

Neki korelati različitih dimenzija stereotipa o gejmericama

Mazić-Palestrina, Livia

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:952237>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-22**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za psihologiju

Preddiplomski sveučilišni studij psihologije (jednopedmetni)

Livia Mazić-Palestrina

**Neki korelati različitih dimenzija stereotipa o
gejmericama**

Završni rad

Zadar, 2023.

Sveučilište u Zadru

Odjel za psihologiju
Preddiplomski sveučilišni studij psihologije (jednopedmetni)

Neki korelati različitih dimenzija stereotipa o gejmericama

Završni rad

Student/ica:

Livia Mazić-Palestrina

Mentor/ica:

izv. prof. dr. sc. Vera Čubela Adorić

Zadar, 2023.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Livia Mazić-Palestrina**, ovime izjavljujem da je moj **završni** rad pod naslovom **Neki korelati različitih dimenzija stereotipa o gejmericama** 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, 29. rujna 2023.

Sadržaj

Sažetak	1
Abstract	2
Uvod	3
Cilj, problemi i hipoteze	7
Metoda	8
Sudionici	8
Mjerni instrumenti	8
Postupak	10
Rezultati	11
Rasprava	15
Završna razmatranja	19
Zaključci	20
Literatura	21
Prilozi	25

Neki korelati različitih dimenzija stereotipa o gejmericama

Sažetak

U današnje doba, videoigre su široko rasprostranjena aktivnost i među muškarcima i među ženama. Ipak, one se još uvijek dominantno smatraju maskulinom aktivnošću. Gejmerice, to jest žene koje igraju videoigre, često su objekti diskriminacije u svijetu videoigara, te o njima postoje različiti stereotipi. Ovom je istraživanju cilj bio ispitati tendencije stereotipiziranja gejmerica, te razlike u tim tendencijama s obzirom na rod i na gejmerski status sudionika. Nadalje, usporedila se tendencija stereotipiziranja gejmerica s obzirom na čestinu igranja videoigara i broj poznanstava s gejmericama. Podaci su se prikupili online upitnikom, te se za mjerenje stereotipa koristila hrvatska verzija *Female Gamer Stereotypes Scale* (FGSS). FGSS je konstruirana za mjerenje pet različitih dimenzija stereotipa o gejmericama: nedostatna femininost gejmerica, nedostatna društvenost gejmerica, slabije vještine u igranju videoigara, oslanjanje na muške gejmere, te karakterističan izbor videoigara. Rezultati su pokazali da muškarci imaju veću tendenciju stereotipiziranja gejmerica od žena na svih pet subskala FGSS-a i na cijeloj skali. Negejmeri su imali veću tendenciju stereotipiziranja od gejmera na samo dvije subskale: nedostatna femininost gejmerica i nedostatna društvenost gejmerica. Rezultati su također pokazali da nema značajne povezanosti između čestine igranja videoigara i tendencije stereotipiziranja gejmerica. Negativna povezanost između broja poznanstava s gejmericama i tendencije stereotipiziranja gejmerica je utvrđena samo na subskali nedostatne femininosti gejmerica. Značajna razlika u tendenciji stereotipiziranja gejmerica između osoba koje poznaju barem jednu gejmericu i osoba koje ne poznaju niti jednu gejmericu utvrđena je na cijeloj FGSS i na tri subskale: sudionici koji poznaju barem jednu gejmericu pokazali su manju tendenciju stereotipiziranja na subskalama nedostatne društvenosti gejmerica, oslanjanja na muškarce tijekom igre i preferencije u izboru videoigara, te na cijeloj FGSS.

Ključne riječi: videoigre, gejmerice, stereotipi, rod, gejmerski status

Some correlates of different dimensions of female gamer stereotypes

Abstract

Video games are a widespread activity among both men and women in today's age. However, they are still primarily considered to be a masculine activity. Female gamers, i.e. women who play video games, are often targets of discrimination within the world of video games, and there exist a variety of stereotypes about them. The goal of this study was to examine the tendencies to stereotype female gamers, as well as the differences in those tendencies, with regard to the participants' gender and gamer status. Furthermore, the tendencies to stereotype female gamers were analyzed with regard to the frequency of video game playing and the number of female gamer acquaintances. Data was collected through an online questionnaire, and stereotypes were measured by a Croatian version of the *Female Gamer Stereotype Scale* (FGSS). FGSS had been constructed to measure five different dimensions of female gamer stereotypes: lack of femininity, lack of sociability, lack of competence in gaming, reliance on men in gaming, and specific gaming preferences. The results showed that men have higher tendencies to stereotype female gamers than women in all five FGSS subscales, and in the whole scale. Nongamers had a higher tendency to stereotype than gamers in just two FGSS subscales: lack of femininity and lack of sociability. The results also showed that there was no significant correlation between the frequency of video game play and the tendency to stereotype female gamers. Negative correlation between the number of female gamer acquaintances and the tendency to stereotype female gamers was significant only in the lack of femininity subscale. A significant difference in tendencies to stereotype female gamers between participants that did not know a single female gamer and participants that knew at least one female gamer was found in the whole scale, and in three subscales: participants that knew at least one female gamer had a lower tendency to stereotype in the lack of sociability, reliance on men in gaming, and specific gaming preferences subscales, and in the whole scale.

Key words: video games, female gamers, stereotypes, gender, gaming status

Uvod

Videoigre su iznimno popularan oblik razonode. Prema istraživanju koje su proveli Tripp i suradnici (2020), više od dvije trećine Amerikanaca bar ponekad igra videoigre, te su više od 40% tih igrača ženske osobe. Unatoč tome, i muški i ženski igrači su skloniji smatrati igranje videoigara maskulinom aktivnošću (Lewis i Griffiths, 2011). Žene zaposlene u samoj industriji videoigara također trpe posljedice tog mentaliteta: radno mjesto ih primarno smatra zaposlenicima koji su vrijedni samo zbog njihovog jedinstvenog razumijevanja gejmerica (Styhre i sur., 2016). Pritom se njihova ostala znanja i vještine zanemaruju (Styhre i sur., 2016). Nadalje, gejmerice su često izložene diskriminaciji u svijetu videoigara. Na primjer, one izvješćuju o postojanju negativnih stereotipa o gejmericama, te o doživljavanju neprijateljskih, često i seksističkih interakcija s gejmerima tijekom igre (Kaye i sur., 2018). Kao posljedica tog negativnog okruženja, gejmerice su sklonije igrati videoigre same, skrivati svoj rod i identitet kada igraju s drugim ljudima, te često pronalaziti nove socijalne grupe za igru (McLean i Griffiths, 2019).

Prema istraživanjima provedenima na hrvatskim gejmerima, omjer muških i ženskih igrača u Hrvatskoj je drugačiji. U istraživanju provedenom 2014. godine, tek 6% gejmerskog uzorka su činile gejmerice (Krolo i sur., 2016). Postotak gejmerica u uzorku u istraživanju iz 2016. godine je bio 18% (Buble, 2016). Nasuprot tome, gejmerice su činile 43.9% uzorka iz istraživanja iz 2021. godine (Čuturić, 2021). Taj broj je bliži prosjeku udjela gejmerica u gejmerskoj populaciji dobivenog u američkom istraživanju koje su proveli Tripp i suradnici. U istraživanju koje su proveli Krolo i suradnici (2016) utvrđeno je da je malo više od polovine gejmera igralo videoigre svaki dan tijekom tri mjeseca prije sudjelovanja u istraživanju. Nadalje, u tom se istraživanju utvrdilo šest različitih klastera gejmera, određenih prvenstveno prema žanrovima koje gejmeri preferiraju igrati. Također su utvrđene značajne razlike u preferenciji žanrova videoigara među spolovima. Žene su sklonije igrati igre igranja uloga (*Role-Playing Games*) te strateške igre i razne simulacije, dok su muškarci skloniji igranju pucačkih igara iz prvog lica (*First Person Shooters*). U istraživanju koje je proveo Buble (2016) je utvrđena i jedna razlika između muškaraca i žena u pogledu razloga za igranje. Žene su sklonije igrati videoigre zbog eskapizma, to jest zbog udaljavanja od problema u stvarnom svijetu.

Stereotip se definira kao mišljenje ili vjerovanje koje neka osoba ima o određenoj socijalnoj grupi ili kategoriji, te koje je u većini slučajeva negativno, preuveličano i otporno na promjene (American Psychological Association, 2023). Razvijaju se iz kognitivnih procesa

stvaranja shema, to jest pojednostavljivanja i kategoriziranja okoline (Zhang i sur., 2023). Kognitivne sheme su fleksibilne i podložne promjenama kako osoba usvaja nove informacije. Za razliku od njih, stereotipi se teško i sporo mijenjaju, te u nekim slučajevima je njihova promjena gotovo nemoguća (Schneider, 2004). Kako su stereotipi posljedica generaliziranja ograničene količine informacija o drugim socijalnim skupinama, veća je vjerojatnost da će oni postojati u slučajevima kada osoba nema informacija o drugim skupinama te s njima nema ravnopravnih i produktivnih kontakata (Aronson i sur., 2005). Također, stereotipi su prevalentniji kada se stereotipizira udaljenija socijalna grupa (Zhang i sur., 2023). Nadalje, stereotipi često nastaju kao racionalizacija predrasuda koje osoba ima prema nekoj društvenoj grupi (Schneider, 2004).

