foucaulta możliwe jest odsłonięcie początków gry dominacji, które złożyły się na powstanie danego zjawiska, za pomocą wnikliwego badania historii z pozycji współczesności. Swoją metodę badania historii Foucault nazwał genealogią. Genealogia w przeciwieństwie do historii nie odnosi się do przeszłości, ale do terażniejszości. Po pierwsze dzieje się tak, ponieważ temat historii ma korzenie w terażniejszych regułach, praktykach i instytucjach, które mają nad nami władzę. Po drugie intencją nie jest zrozumienie przeszłości, ale zrozumienie terażniejszości. To właśnie genealogia ruchu feministycznego pozwala zrozumieć, że kobiety na przestrzeni dziejów były uprzedmiotowiane i dyskryminowane. Walka o wyzwolenie kobiecych ciał i umysłów spod wiedzy/

¹ Z raportu The UK Games Industry Census opublikowanego w lutym 2020 roku (dane dotyczą 2019 roku) wynika, że 70% osób zatrudnionych w branży gier komputerowych w Wielkiej Brytanii stanowią mężczyźni, 28% kobiety, a 2% osoby o niebinarnej tożsamości płciowej (Taylor 2020).

² O'Brien (2017) powołuje się na raporty The International Game Developers Association, największej światowej organizacji non profit skupiającej twórców gier.

władzy ustanawianej przez system patriarchalny była możliwa tylko za sprawą odróżnienia płci w sensie biologicznym (ang. *sex*) od płci w sensie społecznym (ang. *gender*). To feministki jako pierwsze uznały, że płeć jest konstruktem społecznym, i podważyły to, do czego społeczeństwa były socjalizowane od wieków – męski ogląd świata, a przez to ujarzmianie ciała i tożsamości kobiet. Dzięki zdefiniowaniu kategorii gender, rozumianej jako ugruntowany w kulturze społeczeństwa zespół zachowań, ról i stereotypów przypisywanych płciom, możliwe stało się przeciwdziałanie zdominowanej, nieaktywnej roli kobiet oraz władzy nad ich ciałami, ustanowionej w celu zadowalania „męskiego spojrzenia” (Helios i Jedlecka 2018: 14), a w konsekwencji sprowadzania roli kobiet do pasywnych obiektów. Podważona przez feministki władza systemu patriarchalnego nie doprowadziła do usunięcia tarć na tym polu, czego przykładem jest nowe medium gier komputerowych.

Gry komputerowe – nowe media, które podtrzymują przestarzałe, patriarchalne spojrzenia na ciało i role kobiety

Kiedy Johan Huizinga definiował gry jako pozostające „poza zwykłym życiem”, nie przewidywał powstania nowego cyfrowego medium (por. Petrowicz 2016: 165), które w istotny sposób wpłynęło nie tylko na sposób spędzania wolnego czasu, ale stanie się znaczącym elementem współczesnej kultury. Historia gier komputerowych sięga minionego wieku, ale to nowe stulecie przyniosło przeniesienie ich do Internetu, przez co może grać w nie coraz więcej osób (Stasienko 2011: 2). Choć niewielu badaczy, między nimi Alan i Frédéric Le Diberder (1998), przyznaje grom status równy statusowi dziesiątej muzy, gry są czymś więcej niż fascynującą sferą kultury, sytuującą się na styku skomplikowanej techniki informatycznej, rynku komercyjnego i przestrzeni estetycznej. Wywodząc się ze środowiska ludycznego, są dziś produktem multimedialnym, współkreowanym skupiskiem znaczeń (Stasienko 2011: 1). Co więcej, popularne gry to projekty wysokobudżetowe, których autorzy wykorzystują najnowocześniejsze technologie cyfrowe. Porównując je do otoczenia analogowego, na przykład rynku wydawniczego książki, gry wydają się być obecnie bardziej atrakcyjne dla odbiorców wytworów kultury. Ma to odniesienie także do mediów, które lata swojej świetności mają już za sobą – gry komputerowe stały się nowym popularnym medium³, a wraz z jego rozwojem powstało szereg instytucji i form umożliwiających jego ogląd, w tym dziedzina nauki określana jako *game studies* (Kędzierski 2017). Także badacze innych dziedzin nauki zaczęli przyglądać się grom ze swoich perspektyw, sprawdzając na przykład, czy „przyjemne” da się

³ Samo pojęcie „nowe media” jest dość szerokie i pozwala w swoich ramach ujmować obok siebie i Internet, i grę komputerową, gdyż podkreśla się w nim wykorzystywanie przez nowe media metod cyfrowych do transmisji danych. Aneta Bąk podaje taką definicję, opierając się na opracowaniu Martina Listera, Jona Doveya, Seta Giddingsa i Iaina Granta (Bąk 2015: 93).

połączyć z „pożytecznym”. Obecnie można korzystać z wielu opublikowanych wyników badań dotyczących korzyści wynikających z grania w gry cyfrowe.

Choć gry komputerowe są z wielu względów przydatne – rozwijają na przykład liczne umiejętności, jak choćby koordynację określaną jako „ręka – oko”, zdolności w zakresie korzystania z zasobów uwagi, a nawet redukują czas potrzebny na przełączanie się pomiędzy różnymi zadaniami (na przykład Bielecki 2015: 29) – to nie zmieniają niczego, jeśli chodzi o rozprzestrzenianie i utrwalanie stereotypów dotyczących płci. Wśród tych stereotypów niepoślednie miejsce zajmuje przekonanie, że mężczyźni są aktywni, rozwiązują problemy, a kobiety to płęć, która potrzebuje pomocy z ich strony. Co więcej, aktywność kobiet powinna ograniczać się do zadowalania „męskiego spojrzenia”. Badacze analizują zjawisko przenoszenia zastanych sposobów postrzegania i obrazowania świata do nowo powstających mediów (i szerzej, technologii), na przykład przeniesienie kina do telewizji (Marshall McLuhan, za: Szpunar 2012). Idąc tym tropem, Magdalena Szpunar zauważa, że sposoby postrzegania rzeczywistości:

