Tko (ne) voli gamerice? Povezanost žanrovskih preferenci i odabranih dimenzija stilova igranja s vrijednosnim orijentacijama i stavovima

Šimičević, Matea

Master's thesis / Diplomski rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:162:144171

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-23**

Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

University of Zadar Institutional Repository

zir.nsk.hr

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Diplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)

Matea Šimičević

Tko (ne) voli gamerice?

Povezanost žanrovskih preferenci i odabranih dimenzija stilova igranja s vrijednosnim orijentacijama i stavovima

Diplomski rad

Zadar, 2018.

Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Diplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)

Matea Šimičević

Tko (ne) voli gamerice?

Povezanost žanrovskih preferenci i odabranih dimenzija stilova igranja s vrijednosnim orijentacijama i stavovima

Diplomski rad

Studentica

Matea Šimičević

Mentor:

doc. dr. sc. Krešimir Krolo

Zadar, 2018.

Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Matea Šimičević,** ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Tko (ne) voli gamerice? Povezanost žanrovskih preferenci i odabranih dimenzija stilova igranja s vrijednosnim orijentacijama i stavovima** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 12. prosinca 2018.

Sadržaj

1. Uvod 1

2. **Ciljevi istraživanja** 2

3. Kratka povijest razvoja gaming industrije 3

4. Video igre kao kultura 5

5. Pregled literature - dosadašnjih istraživanja 7

6. Metodologija 11

6.1. Istraživačka pitanja 13

6.2. Hipoteze 13

7. Rezultati istraživanja 13

7.1. Sociodemografska obilježja ispitanika 13

7.2. Gamerske preference ispitanika/ca 17

7.3 Žanrovske preference 22

7.4. Tipologija igrača 23

7.5. Vrijednosne orijentacije igrača/ica 24

7.6. In-game iskustva igrača/ica 26

8. Rasprava 34

9. Zaključak 37

10. Prilozi 38

11. Literatura 65

Tko (ne) voli gamerice? Povezanost žanrovskih preferenci i odabranih dimenzija stilova igranja s vrijednosnim orijentacijama i stavovima

Sažetak:

U ovom radu nastojalo se utvrditi postoji li povezanost između tipologije igrača/ica sa vrijednosnim orijentacijama. Za potrebe ovog rada koristili su se rezultati sličnih istraživanja na temu gamerske kulture, no kao teorijski okvir specifično vezan za potrebe našeg istraživanja koristila se Bartleova taksonomija tipologije igrača kao i Yee-ov model motivacije i tipova igrača. Istraživanje se provodilo u razdoblju od rujna do listopada 2018. godine (N=644). Online anketa (*Google form)* je objavljena na najpoznatijem hrvatskom gaming portalu hcl.hr. Metoda korištena u istraživanju je anketiranje a kao instrument istraživanja koristi se upitnik. Prema rezultatima istraživanja igrači/ce koji preferiraju dominantno-ciljni tip video igara njeguju tradicionalne stavove prema rodnim ulogama u društvu, a manje podržavaju rodnu egalitarnost. Također, pokazalo se kako takvi tipovi igrača sudjeluju u različitim oblicima online uznemiravanja. Rezultati su pokazali i da igrači/ce koji s preferiraju istraživački gaming su progresivniji i liberalniji od *društvenjaka* koji su se također pokazali tradicionalnijim tipovima igrača/ica.

Ključne riječi: gaming, diskriminacija, vrijednosne orijentacije, tipologija

Who (dis)likes women gamers? The connection between genre preference and chosen dimensions of playing styles with value orientations and attitudes

Abstract:

In this study we tried to determine the possible connection between the typology of players and different social values. The theoretical frame used for the purpose of this study was based on Bartle's taxonomy of players and Yee's motivation model and player's typology. The study was conducted in period between September and October 2018 (N=644). Online questionnaire was published on most visited gaming site in Croatia – hcl.hr. The method used in this study was in the form oof survey and the instrument was questionnaire. According to the results, the players who prefer competative gaming nourish more traditional values towards gender roles in society and less gender egalitarity. Also, the results have shown that the players who prefer explorer gaming are much more progressive and liberal then the player who prefer social gaming, who also shown to be more traditionally oriented.

Key words: gaming, dicrimination, social values, typology

1. Uvod

Od sredine šezdesetih godina prošlog stoljeća *gaming* industrija doživjela je svojevrsni ubrzani razvoj rezultirajući kompleksnijim sadržajima, puno većim financijskim ulaganjima ali naravno i novim tehnologijama (Nielsen, Smith & Tosca, 2013). Kada govorimo o stvaranju video igara govorimo o vrlo zahtjevnom procesu koji uz veliki broj ljudi koji na njima rade, traži i jako puno različitih vještina, velike količine novca ali i marketinga. Produkcija, kao i distribucija video igre nije jedini element koji je potreban za uspješno plasiranje neke video igre. Dizajneri i kreatori video igara prije samog, konačnog stvaranja u obzir moraju uzeti različite faktore koji će im pomoći da se video igra uspješno plasira na tržište i zauzme mjesto u *gaming* industriji. Kulturni elementi, kao i trendovi jedni su od važniji faktora koji određuju uspjeh video igre (Nielsen, Smith & Tosca, 2013). Iako je još uvijek prisutno javno mišljenje kako su igranje video igara većinom rezervirane za dječake srednjoškolske dobi, rezultati istraživanja poput onog koje je proveo Juul (2010) pokazuju kako je prosječna dob osoba koje igraju video igre 35. Iako su u prethodno navedenom postotku uključene i osobe koje igraju tzv. *pass-time*[1] igre, rezultati ne isključuju činjenicu kako upravo videoigre postaju element koji je prisutan u svakodnevnom životu velikog broja ljudi a njihov broj se iz godine u godinu samo povećava. To dovodi do pitanja koje još uvijek nije u potpunosti istraženo i oko kojeg i dalje često vrijede stereotipna razmšljanja, bez obzira o kojoj kulturi ili društvu govorimo. Pitanje se odnosi naravno na žene, odnosno, koliko je postotak žena koje aktivno sudjeluju u *gamerskoj* kulturi i koje se smatraju punopravnim članicama te iste kulture

Starija istraživanja, poput onog iz 2004 (Krotoski) godine, pokazala su kako su žene prisutne u *gaming* industriji ali sa preferencijom igranja isključivo onih "jednostavnijih" igara poput *Tetrisa* ili *The Sims-a* dok su "kompleknije" igre poput onih iz žanra *pucanja u prvom licu* rezervirana prvenstveno za muškarce. Kao jedan od razloga zašto je to tako Hartmann & Klimmt (2006) navode leži u činjenici da žene općenito pokazuju puno manji interes da sudjeluju u natjecateljskim aktivnostima što može rezultirati i manjkom motivacije za igranje video igara. Isto tako, nasilje koje je sve češće prisutno u velikim, tzv. AAA naslovima video igara, stvaraju dodatno zaziranje za sudjelovanje većeg broja žena. Iako su u svijetu provedena

[1] Ovaj tip igre može se definirati kao igre kojima se „ubija" vrijeme. Drugim riječima, odnose se na one igre koje služe ljudima čisto kao razbibriga, bez ikakvih posebnih ciljeva.

veliki broj istraživanja na temu žena i *gaminga,* u Hrvatskoj je situacija u potpunosti drugačija. Provedena istraživanja na temu *gaminga* najčešće su povezana sa istraživanjem povezanosti *gaminga* i nasilja, dok se pitanje žena koje sudjeluju u toj kulturi prilično zanemario. Ipak, vidljiva su poboljšanja i u tom polju pa se sve više istraživanja usmjerava na pitanje uključenosti žena u *gaming* kulturi što je vidljivo i iz novijeg istraživanja Krolo, Zdravković i Puzek (2015) čiji rezultati pokazuju prilično poražavajuće rezultate prema kojima samo 6% žena u Hrvatskoj sudjeluje u *gaming* kulturi i identificiraju se kao *gamerice.* Upravo takvi rezultati svojevrsni su povod provođenja ovog rada koji će se baviti istraživanjem gaming kulture sa naglaskom na žanrovske preference, vrijednosne orijentacije i gaming iskustva gamera i gamerica. Važno je naglasiti kako su navedene vrijednosne orijentacije prvenstveno vezane za rodne uloge dok je širi skup pitanja korišten prvenstveno sa ciljem prikrivanja temeljne intencije rada kako bi se izbjegli društveno poželjni odgovori. Isto tako, u daljnjem radu prikazat će se kratka povijest razvoja gaming industrije te gaming kao dio kulture. Također, u radu će se definirati neki osnovni *gaming* pojmovi ali i prikazati rezultati različitih istraživanja na temu gaminga, a koji su orijentirani prvenstveno na položaj žena unutar te kulture, kao i različite faktore koji su s njim povezani poput diskriminacije, seksizma i vještina igranja. Zatim će se opisati metodologija koja se koristila u ovom istraživanju (uzorak, instrument, obrada podataka) kao i njegovi rezultati na osnovu kojih će se donijeti zaključci i završna rasprava.

2. Ciljevi istraživanja

Ovim istraživanjem nastojat će se ustanoviti postoji li osjećaj diskriminiranosti unutar samog uzorka istraživanja, odnosno postoji li bilo koji oblik diskriminacijske prakse te ako postoji, prema kojim parametrima se ona manifestira – dobnim, rodnim ili vještinama igranja? Isto tako, istraživanjem će se nastojati dati odgovor na pitanje postoji li povezanost između tipologije igrača i igranja te diskriminacijske prakse online i stavova prema rodnim ulogama u društvu. Prije iznošenja rezultata provedenog istraživanja i analize istih, potrebno je upoznati se sa osnovnim pojmovima *gaming* industrije, ali i procesom nastajanja i njenog razvitka sa čime će se krenuti u poglavlju koji slijedi.

3. Kratka povijest razvoja gaming industrije

Prema Jun (2010) prva video igra osmišljena je i kreirana 1952. godine. Radilo se o vrlo jednostavnom izumu2 koji se sastojao od tri vakuumske cijevi koje su projektirale elektroničke zrake potrebne za igranje igre. U međuvremenu se pojavio sve veći broj različitih koncepata igara, no mnogi se slažu kako je upravo Tennis for two igra koja je privukla najviše pažnje svojom pojavom zbog čega ju mnogi autori definiraju kao prvu video igru ikad (Rabin, 2010). Koncept igre bio je vrlo zanimljiv s obzirom da se igra igrala na analognom kompjuteru povezanim sa osciloskopom u kojoj su dva igrača, jedan protiv drugoga, udarali lopticu preko mreže, a svaki udarac proizveo bi glasan zvuk. Ipak, možemo kazati kako izlaskom igre Pong 1975. godine pod okriljem i danas vrlo popularnog Atari-a aktivnosti koje su se do tad „odigravale" na javnim prostorima se premještaju u privatne, odnosno prostore kućanstva. Nakon toga, može se reći kako kreće prava revolucija gaming industrije jer 1977. godine Atari izbacuje svoju ali i općenito prvu ikad igraću konzolu (Jun, 2010), što ih učini vodećim izdavačem video igara. Njihovo vodstvo nije trajalo predugo jer se u „igru" vrlo brzo uključio Nintendo koji je u vrlo kratkom roku postao vodeći gigant gaming industrije.

Osamdesete godine prošlog stoljeća mogu se smatrati godine u kojem su mnogi „klasici" gaminga zaživjeli i tako osigurali svoje mjesto u povijesti poput Nintendovog King Kong-a ili Namcovog Pac-Man-a (Jun, 2010). U kasnim osamdesetima proizvodnjom računala koji u sebi sadrže grafičku karticu dolazi do još većeg zanimanja za video igre, a u devedesetim godinama prošlog stoljeća čak 80% tržišta zauzimaju konzole. Super Nintendo, SEGA, i SONY sa svojim PlayStation-om sredinom devedesetih započinju opaku „konzolašku" borbu za svjetsko tržište čije planove ubrzo počinje mrsiti i Microsoft sa svojim Windows 95. Prema Kettunen (2017) najveća razlika između PC-a i konzola je u tom da kad se jednom kupi konzola, njezin hardver se, za razliku od PC-a, ne može nadograđivati dodavanjem ili mijenjanjem hardverskih komponenti zbog čega proizvođači konzola svakih par godina proizvode i prodaju nove, tehnološki naprednije generacije konzola. Ubrzo, u 2000-ima postaje jasno kako PlayStation konzola dobiva bitku kao vodeća konzola no ne iz razloga jer je bolja od ostalih, već zbog uspješnosti i kreativnosti vlastitih razvojnih studija koji su razvijali video igre isključivo za tu konzolu, a ubrzo nakon te igre su postale vrlo popularne. Resident Evil, Dragon Quest i Final Fantasy samo su neke od uspješnica koje su dizajnirane i proizvedene isključivo za PlayStation

[2] Cathode Ray Tube Amusement Device čiji su izumitelji Thomas T. Goldsmith i Estle Ray Mann (Wolf, 2012)

2 (Jun, 2010). U današnjem gaming svijetu, najveća „borba“, pogotovo u smislu hardverske nadmoći, vodi se između Sony-a i Microsofta. S obzirom da je prema Nichols, 2014) kompetetivni (online) gaming u konstantnom porastu, to je ujedno i jedan od razloga njihove dominacije jer i jedan i drugi proizvođač svojim moćnim i naprednim hardverima, kao i popularnim, ekskluzivnim AAA naslovima kontroliraju svjetsko tržište video igara.

Koliko je gaming industrija „narasla“ pokazuje i podatak iz 2016. godine prema kojem je postigla profit od čak 99.6 milijardi dolara dok se 2017. godine taj profit povećao na čak 108.43 milijardi dolara prema kojem nadilazi zajednički profit filmske i književne industrije4. Ipak, zanimljivo je stajalište Egenfeldt, Smith i Tosca (2013) prema kojima nije pravedno uspoređivati zaradu gaming industrije sa posljednje dvije iz razloga što je profit unutar gaming industrije ipak ograničeniji od onog filmskog. Filmska industrija svoj profit ostvaruje kroz ne samo projekciju, već i zaradu na blagajnama, prodaju DVD-ova ali i licence za televizijsku projekciju, dok gaming industrija svoj profit ostvaruje isključivo prodajom video igara direktno svojim korisnicima. Naravno, stvari se mijenjaju i u tom području s obzirom na razvoj tehnologije, ali i sve većeg broja multiplayer turnira koji iz godine u godinu postaju sve važniji ali i ozbiljniji kulturni događaj diljem svijeta. Može se reći kako stajalište Egenfeldt, Smith i Tosca polako gubi temelj ili je jednostavno zastario jer zahvaljujući „izbacivanjem“ tisuće igara na godinu, gaming industrija postaje sve više komercijalizirana poput one filmske ili glazbene zbog čega u posljednje vrijeme nije čudno vidjeti reklamu za neki AAA5 naslov na Tv-u, bilo kao dio promidžbe neke konzole ili nekog društvenog događaja. Odgovor možda leži i u činjenici da zbog trajnije i izravnije veze sa kupcima, za razliku od drugih industrija, gaming industrija ne treba investirati u druge oblike potrošačkih aktivnosti. Pogotovo ako uzmemo u obzir činjenicu da sa prodajom samo jednog ekskluzivnog naslova, poput Call of Duty ili GTA V, izdavači i razvojni timovi tih igara investiciju isplate za samo 24h od trenutka puštanja u prodaju6. Iako je na ovom primjeru vidljivo kako kod velikih, uspješnih serijala video igara zaista nema potrebe za drugim oblicima diverzifikacije aktivnosti (filmskim

[3] Izvor: https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-31-games-industry-generated-usd108-4bn-in-revenues-in-2017 (posjećeno 6.9.2018)
[4]Izvor:https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37 (posjećeno 6.9.2018)
[5] Uspješni “big budget” naslovi u čijem stvaranju sudjeluju stotine ljudi i u čiju se proizvodnju ulažu milijuni dolara koji se često prodajom i umnože (Overmars, 2012).
[6] U prvih 24h *GTA V* se prodao u 11.2 milijuna primjeraka čime je ostvario profit od 815.7 milijuna dolara, dok se u samo tri dana od puštanja u prodaju ta brojka popela na 1 milijardu dolara. (izvor: http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900)

adaptacijama i sl.), često se zna dogoditi da veliki naslovi izbace limitirane verzije video igre koje često uz samu video igru, sadrže i različite figurice koje se smatraju kolekcionarskim. Ipak, zarada od takvih primjeraka nije ni približno velika prodaji same igre, te samim tim ne utječe toliko na profit razvojnim studijima i izdavačima video igara.

Dakle, vidljivo je kako se gaming industrija kroz povijest postepeno razvijala da bi do danas postala jedna od vodećih industrija na svijetu. Od samog početka razvoja video igara, zahvaljujući ubrzanom razvoju tehnologije, video igre postaju sve kompleksnije, realističnije i tehnološki naprednije. Također, ne smijemo zanemariti ni činjenicu kako one zasigurno postaju vodeća aktivnost u kojoj provodimo naše slobodno vrijeme. Stoga se ne treba čuditi podatku kako djeca preferiraju igrati video igre od gledanja televizije, čitanja knjiga i slušanja glazbe (Sindik, 2011) što zasigurno potvrđuje tezu kako su video igre postale neizostavni dio naše svakodnevnice a samim time i naše kulture.

