Gaming industrija - žene kao gejmerice, gamedeveloperke i glavne junakinje video igara

Lucić, Melita

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:619263

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

THE ACADEMY OF ARTS AND CULTURE IN OSIJEK

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT
PREDDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI INTERDISCIPLINARNI STUDIJ
KULTUROLOGIJE
SMJER: KULTURALNI MENADŽMENT

MELITA LUCIĆ

GAMING INDUSTRIJA - ŽENE KAO GEJMERICE, GAMEDEVELOPERKE I GLAVNE JUNAKINJE VIDEO IGARA

ZAVRŠNI RAD

MENTOR:
doc.dr.sc. Iva Buljubašić

Osijek, 2020.

SAŽETAK

1. UVOD 1

2. POČETAK GAMING INDUSTRIJE I RAZVOJA IGARA 2

3. ONLINE IGRE 6

4. ŽENE U GAMING INDUSTRIJI/ ŽENE KAO GAMING DEVELOPERI 8

5. UTJECAJ RODNOSTI U GAMING INDUSTRIJI I GAMINGU 12

6. ODNOS MUŠKIH I ŽENSKIH LIKOVA U IGRAMA 15

7. UKLJUČENOST ŽENA U GAMING INDUSTRIJU, GAMING I NJIHOV STAV O IGRAMA 19

8. UTJECAJ IGARA NA PONAŠANJE 21

9. ZAKLJUČAK 24

9. LITERATURA 26

SADRŽAJ

Seminarski rad *'Gaming industrija – žene kao gejmerice, gamedeveloperke i glavne junakinje video igara*' produkt je iskustva s kojima se mnoge žene susreću i koji je potrebno obraditi. Počela su se pojavljivati istraživanja koja se bave ženskim igrama unatoč tome što su igre tradicionalno popularnije kod muškaraca, ta ista istraživanja u 21. stoljeću skrenula su pažnju na ulogu žene u kulturi, društvu i tehnologiji, a žensko je igranje jedan od rastućih fenomena koji se nije temeljito istraživao. Cilj ovog rada je pregled ženskih igara (tj., uloga koje se daju ženama u kulturi videoigara), pregled zaposlenih žena u ovoj industriji kao i broj žena koje se smatraju gejmericama. Glavni zaključci ukazuju na to da igranje videoigara ima koristi za žene u smislu poboljšanja kognitivnih, socijalnih i fizičkih sposobnosti. Unatoč tome, žene se manje potiče da igraju videoigre zbog negativnih očekivanja na temelju spola i / ili iskustva tijekom igranja. Videoigre povezane su sa stereotipnim muškim karakteristikama, poput primjerice pretjerano agresivnih i često sadrže seksualizirani sadržaj. Također, žene puno češće doživljavaju mrežno uznemiravanje na različite načine te traže različite stvari u video igrama, koje nisu često uključene u dizajne igara, jer nisu bile namijenjene ženskome spolu od početka. Na primjer, zastupljenost ženskog avatara, odnosno virtualnoga lika - koja je pretjerana i hiperseksualizirana - može potaknuti društvene usporedbe i dovesti do osjećaja smanjenog samopoštovanja i naposljetku čak i do depresije kod žena. Općenito, još uvijek postoje prepreke za žene koje igraju videoigre iako one čine polovinu populacije u igrama.

Rad je određen u osam poglavlja, a pisan je metodom opisivanja, indukcije-dedukcije te kompilacijskom metodom.

Ključne riječi: ženske igre, videoigre, gejmerice, žene, rodnost

SUMMARY:

Gaming industry - women as gamers, gamedevelopers and main protagonists of video games

The matter behind the chosen title -'Gaming industry - women as gamers, gamedevelopers and main protagonists of video games' is a product of experience that many women encounter in gaming industry. Research on games that women play has begun to emerge despite the fact that games are traditionally more popular with men. In the end, researching this matter in the 21st century has drawn attention to the role of women in culture, society and technology, same as women's part as one of the growing phenomenoms in this domain - which has not been thoroughly researched. The aim of this thesis was to review women 's games (ie, the role that has been given to women in video game culture), to review women employees in this industry as well as the number of women gamers. The main conclusions indicates that playing video games has benefits for women in terms of improving cognitive, social and physical abilities. Nevertheless, women are less encouraged to play video games because of the negative expectations based on gender and/or negative experience in games. Also, women are much more likely to experience online harassment in different ways and look for different things in video games, which are often not included in game designs because they were not intended for women from the beginning. For example, the representation of a female avatar or virtual character - which is excessive and hypersexualized - can encourage social comparisons and lead to feelings of low self-esteem and ultimately even depression in women. In general, there are still barriers for women who play video games even though they make up half of the population in games.