[...] odnoszą się do pewnych mechanizmów, habitusów, sposobów myślenia, które w nas zostają wdrukowane. [...] nie wyłaniają się *ex nihilo*. Powstają na bazie zinternalizowanych treści. Przypominają raczej stare wino w nowych bukłakach, stanowiąc nową odsłonę starego. [...] Socjalizacja medialna dokonująca się w procesie użytkowania starych mediów prowadzi do reprodukcji zachowań, które proponuję określać mianem staromedialnych nawyków odbiorczych. Zatem, choć pojawia się nowe medium, które potencjalnie umożliwia innowacyjne użycie, jednostka wykorzystuje je zgodnie z wcześniej zinternalizowanymi zachowaniami. Staromedialne nawyki odbiorcze stanowią formę więzów, spod których jednostka przez dłuższy czas nie potrafi się wyzwolić (Szpunar 2012: 34–35).

Mechanizm transpozycji stereotypów kulturowych zdeterminował także świat gier cyfrowych. Narzucanie „męskiego spojrzenia” zostało przeniesione do gier z filmu. Kobiety, jak niegdyś w kinie, stały się w grach obiektami do podziwiania. Do takiego wniosku w kontekście roli kobiet w ramach zyskującego popularność nowego medium doszły jako jedne z pierwszych w 2002 roku amerykańskie badaczki, które analizowały problem przez pryzmat odsłaniania ciała kobiecego w grach (Beasley i Standley 2009). Zwróciły też uwagę na niedoreprezentowanie postaci kobiecych w grach. Skąpość okrycia ciała kobiecego w grach została potwierdzona w badaniach z 2005 roku (Downs i Smith 2010), a następnie z 2009 roku (Yao i in. 2010) i 2016 roku (Lynch i in. 2016). Była to jasna wiadomość dla kobiet, a jej celem było zniechęcanie ich do grania.

Wspomniany we wstępie termin *male gaze* upowszechniła w 1975 roku Laura Mulvey, w eseju zatytułowanym *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (Collins 2017). Na przykładzie medium robiącego w latach siedemdziesiątych zawrotną karierę, filmu, dowiodła, że kobiety nie są obsadzone w rolach, w których mogą „kontrolować” scenę, czyli skutecznie wpływać na rozwój akcji, a są raczej umiejscawiane w niej w taki sposób, żeby mogły być obserwowane jako obiekty. Już wtedy L. Mulvey twierdziła, że kino utrwała i socjalizuje społeczeństwo do kultury patriarchalnej. Według niej objawiało się to tym,

że producenci filmowi dawali widzom tylko pozornie to, czego odbiorcy chcieli, a co w rzeczywistości nie zawsze było prawdą, zaś reszta społeczeństwa została przymuszona do akceptacji takiego stanu rzeczy (Sampson 2015). Podobne wytłumaczenie można znaleźć u Foucaulta. W jego koncepcji prawda nie należy do rzeczywistości i jest produkowana na mocy przymusów. Każda epoka ma też swoje reżimy prawdy, a więc typy dyskursów, które mają funkcjonować jako prawdziwe, mechanizmy i instancje, które mają odróżniać twierdzenia prawdziwe od fałszywych, a także techniki i procedury, które uznawane są za waloryzujące prawdę. Prawda produkowana jest przez system władzy, w ten sposób powstaje kompleks wiedzy/władzy. Wiedza/władza, interpretując rzeczywistość, skazuje tym samym inne interpretacje na milczenie (za: Stasiuk-Krajewska 2018: 45–60).

Wiedza/władza w branży gier objawia się między innymi tym, kogo zatrudnia się w firmach tworzących gry i z jakiego powodu. W przeważającej mierze są to mężczyźni (Taylor 2020), bo wciąż utrwalana jest wiedza, zresztą niesłuszna, że kobiety po prostu nie wiedzą tyle o grach; protekcyjnie podchodzi się nawet do najbardziej doświadczonych kobiet w branży (Blore 2017). Elizabeth Howard, mająca 15-letnie doświadczenie w Aspyr Media – wpływowym, wieloplatformowym wydawcy gier wideo klasy AAA (wysokobudżetowych, obliczonych na duży zysk, a także o wysokiej jakości) – stwierdziła w jednym z wywiadów, że kobiety w branży gier wciąż muszą w większym stopniu udowadniać swoje umiejętności niż mężczyźni w podobnych rolach oraz że spotyka się w niej mężczyzn otaczanych większym uznaniem, niż to może wynikać z ich pracy (Blore 2017). Becca Caddy (2020), autorka artykułu opublikowanego w brytyjskim „The Guardian” i zatytułowanego *I Was Always Told I Was Unusual: Why So Few Women Design Video Games* [Zawsze mówiono mi, że jestem nietypowa, czyli dlaczego tak niewiele kobiet tworzy gry wideo]⁴, uważa, że luka reprezentacyjna na tym polu objawia się już na uniwersytecie, gdzie kobiety nie dorównują mężczyznom pod względem liczby osób studiujących projektowanie gier komputerowych. Według danych brytyjskiej Higher Education Statistic Agency 88% studentów w ramach kursów dotyczących gier w latach 2017–2018 stanowili właśnie mężczyźni (Caddy 2020).

