

Dlaczego mężczyźni grają w *FIFA*, a kobiety w *The Sims*? Przemoc symboliczna w grach komputerowych

MAGDALENA TUŁA

Uniwersytet Wrocławski

Abstract

Why men play *FIFA* and women play *The Sims*?
Symbolic violence in computer games

The culture of computer games originates in hacker culture. Hackers were the first programmers and technology enthusiasts who developed a set of ethical rules which stressed that skills were more important than social and demographic features, including gender, and were independent of them. However, research shows that women are underrepresented in most popular computer games. Moreover, the relation of symbolic domination between genders may be seen in the roles women perform in gameplay. In the paper, I present the phenomenon of gender-based symbolic violence in computer games. I also analyze the symptoms of that violence and look for its causes in the social structure.

KEYWORDS: gender, computer games, symbolic violence

Gry komputerowe są niezwykle dynamicznie rozwijającą się branżą przemysłu rozrywkowego. Ich ogromna popularność sprawiła, że wywierają ogromny wpływ na kulturę, a będąc jej częścią, stanowią tej kultury odzwierciedlenie. Powstaje tym samym pytanie: które elementy rzeczywistości i w jakiej formie

przenikają do światów gier? Szczególnie interesująca wydaje mi się kwestia dualistycznego płciowego schematu gier i ich relacji ze schematem rzeczywistego świata. W rozważaniach na ten temat posłużę się kategorią przemocy symbolicznej. Jest ona przemocą ukrytą w strukturze społecznej w postaci nieświadomych schematów percepcji i ocen tkwiących w społecznie kształtowanych strukturach poznawczych. „Uniwersalnie stosowane schematy myślenia utrwalają rozróżnienia i cechy dystynktywne (dotyczące materii ciała) jako wpisane w obiektywne różnice natury” (Bourdieu, 2004, s. 16). Schematy te dotyczą m.in. płci kulturowej (*gender*). Sprawiają one, że różnica między płciami wydaje się wpisana w porządek rzeczy, a męski porządek przyjmowany jest jako naturalny (s. 18). Pierwszeństwo mężczyzny, uznawane uniwersalnie, znajduje potwierdzenie w obiektywnych strukturach społecznych. Na podstawie wielu badań empirycznych Pierre Bourdieu opisał przemoc symboliczną jako fundamentalną opozycję przestrzeni prywatnej (żeńskiej) i publicznej (męskiej), która wynika ze społecznego podziału pracy oraz prywatnych rytuałów (s. 34). Według Bourdieu męskie są działania publiczne, nadzwyczajne, uroczyste, odbywające się w obliczu grupy. Kobięce działania mają miejsce w sferze prywatnej, dotyczą zadań łatwych i monotonnych, mniej prestiżowych; kobietom przypisane jest uniwersum domowe oraz troska o integralność rodziny. Z tego podziału wynikają zasady stosowane w życiowych wyborach przez kobiety i ich otoczenie:

- ◀ Kobięce zawody to często przedłużenie zajęć domowych (np. nauczanie, opieka).
- ◀ Kobiety nie powinny zajmować pozycji autorytarnej względem mężczyzn.
- ◀ Mężczyźni posiadają monopol w sferze obsługi maszyn i urządzeń technicznych (Bourdieu, 2004, s. 116).

W cyfrowym świecie możemy ulec złudnemu przekonaniu, że nasze cechy społeczno-demograficzne są niewidoczne dla partnerów interakcji bądź nie mają wpływu na nasze doświadczenie. W przypadku krótkotrwałych i przypadkowych interakcji internetowych rzeczywiście możemy ukryć informacje o sobie, jednak w grach online interakcje z innymi graczami są zazwyczaj długie i regularne. W rezultacie mimowolnie dajemy innym uczestnikom gry dostęp do wiedzy o naszych cechach, w tym płci. Część badaczy przekonuje, że w internecie zyskujemy pewien stopień anonimowości, przez co jesteśmy w mniejszym stopniu narażeni na dyskryminację ze względu na nasze cechy społeczno-demograficzne (Makowski, 2012), tymczasem płeć nie jest obojętna dla szeroko rozumianego doświadczenia gier.

