

„Spasi me, Super Mario!“ - Stilovi igranja, percepcija seksizma i rodnih stereotipa unutar gamerske scene

Čuturić, Petar

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

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:162:416376>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-22**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Preddiplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)



Petar Čturić

**„Spasi me, Super Mario!“ – Stilovi igranja,
percepcija seksizma i rodnih stereotipa unutar
gamerske scene**

Završni rad

Zadar, 2021.

Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Preddiplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)

**„Spasi me, Super Mario!“ – Stilovi igranja, percepcija seksizma i
rodnih stereotipa unutar gamerske scene**

Završni rad

Student/ica:

Petar Čuturić

Mentor/ica:

doc. dr. sc. Krešimir Krolo

Zadar, 2021.

Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Petar Čuturić**, ovime izjavljujem da je moj završni rad pod naslovom „**Spasi me, Super Mario!**“ – **Stilovi igranja, percepcija seksizma i rodnih stereotipa unutar gamerske scene** rezultat mojeg 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 mojeg 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 mojeg rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenog rada.

Zadar, rujan 2021.

Sadržaj

1. Uvod.....	1
1. 1. Povijesni kontekst i smjer u kojem se gaming razvija.....	2
2. Cilj i svrha istraživanja.....	3
3. Teorijska koncepcija rada.....	4
4. Istraživačka pitanja i hipoteze.....	5
5. Metodologija.....	6
6. Rezultati.....	8
6. 1. Deskriptivna analiza rezultata anketnog upitnika.....	8
6. 2. Testiranje hipoteza.....	10
7. Rasprava.....	13
8. Zaključak.....	14
9. Prilozi.....	16
10. Literatura.....	21
10. 1. Internetski izvori.....	22

„Spasi me, Super Mario!“ – Stilovi igranja, percepcija seksizma i rodnih stereotipa unutar gamerske scene

Sažetak

Video igre kao i gaming općenito u prošlosti se doživljavao kao područje kojim vladaju muškarci. Žene dugo vremena nisu bile ravnopravno zastupljene u gamingu zbog čega su nastajale razne predrasude o gamerskoj sceni i njenom odnosu prema ženama. Ovaj rad ispituje percepciju i stavove spram žena unutar gamerske populacije. Osnovni ciljevi su nam pokazati koje su poveznice između muških i ženskih gamera kao i otkriti u kojoj mjeri je seksizam prisutan i povezan s video igrama. Također ovaj rad nastoji ustanoviti koje gamerske karakteristike su povezane sa zastupanjem seksističkih stavova o rodnim ulogama. Podatci su prikupljeni online anketnim upitnikom na uzorku studentske populacije (N=123) gdje se ustanovilo da postoji pozitivna korelacija između dominantno kompetitivnog stila igranja i raznih oblika seksizma.

Ključne riječi: ambivalentni seksizam, gaming, kvantitativno istraživanje, percepcija žena

„Save Me, Super Mario!“ – Game Styles, Perception of Sexism and Gender Stereotypes within the Gaming Scene

Abstract

Video games as well as gaming in general have in the past been perceived as an area ruled by men. For a long time, women were not equally represented in gaming, which led to various prejudices about the gaming scene and its attitude towards women. This paper examines perceptions and attitudes toward women within the gamer population. The main goals are to show us what the links are between male and female gamers as well as to discover the extent to which sexism is present and associated with video games. Also, this paper seeks to establish which gamer characteristics are associated with the representation of sexist attitudes about gender roles. Data were collected by an online survey questionnaire on a sample of the student population (N=123) where it was found that there is a positive correlation between the predominantly competitive style of play and various forms of sexism.

Key words: ambivalent sexism, gaming, quantitative research, perception of women

1. Uvod:

Video igre su kao relativno nov oblik medija po mnogo čemu posebne. Prema današnjim standardima uspješna video igra mora biti pravi amalgam svih mogućih umjetnosti od scenografije i glazbe do modeliranja i dizajna. Uz to što se mora zadovoljiti određeni audio-vizualni standard, od igri se često očekuje i neka vrsta interaktivnog narativa. Priča koju pojedina igra nastoji ostvariti vezana je uz karaktere i imaginarni svijet u kojem se ona odvija. Upravo ovo je ono što video igre čini intrigantnim iz sociološke perspektive. Naime, ti likovi i univerzum u kojem su smješteni nije tek obična kopija bez značenja, naprotiv on je odraz društvenog uređenja unutar kojega video igre nastaju. Stoga se može postaviti pitanje o tome što nam sadržaj koji se pojavljuje u video igrama govori o društvu u cijelosti, kao i onima kojima je namijenjen i koji konzumiraju taj sadržaj. Postavljajući si takva i slična pitanja s vremenom su se razvile različite teorije vezane uz povezanost izloženosti igranju video igara i različitih aspekata ponašanja. Jedna od najpoznatijih takvih pretpostavki jest ona prema kojoj igranje nasilnih video igara čini osobu sklonom agresivnom ponašanju (Anderson, Gentile i Buckley, 2007). Naime, video igre često su se nalazile na udaru kritika i negativnih komentara, ali postoje i suprotni primjeri u kojima se zagovaraju i pozitivni učinci video igara kao primjerice da igre popravljaju koordinaciju (Sabel i dr., 2016), smanjuju stres (Zafar i dr., 2018) ili pomažu pri učenju (Sung i dr., 2018).

Jedna tema koja izaziva osobitu pažnju i koja je i problem iz sociološkog pogleda, a time i vodeća misao ovoga rada, jest pitanje zastupljenosti i percepcije žena unutar gamerske scene. Gaming industrija kao i cijela scena na glasu je kao isključivo muška domena i to od samih njenih početaka. U prilog tome svjedoče i podaci o niskom udjelu zaposlenih žena u *gaming* industriji, kao i marketing koji je usmjeren na mušku populaciju što pomaže stvoriti predodžbu o tome kako je gaming muška stvar (Gestos, Smith-Merry i Campbell, 2018). Takvo stanje stvari vjerojatno je tvorilo jedan od mnogih čimbenika koji je ženama dugo vremena otežavao ravnopravan ulazak u gamersku zajednicu. Posljednjih nekoliko godina primjetna je promjena trenda koji se očituje kolektivnim naporom globalnih kompanija da reduciraju rodni jaz, vjerojatno s krajnjim ciljem širenja tržišta i na druge demografske skupine. Stvaraju se nove franšize i obnavljaju stare u kojima žene imaju prominentnu ulogu, te se pri tome vodi računa o tome na koji način se rodne uloge prikazuju u novim igrama. Tako časopis *Forbes* za 2020 godinu navodi porast ženskih uloga unutar video igara na 18% za razliku od 5%, kako je bio slučaj prijašnjih godina. Unatoč aktualnim pozitivnim trendovima gaming kao takav i dalje se percipira kao poglavito muški prostor, što se i dalje može vidjeti po utjecaju žena u gamingu.

Naime, *Forbes* navodi kako žene zauzimaju tek 16% vodećih položaja i 24% radnih mjesta unutar gaminga.