Gry przynależą zatem do świata, w którym patriarchyta rości sobie pretensje do narzucania wartości. Przekonanie, że gry wideo to zajęcie oczywiste w przypadku chłopca, ale niekoniecznie dziewczynki, jest utrwalane w sposobie myślenia już od najmłodszych lat, zniechęcając dziewczęta i kobiety do prób wejścia do branży – uważa Lucy O’Brien (2017). Popiera swoją tezę wywiadami ze środowiskiem graczy i twórców gier. „Gry mają piętno społeczne: gry (i ogólnie technologia i inżynieria) są typowo męskimi zajęciami” – stwierdził w wywiadzie dla L. O’Brien deweloper gier z Wielkiej Brytanii, chcący zachować anonimowość. Jasno podsumował, czego wymaga się od kobiet i dlaczego tak trudno jest im osiągnąć sukces w kulturze graczy: „Kobiety nie mają spędzać

⁴ O ile nie zaznaczono inaczej, cytaty ze źródeł anglojęzycznych są przytaczane po polsku w tłumaczeniu autorki artykułu.

czasu na graniu, ale nosić ładne sukienki, być towarzyskie i prowadzić rozmowy” (O'Brien 2017). Potwierdza to tezę, że gry, jako nowe medium, podtrzymują stereotypy, które próbuje narzucić kultura patriarcalna.

Hiperseksualizowanie awatarów kobiecych w popularnych grach

Jednymi z pierwszych badań nad stereotypowym przedstawianiem kobiet w grach komputerowych były badania Tracy L. Dietz z 1998 roku. Analizowała ona gry komputerowe pod względem częstotliwości występowania czterech wyodrębnionych kategorii ról kobiecych: kobieta jako obiekt seksualny, także w kontekście nagrody; kobieta jako ofiara; kobieta w kobiecych rolach; kobieta jako bohater lub postać występująca w pozycji aktywnej. Stwierdziła wówczas, że aż 41% gier (spośród najbardziej popularnych 33 gier) nie zawierało w ogóle ról kobiecych, a tylko w 15% gier ukazywano kobiety w rolach postaci aktywnych lub bohaterów. Za to w 21% gier przedstawiano kobiety w rolach ofiar lub „dam w opałach” (ang. *damsel in distress*). W 28% gier kobiety były ukazywane jako obiekty seksualne.

W czasie, kiedy T.L. Dietz prowadziła badania, które potwierdziły, że w role kobiet w grach została wpisana patriarchalna wiedza/władza, na rynek weszła nowa gra, *Tomb Raider* (1996). Oznaczało to, że symboliczny przekaz mężczyźni o wykluczeniu kobiet z gry przestaje działać. Kobiety chciały grać i zyskały wreszcie grywalną bohaterkę. Archeolog Lara Croft stała się fenomenem kulturowym w branży rządzonej dotychczas według reguł patriarchy. Była to pierwsza gra komputerowa, która ukazywała kobietę bardzo odważną i sprawną fizycznie, żądną przygód i dominującą, a przy tym wykształconą. Jednak, choć kobiecie audytorium gier zyskało grywalną bohaterkę, nie wyzbyto się jeszcze przedstawiania kobiecej postaci bez nadmiernej jej seksualizacji. Avatar głównej bohaterki nadal epatował widza wydatnymi kształtami, zwracał też uwagę skąpy ubiór – całkowicie niewłaściwy, biorąc pod uwagę miejsca, w których toczyła się dynamiczna akcja.

Cztery lata po ogłoszeniu wyników badań przez Dietz i sześć lat po pojawieniu się Lary Croft, w 2002 roku, znów przeanalizowano temat seksualizacji kobiet w grach (Beasley i Standley 2009). Badano długość rękawa, głębokość dekoltu i stopień okrycia garderobą dolnej części ciała bohaterek. Ponownie potwierdzono obowiązującą hiperseksualizację awatarów kobiecych i to, czego dowiodła już Dietz – znikomo małą liczebność charakterów kobiecych. Spośród 597 postaci z gier uwzględnionych w badaniu tylko 82 (13,74%) stanowiły kobiety. Większość z nich była znacznie bardziej skąpo ubrana niż postaci męskie.

W 2005 roku opublikowano wyniki badań podjętych przez Edwarda Downsa i Stacy L. Smith. Przeprowadzili oni analizę zawartości 60 gier komputerowych. Wyniki jeszcze raz udowodniły, że kobiety były w grach przedstawiane przez pryzmat nadmiernej seksualizacji. Bohaterki prezentowano jako postacie częściowo nagie oraz w strojach podkreślających ich płeć. Żeńskim awatarom

nadawano nierealistyczne ciała. W zbliżonym czasie, w 2004 roku, Kevin Haninger i Kimberly M. Thompson przebadali z kolei 81 gier stworzonych z myślą o młodzieżowym gracz, udowadniając, że tylko w 42 z nich młodzież mogła wybrać kobiecą postać w grze. W przypadku męskich grywalnych postaci było ich aż 72 (za: Mou i Peng 2008).

Dwadzieścia najpopularniejszych gier komputerowych poddano analizie w następnych latach (Mou i Peng 2008). Wzięto pod uwagę kategorię płci w powiązaniu z pierwszoplanową i drugoplanową rolą występujących w nich postaci. Podzielono je ze względu na typ (człowiek, zwierzę, robot itd.). Badanie dotyczyło także powiązania płci z takimi rolami, jak: bohater, czarny charakter, wybawca, oponent, pomocnik. Zakodowano też kategorie dotyczące wyglądu postaci. Wykazano, że role pierwszoplanowych bohaterów we wszystkich grach należały do awatarów płci męskiej. Awatary żeńskie nie odgrywały też ról jako oponentki. Najczęściej występowały w badanych grach jako pomocniczki (43,3%), częściej też były prezentowane jako postaci ratowane niż miało to miejsce w przypadku płci męskiej. W kwestii kobiecego wyglądu w badanych grach aż 58,3% reprezentantek płci żeńskiej nadano ciała nierealistycznie szczupłe, a 25,0% miało częściowo odsłonięte ciała. Częściej też w taki sposób obrazowano kobiety niż mężczyzn. Blisko 85% postaci przedstawianych na okładkach badanych gier stanowiły awatary męskie, a tylko 15% żeńskie. Kobiety pojawiały się na rysunkach jako osoby częściowo ubrane lub były nierealistycznie szczupłe (Mou i Peng 2008).