W badaniach nad grami płeć traktowana jest najczęściej jako zmienna niezależna, służąca do wyjaśniania zjawisk; rzadko zgłębia się naturę płci w grach

(Williams, Consalvo, Caplan, Yee, 2009). Można jednak przypuszczać, że przymoc symboliczna przeniesiona do świata gier sprawia, iż doświadczanie tej formy rozrywki elektronicznej zmienia się w zależność od płci. Chciałabym skupić się na kilku sferach ilustrujących przenikanie przemocy symbolicznej związanej z płcią do gier:

- ◀ demografii graczy;
- ◀ relacjach między graczami w przestrzeni fizycznej związanej z grą oraz w przestrzeni wirtualnej;
- ◀ relacjach między graczem i oprogramowaniem zachodzących za pośrednictwem interfejsu graficznego.

1. Demografia graczy

Subkultura, która wytworzyła się wokół gier komputerowych, nie jest zarezerwowana wyłącznie dla wąskiego grona odbiorców – już kilka lat temu w USA aż trzy magazyny poświęcone grom na PC i konsole znajdowały się wśród dziesięciu najlepiej sprzedających się czasopism (Dill, Thill, 2007). Dane te pokazują, że gry komputerowe są, po pierwsze, branżą wartą bardzo dużo w kategoriach ekonomicznych, a po drugie – ważnym składnikiem kultury popularnej i alternatywnej, która rozprzestrzeniła się na całym świecie. Miliony ludzi współdzielą język tej kultury i dyskutują o zmianach planowanych w ich grze (Castronova, 2007). Po trzecie, w grach dostrzec można dychotomię kobieta–mężczyzna na wielu poziomach, zaczynając od tworzenia postaci¹ (Corneliusen, 2008, s. 71), a kończąc na podziale przestrzeni symbolicznej i strukturze społecznej.

Mogłoby się wydawać, że w gry komputerowe grają przeważnie mężczyźni, jednak statystyki rynku gier wskazują, że sytuacja jest zgoła inna. W 2008 roku wśród graczy było 40% kobiet, a w 2012 roku już 47% (Entertainment Software Association, 2012). Wiele badań pokazuje, że kobiety powyżej 18 roku życia stanowią liczniejszą grupę grających niż chłopcy poniżej 18 roku życia. Kobiety lubią grać w łamigłówki i komputerowe wersje gier karcianych, spędzając przy nich więcej czasu niż mężczyźni, a także więcej niż nastolatki obu płci przy grach komputerowych. Grający nie stanowią więc homogenicznej grupy zdominowanej przez mężczyzn (Corneliusen, 2008, s. 66). Chociaż jednak niesłuszny jest pogląd, że kobiety nie są zainteresowane cyfrową rozrywką, to gry wciąż postrzegane są jako domenę mężczyzn (Williams, Consalvo, Caplan, Yee, 2009). W większości najlepiej sprzedających się tytułów ilościowo dominują

¹ W grach fantasy mamy do wyboru pleć męską i żeńską, z ich wyborem wiążą się konkretne atrybuty wyglądu postaci.

mężczyźni; w najbardziej popularnych grach online na PC stanowią oni aż 85% graczy (Yee, 2008). Przyczyną takiej dysproporcji nie jest brak zainteresowania grami ze strony kobiet, ale rozproszenie między aplikacjami dostępnymi na platformach mobilnych, grami karcianymi i łamigłówkami. Mimo że kobiety stanowią niemal połowę graczy, ich granie zachodzi niejako poza kulturą gier komputerowych.