4. Video igre kao kultura

Kako tvrdi Hjorth (2011) video igre su postale vodeći kulturni medij 21. stoljeća zbog čega se često mogu interpretirati čak i kao kulturni artefekti, društvene zajednice pa i materijalna kultura. S druge strane, možemo reći kako video igre, baš poput ostalih medija često izazivaju i tzv. moralnu paniku. Brojni autori, kako hrvatski tako i svjetski, nerijetko su analizirali temu utjecaja video igara, najčešće na mlade i/ili djecu. Kao medij, video igre često posluže kao izvor zabrinutosti za razne socijalne probleme poput nasilja među djecom ali i odraslima. Od strane tehnološkog determinizma nastoji se razumijeti posljedice raznih medija, pa tako i video igara (Hjort, 2011) čiji pristup polazi od pretpostavke kako tehnologija na nedirektan način zapravo utječe na „nas“ i mijenja „nas“[7]. U ovom slučaju bi se možda moglo primijeniti stajalište Williams-a (1974) prema kojem se na medije poput televizije, a može se primijeniti i na video igre, treba gledati kao na neizostavni dodatak tehnološke kulture u kojoj korisnici oblikuju taj medij kao što i tehnologija oblikuje njihovo iskustvo. Drugim riječima, svaki novi razvoj tehnologije zasnovan je na potražnji krajnjih korisnika koji vlastito prijašnje iskustvo igranja video igara prilagođava novim tehnologijama i na taj način zajedničkom suradnjom

[7] Treba naglasiti i kako se video igre u nekim slučajevima najčešće dovode u vezu sa negativnim posljedicama nekog čina, bilo pojedinca ili grupe čime se nepotrebno stavlja negativna konotacija na video igre kao medij ili dio kulture. Prema tome, može se kazati kako ove negativne konotacije da je igranje video igara izvor nasilja zapravo se ne smiju generalizirati, te kako je ovakav, ali i bilo koja druga vrsta nasilničkog čina zapravo samo posljedica mentalnog stanja pojedinca, neovisno o tome je li počinitelj gamer/ica ili ne.

sudjeluju u razvitku tehnologije, ali i tehnološke kulture. Kako tehnologija svakim danom sve više postaje integrirani dio našeg društvenog okruženja, nesumnjivo je kako je ona postala i dio našeg osobnog identiteta ali i životnih navika zbog čega modeli konceptualizacije dinamičke veze između korisnika i tehnologije jednostavno moraju postati kompleksniji (Hjorth, 2011).

Svjesni smo koliko je teško definirati *gaming* kulturu u jednoj rečenici, no možda ju ipak možemo definirati kroz deskripciju njenih sudionika/ca, odnosno gamera i gamerica. Kategorije pomoću koji se može definirati su: a) tko igra video igre, b) na koji način ih igraju i c) što igraju. Počevši od navedenih kategorija, može se poprilično lako uvidjeti kako popularni diskurs zapravo nudi puno više različitih perspektiva na „što je gaming zapravo" nego što je to stereotipski u društvu prihvaćeno (Shaw, 2010). Također, složit ćemo se kako su stereotipna razmišljanja uvelike prisutna kada se govori o gamingu, a pogotovo kada se govori o tome tko su gameri i gamerice. Neki autori, poput Alexandera (2014) čak zagovaraju kako je termin *gamer* zapravo zastario i kako se taj termin ne bi trebao koristiti za klasificiranje pojedinih pripadnika kao mladi, nedruštveni i većinom bijelci. Primjetno je kako se često u pretpostavkama „tko su gameri" izostavljaju pripadnice ženskog spola, odnosno još uvijek nije razvijena svijest o tome da su i one dio gamerske zajednice i da su one punopravne članice istog. Prema Pham (2007) žene, iako igraju video igre, još uvijek nisu u potpunosti prihvaćene. Naravno, moramo imati na umu kako su ovi podaci izneseni prije 11 godina, što zapravo ostavlja prostor za pretpostavku kako su se stvari ipak popravile, odnosno napredovale te kako su *gamerice* ipak sve više prihvaćene u *gaming* svijetu kao punopravne članice i sudionice te kulture ili se barem tako samoidentificiraju. Nažalost, prema istraživanju Krolo, Zdravković i Puzek (2015) postotak ispitanih gamerica u Hrvatskoj iznosio je, možemo reći poražavajućih 7% koje je u čistoj suprotnosti sa podacima iz svjetskih istraživanja poput ESA (2014) prema kojima je postotak žena u gamingu visokih 52%. Iako je istraživanje Krolo, Zdravković i Puzek (2015) bilo objavljeno na najpopularnijim hrvatskim gaming web stranicama (bug.hr i hcl.hr), odaziv žena bio je jako slab. Na osnovu toga može se zaključiti kako neki od razloga takvih rezultata može biti manja vidljivost žena u sferama za koje se smatra da su pokazatelji pripadanja (sub) kulturi, ili manja participativnost žena zbog problema sa diskriminacijom ili drugom vrstom tretmana sa kojima se žene susreću u *gaming* zajednicama. Koliko je to stajalište podržano ili ne stvarnim stanjem te jesu li žene zaista u potpunosti prihvaćene u gaming zajednicama ili je samo „priznato" njihovo postojanje dok je problem ženske drugosti

(Smoljan, 2017) još uvijek prisutan, nastojat će se prikazati u rezultatima ovog istraživanja koji će biti izneseni u daljnjem tijeku samog rada.

5. Pregled literature - dosadašnjih istraživanja

Za razliku od *single player* igara, online video igre podrazumijevaju igranje pomoću interneta, odnosno raznih servera koji u većini slučajeva spajaju igrače i igračice diljem svijeta na jedno mjesto kako bi se borili jedni protiv drugih, naravno sa ciljem pobjede. Kompetetivnost koja proizlazi iz takvog tipa igara najčešće izaziva užitak igranja kod igrača/ica zbog toga jer se igra protiv pravih ljudi a ne kompjuteriziranih i unaprijed programiranih „botova[8]“. Samim time igra postaje sve napetija jer iza računalno kreiranih i dizajniranih likova stoje pravi ljudi koji svoju volju i vještine prenose u samu igru. Brojna istraživanja poput Quaiser-Pohl i dr. (2005) pokazuju kako prilično visok postotak ispitanih muškaraca, točnije njih 81.7% preferira akcijske igre dok veliki postotak ispitanih žena, čak 82.9% preferira logičke „ne-akcijski“ orijentirane igre. Kada se govori o natjecateljskom duhu igrača, odnosno kompetetivnosti u video igrama, Yee (2007) tvrdi kako muškarci postižu veće rezultate od žena u skoro svim dimenzijama postignuća. Stvari se ne mijenjaju niti 7 godina kasnije te prema istraživanju Hassouneh i Brengman (2014) faktori postignuća su još uvijek veća motivacija muškim igračima nego što je to slučaj kod žena. Dakle, iz ova dva istraživanja može se vidjeti kako je postignuće kao faktor puno važniji muškarcima nego ženama. To naravno može biti povezano sa osjećajem dominacije koji igrač/ica osjeća nakon određenog postignuća, no je li to slučaj samo kod muškaraca ili je jednako i kod žena, bit će nam vidljivo u samim rezultatima našeg istraživanja.

Također, važno je spomenuti kako online video igre nisu samo mjesto odigravanja određene video igre, već su one zapravo postale i mjesto interakcije, odnosno druženja. Prema Hsu i Lu (2004) internet je zapravo alat koji omogućuje korisnicima online video igara da interaktiraju sa ostalima dok istovremeno obavljaju razne uloge zbog čega se može reći kako i u online igrama postoje društvene norme ali i stavovi. Prema Clarke i Duimering (2016) video igre služe kao svojevrsni predložak za društveno ponašanje koje dozvoljava različite oblike ponašanja zasnovane isključivo na igračevim odlukama, ciljevima i strategijama. Mnogi video igre, osim za zabavu koriste i za interakciju sa drugim ljudima, ali i sklapanje novih ili čak

[8] Generalni naziv u gamingu korišten za označavanje računalno kontroliranih likova (izvor: https://www.techopedia.com/definition/10459/bot-gaming)

održavanje prijateljstava. Možemo reći i kako video igre kao takve, prvenstveno online multiplayer video igre u jednu ruku prikazuju suvremeno stvaranje odnosno oblikovanje identiteta njihovih korisnika/ca. Ako se oslonimo na Baumana (2004) i njegovu likvidnu modernost, možemo reći kako upravo igrači i igračice video igara spadaju u kategoriju čije se zajednice ujedno grade oko video igara što u krajnjoj liniji omogućuje stvaranje fluidnih i višestruko fragmentiranih identiteta. Također, s obzirom da se online igre odvijaju na internetu, odnosno u virtualnom svijetu, one su savršeno mjesto za bijeg od realnosti i „pravo-životnih" obaveza što otvara mjesto za ponašanje koje u pravom svijetu nisu prihvaćene. To se prvenstveno odnosi na tzv. toksična ponašanja poput psovki ali i spolne, rodne ili nacionalne diskriminacije, što nije rijedak slučaj u online svijetu, pogotovo prema ženama. Iza avatara, slike profila ili korisničkog imena može stajati bilo tko bez obzira na to kako se osoba predstavlja drugima. Samim time otvara se prostor za neugodna i neprimjerena ponašanja prema drugima jer se stvarni identitet osobe koja to radi zapravo ne zna. Prema McDaniel (2016) upravo su žene te koje se suočavaju sa raznim poteškoćama zbog stereotipnog načina razmišljanja o gamingu kao kulturi u kojoj još uvijek dominiraju muškarci. Isto tako, rodni stereotipi koji postoje izvan video igara prenose se i stvaraju rodnu stratifikaciju i unutar svijeta video igara zbog čega se žene i dalje često suočavaju sa različitim reakcijama na njihovo prisustvo u gaming kulturi. Kada govorimo o takvim neugodnim situacijama u postotcima, Matthew (2012) tvrdi kako od ukupno 874 sudionika/ca koji su sudjelovali u istraživanju, njih čak 79.3% vjeruju kako je seksizam vrlo prisutan i čest slučaj u gaming kulturi, te da gamerice imaju čak četiri puta veću vjerovatnost od muškaraca da takvo iskustvo dožive.

Nažalost, prema dosadašnjem pregledu literature vidljivo je kako je vrlo mali broj istraživanja napravljeno na temu pravog iskustva gamerica iz njihove perspektive, no jedno od rijetkih istraživanja na temu pružila nam je upravo McDaniel (2016) koja je svojim sudionicama postavila seriju pitanja koji se odnose isključivo na njihova osobna iskustva u online igrama. Tako je prema rezultatima istraživanja zanimljivo vidjeti da žene nastoje minimizirati negativne susrete i iskustva sa ostalima a to često rade tako da igraju sa osobama koje već poznaju ili se jednostavno drže *single player* moda igranja. Na taj način izbjegavaju diskriminirajuće poruke i seksističke komentare ali i preveliku pažnju koja je često usmjerena prema njima od strane drugih, muških igrača, samo na osnovu činjenice što su žene. Također, iz rezultata je vidljivo kako žene, točnije 46.8% ispitanih, vrlo često skrivaju ali i otkrivaju svoj spol ovisno o situaciji u kojoj se nalaze, odnosno igraju li sa strancima ili osobama koje već poznaju. 75.9% žena (McDaniel, 2016) doživjele su neki oblik maltretiranja za vrijeme igranja

video igre, a pod maltretiranje navode se faktori poput nazivanja pogrdnim imenima *kujo* (eng. bitch) ili im se upućuju prijetnje koje se odnose na *silovanje* (eng. rape) i sl. Ipak, iz rezultata istraživanja je vidljivo kako visok postotak žena, točnije 79.9% ispitanica vjeruju kako video igre, iako prepune diskriminacije i maltretiranja, pružaju prostor za njihovo osnaživanje, pogotovo unutar nekih „tipično muških" žanrova poput FPS-a u kojima svakodnevno sve više žena zauzima svoje mjesto, usprkos stereotipnim razmišljanjima i ponašanjima od strane njihovih muških kolega.

Prema McDaniel (2016) čak 79.4% ispitanih žena iskusilo je diskriminaciju upravo igrajući taj žanr video igara. FPS (*First Person Shooter*), pokazao se kao žanr u kojem je najveći postotak diskriminacije prema ženama što dovodi do zaključka kako je diskriminacija potencijalno povezana ili relevantna za tipologiju stilova igranja. Iako smo u prethodnom paragrafu vidjeli kako postoji rodna komponenta u preferencama igranja te da možda ciljno-kompetetivni stil igranja može objasniti niski ili visoki stupanj diskriminacije ili prihvaćanje stavova o rodnoj diskriminaciji u video igrama, kakva je situacija u Hrvatskoj, te jesu li diskriminacija i stilovi igranja povezani ili ne, nastojat ćemo saznati u analizama dobivenih rezultata koji će biti izneseni u daljnjem nastavku rada.

Kada govorimo o tipovima igrača/ica u online multiplayer igrama, najpoznatiji pristup je zasigurno onaj Richarda Bartle-a (1996) čije se istraživanje prvenstveno fokusiralo na to kojim aktivnostima igrači/ce najradije pristupaju na osnovu njihovog načina igranja i žanrovskih preferenci. Rezultati istraživanja pokazala su kako postoje 4 kategorije igrača na osnovu stilova igranja i žanrovskih preferenci a to oni su poznati kao *Ostvarivači*, *Istraživači*, *Društvenjaci* i *Ubojice.* Prema Bartle (1996) prvu kategoriju igrača, odnosno *Ostvarivače,* odlikuje sklonost preferiranju dobivanja ili skupljanja bodova, iskustva igranja, opreme, itema i ostalih elemenata koji u neku ruku povećavaju šanse za uspjeh u samoj igri. Isto tako, istraživanje je pokazalo kako takvi tipovi igrača, za razliku od ostalih, puno više vremena provode u osvajanju raznih nagrada koji im na koncu donose željeni prestiž, često u vidu njihovog imena na vrhu ljestvice i sl. *Istraživači* s druge strane, kako sama riječ kaže, imaju tendenciju istraživanja unutar same igre. Takav tip igrača voli istraživati nove stvari, mape, pronalaziti nove *questove* ali i znati poneke trikove koji im mogu pomoći u igranju. Bartle (1996) je zaključio kako ovakav tip igrača je puno manje zastupljen i prisutan za razliku od drugih tipova te da se ovaj tip igrača često „sudara" sa mnogo agresivnijim tipovima poput *Ubojica* jer ih njihova agresivnost i sklonost dominaciji često prekida u njihovom istraživanju. Nadalje, one tipove

igrača koji vole interaktirati sa ostalim igračima, koji su prijateljski nastrojeni i uvijek spremni pomoći, Bartle (1996) definira kao *Društvenjake.* Oni su gotovo uvijek zainteresirani za ljude s kojima igraju i za ono što oni govore. Ovakvim tipovima igrača igra zapravo služi kao podloga, zajedničko polje na kojem se odvija interakcija ali i uspostavljaju nova, dugotrajna prijateljstva. Četvrti tip igrača, prema Bartleovoj taksonomiji, čine *Ubojice*. Agresivniji tipovi igrača koji osjećaju užitak, ali i nadmoć nad drugima kada pobjeđuju druge igrače ili kada je njihovo bodovno stanje mnogo veće od ostalih. Ovakvi tipovi igrača u nekim situacijama čak pristaju i na interakciju, odnosno suradnju sa drugim igračima, a sve to kako bi lakše došli do „plijena" i na taj način pokazali svoju dominaciju.

U zaključku svog istraživanja, Bartle (1996) tvrdi da se svi identificirani tipovi igrača značajno razlikuju jedni od drugih. Zaključuje kako se određene osobe mogu ponašati na određen način unutar igre upravo zbog njihovog stila igranja, no isto tako igrač/ica, iako spada u jednu kategoriju, može se prebaciti u drugu u bilo koje vrijeme a ta situacija je najčešća u prelasku iz tipa *ubojice* u *društvenjake.* Iako je Bartleova taksonomija vrlo poznata i često korištena u raznim istraživanjima unutar gaminga, ona je naravno naišla i na određene kritike. Yee (2007) navodi kako iako ova taksonomija pruža uvid u različite tipove igrača, ona ipak nije empirijski potvrđena. Isto tako, tvrdi kako nije empirijski dokazano da su Bartle-ova 4 tipa igrača u potpunosti nezavisni jedni od drugih. Drugim riječima, neki od ovih tipova mogu biti u međusobno visokom stupnju korelacije zbog čega je teško u potpunosti se osloniti na Bartle-ov model dok se ono empirijski ne potvrdi. Ipak, Bartleovo istraživanje je poslužilo kao predložak kako bi Yee (2007) napravio istraživanje koje se uz Bartle-ovo najčešće koristi za istraživanja gaming populacije.

Yee (2007) je svojim istraživanjem nastojao istražiti motivaciju igrača MMMORPG[9] žanra igara koristeći faktorsku analizu[10]. Upitnik od 40 pitanja odnosio se prvenstveno na motivaciju igrača temeljeno na Bartle-ovim tipovima igrača. Rezultati njegova istraživanja suprostavljali su se Bartle-ovim i pokazala su kako motivacija u MMORPG-ovima ipak ne određuje jedna drugu. Drugim riječima, iako igrač postigne visoke rezultate u sklopu *ostvarivačkih* komponenti, to ne znači da će isto tako visoke rezultate postići i unutar onih

[9] Masivna Multiplayer Online Igre Uloga (eng. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) koje se odvijaju u virtualnom online svijetu u kojima tisuće, pa čak i milijuni igrača diljem svijeta razvijaju svoje likove i igraju igre uloga (izvor: https://www.techopedia.com/definition/1919/massively-multiplayer-online-role-playing-game-mmorpg).