Wyniki badań opublikowane w 2015 roku nadal dowodziły, że bohaterki kobiece są rzadziej prezentowane na okładkach gier niż bohaterowie mężczyźni, a jeśli już żeńskie grywalne awatary bądź tak zwane bohaterki niezależne (postaci, którymi nie steruje gracz, a program) są przedstawiane, poddaje się je hiperseksualizacji (przesadna szczupłość talii, bardzo duży rozmiar piersi i pośladków, nieproporcjonalnie długie nogi). Autor tych analiz, Howard D. Fisher (2015), rozpatrywał charaktery z gier wideo widoczne na okładkach magazynów tematycznych i stwierdził, że kobiety obrazowano jako obiekty seksualne, a nie jako awatary występujące w grach. Tezę o patriarchalnym układzie sił w branży dodatkowo potwierdzają dane wskazujące, że seksualizacja postaci kobiecych nie jest utożsamiana z sukcesem sprzedażowym (Lynch i in. 2016).

Genealogia władzy nad ciałem kobiecym, tłumacząca hiperseksualizację kobiet w grach komputerowych

Męskie spojrzenie, które przejmuje kamera, jest niczym innym jak przedłużeniem sposobu, w jaki mężczyźni patrzą na kobiety w codziennych sytuacjach, „na ulicy”. Jest to sposób niejako naturalny i wciąż na nowo naturalizowany w naszej kulturze. Co więcej, kobiety wchodzą w rytm praktyk i rytuałów, które pozwalają im stawać się coraz bardziej kobiecymi. W konsekwencji „estetyczny urok” kobiecego ciała jest naturalizowany zarówno w przypadku kobiet,

jak i mężczyzn (Melosik 1998). Ma to także wpływ na doświadczenia kobiet – doświadczenia te w branży gier wiążą się ze stresem wynikającym z grania przeciwko mężczyznom i z gorszymi wynikami, których się od nich oczekuje (ten temat zostanie szerzej omówiony w kolejnej części artykułu).

Amerykańscy badacze (Lynch i in. 2016) utrzymują, że seksualizacja kobiet w grach komputerowych osiągnęła szczyt w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia. Wtedy to dysponenci gier zaczęli zwiększać produkcję tytułów utożsamianych wówczas z potrzebą bycia nadmiernie agresywnym i dominującym. W grach masowo pojawiały się żeńskie bohaterki o przejawiających cechach fizycznych. Branża długo nie podejmowała aktywności na rzecz innego spojrzenia na kobiety, co obrazuje wspomniana wieloetapowa ewolucja Lary Croft z *Tomb Raider*. Dopiero po latach wulgarny ubiór Lary ustąpił miejsca bardziej praktycznemu, survivalowemu strojowi. Postaci kobiece były więc nie tylko przez branżę hiperseksualizowane, ale i dyskryminowane, co znajduje wyjaśnienie w myśli Foucaulta: jeśli dyskurs nie zyskuje uprawnień do dominacji, osoby podejmujące aktywność w jego imieniu stają się grupami dyskryminowanymi (za: Stasiuk-Krajewska 2018: 45–60).

Ujarmianie ciała, o czym wiadomo z historii, ma prowadzić do ujarmiania tożsamości kobiet, sprowadzenia ich do postaci biernych. Istotą obowiązującej współcześnie wiedzy/władzy, normującą kobiety, czyli sprowadzającą je do obiektów i ról pasywnych, jest pojęcie piękna, za pomocą którego są uwodzone (Melosik 1998). Tymczasem jest to znane z przeszłości zmuszanie kobiet do przyjmowania postawy konformistycznej w ramach wyznaczanych im ról poprzez ujarmianie ich ciała. W średniowieczu kobiece ciało postrzegano jako grzeszne (Bogucka 2005), z racji tego kazano kobietom je zasłonić – i takie, zasłonięte, pozostawało długo, z okresowymi wyjątkami, kiedy moda nakazywała w pewnych sferach społecznych odsłaniać jego określone części, na przykład ramiona i biusty w czasie baroku czy romantyzmu. Po II wojnie światowej przedstawiono kobietom „mniejszy od najmniejszego strój na świecie”, czyli bikini, co miało ostatecznie uwolnić kobiece ciała, a przez to ich umysły, w rzeczywistości jednak, podobnie jak wcześniej krynoliny, podtrzymywało patriarchalną władzę nad nimi. Powołano też cały szereg instytucji i praktyk normalizujących kobiece ciała w celu zaspokajania męskiego oka, w tym nowy dział medycyny – nowoczesną chirurgię plastyczną, która z czasem stała się „ratunkiem” dla „nieznormalizowanych” kobiet. Dyskursy kultury popularnej zaczęły wytwarzać świat, w którym radzi się kobietom, by wyszukiwały swoje słabe punkty, walczyły z nimi i w konsekwencji mogły zadowalać estetyczne oczekiwania. Ciało kobiety jest w tym procesie stylizowane odpowiednio do męskich fantazji i wyobrażeń. Wiedza dyscyplinująca ciała kobiece nie jest obiektywna. Jest wyrazem układów sił społecznych. Oznacza to, że jest przesycona władzą. To społeczne stosunki między płciami determinują kształt obowiązujących prawd o ciele oraz tożsamości kobiecej (Melosik 1998; Foucault 2009).

