

Osvrt na istraživanja o stereotipnom prikazivanju ženskih likova u videoigrama

Sindy Vuković

Filozofski fakultet u Zagrebu

Odsjek za komparativnu književnost

ORCID: [0000-0002-9481-6574](https://orcid.org/0000-0002-9481-6574)

Sažetak

ključne riječi:
 videoigre,
 rodni stereotipi,
 ženski likovi,
 seksizam

Tekst je osvrst na psihološka istraživanja koja problematiziraju način na koji su žene predstavljene u videoigrama i različitim utjecajima takvog predstavljanja na igračice i igrače. Spomenutim se istraživanjima htjelo odgovoriti na pitanja poput utječe li seksualiziranje ženskih likova u videoigrama na stavove o sebi i rodnim stereotipima, kao i utječe li rodno stereotipiziranje u videoigrama na stavove i ponašanja adolescenata. Potom, istraživačima su bila zanimljiva i pitanja razlika u portretiranju muških i ženskih likova u videoigrama, promjene u načinu prikazivanja ženskih likova kroz povijest i konačno, utjecaj nasilja prema ženama u videoigrama na stavove o silovanju. Teorijsko polazište na koje se u tekstu osvrće jest teorija socijalnog učenja kanadskog psihologa Alberta Bandure.

Abstract

Text reviews various psychological research papers which are problematizing the way women are shown in video games and the different influences of such a representation on both female and male players. The above-mentioned research sought to answer questions such as whether sexualisation of female characters in video games affects views on oneself and gender stereotypes, as well as how gender stereotyping in video games affects adolescent attitudes and behaviors. The researchers were also interested in differences in portraying male and female characters in video games, changes in the way women are depicted in video games through history and ultimately, the impact of violence against women in video games on rape attitudes. Theoretical starting point of the authors is canadian psychologist Albert Bandura's Social Learning Theory.

Prema statističkim podacima iz 2018. godine žene čine 45% svih igrača videoigara u – u („Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2018 by gender“, 2018). Međutim, industrija videoigara još uvijek diskriminira igračice. Ženski likovi nedovoljno su prisutni u glavnim ulogama i često su stereotipno prikazani. U nastavku teksta bit će prikazani radovi koji problematiziraju način na koji su žene predstavljene u videoigrama i navode posljedice takvog predstavljanja za igračice (ali i igrače). Autori i autorice tekstova su psiholozi čije je teorijsko polazište teorija socijalnog učenja Alberta Bandure. U suštini njegove teorije je tzv. učenje modeliranjem. To znači da osoba usvaja nove ili modificira ranije naučene oblike ponašanja promatranjem reakcija osobe – modela (opservacijsko učenje). Učenje se odvija pomoću mehanizma imitacije (kada je riječ o jednostavnijem, vidljivom ponašanju) ili mehanizmom identifikacije (kada je riječ o usvajanju vrijednosti, osobina ličnosti, društvenih normi, itd.).

Utjecaj seksualiziranih ženskih likova u videoigrama na stavove o sebi i rodnim stereotipima

Elizabeth Morawitz (2007) u svom istraživanju *Effects of the Sexualization of Female Characters in Video Games on Gender stereotyping, Body Esteem, Self – Objectification, Self – Esteem, and Self – Efficacy* nastoji utvrditi kako seksualizirani ženski likovi u videoigrama utječu na osjećaj zadovoljstva fizičkim izgledom kod igrača i igračica te kakve stavove prema ženama imaju igračice i igrači koji su takvim likovima izloženi. Budući da su žene nedovoljno prisutne u videoigrama, a ako su prisutne prikazane su kao seksualni objekti, kao „dame u nevolji“, kao žrtve ili hiperseksualizirane heroine, Morawitz pretpostavlja da to negativno utječe na zadovoljstvo ženskih igračica njihovim izgledom te da takav prikaz žena u videoigrama perpetuira rodne stereotipe. Morawitz svoje hipoteze temelji na istraživanjima koja se bave utjecajem nerealističnog prikazivanja žena u medijima (televizija, internet, časopisi) na žensko samopouzdanje i zadovoljstvo vlastitim izgledom. Ta su istraživanja pokazala da izloženost idealiziranim prikazima ženskog tijela negativno utječe na pojam o sebi kod žena svih dobnih skupina. Osim toga, Morawitz se oslanja na radove koji se bave utjecajem medija na rodno stereotipiziranje. Prema tim radovima, prikazivanje žena kao seksualnih objekata u medijima kod recipijenata oba spola proizvodi negativne stavove prema ženama.