Stereotipi mogu imati više nepovoljnih utjecaja na stereotipiziranu osobu od pukih posljedica diskriminacije. Ensher i suradnici (2001) su utvrdili da osobe koje su doživjele više diskriminacije na radnom mjestu izvješćuju o manjem zadovoljstvu poslom, o manjoj predanosti radu te o sudjelovanju u manje neformalnih socijalnih interakcija na radnom mjestu. Meta-analiza koju su provele Pascoe i Richman (2009) je pokazala da je u većini slučajeva viši stupanj percipirane diskriminacije u pozitivnoj korelaciji ne samo s lošijim mentalnim zdravljem i učestalijim dijagnozama mentalnih bolesti, već i s češćim fizičkim oboljenjima. Nadalje, negativni stereotipi o starijoj dobi mogu dovesti do smanjenja kvalitete života starijih ljudi, kako zbog tuđeg ponašanja prema njima, tako i zbog internalizacije tih stereotipa (Carstensen i Hartel, 2006). Sama svijest o stereotipima može utjecati na ponašanje osobe i njezinu izvedbu u zadacima. Prijeteći stereotip se odnosi na negativna očekivanja koja stereotipizirani pojedinac ima u situaciji obavljanja zadatka, ako on pripada grupi za koju se smatra da ima slabu izvedbu u tom tipu zadataka (American Psychological Association, 2023). Ta zabrinutost zbog moguće loše izvedbe i ostavljanja lošeg dojma o grupi kojoj pripada dovodi do toga da pojedinac uistinu postigne lošiji rezultat na zadatku nego što bi postigao da time nije bio zaokupljen (American Psychological Association, 2023). Doživljaj prijetećeg stereotipa se može javiti u relaciji s različitim stereotipima, poput rase, roda ili etniciteta (Heaning, 2022). Stereotip o gejmericama kao lošijima u igranju igara od gejmera je široko rasprostranjen i one su ga svjesne (Yao i sur., 2022). S obzirom na suprotstavljene nalaze u dosadašnjim istraživanjima, nije sigurno ima li stereotipna prijetnja negativan utjecaj na izvedbu gejmerica (Kaye i Pennington, 2016) ili tog utjecaja nema (Kaye i sur., 2018).

Percipiranje diskriminacije grupe kojoj osoba pripada je povezano s lošijim mentalnim zdravljem (Schmitt i Branscombe, 2002). Jedan od načina nošenja s tim negativnim utjecajem

na mentalnu dobrobit je samostereotipiziranje, to jest opisivanje sebe na način koji je stereotipan za diskriminiranu grupu kojoj osoba pripada (Latrofa i sur., 2012). Yao i Rhodes (2022) su utvrdile da je samostereotipiziranje donekle prisutno kod gejmerica, ovisno o kojim su stereotipima radi i u kojoj se mjeri one identificiraju sa skupinom gejmerica. U njihovom je istraživanju samostereotipiziranje izmjereno određivanjem stupnja slaganja sa stereotipnim tvrdnjama o gejmericama, preoblikovanim tako da se odnose na samu sudionicu. One sudionice koje se u velikoj mjeri identificiraju sa skupinom gejmerica bile su sklonije smatrati stereotipe jednako točnima i za sebe i za druge gejmerice. Nasuprot tome, one sudionice koje se u manjoj mjeri identificiraju s tom skupinom bile su sklonije stereotipe smatrati točnijima za druge gejmerice nego za sebe. Nadalje, u istraživanju je utvrđena razlika u tendenciji odbacivanja stereotipa ovisno o tome jesu li stereotipi vezani uz vještinu igranja videoigara. Bez obzira na stupanj identifikacije sa skupinom gejmerica, sudionice su u jednakoj mjeri odbacivale stereotipe o gejmericama koji nisu vezani uz vještinu igranja videoigara i za sebe i za ostale gejmerice.

Većina postojećih stereotipa o gejmericama su negativni (Yao i sur., 2022). Tijekom igranja, ukoliko otkriju svoj identitet, gejmerice su sklonije doživjeti negativne interakcije s drugim igračima (Kuznekoff i Rose, 2012). Nadalje, Kuznekoff i Rose (2012) su utvrdili da postoji oko tri puta veća vjerojatnost da će ženski glas tijekom igranja videoigara izazvati uvredljive odgovore nego muški glas. Mnogi od tih odgovora su također bili seksističke i degradirajuće prirode. Moguće je da sam sadržaj videoigara potiče takve stavove, s obzirom na to da su ženski likovi u igrama često prikazani kao sekundarni i uvelike seksualizirani (Lynch i sur., 2016). Kuss i suradnici (2022) su utvrdili da gejmerice doživljavaju negativna iskustva i tijekom igranja i izvan videoigara. Njihova okolina često ne odobrava njihovo igranje, a unutar samih videoigara doživljavaju uvrede i neugodna osobna pitanja. Takva iskustva povećavaju vjerojatnost da se žene koje igraju videoigre neće identificirati sa skupinom gejmerica. Nadalje, veća je vjerojatnost da će gejmerice prestati igrati videoigre i početi ih u potpunosti izbjegavati (Fox i Tang, 2017). Videoigre imaju jedinstvene benefite koje mogu pružiti igračima (Jones i sur., 2014), te je veća šansa da će ih gejmerice propustiti.

U istraživanju koje je proveo Čuturić (2021) ispitana je sklonost seksističkim stavovima na uzorku hrvatskih gejmera. U tom istraživanju su se mjerila tri tipa seksističkih stavova: zlonamjerni, benevolentni i seksizam vezan specifično za igranje videoigara. Utvrđeno je da je postojala visoka pozitivna povezanost između sklonosti općenitih seksističkih stavova i sklonosti seksističkih stavova vezanih za igranje videoigara. Također, gejmerice su bile manje

sklone seksističkim stavovima od gejmera. Preferirani žanr videoigara nije bio značajno povezan sa seksističkim stavovima. Stil igranja gejmera je bio značajan: gejmeri koji igraju videoigre zbog želje da pobijede su bili više skloni seksističkim stavovima od gejmera koji su prvenstveno igrali iz razonode.

Područje stereotipa o gejmericama je relativno slabo istraženo, i malo je instrumenata koji su konstruirani za njihovo mjerenje. Jedan od njih je Skala stereotipa o gejmericama (Female Gamer Stereotypes Scale, FGSS). U svrhu konstrukcije te skale, Yao i suradnici (2022) su sastavili popis stereotipa o gejmericama koje su pronašli na internetu i prikupili anketiranjem. Utvrdili su da je svaki stereotip s tog popisa vezan s jednom od pet tema. Tih pet tema su: nedostatna femininost gejmerica, manjak društvenosti gejmerica, slabije vještine u igranju videoigara, oslanjanje na muške gejmere, te karakterističan izbor videoigara. Konačna verzija te skale ima 20 tvrdnji koje definiraju pet subskala, namijenjenih mjerenju navedenih pet dimenzija tendencije stereotipiziranja gejmerica. U istraživanju koje su proveli Yao i suradnici (2022) utvrdilo se da muškarci imaju veće tendencije stereotipiziranja gejmerica od žena, te da negejmeri imaju veće tendencije stereotipiziranja gejmerica od gejmera.