Keywords*: women's games, video games, gamers, women, gender*

1. UVOD

Odnos žena i videoigara dobio je veliku akademsku i medijsku pozornost. Od devedesetih godina prošlog vijeka ženske se igračice obično smatraju manjinom, ali ankete provedene od strane gejmerskih industrija pokazale su da je s vremenom omjer spolova postao bliži jednakim, a od 2010. godine otkriveno je da žene čine otprilike polovinu svih igrača. Seksizam u video igrama, uključujući seksualno uznemiravanje, kao i nedovoljna zastupljenost žena kao likova u igrama, sve je veća tema razgovora u kulturi videoigara.

Zagovornici povećanja broja ženskih igara naglašavaju probleme na kojima se žene oduzimaju kao korisnice od jednog od najbrže rastućih kulturnih područja kao i uglavnom neiskorištenu prirodu ženskog tržišta igara. Napori za uključivanjem većeg sudjelovanja žena u ovu vrstu medija pokušavaju se rješavati raznim putevima, no još uvijek postoje problemi rodnog oglašavanja, društvenih stereotipa i nedostatak ženskih kreatora videoigara (koderi, programeri, producenti itd.). Izraz "gejmerica" ženske igračice koriste za opisivanje sebe, ali je također kritiziran kao kontraproduktivan ili uvredljiv.

„Gejmer". Slika koja najčešće pada na pamet kada se čuje ova riječ je 'genijalni' dječak između dvanaest i dvadeset godina koji sjedi u svojoj dnevnoj sobi s hiperfokusiranim izrazom na licu, okružen hranom, kofeinskim napitcima kako čvrsto steže kontroler za jednu od svojih konzola u svojim rukama dok puca po virtualnim neprijateljskim vojnicima, a njihova virtualna krv popunjava zaslon crvenom bojom. Kada bi se ta slika dječaka zamijenila s djevojkom, većina bi rekla kako postaje čudna i tuđa. Činjenica je da većina ljudi gleda samo jedan rod, točnije muški kada razmišlja o igrama. Istina je, zapravo, da su djevojke i žene centar novog pokreta u video igrama od sredine 1990-ih. Međutim, borba protiv sustava koji favorizira muškarce nad ženama nije ništa novo za takozvani „slabiji spol". Seksizam skoro pa postoji u društvu još prije osnutka zemlje. Kao što je seksizam generacijama dominirao svijetom, tako je dominirao i u industriji igara većinu svoga kratkog vijeka. No, kao što je ranije spomenuto, broj ženskih igračica se povećava iz dana u dan. Prije nego što se stvari mogu poboljšati, moraju biti i loše, te prije nego što ljudi shvate i riješe problem, prvo moraju razumjeti korijene „lošeg": u ovom slučaju to je seksizam u društvu.

2. POČETAK GAMING INDUSTRIJE I RAZVOJA IGARA

„One oduševljavaju, inspirišu i uzbuđuju. Kroz četiri decenije njihovog postojanja video igre su postale sve popularniji oblik masovne zabave, snažna i uzbudljiva platforma za inovacije i priliv milijardi dolara za industriju.„ (Bektić, 2019.: 1) Kao što je već i navedeno, video igre su ekonomski, obrazovno, kulturno, društveno i teoretski važne te su u relativno kratko vremenskom razdoblju pronašle i zauzele svoje mjesto u svakodnevnom životu skoro pa svakoga čovjeka. Danas videoigre čine industriju vrijednu preko 100 milijardi dolara, a gotovo dvije trećine američkog stanovništva ima članove kućanstva koja redovito igraju videoigre. No, ove informacije zapravo nisu toliko iznenađujuće s obzirom na to da igre postoje već desetljećima i obuhvaćaju raspon raznih platformi, od arkadnih, kućnih, ručnih konzola, mobilnih uređaja i samih računala. (History.com, 2019.: Video Game History)