Osim što se žene u gamingu moraju nositi s problemima vezane uz samu industriju one se ponekada susreću i s problemima unutar gaming zajednice. Interaktivni aspekt gaminga danas je gotovo neizostavan, osobito kada u obzir uzmemo igre koje se oslanjaju na online multiplayer. Upravo unutar tih online gaming okruženja seksizam je i najizraženiji. Analizirajući taj dinamični virtualni prostor Brona Nic Giolla Easpaig (2018) pronalazi niz prepreka s kojima se žene u gamingu moraju nositi. Među ostalim autorica navodi da je online seksualno uznemiravanje itekako prisutno u gaming zajednicama, kao i omalovažavanje udjela i značaja koji žene u tim zajednicama imaju. Kao problem se nameće i kriva percepcija gamera. Autorica nadalje navodi kako su stvoreni razni konstrukti zasnovani na predrasudama o ženama koje igraju. Tako se primjerice za žene smatra da se ne znaju nositi s *trash talkom* jer se lako uvrijede ili pak to da samo traže pozornost i posebne povlastice.

1. 1. Povijesni kontekst i smjer u kojem se gaming razvija:

Kao početak video igara u komercijalnom smislu može se uzeti arkadna igra *PONG*, izdana 1972. godine. Premda ne prva igra uopće, *PONG* je najvećim dijelom zaslužan za buđenje interesa za video igre (Wolf, 2008). Gotovo deset godina kasnije 1981. godine u igri *Donkey Kong* pojavljuje se prvi popularni muški junak *Jumpman* koji će kasnije biti poznat kao Super Mario u istoimenom serijalu. U principu svaki nastavak *Super Maria* prati istu shemu; glavni junak Mario ima zadatak da spasi bespomoćnu princezu Peach. Ovu uspješnu formulu će preuzeti i drugi proizvođači video igara s čime se uloga „dama u nevolji“ (kao takozvanih *damsels in distress*) (Shaw, 2014) u određenoj mjeri zadržala sve do danas. S druge strane, žene su gotovo uvijek u igrama zauzimale sporedne i manje bitne uloge, rijetki su tek primjeri igara poput *Metroida* iz 1986. gdje glavnu ulogu preuzima žena. Zasiurno najpoznatija junakinja u video igrama je Lara Croft koja je glavni protagonist *Tomb Raider* serijala započetog 1996. (Wolf, 2008) godine. Po prvi puta neka video igra je imala žensku glavnu ulogu koja po vještinama i moći nije zaostajala za muškim likovima. Ipak se ne može reći da je to dostojna slika žene, jer Lara se u igrama objektivizirala i modelirala sa seksualno prenaplašenim i neproporcionalnim tijelom, i time spadala u istu kategoriju s ostalim prikazima žena iz drugih igara.¹

¹ Seksistički prikazi žena su nešto što se u novije vrijeme nastoji korigirati, pa je tako i Lara dobila novi realniji model tijela u 2013. godini.

Ovakvi i slični primjeri su bitni jer pokazuju smjer u kojem se video igre razvijaju. Kritike koje su upućene ne samo na ulogu žena u igrama već i drugih društvenih skupina su sve češće u javnom prostoru, a promjene koje takve kritike uzrokuju su pozitivne i nužne. Bez obzira na to, takav oblik progresa nailazi i na otpor jednog dijela gamerske zajednice. Kulminacija je bila najizraženija za vrijeme tzv. Gamergate (od 2014. godine pa na dalje) skandala kada su programerke, feministkinje i kritičarke bile izložene mizoginim i seksističkim napadima sa strane jednog dijela gamerske populacije (Aghazadeh i dr., 2018). Zbog incidenata poput ovih potrebno je postavljati pitanja i tražiti što stoji iza toga. Ovaj rad tematizira ovakav odnos prema ženama u gamingu. Problem s kojim se žene suočavaju u virtualnom okruženju je nadasve društveni problem koji zahtjeva pozornost, tim više kada uzmemo u obzir na kojoj razini gaming industrija danas funkcionira u javnom prostoru. Video igre su odavno dostigle ugled, utjecaj i rasprostranjenost kao drugi oblici medija poput filma ili glazbe, štoviše prema profitu koji se ostvaruje video igre nadilaze mogućnosti istih; prema podacima s portala *Statista*, gaming je po zaradi dvostruko veća industrija od filma i glazbe zajedno, samo u 2019. godini gaming industrija je bilježila zaradu od gotovo 150 milijardi dolara.

2. Cilj i svrha istraživanja:

Ovaj rad nastao je u namjeri da se ustanovi u kojoj mjeri je seksizam prisutan unutar gamerske populacije. Primarni cilj je sadržan u tome da se pokaže na koji način igrači i igračice doživljavaju žene, te na koji način ih oni kako u virtualnom svijetu video igara kao i u stvarnom realnom svijetu percipiraju. Povijest žena u video igrama je turbulentna u smislu da se njihova uloga neprestano modificirala i prilagođavala ovisno o tehnološkim mogućnostima toga vremena kao i o društvenim konstelacijama i predodžbama o ženi kroz vrijeme (Malkowski i Russworm, 2017), stoga je naš cilj otkriti što gamerska populacija misli o ženama danas. Čistim promatranjem sadržaja koji se nalazi u video igrama vidljivo je na prvi mah da dominiraju sadržaji koji su privlačniji i ciljano usmjereni prema muškoj publici; takve video igre se reklamiraju kao pune akcije, nasilja i atraktivnih djevojki. Na taj način nastala je predodžba o igrama i općenito tehnologiji kao prostoru za muškarce. Jedan od ciljeva je stoga i pokazati postoji li i dalje taj jaz među rodovima i je li istina da ženama akcijske i nasilne igre nisu privlačne te da one spadaju u grupu *casual gamera* dok su muškarci *real* ili *hard-core gameri* (Soderman prema Malkowski i Russworm, 2017). Ova podjela često se navodi kada se spekulira o tome koje žanrove preferiraju žene. Također potrebno je provjeriti je li igranje video igri i način na koji netko igra i što igra ima utjecaja na stavove koje ta osoba ima prema ženama.

Dakle, cilj ovog rada jest razjasniti kako gameri percipiraju žene i rodne uloge sa svrhom ukazivanja na trenutno stanje stvari i prisutnost žena unutar gamerske populacije. Osim toga svrha ovog rada je i pokazati relevantnost te motivirati i druge radove na tematiziranje ovog pitanja. Ovdje ističemo da je za potpuno razumijevanje ovog fenomena potrebna provedba raznih istraživanja među tim i longitudinalnih poput istraživanja Johanenes Brauer i suradnika (2015) gdje se testirala povezanost seksističkih stavova i dugoročna izloženost sadržaju iz video igri. U tom se istraživanju navodi i mogućnost kultivacijskog efekta koji sadržaja iz video igri može imati. Prema toj teoriji izloženost seksističkom sadržaju unutar video igri može imati utjecaj na to kakve stavove će osoba zastupati. Potvrđivanje ove kauzalnosti umnogome nadilazi metodološki okvir ovog rada, ali jako dobro pokazuje u kojem smjeru može krenuti jedno takvo potencijalno novo istraživanje.

3. Teorijska koncepcija rada:

Teorijsko-metodološki temelj na kojemu počiva ovo istraživanje zasnovan je na radu Petera Glicka i Susane T. Friske (1996), preciznije na njihovoj teoriji ambivalentnog seksizma, te njihove podjele na zlonamjerni (*hostile*) i benevolentni seksizam. Autori ističu kako postoje razlike u pojedinoj vrsti seksizma te predlažu separatno mjerenje zlonamjernog i benevolentnog seksizma sukladno njegovim trima supkategorijama (Glick i Friske, 1996). Po uzoru na njih se i u ovom istraživanju čini razlika po različitim vrstama seksizma. Konstruirana su dva indeksa u našim analizama. Prvi jednostavno naslovljen indeks seksizma mjeri razinu onoga što spada pod kategoriju zlonamjernog seksizma, dok naš drugi indeks romantizirani stereotipi odgovara onome što se može uvrstiti u benevolentni seksizam. Premda i zlonamjerni i benevolentni baziraju na predrasudama među njima postoji jasna razlika. Zlonamjerni svjetonazor se temelji na klasičnim predrasudama o muškoj superiornosti i ženskoj nekompetentnosti, dok se benevolentni stav izražava kroz paternalistički odnos prema ženama koji je suptilniji i iz perspektive muškarca dobronamjeran (Glick i Friske, 1996). S ciljem konstruiranja indeksa za ovo istraživanje, preuzeli su se i inkorporirali njihovi *Ambivalent Sexism Inventory Item-i* (Glick i Friske, 1996) u anketni upitnik koji će se naknadno detaljnije obraditi.