Instytucje społeczne normujące społeczeństwo w kontekście statusu kobiet zostały jednak zmienione za sprawą ruchów kobiecych XX wieku. Z pewnością dopomogła im Simone de Beauvoir wydaniem książki zatytułowanej

Druga płęć (de Beauvoir 2014). Choć celem tej badaczki nie była wcale walka o zmianę, a jedynie analiza podporządkowanej pozycji kobiet w kulturze zachodniej, amerykańskie neofeministki z lat sześćdziesiątych XX wieku podjęły się agitacji na rzecz walki z patriarchyzmem, który objawił się zarówno w feminizmie równości, dążącym do zrównania statusu kobiet i mężczyzn, jak i różnicy, czyli w przeciwdziałaniu dyskryminacji (Dziamski 2018: 45–46). W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia zrodziła się estetyka feministyczna poddająca refleksji pojęcie kobiecości, która wiązała się z krytyką dotychczasowej estetyki i poszukiwaniem estetyki alternatywnej. To estetyce feministycznej przyszło się zmierzyć z problemem *male gaze* (Dziamski 2018). Jej zasadniczym problemem stało się demaskowanie męskiego i poszukiwanie kobiecego spojrzenia.

Ujarzmianie tożsamości kobiet w ramach gier i w środowisku graczy

Według danych Entertainment Software Association i Interactive Software Federation of Europe żeńska część graczy stanowi obecnie niemal połowę wszystkich grających (Lopez-Fernandez i in. 2019b). Mimo to kobiety są sytuowane poza kulturą gier wideo. Nie będąc częścią tradycyjnego świata męskiej kultury graczy, w mniejszym stopniu się z nim identyfikują – wynika z analiz przeprowadzonych przez zespół brytyjskich badaczy i opublikowanych w 2019 roku. Autorzy zastosowali metaanalizę, gromadząc wyniki badań dotyczących rynku amerykańskiego (27 opracowań), Kanady (cztery) i Chile (dwa) oraz 12 publikacji z krajów europejskich – z Holandii, Hiszpanii, Wielkiej Brytanii, Włoch, Szwecji, Danii, Niemiec i Belgii (Lopez-Fernandez i in. 2019a). Z publikacji tych wynika, że kobiety nie są postrzegane jako „prawdziwi” lub „zaciekli” gracze, co jest faktycznie związane z tym, że kobiety, porównując je do męskich graczy, grają mniej umiejętnie (Paaßen i in. 2017).

Z pewnością udział w grze przy użyciu awatara kobiecego, z wyeksponowanymi cechami seksualnymi, negatywnie wpływa na kobiecą skuteczność, co potwierdzono w badaniach z 2009 roku (Behm-Morawitz i Mastro 2009). Ponadto kobiety, które osiągają wysokie poziomy gry, są niewidoczne lub marginalizowane i mogą stanowić problem w kontekście ich konceptualizacji jako „żeńskiego gracza” – twierdzą Olatz Lopez-Fernandez, A. Jess Williams, Mark D. Griffiths i Daria J. Kuss (2019a). Kobiety chętnie wybierają też w grach męskie awatary. Jest to nie tylko skutek mniejszej liczby grywalnych postaci żeńskich w porównaniu z męskimi, o czym już wspomniano, ale także tego, że kobiety są dyskryminowane przez męskich graczy, co dodatkowo zniechęca je do podawania się za „żeńskiego gracza” (Paaßen i in. 2017). Ponadto zauważono, że osiągnięcie wysokiego wyniku w grze może być utrudnione z powodu stereotypu (Kaye i Pennington 2016). Wpływa on na to, że kobiety osiągają gorsze wyniki niż mężczyźni w grupie kontrolnej. Wpływ płci gracza na postrzeganie jego

kompetencji, co jest efektem funkcjonowania reguł patriarchy w branży, potwierdzają wyniki kolejnych badań (Kaye i in. 2017). Kompetencje gracza oceniano jako najwyższe, gdy używał on męskich awatarów. Udowodniono też, że kobieta używająca męskiego awatara była postrzegana jako bardziej kompetentna niż kobieta grająca żeńskim awatarem (Kaye i in. 2017). Kobiety graczy zgłaszają też samouprzedmiotowanie, a co za tym idzie, dostrzegają niski poziom własnej skuteczności (Kaye i Pennington 2016). Anonimowość w grach online w tym kontekście działa więc na korzyść kobiet, które mają możliwość wcielenia się w postać o odmiennej płci. Jednakże dowodzi to, że uprzedzenia związane z płcią żeńską w grach są zakorzenione także w samych kobietach. Potwierdzają to też badania dowodzące, że kobiety przeżywają większy stres, kiedy grają przeciwko mężczyznom (Vermeulen i in. 2014). Problem ten jest wynikiem kolejnego stereotypowego przekonania, że kobiety są mniej obeznane z technologią komputerową, i wiąże się z wykluczaniem reprezentantek płci żeńskiej z gier już we wczesnych latach życia. Badanie przeprowadzone na 407 nastolatkach pokazało, że chłopcy mają większe poczucie własnej skuteczności w grach komputerowych, co wiązało się z tym, że grali od najmłodszych lat (Berger i in. 2015).