Na video igre, osim iz tehnoloških aspekata, može se gledati i iz umjetničke perspektive: „Povijest umjetnosti također uključuje povijest tehnoloških inovacija. Video igre su kompleksne vrste autorskih djela koji sadrže više umjetničke forme, kao što su muzika, skripte, zemljišta, video, slike i likovi, koje uključuju ljudsku interakciju tijekom izvršavanja igre s kompjuterskog programa na određenom hardveru.“ (Bektić, 2019.: 6) Iako se videoigre nalaze u kućanstvima diljem svijeta, one su svoj razvoj započele u istraživačkim laboratorijima, a njihova preciznija definicija bila bi: „Igre koje se odvijaju na osobnim računalima, igraćim konzolama, dlanovnicima (tabletima) i mobitelima nazivamo videoigre (često i računalne ili digitalne igre).“ (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020: 94) Što se početaka i razvoja video igara tiče, važno je izdvojiti nekoliko bitnih stvaralaca. Počevši s 1952. godinom, kada je britanski profesor A.S. Douglas stvorio OXO u sklopu svoje doktorske disertacije na Sveučilištu u Cambridgeu, a 1958. William Higinbotham kreirao je 'Tenis for Two' odnosno 'Tenis za dvoje' na velikom analognom računalu te je za godišnji dan posjetitelja u Brookhaven nacionalnom laboratoriju u New Yorku napravio zaslon od osciloskopa kako bi se posjetitelji mogli okušati u igranju. Još jedan bitan spomen bio bi iz 1962. kada je Steve Rusell iz Tehnološkog instituta u Massachusettsu izumio Spacewar !, računalnu svemirsku borbenu video igru za PDP-1 (Programirani procesor podataka-1), tada vrhunsko računalo koje se uglavnom nalazi na sveučilištima. Bila je to prva video igra koja se mogla igrati na više računalnih instalacija. Zatim, godine 1967, programeri tvrtke Sanders Associates, Inc., pod

vodstvom Ralpha Baera, izumili su prototip višestrukog multi-programa video sustava igara koji se mogao igrati na televiziji, poznata kao "Brown box. Atari's Pong, prva je arkadna video igra koju je tvrtka objavila 1972. 1975. Atari je objavio kućnu verziju Pong-a te je 1977. izdao Atari 2600 (poznat i kao Video Computer System), kućnu konzolu koja je sadržavala džojstike i izmjenjive patrone za igranje koje su podržavale višebojne igre, čime je učinkovito izbačena druga generacija konzola za video igre.

Industrija videoigara imala je nekoliko značajnih prekretnica u kasnim 1970-ima i ranim 1980-ima, uključujući:

- Objavljivanje arkadne igre Space Invaders 1978. godine
- Pokretanje Activision-a, prvog proizvođača igara treće strane (koji razvija softver bez izrade konzola ili arkadnih ormara), 1979. godine
- Uvod u veoma popularni Pac-Man u Sjedinjenim Državama Japana
- Nintendovu kreaciju Donkey Konga koja je svijet upoznala s likom Mariom
- Objavljivanje Microsoftove prve igre Flight Simulator. (History.com, 2019.: Video Game History)

Nadalje, tijekom kasnih 1970-ih, lanac restorana širom SAD-a počeo je instalirati video igre u svoje objekte kako bi se iskoristila potražnja na tržištu u vlastitu korist. Priroda igara potaknula je konkurenciju među igračima koji su mogli pridružiti visoke rezultate svojim inicijalima i za one koji su odlučni označiti svoje mjesto na vrhu popisa. U to vrijeme, igre za više igrača bile su ograničene za natjecanja na istom ekranu. Prvi primjer igrača koji se natjecao na zasebnim ekranima došao je 1973. s "Empire" - strateškom poteznom igrom za do osam igrača - koja je stvorena za mrežni sustav PLATO. PLATO (Programirana logika za automatsko podučavanje u radu), bio je jedan od prvih generaliziranih nastavnih sustava utemeljenih na računalima, prvotno izgrađeno od strane Sveučilišta u Illinoisu, te kasnije preuzet od Control Data (CDC), koji je izgradio strojeve pomoću kojih je sustav radio. Prema zapisima o korištenju iz PLATO sustava, korisnici su proveli oko 300.000 sati igrajući Empire između 1978. i 1985. Godine 1973., Jim Bowery je izdao 'Spasim' za PLATO - svemirsku pucačinu s 32 igrača - što se smatra prvim primjerom 3D multiplayer igre , Iako je pristup PLATO-u bio ograničen na velike organizacije poput sveučilišta koja su mogla priuštiti računala i veze potrebne za spajanje na

mrežu, PLATO je predstavio jedan od prvih koraka na tehnološkom putu Interneta i internetskih igara za više igrača kao što je poznato danas. U tadašnje vrijeme, igranje igara bilo je popularno među mlađim generacijama i bila je zajednička aktivnost u kojoj su se ljudi natjecali za najbolje rezultate u arkadama. Međutim, većina ljudi ne bi smatrala da je svako peto američko kućanstvo u posjedovanju igara realna stvarnost. (Chikhani, 2015: The History Of Gaming: An Evolving Community)