Koliko je poznato, do sada nije bilo drugih primjena FGSS-a, pa je cilj ovog istraživanja bio replicirati istraživanje Yao i suradnika (2022) u uzorku sudionika iz Republike Hrvatske. Dodatno je u ovdje prikazanom istraživanju ispitan odnos između (pojedinih dimenzija) tendencije stereotipiziranja gejmerica i čestine igranja videoigara, te tendencije stereotipiziranja gejmerica i broja poznanstava s gejmericama. Naime, u istraživanju koje su proveli Krolo i suradnika (2016), utvrđena je povezanost između čestine igranja videoigara i pripadnosti određenom klasteru gejmera. Također je utvrđeno da se različiti klasteri razlikuju po svjetonazoru, te je stoga moguće da se razlikuju i po sklonosti stereotipiziranju gejmerica. Postoje određena suprotstavljena gledišta o tome u kojem smjeru bi ta teoretska povezanost bila. U istraživanju koje su proveli Zhang i suradnici (2023) utvrđeno je da što sudionici posjeduju manje znanja i imaju veću psihološku distancu prema određenoj grupi, to imaju veće tendencije stereotipiziranja prema toj grupi. Iz tog razloga, može se očekivati da što sudionici češće igraju videoigre, imaju više znanja i manju psihološku distancu prema gejmericama, stoga imaju i manju tendenciju stereotipiziranja gejmerica. Nasuprot tome, u istraživanju koje su proveli Fox i Tang (2014) je utvrđeno da češće igranje videoigara može povećati tendenciju stereotipiziranja gejmerica ako te videoigre podupiru maskulini identitet gejmera. Konačno, tendencija stereotipiziranja može ovisiti i o osobnom broju poznanstava s gejmericama. Naime, istraživanja pokazuju da su osobe sklonije stereotipizirati udaljenije socijalne grupe, te one

grupe s kojima ne komuniciraju i s kojima nemaju učestale i ravnopravne kontakte (Aronson i sur., 2005; Zhang i sur., 2023). Poznavanje samo jedne osobe iz druge socijalne grupe može dovesti do promjena u ponašanju i osjećajima prema toj grupi (Page-Gould i sur., 2008). Stoga je moguće da će osobe koje poznaju već samo jednu gejmericu imati manju tendenciju stereotipiziranja od osoba koje ne poznaju niti jednu.

Cilj, problemi i hipoteze

Cilj ovog istraživanja je bio replicirati istraživanje Yao i suradnika (2022) na hrvatskom uzorku sudionika, te ispitati postojanje povezanosti rezultata na FGSS-u i čestine igranja videoigara te broja poznanstava s gejmericama.

Problemi ovog istraživanja bili su sljedeći:

1. Utvrditi postoji li razlika u tendenciji stereotipiziranja gejmerica s obzirom na rod sudionika.
2. Utvrditi postoji li razlika u tendenciji stereotipiziranja gejmerica s obzirom na gejmerski status sudionika (smatraju li sebe gejmerom, to jest osobom koja igra videoigre).
3. Utvrditi postoji li povezanost između tendencije stereotipiziranja gejmerica i čestine igranja videoigara.
4. Ispitati kakav je odnos između tendencije stereotipiziranja gejmerica i broja osobnih poznanstava s gejmericama.

Hipoteze ovog istraživanja bile su sljedeće:

H1: Pretpostavka je da će, u usporedbi s muškarcima, žene pokazati manju tendenciju stereotipiziranja gejmerica, odnosno imati, u prosjeku, manji rezultat na cijeloj skali i pojedinim subskalama FGSS.

H2: Pretpostavka je da će, u usporedbi s onima koji sebe ne smatraju gejmerima, sudionici koji se identificiraju kao gejmeri pokazati manju tendenciju stereotipiziranja gejmerica, odnosno imati, u prosjeku, manji rezultat na cijeloj skali i pojedinim subskalama FGSS.

H3: Pretpostavka je da će postojati negativna povezanost između tendencije stereotipiziranja gejmerica i čestine igranja videoigara, odnosno da će sudionici koji češće igraju videoigre imati manji rezultat na cijeloj skali i pojedinim subskalama FGSS.

H4a: Pretpostavka je da će postojati negativna povezanost između broja poznanstava s gejmericama i tendencije stereotipiziranja gejmerica, odnosno da će sudionici koji poznaju više gejmerica imati manji rezultat na cijeloj skali i pojedinim subskalama FGSS.

H4b: Pretpostavka je da će, u usporedbi s onima koji ne poznaju niti jednu gejmericu, sudionici koji poznaju barem jednu gejmericu pokazati manju tendenciju stereotipiziranja gejmerica, odnosno imati, u prosjeku, manji rezultat na cijeloj skali i pojedinim subskalama FGSS.

Metoda

1. Sudionici

Online upitnik u ovom istraživanju popunile su 232 punoljetne osobe iz Republike Hrvatske, od kojih se 71 (30.61%) osoba izjasnila kao „gejmerica“, 61 (26.29%) kao gejmer, 60 (25.86%) kao negejmerica, a 18 (7.76%) kao negejmer. Dvadeset i dvije osobe (9.48%) označile su da ne spadaju ni u jednu od navedenih kategorija, tako da su njihovi podaci izostavljeni iz daljih analiza prema rodu i gejmerskom statusu. Sudionici su bili u dobi od 18 do 63 godine ($M = 26.53$, $SD = 9.08$). Mann-Whitneyjevim U-testom je utvrđena značajna razlika između prosječne dobi žena ($M_Z = 25.81$) i muškaraca ($M_M = 27.34$) ($U = 4309.00$, $z = 2.028$, $p = .04$), te između gejmera ($M_G = 27.02$) i negejmera ($M_{NG} = 25.32$) ($U = 3987.00$, $z = 2.727$, $p = .01$). Prema stupnju obrazovanja, 106 sudionika je završilo srednju školu, 64 sudionika je završilo preddiplomski studij, 48 je završilo diplomski studij, 12 je završilo poslijediplomski studij, te su 2 sudionika završila osnovu školu. Većina sudionika (74.57%) je navela da poznaje barem jednu gejmericu. Prema broju gejmerica koje poznaju, muški i ženski sudionici ne razlikuju se značajno ($U = 4774.50$, $z = .937$, $p = .35$). U usporedbi s onima koji nisu gejmeri, sudionici koji su se identificirali kao gejmeri naveli su da poznaju više gejmerica ($U = 3196.50$, $z = 4.585$, $p < .001$). Također, većina sudionika gejmera je videoigre igralo barem nekoliko puta tjedno (75.00%). Nije bilo značajne razlike između muškaraca i žena s obzirom na čestinu igranja ($U = 1895.50$, $z = 1.230$, $p = .18$).

2. Mjerni instrumenti

Istraživanje je provedeno online putem Google Formsa, te su svi sudionici odgovorili na sva postavljena pitanja.

U prvom dijelu upitnika, sudionike se pitalo o njihovoj dobi, najvišem stupnju obrazovanja kojeg su postigli, te o broju gejmerica koje poznaju. Po uzoru na istraživanje koje su proveli Yao i suradnici (2022), podaci o rodu i gejmerskom statusu prikupljeni su pomoću sljedećeg pitanja: „S kojom od navedenih skupina biste se identificirali?“ Ponuđeni odgovori su bili „gejmerica / žena koja igra videoigre“, „gejmer / muškarac koji igra videoigre“, „negejmerica / žena koja ne igra videoigre“, „negejmer / muškarac koji ne igra videoigre“, te „ništa od navedenog“. Sudionike koji su na tom pitanju odgovorili ili „gejmer“ ili „gejmerica“ se nadalje pitalo o čestini igranja videoigara i o godini u kojoj su počeli igrati videoigre. Također ih se pitalo o naslovima jedne do dvije videoigre koju su igrali u posljednja tri mjeseca u svrhu kontroliranja jesu li ti sudionici stvarno gejmeri. U svrhu prikupljanja informacije o čestini igranja videoigara, sudionike se pitalo sljedeće: „U posljednja 3 mjeseca, koliko ste često igrali videoigre duže od 30 minuta odjednom?“ Ponuđeni odgovori su bili „svaki dan“, „nekoliko puta tjedno“, „nekoliko puta mjesečno“, „jednom mjesečno ili rjeđe“, te „nisam igrao/la videoigre u posljednja 3 mjeseca“. Dobivene frekvencije pojedinih odgovora u skupinama gejmera i negejmera navedene su u Tablici II u Prilogu. Za potrebe kasnijih analiza, ovi odgovori su kodirani u smjeru veće čestine ($C = 4$, $IQR = .5$).

Kao mjera tendencije stereotipiziranja gejmerica korištena je hrvatska inačica Skale stereotipa o gejmericama (Female Gamer Stereotypes Scale; FGSS), koju su konstruirali Yao i suradnici (2022). Izvorni instrument sadrži 20 tvrdnji koje reflektiraju pet dimenzija stereotipa o gejmericama: *nedostatna femininost gejmerica* (četiri čestice, npr: „Gejmerice ne znaju kako održati kuću urednom“), *nedostatna društvenost gejmerica* (tri čestice, npr. „Gejmerice ne prisustvuju često zabavama i/ili izlascima.“), *nedostatna uspješnost u igranju videoigara* (četiri čestice, npr. „Gejmerice sporije uče igrati videoigre nego gejmeri.“), *oslanjanje na muškarce u igranju videoigara* (pet čestica, npr. „Gejmerice igraju videoigre kako bi privukle pažnju muškaraca.“) i *preferencije u izboru videoigara* (četiri čestice, npr. „Gejmerice vole igrati videoigre čiji je važan dio komunikacija, bilo s drugim igračima ili s drugim likovima u samoj igri.“) Hrvatska inačica ovog instrumenta, koja je priređena postupkom povratnog prijevoda u sklopu kolegija Psihologijski praktikum I, sadrži 21 tvrdnju. Naime, pri uspoređivanju prvog i povratnog prijevoda autorica i mentorica ovog rada usuglasile su da se zadrže dvije inačice prijevoda izvorne čestice „Female gamers like casual games.“ („Žene vole ležernije videoigre koje nisu namijenjene "okorjelim" gejmerima.“ i „Žene vole igrati videoigre koje ne zahtijevaju mnogo vještine te u kojima ne postoji ozbiljno natjecanje s drugim igračima.“). Sukladno

navedenom, subskala preferencija u izboru videoigara u hrvatskoj adaptaciji ima ukupno pet čestica, a cijela skala 21 česticu.