Wykluczanie kobiet z kultury graczy objawia się także tym, że kobiety grają mniej od mężczyzn. Tezę o tym, że kobiety grają w mniejszą liczbę gier niż mężczyźni, potwierdziły badania z 2013 i 2019 roku (McLean i Griffiths 2013; Wang i in. 2019). Jedno z badań z 2016 roku wykazało, że jeśli kobiety grają w taką samą liczbę gier co mężczyźni, to osiągają takie same wyniki, co przekreślałoby twierdzenie, że kobiety są mniej zręczne w graniu (Shen i in. 2016). Zauważono też, że kobiety zwykły grać nie tylko mniej, ale i kończą grę wcześniej niż męska część graczy, co wiązało się z oczekiwaniami wobec takiej właśnie roli kobiety w kontekście gier. Kobiety poprzez gry doświadczają też stresu z powodu niedopasowania gry do ich potrzeb (Ferguson i Donnellan 2017). Mniejsza liczba kobiet grających w gry niż mężczyzn, z powodu różnych elementów gry, takich jak przemoc, agresja lub reprezentacja, może wyjaśniać, dlaczego kobiety przestają na wcześniejszych etapach rozgrywek. W 2017 roku Shira Chess wydała książkę *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity* [Gotowy gracz drugi. Kobiety graczy i zaprojektowana tożsamość], w której stwierdziła, że w sektorze gier kobiety nigdy nie będą częścią kultury graczy, bo nie jest to przestrzeń zaprojektowana z myślą o nich. Zdaniem S. Chess, kiedy taka przestrzeń zostaje już stworzona w grze, wyposaża się ją w elementy związane ze stereotypem kobiety – jak na przykład nadmiernie estetyczne w wyglądzie miejsca, brak agresji czy łatwość opanowania gry. Gry te nazywa się casualowymi bądź rekreacyjnymi (od ang. *casual* – codzienny, przypadkowy, dorywczy) i stawia w opozycji do tak zwanych gier core'owych (od ang. *core* – rdzeń, trzon) oraz hardcore'owych (ang. *hardcore* – twardy, ostry, ciężki, zagorzały), co dodatkowo działa na rzecz wykluczania kobiet z kultury „prawdziwych graczy”. Udział w tej „prawdziwej” kulturze nierzadko wymaga od kobiet postrzegania siebie w opozycji do kobiet niekwalifikujących się do niej (za: Lopez-Fernandez i in. 2019a). W myśl jednego ze stereotypów kobiety gra-

jące rekreacyjnie po prostu unikają brutalnych gier. Jednak wyniki pokazują, że rzeczywistość może być znacznie bardziej skomplikowana i interesująca. W rzeczywistości kobiety równie dobrze jak mężczyźni oceniali broń, która mogłaby być użyta do aktów przemocy z bliska (Yee 2019).

Podsumowanie

Problem seksualizacji awatarów kobiecych, braku szerszej reprezentacji kobiet w gronie uznanych graczy i zaprzeczania umiejętnościom technicznym kobiet wynika ze stereotypu płci, z którym boryka się branża gier cyfrowych. Prowadzi to do dalszego zniechęcania kobiet nie tylko do grania, ale i do kariery w tej dziedzinie, ponieważ nie czują one, że do niej przynależą. Trudności wynikające ze schematycznego postrzegania płci i inkluzywności kobiet w grach cyfrowych ujawniają szersze uwarunkowania funkcjonowania kobiet w sferach zdominowanych przez mężczyzn. Prawidłowość ta może zostać w przyszłości zmieniona, tak jak będąca niegdyś normą znikoma liczba żeńskich odważnych protagonistek w grach. Dzięki takim bohaterkom jak Ms. Pac-Man z gry o tym samym tytule (1981), Samus Aran z gry *Metroid* (1986), Chun Li ze *Street Fighter II* (1991), Terra Branford z *Final Fantasy VI* (1994) i Lara Croft (1996) kobiety mogą poczuć się częścią świata graczy.

Celem wprowadzania do gier aktywnych kobiecych postaci nie jest jednak zachęcenie do tego, żeby kobiety czy osoby niebinarne/queer reprodukowały męskie patriarchalne wzorce. Chodzi o to, żeby mogły grać na własnych zasadach, dla własnej przyjemności. Nie muszą (choć mogą) być „zatwardziałymi graczami”. Z pewnością wiele na tym polu zdziałać mogą ruchy feministyczne i solidarnościowe na rzecz promowania równości płci. Ewolucja Lary Croft pokazuje, że zmiana może być pozytywna. Dzisiejsza Lara przeszła metamorfozę. Nie jest już zseksualizowaną, wulgarną i agresywną postacią. Wygląda jak kobieta ubrana przez siebie, a nie przez mężczyznę programistę gier komputerowych. Zmiana nie dotyczy tylko wyglądu, ale i osobowości. Nowa Lara nie jest bezwzględna, wyraża wątpliwości, a nawet błaga wrogów, żeby nie robili jej krzywdy. Tego rodzaju bohaterki w popularnych grach mogą dziś zdziałać więcej na rzecz aktywności kobiet w branży gier i ich identyfikacji z kulturą graczy niż ruchy feministyczne. Nie trzeba jednak ruchów feministycznych, żeby stwierdzić, że zachodni modernizm ucierpiał pod patriarchalnym przewodnictwem mężczyzn nad społeczeństwem, stąd branża gier wciąż cierpi ze względu na zniechęcanie kobiet do konceptualizacji siebie jako „zatwardziałej graczyki”.

Warto odwołać się do myśli czołowego postmodernisty, Michela Foucaulta, żeby zauważyć, że patriarchalne dyskursy w branży gier wideo wciąż reprezentują roszczenia do narzucania wiedzy/władzy. Jednak wiedza, którą wywalczyły feministki, nawet w zmaskulinizowanej branży gier, nie może zostać obalona. Powód jest prosty i znów odszukać go można w myśli Foucaulta. To, które dyskursy ostatecznie zyskują dominację, zależy od przyjętej wiedzy o świecie

i legitymizowanej społecznie prawdy. Zależy to także od *episteme* danej epoki. Na szczęście epoka, w której żyjemy, wciąż koncentruje się wokół naukowej definicji świata i wiedzy o nim (Gutting 2005; Foucault 2009; Stasiuk-Krajewska 2018).