„Postoji na tisuće različitih videoigara, i svakodnevno nastaju nove. Neprekidno se usavršavaju, dobivaju nova tehnička, vizualna i sadržajna svojstva te ih je vrlo teško klasificirati.“ (Haramija, Njavro, Vranešić, 2020: 94) Sa skokom u računalnoj tehnologiji, peta generacija videoigara pokrenula je trodimenzionalno razdoblje igranja. Igre se razlikuju s obzirom na platformu na kojoj se izvode pa su tako „Računalne igre (videoigre), primjenski računalni programi za zabavu. U pravilu su to interaktivne igre koje se odvijaju na osobnim računalima, specijaliziranim računalima (tzv. igraće konzole), prijenosnim (džepnim) igraćim konzolama, te na dlanovnicima, mobitelima i sličnomu, a postoje i posebno konstruirani igraći automati na novčić ili žeton, namijenjeni zabavnim centrima i drugim javnim prostorima.“ (Hrvatska enciklopedija: Računalne igre) Što se tiče skoka u tehnologiji, 1995. godine, Sega je u Sjevernoj Americi pustila svoj Saturn sustav, prvu 32-bitnu konzolu koja je puštala igrice na CD-ove, a ne na patrone, pet mjeseci prije planiranog roka. Ovaj potez trebao je pobijediti Sonyjev prvi korak u video igrama, Playstation, koji se prodao za 100 USD manje od Saturna kada je predstavljen kasnije te godine. Sljedeće godine Nintendo je objavio svoj 64-bitni sustav temeljen na patronu, Nintendo 64. Iako su Sega i Nintendo objavili svoj pravi udio visoko ocijenjenih 3D naslova, poput Virtua Fighter na Saturn i Super Mario 64 na Nintendo 64, etablirane tvrtke za video igre nisu mogle konkurirati Sonyjevim snažnim trećim proizvođačima. Jednostavno rečeno: Sony je dominirao na tržištu videoigara i to će nastaviti raditi i u narednoj generaciji. U stvari, Playstation 2, objavljen 2000. godine i sposoban za igranje originalnih Playstation igara, postao je najprodavanija igraća konzola svih vremena. Playstation 2, prva konzola koja je koristila DVD-ove, vodila je 'bitku' protiv Sega Dreamcast-a (objavljen 1999.), Nintendo Gamecube-a (2001) i Microsoftovog Xbox-a (2001). Dreamcast - kojeg mnogi smatraju ispred svog vremena i smatra se jednom od najvećih konzola ikad napravljenih- je omogućavao igranje mrežnih igara te je također bio komercijalni flop koji je okončao napore Segove konzole. Sega je povukla okidač na sustavu 2001. godine, postajući softverska kompanija treće strane. (History.com, 2019.: Video Game History)

U 2005. i 2006. Microsoftov Xbox 360, Sonyjev Playstation 3 i Nintendov Wii započeli su moderno doba igranja visoke definicije. „Radi nastojanja da se u računalnim igrama što vjernije postigne privid stvarnog okoliša, u današnje doba većina njih predstavlja kompleksne programe, vrlo zahtjevne spram računalnih resursa koje intenzivno koriste. Stoga se one nerijetko igraju na osobnim računalima znatno boljih performansi no što su potrebne, primjerice, za svakodnevan uredski rad, a koja su, među ostalim, opremljena snažnim sklopovima za prikaz grafike (grafičke kartice). *Igraće konzole* (npr. *PlayStation, Xbox, Wii*) predstavljaju također vrlo snažna računala ugl. namijenjena samo igranju, nemaju monitora već se priključuju na kućni televizijski prijamnik; postoje i prijenosne (džepne) inačice igraćih konzola, koje su opremljene zaslonom.“ (Hrvatska enciklopedija: Računalne igre) Iako je Playstation 3 - jedini sustav koji je tada reproducirao Blu-zrake - sam po sebi bio uspješan, Sony se prvi put suočio s jakom konkurencijom svojih rivala. Xbox 360, koji je imao slične grafičke mogućnosti kao Playstation 3, bio je hvaljen zbog svog mrežnog ekosustava za igre i osvojio je mnogo više Game Critics nagrada od ostalih platformi u 2007; također je imao Microsoft Kinect, najsuvremeniji sustav za snimanje pokreta koji je ponudio drugačiji način igranja video igara. Unatoč tomu što je tehnološki inferioran u odnosu na druga dva sustava, Wii je izborio konkurenciju u prodaji. Njegovi senzori na daljinu osjetljivi na kretanje učinili su igranje aktivnijim nego ikad prije, pomažući mu da se dopadne mnogo većem sloju javnosti, uključujući i ljude u umirovljeničkim domovima. Krajem desetljeća i početkom sljedećeg, videoigre su se proširile na platforme društvenih medija poput Facebooka i mobilnih uređaja poput iPhonea, dosežući ležerniju publiku u igrama. Rovio, tvrtka koja stoji iza igre na mobilnim uređajima Angry Birds (i, kasnije istoimeni animirani film), navodno je u 2012. zaradila nevjerojatnih 200 milijuna dolara. Nadalje, godine 2011, Skylanders: Spyro's Adventure uveo je videoigre u fizički svijet. Igra je zahtijevala od igrača da smjeste plastične igračke figure (prodaju se zasebno) na ploču predviđenu za to, koja bi pritome očitala NFC oznake igračaka i tako bi se likovi uveli u igru. Narednih nekoliko godina pojavilo se nekoliko nastavaka, pa tako i drugi hibridi igračkih video-igara, poput Disney Infinityja u kojem se nalaze Disneyjevi likovi. Osma generacija video igara započela je izdavanjem Nintendovog Wii U 2012., nakon čega su slijedili Playstation 4 i Xbox One u 2013. Unatoč opremljenom upravljaču s zaslonom osjetljivim na dodir koji je omogućio igranje izvan TV-a i mogućnost igranja Wii igara, Wii U je bio komercijalni neuspjeh - suprotno njegovoj konkurenciji - i prekinut je 2017. godine. Sony je 2016. izdao snažniju verziju svoje konzole, pod nazivom Playstation 4 Pro, prvu konzolu koja ima mogućnost 4K video izlaza.