Unutar ovoga rada se može primijetiti da se na mjestima umjesto gamerske populacije koristi i izraz *gaming scena* ili samo *scena*. Razlog tomu jest taj što scena za razliku od više statičnog termina supkulture, kako navode Gosling i Crawford (2011), stavlja veći naglasak na to da se kod gamera radi o identitetu koji podrazumijeva i pripadanje danoj publici, a to je bitno

za razumijevanje *gaming* kulture. Gledanje na *gaming* kao scenu omogućuje da se shvaćanje *gamera* proširi s osobnog hobija na ono što oni kao publika rade, konzumiraju i doživljavaju. Na taj način *gaming* identitet postaje mnogo fluidniji i poprima različita značenja ovisno o tome na kojim mjestima se taj identitet proživljava, da li sam kao igrač ili na strani publike (Gosling i Crawford, 2011). Ovakva definicija *gaming* populacije je korisna jer daje jednu jasniju distinkciju između video igara kao medijskog produkta i samih igrača koji kao kolektiv reagiraju na taj produkt. Primijenjeno na naš problem, to bi značilo da bolje možemo razumjeti vezu između seksističkog sadržaja u video igrama i toga što takav sadržaj može govoriti o gamerima kao publici.

4. Istraživačka pitanja i hipoteze:

Nastavno s navedenim ciljevima i svrhom istraživanja ovaj rad će pokušati dati dogovore na niz pitanja koja su vezana uz percepciju žena unutar gamerske populacije. Istraživanje je motiviralo iznalaženje odgovora na sljedeća pitanja:

1. Koje su razlike između muškaraca i žena koji se identificiraju kao gameri?
2. Je li u gamerskoj zajednici prisutan seksizam?
3. Postoje li osobine ili stilovi igranja koji stoje u vezi sa seksističkim stavovima?

Kako bi došli do odgovora na postavljena pitanja proveden je anketni upitnik na osnovi kojega su testirane ovdje navedene afirmativne hipoteze:

H1 Između muških i ženskih *gamera* postoji statistički značajna razlika prema:

- a) učestalosti i vremenu koje provode igrajući video igre.
- b) preferiranim žanrovima i stilu igranja.
- c) stupnju seksizma unutar i izvan gamerskog okruženja.

Hipoteza H1 pod a) i b) zapravo želi razjasniti jednu prominentnu predrasudu o ženama koje igraju video igre. Naime, kako Braxton Soderman (2017) opisuje unutar gamerske scene se za žene koje igraju često koristi izraz *casual gamer*, dok su pravi istinski gameri muškarci koji igraju *hard-core* igre. U tom kontekstu *casual* igre su one koje više odgovaraju ukusu žena, pod time se misli da su to jednostavnije, zabavnije i kraće igre koje su muškarcima nezanimljive

jer nisu dovoljno zahtjevne ili agresivne poput *hard-core* igara u koje treba investirati vrijeme i trud (Soderman prema Malkowski i Russworm, 2017). Dakle:

H1a: Postoji statistički značajna pozitivna povezanost između žena i muškaraca u vremenu provedenom igrajući video igre.

H1b: Žene će više preferirati *casual* video igre u odnosu na muške ispitanike.

H2 Postoji statistički značajna razlika između seksizma prema ženama unutar gaminga i prema ženama u svakodnevnim životnim situacijama.

H3 Veći stupanj seksizma pokazuju gameri koji igraju igre s ciljem da pobjede od onih koji igraju iz razonode i zbog interakcije s drugim igračima.

5. Metodologija istraživanja:

Ovo rad spada u kategoriju onih koji se ostvaruju korištenjem kvantitativnih metoda istraživanja. S obzirom na vrstu rada prikupljanje podataka se vršilo uz pomoć online anketnog upitnika jer se s obzirom na narav postavljenih pitanja kao i toga što se ovim istraživanjem želi ostvariti taj pristup ispostavio kao najprikladniji. Svi ispitanici su bili upućeni i znali su svrhu prikupljanja podataka, također zajamčena im je potpuna anonimnost te su time zadovoljeni i osnovni etički uvjeti potrebni za provođenje ankete.

Pri definiranju i odabiru samog uzorka nije bilo značajnijih uvjeta koji su morali biti zadovoljeni osim jednoga; ispitanici su morali biti *gameri*, odnosno morali su sebe doživljavati kao *gamere*. Zbog ekonomičnosti i jednostavnosti odlučeno je da se podatci prikupljaju internetskim putem uz pomoć *Google Docs* formata. Ispitanici su se dobrovoljno prijavljivali preko linka i popunjavali anketu koja je bila postavljena u većim studentskim *Facebook* grupama grada Zadra i Zagreba koje sve zajedno broje više od trideset tisuća članova. Na taj način dobiven je neprobabilistički prigodni uzorak populacije koja se želi istražiti. Nakon postavljanja, anketa je bila aktivna od 10. svibnja do 5. srpnja 2021. godine. U tom razdoblju anketu su ispunile 123 osobe, što je bilo dovoljno za potrebe ovog završnog rada. Od 123 ispitanika u istraživanju je sudjelovalo 69 (56,1%) muškaraca i 54 (43,9%) žena u dobi od 15 do 39 godina ($M=23,88$, $SD=3,92$). Prema stupnju obrazovanja najviše ispitanika se izjasnilo da ima završenu srednju školu, njih 68 (55,3%). Po brojnosti drugi po redu su oni sa završenim fakultetom, njih je 32 (26%); zatim slijede oni s višom školom 12 (9,8%) i oni s magisterijem 10 (8,1%). Samo jedan ispitanik ima završenu osnovnu školu. Na upit o mjestu iz kojeg dolaze,

najviše ispitanika 37 (32,7%) je zaokružilo odgovor za mjesto od 2000 do 10 000 stanovnika. Najveći broj ispitanika su ateisti 61 (49,6%) i apolitični 48 (39%).

Anketa je bila koncipirana u pet manjih cjelina. Prva cjelina na početku je imala vrlo kratki uvod u kojem se navodi svrha i jamči anonimnost upitnika. Nakon toga ispitanici su morali odgovoriti na 6 standardnih demografskih pitanja. Sve čestice su bile pitanja višestrukog odabira, izuzev dobi na koje se samostalno unosi odgovor. U sljedećoj cjelini od ispitanika se tražilo da navedu podatke bitne za procjenu gamerskog identiteta. Taj dio sadrži 5 pitanja o: vremenu koje provode igrajući, što igraju i koliko sebe doživljavaju gamerom. Na pitanje koje igre preferiraju bilo je ponuđeno 14 žanrova s mogućnosti da se više njih označi kao svoj odabir.