Bibliografia

- Bąk, Aneta. 2015. *Globalny świat i globalna komunikacja. Nowe media i ich współczesne funkcje*. Bielsko-Biała: Wydawnictwo Naukowe Akademii Techniczno-Humanistycznej w Bielsku-Białej.
- Beasley, Berrin; i Standley, Tracy C. 2009. Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication and Society*, 5 (3), s. 279–293.
- Beauvoir, Simone de. 2014. *Druga płeć*. Tłum. Gabriela Mycielska i Maria Leśniewska. Warszawa: Czarna Owca.
- Behm-Morawitz, Elizabeth; i Mastro, Dana. 2009. The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles*, 61 (11–12), s. 808–823.
- Belsey, Catherine. 2002. *Poststructuralism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Bergey, Bradley W.; Ketelhut, Diane J.; Liang, Senfeng; Natarajan, Uma; i Karakus, Melissa. 2015. Scientific Inquiry Self-Efficacy and Computer Game Self-Efficacy as Predictors and Outcomes of Middle School Boys' and Girls' Performance in a Science Assessment in a Virtual Environment. *Journal of Science Education and Technology*, 24 (5), s. 696–708.
- Bielecki, Maksymilian. 2015. Przyjemne z pożytecznym? – badania nad wpływem gier komputerowych na procesy poznawcze. *Wszechświat*, 116 (1–3), s. 26–30.
- Bogucka, Maria. 2005. *Gorsza płeć. Kobieta w dziejach Europy od antyku po wiek XXI*. Warszawa: Wydawnictwo Trio.
- Chess, Shira. 2017. *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Collins, Lorna. 2017. Mulvey, Patriarchy and Gender: Expression and Disruption in Visual Art. *New Review on Film and Television Studies*, 15 (4), s. 415–420.
- Dietz, Tracy L. 1998. An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38, s. 425–442.
- Downs, Edward; i Smith, Stacy L. 2010. Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62, s. 721–733.
- Dziamski, Grzegorz. 2018. Estetyka wobec feminizmu. *Dyskurs. Pismo naukowo-artystyczne ASP we Wrocławiu*, 25, s. 40–66.
- Ferguson, Christopher J.; i Donnellan, M. Brent. 2017. Are Associations between “Sexist” Video Games and Decreased Empathy toward Women Robust? A Reanalysis of Gabbiadini et al. *Journal of Youth and Adolescence*, 46 (12), s. 2446–2459.
- Fisher, Howard D. 2015. Sexy, Dangerous – and Ignored: An In-Depth Review of the Representation of Women in Select Video Game Magazines. *Games Cult*, 10 (6), s. 551–570.
- Foucault, Michel. 2009. *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*. Tłum. Tadeusz Komendant. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Gutting, Gary. 2005. *Foucault. A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Helios, Joanna; i Jedlecka, Wioletta. 2018. *Urzeczywistnianie idei feminizmu w ogólnościowym dyskursie o kobietach*. Wrocław: E-Wydawnictwo. Prawnicza i Ekonomiczna Biblioteka Cyfrowa. Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Kaye, Linda K.; Gresty, Claire E.; i Stubbs-Ennis, Natasha. 2017. Exploring Stereotypical Perceptions of Female Players in Digital Gaming Contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20 (12), s. 740–745.
- Kaye, Linda K.; i Pennington, Charlotte R. 2016. “Girls Can’t Play”: The Effects of Stereotype Threat on Females’ Gaming Performance. *Computers in Human Behavior*, 59, s. 202–209.
- Le Diberder, Alain; i Le Diberder, Frédéric. 1998. *L’univers des jeux vidéo*. Paris: La Découverte.

- Lopez-Fernandez, Olatz; Williams, A. Jess; Griffiths, Mark D.; i Kuss, Daria J. 2019a. Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, s. 1–14.
- Lopez-Fernandez, Olatz; Williams, A. Jess; i Kuss, Daria J. 2019b. Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics from Psychological and Gender Perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10, s. 1–13.
- Lynch, Teresa; Tompkins, Jessica E.; van Driel, Irene I.; i Fritz, Niki. 2016. Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 years. *Journal of Communications*, 66 (4), s. 564–584.
- McLean, Lavinia; i Griffiths, Mark D. 2013. Female Gamers: A Thematic Analysis of Their Gaming Experience. *The International Journal of Game-Based Learning*, 3 (3), s. 54–71.
- Mou, Yi; i Peng, Wei. 2008. Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. W: Ferdig, Richard E. (ed.). *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. Hershey – New York: IGI Global, s. 922–937.
- Paaßen, Benjamin; Morgenroth, Thekla; i Stratemeyer, Michelle. 2017. What Is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles: A Journal of Research*, 76 (7–8), s. 421–435.
- Petrowicz, Marcin. 2016. Gry wideo – medium XXI wieku. W: Gałuszka, Damian; Ptaszek, Grzegorz; i Żuchowska-Skiba, Dorota (red.). *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*. Kraków: Wydawnictwo Libron, s. 155–171.
- Shen, Cuihua; Ratan, Rabindra; Cai, Y. Dora; i Leavitt, Alex. 2016. Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21 (4), s. 312–329.
- Stasienko, Jan. 2011. *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*. Wrocław: Dolnośląska Szkoła Wyższa.
- Stasiuk-Krajewska, Karina. 2018. *Media i dziennikarstwo. Struktury dyskursu i hegemonia*. Warszawa: Dom Wydawniczy Elipsa.
- Szpunar, Magdalena. 2012. *Nowe-stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego*. Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk.
- Vermeulen, Lotte; Nunez Castellar, Elena P.; i Van Looy, Jan. 2014. Challenging the Other: Exploring the Role of Opponent Gender in Digital Game Competition for Female Players. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17 (5), s. 303–309.
- Wang, Ziliang; Hu, Yanbo; Zheng, Hui; Yuan, Kai; Du, Xiaoxia; i Dong, Guangheng. 2019. Females Are More Vulnerable to Internet Gaming Disorder Than Males: Evidence from Cortical Thickness Abnormalities. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 283, s. 145–153.
- Warzecha, Adam. 2014. Krytyczna analiza dyskursu (KAD) w ujęciu Normana Fairclougha. Zarys problematyki. *Konteksty Kultury. Pismo Kolegium Nauczycielskiego w Bielsku-Białej*, 11 (2), s. 164–189.
- Yao, Mike Z.; Mahood, Chad; i Linz, Daniel. 2010. Sexual Priming, Gender Stereotyping, and Likelihood to Sexually Harass: Examining the Cognitive Effects of Playing a Sexually-Explicit Video Game. *Sex Roles*, 62 (1), s. 77–88.