Početkom 2017. Nintendo je objavio svog nasljednika Wii U-a, Nintendo Switch, jedini sustav koji dopušta i televizijsko i ručno igranje. Microsoft se u ovu priču pridružuje krajem 2017. te izdaje svoju konzolu spremnu za 4K, Xbox One X. Sony i Microsoft s novim obnovljenim konzolama trenutno imaju fokus na igre s virtualnom stvarnosti, tehnologiji koja ima potencijal mijenjati način na koji igrači doživljavaju videoigre. (History.com, 2019.: Video Game History)

3. ONLINE IGRE

„U novije vrijeme jedan od najpopularnijih oblika zabave jest igranje multimedijskih računalnih igara.“ (Antić, Gligora Marković, Rauker Koch, 2013: 151) Rast zanimacije i sam razvoj računalne tehnologije vidljivo je rezultirao novim oblikom zabave što se tiče elektroničkih medija. Ovaj oblik zabave obuzeo je ljude u tren oka što je uvelike omogućeno brzim razvojem internetske tehnologije i umrežavanjem. Internetski softver za video igre koji daje mogućnosti 'multiplayera' omogućuje ljudima iz različitih dijelova svijeta uključivanje u jednu zajedničku igru. Softver za internetske igre omogućuje osobama koje se prethodno nisu znale sudjelovanje u igrama u kojima svi igrači sudjeluju iz udobnosti vlastitoga doma ili pak ureda. Procjenjuje se da je tržište internetskih igara dostiglo 30 milijardi američkih dolara do 2012. godine, a većem postotku ove brojke pridonijeli su kockari na mreži odnosno online. Iako kockanje najviše doprinosi rastu softvera za video igre online, postoje i drugi oblici mrežnih igara, poput trkačih i akcijskih koje su također u velikoj mjeri pridonijele rastu budžeta. Rast interneta i društvene mreže pridonio je promjeni domene igara za mladiće i dječake kako bi se uključili ljudi svih dobnih skupina, pa tako i žene. Iako hardcore igrači još uvijek vole igre s konzolama, nova populacija na internetu zauzela se za interaktivno igranje na društvenoj mreži te se najviše bavi zagonetkama, kvizovima i kartaškim igrama.

Masivne multiplayer online igre na različite su načine drukčije od uobičajenih online igara. MMOG-i, kao što je već i navedeno, omogućuju tisućama igrača da se uključe u jedno igračko okruženje. Najčešća metoda popularnog stvaranja igara za više igrača obično je studij za razvoj igara koji daju besplatne programe za igranje koji su potrebni za igranje igara. Najčešće aplikacije u modernim MMOG-ovima su dodaci za preglednike i proširenja koja igraču omogućavaju pristup