[10] Faktorska analiza obuhvaća set metoda kojima je za cilj otkriće većeg broja manifestnih varijabli među kojima postoji korelacija na manji broj latentnih faktora koji su ujedno i izvor te povezanosti (Dizdar, 2006).

društvenih. Za razliku od Bartle koji tvrdi kako igra uloga i društvenost spadaju pod istu kategoriju, Yee (2007) dokazuje kako to ne mora biti slučaj, odnosno da ta dva faktora ne moraju uopće biti u visokom stupnju korelacije, odnosno povezanosti. Isto tako, rezultati pokazuju kako igrači istodobno mogu biti i *ostvarivači* i *društvenjaci*, no u Bartle-ovom slučaju oni se nalaze u potpunoj suprotnosti, odnosno nisu povezani. Tako je Yee (2007) na osnovu rezultata istraživanja i faktorske analize identificirao 10 motivacijskih faktora koji spadaju u tri osnovne kategorije; *Uspjeh, Društvo* i *Imerzija.*. Unutar svake od te tri kategorije nalaze se potkategorije pa tako unutar *Uspjeh* kategorije spadaju *napredak, mehanike i natjecanje*, unutar druge kategorije spadaju *interakcija, veze* i *timski rad*, te u zadnjoj, kategoriji *imerzija* nalaze se *otkriće, igre uloge, uređivanje* i *eskapizam.* U suštini, pregledom ova dva značajna istraživanja na ovu temu, može se zaključiti kako istraživanje koje je proveo Bartle možda nije najpraktičnije ili najaktualnije, barem dok se empirijski ne potvrdi, no ne smije se zanemariti činjenica kako nam njegovo istraživanje i dalje pruža dobar uvid u motivaciju i ponašanja igrača a ujedno služi i kao odlična podloga za daljnja istraživanja, dok nam istraživanje koje je proveo Yee (2007) pokazuje neke nove smjernice koje nam mogu pomoći za dobivanje što točnijih i preciznijih rezultata.

Dakle, kao što se može vidjeti iz prethodno navedenih istraživanja, počevši od istraživanja koje je provela McDaniel, preko poznate Bartleove taksonomije pa do istraživanja koje je proveo Yee, vidljivo je kako možemo govoriti o potencijalnoj povezanosti stilova igranja, odnosno tipologiji igrača sa diskriminacijskim praksama i stavovima. Također nas navodi da se zapitamo može li nam suodnos tih varijabli pomoći u rasvjetljavanju mehanizama i točki diskriminacijskih praksi na primjeru hrvatske gaming zajednice?

6. Metodologija

Istraživanje je provedeno u razdoblju od 17. rujna do 1. listopada 2018. godine na uzorku od 644 ispitanika. Ciljna skupina istraživanja bili su *gameri* i *gamerice* zbog čega je online anketa istraživanja (*Google form)* bila objavljena na najvećem hrvatskom *gaming* site-u; HCL.hr-u[11]. Sa ciljem dobivanja što većeg broja ispitanika, skupljanje podataka odvijalo se u dva vala. Prvi val prikupljanja uključivao je prigodni uzorak, dok je drugi val bio fokusiran isključivo na žensku populaciju koristeći se tzv. *snowball* metodom, odnosno metodom snježne

[11] https://www.hcl.hr/vijest/istrazivanje-tipologija-igraca-i-njihovi-stavovi-o-hrvatskom-drustvu-127558/ (posjećeno, 17.9.2018)

grude. Razlog za korištenje te metode leži u činjenici kako je isključivo putem *hcl.hr* portala vrlo mali broj žena sudjelovalo u anketi, zbog čega smo im morali pristupiti direktno preko njihovih poznanika/ca, također gamera/ica. Prikupljeni podaci obrađivali su se u programu *SPSS*[12] u kojem su se izrađivali tablični, kao i grafički prikazi samih rezultata istraživanja koji će biti prikazani u nastavku rada.

Upitnik korišten u ovom radu sveukupno je obuhvaćao 28 pitanja, odnosno podijeljen na 5 dijelova. Prvi dio upitnika odnosio se na sociodemografske karakteristike ispitanika koje uključuju spol, stupanj obrazovanja, stupanj obrazovanja roditelja, mjesečne prihode kućanstva te odnos prema religiji. Skala vezana za religijske tvrdnje preuzeta je iz rada autora Mladena Labusa (2005), „Vrijednosne orijentacije i religioznost". Drugi dio upitnika ispitivao je intenzitet igranja video igara na tjednoj, ali i dnevnoj bazi kao i osobne preference ispitanika/ca kod odabira najdražeg žanra video igara i učestalost igranja istih na skali od 1- „Nikad ili gotovo nikad" do 7- „Uvijek (npr. svaki dan)". Raspon odabira učestalosti igranja uključivao je 13 žanrova video igara, od FPS-a kao prvog do Strategije kao zadnjeg. Također, ovaj dio upitnika ispitivao je i jesu li se ispitanici/e ikad osjetili diskriminirani tijekom igranja od strane drugih sudionika/ca te koliko bi procijenili vlastite gamerske vještine na ljestvici od 1 do 5 (1- „Totalni početnik/ca", 5- „Mogu se natjecati na profesionalnoj razini"). Treći dio upitnika, po uzoru na skalu pitanja iz rada autora Yee (2007), „Motivations of Play in Online Games" uključivao je tvrdnje vezane za elemente koje sudionici/e smatraju bitnim djelom iskustva igranja poput; *bitno mi je da moj avatar vrlo brzo napreduje, važno mi je upoznati se sa drugim sudionicima* i sl, a ispitanicima je bila ponuđena skala odgovora od 5 stupnjeva (od 1- „Nikako se ne slažem" do 5- „U potpunosti se slažem"). Četvrti dio upitnika odnosio se na tvrdnje vezane za određene stavove o hrvatskom društvu - od funkcioniranja gospodarstva, pravosuđa do rodnih uloga u društvu. Za ovu grupu pitanja koristila se i skala pitanja preuzeta iz knjige autora Duška Sekulića (2014), „Identitet i vrijednosti". Važno je naglasiti kako se koristila cijela skala s ciljem prikrivanja temeljne intencije rada, odnosno ispitivanje stavova o rodnoj ravnopravnosti kako bi se uklonila opasnost od nepouzdanosti samih rezultata. U zadnjem, petom djelu upitnika nastojala su se ispitati iskustva igranja igrača/ica pomoću tvrdnji poput; *doživio/la sam vrijeđanje i nazivanje pogrdnim imenima, svjedočio/la sam diskriminirajućim izjavama od strane drugih igrača* i sl. Skale koje su nam bile potrebne za ovu grupu pitanja

[12] *Statistical Package for the Social Sciences*

preuzete su iz rada autora De Letter, Van Rooij i Van Looy (2017), „Determinants of harassment in online multiplayer games“.

6.1. Istraživačka pitanja

IP1: Koliko je prisutna diskriminacijska praksa unutar gaming zajednice u Hrvatskoj?

IP2: Ako postoji diskriminacijska praksa unutar gaming zajednice, prema kojim parametrima se ona manifestira – rodnim ili vještinama igranja?

IP3: Postoji li povezanost između tipologije igrača/ica i igranja te diskriminacijske prakse online i stavova prema rodnim ulogama u društvu?

Na osnovu pregleda literature i dosadašnjih istraživanja postavljamo sljedeće hipoteze:

6.2. Hipoteze

H_1: Ne postoji statistički značajna razlika u žanrovskim preferencama s obzirom na spol igrača/ica

H2: Postoji pozitivna povezanost između dominantno-ciljnog tipa igranja i online diskriminacijskih praksi.

H3: Postoji pozitivna povezanost između dominantno-ciljnog tipa igranja i konzervativnih stavova prema rodnim ulogama u društvu

H4: Postoji pozitivna povezanost između online seksističkog ponašanja i konzervativnim stavovima prema rodnim ulogama u društvu.

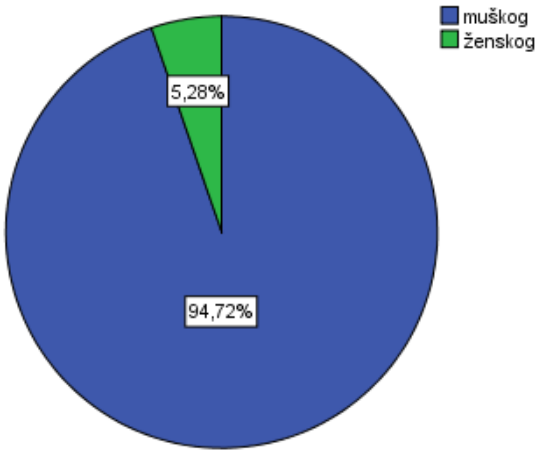
H5: Gameri i gamerice s društvenim i istraživačkim stilom igranja pozitivno su povezani s modernijim stavovima prema rodnim ulogama u društvu.

7. Rezultati istraživanja

7.1. Sociodemografska obilježja ispitanika

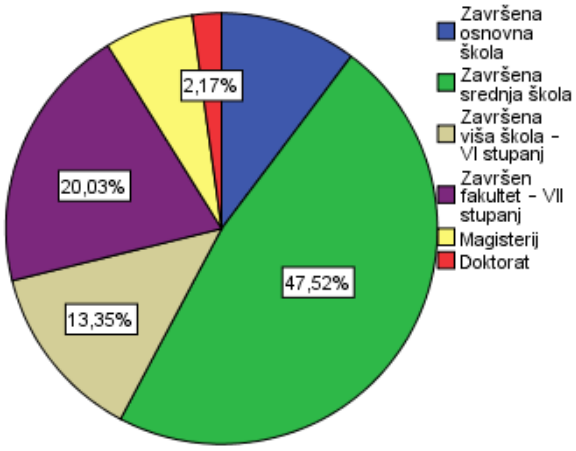
Od ukupno 644 ispitanika/ca, njih 610 (94.7%) je muškog, a 34 (5.3%) ženskog spola (Slika 1)

Slika 1. Spol ispitanika



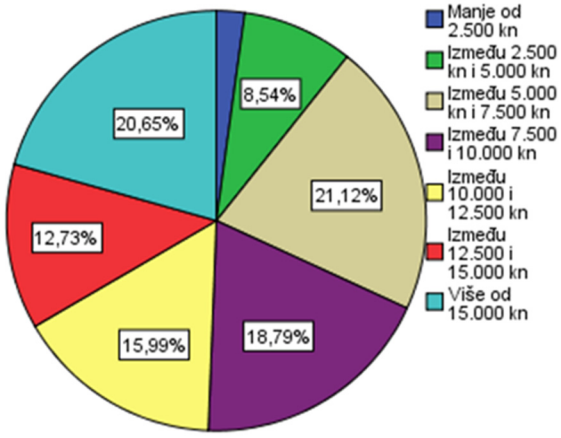
Kada se govori o stupnju obrazovanja kojeg posjeduju ispitanici, na slici 2., vidljivo je kako najveći postotak (47.5%), odnosno 306 ispitanika/ca završilo je srednju školu, njih 129 (20%) ima završen fakultet, dok njih 86 (13.4%) ima završen VI stupanj obrazovanja, odnosno završenu višu školu. Završenu samo osnovnu školu ima 66 (10.2.%) ispitanika/ca, magisterij 43 (6.7%) i naposljetku njih 14 (2.2%) ima doktorat.

Slika 2.



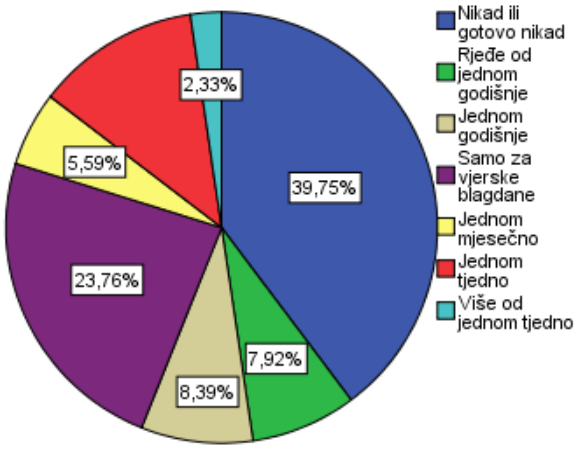
Ispitujući ukupne mjesečne prihode ispitanika/ca, rezultati su pokazali kako najveći postotak ispitanika/ca, točnije njih 21.1% (136) mjesečno ostvaruje prihode u iznosu između 5.000kn i 7.500kn, dok ih u vrlo maloj razlici slijede ispitanici/ce 20.7% (133) čiji ukupni mjesečni prihodi iznose više od 15.000kn. Nadalje, ispitanici/ce čiji ukupni mjesečni prihodi iznose između 7.500kn i 10.000kn zastupljeni su 18.8% (121), slijede ih ispitanici/ce 16% (103) sa primanjima između 10.000kn i 12.500kn, zatim njih 12.7% (82) sa primanjima između 12.500kn i 15.000 te 8.5% (55) sa primanjima između 2.500kn i 5.000kn. U najmanjem postotku zastupljeni su ispitanici/ce sa primanjima manjim od 2.500kn, odnosno njih 2.2% (14).

Slika 3. Ukupni prihodi Vašeg kućanstva



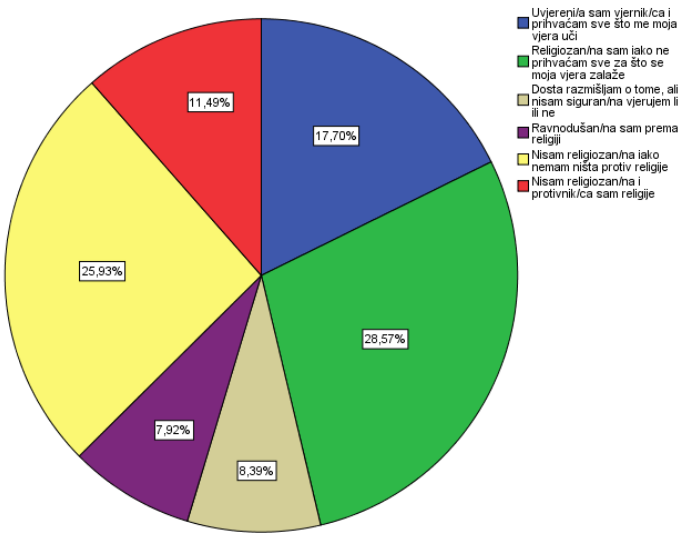
Nadalje, ispitanike/ce nastojalo se ispitati učestalost pohađanja Crkve pri čemu su rezultati pokazali kako najveći broj ispitanika/ca, odnosno njih 39.8% (256) osim vjenčanja, sprovoda, krštenja ili sl. nikad ili gotovo nikad ne pohađaju vjerske obrede. 23.8% (153) ispitanika/ca odlazi u crkvu samo za vjerske blagdane, 12.3% (79) u crkvu odlazi jednom tjedno, 8.4% (54) jednom godišnje, a 2.3% (15) više od jednom tjedno.

Slika 3. Učestalost pohađanja vjerskih obreda



Ispitanici/ce su također iskazali svoje stavove prema religiji (slika 5) na način da su odgovarali na tvrdnje koje opisuju različite odnose prema religiji pa je tako 28.6% (184) ispitanika/ca potvrdilo stav kako su religiozni iako ne prihvaćaju sve za što se njihova vjera zalaže. Njih 25.9% (167) reklo je kako nisu religiozni iako nemaju ništa protiv religije kao takve. 17.7% (114) ispitanika/ca uvjereni su vjernici i prihvaćaju sve što ih njihova vjera uči, dok s druge strane 11.5% (74) ispitanika smatraju se nereligioznim i protivnici su svih vrsta religija. Kao što je vidljivo na slici 4, 8.4% (54) ispitanika razmišlja o religiji ali nisu sigurni vjeruju li i ne, dok je 7.9% (51) ispitanika/ca zauzelo stav kako su ravnodušni prema religiji.

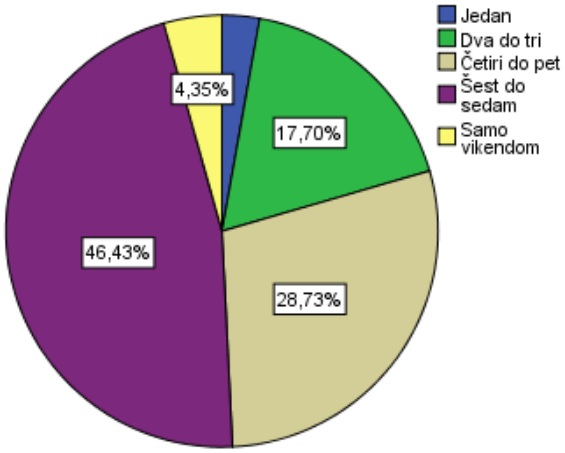
Slika 5.



