

# Najčastejšie stereotypy a prejavy sexizmu v digitálnych hrách

Sexizmus považujeme vo všeobecnosti za už spoločensky prekonanú súčasť digitálnych hier bez výraznejšieho benefitu na hrateľnosť alebo príbeh, samozrejme, s výnimkou erotických titulov, kde je sex a erotika nosným motívom. V nasledujúcej stati si prezentujeme niektoré z podôb sexizmu v starších aj novších herných tituloch:

- Hranie prezentované ako primárne mužská aktivita, marginalizácia ženského hrania, ženy prezentované v hernej komunite ako niečo ojedinelé. Podiel hráčok sa napriek tomu v prieskumoch ukazuje ako takmer rovnocenný k mužským hráčom. Prieskum americkej asociácie pre zábavný priemysel ESA hovorí o 45% zastúpení žien[1], v Ázii sa populácia hráčok pohybuje okolo 40 – 45 %[2], európsky prieskum hovorí o 47 % ženských hráčok. [3] Vo všeobecnosti platí, že počet ženských hráčok je v posledných rokoch na vzostupe. Nesmieme zabúdať, že podiel hráčok (žien) závisí vo veľkej miere od herného žánru (a navyše sa vymedzenie žánrov medzi autormi líši). Dáta z rozsiahleho prieskumu Gamer Motivation Profile (v preklade hráčsky motivačný profil) spoločnosti Quantic Foundry z roku 2016 na súbore 270 000 hráčov ukázali podiel hráčok menej než 10 % v žánroch: MOBA, Grand strategy, FPS, Racing, Tactical shooter, v športových a akčných hrách – action RPG bol podiel hráčok 20 %, západné RPG 26 % a japonské RPG 33 %, Casual puzzle 42 %, Family farm/sim 69 % a Match three 69 %.[4]
- Sexizmus v hrách môže byť čiastočne spôsobený aj nižším zastúpením žien medzi vývojármi hier. Podľa portálu statista.com tvoril celosvetový podiel ženských vývojárov v roku 2021 30 %.[5] Existujú organizácie, ako napríklad Women in Games, ktoré sa usilujú o presadenie žien v tomto odvetví a bojujú s gendrovou diskrimináciou.
- Jediný spôsob progresu postavy v hre je vykonanie aktivity považovanej za prináležiacu k danému pohlaviu, pričom daná aktivita mnohokrát nie je ani veľmi zaujímavá a niekedy je aj mimo kontextu príbehu hry (napríklad ženská postava musí upiecť koláč v Paper Mario [6])[7].
- Kým muži majú na výber viacero podôb avatara, ženy len jednu, väčšinou sexualizovanú verziu.
- Close-ups (zábery zblízka) na prsia (napr. Tomb Rider[8]).
- Hlavný protagonista hry je muž a ak v hre vystupujú ženy, tak v lepšom prípade ako vedľajšie postavy, v horšom prípade ako prostitútky (napr. GTA San Andreas[9]).