određenim značajkama igara. Besplatne aplikacije nude i virtualnu robu kojom se može trgovati s napretkom tijekom igre. Međutim, postoje i druge igre koje pružaju potpuno neovisnu prijavu za sudjelovanje. Gotovo svi MMOG-ovi daju uloge stvarnim igračima, točnije, svim igračima u stvarnom svijetu dan je avatar određenih mogućnosti u virtualnom svijetu. Igre s mogućnošću igranja uloga najčešće su motivirane ratnim igrama srednjovjekovne tematike koje su se igrale prije razvoja računalnih igara. Provedba MMOG-a ne bi mogla biti tako uspješna bez pratećih tehnologija, gdje je najvažniji internet i stalno rastući tehnološki napredak u propusnosti prijenosa. Druga najvažnija tehnologija koja omogućuje igračima spajanje u samu igru je poslužitelj te igre. Također, uz sve to, veoma je bitan i oblik, odnosno, kanal distribucije i marketinga igara gdje je „Najčešći oblik distribucije multimedijske računalne igre ... digitalna distribucija. Digitalna distribucija, ne samo dodataka, nego i cijelih multimedijskih računalnih igara, danas je postala najčešći način kupnje igara na PC-ju. Servisi kao što su Steam, Origin, Direct2Drive i mnogi drugi predstavljaju cjelovita rješenja za distribuciju igara. Među navedenima prednjači Steam s impresivnom bazom od 35 milijuna aktivnih korisnika i na njega se, prema nekim procjenama, odnosi čak 70 % digitalne distribucije igara na PC platformi.“ (Antić, Gligora Marković, Rauker Koch, 2013: 161)

Što se tiče samoga sadržaja igre, u većini slučajeva potreban je korisnički račun prijavljen na stranicama izdavača ili na sučelju specifične igre za koju se osoba zanima. Kada se taj račun aktivira, u igri je moguće napraviti svoj avatar, kojeg igrač nadalje upotrebljava za preuzimanje uloge u virtualnom svijetu. Igrač je tada ograničen na gledanje, slušanje i pristupanje kroz avatar. Što se tiče sadržaja, on se može podijeliti na promjenjive i nepromjenjive elemente gdje se promjenjivim elementima smatraju oni koje igrač može promijeniti kroz avatar. Stanja avatara obično će ostati nepromijenjena, a druge stvari će se mijenjati kako igra napreduje. Tipični sadržaj u MMOG igrama uključuje misije, oružje, hranu i druge predmete koje igrači uzimaju kroz igru. Budući da takve igre 'vrve' igračima, najčešće ne postoji mogućnost brzog rješavanja zadataka, prikupljanja oružja i ostalih potrepština kako igra ne bi morala svako malo prolaziti kroz 'resetiranje', stoga se određeni elementi ponovo razvijaju u igri, te naravno, postoje određena pravila igre koja moraju ostati nepromijenjena -posebno za igrače koji imaju svoje avatare u istoj regiji igre- što u krajnosti omogućuje pravilan napredak i poštenu konkurenciju među igračima. Igre uvijek ostaju igre, a MMOG-i su napravljeni za zabavu i stvaranje novoga oblika zabave

putem interneta. MMOG-i osim zabave sa sobom donose i mnoge druge beneficije koje treba uvažiti, kao primjerice prihod i stvaranje prihoda. Prema članku koji je objavila udruga Entertainment Software Association, američka industrija interaktivnog softvera za zabavni program postigla je prodaju od 10,5 milijardi dolara u 2009. godini. Prodaja pojedinačnih računala i video igara povećala se za 226,3 milijuna u 2005. godini, na više od 273 milijuna u 2009. godini. (Siwek (2010.), Video Games in the 21st Century, The 2010 Report, Entertainment Software Association)

4. ŽENE U GAMING INDUSTRIJI/ ŽENE KAO GAMING DEVELOPERI

Može se reći kako je gaming industrija još pomalo nedostupna ženskome rodu stoga se treba raditi na zapošljavanju i zadržavanju žena u IT industriji općenito. Informatika, komunikacije i tehnologija su klasičan primjer zanimanja gdje se vidi spolna segregacija. No, IT sektor pokušava, odnosno, radi na aktivnom povećanju sudjelovanja žena kroz razne strategije u cilju povećavanja privlačnosti imidža samoga sektora mladim ženama.