7.2. Gamerske preference ispitanika/ca

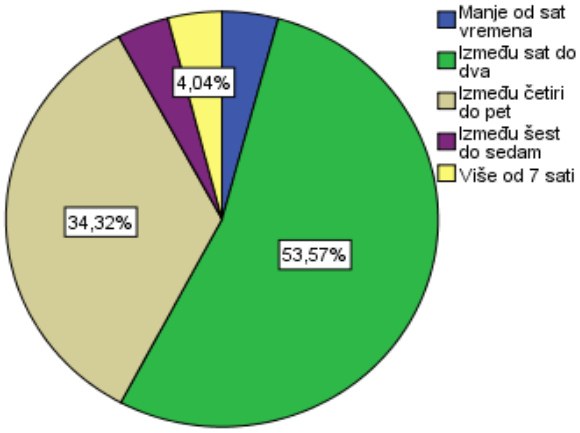
Kao što se i očekivalo, rezultati istraživanja su pokazali kako najveći broj ispitanika/ca, točnije njih 46.4% (299) video igre igra šest do sedam dana u tjednu. Četiri do pet dana u tjednu 28.7% (185) ispitanika/ca igra video igre, dok njih 17.7% (114) video igre igra dva do tri puta u tjednu. Najmanji broj ispitanika/ca 2.8% (18) video igre igra jednom tjedno, a nešto veći postotak 4.3%, odnosno njih 28 video igre igra samo vikendom (slika 6).

Slika 6. Koliko dana u tjednu igrate video igre?



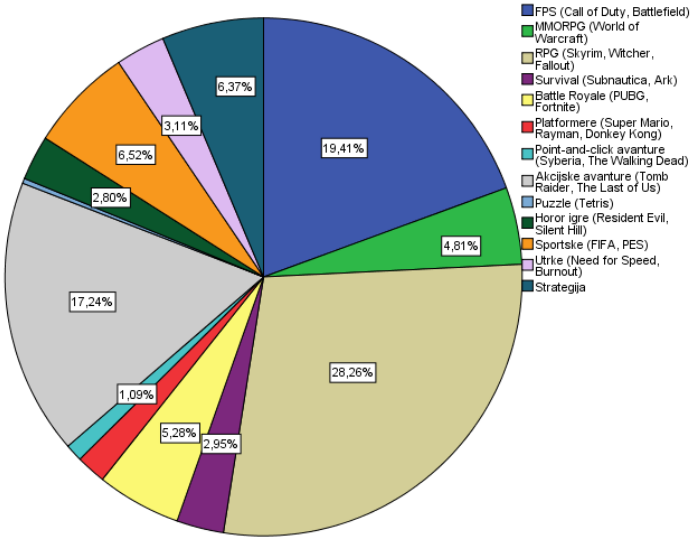
Kada se govori o koliko sati dnevno ispitanici u prosjeku igraju video igre, rezultati su pokazali kako više od polovice ispitanika/ca, točnije 53.6% (345) u prosjeku provede između sat do dva igrajući video igre. 34.3% (221) ispitanika/ca u prosjeku provede između četiri do pet sati, 4.2% (27) manje od sat vremena, 4.0% (26) više od sedam sati, dok najmanje ispitanika, njih 3.9% (25) u prosjeku provede cijeli dan igrajući video igre što je vidljivo dolje ispod, na slici 7.

Slika 7. Dnevni prosjek igranja video igara



Kada se tražilo od ispitanika/ca da odaberu najdraži žanr video igara najveći postotak 28.3% (182) opredjelilo se za RPG žanr (Skyrim, Witcher, Fallout), (Call of Duty, Battlefield) sa 19.4% (125) te pomalo iznenađujuće Akcijske avanture (Tomb Raider, The Last of Us) sa 17.2% (111) ispitanika/ca. Slijede ih Sportske (PES, FIFA) sa 6.5% (42) ispitanika/ca, Strategija sa 6.4% (41), Battle Royale (PUBG, Fortnite) sa 5.3% (34), MMORPG za koji smo pretpostavljali veću zastupljenost odabralo je samo 4.8% (31) ispitanika. Na samom začelju popularnosti prema odabiru ispitanika/ca slijede Utrke (NFS, Burnout) sa 3.1% (20), Survival (Ark, Subnautica) sa 3.0% (19). Point-and-click avanture odabralo je 1.1% (7) ispitanika/ca, dok su na samom začelju, možda i očekivano igre Puzzle (Tetris) žanra sa 0.3% (2) ispitanika/ca.

Slika 8. Najzastupljeniji žanrovi video igara



Ispitanicima je u upitniku bilo ponuđeno 13 različitih žanrova video igara, a ispitanici/ce su trebali označiti koliko često igraju svaki od tih žanrova posebno (od 1 – „Nikad ili gotov nikad“ do 7 – „Uvijek; npr. svaki dan“). S obzirom da se radi o 13 različitih varijabli, odlučili smo izdvojiti prva tri najzastupljenija odgovora za svaki žanr posebno.

Počevši od prve kategorije, FPS[13] (npr. *Call of Duty, Battlefield*) rezultati su pokazali kako 16.8% (108) ispitanika/ca ovaj žanr igra ponekad, 16.1% (104) vrlo često te 16% (103) često. U drugoj kategoriji, MMORPG[14] (npr. *World of Warcraft*) žanra najveći postotak ispitanika/ca ovaj žanr ne igra nikad 62.1% (400), vrlo rijetko 15.2% (98) dok njih 6.2% (40) ovaj žanr igra rijetko. RPG[15] (npr. *Final Fantasy)* žanr 36.3% (234) ispitanika/ca ne igra nikad, isti postotak, točnije 13.4% (86) dijele vrlo rijetko i ponekad, dok 16.1% (104) ispitanika/ca ovaj žanr video igara igra vrlo često. Survival igre 46% (296) ispitanika/ca ne igra nikad, 20.3% (131) vrlo rijetko te 14.1% (91) rijetko. U posljednje vrijeme popularan, Battle Royale (npr. *PUBG, Fotnite)* žanr pokazao se ne toliko zastupljen s obzirom da skoro polovica ispitanika, njih 46% (296) ovaj žanr video igara nikad ne igra, 10.9% (70) vrlo rijetko a samo 10.1% (65) ponekad. Platformere popu *Super Maria* ili *Rayman-a*, kao i kod Survival žanra 46% (296) ispitanika/ca nikad ne igra. Njih 22% (142) ovaj žanr zaigra vrlo rijetko, dok 11.6% (75) rijetko. Situacija nije mnogo drugačija ni u slučaju Point-and-click (npr. *Syberia)* video igara koje više od polovice ispitanih, točnije njih 54.3% (350) ne igra nikad, 20.7% (133) igra vrlo rijetko a 11% (71) rijetko. Kod akcijskog žanra video igara (npr. *Tomb raider)*, učestalost igranja se ravnomjernije raspodjelila pa je tako najveći postotak ispitanika 18.2% (117) odgovorilo kako ovaj žanr video igara igra često, ali i vrlo rijetko 17.4% (112). Dakle može se vidjeti kako u ovom žanru video igara, ispitanici u skoro istim razmjerima zauzimaju poprečna stajališta što je svakako zanimljiv podatak a što nije bio slučaj u ostalim žanrovima što je vidljivo i u žanrovima koji slijede. Tako je u Puzzle (npr. *Tetris)* žanru 59.8% (385) ispitanika/ca odgovorilo kako ga nikad ne igra, 19.7% (127) ga igra vrlo rijetko, dok 7.9% (51) njih rijetko. Situacija nije puno drugačija ni što se tiče horor (npr. *Silent Hill)* žanra pa je tako 43.8% (282) ispitanika/ca odgovorilo kako ovaj žanr ne igra nikad, pola od toga, njih 21.6% (139) ga igra vrlo rijetko a 7.9% (51) rijetko. Strategije 36% (232) ispitanika/ca nikad ne igra, 16.6% (107) vrlo rijetko te 13.4% (86) rijetko. Pretposljednji žanr je žanr sportskih igara kojeg 32.5% (209) ispitanika/ca ne igra nikad, 16.11% (104) vrlo rijetko te 13% (84) rijetko. Posljednji žanr bio je

[13] Skraćenica za *First Person Shooter* žanr video igara
[14] Skraćenica za *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*
[15] Skraćenica za *Role Playing Games*

Utrke (npr. *Need for Speed*) gdje je 26.6% (171) ispitanika/ca odgovorilo kako ga nikad ne igra, 25% (161) vrlo rijetko te naposlijetku njih 17.9% (115) vrlo rijetko. Dakle, prema podacima može se zaključiti kako su Akcijski (18.2%), FPS (16.1%) i RPG (12.1%) žanrovi video igara najčešće igrani od strane ispitanika dok su s druge strane MMORPG (62.1%), Puzzle (59.8%) i Point-and-click (54.3%) žanrovi koji su najmanje zastupljeni, odnosno najmanje preferiran odabir od strane ispitanika/ca.

S obzirom na glavnu problematiku ovog istraživanja, odnosno neadekvatnog uzorka žena koje su sudjelovale u ovom istraživanju odlučili smo odvojiti jedno podpoglavlje u kojem ćemo analizirati samo žene, odnosno njihove stavove i percepciju diskriminacije. Nakon toga, analize koje će uslijediti u daljnjem tijeku rada odnosit će se na gamere, odnosno gamersku populaciju općenito, krenuvši od faktorske analize različitih dimenzija.

Stavovi i percepcija diskriminacije gamerica

Kako bismo vidjeli stavove i percepcije žena gamerica, koristili smo *T-test*. Skala koja se koristila uključivala je raspon od 1 – Uopće se ne slažem do 5- U potpunosti se slažem prema kojoj su ispitanici trebali odabrati vrijednost njihovog slaganja ili neslaganja sa određenom tvrdnjom. U prvoj analizi htjeli smo vidjeti stajališta gamerica prema diskriminacijskim vrijednostima u društvu čiji su rezultati pokazali zanimljive podatke od kojih ćemo izdvojiti one sa najzastupljenijim vrijednostima. Prema aritmetičkoj sredini, rezultati (*Prilog* 6) pokazuju kako su žene te koje smatraju da žene ne bi trebalo birati na rukovodeće pozicije podjednako kao muškarce (M= 1,74, SD= 1,136). Ovaj podatak je zanimljiv iz razloga što pokazuje kako su upravo žene te koje se ne smatraju dovoljno ravnopravnima i/ili sposobnima da obavljaju neku važniju funkciju u svojoj karijeri dok su upravo muškarci ti koji su po ovom pitanju pokazali veću potporu prema ženama od njih samih (M= 2,11, SD= 0,970). S druge strane, žene su pokazale neslaganje sa tvrdnjom kako su muškarci ti koji su nadležni za osiguravanje prihoda kućanstva (M= 1,74, SD= 1,109) kao i sa tvrdnjom kako su muškarci ti koji su sposobniji i organiziraniji od žena (M= 1,76, SD= 0,819). Dakle, prema ovim rezultatima možemo zaključiti kako se žene smatraju organiziranijim i sposobnijim od muškaraca, no u isto vrijeme nisu spremne obavljati neke važnije, rukovodeće funkcije. Zanimljiv je i podatak kako muškarci smatraju da muškarci i žene nisu ravnopravni u hrvatskom društvu (M= 2,80, SD= 1,166) dok žene po istom tom pitanju zauzimaju stajališta većeg slaganja (M= 3,79, SD= 1,008) što zapravo možemo protumačiti kao razlike u percepciji

između muškaraca i žena po tom pitanju. Muškarci dakle smatraju kako u hrvatskom društvu muškarci i žene nisu toliko ravnopravni, dok žene pokazuju kako je ta ravnopravnost ipak prisutna u hrvatskom društvu. Posljednja varijabla koja pokazuje razlike u percepciji muškaraca i žena a koja je možemo reći čak i neočekivana je ona vezana za ravnopravnost žena pod izlikom traženja posebnih povlastica. Žene su pokazale dosta visoko slaganje sa ovom tvrdnjom (*M*= 3,97, *SD*= 1,087) dok su muškarci pokazali veće razumijevanje i solidarnost većinskim neslaganjem sa ovom tvrdnjom ili zauzimanjem neutralne pozicije po tom pitanju (*M*= 2,87, *SD*= 1,104).

Zanimljivo je bilo vidjeti i određene diskriminacijske prakse (*Prilog 6)* odnosno iskustva unutar gaming zajednice koje su doživjele gamerice. Iako su većina rezultata pokazala kako i muškarci kao i žene zauzimaju neutralna stajališta prema većini tvrdnji, dvije varijable su posebno odskakale od ostalih. Obje varijable vezane su za seksizam, odnosno seksualno uznemiravanje. Prva tvrdnja odnosi se na iskustva udvaranja tj. upucavanja od strane drugih igrača koje su u velikom razmjeru doživjele žene (*M*= 3,38, *SD*= 1,326) kao i iskustvo dobivanja neprimjerenih i seksualiziranih poruka za vrijeme ili nakon igranja (*M*= 2,59, *SD*= 1,328).

Dakle, čak i na ovako malom uzorku žena jasno je vidljivo kako je gaming zajednica još uvijek prilično seksistički nastrojena prema ženama. Jasno je vidljivo kako su žene te koje dobivaju seksualizirane i neprimjerene poruke od strane drugih igrača što ujedno i podupire pretpostavku kako su žene i dalje marginalizirane u gaming zajednici. Zbog toga ni ne čudi činjenica kako većina žena i dalje skriva svoje sudjelovanje u gaming svijetu, što se može interpretirati i kao jedan od razloga zašto je toliko mali uzorak žena bio prisutan i u ovom istraživanju. Svjesni smo kako u današnje vrijeme žene u puno većem broju nego što je to bilo u prošlosti sudjeluju u gaming zajednicama, no njihovo potpuno sudjelovanje u svim sferama je čini se i dalje prikriveno. Zašto žene i dalje odbijaju identificirati se kao gamerice ili sudjelovati u svim sferama gaming kulture ostaje nejasno, no isto tako može poslužiti kao podloga nekih budućih istraživanja koja će napokon znanstveno dokazati postojanje određenog postotka gamerica ali i otkriti stvarne razloge nesudjelovanja i skrivanja istih.

Kao što je već rečeno, nakon kratke analize samo žena odnosno sudionica ovog istraživanja te njihovih stavova i diskriminacijskih praksi unutar gaming zajednice, u ostatku radu bavit ćemo se različitim dimenzijama i analizama bez obzira na spol ispitanika/ca, odnosno analizirat

će se gamerska populacija općenito, krenuvši od faktorske analize koja slijedi u nastavku rada. Nastojat će se utvrditi učestalost igranja određenih žanrova video igara, tipologija gamera, vrijednosne orijentacije gamera te njihova iskustva igranja video igara.

- *Faktorska analiza žanrovskih preferenci*

7.3 Žanrovske preference

Učestalost igranja operacionalizirano je kao učestalost igranja određenih žanrova video igara. Ispitanici su morali procijeniti učestalost igranja određenih žanrova video igara (npr. FPS, Battle Royale, RPG, platformeri, puzzle, horor, akcijske, sportske, MMORPG, survival, RPG, point-and-click, trkaće) na skali od sedam stupnjeva (1 – nikad ili gotovo nikad, 2 – vrlo rijetko, 3 – rijetko, 4 – ponekad, 5 – često, 6 – vrlo često, 7 – uvijek).

Provedbom faktorske analize, odnosno *varimax* rotacijom, na instrumentu učestalost igranja određenih žanrova videoigara, dobiveno je pet faktora (*Prilog 2*), koja zajedno objašnjavaju 61.5% varijance. U svrhu što preciznije obrade podataka, neki faktori su isključeni pri samoj analizi zbog njihove slabije zasićenost zbog čega su faktori najzasićeniji česticama odabrani za daljnju analizu. Prvi je faktor sadržavao tri čestice (raspon saturacija: 0,779- 0,572): platforme; Puzzle; Point and click te je nazvan faktor logičke igre. Drugi je faktor sadržavao dvije čestice (raspon saturacija: 0,809- 0,735): Akcijske avanture; Horor igre te je nazvan faktorom akcijske-horor igre. Treći je faktor sadržavao jednu česticu (raspon saturacija: 0,844): Strategije; te je nazvan faktorom strateške igre. Četvrti je faktor sadržavao tri čestice (raspon saturacija: 0,746-0,574): Battle royale; FPS; Survival te je nazvan FPSBRSURV. Na temelju dobivenih faktora, konstruirana su četiri indeksa: indeks logičke igre (*M= 6, SD= 3,27,* Cronbachov α= 0,681), indeks akcijske-horor *(M= 6, SD= 2,94,* Cronbachov α= 0,633), indeks strateške-RPG *(M= 5,6, SD= 3,* Cronbachov α= 0,441), indeks FPSBRSURV *(M= 8,9, SD= 3,8,* Cronbachov α= 0,439).

Važno je dodati kako je u slučaju posljednje navedena dva indeksa riječ o psihometrijskim vrijednostima instrumenta. Razlog tome je činjenica da smo prilikom ispitivanja ove skale koristili intenzitet umjesto oznake sviđanja što može objasniti nizak *Cronbach*, odnosno relativno nisku razinu pouzdanosti skale.

- *Faktorska analiza tipologije igrača*

7.4. Tipologija igrača

Tipologija igrača operacionalizirano je kao osobne preference igrača/ica koji se odnose na interpersonalne odnose za vrijeme igranja video igre, preferirane načine igranja i slično. Ispitanici su morali procijeniti jačinu slaganja ili neslaganja sa određenom tvrdnjom (npr. važno mi je upoznati se sa drugim igračima, preferiram solo mod više od squad moda itd) na skali od 5 stupnjeva (1- Uopće se ne slažem, 2- Ne slažem se, 3- Niti se slažem niti se ne slažem, 4- Slažem se, 5- U potpunosti se slažem).