2. Relacje między graczami (w przestrzeni fizycznej związanej z grą i w przestrzeni wirtualnej)

Środowisko graczy, mimo że nie jest rzeczywiście demograficznie zdominowane przez mężczyzn, mówi „męskim” głosem, nadając pojęciu gier komputerowych stosunkowo wąski zakres. W tym zakresie nie mieści się większość gier przeglądarkowych, aplikacji na telefony komórkowe czy gier w mediach społecznościach. Wykluczone są więc gatunki popularne wśród kobiet. Można stwierdzić, że mamy tu do czynienia ze zjawiskiem podobnym do opisanego przez Bourdieu, który twierdził, iż te zawody, które zostają zdominowane przez kobiety, tracą prestiż, natomiast zajęcia przypisane kobietom, ale wykonywane przez mężczyzn zyskują prestiż i podejmowane są poza sferą prywatną (Bourdieu, 2004, s. 77). Gatunki, w które grają przeważnie mężczyźni, cieszą się większym prestiżem, w kulturze graczy są traktowane jako „prawdziwe gry”. Natomiast gatunki gier popularne wśród kobiet traktowane są jako łatwe, mało wymagające, mniej prestiżowe, odmawia się im także prawa do miana gry komputerowej. „W kulturze gier występują bardzo silne podziały płciowe, wytwarza ona zatem uprzywilejowane zestawy upodobań i praktyk” (Dovey, Kennedy, 2011, s. 46)

Poza samą treścią gry istotnym czynnikiem jest zewnętrzny, fizyczny i społeczny kontekst gier, czyli sposób, w jaki gracz zostaje wprowadzony do gry, oraz to, z kim gra (Yee, 2008). Nick Yee zbadał, jak różni się określanie przez normy społeczne dostępu do gier komputerowych w przypadku mężczyzn i kobiet. Te ostatnie są najczęściej wprowadzane do świata gry przez partnera lub przez innego ważnego mężczyznę z rodziny bądź najbliższego otoczenia. Może to tłumaczyć małą liczbę grających kobiet w niższych przedziałach wiekowych – młodsze osoby rzadziej są w stałych związkach (tamże). Jeżeli chodzi o to, z kim gramy, zdecydowanie więcej kobiet gra z partnerem niż mężczyźni z partnerką. Może to wskazywać, że w tym wypadku „dla kobiet przekraczanie granic norm płciowych jest bardziej prawdopodobne, jeśli jest uprawomocnione przez obecność mężczyzny. Uprawomocnienie dotyczy inicjacji, jak i późniejszej obecności w grze” (Bourdieu, 2004, s. 97). Zdominowane w ten sposób

społeczne punkty uprawnionego dostępu oraz zdominowane środowisko mogą zniechęcać kobiety do gier (Yee, 2008).

Istotny wpływ na udział kobiet w grach online mają także różnice w modelu spędzania czasu wolnego przez mężczyzn i kobiety: to, jaką ilością czasu dysponują, oraz w jaki sposób go spędzają. Literatura socjologiczna opisuje zwykle czas kobiet w kontekście instytucji rodzinnych, macierzyństwa oraz prac domowych, co może pośrednio wskazywać na to, jakie kategorie, pochodzące przede wszystkim ze sfery prywatnej, przypisane są do czasu wolnego kobiet (Mroczkowska, 2008). Od początku XIX wieku zameżne kobiety z dziećmi mają do dyspozycji mniej czasu wolnego niż mężczyźni, chyba że należą do zamożniejszej klasy (Bradley, 2008). Obecnie czas kobiet jest podzielony na fragmenty wypełnione nie tylko różnorodnymi obowiązkami, ale też kilkoma czynnościami jednocześnie; wolny czas mężczyzn jest wyraźnie oddzielony od czasu pracy i czasu poświęcanego rodzinie, związany z aktywnością i rywalizacją, natomiast czas wolny kobiet jest „zanieczyszczony” innymi obowiązkami (Mroczkowska, 2008). W niektórych wypadkach – na przykład u cieszących się największym prestiżem graczy MMO², którzy muszą codziennie poświęcać grze kilka godzin nieprzerwanego czasu wolnego – można przypuszczać, że kobietom trudniej będzie wygospodarować na grę tyle samo czasu, ile są w stanie przeznaczyć mężczyźni.