Postoje mnogi primjeri gdje se ova situacija može lako iščitati, kao primjerice u Velikoj Britaniji, gdje žene predstavljaju samo 12% radne snage u računalnim igrama. Ovo je, štoviše, porast od 4% u odnosu na 2005. godinu. Slični postoci postoje i u drugim zemljama, kao što su SAD, Kanada i Australija. Novije brojke u Kanadi ukazuju da žene čine 20% radne snage u industriji igara. Povećanje od 10% u odnosu na 2007. i 17%-tni porast u odnosu na 2004. godinu. Izvješće IGDA pronašlo je da funkcije pisanja, marketinga / PR / prodaje i proizvodnja imaju relativno zdravu zastupljenost ženskih zaposlenika. Međutim, muški radnici dominiraju nad većinom što se tiče takozvanih glavnih, odnosno jezgrenih uloga u poslu. (Prescott, 2010: 143) Žene unutar industrije imaju malu ulogu pri stvaranju sadržaja, uređivanju stilova interakcije, kreiranju likova i sastavljanju sustava za nagrađivanje koji su uključeni u igre. Ovo je presudno jer utječe ne samo na to što je stvoreno, već i na koji način će igru percipirati igrači. Predložen je niz razloga zašto je unutar ovakvih industrija broj žena toliko mali, uzimajući i obzir koliko su im nedostupne glavne pozicije i temeljna uloga u stvaranju. Jedan od razloga koji se navodi kao bitan jest taj da žene stvaraju igre za žene i da će taj njihov rad rezultirati u takvom smjeru, dok je ova industrija ipak više nagnuta muškome rodu. Ustanovljeno je da su timovi za dizajn igara s više

žena u ključnom dizajnu i proizvodnji, proizveli više proizvoda, odnosno igara, u kojima žene i djevojke uživaju. Za primjer se uzima igra "Sims" gdje se procjenjuje da je baza igrača čak 50% žena ako ne i više, a "Sims" razvojni tim ima više žena nego prosjek od ostalih timova u Eletronic Arts-u (EA). Ostala istraživanja pak pokazuju da portretiranje samih ženskih avatara u igrama od strane muškaraca može značajno pridonijeti kao čimbenik zašto se ova industrija možda neće svidjeti ženama. (Prescott, 2010: 143) Stručnjaci dijele mišljenje da ako tvrtka portretira ženske avatare na takav sramotan način, to može biti potencijalni pridonositelj tretiranja žena na ponižavajuć način na radnome mjestu. No, iako industrija videoigara i dalje raste te postoji sve više žena koje igraju, a broj ženskih programera i game developera je još uvijek nizak, u čemu je zapravo problem? Unatoč rastućoj jednakosti u statistici o zapošljavanju, razna istraživanja pokazuju da je jednakosti u postupanju zapravo jako malo, a žene navode socijalnu diskriminaciju na radnome mjestu. Što se tiče istraživanja o jednakosti 66,5% ispitanika odgovorilo je da je raznolikost u industriji važna, ali na pitanje postoje li jednaki tretmani i mogućnosti za sve vrste ljudi, 48,8% njih odgovorilo je ne. (De Clercq, L. 2016) Žene se također žale na etos 'kluba muškaraca' koji uključuje neprimjerene seksualne ili diskriminatorne šale i ponižavanje vještina u cijelom uredu, uz pretpostavke da su žene pozicije u administrativnim ulogama postigle nemoralnim načinima, komentari o izgledu žena (uključujući specifično pozivanje na njihove grudi) i izričito seksualno uznemiravanje. Navedeni pokazatelji upućuju na to da su napori da se industrija igara učini uključivim, poštenim mjestom za rad gotovo pa uzaludni i da se mnoge žene u toj industriji osjećaju nelagodno ili nepoželjno na mjestu na kojem bi se trebale osjećati sigurno i ohrabrujuće. Jasno seksualno uznemiravanje i marginalizacija na radnome mjestu mogu navesti ženske game developere da se osamostale i rade kao samostalne programerke ili pak da u potpunosti odustanu od ove industrije. (De Clercq, L. 2016)

Žene su u IT-u, računalnom programiranju i inženjeringu prisutne još od 1970-ih, ali tek su sredinom 1990-ih napravile napredak u svijetu digitalnog igranja. U to je vrijeme feministički pokret bio u punom zamahu, zbog čega je industrija videoigara bila pod budnim nadzorom. Muški programeri tvrdili su da žene jednostavno ne vole igre, tako da je čak i riječ o spolu kao cjelini tehnofobna. Žene su tvrdile da dizajniranje stereotipnih igara za djevojčice (ružičasto, pjenušavo i lako) djeluje protiv ciljeva feminističkih organizacija. Tek je The Sims 2008. godine video-igra uspjela imati veću žensku publiku od muške kao rodno neutralna igra. Ovo je bio revolucionarni trenutak u igrama jer je pokazao da su djevojke i žene zapravo zaintrigirane i igranjem i

dizajniranjem igara. Nakon godina razvoja i razvoja, industrija je napokon vidjela žene i djevojke kao šansu, a ne kao neprobojnu prepreku. Danas se videoigre pokušavaju podjednako prilagoditi oba spola, uz ideju da se muškarci i žene cijene se kao jednaki na tržištu. Iako se muškarci i žene angažiraju kao potrošači i programeri, na različite načine oni se ipak dijele temeljem pripadnosti spola što uzrokuje diskriminaciju u industriji i kulturi. (Jean, 2019)