Provedbom faktorske analize, *varimax* rotacijom na instrumentu tipologije gamera, dobiveno je pet faktora *(Prilog 3),* koji zajedno objašnjavaju 54,3% varijance. Prvi faktor sadržavao je šest čestica (raspon saturacija: 0,812 – 0,564): Rado stupam u interakciju s drugim igračima; Volim surađivati sa drugim igračima unutar igre; Važno mi je upoznati se s drugim igračima; rado pomognem drugim igračima ako se ne snalaze; Igrajući video igre stvorio sam nova prijateljstva; Preferiram igrati solo mod više nego squad mod te je nazvan social gaming. Drugi faktor sadržavao je sedam čestica (raspon saturacija: 0,792 – 0,456): Bitno mi je da što više puta pobijedim u igri; Igram isključivo sa ciljem da pobijedim; Zbog gubljenja ili neuspjeha u igri postanem živčan/a; Volim se osjećati nepobjedivim/om u igri; Bitno mi je da dominiram nad drugim igračima/cama; Bitno mi je da se natječem sa ostalim igračima/cama; kada igram timski mod volim biti vođa tima; te je nazvan kompetetivni gaming. Treći faktor sadržavao je pet čestica (raspon saturacija: 0,822 – 0,428): Dosta vremena provedem uređujući svog avatara prije stupanja u igru; Važno mi je da odjeća mog avatara odgovara mom osobnom stilu; Važno mi je da se izgled mog avatara razlikuje od ostalih; Volim isprobavati nove uloge i osobnosti avatara u igrama; Važno mi je pronalaziti questove za koje drugi ne znaju; te je nazvan imerzivni gaming. Četvrti faktor sadržavao je četiri čestice (raspon saturacija: 0,670 – 0,525): Bitno mi je da znam sva pravila i informacije o igri koju igram; Važno mi je pronalaziti questove za koje drugi ne znaju; Bitno mi je da posjedujem iteme u igri koje drugi igrači ne posjeduju; Bitno mi je da moj lik u igri vrlo brzo napreduje te je nazvan explorerski gaming. Na temelju dobivenih faktora, konstruirana su četiri indeksa: indeks social gaming *(M= 20,5, SD= 4,8,* Cronbachov α= 0,821), indeks kompetetivni gaming *(M= 17,2, SD= 4,7,* Cronbachov α= 0,803*)*, indeks imerzivni gaming *(M= 15,5, SD= 4,2,* Cronbachov α= 0,766), indeks explorerski gaming *(M= 12,2, SD= 2,9,* Cronbachov α= 0,587). S obzirom na vrlo jasne distinkcije između tri tipa igranja: kompetetivnog, social gaminga i eksplorerskog, ta tri indeksa će biti uzeta za daljnju analizu. Kao jedan od razloga moguće varijabilnosti i nižih

rezultata Cronbacha kod nekih indeksa može biti činjenica kako se koristila dosad ne testirana skala koja prvenstveno gleda intenzitet igranja određenih žanrova a ne striktno sviđanje istoga.

Također, važno je navesti da kad se pogledaju vrijednosti koje su vezane za analizu pouzdanosti skala, na osnovu iznesenih podataka odlučili smo da analiza tipologije gamera i drugih indeksa koje smo dobili, budu temeljeni prvenstveno na dvije skupine; kompetetivni i social (društveni). Razlog tome je njihova snažna konzistencija i stabilnost koja nije prisutna u tolikim razmjerima u ostalim indeksima.

- *Faktorska analiza vrijednosih orijntacija igrača/ica*

7.5. Vrijednosne orijentacije igrača/ica

Vrijednosne orijentacije igrača/ica operacionalizirano je kao stavovi prema vezane za hrvatsko društvo, od funkcioniranja gospodarstva, pravosuđa do ravnopravnosti među spolovima. Ispitanici u morali procijeniti jačinu slaganja ili neslaganja sa određenim tvrdnjama (npr. žena treba biti odgovorna za domaćinstvo, u redu je da par živi zajedno bez da se namjerava vjenčati, Crkva u Hrvatskoj treba imati manji utjecaj na politiku i sl.) na skali od pet stupnjeva gdje je 1- uopće se ne slažem, 2- ne slažem se, 3- niti se slažem niti se ne slažem, 4- slažem se, 5- u potpunosti se slažem. Treba naglasiti kako je cjelokupna skala vrijednosnih orijentacija imala obilježje mimikrije upravo zbog osjetljivosti populacije kao i osjetljivih tema unutar te populacije. Zbog nemogućnosti otkrivanja prave intencije istraživanja stavovi o rodnim ulogama su bili skriveni s drugim pitanjima o vrijednosnim orijentacijama,

Provedbom faktorske analize dobiveno je sedam faktora *(Prilog 4)*, koji zajedno objašnjavaju 53,9% varijance. Zbog kvalitetnije i preciznije obrade podataka, neki faktori su isključeni pri samoj analizi jer su oni faktori koji su najzasićeniji česticama odabrani za daljnju analizu. Prvi faktor sadržavao je šest čestica (raspon saturacija: 0,800 – 0, 519): Kad se donose važne odluke glavnu riječ trebaju imati muškarci; Žena treba biti odgovorna za domaćinstvo i djecu; Muškarac je nadležan za rad i osiguravanje prihoda; Muškarci su organiziraniji i vještiji od žena; Žene bi trebalo birati na rukovodeća mjesta podjednako kao muškarci; Čovjek se osjeća sigurnim kada živi okružen pripadnicima svoje nacije te je nazvan faktorom konzervativno rodnih odnosa. Drugi faktor sadržavao je sedam čestica (raspon saturacija: (0,762 – 0,488): Religija treba biti važan dio u životu svakog Hrvata/ice; U redu je da par živi

zajedno bez da se namjerava vjenčati; Crkva u Hrvatskoj treba imati manju utjecaj na politiku; Seksualno obrazovanje treba biti dio školskog obrazovanja; Homoseksualcima treba omogućit sklapanje braka; Važno mi je iskazivati svoju nacionalnu pripadnost i biti vjernik/ca; Hrvatski branitelji trebaju ostvariti veća prava i povlastice te je ovaj faktor nazvan liberalno-progresivni stavovi. Treći faktor sadržavao je sedam čestica (raspon saturacija: 0,724 – 0,458): Sposobnosti žena se češće podcjenjuju od sposobnosti muškaraca; Žene teže napreduju u karijeri od muškaraca; U Hrvatskoj je prisutna pojedina vrsta neravnomjernog postupanja (na osnovu spola, nacionalne pripadnosti i sl); U Hrvatskoj muškarci i žene imaju jednake šanse za sudjelovanje u sferama društva; Predrasude i stereotipna razmišljanja prema ženama su prisutni u hrvatskom društvu; Pod izgovorom ravnopravnosti žene traže posebne povlastice; te je ovaj faktor nazvan stavovi rodne egalitarnosti. Na temelju dobivenih faktora konstruirana su tri indeksa: indeks konzervativno rodnih uloga *(M= 15,5, SD= 3,6,* Cronbachov α= 0,797), indeks liberalno progresivni *(M= 22,6, SD= 2,8,* Cronbach α= 0,809*),* indeks rodne egalitarnosti (*M= 19,9, SD= 2,7,* Cronbachov α= 0,799).

Indeks socijalne distance

Indeks socijalne distance operacionalizirano je kao set različitih nacionalnosti i pripadnosti (Albanci, Bosanci, Srbi, Slovenci, Romi, emigranti, izbjeglice iz arapskih zemalja) gdje su ispitanici morali odabrati vrstu odnosa koje bi mogli imati sa određenom nacionalnosti ili pripadnosti na skali od sedam stupnjeva (1 - Izbaciti iz moje zemlje, 2- Posjetitelj u mojoj zemlji, 3- Stanovnik u mojoj zemlji, 4- Suradnik/ca na poslu, 5- Neposredni susjed/a, 6- Osobni prijatelj/ica, 7- Bračni odnos).

Rezultati su pokazali kako najveći postotak (31,4%) ispitanika/ca Albance vidi samo kao stanovnike svoje zemlje dok njih 31,7% Bosance vidi kao osobne prijatelje. Zanimljiv je podatak kako najveći postotak (25,5%) ispitanika/ca Srbe vidi kao stanovnike/ce svoje zemlje a 23,8% kao osobne prijatelje što se može ujedno interpretirati i kao posljedica domovinskog rata koja je prisutna i u gamerskoj zajednici. Slična situacija je i sa Slovencima koje 26,6% ispitanika/ca vidi samo kao stanovnike svoje zemlje a 20,8% kao osobne prijatelje. Vrlo zanimljiv podatak je i da čak 35,9% ispitanika/ca prihvaća bračni odnos sa Romima, dok njih 30,9% ih prihvaća kao stanovnike svoje zemlje. Kada se govori o stranim radnicima, odnosno odnosima koji su prihvaćeni imati sa emigrantima, 25,2% ispitanika vidi ih kao stanovnike svoje zemlje, 22,7% kao posjetitelje a samo 5,6% kao neposredne susjede. Slična je situacija i

sa izbjeglicama iz arapskih zemalja gdje samo 3% ispitanika prihvaća odnos neposrednih susjeda, 4,5% kao suradnike na poslu, 7,3%% kao osobne prijatelje, dok najveći postotak (34,5%) njeguje stav da se izbace iz njihove zemlje kao i da budu samo posjetitelji (28,3%). Dakle, iz rezultata može se primjetiti kako ispitanici ostvaruju najveću socijalnu distancu sa pripadnicima arapskih zemalja kao emigrantima što se naravno može pripisati i trenutnoj politici, ali i svojevrsnoj ksenofobiji prema određenim pripadnicima nacija koja je prisutna u gamerskoj zajednici.

- *Faktorska analiza iskustva igranja*

7.6. In-game iskustva igrača/ica

Iskustva igrača/ica tijekom igranja operacionalizirano je kao set tvrdnji koje se odnose na razna moguća gamerska iskustva, od onih pozitivnih do onih negativnijih. Ispitanici su morali odabrati jačinu slaganja ili neslaganja sa određenim tvrdnjama (npr. Tijekom igranja često sam izložen/a neprimjerenim komentarima; Svjedočio/la sam diskriminirajućim izjavama prema ženama; Nikad nisam doživio/la napad po bilo kojoj osnovi i sl.) na skali od pet stupnjeva gdje je 1- Uopće se ne slažem; 2- Ne slažem se; 3- Niti se slažem niti se ne slažem; 4- Slažem se; 5- U potpunosti se slažem.

Provedbom faktorske analize dobiveno je sedam faktora (*Prilog 5)* koji zajedno objašnjavaju 54,7% varijance. Zbog što veće preciznosti istraživanja, fokusirat ćemo se na one najzasićenije i najzastupljenije faktore. Prvi faktor sadržavao je deset čestica (raspon saturacije: 0,832 – 0,458): Drugi igrači su koristili psovke upućene direktno vama; Doživio/la sam vrijeđanje i nazivanje pogrdnim imenima tijekom igre; Doživio/la sam situaciju gdje je jedan igrač/ica zatražio/la drugog/u da napusti igru; Svjedočili ste vrijeđanju drugih igrača na osnovu nacionalnosti; Tijekom igranja često sam izložen/a neprimjerenim komentarima; Netko od suigrača/ica komentira izgled ili inteligenciju drugog igrača/ice; Nikad nisam doživio napad od strane drugih igrača; Drugi igrači su komentirali moje umijeće igranja; Sukobio/la sam se sa osobom koja me stavila u diskriminirajući položaj; Svjedočio/la sam da igrači govore „Dobro gađaš za curu“ ili „Mjesto ti je u kuhinji“ igračicama te je nazvan hostilna komunikacija. Drugi faktor sadržavao je tri čestice (raspon saturacija: 0,772-0,651). Par puta sam zanemario/la druge obaveze zbog igranja; Sukobio/la sam se sa obitelji jer su prigovarali da previše vremena provodim uz igre; Prijatelji su mi prigovarali da previše vremena provodim

igrajući video igre te je nazvan zaokupiranost igranjem. Treći faktor sadržavao je tri čestice (raspon saturacija: 0,787-0,461): Drugi igrači su mi se udvarali/upucavali tijekom igre; Drugi igrači su slali neprimjerene i seksualizirane poruke; Svjedočio sam izreci „Dobro gađaš za curu“ i/ili „Mjesto ti je u kuhinji“ te je nazvan seksističko ponašanje.

Iz dobivenih faktora, konstruirano je sedam faktora od kojih će samo oni najzasićeniji česticama i najrelevantniji za ovo istraživanje biti korišteni za daljnju analizu: indeks hostilna komunikacija *(M= 30,9, SD= 9,* Cronbachov α= 0,872), indeks zaokupiranosti igranja (*M= 8,7, SD= 3,* Cronbachov α= 0,675), indeks seksističko ponašanje (*M= 6,6, SD= 2,8,* Cronbachov α= 0,644).

- *Odnos između preferiranih žanrova, stilova igranja i vrijednosnih orijentacija*

Prilikom obrade podataka vezanih za odnos između preferiranih žanrova, stilova igranja i vrijednosnih orijentacija igrača/ica koristio se *Pearsonov* koeficijent korelacije. Rezultati pokazuju da postoji negativna povezanost između logičkih igara i kompetetivnog gaminga (r= -0,131, p<0,01) iz čega se može zaključiti kako osobe koje preferiraju logički žanr igara ne njeguju kompetetivni stil igranja. Logičke igre statistički su pozitivno povezane sa liberalno-progresivnim stavovima (r= 0,094, p<0,05). Strategija-RPG žanrovi igara su statistički negativno povezani sa kompetetivnim gamingom (r= -0,139, p<0,01) ali i konzervativno rodnim vrijednosnim orijentacijama (r= -0,115, p<0,01). Dakle, može se zaključiti kako osobe koje preferiraju Strategije-RPG žanrove video igara ne preferiraju kompetetivni stil igranja niti njeguju konzervativno rodne stavove i orijentacije prema društvu. Nadalje, rezultati su pokazali kako su najzastupljeniji žanrovi video igara FPS, Battle Royale i Survival statistički pozitivno povezani sa društvenim (r= 0,228, p<0,01), kompetetivnim (r= 0,290, p<0,01) i istraživačkim (r= 0,210, p<0,01) stilovima igranja. Također, rezultati pokazuju kako su navedeni žanrovi pozitivno povezani sa konzervativno rodnim stavovima c. Možemo zaključiti kako su osobe koje preferiraju navedene žanrove konzervativniji od ostalih, odnosno njeguju konzervativne stavove prema rodnim ulogama. Sportski žanr video igara pokazao je statistički pozitivnu povezanost sa društvenim (r= 0,094, p<0,05), kompetetivnim (r= 0,150, p<0,01) te istraživačkim (r= 0,120, p<0,01) gamingom. Što se tiče vrijednosnih orijentacija, sportski žanr video igara pozitivno je povezan sa konzervativno rodnim vrijednostima (r= 0,141, p<0.01) ali je statistički negativno povezan sa rodnim egalitarizmom (r= -0,098, p<0,05). Prema

navedenim rezultatima može se zaključiti kako su osobe koje preferiraju sportski žanr igara konzervativne i ne podupiru rodnu egalitarnost u društvu.

- *Diskriminacijska praksa*

Analizirali smo varijable koje su uključivale razne oblike diskriminacijskih praksi sa ciljem uvida u to postoje li takvi oblici praksi unutar gaming zajednice. Skala pitanja uključivala je raspon odgovora od 1 do 5 od kojeg je 1=U potpunosti se ne slažem, 2= Ne slažem se, 3= Niti se slažem niti se ne slažem, 4= Slažem se i 5= U potpunosti se slažem. Analizom aritmetičke sredine možemo vidjeti kako su skoro svi odgovori sudionika i sudionica neutralni, odnosno kreću se od vrijednosti nešto manjoj i/ili nešto većoj od 3. Niti jedna vrijednost nije maksimalno ili minimalno visoka. Kao najviša vrijednost očituje se u tvrdnji kako se sudionici/ce osjećaju ravnopravnim/om članom/icom gamerske zajednice što se naravno može okarakterizirati kao pozitivan aspekt gaming zajednice. Ipak, moramo imati na umu premali uzorak žena što samim time dovodi u pitanje koliko se zapravo one osjećaju ravnopravnim članicama gaming zajednice. Također, problematika neadekvatnog uzorka žena nastavlja se i pri analiziranju tvrdnje kako u gaming zajednici ne postoji toliko slučajeva neprimjerenih i seksualiziranih poruka iz razloga što je, kao što je već rečeno, u istraživanju sudjelovalo čak 610 muškaraca a samo 34 žene. Dakle, kada govorimo o diskriminacijskoj praksi unutar gaming zajednice, rezultati koji su proizašli iz našeg istraživanja zasigurno potvrđuju manjak iste, no zbog neadekvatnog uzorka žena postoji indicija kako je situacija u realnosti ipak drugačija što bi možda moglo poslužiti i kao prijedlog za buduća istraživanja.