Morawitz (2007) istraživanje provodi u laboratorijskim uvjetima. Sudionici istraživanja su studenti i studentice preddiplomskih studija. Igra koju su sudionici istraživanja igrali je *Tomb Raider: Legend* (2006). Igra je u to vrijeme jedna od najpopularnijih i prodana je u čak 2,6 milijuna primjeraka u samo nekoliko tjedana od izlaska. Protagonistica igre, Lara Croft, u većem dijelu igre prikazana je hiperseksualizirano (nosi oskudnu odjeću koja otkriva grudi i stražnjicu, ima nerealistične tjelesne proporcije) (Slika 1). Međutim, postoje dijelovi igre u kojima je Lara prikazana manje seksualizirano (nosi „konzervativniju“ odjeću, ima realistične tjelesne proporcije) (Slika 2). Jedan dio sudionika istraživanja igrao je sa „seksualiziranom Larom“, a drugi dio sudionika igrao je s „neseksualiziranom (manje seksualiziranom) Larom“. Kontrolna skupina sudionika istraživanja nije igrala igru. Trajanje igre bilo je ograničeno na 30 minuta, a prilikom igranja sudionici nisu smjeli komunicirati jedni s drugima. Nakon igranja sudionici istraživanja ispunjavali su anketu s ciljem prikupljanja podataka potrebnih za analizu kako bi se odgovorilo na postavljena istraživačka pitanja.

Rezultati istraživanja pokazali su da igranje seksualiziranog ženskog lika ne utječe negativno na samopouzdanje igračica. Međutim, Morawitz tvrdi da se taj rezultat ne može uzeti kao pokazatelj pravog stanja bez rezerve zato što je, između ostalog, koristila nedovoljno veliki uzorak. Nadalje, rezultati su pokazali da igranje seksualiziranog ženskog lika ne utječe na nezadovoljstvo vlastitim tijelom kod igračica, niti uzrokuje nerealistična očekivanja o ženskom tijelu. Osim toga, igranje seksualiziranog lika ne utječe ni na autoobjektivizaciju (eng. self-objectification). Morawitz je, naime, pretpostavila da će igranje takvog lika rezultirati time da će žene fizički izgled smatrati važnijim od fizičke kompetencije. Međutim, to nije utjecalo na to kako žene ocjenjuju fizički izgled i fizičku kompetenciju. Ipak, pronađena je povezanost između igranja seksualiziranog ženskog lika i smanjene samoučinkovitosti (eng. self-efficacy). To znači da su žene koje su izložene seksualiziranim prikazima žena u videoigrama manje uvjerenе u svoje sposobnosti za uspjeh u stvarnom svijetu. Osim toga, sudionice istraživanja koje su igrale seksualizirane likove izrazile su manje pozitivne stavove o mentalnim sposobnostima žena od onih koje nisu igrale seksualizirane likove (ili videoigre uopće).

O1
„Seksualizirana“
protagonistica Lara
Croft iz igre Tomb
Raider: Legend (2006)



O1

O2
„Neseksualizirana“
protagonistica Lara
Croft iz igre Tomb
Raider: Legend (2006)