Preostala tri dijela upitnika u potpunosti se sastoje od tvrdnji na koje ispitanici moraju odabrati jedan od ponuđenih pet stupnjeva slaganja, poput Likertove ljestvice, od „uopće se na slažem“ do „u potpunosti se slažem“. Prvi set od 23 tvrdnje odnosio se na opća pitanja vezana uz video igre. Slaganjem ili ne slaganjem na ove tvrdnje otkriva se kakav je tko igrač. One su ubačene kako bi se ispitanici mogli razvrstati ovisno o rezultatu koji postignu na tri zasebna tipa definirana gaming indeksom: dominantno-kompetitivni, socijalno-altruistički i samotnjačko-eksplorativni tip igrača. Na ovaj način bilo je moguće testirati hipoteze H1 pod b) i H3. Zadnje dvije cjeline sadrže tvrdnje kojima se ispituje prvo seksizam unutar gaminga, a potom tvrdnje kojima se ispituje seksizam u svakodnevnom životu. Za ispitivanje seksizma unutar gaminga koristilo se 16 tvrdnji koje su preuzete i djelom adaptirane iz sličnog istraživanja gdje je koncipirana *Video Game Sexism Scale* (Fox i Tang, 2014). Sve tvrdnje u ovoj cjelini koristile su se u računanju indeksa gaming seksizma u ovom radu. Posljednja cjelina se sastoji od 21 čestice s kojima se isključivo mjerio stupanj seksizma u uobičajenom smislu. Tvrdnje ove cjeline većim djelom su preuzete uz manje izmjene iz *Ambivalent Sexism Inventory-a* (Glick i Fiske, 1996) što nam je omogućilo da diferenciramo između klasičnog i romantiziranog tipa seksizma.

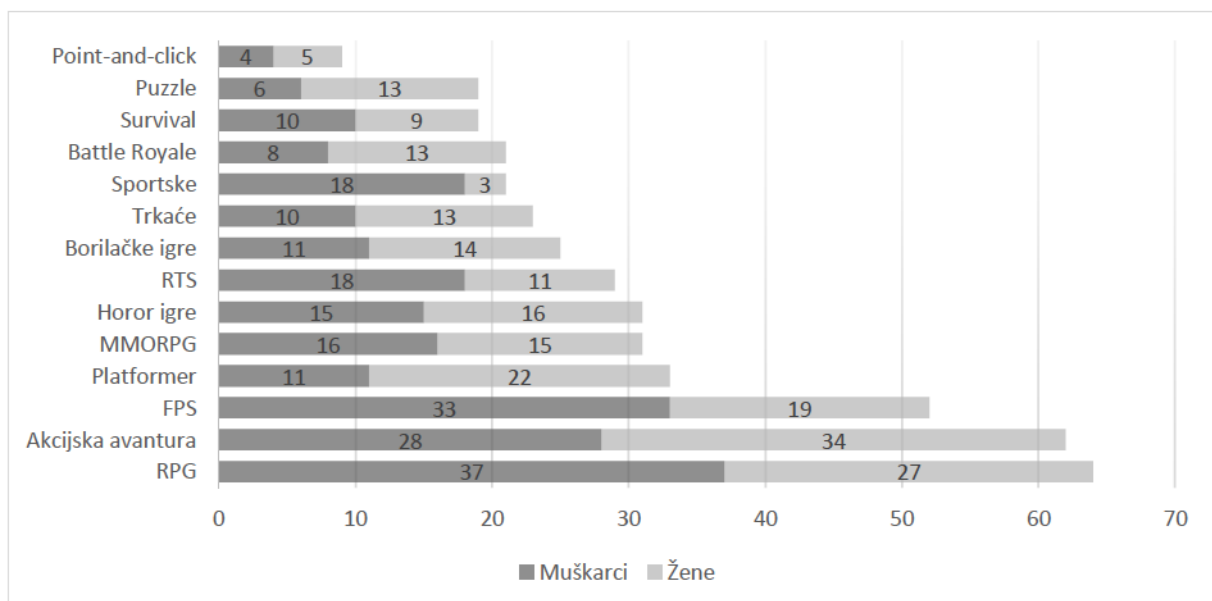
Prikupljeni podatci su se obrađivali i analizirali korištenjem računalnog programa *Statistica* i *SPSS-a*. Na taj način podatci su se mogli prikazati putem deskriptivne statistike, pri čemu je aritmetička sredina (M) poslužila kao mjera centralne tendencije dok je standardna devijacija (SD) rabljena kao osnovna mjera raspršenja. Iznalaženje statistički značajnih razlika utvrđivalo se provedbom t-testa. Kod testiranja ispitala se razlika na razini rizika od 5% ($p < 0,05$). Povezanost između indeksa koje izražavaju stopu seksizma te indeksa koji definiraju stilove igranja analizirala se izračunavanjem Pearsonovim koeficijentom korelacije. Za

utvrđivanje razlika između muškaraca i žena u učestalosti i vremenu provedenog igrajući video igre korišten je hi-kvadrat test.

6. Rezultati:

6. 1. Deskriptivna analiza rezultata anketnog upitnika:

Prije samog testiranja postavljenih hipoteza iznijet će se glavne deskriptivne karakteristike anketnog uzorka. Analiziranjem odgovora iz drugog dijela anketnog upitnika koji je ispitivao gamerske karakteristike osobe ispostavilo se da 58 (47,5%) ispitanika dnevno najčešće provodi između dva i četiri sata igrajući video igre dok 55 (45%) ispitanika na igre dnevno odvoji do dva sata. Od ispitanika se u tom djelu zahtijevalo još i da sami procijene svoje gamerske vještine na skali od 1 do 10. Rezultat toga je krivulja koja nalikuje normalnoj distribuciji N ($M=6,37$, $SD=1,90$) s tim da je blago negativno asimetrična ($Skewness=-0,537$). Na skali od 1 do 10 ispitanici su odgovarali i na pitanje koliko gaming smatraju važnim dijelom svog identiteta ($M=5,59$, $SD=2,554$) gdje je najčešći dogovor bio 7 (25 osoba). U sklopu ovog dijela upitnika bio je ponuđen i popis najzastupljenijih gaming žanrova na izbor. Ispitanici su mogli odabrati više preferiranih žanrova. Rezultati njihova odabira prikazani su na slici 1.



Slika 1. Preferirani žanrovi muškaraca i žena poredani prema ukupnom broju odabira od najmanje do najviše popularnih.

Može se primijetiti da je *point-and-click* žanr općenito najmanje preferiran. Kod muškog dijela ispitanika on je na zadnjem mjestu dok su kod žena jedino *sportske igre* manje zastupljene. Na vrhu se izdvajaju tri žanra (*first person shooter-i, akcijske avanture i role playing igre*) koja odstupaju i bilježe podjednako dobre brojeke neovisno o spolu ispitanika.

Tablica 1. Deset tvrdnji koje su u anketi imale izražene vrijednosti slaganja i ne slaganja poredane prema aritmetičkoj sredini.