Tablica 1. Diskriminacijska praksa

	N	Min	Max	M	SD
Tijekom igranja često sam izložen/a neprimjerenim komentarima	644	1	5	2,86	1,206
Osjećam se kao ravnopravni član/ica gamerske zajednice	644	1	5	3,90	0,884
Doživio sam vrijeđanje i nazivanje pogrdnim imenima tijekom igre	644	1	5	3,37	1,390
Svjedočio/la sam izjavama:“ dobro gađaš za curu ili mjesto ti je u kuhinji”	644	1	5	2,65	1,364
Drugi igrači su slali neprimjerene i seksualizirane poruke	644	1	5	1,93	1,098

Drugi igrači su komentirali moje umijeće igranja	644	1	5	3,61	1,045
Sukobio sam se s obitelji jer su prigovarali da previše vremena provodim uz igre	644	1	5	3,06	1,271
Svjedočili ste vrijeđanju drugih igrača/ica zbog njegove/zine nacionalnosti	644	1	5	2,94	1,477
Drugi igrači su koristili psovke upućene direktno vama	644	1	5	3,25	1,413
Nikad nisam doživio/la napad od strane drugih igrača/ica	644	1	5	3,33	1,391

- *Konzervativni stavovi ispitanika/ca*

Nakon diskriminacijske prakse smatrali smo kako bi bilo zanimljivo vidjeti i koliko naši ispitanici/ce njeguju konzervativne stavove prema rodnim ulogama u društvu. S obzirom na nenadekvatan uzorak žena, možemo reći kako su dobiveni rezultati većinski odgovori muškaraca što zapravo ovaj element i čini zanimljivim. Dakle, prema rezultatima koje ćemo iznijeti u nastavku prikazat će se koliko su naši ispitanici/ce zapravo konzervativni, pogotovo kada se to odnosi na rodne uloge i stajališta prema ženama u društvu. Kao i u slučaju diskriminacijske prakse, minimalna vrijednost odgovora bila je 1= U potpunosti se ne slažem dok je najveća bila 5= U potpunosti se slažem. Ako pogledamo aritmetičku sredinu, vidljivo je kako je većina varijabli, slično kao u prethodnoj tablici, nešto niža ili nešto viša od sredine, odnosno procjene 3. Ipak, za razliku od tablice diskriminacijske prakse, u ovoj je vidljivo kako većina vrijednosti ipak iznosi manje od 3, dok je u prethodnoj slučaj bio obrnut. Dakle, može se vidjeti kako su ispitanici/e većinom neutralni u procjeni određenih stavova, odnosno najčešći odgovor varirao je između 2= Ne slažem se i 3= Niti se slažem, niti se ne slažem. Najvišu vrijednost zauzele su tvrdnje kako se sposobnosti žena češće podcjenjuju od sposobnosti muškaraca ali i da su žene te koje su sklonije preuveličavanju problema nego što je to slučaj kod muškaraca. S druge strane, najnižu vrijednosti zauzima tvrdnja kako su muškarci ti koji trebaju imati glavnu riječ kada se donose važne odluke čime se zapravo prikazuju progresivniji stavovi prema ženama, odnosno tendencija da bi muškarci i žene trebali biti ravnopravni kada se donose neke važne odluke. Neslaganje ispitanika/ca sa tvrdnjom *Žene bi trebalo birati na rukovodeća mjesta kao i muškarce* može se izdvojiti kao najkonzervativnije stajalište prema ženama prema čijim rezultatima je vidljivo kako ispitanici/e muškarce i dalje smatraju „sposobnijim“ ili „uspješnijim“ na vodećim pozicijama. Dakle, iz rezultata je vidljivo kako ispitanici/e zauzimaju neutralniju poziciju kada je riječ o ravnopravnosti žena u Hrvatskoj ili

odgovornosti za kućanstvo i djecu, dok s druge strane izražavaju prilično visoku konzervativnost prema ženama kada se govori o njihovim rukovodećim pozicijama u društvu ili napretku u karijeri.

Tablica 2. Konzervativni stavovi prema rodnim ulogama

	N	Min	Max	M	SD
U Hrvatskoj je prisutna pojedina vrsta neravnomjernog postupanja prema ženama	644	1	5	2,35	1,259
Sposobnosti žena se češće podcjenjuju od sposobnosti muškaraca	644	1	5	3,53	1,088
Kad se donose važne odluke glavnu riječ trebaju imati muškarci	644	1	5	1,95	,967
Muškarci su organiziraniji i vještiji od žena	644	1	5	2,42	1,006
Žene su sklonije preuveličavanju problema	644	1	5	3,53	1,094
Muškarac je nadležan za rad i osiguravanje prihoda	644	1	5	2,46	1,080
Žene teže napreduju u karijeri od muškaraca	644	1	5	2,99	1,061
Žena treba biti odgovorna za domaćinstvo i djecu	644	1	5	2,55	1,031
Žene bi trebalo birati na rukovodeća mjesta kao i muškarce	644	1	5	2,09	,982

- *Odnos između dominantno-ciljnog tipa igranja i diskriminacijskih praksi*

Obradom podataka koji su vezani za odnos dominantno-ciljnog tipa igranja i diskriminacijskih praksi, koristio se Pearsonov koeficijent korelacije. Pod dominantno-ciljnim tipom igranja podrazumijevaju se žanrovi video igara u kojima je krajnji cilj osvajanje, pobjeda ili dominacija nad drugim igračima. To uključuje žanrove poput FPS-a, Battle Royale-a i Survival-a. Rezultati su pokazali kako postoji statistički značajna povezanost između dominantno-ciljnog stila igranja i in-game zlostavljanja (r= 0,217, p<0,01). Dominantno-ciljni tip igranja pozitivno je povezan i sa seksualnim zlostavljanjem (r= 0,138, p<0,01). Također, prema rezultatima vidljiva je i pozitivna povezanost između dominantno-ciljnog tipa igranja i hostilne komunikacije (r= 0,206, p<0,01). Dakle, prema rezultatima možemo zaključiti kako se postavljena hipoteza potvrđuje.

Tablica 3. Dominantno-ciljni tip igranja i diskriminacijska praksa

		Indeks in-game zlostavljanje	*Indeks seksualnog uznemiravanja*	*Indeks hostilne komunikacije*
Indeks kompetetivnih igara	*r*	0,217	0,138	0,206
	p	0,01	0,01	0,01
	N	644	644	644

- *Odnos između dominantno-ciljnog tipa igranja i konzervativnih stavova prema rodnim ulogama*

Obradom podataka vezanih za dominantno-ciljni tip igranja i konzervativnih stavova prema rodnim ulogama u društvu rezultati pokazuju kako postoji statistički značajna povezanost (r= 0,156, p<0,01). Zanimljivo je vidjeti i odnos ovog tipa igranja sa ostalim stavovima prema rodnim ulogama čiji rezultati pokazuju kako ne postoji povezanosti između dominantno-ciljnog tipa igranja i liberalno progresivnih stavova prema rodnim ulogama u društvu (r= 0,052, p>0,05), ali ni dominantno-ciljnog tipa igranja i neoliberalno konzervativnih stavova prema rodnim ulogama (r=0,049, p>0,05). Zanimljiv je i podatak kako postoji negativna povezanost između dominantno-ciljnog tipa igranja i stavova rodne egalitarnosti (r= -0,030). Na osnovu navedenih podataka zaključujemo kako se i ova postavljena hipoteza potvrđuje.

Tablica 4. Dominantno-ciljni tip igranja i konzervativni stavovi prema rodnim ulogama

		Indeks konzervativno-rodnih stavova	*Indeks liberalno progresivni stav*	*Indeks rodna egalitarnost*	*Indeks neoliberalno konzervativni*

Indeks kompetetivnih igara	*r*	0,156	0,052	-0,030	0,049
	p	0,01	0,190	0,449	0,215
	N	644	644	644	644

- *Odnos između konzervativnih stavova prema rodnim ulogama u društvu i online seksističkog ponašanja*

Obradom podataka utvrđeno je kako ne postoji povezanost između konzervativno rodnih stavova u društvu i online seksističkog ponašanja (r= 0,021, p> 0,05). No, rezultati su pokazali kako postoji statistički značajna povezanost između konzervativno rodnih stavova prema rodnim ulogama u društvu i in-game zlostavljanja (r= 0,088, p< 0,05). Također, podaci pokazuju kako ne postoji povezanost između konzervativno rodnih stavova i hostilne komunikacije unutar gaminga (r= 0,076, p> 0,05). Dakle, prema navedenim podacima i rezultatima istraživanja postavljena hipoteza se odbacuje.

Tablica 4. Konzervativno-rodni stavovi prema rodnim ulogama i online seksističko ponašanje

		Indeks in-game zlostavljanja	*Indeks seksističko ponašanje*	*Indeks hostilna komunikacija*
Indeks konzervativno rodnih stavova	*r*	0,088	0,021	0,076
	p	0,05	0,597	0,053
	N	644	644	644

- *Odnos između društvenog i istraživačkog tipa igranja i moderni stavovi prema društvu*

Obradom podataka utvrdila se statistički značajna povezanost između istraživačkog tipa igranja i rodne egalitarnosti (r=0,142, p< 0,01). Prema podacima vidljiva je i statistički značajna povezanosti između navedenog tipa igranja i liberalno-progresivnih stavova u društvu (r= 0,105, p< 0,05). Ipak, zanimljiv je i podatak kako je istraživački tip igranja statistički značajno povezan i sa konzervativno rodnim stavovima u društvu (r= 0,161, p< 0,01). S druge strane, ako se pogleda društveni tip igranja i odnos prema modernim stavovima, situacija je drugačija. Rezultati pokazuju da ne postoji povezanost između ovog tipa igranja i rodne egalitarnosti (r= 0,044, p> 0,05) kao ni između navedenog tipa igranja i liberalno-progresivnih stavova u društvu (r= 0,050, p> 0,05). Ipak, situacija ostaje ista kada se gleda odnos između društvenog tipa igranja i konzervativnih stavova gdje je utvrđena statistički značajna povezanost (r= 0,121, p< 0,01). Prema navedenim rezultatima istraživanja postavljena hipoteza se djelomično prihvaća.

Tablica 5. Istraživački tip igranja i moderni stavovi prema društvu

		Indeks rodne egalitarnosti	*Indeks liberalno-progresivnih stavova*	*Indeks konzervativno rodnih stavova*
Indeks istraživački gaming	*r*	0,142	0,105	0,161
	p	0,01	0,01	0,01
	N	644	644	644
Indeks društveni gaming	*r*	0,044	0,050	0,121
	p	0,264	0,206	0,01
	N	644	644	644

8. Rasprava

Prema priloženim rezultatima može se vidjeti kako žene i muškarci preferiraju igrati iste žanrove video igara. (H1: Ne postoji statistički značajna razlika u žanrovskim preferencijama s obzirom na spol). Također, važno je napomenuti kako je za potrebe ovog istraživanja sudjelovalo jako mali broj žena (njih 34 u odnosu na 610 muškaraca) što ne ostavlja previše prostora detaljnoj analizi rodnih dimenzija upravo zbog prevelike disproporcionalnosti samog uzorka. Upravo zbog toga važno je naglasiti da razlike koje imamo s obzirom na spol ispitanika/ca nije dovoljno pouzdan s obzirom na karakteristike uzorka. Kada se govori o povezanosti određenog stila igranja, rezultati su pokazali kako je dominantno-ciljni stil igranja pozitivno povezan za online diskriminacijskom praksom (H2: Postoji pozitivna povezanost između dominantno-ciljnog tipa igranja i online diskriminacijskih praksi). Analizirajući navedeni stil igranja, odnosno dominantno-ciljni, rezultati su potvrdili kako je on također statistički značajno povezan sa konzervativnim stavovima prema rodnim ulogama u društvu (H3: Postoji pozitivna povezanost između dominantno-ciljnog tipa igranja i konzervativnih stavova prema rodnim ulogama u društvu). Prema priloženim rezultatima vidljivo je kako ne postoji statistički značajna povezanost između konzervativno-rodnih stavova u društvu i online seksističkog ponašanja (H4: Postoji pozitivna povezanost između online seksističkog ponašanja i konzervativnim stavovima prema rodnim ulogama u društvu). Rezultati su pokazali i pozitivnu povezanost između društvenog i istraživačkog stila igranja i modernih odnosno progresivnih stavova prema društvu (H5: Gameri i gamerice s društvenim i istraživačkim stilom igranja pozitivno su povezani s modernijim stavovima prema rodnim ulogama u društvu).

Iz rezultata istraživanja vidljiva je značajna razlika u igranju logičkih igara s obzirom na spol. Pokazalo se kako žene puno češće igraju ovaj žanr video igara nego što je to slučaj u muškaraca. Ovaj podatak je zanimljiv iz razloga što, iako je vrlo mali broj žena (34) sudjelovalo u ovom istraživanju, vidljiva je jako velika razlika između spolova. Čak i na ovako malom uzorku žena, možemo reći kako se i u ovom našem slučaju potvrđuju rezultati mnogobrojnih istraživanja poput Quaiser-Pohl i dr. (2005) prema kojima čak 82.9% žena koje se identificiraju kao gamerice igra logički tip igara. Također, u rezultatima se pokazala i značajna razlika u igranju akcijskih i horor igara s obzirom na spol gdje su također žene te koje prevladavaju. Razlog može biti činjenica kako je većina ovakvih igara, odnosno igara ovog žanra prvenstveno *single player*. Drugim riječima, može se pretpostaviti kako je razlog tome

činjenica da one same sudjeluju u tim igrama i da nemaju drugih igrača kojima bi se možda dokazivale ili sa kojima bi se natjecale. Obrazloženje ove pretpostavke može se poduprijeti i sa rezultatima istraživanja Wang (2013) prema kojima se može vidjeti da se žene puno sporije i teže „oporavljaju" od pogrešaka učinjenih u online igrama nego što to rade muškarci. Drugim riječima, ženama treba više vremena da nakon „loše odigrane" partije u nekoj online igri ponovno se odluče na igranje iste igre te se zbog toga ipak više oslanjaju na *single player* igre. Kada se govori o „tipično muškim" žanrovima, rezultati istraživanja su pokazali kako se oni ne mogu u potpunosti tako klasificirati. Pokazalo se kako žene, kao i muškarci igraju „pucački" tip video igara, ali i onaj sportski. Dakle, vidljivo je kako se stvari polako mijenjaju no kao što je već navedeno, u našem slučaju je premal uzorak žena da bi mogli sa sigurnošću reći kako jednak broj žena i muškaraca igra ovaj žanr video igara, što naravno ostavlja mjesta za buduća istraživanja.

Upravo navedeni tipovi igara, oni „pucački" okarakterizirani su kao dominantno-ciljni stilovi igranja. Pod tu kategoriju spadaju kompetetivni žanrovi igara poput *FPS-a, Battle Royale-a* i *Survival*-a koji su prema rezultatima značajno povezani sa online diskriminacijskim praksama. Kada se govori o online diskriminacijskim praksama, to se odnosi na zlostavljanja ili uznemiravanja koje su sudionici osjetili tijekom igranja određenih video igara a koji uključuju i seksističke ispade, hostilnu komunikaciju i sl. Prema priloženim rezultatima vidljivo je kako je in-game zlostavljanje prilično prisutno u kompetetivnim žanrovima. To se može objasniti i činjenicom da se tu radi o isključivo „pobjedi-orijentiranom" stilu igranja gdje se često ne biraju sredstva ni riječi već je sve uloženo u nadmoć nad ostalim igračima. Za ovakve tipove igrača poslužit će nam Bartle-ova (1996) identifikacija prema kojoj se ovakvi tipovi igrača nazivaju *Ubojice* čiji je cilj prvenstveno pobjeda i osjećaj dominnacije i prevlasti nad drugim igračima. Naravno, ne smije se zanemariti ni činjenica kako u ovakvim žanrovima igara muškarci i dalje prevladavaju pa se samom pojavom žene kao sudionice, javljaju neprimjerena ponašanja ili komunikacija. To potvrđuju i rezultati novijeg istraživanja prema kojima se različiti oblici zlostavljanja i seksizma javljaju isključivo u ovakvim tipovima video igara (McDaniel, 2016). Žene su izdvojile ovaj tip video igara kao tip u kojem se najviše događa seksualnog uznemiravanja što možda nije začuđujuć podatak sam po sebi, no ono je što je zanimljiv podatak je da su i žene često i same te koje provode tu diskriminaciju. Ipak, zbog neadekvatnog uzorka, odnosno premalog broja žena koje su sudjelovale u našem istraživanju ne možemo izvući slične zaključke iz našeg istraživanja.

Zanimljivi su i podaci vezani za dominantno-ciljni tip igranja, odnosno kompetetivni gaming i vrijednosne orijentacije gamera i gamerica. Prema rezultatima vidljivo je kako je ovaj tip igranja pozitivno povezan sa konzervativnim stavovima prema rodnim ulogama. Ovaj podatak možemo povezati i sa prethodno iznesenim rezultatima prema kojima je vidljivo kako osobe koje sudjeluju u ovom tipu gaminga, često sudjeluju u različitim oblicima online uznemiravanja. Razlog takvom ponašanju može biti upravo njihova konzervativnost koja proizlazi iz osobnog konzervativnog pogleda na rodne uloge. Krolo, Zdravković i Puzek (2015) potvrđuju kako unutar kompetetivnog gaminga postoje okviri interakcije koji prvenstveno privlače muškarce koji njeguju izražene tradicionalne vrijednosti. Također zaključuju kako su gameri i gamerice koji sudjeluju u ostalim žanrovima video igara, prvenstveno onim koji zahtjevaju višu razinu medijske pismenosti ili kulturnih kompetencija, obrazovaniji i tolerantniji prema društvu. Ovaj podatak se može potkrijepiti i rezultatima ovog istraživanja prema kojima je vidljivo da kompetetivni gaming nije povezan sa liberalno-progresivnim stavovima prema društvu dok je negativno povezan sa stavovima rodne egalitarnosti.