O2

Rezultate istraživanja koji se odnose na muške igrače Morawitz prikazuje odvojeno s ciljem usporedbe. Utvrđeno je da su muški igrači koji su igrali igre sa seksualiziranim ženskim likovima uvjereniji u to da žene imaju slabije fizičke i mentalne sposobnosti od ženskih igračica. Nadalje, muški igrači imaju negativnije stavove o ženama općenito (u odnosu na igračice) i tradicionalnije stavove o tome kako bi se žene trebale odijevati u javnosti. Osim toga, muški igrači su skloniji podržati tradicionalne rodne uloge u smislu podjele rada i izbora zanimanja od ženskih igračica. Što se pak očekivanja o ženskom tijelu tiče, za igračice je idealno žensko tijelo vitkije od onog kakvim ga percipiraju muški igrači. Morawitz je zanimalo i utječe li igranje seksualiziranih ženskih likova na samopouzdanje, samoučinkovitost, zadovoljstvo fizičkim izgledom, autoobjektivizaciju kod muških igrača. Statistički podaci pokazuju da ne postoji razlika u tim parametrima kod igrača koji igraju seksualizirane likove i kod onih koji ne igraju takve likove (ili ne igraju videoigre uopće). Iako rezultati ovog istraživanja pokazuju da igranje videoigara sa seksualiziranim ženskim likovima ne utječe negativno na samopouzdanje i osjećaj zadovoljstva fizičkim izgledom kod igračica, ono ipak stvara negativnu percepciju o ženama kao fizički i psihički manje sposobnima od muškaraca, i to kod igrača oba spola. Osim toga, valja imati na umu da je istraživanje provedeno na nedovoljno velikom uzorku i da su sudionici istraživanja bili stariji adolescenti (studenti i studentice preddiplomskih studija). Možda bi na igračice u pubertetu izloženost seksualiziranim ženskim likovima utjecala znatno negativnije. Morawitz tvrdi da podatke možemo interpretirati na način da su žene vjerojatno manje sklone uspoređivati se s izmišljenim likovima u videoigrama nego s modelima iz stvarnog svijeta. No, kada je Morawitz pisala rad (2007. godine), videoigre nisu imale tako

realističan prikaz i grafičke mogućnosti kao što imaju danas. Na Slici 3 i Slici 4 možemo vidjeti kako se primjerice ženski lik Yennefer iz igre Witcher 3: Wild Hunt (2015) ne razlikuje znatno od stvarnog modela koji ju oponaša (eng. cosplay). Valja imati na umu i to da je riječ o istraživanju provedenom u laboratorijskim uvjetima te da su sudionici istraživanja igrali samo jednu igru.

03
Lik Yennefer iz igre
Witcher 3: Wild Hunt
(2015)



03

04
Model
(Alisa Varshavskaya)
kostimiran (eng.
cosplay) u Yennefer iz
igre Witcher 3:
Wild Hunt (2015)



04

Utjecaj rodnog stereotipiziranja u videoigrama na ponašanje i stavove adolescenata

Alexandra Henning, Alaina Brenick, Melanie Killen, Alexander O'Connor i Michael J. Collins (2009) u svom se radu *Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? Adolescent Perspectives* bave pitanjem utječe li rodno stereotipiziranje u videoigrama na stavove adolescenata u stvarnom životu. Sudionici istraživanja (167 djevojaka i 194 mladića) bili su podijeljeni u dvije dobne skupine, od 14 i 17 godina. Igrali su tri različite igre: Surfing (rodno neutralna igra), Terrorist Hunt (igra koja prikazuje muškarce na stereotipan način) i Extreme Golf (igra koja prikazuje žene na stereotipan način), nakon čega su ispunjavali upitnik s ciljem prikupljanja podataka potrebnih za analizu. Autori istraživanja nisu naveli stvarna imena igara kako ne bi unaprijed utjecali na mišljenje sudionika. U igri Terrorist Hunt muški likovi su stereotipi zato što su nasilni i agresivni, a u igri Extreme Golf ženski likovi su stereotipi zato što se