Kolejna różnica dotyczy charakteru czynności wykonywanych w czasie wolnym. Rysują się one wyraźnie na tle podziału na to, co męskie (sfera publiczna, czynności nadzwyczajne, uroczyste, w obliczu grupy), i na to co kobiece (sfera prywatna, czynności pasywne, zadania łatwe i monotonne). (Bourdieu, 2004, s. 64). Czas wolny mężczyzn częściej spędzany jest w przestrzeni publicznej, są oni częstszymi bywalcami pubów i publicznych imprez (Mroczkowska, 2008). Przestrzeń wirtualną gier online można także potraktować jako strefę publiczną m.in. dlatego, że inni gracze stanowią publiczność (Duchenaud, Yee, Nickel, Moore, 2006); nawet jeśli nie nawiązujemy bezpośredniej interakcji, to ich obecność jest niezwykle istotna. Kobiety pozostają częściej w sferze prywatnej, traktowane są jako maskotki, partnerują lub kibicują – pełnią tym samym mniej prestiżowe funkcje wspierające (Bourdieu, 2004, s. 64; Mroczkowska, 2008).

Spędzania wolnego czasu jako formy konsumpcji uczymy się ze wzorów kulturowych przekazywanych w rodzinie. Chłopcy zachęceni są przez ojców do „męskich” aktywności, takich jak sport. Dziewczynki otrzymują od matek porady związane z wyglądem. Znaczącą rolę odgrywają również tradycyjne praktyki socjalizacji, np. zabawy i gry. Chłopcy bawią się samochodami,

² Massive Multiplayer Online (Games) – gry internetowe przeznaczone dla dużej liczby graczy.

uprawiają sporty, konstruują, grają w gry; dziewczynki bawią się lalkami, odgrywając role płciowe związane z prowadzeniem domu, koncentrują się też na wyglądzie zewnętrznym (Bradley, 2008, s. 139). Nawet przestrzeń placu zabaw jest podzielona według płci – chłopcy zajmują dużo miejsca w centrum, natomiast „ciche czynności, czyli te, którymi zajmują się dziewczynki, odbywają się na obrzeżach” (Dovey, Kennedy, 2011, s. 45).

„Komputer uznawany jest za atrybut męskości – komputery to władza, a władza w naszym świecie jest domeną mężczyzn”, choć oczywiście nie wszyscy mężczyźni lubią komputery, a nie wszystkie kobiety obawiają się technologii (tamże, s. 103). Gry komputerowe pełnią istotną rolę w procesie osvajania się z technologią cyfrową, gdyż są zazwyczaj pierwszym powodem korzystania z komputera (Szpunar, 2007). Skoro dostęp kobiet do gier może być ograniczony m.in. punktami dostępu czy cechami samego środowiska graczy, kobiety zostają tym samym pozbawione tej technologicznej inicjacji w młodym wieku. Gry komputerowe mają potencjał rozbudzenia zainteresowania techniką (Fullerton, Fron, Pearce, Morie, 2007), co może mieć olbrzymi wpływ na wybór ścieżki edukacyjnej i zawodowej (Pufal-Struzik, 2006). Pierwsze doświadczenia związane z komputerem np. w szkole mogą być też nacechowane stereotypami związanymi z płcią. Dziewczynki słyszą w szkole, że nauki ścisłe – tak jak i wszystko, co związane z techniką – są bardziej odpowiednie dla chłopców (Bourdieu, 2004, s. 80).