Dakle, prema ukupnim rezultatima istraživanja može se zaključiti kako osobe koje preferiraju kompetetivni gaming su više tradicionalno vrijednosno orijentirane od onih koji preferiraju ostale žanrove video igara. Zanimljiv je podatak kako ne postoji povezanost između konzervativnih stavova prema rodnim ulogama u društvu i online seksističkog ponašanja. Dakle, možemo kazati kako nisu samo osobe sa konzervativnim stavovima one koje provode seksističko ponašanje već da takav oblik ponašanja ne mora nužno biti povezan sa vrijednosnim orijentacijama gamera i gamerica. Ipak, pokazalo se kako su konzervativni stavovi pozitivno povezani sa in-game zlostavljanjem što se također može obrazložiti koristeći se rezultatima istraživanja Hong i Hwang (2012) prema kojima gameri češće upotrebljavaju nasilnu komunikaciju i negativne komentare poput „Glup/a si“ i slično. To se može obrazložiti i mogućom manjom razinom obrazovanja samih sudionika takve vrste komunikacije koji češće njeguju tradicionalne vrijednosne orijentacije od onih obrazovanijih. Isto tako, otvara se indicija kako bi bilo zanimljivo vidjeti i koju ulogu u ovakvoj vrsti ponašanja igra i dob, no nažalost tu varijablu nismo koristili u našem istraživanju.

Osim kompetetivnog, odnosno dominantno-ciljnog stila igranja, još dva stila igranja pojavili su se kao najzastupljeniji u ovom istraživanju. Radi se o društvenom (social) i istraživačkom gamingu. Naime, analizirajući odnos navedenih stilova igranja i modernih, odnosno progresivnih stavova prema društvu vidljivo je kako postoji pozitivna povezanost između

istraživačkog stila igranja i rodne egalitarnosti. Dakle, možemo zaključiti kako osobe koje preferiraju navedeni stil igranja njeguju progresivne društvene vrijednosti i orijentacije. To se može objasniti i samom tematikom igara koje spadaju u kategoriju istraživačkih igara čija je prvenstveno svrha istražiti „svijet" u kojem se odvija igra, pronalaziti razne stvari ili iteme koji bi olakšali proces napretka u igri i sl. Igračima i igračicama koji preferiraju ovakav tip videoigara najčešće nije bitno hoće li biti najbolji već im je najvažnije da otkrivaju nove stvari, unapređuju svog lika, pronalaze skrivene lokacije i slično. Ono što se pokazalo manje bitno igračima koji preferiraju solo istraživački gaming je komunikacija sa ostalim igračima, naročito hostilna. Pozitivna povezanost između ovog tipa gaminga sa liberalno-progresivnim stavovima objašnjava pretpostavku kako *istraživačima* nisu toliko bitni aspekti nečije nacionalnosti, spola i slično već im je prvenstveno bitno da istražuju svijet i ostvaruju svoje neke osobne ciljeve. S obzirom da su rezultati pokazali i pozitivnu povezanost sa konzervativnim stavovima, to se može objasniti sa online istraživačkim igrama u kojima je često cilj isključivo pobjeda što je zajedničko i drugom tipu gaminga, onom društvenom. S druge strane, ovakvi rezultati se mogu objasniti i pomoću Bartleovog (1996) zaključka prema kojem se kategorija igrača/ica zapravo mijenja ovisno o situacijama u kojima se igrači nalaze. Dakle, prema njegovim rezultatima igrači mogu prelaziti iz jedne kategorije u drugu što može objasniti pozitivnu povezanost između istraživačkog i društvenog gaminga sa konzervativnim vrijednostima ovisno o tome u kojoj situaciji se nalaze igrači. Dakle, vidljivo je da ova dva stila igranja nisu nužno povezana te da svaki od ova dva stila imaju svoje vrijednosti, baš kao što tvrdi Yee (2007). Iako su rezultati pokazali da društveni stil, za razliku od istraživačkog nije povezan sa progresivnijim stavovima u društvu, može se zaključiti kako osobe koje igraju društveni stil video igara su zapravo konzervativniji od onih koji preferiraju istraživački stil igranja.

9. Zaključak

Cilj ovog istraživanja bio je utvrditi prisutnost osjećaja diskriminacije i diskriminacijskih praksi unutar zadanog uzorka, odnosno gaming zajednice. Također se nastojalo utvrditi na koji način, ako ona postoji, se projecira diskriminacija – dobna, rodna ili na osnovu vještina igranja. Također, nastojalo se odgovoriti na pitanje povezanosti tipologije igrača i stilova igranja sa određenim vrijednosnim orijentacijama i stavovima. Iz navedenih rezultata vidljivo je kako žene kao i muškarci igraju sudjeluju u kompetetivnom gamingu poput *FPS-a* ili *Battle Royale*

no nažalost zbog premalog uzorka žena, ovaj aspekt istraživanja ostavlja puno prostora za dodatno istraživanje koje bi pružilo puno bolji i temeljitiji uvid u pravo stanje rodne dimenzije u kompetetivnom gamingu. Nadalje, rezultati prikazuju kako je baš u ovakvim tipovima video igara online verbalno zlostavljanje najzastupljenije, kao i borba za nadmoć i prevlast nad drugim igračima. Kada se govori o diskriminacijskim praksama unutar kompetetivnog gaminga, zbog premalog, odnosno neadekvatnog uzorka žena, ovaj dio istraživanja ostavlja veliki prostor za napredak i daljnje analize. Kada se gleda povezanost stilova igranja određenih žanrova video igara i vrijednosnih orijentacija gamera i gamerica, rezultati su pokazali kako su osobe koje igraju dominantno-ciljne video igre najkonzervativniji, odnosno najviše njeguju tradicionalne stavove prema rodnim ulogama u društvu. Također, iz rezultata je vidljivo kako upravo te osobe najčešće sudjeluju u različitim oblicima online uznemiravanja što se može povezati i sa tradicionalnim uvjerenjima kako je muškarac sposobniji od žena pa samim time i „zaslužuje“ bolje rezultate unutar gaming zajednice. Rezultati su također pokazali kako osobe koje preferiraju kompetetivni tip video igara nisu liberalno-progresivni niti podržavaju rodnu egalitarnost. Zanimljiv je podatak kako konzervativne vrijednosti igrača nisu nužno povezane sa seksističkim ponašanjem već se otvara indicija kako su one zapravo povezane sa razinom obrazovanja samih sudionika, što bi moglo poslužiti kao odlična podloga za buduća istraživanja. Gameri koji preferiraju istraživački stil igranja pokazali su se progresivnijim i liberalnijim od *društvenjaka* koji su više tradicionalno orijentirani. Analizirajući rezultate ovog istraživanja vidljiva je ogromna prednost u vidu prostora za provođenje različitih istraživanja koji bi dovodili različite elemente u suodnos čime bi se na koncu produbila tematika gaming kulture te bi se dobio uvid u kompleksnost i slojeve gaming zajednice kao i njihovih sudionika/ca. Kao nedostatak ovog istraživanja navodimo nedovoljan broj ženskih sudionica istraživanja što samo po sebi povlači pitanje razloga tolike diskrepancije u odazivu za istraživanje jer prisutnost žena u gaming kulturi zasigurno nije upitno, no njihova aktivacija i sudjelovanje zasigurno je.

10. Prilozi

Prilog 1. Anketni upitnik

UPITNIK ZA GAMERE I GAMERICE

Dragi gameri i gamerice,

Ovaj upitnik je dio istraživanja za izradu diplomskog rada o iskustvima i stavovima gamera i gamerica u Hrvatskoj na Odjelu za sociologiju Sveučilišta u Zadru. Podaci dobiveni ovim istraživanjem bit će korišteni isključivo u znanstvene svrhe. Ovo nije provjera znanja, te nema točnih ili netočnih, dobrih ili loših odgovora. Sudjelovanje je dragovoljno i anonimno (odgovore neće vidjeti nitko drugi). Zato vas molim da svojim iskrenim odgovorima pomognete u provođenju ovog istraživanja.

Molim da pažljivo pročitate i odgovorite na sva pitanja bez preskakanja.

Napomena: Istraživanje se provodi u skladu sa općom uredbom o zaštiti podataka Europskog parlamenta i Vijeća Europe (GDPR) zbog čega je u potpunosti omogućena anonimnost podataka kao i sudionika ovog istraživanja.

Hvala na suradnji!

1. Spol M Ž

2. Koji je najviši stupanj Vašeg obrazovanja?

    a. Završena osnovna škola
    b. Završena srednja škola
    c. Završena viša škola – VI stupanj
    d. Završen fakultet – VII stupanj
    e. Magisterij
    f. Doktorat

3. Veličina mjesta u kojem ste odrasli?
    a. Više od 500.000 stanovnika

b. Od 100.001 do 500.000 stanovnika
c. Od 30.001 do 100.000 stanovnika
d. Od 10.001 do 30.000 stanovnika
e. Od 5.001 do 10.000 stanovnika
f. Od 2.001 do 5000 stanovnika
g. Do 2.000 stanovnika

4. Stupanj obrazovanja Vaših roditelja:

Otac	Majka
1. Nezavršena osnovna škola	1. Nezavršena osnovna škola
2. Osnovna škola	2. Osnovna škola
3. Srednja strukovna škola	3. Srednja strukovna škola
4. Gimnazija	4. Srednja škola – gimnazija
5. Viša škola, stručni studij	5. Viša škola, stručni studij
6. Sveučilišni studij	6. Sveučilišni studij
7. Magisterij, doktorat	7. Magisterij, doktorat
8. Ne znam	8. Ne znam

5. . Koliki su ukupni mjesečni prihodi Vašeg kućanstva:

a. Manje od 2.500 kn
b. Između 2.500 kn i 5.000 kn
c. Između 5.000 kn i 7.500 kn
d. Između 7.500 i 10.000 kn
e. Između 10.000 i 12.500 kn
f. Između 12.500 i 15.000 kn
g. Više od 15.000 kn

6. Koliko dana u tjednu igrate video igre?

a. Jedan

b. Dva do tri
c. Četiri do pet
d. Šest do sedam
e. Samo vikendom

7. U prosjeku, koliko sati dnevno igrate video igre?
    a. Manje od sat vremena
    b. Između sat do dva
    c. Između četiri do pet
    d. Između šest do sedam
    e. Više od 7 sati

8. Koji žanr video igara preferirate igrati?
    a. FPS (Call of Duty, Battlefield)
    b. MMORPG (World of Warcraft)
    c. RPG (Dungeons & Dragons, Final Fantasy)
    d. Survival (Subnautica, Ark)
    e. Battle Royale (PUBG, Fortnite)
    f. Platformere (Super Mario, Rayman, Donkey Kong)
    g. Point-and-click avanture (Myst)
    h. Akcijske avanture (Tomb Raider, The 41asto f Us)
    i. Puzzle (Tetris)
    j. Horor igre (Resident Evil, Silent Hill)
    k. Sportske (FIFA, PES)
    l. Trkaće (Need for Speed, Burnout)

9. Jeste li ikad tijekom igranja video igara osjetili da ste diskriminirani ili podcjenjivani na osnovu vještine igranja?
    a. DA
    b. NE

10. Kako bi procijenili vlastite *gamerske* vještine u igrama u kojima se natječete s drugim igračima i igračicama (FPS, MOBA i sl.) na ljestvici od 1 do 10, gdje je 1 = totalni

početnik, jedva upravljam osnovnim komandama, a 10 = mogu se natjecati na profesionalnoj razini, u potpunosti vladam komandama i strateškim manevrima u igri.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TIPOLOGIJA	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti se ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
Bitno mi je da moj lik u igri vrlo brzo napreduje					
Bitno mi je imati *iteme* u igri koje drugi nemaju					
Bitno mi je da znam sva pravila i informacije o video igri koju igram					
Bitno mi je da se natječem sa ostalim igračima/cama					

Bitno mi je da što više puta pobijedim u igri					
Igram igre isključivo sa ciljem da pobijedim a ne samo sudjelujem					
Bitno mi je dominiram nad drugim igračima/cama u igri koju igram					
Važno mi je upoznati se sa drugim igračima/cama koji sudjeluju u video igri					
Rado pomognem drugim igračima/cama ako se ne					

snađu najbolje u igri ili ako su početnici					
Rado stupam u interakciju sa drugim igračima/icama					
Preferiram igrati solo mod više nego squad mod					
Volim surađivati sa drugim igračima/icama unutar igre					
Važno mi je pronalaziti *questove* ili *iteme* za koje drugi igrači/ice ne znaju					
Volim isprobavati nove uloge i					

osobnosti avatara u igrama					
Dosta vremena provedem uređujući svog avatara prije stupanja u igru					
Važno mi je da odjeća odnosno *outfit* avatara odgovara mom osobnom stilu					
Važno mi je da se izgled mog avatar razlikuje od drugih					
Prije samog igranja video igre pomno razradim taktiku					

pomoću koje ću pobijediti					
Kada igram timski mod, volim biti vođa tima					
Volim istraživati svijet igre koju igram, pronalaziti nove lokacije i sl.					
Igrajući video igre stvorio/la sam nova prijateljstva					
Volim se osjećati nepobjedivi m/om u igri koju igram					
Nije mi problem kupiti pravim novcem *iteme* koji će mi pomoći da					

budem najbolji/a					

1. Do koje mjere *gaming* smatrate važnim dijelom vlastitog identiteta?

1	2	3	4	5

Nevažno Srednje važno

Najvažnije

OPĆA PITANJA	**U potpunosti se ne slažem**	**Ne slažem se**	**Niti se slažem niti se ne slažem**	**Slažem se**	**U potpunosti se slažem**
U Hrvatskoj muškarci i žene su potpuno ravnopravni					
Religija treba biti važan dio u životu svakom Hrvatu/ici					
U Hrvatskoj je prisutna pojedina vrsta neravnomjernog					

postupanja (na osnovu spola, pripadnosti i sl)					
Sposobnosti žena se češće podcjenjuju od sposobnosti muškaraca					
Homoseksualcima koji su u dugotrajnoj vezi treba omogućiti sklapanje braka					
Važno mi je iskazivati svoju nacionalnu pripadnost i biti vjeran/a nacionalnoj tradiciji					
Žene bi trebalo birati na rukovodeća mjesta podjednako kao i muškarce					
Čovjek se može osjećati potpuno sigurnim samo kada živi okružen pripadnicima svoje nacije					
Kad se donose važne odluke glavnu riječ trebaju imati muškarci					

Pobačaj treba zakonom zabraniti					
Muškarci su organiziraniji i vještiji od žena					
Izjednačavanje plaća je nepravedno jer ljudi nisu jednako sposobni niti se jednako zalažu na poslu					
Žene su sklonije preuveličavanju problema.					
Pod izgovorom traženja ravnopravnosti, žene zapravo traže posebne povlastice					
Seksualno obrazovanje treba biti dio školskog obrazovanja					
Žene se još uvijek smatraju "slabijim" spolom					
Tehnologija je glavni krivac za neaktivnost mladih u hrvatskom društvu					

U Hrvatskoj žene i muškarci imaju jednake šanse za sudjelovanje u svim sferama društva					
Žene teže napreduju u karijeri od muškaraca					
U redu je da par živi zajedno bez da se namjerava vjenčati					
Predrasude i stereotipna razmišljanja prema ženama još uvijek su vrlo prisutna hrvatskom društvu					
Aktivnost žena u društvu je nužna i dobra za razvoj Hrvatske					
Mito i korupcija najveći su problemi hrvatskog društva danas.					
Žena treba biti odgovorna za domaćinstvo i djecu					
Nezaposleni bi trebali prihvatiti svaki ponuđeni					

posao ili izgubiti sve povlastice.					
Muškarac je nadležan za rad i osiguravanje prihoda					
Smanjenje nezaposlenosti treba biti prioritet hrvatske politike					
Prirodno je da muškarac ima vodeću ulogu u odnosu sa ženom					
Marljiv rad ne rezultira uvijek uspjehom – to je više stvar sreće i dobrih veza.					
Kad je manjak radnih mjesta, veće pravo na zapošljavanje trebaju imati muškarci					

ISKUSTVA	**U potpunosti se ne slažem**	**Ne slažem se**	**Nisam sigurna**	**Slažem se**	**U potpunosti se ne slažem**

Tijekom igranja često sam izložen/a neprimjerenim komentarima					
Igram isključivo sa osobama koje poznajem u stvarnom životu					
Osjećam se kao ravnopravni član/ica gamerske zajednice					
Često koristim mikrofon za vrijeme igranja					
Uglavnom komuniciram sa ženama tijekom igranja					
Osjećam se manje vrijedno kada izgubim tijekom igranja					
Prilikom kupovanja gamerske opreme, savjete dobijem od prijatelja					
Prilikom kupovanja gamerske opreme, volim se posavjetovati s prodavačima.					
Osjećam nezadovoljstvo kad u video igrama ne postoji mogućnost odabira ženskog avatara					

Važno mi je da je avatar kojeg odaberem istog spola kao i ja					
Muškarci često odluče davati savjete o pravilima ili načinu igre					
Kad igram online multiplayer igre ne koristim mikrofon kako ne bih otkrio/la spol					
Kad odabirem avatara odaberem suprotnog spola kako bih prikirio/la svoj pravi identitet					
Doživio/jela sam vrijeđanje i nazivanje pogrdnim imenima na osnovu spola					
Svjedočio/la sam diskriminirajućim izjavama prema ženama poput "*dobro gađaš za curu*" ili "*mjesto ti je u kuhinji*" i sl.					
Drugi/e igrači/ce su me tražili da pokažem ili pošaljem svoju sliku					
Često koristim korisničko ime koje je spolno neutralno					

Sukobio/la sam se sa osobom koja me stavila u neravnopravan ili diskriminirajući položaj					
Nikad nisam doživio/la napad po bilo kojoj osnovi od strane drugih igrača/ica.					
Negativna iskustva doživio/la sam najčešće u sitnim noćnim satima.					
Sukobio/la sam se sa članovima obitelji koji su mi prigovarali da previše vremena provodim uz igre					
Par puta sam svjesno zanemario/la druge obveze (škola, fakultet, posao) zbog igranja.					
Prijatelji su mi prigovarali da previše vremena provodim uz videoigre.					