ponašaju seksualno provokativno, nose oskudnu odjeću i svedeni su na seksualni objekt. Autori polaze od pretpostavke da dugotrajno izlaganje seksualno eksploatirajućim i stereotipnim prikazima likova u videoigrama ima negativan utjecaj na socijalni razvoj i socijalne odnose. Istraživanje je pokazalo da su adolescenti svjesni stereotipa koji postoje u videoigrama. Djevojke su u odnosu na mladiće češće prepoznavale stereotipe u igrama u kojima su ženski likovi prikazani hiperseksualizirano i negativno ih ocijenile. Ta se mogućnost prepoznavanja i negativnog ocjenjivanja stereotipa povećava s godinama. Djevojke su osim toga, za razliku od dječaka, češće negativno ocjenjivale prikaz nasilnih i agresivnih muških junaka. Dječaci i mladići su češće prepoznavali stereotipno prikazivanje ženskih likova od stereotipnog prikazivanja muških likova. Adolescenti oba spola lakše prepoznaju i problematiziraju žensko stereotipiziranje od muškog, na temelju čega autori zaključuju da su senzibiliziraniji na prikaz nasilja u odnosu na seksualnu eksploataciju. Nadalje, djevojke i djevojčice su u odnosu na dječake i mladiće češće tvrdile da negativno stereotipiziranje (i muško i žensko) ima štetne posljedice za igrače. Na upit o tome je li u redu igrati igru čiji prikaz likova vrijeđa njihovog prijatelja/prijateljicu, dječaci i mladići bili su znatno skloniji tvrdnji da je to u redu, u odnosu na djevojčice i djevojke. To se slaganje s tvrdnjom povećalo s učestalošću igranja. Mladići koji češće igraju videoigre manje su osjetljivi na rodne stereotipe i pozitivnije ih ocjenjuju u odnosu na dječake i mladiće koji rjeđe igraju videoigre, i u odnosu na djevojčice i djevojke (neovisno o učestalosti igranja videoigara). Autori zaključuju da je frekventnije igranje videoigara povezano s većim prihvaćanjem i manje kritičkim shvaćanjem rodnih stereotipa te da to negativno utječe na socijalni razvoj adolescenata.

Razlike u portretiranju ženskih i muških likova u videoigrama

Monica K. Miller i Alicia Summers (2007) u svom radu *Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines* analiziraju časopise o videoigrama (Xbox Magazine, Nintendo Power Magazine, Playstation Magazine) kako bi utvrdile razlike u ulogama i izgledu muških i ženskih likova u videoigrama te koje to posljedice ima na konzumente igara. Autorice smatraju da videoigre igračima nude modele koji im služe za socijalnu usporedbu. Ako igrač/igračica ne posjeduje attribute koje posjeduje lik u videoigri s kojim se identificira, vjerojatno je da će njegov/njezin pojam o sebi biti lošiji. Naprimjer, videoigre koje prikazuju žene kao žrtve igračice mogu interpretirati na način da im kao ženama nedostaje sposobnost da budu heroine ili da same brinu o sebi. Miller i Summers uglavnom se oslanjaju na istraživanja koja se bave utjecajem masovnih medija na samopouzdanje. Takva istraživanja pokazuju naprimjer, da žene koje su izložene prikazima „idealnih žena“ (vrlo mršavih) imaju niže samopouzdanje i manje su zadovoljne vlastitim tijelom od onih koje nisu izložene takvim prikazima (Bessenof, 2006; prema Miller, Summers, 2007). Za razliku od Morawitz (2007), Miller i Summers (2007) smatraju da bi videoigre mogle biti utjecajnije od drugih vrsta medija zbog njihove interaktivne prirode. Kao izrazito negativan utjecaj navode igru *Grand Theft Auto*. U toj igri igrač ima mogućnost „posjedovanja“ nekoliko romantičnih partnerica istovremeno. Osim toga, igra nudi mogućnost odlaska u striptiz klub, seksualnog odnosa s prostitutkom i ubijanja prostitutki (Slika 5). Igrač ovdje može odabrati hoće li se upustiti u ovakvo ponašanje ili ne, ima veću kontrolu nego kada pasivno gleda zlostavljanje žena, npr. na filmu. Autorice vjeruju da bi djeca koja su izložena takvom sadržaju u odrasloj dobi mogla oponašati takvo ponašanje i na sličan način tretirati