Kao i u izvornoj verziji, sudionik procjenjuje stupanj svog slaganja s pojedinim tvrdnjama na skali procjene od 0 („Uopće se ne slažem“) do 10 („U potpunosti se slažem“). Ukupan rezultat sudionika na skali izračunat je kao prosječna vrijednost procjena koje je dao na svim česticama. Rezultat na pojedinim subskalama izračunat je kao prosječna vrijednost procjena koje je ispitanik dao na pripadajućim česticama konkretne subskale.

U Tablici 1 navedene su vrijednosti Cronbachova α koeficijenta za cijelu skalu i pojedine subskale u ovom, kao i u prethodnom istraživanju koje su proveli Yao i suradnici (2022). Kao što se može vidjeti, dobivene vrijednosti upućuju na zadovoljavajuću pouzdanost tipa unutarnje konzistencije.

Tablica 1 Pouzdanost subskala FGSS-a: vrijednosti Cronbachova alfa koeficijenta u ovdje prikazanom istraživanju i u istraživanju Yao i sur. (2022)

Sub/skala FGSS	Ovo istraživanje ($N = 232$)	Yao i sur. (2022) ($N = 1266$)
Femininost	.88	.92
Društvenost	.82	.81
Uspješnost	.91	.94
Oslanjanje	.87	.94
Preferencije	.84	.82

Napomena. Femininost = nedostatna femininost gejmerica; društvenost = nedostatna društvenost gejmerica; uspješnost = nedostatna uspješnost u igranju videoigara; oslanjanje = oslanjanje na muškarce u igranju videoigara; preferencije = preferencije u izboru videoigara

3. Postupak

Ovo istraživanje se provodilo online putem. Sudionici su regrutirani online (postavljanjem obavijesti na web stranice i preko elektroničke pošte) i na fakultetu, te postupkom snježne grude, korištenjem osobnih e-mail kontakata i poznanika. Upitnik je bio objavljen u nekoliko većih *Facebook* grupa studenata te oglasnih *Facebook* grupa, na *Redditu* i na web stranici *forum.hr*. Ovaj postupak regrutiranja je odabran zbog svoje jednostavnosti regrutiranja sudionika i zbog pretpostavljene zastupljenosti gejmera u populaciji koja se koristi internetom. Nastojalo se ujednačiti broj sudionika po rodu i gejmerskom statusu, no postojale

su poteškoće u regrutiranju muškaraca koji se identificiraju kao negejmeri, jer je veliki broj potencijalnih sudionika iz te skupine bio nezainteresiran za sudjelovanje.

Sudionici su na vlastitim uređajima ispunjavali Google Forms upitnik. Sudionici su na početku upitnika bili informirani o njegovoj svrsi te o odobrenju istraživanja od strane Etičkog povjerenstva Odjela za psihologiju Sveučilišta u Zadru. Sudionicima je bila garantirana anonimnost i u svakom trenutku su mogli odustati od ispunjavanja upitnika. Nakon što su dali svoj pristanak za sudjelovanje u istraživanju, sudionici su dali svoje procjene stupnja slaganja s tvrdnjama na FGSS-u. Kako sudionici nisu bili ni pod kakvim nadzorom dok su ispunjavali upitnik, nije bilo mogućnosti kontrole sudionika tijekom istraživanja. Sudionici su regrutirani u vremenskom periodu između 5. travnja i 6. svibnja 2023. godine.

Rezultati

Prije prikaza rezultata analiza koje su provedene u vezi s postavljenim problemima, izračunati su deskriptivni parametri rezultata na cijeloj FGSS i njezinim pojedinim subskalama. Prosječni rezultat na svakoj subskali FGSS-a, kao i na FGSS-u općenito, za sve sudionike i za podskupine prema rodu i gejmerskom statusu vidi se u Tablici 2. U istoj su tablici prikazani i indeksi asimetričnosti i spljoštenosti distribucije rezultata na svim subskalama FGSS-a te ukupnih rezultata na FGSS-u u cijelom uzorku i u podskupinama prema rodu i gejmerskom statusu sudionika. Distribucija svih rezultata na svim subskalama te ukupnih rezultata FGSS-a u cijelom uzorku je bila pozitivno asimetrična. Distribucija rezultata cijelog uzorka na subskalama nedostatne femininosti i oslanjanja na muškarce je značajno odudarala od normalne, s indeksima asimetričnosti većima od 2. Distribucije svih rezultata u cijelom uzorku su leptokurtične. Rezultati na subskali oslanjanja na muškarce tijekom igre su imali indeks spljoštenosti veći od 7, čime je distribucija tih rezultata također odudarala od normalne.

Prema Byrne (2010), kako bi korištenje parametrijskih statističkih testova bilo opravdano, indeks asimetričnosti mora biti između -2 i 2, te indeks spljoštenosti mora biti između -7 i 7. Većina indeksa asimetričnosti i spljoštenosti distribucija rezultata na subskalama FGSS-a te ukupnih rezultata u podskupinama je bila između navedenih vrijednosti, uz tri iznimke. Indeksi asimetričnosti distribucija rezultata žena na subskali uspješnosti u igranju, te indeksi asimetričnosti distribucija rezultata gejmera na subskalama nedostatne femininosti i oslanjanja na muškarce su bili veći od 2. Stoga će se za testiranje značajnosti razlika u rezultatima ovim subskalama koristiti neparametrijski Mann-Whitneyjev U-test. Također,

indeksi spljoštenosti distribucija rezultata gejmera na subskalama nedostatne femininosti i oslanjanja na muškarce su bili veći od 7.

Tablica 2 Aritmetičke sredine, standardne devijacije, te indeksi asimetričnosti i spljoštenosti distribucija rezultata na FGSS i pojedinim subskalama u cijelom uzorku i podskupinama prema rodu i gejmerskom statusu

Uzorak	Subskale FGSS-a	<i>M</i>	<i>SD</i>	Dobiveni raspon	Asimetričnost	Spljoštenost
Svi sudionici (<i>N</i> = 232)	Femininost	1.21	1.98	0.00-10.00	2.26	5.70
	Društvenost	2.08	2.26	0.00-10.00	1.28	1.44
	Uspješnost	1.78	2.48	0.00-10.00	1.55	1.65
	Oslanjanje	1.28	1.83	0.00-10.00	2.42	7.01
	Preferencije	2.99	2.28	0.00-10.00	0.69	0.15
	Ukupno	1.88	1.81	0.00-10.00	1.87	4.71
Žene (<i>n</i> = 131)	Femininost	0.88	1.47	0.00-6.50	1.91	3.02
	Društvenost	1.80	2.03	0.00-7.67	1.11	0.37
	Uspješnost	0.92	1.51	0.00-8.00	2.17	5.27
	Oslanjanje	0.81	1.15	0.00-5.40	1.95	3.89
	Preferencije	2.55	2.07	0.00-9.80	0.80	0.34
	Ukupno	1.40	1.23	0.00-6.48	1.46	2.53
Muškarci (<i>n</i> = 79)	Femininost	1.66	2.30	0.00-10.00	1.72	2.81
	Društvenost	2.47	2.36	0.00-10.00	1.11	1.16
	Uspješnost	3.27	2.90	0.00-10.00	0.53	-0.78
	Oslanjanje	1.96	2.17	0.00-10.00	1.53	2.24
	Preferencije	3.67	2.28	0.00-10.00	0.14	-0.29
	Ukupno	2.63	2.02	0.00-10.00	1.04	1.40
Gejmeri (<i>n</i> = 132)	Femininost	0.89	1.72	0.00-10.00	2.74	9.11
	Društvenost	1.66	2.01	0.00-10.00	1.43	2.06
	Uspješnost	1.91	2.38	0.00-10.00	1.33	1.20