- Prezentovanie ženy ako trofeje (napr. v *The Witcher*[10] hlavný hrdina zbiera karty s vyobrazením žien, s ktorými mal pomer; v *Mafia 2*[11] hráči zbierajú časopisy Playboy).
- V *Saints Row III*. [12] je misia, v rámci ktorej protagonist zachráni skupinu prostitútok a potom má možnosť ich buď predať naspäť únoscom, alebo byť ich novým pasákom. V tej istej hre jestvuje alternatíva hrať za ženu alebo muža, ale ak si hráč zvolí ženskú postavu, automaticky hrá ľahšiu úroveň.[13]
- V *Postal 2*[14] je meno družky hlavnej postavy „Postal Dude´s Bitch“, čo je objektivizujúce, dehumanizujúce a s ohľadom na význam slova „bitch“ (v preklade suka) aj dehonestujúce.
- Problematická prezentácia žien v hrách: jednak sexualizácia a stereotypizácia a jednak poddimenzovanie zastúpenia ženských protagonistiek v hrách. Zo štúdie diverzity postáv, obsahujúcej približne sto hier za posledných päť rokov od 2017 do 2021, zohľadňujúcej pre každý rok iba desať najpredávanejších hier, vyplýva, že z celkového množstva 810 postáv bolo 66,5 % mužských 27,7 % ženských a zvyšných 5,8 % bolo nebinárnych alebo nemalo zdokumentované pohlavie.[15] V obsahovej analýze hier sledovali Beasley a Steadley[16] zobrazovanie žien v 47 náhodne zvolených hrách pre Nintendo 64 a Sony Playstation. Z 597 analyzovaných postáv bolo 437 mužov (71,52 %), len 82 žien (13,74 %) a 88 (14,74 %) s neurčeným pohlavím (mimozemšťania, zvieratá). Navyše ženy mali nižšiu mieru zahalenia oblečením než muži, 41 % ženských postáv malo výrazne vyvinuté prsia. Dalibor Bartoš[17] vykonal komplexný výskum (výlučne) ženských postáv v hrách, pričom vychádzal z niekoľkých rebríčkov top 100 hier. V jeho finálnej analýze dvadsiatich troch herných titulov (uvedených medzi rokmi 1994 – 2018) šesťnásť tvorili hry, kde hlavná postava bola žena, a sedem hry, kde figurovali ženské postavy vo významnej vedľajšej úlohe. Rodové stereotypy v hrách identifikoval v podiele 31 % s hlavnými ženskými protagonistkami a ich výskyt pri vedľajších postavách 58 %, sexualizáciu v 25 % hier s hlavnou ženskou protagonistkou, pri vedľajších postavách bolo 50 % ženských postáv sexualizovaných. Vykonávané násilie voči ženským postavám alebo iniciované postavou bolo identifikované pri 81 % hlavných postáv (s výnimkou 19 % nenásilných hier, ktoré patria do formy nezávislého štýlu financovania), v prípade vedľajšej postavy sa násilie vyskytovalo vo všetkých skúmaných tituloch.

---

[1] 2021 *Essential Facts About the Video Game Industry*. [online]. [2022-08-01]. Dostupné na: <<https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>>.

[2] YOKOI, T.: *Female Gamers Are On The Rise. Can The Gaming Industry Catch Up?*. [online]. [2022-07-25]. Dostupné na: <<https://www.forbes.com/sites/tomokoyokoi/2021/03/04/female-gamers-are-on-the-rise-can-the-gaming-industry-catch-up/?sh=20b3da25f9fe>>.

- [3] 2021 key facts about the European video game sector . [online]. [2022-08-01]. Dostupné na: <<https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-about-europe-s-video-games-sector/>>.
- [4] YEE, N.: Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre. [online]. [2022-07-25]. Dostupné na: <<https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>>.
- [5] CLEMENT, J.: *Game developer distribution worldwide 2014-2021, by gender*. [online]. [2022-07-25]. Dostupné na: <<https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>>.
- [6] Intelligent Systems: Paper Mario. [digitálna hra]. Japonsko: Nintendo, 2000.
- [7] SINGH, S.: *15 Sexist Video Game Moments That Made People Extremely Uncomfortable*. [online]. [2022-07-25]. Dostupné na: <<https://www.buzzfeed.com/simrinsingh/sexist-video-game-moments>>.
- [8] Crystal Dynamics: Tomb Rider. [digitálna hra]. Square Enix, Feral Interactive, 2013.
- [9] Rockstar Games: Grand Theft Auto: San Andreas. [digitálna hra]. Rockstar Games, 2005.
- [10] CD Project Red: The Witcher. [digitálna hra]. Poľsko: CD Project, 2007.
- [11] 2K: Mafia 2. [digitálna hra]. Česká Republika: 2K, 2011.
- [12] Volition: Saints Row: The Third. [digitálna hra]. Veľká Británia: Deep Silver, 2011.
- [13] SINGH, S.: *15 Sexist Video Game Moments That Made People Extremely Uncomfortable* . [online]. [2022-07-25]. Dostupné na: <<https://www.buzzfeed.com/simrinsingh/sexist-video-game-moments>>.
- [14] Running with Scissors: Postal 2. [digitálna hra]. West Chester, PA: Whiptail Interactive, 2003.
- [15] LIN, B.: *Diversity in Gaming Report: An Analysis of Diversity in Video Game Characters*. [online]. [2021-11-14]. Dostupné na: <<https://diamondlobby.com/geeky-stuff/diversity-in-gaming>>.
- [16] BEASLEY, B., STANDLEY, T. C.: Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. In *Mass Communication and Society*, 2002, roč. 5, č. 3, s. 286.
- [17] BARTOŠ, D.: *Ženské postavy v digitálnych hrách*. [Diplomová práca]. Trnava: Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2022, s. 64-68.

Updated 17 January 2023 13:01:56 by Admin