svog romantičnog partnera. Istraživanjem videoigara autorice su primijetile da muški likovi brojčano nadmašuju ženske likove. U 49 igara koje su analizirale, prisutna su 282 muška lika i 53 ženska lika. Industrija videoigara uglavnom je usmjerena na muškarce, iako brojčana razlika između muških i ženskih konzumenata nije velika. Statistički podaci koje autorice navode, iz 1993. godine, pokazuju da videoigre u SAD – u igra 88% muškaraca i 67% žena (Funk, 1993; prema Miller i Summers, 2007). Nadalje, kada su žene prisutne u igrama, mnogo su rjeđe likovi koje igrač može kontrolirati (eng. playable character). Njihove uloge znatno se razlikuju od uloge muškaraca. Uglavnom su u ulozi seksualnog objekta i oskudnije su odjevene od muških likova (nose odjeću koja naglašava njihovu seksualnost). Ženski likovi su prikazani kao seksualno atraktivniji od muških likova, a muški likovi su prikazani kao snažniji i mišićaviji. Analiza je pokazala da muški likovi imaju ulogu heroja u 58% slučajeva, a žene u 34% slučajeva. Nadalje, muški likovi su u 14% slučajeva dopunski likovi (eng. non – playable character), a ženski u 30% slučajeva. Osim toga, u odnosu na ženske likove, muški likovi imaju znatno veće sposobnosti i češće posjeduju oružje. Autorice zaključuju da bi navedeni prikazi ženskih likova u videoigrama mogli negativno djelovati na oba spola. Igrači i igračice koji su izloženi stereotipnom prikazu žene kao bespomoćnog seksualnog objekta, mogli bi takvo shvaćanje internalizirati i prema tome usmjeravati svoje ponašanje u stvarnom životu.

05
Prizor ubojstva iz igre
Grand Theft Auto V
(2013).



Sličnom temom bave se Edward Downs i Stacy L. Smith (2009) u svom radu Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. Autori rada analizirali su 60 najpopularnijih videoigara na američkom tržištu 2003. godine. Zanimalo ih je na koji način su portretirani ženski i muški likovi te koje su posljedice takvog portretiranja na recipijente. Teorijsko polazište im je kao i ostalim autorima u tekstu socijalna teorija učenja. Rezultati istraživanja slični su onima koje iznose Miller i Summers (2007). Međutim, podaci koje prikazuju Downs i Smith manje su povoljni za žene. Ženski likovi su protagonisti u samo 14% slučajeva. Osim što su brojčano u manjini, prikazani su na hiperseksualiziran način, kao što to pokazuje istraživanje Miller i Summers (2007). Downs i Smith su se fokusirali na više varijabli vezanih uz seksualizaciju i objektivizaciju likova kao što su: golotinja, tjelesne proporcije, prikladnost odjeće kontekstu igre, veličina struka. Podaci pokazuju da je 25% žena prikazano na nerealističan način u odnosu na muške likove. Nadalje, 43% ženskih likova je prikazano golo (ili djelomično golo) u odnosu na 4% muških likova. 16%

ženskih likova nosi odjeću koja je neprikladna za obavljanje zadatka u igri u odnosu na 2% muških likova. Naposljetku, 40% ženskih likova ima izrazito uzak struk u odnosu na ostatak tijela (prvenstveno u odnosu na prenapužene grudi). Autori tvrde da takav prikaz žena („ideal mršavosti“) u videoigrama i drugim medijima pridonosi razvoju poremećaja u prehrani kod mladih djevojaka.

Ženski likovi u videoigrama kroz povijest: „seksi“, snažne i sekundarne

06
Lik Lare Croft iz igre
Tomb Raider (1996)

07
Evolucija lika Lare
croft iz igre Tomb
Raider od 1996. do
2016. godine. Sve do
2016. godine (igra: Rise
of The Tomb Raider)
Larin lik prikazan je s
nerealističnim tjelesnim
proporcijama (vrlo uzak
struk i velike grudi)
u oskudnom kostimu
koji je neprimjeren za
obavljanje
zadataka u igri.