	Oslanjanje	1.16	1.74	0.00-10.00	2.50	7.45
	Preferencije	3.08	2.21	0.00-10.00	0.39	-0.33
	Ukupno	1.78	1.68	0.00-10.00	1.80	4.79
Negejmeri ($n = 78$)	Femininost	1.65	2.00	0.00-8.75	1.33	1.24
	Društvenost	2.71	2.32	0.00-10.00	0.80	0.11
	Uspješnost	1.63	2.20	0.00-9.25	1.64	1.64
	Oslanjanje	1.39	1.64	0.00-7.20	1.49	1.85
	Preferencije	2.79	2.23	0.00-9.80	0.80	0.24
	Ukupno	2.01	1.68	0.00-6.81	1.06	0.51

Napomena. Femininost = nedostatna femininost gejmerica; društvenost = nedostatna društvenost gejmerica; uspješnost = nedostatna uspješnost u igranju videoigara; oslanjanje = oslanjanje na muškarce u igranju videoigara; preferencije = preferencije u izboru videoigara

Prva hipoteza ovog istraživanja bila je da će se žene manje slagati s tvrdnjama na FGSS-u općenito i svim subskalama FGSS-a od muškaraca. Dobivene razlike među ovim dvjema skupinama testirane su t-testom za nezavisne uzorke na svim subskalama, a za subskalau nedostatne uspješnosti u igranju videoigara dodatno je proveden Mann-Whitneyjev U-test jer je asimetričnost distribucije rezultata žena na ovoj subskali bila nešto iznad ranije spomenutog kriterija (v. Tablica 2). Rezultati provedenih analiza u skladu su s postavljenom hipotezom. U usporedbi s muškarcima, rezultat žena je, u prosjeku, značajno niži na subskalama nedostatne femininosti gejmerica ($t = 3.020$, $df = 208$, $p = .003$), nedostatne društvenosti gejmerica ($t = 2.172$, $df = 208$, $p = .03$), nedostatne uspješnosti u igranju videoigara ($t = 7.691$, $df = 208$, $p < .001$; $U = 2526.50$, $z = 6.206$, $p < .001$), oslanjanja na muškarce u igranju videoigara ($t = 5.016$, $df = 208$, $p < .001$), preferencija u izboru videoigara ($t = 3.663$, $df = 208$, $p < .001$) te na ukupnom rezultatu na FGSS-u ($t = 5.489$, $df = 208$, $p < .001$).

Druga hipoteza istraživanja bila je da će gejmeri imati manje rezultate na FGSS-u općenito i na svim subskalama FGSS-a od negejmira. Za provjeru značajnosti dobivenih razlika među rezultatima na cijeloj skali i na subskalama nedostatne društvenosti gejmerica, nedostatne uspješnosti u igranju videoigara i preferencije u izboru videoigara korišten je t-test za nezavisne uzorke, dok je za testiranje razlika na preostalim dvjema subskalama korišten Mann-Whitneyjev

U-test. Rezultati su pokazali kako značajna razlika u rezultatima osoba koje igraju i koje ne igraju videoigre postoji na samo dvije subskale FGSS-a. Prosjeci rezultata osoba koje igraju i koje ne igraju videoigre na svim subskalama i na cijeloj skali se vide u Tablici 2. Osobe koje igraju videoigre su imale značajno niže rezultate od osoba koje ne igraju videoigre na subskali nedostatne femininosti gejmerica ($U = 3597.00, z = -3.644, p < .001$) te na subskali nedostatne društvenosti gejmerica ($t = -3.449, df = 208, p < .001$). Nije bilo statistički značajne razlike u rezultatima osoba koje igraju i koje ne igraju videoigre na subskali preferencija u izboru videoigara ($t = .922, df = 208, p = .36$) ni na ukupnim rezultatima na FGSS-u ($t = .947, df = 208, p = .34$). Također nije bilo statistički značajne razlike u rezultatima između te dvije grupe na subskalama nedostatne uspješnosti u igranju videoigara ($t = 0.801, df = 208, p = .42$) ni oslanjanja na muškarce u igranju videoigara ($U = 4499.00, z = -1.524, p = .12$).

S ciljem odgovora na treći problem ovog istraživanja, izračunata je povezanost između rezultata na FGSS i čestine igranja videoigara. S obzirom na to da je potonja varijabla na ordinalnoj skali, izračunat je Spearmanov koeficijent korelacije. Dobivene vrijednosti za ukupni rezultat na FGSS i pojedinim subskalama prikazan je u Tablici 3. Kao što se može vidjeti, nijedna dobivena vrijednost nije se pokazala značajnom (svi $p > .05$).

Četvrti problem ovog istraživanja odnosio se na relaciju između tendencije stereotipiziranja i broja poznanstava s gejmericama. U vezi s tim, očekivano je da će korelacija između rezultata na FGSS, odnosno pojedinim subskalama i broja gejmerica koje sudionici poznaju biti negativna. U Tablici 3 navedene su dobivene vrijednosti Spearmanova koeficijenta korelacije, koji je izračunat zbog nepostojanja normalne distribucije podataka o broju poznanstava s gejmericama (indeks asimetričnosti: 11.95, indeks spljoštenosti: 161.72.) Kao što se može vidjeti, očekivana negativna povezanost utvrđena je samo za rezultate na subskali nedostatne femininosti gejmerica, pri čemu je dobivena vrijednost zapravo niska. Prema tome, rezultati ove analize sugeriraju da sklonost stereotipiziranju gejmerica u ovom uzorku sudionika uglavnom varira neovisno o broju osobnih poznanstava s gejmericama. Dodatna pretpostavka u vezi s ovim problemom bila je da će stereotipiziranju gejmerica biti skloniji oni koji ne poznaju nijednu gejmericu nego oni koji poznaju barem jednu gejmericu. Značajnosti razlika rezultata među ovim skupinama na subskalama nedostatne femininosti i oslanjanja na muškarce testirane su Mann-Whitneyjevim U-testom zbog prevelikih indeksa asimetričnosti rezultata, prikazanih u Tablici IV u Prilogu, na te dvije skale. Značajnosti razlika rezultata na ostale tri subskale i na ukupnim rezultatima skale testirane su t-testom za nezavisne uzorke. Rezultati provedenih testova prikazani su u Tablici 4. Očekivana značajna razlika utvrđena je na ukupnim

rezultatima skale te na subskalama nedostatne društvenosti gejmerica, oslanjanja na muškarce tijekom igranja i preferencije u izboru videoigara. Kao što se može vidjeti, osobe koje poznaju barem jednu gejmericu imaju manje rezultate od osoba koje ne poznaju niti jednu gejmericu na svim sub/skalama na kojima je utvrđena značajna razlika rezultata.

Tablica 3 Povezanost tendencije stereotipiziranja s čestinom igranja videoigara i brojem poznanstava s gejmericama: Spearmanovi koeficijenti korelacije za rezultate na cijeloj FGSS i pojedinim subskalama

Subskale FGSS-a	Čestina igranja ($n = 132$)	Broj poznanstava s gejmericama ($n = 232$)
Femininost	.06	-.13*
Društvenost	.12	-.11
Uspješnost	.15	.00
Oslanjanje	.08	-.11
Preferencije	.12	-.05
Ukupni rezultati	.16	-.08

Napomena. Femininost = nedostatna femininost gejmerica; društvenost = nedostatna društvenost gejmerica; uspješnost = nedostatna uspješnost u igranju videoigara; oslanjanje = oslanjanje na muškarce u igranju videoigara; preferencije = preferencije u izboru videoigara

* $p < .05$

Tablica 4 Aritmetičke sredine rezultata na pojedinim subskalama FGSS-a i na cijeloj skali sudionika koji poznaju i ne poznaju barem jednu gejmericu te rezultati Mann-Whitneyjevog U-testa i t-testa za nezavisne uzorke ($N = 232$)

Subskala FGSS-a	poznaju barem jednu gejmericu ($n = 173$)	ne poznaju nijednu gejmericu ($n = 59$)	U	z	p
Femininost	1.01	1.78	4503.00	1.348	.18
Oslanjanje	1.11	1.78	4204.50	2.018	.04
			t	df	p
Društvenost	1.82	2.82	2.967	230	.00
Uspješnost	1.60	2.29	1.840	230	.07
Preferencije	2.77	3.65	2.608	230	.01
Ukupno	1.68	2.47	2.942	230	.00

Napomena. Femininost = nedostatna femininost gejmerica; društvenost = nedostatna društvenost gejmerica; uspješnost = nedostatna uspješnost u igranju videoigara; oslanjanje = oslanjanje na muškarce u igranju videoigara; preferencije = preferencije u izboru videoigara

Rasprava

Cilj ovog istraživanja bio je ispitati tendencije stereotipiziranja gejmerica u uzorku iz populacije odraslih osoba iz Republike Hrvatske, kao i eventualne razlike u tom pogledu između muškaraca i žena te između gejmera i negejmera. Dodatno je ispitana povezanost ovih tendencija s brojem poznanstava s gejmericama i čestinom igranja videoigara. Hrvatska inačica FGSS-a je pokazala zadovoljavajuću unutarnju pouzdanost na svim subskalama. Rezultati na FGSS i pojedinim subskalama su se uglavnom distribuirali normalno, no postojalo je nekoliko iznimki. Najveća asimetrija rezultata se pokazala na subskalama nedostatne femininosti gejmerica i oslanjanja na muškarce tijekom igre. Prosječne vrijednosti dobivenih rezultata, koje su općenito relativno niske i niže u odnosu na prethodnu primjenu u uzorku iz SAD-a (Yao i sur., 2022), pokazuju da sudionici u ovom istraživanju, u prosjeku, nemaju osobito izraženu tendenciju stereotipiziranja gejmerica. No, kao što pokazuju indeksi raspršenja, u tom pogledu postoje individualne razlike u cijelom uzorku, kao i u pojedinim skupinama sudionika prema rodu i gejmerskom statusu.