Jane Sheldon zbadła gry edukacyjne dla dzieci w wieku 3–6 lat pod kątem liczby bohaterów obu płci oraz tego, czy ich zachowanie odpowiada tradycyjnemu podziałowi ról płciowych. Autorka stwierdziła obecność większej liczby męskich bohaterów pierwszoplanowych. Może to powodować, że dziewczynki będą w mniejszym stopniu identyfikować się z bohaterami, a co za tym idzie, będą mniej zaangażowane w interakcję z komputerem (Sheldon, 2004). To kolejny powód, dla którego technologiczna socjalizacja kobiet przebiega w inny sposób niż u mężczyzn, co może pogłębiać różnice w liczbie osób obu płci studiujących na wydziałach związanych z IT oraz później zatrudnionych w tym sektorze.

3. Relacja między graczem i systemem

Działania podejmowane przez graczy także podlegają dychotomicznemu podziałowi. W grach MMO np. mamy więc męskie czynności z dziedziny rzemiosła wojennego oraz czynności kobiece, tj. gotowanie, zbieranie roślin, a także role wspomagające w rodzaju leczenia innych graczy. W grze *World of Warcraft* te klasy postaci, które są najbardziej sfeminizowane,

najczęściej leczą lub ubierają się w sukno, a nie w zbroję. W grach dominują zajęcia uznawane za męskie lub takie, które nie są społecznie przypisane do żadnej z płci. Wprawdzie mężczyźni są zachęceni do podejmowania „kobiecych” czynności, ale często się je maskulinizuje, prawdopodobnie z obawy przed utratą graczy płci męskiej, która miałyby nastąpić, gdy w grze będzie dużo „kobiecych” elementów (Corneliussen, 2008, s. 79).

Także audiowizualna zawartość gier bez wątpienia wpływa na liczbę grających kobiet. Początkowo bohaterami gier komputerowych byli prawie zawsze mężczyźni, nawet nagrywane głosy były niemal wyłącznie męskie. Do czasu *Tomb Raidera* i *Lary Croft* rola kobiet, jeśli już jakieś się pojawiały, sprowadzała się do oczekiwania na ratunek z opresji (np. w grze *Donkey Kong*). Przed kilkoma laty w najlepiej sprzedających się gier komputerowych kobiety stanowiły 20% bohaterów i jedynie 10% głównych postaci (Dill, Thill, 2007, s. 853). Można było jednak dostrzec tendencję do wyrównywania liczby bohaterów obu płci. We wspomnianej już grze *World of Warcraft* bohaterki niezależne stanowiły 1/3 całej populacji, natomiast wśród niektórych ras mających stereotypowo kobiece cechy – prawie połowę lub większość (Corneliussen, 2008, s. 78).

Ponadto kobiece awatary miały hiperseksualne cechy zdecydowanie częściej niż awatary męskie (60% vs. 1%; Dill, Thill, 2007). Upłciowienie awatarów odbywało się poprzez kilka cech wyglądu: muskulatura i większy rozmiar dla męskich postaci, wcięcie w talii i duży biust dla damskich (Corneliussen, 2008, s. 71). Podkreślało to siłę fizyczną mężczyzn oraz dostępność seksualną kobiet (s. 67). W *World of Warcraft* kobiece wersje ras Hordy, „brzydkiej” frakcji były feminizowane w kierunku dominującego kanonu piękna kobiecego ciała, przez co bardziej przypominały siebie nawzajem niż męskich przedstawicieli swojej rasy (s. 73).

4. Zakończenie

Gry w pewnym stopniu odzwierciedlają kulturę świata *offline*, jednak nie całkowicie (Corneliussen, 2008, s. 65). Kobiety stanowią coraz większą grupę użytkowników gier komputerowych i można by się spodziewać, że ich udział w tworzeniu gier także wzrośnie. Obecnie stanowią jedynie 11,5% zatrudnionych w branży, przy czym 5% pracuje jako programistki, reszta zatrudniona jest w takich działach jak HR czy marketing (Dovey, Kennedy, 2011, s. 45).