Miller i Summers (2007) te Downs i Smith (2009) analizirali su najpopularnije igre početkom 21.st. i na temelju toga donosili zaključke. Teresa Lynch, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel i Niki Fritz (2016) su za razliku od toga u svom radu *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years* analizirali ženske likove u videoigrama u razdoblju od 31 godine. Njihovo istraživanje pokazuje da se portretiranje žena u industriji videoigara mijenjalo s vremenom. Autori tvrde da je u posljednjih nekoliko godina porastao broj žena i djevojaka koje igraju videoigre te da to utječe na promjene u njihovom sadržaju. Isto tako, naglašavaju važnost feminističke kritike zahvaljujući kojoj je industrija videoigara prepoznala probleme poput nedovoljno zastupljenosti žena u videoigrama i njihovo stereotipno prikazivanje. U razdoblju od 1983. do 1990. videoigre su imale najmanje seksualizirane ženske likove. To ne iznenađuje s obzirom na jednostavne grafičke mogućnosti tadašnjih igara. Na seksualiziranje ženskih likova najviše je utjecao lik Lare Croft iz igre *Tomb Raider* (1996) (Slika 6). Iako neki tvrde da Lara predstavlja arhetip snažne i hrabre žene, njezin seksualiziran prikaz i način na koji je reklamirana potvrđuje mišljenje da je stvorena kako bi služila prvenstveno muškim interesima, tvrde autori. U razdoblju između 1990 -ih i 2006. dominira seksualiziran prikaz ženskih likova u videoigrama jer su ciljana publika muškarci. Nakon 2006. takav prikaz je rjeđi. Autori smatraju da je razlog tome povećan interes djevojaka i žena za videoigre. Međutim, u određenim žanrovima, kao što su borbene igre (eng. *fighting games*) hiperseksualizirani prikaz žena i dalje je standard. Rezultati istraživanja pokazuju da je sve više ženskih likova u videoigrama i da se prikazuju u pozitivnijem svjetlu, ali broj videoigara s ženskim protagonisticama nije porastao. Osim toga, autori primjećuju da su sekundarni likovi u videoigrama češće svedeni samo na svoj fizički izgled u odnosu na primarne likove.



06



07

Utjecaj nasilja prema ženama u videoigrama na stavove o silovanju

Istraživanje Victorije Beck (2012) *Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance?* bavi se odnosom između nasilja nad ženama u videoigrama i stavova o silovanju. Sudionici istraživanja bili su studenti (39%) i studentice (61%) preddiplomskih studija. Sudionici istraživanja su ispunjavali dva upitnika. Prvim upitnikom ispitala se razina prihvaćanja „mita o silovanju“. Za to je korištena „IRMA“ (The Illinois Rape Myth Acceptance Scale) mjerna skala. U prethodnim istraživanjima pokazalo se da ima dobra psihometrijska svojstva (Payne, Lonsway, & Fitzgerald, 1999; prema Beck, 2012) te da je najpouzdanija skala za mjerenje prihvaćanja „mita o silovanju“ dosad (Payne et al., 1999; prema Beck, 2012). Drugim upitnikom ispitala se prethodna izloženost videoigrama koje prikazuju nasilje. Sudionike se pitalo koliko često igraju videoigre, koje su im videoigre najdraže, koliko je sadržaj tih videoigara nasilan, itd. Velik udio sudionika (32.9%) potvrdio je da videoigre igra vrlo rijetko, manje od 1 sat tjedno. Sudionici tijekom istraživanja nisu igrali igru, već ju je igrao jedan od istraživača, a to im je bilo prikazano na projektoru. Dio sudionika gledao je kako istraživač igra nenasilnu košarkašku igru, a dio kako igra *Grand Theft Auto IV*. Većina sudionika (61.6%) nije igrala tu igru prije istraživanja. Sudionicima je prikazan dio igre u kojem protagonist Niko ima seksualni odnos s prostitutkom, ubija ju i uzima joj novac. Nakon toga uspješno bježi od policije. Izloženost navedenim prizorima kod muških je sudionika istraživanja, za razliku od ženskih, utjecala na veće prihvaćanje „mita o silovanju“ (eng. rape myth). To znači da su muški sudionici bili skloniji prihvatiti primjerice mišljenje da su žrtve seksualnog nasilja same krive za to nasilje, da je žrtva „to tražila“ ako je bila odjevena na „provokativan“ način i sl. Autorica zaključuje da su ovi rezultati u skladu s rezultatima brojnih sličnih istraživanja prema kojima seksualno nasilje u medijima smanjuje empatiju muškaraca prema žrtvama seksualnog nasilja.