Netografia

- Blore, Jocelyn. 2017. *Women Breaking Barriers in the Video Game Industry*. [Online]. University of Silicon Valley. Dostęp: <https://usv.edu/blog/women-breaking-barriers-in-the-video-game-industry/> [7.01.2020].
- Caddy, Becca. 17.02.2020. 'I Was Always Told I Was Unusual': Why So Few Women Design Video Games. *The Guardian*. [Online]. The Guardian. Dostęp: <https://www.theguardian.com/education/2020/feb/17/i-was-always-told-i-was-unusual-why-so-few-women-design-video-games> [23.09.2020].
- Kędziński, Michał. 2017. *Game studies – nurty*. [Online]. Gry Wideo. Dostęp: <https://grywideoblog.wordpress.com/2017/06/16/game-studies-nurty/> [12.01.2020].
- Melosik, Zbyszko. 1998. Konstruowanie kobiecości i „męskie oko”. W: Nurczyńska-Fidelska, Ewelina; i Batko, Zbigniew (red.). *Media a przemoc*. Łódź: Centralny Gabinet Edukacji Filmowej Dzieci i Młodzieży. [Online]. EdukacjaFilmowa.pl. Dostęp: <http://edukacjafilmowa.pl/konstruowanie-kobiecosci-i-meskie-oko/> [7.01.2020].

- O'Brien, Lucy. 2017. *Women in Video Game Development in 2017: A Snapshot*. [Online]. IGN – Imagine Games Network. Dostęp: <https://www.ign.com/articles/2017/12/20/women-in-video-game-development-in-2017-a-snapshot> [7.01.2020].
- Sampson, Rachael. 2015. *Film Theory 101 – Laura Mulvey: The Male Gaze Theory*. [Online]. Film Inquiry. Dostęp: <https://www.filminquiry.com/film-theory-basics-laura-mulvey-male-gaze-theory/> [7.01.2020].
- Taylor, Mark. 2020. *UK Games Industry Census: Understanding Diversity in the UK Games Industry Workforce*. [Online]. UK Interactive Entertainment. Dostęp: <https://ukie.org.uk/UK-games-industry-census-2020> [23.09.2020].
- Yee, Nick. 2019. *Female Gamers Want to Kill You, Just not with Guns*. [Online]. Medium. Dostęp: <https://medium.com/ironsource-levelup/female-gamers-want-to-kill-you-just-not-with-guns-bd62ee91916b> [23.09.2020].

Gry cyfrowe

- Final Fantasy VI*. 1994. Twórcy: Yoshinori Kitase, Hiroyuki Itō, Yoshitaka Amano, Tetsuya Nomura i in. Gra konsolowa, jednoosobowa, typu jRPG (tzw. japońska gra fabularna). Japonia: Square Co., Ltd.
- Metroid*. 1986. Twórcy: Satoru Okada, Hiroji Kiyotake, Makoto Kano i in. Gra konsolowa, jednoosobowa, przygodowa gra akcji. Japonia: Nintendo.
- Ms. Pac-Man*. 1981. [B. a.]. Gra komputerowa, jednoosobowa, zręcznościowa, typu labirynt. USA: Midway Games.
- Street Fighter II*. 1991. Twórcy: Akira Yasuda, Akira Nishitani, Eri Nakamura i in. Gra komputerowa, jednoosobowa/dwuosobowa, typu fighting game (tzw. bijatyka). Japonia: Capcom.
- Tomb Raider*. 1996. Twórcy: Toby Gard, Heather Gibson, Neal Boyd i in. Gra jednoosobowa, przygodowa gra akcji. USA: Eidos Interactive.

Streszczenie

W jednym z najbardziej popularnych mediów współczesnej kultury – grach komputerowych zakodowany jest nieformalny komunikat zniechęcający kobiety do gry. Zawiera się on w nierealistycznie szczupłych i odsłoniętych ciałach żeńskich awatarów. Jednym z powodów seksualizacji kobiet w grach jest fakt, że to mężczyźni w przeważającej mierze projektują gry. Tworzą oni tym samym fantazje nie tylko o kobietach, ale i o sobie – oni mają działać, kobiety mają wyglądać. Nie są to jednak niewinne fantazje, a wynik układów sił społecznych. Tezę o patriarchalnym układzie sił w branży dodatkowo potwierdzają dane, że seksualizacja kobiet nie jest utożsamiana z sukcesem sprzedażowym. Autorka podejmuje temat badań nad stereotypem płci żeńskiej zawartym w grach komputerowych w ciągu ostatnich dwóch dekad, przedstawiając własną interpretację wyników najważniejszych z nich.

Power Relationships as Understood by Michel Foucault in Female Roles in Computer Games in the Two First Decades of the 21st Century

Summary

In one of the most popular media of contemporary culture, which are computer games, there is an informal message encoded, which may discourage women from playing. It involves unrealistically slim and exposed bodies of female avatars. One of the reasons

for the sexualisation of women in games is the fact that the designers of games are usually men. They create not only fantasies about women, but also about themselves – men are supposed to act, and women are supposed to be attractive. However, these are not blameless fantasies, but the outcome of social arrangements. The thesis regarding the patriarchal structure in the industry is reinforced by data showing that the sexualisation of women does not equal sales success. The author addresses research on the female gender stereotype contained in computer games over the past two decades, providing her own narrative as a commentary on the findings of the most important of these studies.