Ani warunki pracy, ani dość powszechne przekonanie, że gry to „męski” rynek, nie przyciągają kobiet. Aby spopularyzować gry wśród kobiet, branża może zatrudniać ich więcej. Takie tytuły jak *The Sims* zostały wyprodukowane przez zespoły niemal w połowie składające się z kobiet; ponadto około

50% osób grających w tę grę to kobiety (Fullerton, Fron, Pearce, Morie, 2007). Wiąże się to jednak z pewnym niebezpieczeństwem tworzenia gier specjalnie dla kobiet – gier potencjalnie uprawomocniających męską dominację i stereotypizację płciową, traktowanych jako uzasadnione biologiczną koniecznością. Wielu badaczy sprzeciwia się powszechnemu przekonaniu, że płeć determinuje to, w jakie gry lubimy grać (Yee, 2008), o czym świadczy fakt, iż sukcesu nurtu *Pink Games* czy *Barbie Fashion Designer* nie powtórzyły kolejne podobne tytuły.

Dyskusja na poziomie akademickim jest niezbędna do zakwestionowania obecnego porządku, zwłaszcza że tworzące się nowe kierunki akademickie związane z grami zmieniały sposób pozyskiwania pracowników branży gier i mogą potencjalnie wyrównywać szanse. Zazwyczaj jednak nie poruszają one tematyki gender w wystarczającym stopniu, a dyskusja często ogranicza się do fizycznego wyglądu awatarów oraz problemu przemocy (Fullerton, Fron, Pearce, Morie, 2007). Tymczasem można, opierając się na wnioskach z badań Jane Sheldon, zwiększyć liczbę bohaterek gier, przykładając szczególną wagę do tego, by nie powielaly one płciowych stereotypów (Sheldon, 2004). Także fizyczne cechy postaci zaznaczające jej płeć mogą być bardziej różnorodne, a ponadto wygląd nie musi potęgować stereotypowych wyobrażeń o płci. Tę tendencję widać w takich grach jak *World of Warcraft*, gdzie niektóre postacie są zaprzeczeniem społecznych norm związanych z płcią, odchodzi się także od hiperseksualnych cech i od tradycyjnych ról płciowych.

Wprawdzie „gry komputerowe wyłoniły się z serii kontekstów uznawanych za domenę męską (tj.: fizyka, matematyka, technologia, wojskowość) i przez to odziedziczyły ten konkretny kod kulturowy” (Dovey, Kennedy, 2011, s. 45), pojawia się jednak coraz więcej przykładów kwestionowania porządku dotyczącego tak bohaterów gier, jak i samych graczy. Tendencja ta przejawia się choćby w rosnącej liczbie kobiet grających i tworzących gry. W grach komputerowych można dostrzec dychotomiczny podział płci, jednak nie jest on bezpośrednim odzwierciedleniem podziału rzeczywistości społecznej.

Trzeba też zauważyć, że płeć jest tylko jedną z wielu kategorii mogących służyć do opisu rzeczywistości społecznej w grach komputerowych. Mniejszości seksualne czy osoby niepełnosprawne są niemal całkowicie nieobecne w światach tego rodzaju gier. Może to otwierać pole dla dalszych rozważań. Mogłyby one również odpowiedzieć na pytanie, jakich istotnych zjawisk społecznej rzeczywistości gier komputerowych nie sposób uchwycić przy użyciu pojęcia przemocy symbolicznej (użytecznego do opisu i interpretacji przedstawionych w artykule zjawisk).