Prilog 2. Učestalost igranja određenih žanrova

	Logičke igre	**Akcijske -horor igre**	**Strateške igre**	**Kompetitivne (FPSBRSURV)**	**Sportske -trkaće**
Koliko često igrate Platformere	,779				
Koliko često igrate Puzzle	,754				
Koliko često igrate Poin-and-click	,572				
Koliko često igrate akcijske avanture		,809			
Koliko često igrate Horor igre		,735			
Koliko često igrate Strategije			,844		
Koliko često igrate RPG					,487
Koliko često igrate Battle Royale				,746	
Koliko često igrate FPS				,636	
Koliko često igrate Survival				,574	
Koliko često igrate Sportske					,745
Koliko često igrate Trkaće					,567
Koliko često igrate MMORPG					,426

Prilog 3. Tipologija igrača/ica

	Social gaming	**Kompetetivni gaming**	**Imerzivni gaming**	**Eksplorerski (istraživački) gaming**	**Rekreativni**
Rado stupam u interakciju s drugim igračima	,812				
Volim surađivati s drugim igračima unutar igre	,769				
Važno mi je upoznati se s drugim igračima	,741				
Rado pomognem drugim igračima ako se ne snalaze	,727				
Igrajući video igre stvorio sam nova prijateljstva	,702				
Preferiram igrati solo mod više nego squad mod	,564				
Bitno mi je da što više puta pobijedim u igri		,792			
Igram isključivo sa ciljem da pobijedim		,690			
Zbog gubljenja ili neuspjeha u videoigri postanem živčan/a		,660			
Volim se osjećati nepobjedivim/om u igri koju igram		,658			
Bitno mi je da dominiram nad ostalim igračima/cama u igri koju igram		,639			
Bitno mi je da se natjećem sa ostalim igračima/cama		,566			
Kad igram timski mod volim biti vođa tima		,456			
Prije samog igranja pomno razradim taktiku pomoću koje ću pobijediti					
Dosta vremena provedem uređujući svog avatara prije stupanja u igru			,822		

Važno mi je da odjeća mog avatara odgovara mom osobnom stilu	,796		
Važno mi je da se izgled mog avatara razlikuje od izgleda drugih	,752		
Volim isprobavati nove uloge i osobnosti avatara u igrama	,506		
Bitno mi je da znam sva pravila i informacije o video igri koju igram		,670	
Važno mi je pronalaziti questove za koje drugi ne znaju	,428	,568	
Bitno mi je da posjedujem iteme u igri koje drugi igrači nemaju		,540	,467
Bitno mi je da moj lik u igri vrlo brzo napreduje		,525	
Volim istraživati igru koju igram			,662
Nije mi problem kupiti pravm novem iteme I igri			,501

Prilog 4. Vrijednosne orijentacije igrača/ica

	Konzervativno-rodni stavovi	**Liberalno-progresivni stavovi**	**Rodna egalitarnost**	**Neoliberalno-konzervativni**	**Odnos prema vlasti**	**Tehnološko konzervativni**	**Etnocentrizam**
Kad se donose važne odluke glavnu riječ trebaju imati muškarci	,800						
Žena treba biti odgovorna za domaćinstvo i djecu;	,712						
Muškarac je nadležan za rad i osiguravanje prihoda	,664						

Muškarci su organiziraniji i vještiji od žena	,651		
Žene bi trebalo birati na rukovodeća mjesta podjednako kao muškarci	,543		
Čovjek se osjeća sigurnim kada živi okružen pripadnicima svoje nacije	,519		
Religija treba biti važan dio u životu svakog Hrvata/ice		,762	
U redu je da par živi zajedno bez da se namjerava vjenčati		,710	
Crkva u Hrvatskoj treba imati manju utjecaj na politiku; Seksualno obrazovanje treba biti dio školskog obrazovanja		,698	
Seksualno obrazovanje treba biti dio školskog obrazovanja		,638	
Homoseksualcima treba omogućit sklapanje braka		,567	
Važno mi je iskazivati svoju nacionalnu pripadnost i biti vjernik/ca		,551	
Hrvatski branitelji trebaju ostvariti veća prava i povlastice		,488	
Sposobnosti žena se češće podcjenjuju od sposobnosti muškaraca			,724
U Hrvatskoj je prisutna pojedina vrsta neravnomjernog postupanja			,676
U Hrvatskoj muškarci i žene imaju jednake šanse za sudjelovanje u sferama društva			,635
Žene teže napreduju u karijeri od muškaraca			,676
Muškarci i žene su ravnopravni u hrvatskom društvu			,668
Predrasude i stereotipna razmišljanja prema ženama su prisutni u hrvatskom društvu			,592

Pod izgovorom ravnopravnosti žene traže posebne povlastice		,458				
Nezaposleni bi trebali prihvatiti svaki ponuđeni posao ili izgubiti sve povlastice			,675			
Beskućnici su najčešće sami krivi za svoje siromaštvo			,642			
Ne bi mi bilo ugodno raditi sa osobom koja ima duševne smetnje			,596			
Izjednačavanje plaća je nepravedno jer ljudi nisu jednako sposobni niti se jednako zalažu na poslu			,489			
Smanjenje nezaposlenosti treba biti prioritet hrvatske politike				,774		
Mito i korupcija najveći su problem hrvatskog društva danas				,630		
Žene su sklonije preuveličavanju problema od muškaraca				,450		
Mediji imaju prevelik utjecaj na hrvatsko društvo					,620	
Tehnologija je glavni krivac za neaktivnost mladih u hrvatskom društvu te je nazvan tehnološko konzervativni					,538	

Prilog 5. In-game iskustva gamera/ica

	Hostilna komunikacija	**Zaokupiranost igranjem**	**Seksističko ponašanje**	**In-game komunikacija**	**Gamerska solidarnost**	**Prikrivanje identiteta**	**Gamerska isključivost**
Drugi igrači su koristili psovke upućene direktno vama	,832						
Doživio/la sam vrijeđanje i nazivanje pogrdnim imenima tijekom igre	,796						

Doživio/la sam situaciju gdje je jedan igrač/ica zatražio/la drugog/u da napusti igru	,731			
Svjedočili ste vrijeđanju drugih igrača na osnovu nacionalnosti	,724			
Tijekom igranja često sam izložen/a neprimjerenim komentarima	,642			
Netko od suigrača/ica komentira izgled ili inteligenciju drugog igrača/ice	,631			
Nikad nisam doživio napad od strane drugih igrača	,576			
Drugi igrači su komentirali moje umijeće igranja	,526			
Sukobio/la sam se sa osobom koja me stavila u diskriminirajući položaj	,454			
Par puta sam zanemario/la druge obaveze zbog igranja		,772		
Sukobio/la sam se sa obitelji jer su prigovarali da previše vremena provodim uz igre		,754		
Prijatelji su mi prigovarali da previše vremena provodim igrajući video igre		,651		
Drugi igrači su mi se udvarali/upucavali tijekom igre			,787	
Drugi igrači su slali neprimjerene i seksualizirane poruke			,632	
Svjedočio sam izreci „Dobro gađaš za curu“ i/ili „Mjesto ti je u kuhinji“			,461	
Osjećam se kao ravnopravni(a član/ica gamerske zajednice				,710
Često koristim mikrofon za vrijeme igranja				,603

U razgovoru sa drugima, rado pričam o svojim uspjesima u igrama	,522				
Nije u redu da se u igrama ne možže birati drugi spol lika		,674			
Važno mi je da je avatar kojeg odaberem istog spola kao ja		,631			
Prilikom kupovanja gamerske opreme volim se posavjetovati sa prodavačima		,547			
Znam upozoriti igrače ako ne poznaju pravila igre		,477			
Često koristim korisničko ime koje je spolno neutralno			,707		
Kad biram avatara biram suprotni spol kako bi prikrio/la svoj identitet			,702		
Negativna iskustva doživio/la sam najčešće u noćnim satima			,497		
Uglavnom komuniciram s pripadnicima istog spola tijekom igranja				,739	
Igram isključivo s osobama koje poznajem u stvarnom životu				,692	

Prilog 6.

	SPOL	**N**	**MEAN**	**STD. DEVIATION**	**STD. ERROR MEAN**
Sposobnosti žena se češće podcjenjuju od sposobnosti muškaraca	M	610	3,51	1,077	,044
	Ž	34	3,88	1,225	,210

Čovjek se osjeća sigurnim samo kada živi okružen pripadnicima svoje nacije	M	610	2,25	1,126	,046
	Ž	34	2,24	1,327	,228
Muškarci su organiziraniji i vještiji od žena	M	610	2,45	1,003	,041
	Ž	34	1,76	,819	,140
Žene su sklonije preuveličavanju problema od muškaraca	M	610	3,56	1,068	,043
	Ž	34	3,09	1,443	,248
Muškarac je nadležan za rad i osiguravanje prihoda kućanstva	M	610	2,50	1,065	,043
	Ž	34	1,74	1,443	,190
Žene teže napreduju u karijeri od muškaraca	M	610	2,95	1,045	,042
	Ž	34	3,65	1,152	,197
Ne bi mi bilo ugodno raditi sa osobom koja ima duševne smetnje	M	610	3,08	1,084	,044
	Ž	34	2,65	1,203	,206
Žene treba birati na rukovodeće pozicije podjednako kao i muškarce	M	610	2,11	,970	,039
	Ž	34	1,74	1,136	,195
Muškarci i žene su ravnopravni u hrvatskom društvu	M	610	2,80	1,166	,047
	Ž	34	3,79	1,008	,173
Muškarci i žene imaju jednake šanse u hrvatskom društvu	M	610	2,63	1,090	,044
	Ž	34	3,35	1,252	,215
Traženjem ravnopravnosti žene zapravo traže posebne povlastice	M	610	2,87	1,104	,045
	Ž	34	3,97	1,087	,189

Nikad nisam doživio/la napad od strane drugih igrača	M	610	3,33	1,394	,065
	Ž	34	3,35	1,368	,235

Prilog 7.

	SPOL	N	MEAN	STD. DEVIATION	STD. ERROR MEAN
Tijekom igranja često sam izložen/a neprimjerenim komentarima	M	610	2,87	1,205	,049
	Ž	34	2,74	1,238	,212
Osjećam se kao ravnopravni član/ica gamerske zajednice	M	610	3,92	,868	,035
	Ž	34	3,50	1,080	,185
Uglavnom komuniciram s pripadnicima istog spola tijekom igranja	M	610	2,74	1,250	,051
	Ž	34	2,09	1,055	,181
U razgovoru s drugim ljudima, rado pričam o svojim uspjesima u igrama	M	610	2,91	1,183	,048
	Ž	34	2,65	1,228	,211
Doživio sam vrijeđanje i nazivanje pogrdnim ime tijekom igre	M	610	3,38	1,386	,056
	Ž	34	3,18	1,466	,281
Drugi igrači su mi se udvarali upucavali tijekom igranja	M	610	1,98	1,073	,043
	Ž	34	3,38	1,326	,227
Često koristim korisničko ime koje je spolno neutralno	M	610	2,28	1,224	,050

	Ž	34	2,74	1,286	,221
Sukobio se osobom koja me stavila u diskriminirajući položaj	M	610	2,39	1,326	,054
	Ž	34	2,50	1,161	,199
Prijatelji su prigovarali da previše vremena provodim uz igre	M	610	2,44	1,245	,050
	Ž	34	2,50	1,052	,180
Drugi igrači su mi slali neprimjerene i seksualizirane poruke	M	610	1,90	1,073	,043
	Ž	34	2,59	1,328	,228
Drugi igrači su komentirali moje umijeće igranja	M	610	3,62	1,029	,042
	Ž	34	3,41	1,305	,224
Drugi igrači su koristili psovke upućene direktno vama	M	610	3,26	1,409	,057
	Ž	34	2,97	1,487	,255
Nikad nisam doživio/la napad od strane drugih igrača na bilo kojoj osnovi	M	610	3,33	1,394	,056
	Ž	34	3,35	1,368	,235

11. Literatura

Alexander, L. (2014). 'Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over. *Gamasutra*.http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php. (6.9.2018.)

Bartle, Richard. *HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS*. MUSE Ltd, Colchester, Essex, UK. Website: http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm. (5.7.2018)

Bauman, Z. (2004). *Identity*. Cambridge: Polity Press.

De Letter, J., van Rooij, T., & Van Looy, J. (2017). Determinants of harassment in online multiplayer games. *Communication Research and Practice.*

Dizdar, D. (2006). *Kvantitativne metode.* Zagreb: Kineziološki fakultet, 214-237.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith H. J. and Tosca P. S. (2013). *Understanding Video Games: the essential introduction.* New York: Routledge, Taylor and Franscis Group

Egenfelt-*Nielsen*, S., *Smith*, J.H., and *Tosca*, S.P. (2013). *Understanding Video Games: The Essential Introduction.* Haboken: Taylor and Francis.

ESA. (2014). ESA Industry Facts. Retrieved from http://www.theesa.com/about-esa/industryfacts/ (10.7.2018)

Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11 (4).

Hassouneh, D. and Brengman, M. 2014. "A motivation-based typology of social virtual world users," *Computers in Human Behavior*, 33. 330–338.

Hjorth, L. (2011). *Games and gaming: An introduction to new media.* Oxford: Berg

Hong, J.-C. and Hwang, M.-Y. 2012. "Gender Differences in Help-Seeking and Supportive Dialogue during on-Line Game," *Procedia – Social and Behavioral Sciences* (64:9), pp. 342-351.

Hsu, C. L., & Lu, H. P. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & Management*, *41*(7), 853-868.

Jun, P. (2010). Market Development of Video Games; Video Game Markets and Marketing. *Mikkeli University of Applied Sciences.*

Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players.* Cambridge, Mass: MIT Press.

Kettunen, J. (2017). „*Console gaming: an analysis of how digital sales can be increased from both an industry and consumer perspective*“, https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/125744/Kettunen_final_thesis.pdf?sequence=1 (21.8.2018.)

Krolo, K., Zdravković, Ž., & Puzek, I. (2015). „Tipologija *gamera* i *gamerica* u Hrvatskoj – neke sociokulturne karakteristike.“ *Medijske Studije,* 7 (13): 25 – 42.

Krotoski, A. (2004). *Chicks and joysticks: An exploration of women and gaming*. London: Entertainment & Leisure Software Publishers Association.

Labus, M. (2005). „Vrijednosne orijentacije i religioznost“. *Sociologija sela, 43,* 168 (2): 383-408.

Matthew, E. (2012). “Sexism in Video Games [Study]: There is Sexism in Gaming,” *Price Charting*. (http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-gamesstudy.html)

McDaniel, M A. (2016). "Women in Gaming: A Study of Female Players' Experiences in Online FPS Games". *Honors Teses.* 427.

Overmars, M. (2012). *A Brief History of Computer Games*.

Pham, A. (2007). A refuge for women in a hostile game space. *Los Angeles.*

Quaiser-Pohl, C., Geiser, C. and Lehmann, W. 2005. “The relationship between computer-game preference, gender , and mental-rotation ability,” *Personality and Individual Differences,* 40 (3), 609-619.

Rabin, S. (2010). *Introduction to Game Development*. Boston, MA: Course Technology Cengage Learning

Sekulić, D. (2014). *Identitet i vrijednosti.* Zagreb: Politička kultura

Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture* 5 (4): 403-424.

Sindik, K. (2011). Kako roditelji percipiraju utjecaj medija na predškolsku djecu? *Medij. istraž., 18,* 5-32.

Smoljan, A. (2017). Online igre: pitanje rodne identifikacije. *Times*, p. C1.

Vermeulen, Lotte i van Looy, Jan. (2014). Happy Together? A Gender-Comparative Study into Social Practices in Digital Gaming, str. 58-70, u: Quandt, Thorsten i Kröger, Sonja (ur.*) Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming*. New York: Routledge

Wang, E. T. (2013). Computers in Human Behavior 30 (2014) 315–320

Williams, R. (1974). *Television: Technology and Cultural Form.* London: Fontane.

Wolf, J. P. M. (2012). *Encyclopedia of video games : the culture, technology, and art of gaming.* Santa Barbara, Calif. : Greenwood.

Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.