Zaključak

Navedena istraživanja pokazala su da su žene u videoigrama prisutne uglavnom u sporednim i submisivnim ulogama. Najčešće su prikazane kao seksualni objekti, kao „dame u nevolji“, kao žrtve ili hiperseksualizirane heroine. Takav prikaz žena kod igračica uzrokuje smanjenu samoučinkovitost (vjerovanje u vlastite sposobnosti za uspjeh u stvarnom svijetu) i pojačava vjerovanje o smanjenim mentalnim sposobnostima kod žena. Neki autori tvrde da promoviranje „ideala mršavosti“ u videoigrama podupire razvoj poremećaja u prehrani kod mladih djevojaka. Osim

toga, istraživanja su pokazala i da stereotipizacija žena u videoigrama pojačava negativne stavove o ženama kod muških igrača. Igrači su pod utjecajem takvog prikaza žena skloniji vjerovati da žene imaju smanjene sposobnosti u odnosu na muškarce te su skloniji podržavati tradicionalne rodne uloge u smislu podjele rada i izbora zanimanja. Nadalje, istraživanja su pokazala da frekventnije igranje igara sa stereotipno prikazanim ženskim likovima negativno utječe na socijalni razvoj adolescenata. Govoreći iz vlastitog iskustva, smatram da se adolescentima (igračima i igračicama) ipak daje premalo zasluge u smislu mogućnosti prepoznavanja stereotipa i pokazivanju otpora prema njima. Istraživanje koje su proveli Henning i suradnici (2009) pokazuje da su adolescenti svjesni stereotipa koji postoje u videoigrama i da se kritički odnos prema njima prema njima povećava s godinama. Nadalje, kod studenata igranje spomenutih igara smanjuje empatiju igrača prema žrtvama seksualnog nasilja u stvarnom životu i utječe na veće prihvaćanje "mita o silovanju". Neki od autora vjeruju da bi oba spola izložena stereotipnom prikazu žene kao bespomoćnog seksualnog objekta mogli takvo shvaćanje internalizirati i prema tome usmjeravati svoje ponašanje u stvarnom životu. Međutim, zahvaljujući feminističkoj kritici, u posljednjih nekoliko godina uočljive su progresivne tendencije u industriji videoigara. U pojedinim žanrovima videoigara sve je više mogućnosti za igračice. Žene su prisutnije kao likovi u videoigrama i prikazane su u pozitivnijem svijetlu u odnosu na prošlost. No, iako su igračice danas brojčano (gotovo) ravnopravne muškim igračima, i dalje ne možemo govoriti o stvarnoj ravnopravnosti između rodova u svijetu videoigara.

Literatura

Beck, V. (2012) Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance? *Journal of Interpersonal Violence*, 27(15), 3016 –3031.

Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2018 by gender. (2019., siječanj, 5.) Preuzeto s: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>

Downs, E., Smith, S.L. (2009) Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62(11–12), 721–723.

Henning, A., Brenick A., Killen M., O'Connor A., Collins M.J. (2009) Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? *Adolescent Perspectives. Children, Youth and Environments*, 19(1), 170–196.

Lynch, T., Tompkins E.J., Van Driel, I., Fritz, N. (2016) Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584.

Miller, M., Summers, A. (2007) Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*, 57(9–10), 733–742.

Morawitz, E. (2007) Effects of the Sexualization of Female Characters in Video Games on Gender stereotyping, Body Esteem, Self-Objectification, Self-Esteem, and Self-Efficacy. *Sex roles*, 61(11), 808–823.