Prvi problem bio je provjeriti postoji li razlika u tendenciji stereotipiziranja gejmerica s obzirom na rod sudionika. Pretpostavljeno je da će žene imati niže rezultate na FGSS-u od muškaraca, to jest da će žene biti manje sklone stereotipiziranju gejmerica nego muškarci. Ova hipoteza je potvrđena. Žene su imale značajno niže ukupne rezultate na FGSS-u, kao i značajno niže rezultate na svih pet subskala FGSS-a. Dobiveni obrazac u skladu je s nalazima prethodnih istraživanja u kojima je korištena ista skala ili mjere nekih srodnih konstrukata. U istraživanju Yao i suradnika (2022) u kojem je ova skala prvi put primijenjena, žene se također imale značajno niže rezultate od muškaraca. Nadalje, u istraživanju Fox i Tang (2014), u kojem je korištena „Video Game Sexism Scale“, koja mjeri tendenciju stereotipiziranja i spolnog diskriminiranja prema ženama u okruženju online igara, također je utvrđeno da su žene manje sklone stereotipiziranju od muškaraca. Slični rezultati su dobiveni i u nekim istraživanjima na uzorku hrvatskih gejmera. Čturić (2021) je utvrdio da muškarci imaju veću tendenciju stereotipiziranja žena u okruženju videoigara od žena. Osim što su konzistentni s prethodnim nalazima, rezultati ovdje prikazanog istraživanja sugeriraju da se ova rodna razlika ne može pripisati eventualnim razlikama u poznavanju gejmerica ili u osobnom iskustvu s videoigrama: muški i ženski sudionici u ovom istraživanju se, u prosjeku, nisu značajno razlikovali po broju gejmerica koje poznaju niti po čestini igranja videoigara.

Drugi je problem bio ispitati postoji li razlika u tendenciji stereotipiziranja gejmerica s obzirom na gejmerski status. Pretpostavilo se da će osobe koje igraju videoigre imati niže rezultate na FGSS-u od osoba koje ne igraju videoigre, to jest da će gejmeri biti manje skloni

stereotipiziranju gejmerica od negejmera. Razlika između rezultata gejmera i negejmera pokazala se značajnom na dvije subskale FGSS-a: na subskali nedostatne femininosti gejmerica i na subskali nedostatne društvenosti gejmerica. U oba slučaja, sudionici koji igraju videoigre imali su, u prosjeku, niže rezultate od onih koji ne igraju videoigre, to jest bili su manje skloni stereotipiziranju gejmerica na subskalama nedostatne femininosti i nedostatne društvenosti. Na ostale tri subskale, kao i na ukupnim rezultatima na FGSS-u, nije bilo značajne razlike u rezultatima između te dvije skupine. Time je druga hipoteza djelomično potvrđena. Ta pretpostavka je također postavljena s obzirom na rezultate u istraživanju Yao i suradnika (2022), u kojem je utvrđeno da su sudionici koji ne igraju videoigre imali veće rezultate na FGSS-u od onih koji igraju videoigre.

Jedan od mogućih razloga dobivenog obrasca rezultata, posebice izostanka očekivane razlike na nekim subskalama, u ovom istraživanju vjerojatno je povezan s malim brojem sudionika koji su negejmeri. Sudionika u toj skupini je bilo tek 18, dok je negejmerica bilo 60. Žene imaju manju tendenciju stereotipiziranja gejmerica od muškaraca, stoga je moguće da je velik udio žena u skupini negejmera doveo do smanjenja prosjeka rezultata u toj skupini. Nadalje, utvrđeno je da gejmeri poznaju više gejmerica od negejmera, te da je broj poznanstava s gejmericama blago negativno povezan s rezultatima na subskali nedostatne femininosti. Stoga je moguće da je dio ovih rezultata utvrđen iz razloga što gejmeri u prosjeku poznaju više gejmerica, što je rezultiralo manjom tendencijom stereotipiziranja na subskali nedostatne femininosti.

U istraživanju koje su proveli Fox i Tang (2014) je bilo utvrđeno da igranje videoigara može povećati tendencije stereotipiziranja gejmerica ako gejmeri igraju videoigre koje podupiru maskuline norme nadmoći muškaraca nad ženama. Te norme se reflektiraju i u sadržaju čestica nekih subskala FGSS-a, primjerice subskale uspješnosti gejmerica u igranju videoigara i oslanjanja na muškarce tijekom igre. Neke druge dimenzije stereotipa o gejmericama, poput nedostatne femininosti i društvenosti, možda su manje pod utjecajem takvih normi. Kako nije bilo kontrole prisustva tih normi u videoigramima koje gejmeri igraju, o njihovom doprinosu dobivenom obrascu razlika u ovom istraživanju može se samo spekulirati.

Napokon, još jedan od mogućih razloga ovakvih nalaza je općenita tendencija negejmera da stereotipiziraju gejmere na određene načine. U istraživanju Kowert i suradnika (2012) utvrđeno je da se gejmeri i negejmeri razlikuju u tendenciji stereotipiziranja gejmera na četiri dimenzije: popularnost, privlačnost, lijenost i društvenost. U sva četiri slučaja, gejmeri su gejmere pozitivnije ocjenjivali nego što su ih ocjenjivali negejmeri. Postoji preklapanje između

FGSS dimenzije nedostatne femininosti i dimenzije privlačnosti u istraživanju koje su proveli Kowert i suradnici (2012) te između FGSS dimenzije nedostatne društvenosti i dimenzije društvenosti u istraživanju koje su proveli Kowert i suradnici (2012). Gejmerice su podskupina gejmera općenito. Kako u uzorku negejmera prevladavaju žene koje općenito imaju manju tendenciju stereotipiziranja žena, teže je utvrditi statističku značajnost efekta gejmerskog statusa. Stoga je moguće da je ta tendencija negejmera da negativnije ocjenjuju osobine gejmera iz dimenzija nedostatne femininosti i društvenosti jedan od razloga pojave statističke značajnosti razlika rezultata na upravo tim subskalama.

Treći problem je bio ispitati postoji li povezanost između tendencije stereotipiziranja gejmerica i čestine igranja videoigara u posljednja tri mjeseca. Pretpostavljeno je da će se osobe koje češće igraju videoigre pokazati manju tendenciju stereotipiziranja gejmerica. Ova hipoteza nije potvrđena. Nije utvrđena značajna povezanost između niti jedne subskale FGSS-a i čestine igranja videoigara, kao ni između ukupnog rezultata na FGSS-u i čestine igranja videoigara. Polazište za formuliranje ove hipoteze u istraživanju bilo je generalno zapažanje da ljudi imaju manju tendenciju stereotipiziranja grupa koje su im psihološki bliže i o kojima imaju više znanja (Zhang i sur., 2023). Pretpostavilo se da će osobe koje češće igraju videoigre imati više znanja o gejmericama i imati manju psihološku distancu prema njima. Moguće je da dio gejmera nema manju psihološku distancu prema gejmericama. Nadalje, osobe koje češće igraju videoigre mogu imati veće tendencije stereotipiziranja gejmerica ako igraju videoigre koje podupiru maskuline norme nadmoći muškaraca nad ženama i heteroseksualne samoprezentacije u igrača (Fox i Tang, 2014). Drugim riječima, veza između čestine igranja i tendencije stereotipiziranja gejmerica je vjerojatno kompleksna, te može ovisiti o vrsti videoigara koje osoba igra i osobama s kojima osoba igra. Stoga je sugestija za buduća istraživanja relacije između tendencije stereotipiziranja i čestine igranja da se u nacrt uključe i barem kontroliraju navedene karakteristike.