	U potpunosti se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem, niti se ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem	M	SD
1. Volim istraživati svijet igre koju igram, pronalaziti nove lokacije i sl.	7	5	13	31	66	4,2	1,143
2. Rado pomognem drugim igračima/cama ako se ne snađu najbolje u igri ili ako su početnici	4	4	17	49	47	4,1	0,980
3. Bitno mi je da znam sva pravila i informacije o video igri koju igram	6	13	21	45	37	3,8	1,141
4. Volim surađivati sa drugim igračima/icama unutar igre	4	10	31	46	30	3,7	1,033
5. Igrajući video igre stvorio/la sam nova prijateljstva	12	12	25	26	47	3,7	1,336
6. Gameanje s ženama smanjuje kvalitetu igre	89	12	10	8	3	1,6	1,053
7. Manje je zabavno igrati igre s ženama	87	16	14	3	2	1,5	0,911
8. Žene koje igraju igre zapravo traže posebne usluge od muškaraca	86	19	12	3	2	1,5	0,893
9. Žene koje igraju video igre to čine samo kako bi privukle pozornost muškaraca	88	19	10	4	1	1,5	0,844
10. Video igre su za muškarce, ženama nije mjesto u video igrama	106	8	6	1	1	1,2	0,6494

Iz zadnja tri dijela upitnika koja se sastoje isključivo od tvrdnji na koje se odgovara zaokruživanjem jednog od pet ponuđenih stupnjeva slaganja izdvojit ćemo tek one čestice koje bilježe ekstremne vrijednosti u stupnju slaganja ili ne slaganja. Iz tablice 1 možemo vidjeti da su tvrdnje s kojima su se ispitanici najviše slagali iskazi iz trećeg dijela anketnog upitnika gdje su se ispitali opći stavovi vezani uz video igre. Konkretno u tom setu tvrdnji može se primijetiti najviši stupanj slaganja unutar cijelog upitnika i to s tvrdnjama koje naglašavaju društveno-interaktivni karakter video igri kao što su čestice pod 2, 4 i 5. Zadnja dva dijela anketnog upitnika ispitivala su seksizam unutar gaminga i svakodnevnih životnih situacija.

Generalno gledano sve čestice koje ispituju bilo koji oblik seksizma bilježe manji stupanj slaganja, što je bilo i očekivano s obzirom na naš uzorak sačinjen od mladih osoba iz studentske populacije. Vrijedno za istaknuti jest to da su tvrdnje s kojima se ispitanici najviše ne slažu one koje se odnose na seksizam unutar gaminga dok tvrdnje koje ispituju seksizam u svakodnevici bilježe nešto veći stupanj slaganja. Kao što možemo vidjeti i u tablici 1, pet tvrdnji s kojima se ispitanici najmanje slažu su sve redom stavovi povezani s gaming seksizmom.

6. 2. Testiranje hipoteza:

Prije nego li smo bili u mogućnosti testirati naše hipoteze morali smo organizirati podatke dobivene anketom. Proveli smo faktorske analize varijabli uz pomoć koje smo konstruirali šest indeksa. Tri indeksa objašnjavaju stil ili tip igrača, to su *dominantno kompetitivni*, *socijalno altruistički* i *samotnjačko eksplorativni* stil igranja. Preostala tri indeksa govore nam o kojoj vrsti seksizma je riječ, pri tome razlikujemo: *gaming seksizam*, *romantizirane stereotype* te *seksizam* u širem smislu. Pouzdanost odabranih čestica za svaki indeks potvrdila se Cronbach alpha testiranjem pri čemu je koeficijent unutarnje konzistencije uvijek bio zadovoljavajući ($\alpha > 0,7$). Ovakva kategorizacija omogućila nam je daljnje testiranje i uvid u međusobni odnos igračih stilova i vrsta seksizma, također pomoću ovih indeksa bilo nam je moguće usporediti i rezultate ženskog i muškog dijela uzorka.

Prva hipoteza koju smo postavili u ovom istraživanju pretpostavlja da postoji statistički značajna razlika između žena i muškaraca prema raznim parametrima uključujući: koliko, što i na koji način igraju. Prvo smo provjerili postoji li razlika između žena i muškaraca prema tome koliko dana u tjednu igraju igre i koliko sati tjedno igraju. Varijable koje su to ispitivale u našoj anketi su nominalne, ispitanici su birali između zadanih dana i birali prosječnu duljinu igranja u satima. Za utvrđivanje postoji li razlika koristio se hi-kvadrat test. Ispostavilo se da između muškaraca i žena ne postoji statistički značajna razlika kako prema broju dana u tjednu u kojima igraju ($\chi^2 = 5,685$, $p = 0,224$) kao ni prema broju sati provedenih igrajući video igre ($\chi^2 = 1,262$, $p = 0,868$). Kod testiranja razlika u preferiranim žanrovima također se koristio hi-kvadrat test kojim se uz razinu rizika od 5% ($p < 0,05$) ispostavilo da među spolovima postoji razlika u odabiru kod četiri od četrnaest žanrova. *Akcijske avanture*, *platformeri* i *puzzle igre* su žanrovi koje više preferiraju žene dok su isključivo *sportske igre* češće birane od strane muških ispitanika. Može se reći da između žena i muškaraca postoji razlika prema preferiranim

žanrovima u određenoj mjeri, ali valja uzeti u obzir da ako gledamo ostalih deset ponuđenih žanrova među kojim i dva od tri najpopularnija ne uočavamo statistički značajne razlike.

Pri utvrđivanju razlika ovisno o načinu ili stilu igranja korišten je t-test. Kao grupirajuća varijabla uzet je *spol* dok su zavisne varijable bile tri prethodno konstruirane gaming varijable, tj. indeksi. Testiranjem se pokazalo da između muškaraca i žena postoji značajna statistička razlika prema stilu igranja. Za muškarce se ispostavilo da prosječno ostvaruju veće vrijednosti od žena u indeksu koji mjeri dominantno kompetitivni način igranja ($t=3,885$, $df=117$, $p=0,000$), dok se žene statistički razlikuju i pokazuju prosječno više vrijednosti u samotnjačko eksplorativnom stilu igranja od muškaraca ($t=-3,033$, $df=120$, $p=0,003$). Muškarci više igraju s ciljem da se natječu i pobjede u igrama a žene preferiraju igre za jednog igrača i vole istraživati virtualni svijet. Kada je u pitanju interakcija i društveni aspekt gaminga, između žena i muškaraca ne nalazimo statistički značajnu razliku ($t=-0,425$, $df=119$, $p=0,672$), to znači da je taj element gaminga svima jednako bitan.

Rezultati testiranja razlika prema stupnju seksizma među spolovima su očekivani. Muškarci u prosjeku ostvaruju puno veće vrijednosti u varijablama koje mjere gaming seksizam ($M=34,5$, $SD=12,378$) i seksizam u općem smislu ($M=22,4$, $SD=8,139$) od žena ($M=21,9$, $SD=6,459$ i $M=13,5$, $SD=5,580$). T-test pokazuje izrazite razlike u varijabli seksizam ($t=6,786$, $p=0,000$) kao i u varijabli gaming seksizam ($t=6,690$, $p=0,000$), dok ispitivanje varijable romantiziranih stereotipa pokazuje nešto manje ali i dalje statistički značajne razlike između muškaraca i žena ($t=2,563$, $p=0,012$). Testiranjem se ispostavilo da između žena i muškaraca postoje značajne razlike u svim varijablama koje mjere neki oblik seksizma što nam daje za pravo da potvrdimo našu početnu hipotezu.

Druga hipoteza koju smo postavili pretpostavlja da postoji statistički značajna razlika između seksizma prema ženama unutar gaminga i prema ženama u svakodnevnim životnim situacijama. Za testiranje te hipoteze uzeti su u obzir odgovori ispitanika iz cijelog uzorka. Bilo je potrebno usporediti rezultate između indeksa seksizma i indeksa koji mjeri gaming seksizam. Kako se pojedini indeksi sastoje od više zbrojenih tvrdnji (prvi indeks od 9 a drugi indeks od 16 tvrdnji) bilo je potrebno standardizirati dobivene rezultate. Nakon toga bilo je moguće provesti t-test kojim se ispostavilo da između ta dva oblika seksizma ne postoji statistički značajna razlika ($t=-1,180$, $df=118$, $p=0,858$). Daljnjim testiranjem na isti način su dobiveni rezultati koji pokazuju da se ni treći oblik seksizma tj. romantizirani stereotipi statistički značajno ne razlikuje od indeksa seksizma ($t=-0,073$, $df=119$, $p=0,942$) kao ni indeksa gaming seksizma ($t=-0,066$, $df=119$, $p=0,948$). S obzirom na rezultate testiranja primorani smo odbaciti

našu, te prihvatiti alternativnu nul hipotezu koja pretpostavlja da ne postoji statistički značajna razlika između vrijednosti različitih vrsta seksizma.