LITERATURA

- Bourdieu, P. (2004). *Męska dominacja* (tłum. L. Kopiciewicz). Warszawa: Oficyna naukowa.
- Bradley, H. (2008). *Płeć* (tłum. E. Chomicka). Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- Castronova, E. (2007). *Exodus to the Virtual World*. New York: Palgrave Macmillan.
- Corneliussen, G. H. (2008). World of Warcraft as a Playground for Feminism. W: H. G. Corneliussen, J. Walker Rettberg (red.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader* (s. 63–86). Cambridge, MA: MIT Press.
- Dill, E.K., Thill, P.K. (2007). Video games characters and the socialization of gender roles: young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57, 851–864.
- Dovey, J., Kennedy, W.H. (2011). *Kultura gier komputerowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Duchenaud, N., Yee, N., Nickel, E., Moore, R. J. (2006). Alone Together? Exploring the Social dynamics of massive multiplayer online games. W: *Conference proceedings on human factors in computing systems CHI*, 407–416.
- Fallows, D. (2005). *Pew internet – How men and women use the internet*. Online: <http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2005/PIP_Women_and_Men_online.pdf.pdf>. Data dostępu: 17 grudnia 2012.
- Fullerton, T., Fron, J. Pearce, C., Morie, J. (2007). Getting Girls into the game: Towards a “Virtuous Cycle”. W: Y.B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, J.Y. Sun (red.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and computer game* (s. 137–149). Cambridge, MA: MIT Press.
- Makowski, M. (2012) Polscy gracze w sieci, czyli o tym, jak gry sieciowe czynią z młodych Polaków ludzi globalnych. W: K. Smyczyńska (red.), *Człowiek. Język. Kultura – Nowi Badacze o nowych mediach* (s. 107–120). Bydgoszcz: Uniwersytet Kazimierza Wielkiego.
- Mroczkowska, D. (2008). Genderowe uwarunkowania spędzania i doświadczania czasu wolnego. Problem trwania. W: M. Bieńkowska-Ptasznik, J. Kochanowski (red.), *Teatr płci. Eseje z socjologii gender* (s. 63–70). Łódź: Wschód-Zachód.
- Pufal-Struzik, I. (2006). Efekty socjalizacji rodzajowej dla rozwoju i twórczego funkcjonowania kobiet i mężczyzn. W: M. Chomczyńska-Rubacka (red.), *Role płciowe, socjalizacja i rozwój* (s. 83–98). Łódź: Wyższa Szkoła Humanistyczno-Ekonomiczna.
- Sheldon, J.P. (2004). Gender Stereotypes in Educational software for young children. *Sex Roles*, 51, 433–444.
- Szpunar, M. (2007) Społeczna percepcja gier komputerowych. W: A. Surdyk, J. Szeja, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 211–220).
- Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender (LFG): Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of Communication*, 59, 700–725.
- Yee, N. (2008). Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. W: Y. Kafai, C. Heeter, J. Denner, J. Sun (red.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming* (s. 83–96). Cambridge, MA: MIT Press.
- Entertainment Software Association (2012). *Essential facts about the computer and video game industry*. Online: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf>. Data dostępu: 12 grudnia 2012.

mgr Magdalena Tuła, socjolożka, doktorantka w Instytucie Socjologii, Uniwersytet Wrocławski, Wrocław, magdalena.tula@gmail.com

Dlaczego mężczyźni grają w FIFA, a kobiety w The Sims? Przemoc symboliczna w grach komputerowych

Abstrakt

Kultura graczy ma swoje źródło w kulturze hakerów – pierwszych programistów, entuzjastów technologii, którzy w sformułowanych przez siebie etycznych zasadach podkreślali, że umiejętności są nadrzędne względem cech społeczno-demograficznych, w tym płci, oraz od nich niezależne. Badania pokazują jednak, że kobiety są niedoreprezentowane w środowisku graczy najbardziej popularnych gier komputerowych, a w rolach, które pełnią w grze, można dostrzec relację dominacji między płciami. W artykule przedstawiam zjawisko przemocy symbolicznej związanej z płcią w kontekście gier komputerowych oraz analizuję jej przejawy i szukam przyczyn leżących w strukturze społecznej.

SŁOWA KLUCZOWE: *płeć kulturowa, gry komputerowe, przemoc symboliczna*