Četvrti problem je bio ispitati odnos između tendencije stereotipiziranja gejmerica i broja osobnih poznanstava s gejmericama. Postavljene su dvije pretpostavke: da će postojati negativna povezanosti između broja gejmerica koje osoba poznaje i njihove tendencije stereotipiziranja gejmerica, te da će postojati razlika u tendenciji stereotipiziranja gejmerica između osoba koje poznaju barem jednu gejmericu i osoba koje ne poznaju niti jednu gejmericu. Prva je hipoteza djelomično potvrđena. Utvrđena je statistički značajna ali niska negativna povezanost između broja poznanstava s gejmericama i rezultata na subskali nedostatne femininosti FGSS-a: sudionici koji poznaju više gejmerica imali su niže rezultate na toj

subskali. Nije utvrđena statistički značajna povezanost između rezultata na ostale četiri subskale i broja poznanstava s gejmericama, kao ni između ukupnih rezultata na FGSS-u i broja poznanstava s gejmericama. Nadalje, utvrđena je statistički značajna razlika u rezultatima na tri subskale (nedostatna društvenost gejmerica, oslanjanje na muškarce u igranju i preferencije u izboru videoigara) i na ukupnim rezultatima FGSS-a između sudionika koji poznaju barem jednu i onih koji ne poznaju niti jednu gejmericu, pri čemu su oni koji poznaju barem jednu gejmericu imali, u prosjeku, niže rezultat. Na preostalim dvjema subskalama razlika nije bila značajna. Time je druga hipoteza djelomično potvrđena.

Pretpostavke u vezi s ovim problemom postavljene su na temelju nalaza da su ljudi skloniji stereotipizirati društvene grupe koje su im psihološki udaljenije te o kojima znaju manje (Zhang i sur., 2023). Nadalje, utvrđeno je da upoznavanje samo jedne osobe iz druge društvene skupine može dovesti do pozitivnijih osjećaja i ponašanja prema članovima te skupine (Pale-Gould i sur., 2008). Također je utvrđeno da kontakt s manjim brojem osoba iz drugih društvenih skupina ima efekt generalizacije pozitivnijih razmišljanja o tim osobama na sve pripadnike te društvene skupine (Pettigrew i Tropp, 2006). Iz tih je razloga pretpostavljeno da će postojati negativna povezanost broja poznanstava s gejmericama i tendencije stereotipiziranja gejmerica, te da će se efekt broja poznanstava s gejmericama pokazati već i kod poznanstva sa samo jednom gejmericom. Značajna ali niska negativna povezanost broja poznanstava s gejmericama samo s rezultatima na jednoj subskali FGSS, ali i značajne razlike u rezultatima na cijeloj skali i nekoliko subskala (nedostatna društvenost gejmerica, oslanjanje na muškarce u igranju i preferencije u izboru videoigara) ovisno o tome poznaju li sudionici barem jednu gejmericu sugeriraju da je potonji način definiranja „poznanstva s gejmericama“ osjetljivija mjera od pukog broja gejmerica koje netko poznaje. Mogući razlog ovakvih rezultata je spomenuti efekt generalizacije pozitivnijih mišljenja o gejmericama koje poznaju na sve gejmerice. Sudionici koji poznaju barem jednu gejmericu neće povoljnije gledati samo na specifičnu osobu koju poznaju, već možda i cijelu skupinu kojoj ta osoba pripada, u ovom slučaju skupinu gejmerica (Pettigrew i Tropp, 2006). No, čini se da daljnji porast broja poznanstava s pripadnicama ove skupine ne mora nužno voditi daljim promjenama, odnosno jačanju efekta promjene mišljenja nakon prvog poznanstva.

Završna razmatranja

U ovom je istraživanju FGSS prvi put primijenjena u uzorku sudionika iz Republike Hrvatske. Dobiveni rezultati upućuju na zadovoljavajuću pouzdanost cijelog instrumenta, kao

i pojedinih subskala, što je u skladu s rezultatima njegove prethodne primjene u uzorku iz SAD-a. Premda su distribucije rezultata u ovoj primjeni pomaknute prema nižim vrijednostima, dobiveni rasponi rezultata pokrivaju teoretske raspone na svim subskalama, što upućuje na zadovoljavajuću osjetljivost. Konačno, obrazac značajnih razlika među skupinama prema rodu i gejmerskom statusu, koji je u skladu s rezultatima iz prethodnog istraživanja, govori u prilog konstruktnoj valjanosti ovog instrumenta. Ukratko, rezultati ovog istraživanja upućuju na zadovoljavajuće metrijske karakteristike hrvatske inačice ovog instrumenta, te se on može preporučiti za primjenu u narednim istraživanjima tendencije stereotipiziranja gejmerica. Pritom treba imati u vidu da je hrvatska inačica uglavnom usporediva s izvornom; iznimka je broj čestica. Jedna od čestica originalne verzije FGSS-a je zbog smislenijeg prijevoda zamijenjena s dvije zasebne čestice u hrvatskoj verziji.

Pri interpretaciji rezultata ovog istraživanja treba voditi računa o tome da se temelje na podacima koji su prikupljeni u prigodnom online uzorku sudionika, stoga se rezultati možda ne mogu generalizirati na cijelu populaciju. Nadalje, iako je bilo pokušaja ujednačavanja broja sudionika u pojedinim skupinama po rodu i gejmerskom statusu korištenjem osobnih kontakata te postupkom snježne grude, odaziv muškaraca koji nisu gejmeri bio je slab, što pri daljnjim interpretacijama treba imati na umu. Sugestija za eventualna buduća istraživanja je da se razmotre neki dodatni načini dolaženja do ove kategorije sudionika.

Daljnja istraživanja povezanosti rezultata na FGSS i čestine igranja videoigara trebaju voditi računa o nekim faktorima koji mogu utjecati na tu povezanost. Kao što je ranije navedeno, igranje s gejmericama i podupiranje maskulinog identiteta igrača mogli bi utjecati na ovu relaciju, te bi bilo poželjno barem kontrolirati utjecaj videoigara u podupiranju maskulinih normi nadmoći muškaraca nad ženama i heteroseksualne samoprezentacije.

Nadalje, u ovom istraživanju su sudionicima bile ponuđene četiri kategorije s kojima se mogu identificirati u terminima roda i gejmerskog statusa te, po uzoru na istraživanje Yao i suradnika (2022), opcija „ništa od navedenog“. Radi jasnije interpretacije značenja odabira ove opcije, u budućim istraživanjima bi bilo dobro ponuditi više kategorija, primjerice kategoriju nebinarnog roda ili tražiti da sudionici sami navedu svoj status.

Zaključci

1. Utvrđena je statistički značajna razlika u tendenciji stereotipiziranja gejmerica s obzirom na rod sudionika: muškarci su pokazali, u prosjeku, značajno veću tendenciju stereotipiziranja gejmerica od žena na svim subskalama kao i na cijeloj FGSS.
2. Utvrđena je statistički značajna razlika u tendenciji stereotipiziranja gejmerica s obzirom na gejmerski status sudionika na samo dvije subskale FGSS: nedostatne femininosti gejmerica i nedostatne društvenosti gejmerica. U oba slučaja, gejmeri su imali u prosjeku niže rezultate, to jest manju tendenciju stereotipiziranja od negejmera. Na ostale tri subskale, kao ni na cijeloj FGSS, nije bilo značajne razlike između gejmera i negejmera.
3. Nije utvrđena statistički značajna povezanost između tendencije stereotipiziranja gejmerica i čestine igranja ni na jednoj subskali, kao ni na cijeloj FGSS.
4. Utvrđena je statistički značajna ali niska negativna povezanost između broja poznanstava s gejmericama i tendencije stereotipiziranja gejmerica samo na subskali nedostatne femininosti. Također, u usporedbi s onima koji su naveli da ne poznaju nijednu gejmericu, sudionici koji poznaju barem jednu gejmericu imali su, u prosjeku, značajno niži rezultat na FGSS subskalama nedostatne društvenosti gejmerica, oslanjanja na muškarce i preferencija u izboru videoigara, kao i na cijeloj FGSS.

Literatura

American Psychological Association. (2023, 24. siječnja). *APA Dictionary of Psychology*.

<https://dictionary.apa.org/>

Aronson, E., Wilson, T. D. i Akert, R. M. (2005). *Social psychology* (4. izd.). Pearson Education.

Buble, M. (2016). *Online gameri: Odnos sramežljivosti, razloga za igranje i količine igranja online igara* [Završni rad, Sveučilište u Zadru]. Digitalni repozitorij Sveučilišta u Zadru. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:162:400091>

Byrne, B. M. (2010). *Structural equation modeling with AMOS: Basic concepts, applications, and programming*. Routledge.

Carstensen, L. L. i Hartel, C. R. (2006). Opportunities lost: The impact of stereotypes on self and others. U L. L. Carstensen i C. R. Hartel (Ur.), *When I'm 64* (str. 80–92). The National Academies Press.