Posljednja hipoteza koja nam je preostala za testiranje pretpostavlja da oni koji igraju igre s ciljem da pobijede pokazuju veći stupanj seksizma od onih koji igraju iz razonode. Kako bi to ispitali izrađena je korelacijska matrica prikazana u tablici 2. Njome su prikazane sve međusobne korelacije između šest konstruiranih indeks varijabli. Tablica pokazuje, sukladno očekivanjima, da postoji povezanost između igračih stilova i stavova o rodnim ulogama. Naime, jasno se može iščitati povezanost, odnosno visoka korelacija dominantno kompetitivnog stila igranja sa svim indeksima seksizma, dok su rezultati u korelacijskoj matrici za samotnjačko eksplorativni stil u potpunosti suprotni. Upravo taj stil pokazuje statistički značajnu negativnu korelaciju s indeksom seksizma i gaming seksizma. Za indeks romantizirani stereotipi, premda on također negativno korelira sa samotnjačko eksplorativnim stilom, ta korelacija nije značajna.

Tablica 2. Korelacijska matrica između šest indeksa od kojih se tri odnose na stil igranja i tri koja se odnose na vrstu seksizma.

Indeksi		Dominantno kompetitivni	Socijalno altruistički	Samotnjačko eksplorativni	Gaming seksizam	Seksizam	Romantizirani stereotipi
Dominantno kompetitivni	Korelacija r	1	-,037	-,431**	,408**	,380**	,182*
	p vrijednost		,689	,000	,000	,000	,049
	N	119	119	119	118	117	118
Socijalno altruistički	Korelacija r	-,037	1	,159	-,097	-,050	,024
	p vrijednost	,689		,082	,293	,593	,794
	N	119	121	120	120	119	120
Samotnjačko eksplorativni	Korelacija r	-,431	,159	1	-,335**	-,278**	-,112
	p vrijednost	,000	,082		,000	,002	,222
	N	119	121	122	121	119	121
Gaming seksizam	Korelacija r	,408**	-,097	-,334**	1	,778**	,240**
	p vrijednost	,000	,293	,000		,000	,008
	N	118	120	121	121	119	120
Seksizam	Korelacija r	,380**	-,050	-,278**	,778**	1	,154
	p vrijednost	,000	,593	,002	,000		,093
	N	117	119	120	119	120	120
Romantizirani stereotipi	Korelacija r	,182*	,024	-,112	,240**	,154	1
	p vrijednost	,049	,794	,222	,008	,093	
	N	118	120	121	120	120	121

* Označene korelacije su značajne pri p vrijednosti manjoj od 0,05.

** Označene korelacije su značajne pri p vrijednosti manjoj od 0,01.

Nakon što smo ustvrdili povezanost između pojedinih stilova i rodni stavova pokušali smo istražiti je li odabir preferiranog žanra povezan s rezultatom koji se ostvaruje u indeksima koji mjere seksizam. Nameće se pretpostavka da osobe koje igraju kompetitivne žanrove poput FPS, battle royalea ili trkaćih igri ujedno pokazuju i veće prosječne vrijednosti u indeksima vezanih uz seksizam. Ova pretpostavka se unutar našeg uzorka ne može verificirati. Testiranjem svakog žanra zasebno s indeksima uz pomoć t-testa pokazalo se da od ukupno četrnaest žanrova kod njih pet se može primijetiti nekakav odnos sa seksizmom. Isključivo kod osoba koje preferiraju *sportske igre* pokazalo se da prosječno imaju veće vrijednosti u sva tri indeksa seksizma. S druge strane se za one koji preferiraju *platformere, akcijske avanture, puzzle i borilačke igre* može reći da imaju statistički značajno manje vrijednosti u barem jednom od indeksa. Ovdje je bitno napomenuti da su sportske igre jedine koje su više birane od strane muškaraca dok su ostali ovi žanrovi više birani od strane žena. Jednini izuzetak jesu borilačke igre gdje nema razlike po spolovima i čiji igrači bilježe manje razine seksizma bez obzira na to što je ovdje riječ o izuzetno kompetitivnim igrama i što takav stil igranja pozitivno korelira sa seksističkim stavovima. Ovo nas dovodi do zaključka da viši i niži stupanj seksizma nije povezan s preferiranim žanrom, niti igranje nekih kompetitivnih igara uvjetuje seksizam, nego rezultati impliciraju da je viši stupanj seksizma povezan s višim udjelom muškaraca koji generalno zastupaju više seksističke stavove od žena.

7. Rasprava:

Analizirajući odgovore, valja naglasiti kako se anketom dobilo rezultate prema kojima ispitanici iz uzorka najvećim djelom ne zastupaju seksističke stavove i generalno bilježe niske vrijednosti u svim vrstama mjerenog seksizma. To ne znači da ga u cijeloj populaciji nema, nego mjerenje tog fenomena nadilazi naše metodološke mogućnosti. Moguće je da su ispitanici popunjavajući anketu davali društveno prihvatljive odgovore, što uvijek može biti slučaj kada se ispituju kontroverzni stavovi poput seksizma. Za precizniji odgovor na pitanje seksizma u gamerskoj populaciji bio bi potreban veći probabilistički uzorak koji bi inkorporirao i starije dobne skupine, stoga se u radu suzdržaje od davanja definitivnog odgovora na ovo pitanje.

Ono o čemu se može sa sigurnošću govoriti jesu razlike odnosno sličnosti između žena i muškaraca u uzorku. Naime, istraživanje pokazuje da je percepcija žena kao *casual gamera* kako navodi i Braxton Soderman (2017) neutemeljena i pogrešna. Žene se ne razlikuju od muškaraca prema tome koliko vremena provode igrajući, niti je opravdano govoriti da žene

izbjegavaju igre koje glase kao muške poput onih koje spadaju u MMORPG ili FPS žanr. Postoje tek manja odstupanja u preferiranim žanrovima što nije dovoljno da se žene svrstava u *casual gamere*. Testiranjem povezanosti pojedinih žanrova sa stupnjem seksizma pokazalo se da međuovisnosti nema a time se ujedno potvrdilo i longitudinalno istraživanje Johannes Brauer i suradnika (2015) prema kojemu umjesto vremena provedenog igrajući i žanra, dob i stupanj obrazovanja imaju značajan utjecaj na seksističke stavove. Podudarnost ovih podataka s istraživanjem Brauer i suradnika (2015) je vidljiva i po pitanju odnosa višeg stupnja obrazovanja koji stoji u vezi s manjim stupnjem seksizma, što je slučaj i u ovom istraživanju s uzorkom studenata i osoba sa završenim studijem.