- Čuturić, P. (2021). „Spasi me, Super Mario!“ – Stilovi igranja, percepcija seksizma i rodnih stereotipa unutar gamerske scene [Završni rad, Sveučilište u Zadru]. Digitalni repozitorij Sveučilišta u Zadru. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:162:416376>
- Ensher, E., Grant-Vallone, E. i Donaldson, S. (2001). Effects of perceived discrimination on job satisfaction, organizational commitment, organizational citizenship behavior, and grievances. *Human Resource Development Quarterly*, 12(1), 53-72.
[https://doi.org/10.1002/1532-1096\(200101/02\)12:1<53::AID-HRDQ5>3.0.CO;2-G](https://doi.org/10.1002/1532-1096(200101/02)12:1<53::AID-HRDQ5>3.0.CO;2-G)
- Fox, J. i Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314–320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Fox, J. i Tang, W. Y. (2017). Sexism in video games and the gaming community. U R. Kowert, T. Quandt (Ur.), *New perspectives on the social aspects of digital gaming* (str. 115-135). Routledge. <http://dx.doi.org/10.4324/9781315629308-8>
- Heaning, E. (2022, 12. siječnja). Stereotype threat: Definition and examples. *Simply Psychology*. www.simplypsychology.org/stereotype-threat.html
- Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M. i Carras, M. C. (2014). Gaming well: links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology*, 5, 260. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00260>
- Kaye, L. K. i Pennington, C. R. (2016). “Girls can't play”: The effects of stereotype threat on females' gaming performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202–209.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Kaye, L. K., Pennington, C. R. i McCann, J. J. (2018). Do casual gaming environments evoke stereotype threat? Examining the effects of explicit priming and avatar gender. *Computers in Human Behavior*, 78, 142–150.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.031>
- Kowert, R., Griffiths, M. D. i Oldmeadow, J. A. (2012). Geek or chic? Emerging stereotypes of online gamers. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(6), 471–479.
<https://doi.org/10.1177/0270467612469078>

- Krolo, K., Zdravković, Ž. i Puzek, I. (2016). Tipologija gamera i gameraica u Hrvatskoj – neke sociokulturne karakteristike. *Medijske studije*, 7(13), 25-41.
<https://doi.org/10.20901/ms.7.13.2>
- Kuss, D. J., Kristensen, A. M., Williams, A. J. i Lopez-Fernandez, O. (2022). To be or not to be a female gamer: A qualitative exploration of female gamer identity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1169.
<https://doi.org/10.3390/ijerph19031169>
- Kuznekoff, J. H. i Rose, L. M. (2012). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541–556.
<https://doi.org/10.1177/1461444812458271>
- Latrofa, M., Vaes, J. i Cadinu, M. (2012). Self-stereotyping: The central role of an ingroup threatening identity. *The Journal of Social Psychology*, 152(1), 92–111.
<https://doi.org/10.1080/00224545.2011.565382>
- Lewis, A. i Griffiths, M. (2011). Confronting gender representation: A qualitative study of the experiences and motivations of female casual-gamers. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 28, 245–272.
- Lynch, T., Tompkins, J., Driel, I. i Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years: Female game characters across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584.
<https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- McLean, L. i Griffiths, M. (2019). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. 17(4), 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Page-Gould, E., Mendoza-Denton, R. i Tropp, L. R. (2008). With a little help from my cross-group friend: Reducing anxiety in intergroup contexts through cross-group friendship. *Journal of Personality and Social Psychology*, 95(5), 1080–1094.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.95.5.1080>
- Pascoe, E. A. i Richman, L. S. (2009). Perceived discrimination and health: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 135(4), 531–554. <https://doi.org/10.1037/a0016059>

- Pettigrew, T. F. i Tropp, L. R. (2006). A meta-analytic test of intergroup contact theory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 90(5), 751–783.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.90.5.751>
- Schmitt, M. T. i Branscombe, N. R. (2002). The meaning and consequences of perceived discrimination in disadvantaged and privileged social groups. *European Review of Social Psychology*, 12(1), 167–199. <https://doi.org/10.1080/14792772143000058>
- Schneider, D. J. (2004). *The psychology of stereotyping*. The Guilford Press.
- Styhre, A., Remneland-Wikhamn, B., Szczepanska, A.-M. i Ljungberg, J. (2016). Masculine domination and gender subtexts: The role of female professionals in the renewal of the Swedish video game industry. *Culture and Organization*, 24(3), 244–261.
<https://doi.org/10.1080/14759551.2015.1131689>
- Tripp, S., Grueber, M., Simkins, J. i Yetter, D. (2020). *Video games in the 21st century: The 2020 impact report*. TEconomy Partners, LLC. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/02/Video-Games-in-the-21st-Century-2020-Economic-Impact-Report-Final.pdf>
- Yao, S. X., Ellithorpe, M. E., Ewoldsen, D. R. i Boster, F. J. (2022). Development and validation of the Female Gamer Stereotypes Scale. *Psychology of Popular Media*. Advance online publication. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000430>
- Yao, S. i Rhodes, N. (2022). Protecting a positive view of the self: Female gamers' strategic self-attribution of stereotypes. *Sex Roles*, 88(3), 155-168.
<https://doi.org/10.1007/s11199-022-01343-9>
- Zhang, B., Hu, Y., Zhao, F., Wen, F., Dang, J. i Zawisza, M. (2023). Editorial: The psychological process of stereotyping: Content, forming, internalizing, mechanisms, effects, and interventions. *Frontiers in Psychology*, 13, Članak 1117901.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1117901>

Prilozi

Tablica I Broj i postotak sudionika s obzirom na broj poznanstava s gejmericama u cijelom uzorku i u podskupinama muških i ženskih sudionika ($N = 232$)

Broj poznanstava s gejmericama	Svi sudionici ($N = 232$)		Muškarci ($n = 79$)		Žene ($n = 131$)	
	f	Postotak	f	Postotak	f	Postotak
0	59	25.43	17	21.52	34	25.95
1	45	19.40	13	16.46	26	19.85
2	44	18.97	16	20.25	23	17.56
3-5	52	22.41	18	22.78	31	23.66
6-10	23	9.91	12	15.19	11	8.40
11-200	9	3.88	3	3.80	6	4.58

Napomena. Broj poznanstava s gejmericama je prikazan ovim kategorijama radi bolje preglednosti tablice

Tablica II Broj i postotak sudionika s obzirom na čestinu igranja videoigara u posljednja tri mjeseca na cijelom uzorku gejmera te po rodu ($N = 132$)

Čestina igranja videoigara u posljednja tri mjeseca	Svi gejmeri ($n = 132$)		Gejmeri ($n = 79$)		Gejmerice ($n = 131$)	
	f	Postotak	f	Postotak	f	Postotak
Svaki dan	28	21.21	15	24.60	13	18.31
Nekoliko puta tjedno	71	53.79	34	55.73	37	52.11
Nekoliko puta mjesečno	25	18.94	9	14.75	16	22.53
Jednom mjesečno ili rjeđe	5	3.79	2	3.28	3	4.23
Nisam igrao/la videoigre u posljednja 3 mjeseca	3	2.27	1	1.64	2	2.82

Tablica III Broj i postotak sudionika s obzirom na broj poznanstava s gejmericama po gejmerskom statusu ($N = 220$)

Broj poznanstava s gejmericama	Gejmeri ($n = 132$)		Negejmeri ($n = 78$)	
	f	Postotak	f	Postotak
0	24	18.17	27	34.62
1	19	14.38	20	25.64
2	24	18.17	15	19.23
3-5	35	26.51	14	17.95
6-10	21	15.90	2	2.56
11-200	9	6.87	0	0.00

Napomena. Broj poznanstava s gejmericama je prikazan ovim kategorijama radi bolje preglednosti tablice

Tablica IV Indeksi asimetričnosti i spljoštenosti rezultata na svim subskalama FGSS i na ukupnim rezultatima skale u skupinama osoba koje poznaju barem jednu gejmericu i ne poznaju niti jednu gejmericu

Uzorak	Subskale FGSS-a	Asimetričnost	Spljoštenost
sudionici koji poznaju barem jednu gejmericu ($n = 173$)	Femininost	2.04	4.46
	Društvenost	1.18	1.39
	Uspješnost	1.56	1.77
	Oslanjanje	2.19	5.09
	Preferencije	0.68	0.01
	Ukupno	1.50	2.57
sudionici koji ne poznaju niti jednu gejmericu ($n = 59$)	Femininost	1.83	2.81
	Društvenost	0.92	-0.12
	Uspješnost	1.26	0.41
	Oslanjanje	2.22	5.36
	Preferencije	0.51	-0.03
	Ukupno	1.64	2.90

Napomena. Femininost = nedostatna femininost gejmerica; društvenost = nedostatna društvenost gejmerica; uspješnost = nedostatna uspješnost u igranju videoigara; oslanjanje = oslanjanje na muškarce u igranju videoigara; preferencije = preferencije u izboru videoigara