Zadnje istraživačko pitanje na koje je iznalazak odgovora jedan od ciljeva reda jest postoji li povezanost između igračih stilova i stavova prema gamicama i percepciji žena općenito. Korelacijska matrica ukazuje na to da takva povezanost uistinu postoji. Ustanovilo se da dominantno kompetitivni stil snažno korelira sa svim oblicima seksizma, dok samotnjačko eksplorativni stil s njima snažno negativno korelira. Ti rezultati promatrani zajedno s prethodnim znače da gaming sam po sebi, dakle što i koliko netko igra, nije povezan s tim da li netko zastupa seksističke stavove. Na to više ima utjecaja kakav je netko kao osoba, dakle kako djeluje u virtualnom i stvarnom svijetu, koje su mu namjere: bilo da dominira nad drugim igračima ili kooperira s drugima. Do sličnih zaključaka dolaze Fox i Tang (2014) od kojih smo preuzeli skalu za mjerenje gaming seksizma. Oni također naglašavaju da viši stupanj gaming seksizma i seksizma općenito pokazuju oni koji su kao osobe više skloni dominiranjem nad drugima. Ovo naravno treba promatrati u kontekstu mehanika unutar video igara koje omogućuju da se takvi stilovi igranja i ostvaruju. Dakle kod dominirajućeg tipa igrača se radi o specifičnom pristupu prema gamingu koji je kao takav povezan sa seksizmom i problemima s kojima se žene gamicice suočavaju pri interakciji s tim tipom igrača.

8. Zaključak:

Analize rezultata su jednim dijelom omogućile iznalaženje odgovora na postavljena istraživačka pitanja koja su motivirale ovaj rad. Uspješno se pokazalo koje su sličnosti i razlike između žena i muškaraca unutar gaminga. Prema prikupljenim podacima iz ovog uzorka ispostavilo se da je percepcija žena kao uljeza u gamingu pogrešna. Žene se ne razlikuju značajno od muškaraca kada je u pitanju participacija i prisutnost u ovom interaktivnom mediju, štoviše analize pokazuju da su u više gaming žanrova upravo žene većinska publika. Kada je u

pitanju stupanj seksizma unutar gamerske populacije susretali smo se s poteškoćama mjernog instrumenta koji je vjerojatno rezultirao društveno prihvatljivim odgovorima. Također za preciznije mjerenje tog fenomena potreban je i veći uzorak koji bi ispitaio i rodne stavove starije gamerske populacije različitih stupnjeva obrazovanja i svjetonazorskih stajališta. Naš uzorak je bio ograničen na studentsku populaciju zbog čega teško možemo zaključivati o seksizmu generalno prisutnom unutar gamerske scene. Najveći doprinos našeg istraživanja jest u tome što je dijelom potvrdio i istraživanja drugih autora koji ističu da je seksizam u gamingu povezan sa stilovima igranja; odnosno pokazalo je da gaming sam po sebi ne stoji u vezi s rodnim stavovima koji su s druge strane povezani s dominirajućim i kompetitivnim karakternim crtama djelovanja osobe (Fox i Teng, 2014).

Zaključno naglašavamo, premda smo uspjeli ostvariti glavne ciljeve rada, da postoji još mnogo prostora za daljnja istraživanja percepcije žena unutar gamerske zajednice, kao i istraživanja stavova spram drugih društvenih skupina u gamingu. Kako bi se u konačnici uspješno ustvrdila povezanost gaminga sa seksizmom predlažemo provođenje longitudinalnih istraživanja koja mjere povezanost između korištenja i izloženosti sadržaju video igri s promjenama u rodnim stavovima kroz vrijeme. Gaming kao medij koji se ubrzano mijenja zahtijeva kontinuirani istraživački rad koji ispituje u kojem smjeru se cijela scena zajedno s gamerima shvaćenih kao kolektiv kreće.

9. Prilozi:

Prilog 1. Anketa

Poštovani/a,

Pred Vama se nalazi anketni upitnik koji ispituje neke osobine gamerske populacije.

Svi podaci prikupljeni ovom anketom su anonimni i korist se isključivo u akademske svrhe (za pisanje završnog rada). Pristup podacima imat će samo istraživači.

Za ispunjavanje ankete potrebno je otprilike 10 minuta.

Zahvaljujem se na izdvojenom vremenu!

1. Spol: M Ž
2. Dob:
3. Koji je najviši stupanj Vašeg obrazovanja?
 - Završena osnovna škola
 - Završena srednja škola
 - Završena viša škola - VI stupanj
 - Završen fakultet - VII stupanj
 - Magisterij
 - Doktorat
4. Veličina mjesta u kojem ste odrasli
 - Više od 500 000 stanovnika
 - Od 100 000 do 500 000 stanovnika
 - Od 30 000 do 100 000 stanovnika
 - Od 10 000 do 30 000 stanovnika
 - Od 2000 do 10 000 stanovnika
 - Do 2000 stanovnika
5. Neovisno o tome idete li u crkvu ili ne, kako bi ste opisali svoj odnos prema religiji
 - Uvjereni sam vjernik/ca i prihvaćam sve što moja vjera uči
 - Religiozan/na sam premda ne prihvaćam sve što moja vjera uči
 - Dosta razmišljam o tome, ali nisam siguran/na vjerujem li ili ne
 - Prema religiji sam ravnodušan/na
 - Nisam religiozan/na premda nemam ništa protiv religije
 - Nisam religiozan/na i protivnik/ca sam religije

6. Molimo procijenite svoje imovinsko stanje ili svoje obitelji
- Puno lošije od većine drugih
 - Nešto lošije od većine drugih
 - Ni bolje ni lošije od većine drugih
 - Nešto bolje od većine drugih
 - Puno bolje od većine drugih
7. U političkim pitanjima ponekad se govori o ljevici, centru i desnici. Kako biste u tom smislu označili svoje uvjerenje?
- Krajnje lijevo
 - Lijevo
 - Centar
 - Desno
 - Krajnje desno
 - Ne zanima me/nemam mišljenje
8. Koliko dana u tjednu igrate video igre?
- Jedan
 - Dva do tri
 - Četiri do pet
 - Šest do sedam
 - Samo vikendom
9. U prosjeku, koliko sati dnevno igrate video igre?
- Manje od sat vremena
 - Između sat i dva
 - Između dva i četiri sata
 - Između četiri i šest sati
 - Više od šest sati
10. Koji žanr video igara preferirate igrati?
- FPS (Call of Duty, Battlefield, CSGO)
 - MMORPG (World of Warcraft)
 - RPG (The Witcher, Fallout, Mass Effect)
 - RTS (Total War, Command and Conquer, Age of Empires)
 - Survival (Subnautica, Ark, DayZ)
 - Battle Royale (PUBG, Fortnite, Apex Legends)
 - Platformere (Super Mario, Rayman, Donkey Kong)

Point-and-click (Myst, Day of the Tentacle)

Akcijske avanture (Tomb Raider, The Last of Us, Assassins Creed)

Horor igre (Resident Evil, Silent Hill, Outlast)

Sportske (FIFA, PES)

Trkaće (Need for Speed, Forza, Gran Turismo)

Puzzle (Tetris, Portal)

Borilačke igre (Mortal Kombat, Street Fighter)

- 11.** Kako bi procijenili vlastite gamerske vještine u igrama u kojima se natječete s drugim igračima I igračicama (FPS, MOBA I sl.) na ljestvici od do 10, gdje je 1 = totalni početnik, jedva upravljam osnovnim komandama, 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

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- 13.** Na skali od 1 do 5 odgovorite na pitanja, gdje je 1 Uopće se ne slažem, a 5 U potpunosti se slažem:

1. Bitno mi je da moj lik u igri vrlo brzo napreduje
2. Bitno mi je imati "iteme" u igri koje drugi nemaju
3. Bitno mi je da znam sva pravila i informacije o video igri koju igram
4. Bitno mi je da se natječem sa ostalim igračima/cama
5. Bitno mi je da što više puta pobijedim u igri
6. Igram igre isključivo sa ciljem da pobijedim, a ne samo sudjelujem
7. Bitno mi je da dominiram nad drugim igračima/cama u igri koju igram
8. Važno mi je upoznati se sa drugim igračima/cama koji sudjeluju u video igri
9. Rado pomognem drugim igračima/cama ako se ne snađu najbolje u igri ili ako su početnici
10. Rado stupam u interakciju sa drugim igračima/icama
11. Preferiram igrati single player više nego multi/coop player igre
12. Volim surađivati sa drugim igračima/icama unutar igre
13. Važno mi je pronalaziti "questove" ili "iteme" za koje drugi igrači/ice ne znaju
14. Volim isprobavati nove uloge i osobnosti avatara u igrama
15. Dosta vremena provedem uređujući svog avatara prije stupanja u igru
16. Važno mi je da odjeća odnosno "outfit" avatara odgovara mom osobnom stilu
17. Važno mi je da se izgled mog avatar razlikuje od drugih

18. Prije samog igranja video igre pomno razradim taktiku pomoću koje ću pobijediti
19. Kada igram timski mod, volim biti vođa tima
20. Volim istraživati svijet igre koju igram, pronalaziti nove lokacije i sl.
21. Igrajući video igre stvorio/la sam nova prijateljstva
22. Volim se osjećati nepobjedivim/om u igri koju igram
23. Nije mi problem kupiti pravim novcem "iteme" koji će mi pomoći da budem najbolji/a

14. Na skali od 1 do 5 odgovorite na pitanja, gdje je 1 Uopće se ne slažem, a 5 U potpunosti se slažem:

1. Žene uglavnom igraju video igre sa svojim partnerom
2. Žene uglavnom nisu baš dobre u video igrama
3. Žene koje igraju igre zapravo traže posebne usluge od muškaraca
4. Žene koje igraju video igre to čine samo kako bi privukle pozornost muškaraca
5. Žene prelako uvrijedi ono što se događa u video igrama
6. Žene previše uvrijede seksualni komentari u igrama
7. Žene su preosjetljive na seksualne šale i prikaze golih žena koje su prisutne u igrama
8. Žene koje se smatraju gamicama misle da zaslužuju posebne povlastice
9. Gameanje s ženama smanjuje kvalitetu igre
10. Kada žena igra u timu, ona je gotovu uvijek najslabiji član
11. Žene se ne mogu nositi s "trash talkom" u igrama kao muškarci
12. Manje je zabavno igrati igre s ženama
13. Video igre su za muškarce, ženama nije mjesto u video igrama
14. Ženama je najbitniji društveni aspekt igranja video igara
15. Žene više vole uređivati svog avatara u igri od samog igranja
16. Žene ne igraju igre zbog natjecanja ili postignuća

15. Na skali od 1 do 5 odgovorite na pitanja, gdje je 1 Uopće se ne slažem, a 5 U potpunosti se slažem:

1. Žene preuveličavaju probleme na poslu
2. Žene se prelako uvrijede
3. Većina žena obične primjedbe doživljava kao seksizam
4. Kada žene pošteno izgube, one se smatraju diskriminiranim
5. Žene traže posebne povlastice pod izlikom jednakosti
6. Feministi postavljaju razumne zahtjeve
7. Feministi ne traže više moći od muškaraca

8. Žene dobivaju moć tako što kontroliraju muškarce
9. Žene rijetko seksualno uznemiruju muškarce
10. Žena kontrolira muškarca u vezi
11. Žene ne cijene sve što muškarci za njih čine
12. Poslušnoj ženi se treba diviti
13. Žene bi trebale biti cijenjene i štícene od muškaraca
14. Muškarac se treba žrtvovati da bi skrbio za ženu
15. U katastrofama, žene treba prvo spašavati
16. Žene imaju superiornu moralnu senzibilnost
17. Žene imaju plemenite kvalitete kakve rijetko koji muškarac ima
18. Žene imaju profinjeniji ukus ili smisao za kulturu
19. Svaki muškarac bi trebao imati ženu kojoj se divi
20. Muškarci su ispunjeni i bez žene
21. Bez obzira na uspjeh, muškarac je neispunjen bez žene

10. Literatura:

Adrienne Shaw (2014), *Gaming at the Edge – Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Brona Nic Giolla Easpaig (2018), „An Exploratory Study of Sexism in Online Gaming Communities: Mapping Contested Digital Terrain“, *Community Psychology in Global Perspective*, Vol 4, Issue2, 119-135.

Craig A. Anderson, Douglas A. Gentile i Katherine E. Buckley (2007), *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*, New York: Oxford University Press.

Han-Yu Sung, Gwo-Jen Hwang, Po-Han Wu i Dai-Qi Lin (2018), „Facilitating deep-strategy behaviors and positive learning performances in science inquiry activities with a 3D experiential gaming approach“, *Interactive Learning Environments*.

Jennifer Malkowski i Treaandrea M. Russworm (2017), *Gaming Representation – Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, Bloomington: Indiana University Press.

Jesse Fox i Wai Yen Tang (2014), „Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation“, *Computers in Human Behavior*, 33 314-320.

Johannes Brauer, Rachel Kowert, Ruth Festl i Thorsten Quandt (2015), „Sexist Games = Sexist Gamers? A Longitudinal Study on the Relationship Between Video Game Use and Sexist Attitudes“, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Volume 18 Number 4, 197-202.

M. Abdullah Zafar, Beena Ahmed, Rami Al Rihawi, i Ricardo Gutierrez-Osuna (2018), „Gaming away stress: Using biofeedback games to learn paced breathing“, 1-14.

Magnus Sabel, Anette Sjölund, Jürgen Broeren, Daniel Arvidsson, Jean-Michel Saury, Klas Blomgren, Birgitta Lannering i Ingrid Emanuelson (2015), „Active video gaming improves body coordination in survivors of childhood brain tumours“, *Disability and rehabilitation*, 1-13.

Mark J. P. Wolf (2008), *A History from PONG to Playstation and Beyond*, Westport: Greenwood Press.

Meghan Gestos, Jennifer Smith-Merry i Andrew Campbell (2018), „The Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing“, *Cyberpsychology, Behavior, and Networking*, Vol. 21, No. 9, 1-7.

Peter Glick i Susan T. Friske (1996), „The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent Sexism“, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 70, No. 3, 491-512.

Sarah A. Aghazadeh, Alison Burns, Jun Chu, Hazel Feigenblatt, Elizabeth Larabee, Lucy Maynard, Amy L. M. Meyers, Jessica L. O'Brien i Leah Rufus (2018), *GamerGate: A Case Study in Online Harassment*, Collage Park: Springer International Publishing AG, part of Springer Nature.

Victoria K. Gosling i Garry Crawford (2011), „Game Scenes: Theorizing Digital Game Audiences“, *Games and Culture* 6(2) 135-154.

10.1. Internetski izvori:

Tomoko Yokoi (4. ožujka 2021), „Female Gamers Are On The Rise. Can The Gaming Industry Catch Up?“, *Forbes*. Preuzeto s:

<https://www.forbes.com/sites/tomokoyokoi/2021/03/04/female-gamers-are-on-the-rise-can-the-gaming-industry-catch-up/?sh=1269864cf9fe>

Felix Richter (22. rujna 2020), „Gaming: The Most Lucrative Entertainment Industry By Far“, *Statista*. Preuzeto s:

<https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>