Naravno, ima i pozitivnih strana koje se mogu istaknuti. Tako recimo, valjano je reći da su žene oduvijek bile dio igara i da će uvijek i biti. Čak "davne" 1934.-1966., učiteljica četvrtog razreda po imenu Mabel Addis napisala je i dizajnirala ono što se može nazvati prvom računalnom tekstualnom avatarom pod imenom Sumerska igra. Osim nje, postoji još mnogo važnih ženskih ličnosti tijekom povijesti, a lista koja slijedi, drži se novijih imena te nekih od trenutnih najfascinantnijih žena dizajnerica, programerki, od osnivačica raznih igara pa tako i do samih 'pro-gamerica':

- Maria Alegre – Suosnivačica 'Chartboost-a'
- Tina Amini – Publicistica za 'IGN'
- Amber Dalton – Direktorica prodaje za 'Twitch'
- Tanya DePass – Osnivačica 'I Need Diverse' igara
- Kate Edwards – Osnivačica 'Geogrify-a'
- Megan Fox – Osnivačica 'Glass Bottom' igara
- Tracy Fullerton – Profesorica na Sveučilištu Južne Kalorine, poznata po 'Game Design Workshop' udžbeniku dizajna koji se koristi u programima širom svijeta.
- Amy Hennig – Predsjednica ureda za razvoj igara za 'Skydance'
- Keisha Howard – Osnivačica 'Sugar' igara
- Se-yeon ‘Geguri’ Kim – Profesionalna 'gamerica' u 'Overwatch-u' kao dio Shangai Dragons tima
- Nicole Lazzaro – Osnivačica 'XEOPlay-a/XEODesign-a'

- Holly Liu - Suosnivačica 'Kabam-a'
- Nika Nour – Izvršna direktorica fondacije 'IGDA'
- Jade Raymond –Potpredsjednica odjela za 'Stadia Games and Entertainment' u 'Google-u'
- Siobhan Reddy – Studijska direktorica za 'Media Molecule'
- Veronica ‘Nikatine’ Ripley – suosnivačica 'Transimmsion Gaming-a'
- Bonnie Ross – Voditeljica 343 industrije u 'Microsoft-u'
- Kellee Santiago – Voditeljica odnosa s programerima za 'Niantic'
- Tanya Short – Dizajnerica za 'Kitfox'
- Kim Swift – Direktorica dizajna igara za 'Stadia Games and Entertainment' u 'Google-u'

(Spiegelman, K. 2020)

Žene zapravo čine polovinu potrošača videoigara te su mnoge od njih izrazito strastvene kada se radi o video igrama. Zašto je toliko mnogo žena koje se aktivno bave primjerice kupcima, a zašto je tako malo uključeno u industriju igara? Postoji nekoliko mogućih razloga nedostatka uključivanja i zadržavanja žena u industriji igara. Jedan od najvećih nedostataka jest stabilnosti i pristupa zdravstvu -sve u svemu, tvrtke za video igre plaćaju manje, nude nižu stabilnost posla i pružaju neprimjerene zdravstvene prednosti u usporedbi sa sličnim industrijama, u recimo Sjedinjenim Državama. Ovo je problem svima u industriji, ali žene imaju i niz drugih prepreka koje su postavljene protiv njih u općoj radnoj snazi, a posebno u igrama. Za primjer lošeg ophođenja prema ženama može se uzeti tvrtka Riot Games. Riot Games je iznevjerio žene koje zapošljava. Žene koje su radile za Riot Games podnijele su tužbu protiv kompanije, pozivajući se na okruženje "muškarac prvi". Svaka žena koja je ovdje radila (ili čak igrala League of Legends, proizvod tvrtke Riot Games) točno zna što to podrazumijeva: tretirati se kao manje, maltretirati i ne primati dovoljno nadoknade. (Wallace, 2019)

5. UTJECAJ RODNOSTI U GAMING INDUSTRIJI I GAMINGU

„Tijekom procesa institucionalizacije, ali i domestifikacije videoigara... počinju se razvijati perspektive usmjerene prema razumijevanju pozitivne uloge videoigara u društvenoj svakodnevici, pri čemu se naglašava važnost redovitog mapiranja gamerskih trendova, odnosno sustavno praćenje kako jednostavnijih tako i složenijih sociodemografskih karakteristika gamera i gamerica kako bi se istovremeno i pozitivni i negativni učinci mogli smjestiti u širi društveno-kulturni kontekst.“ (Krolo, Zdravković, Puzek 2016: 26) Naravno, s time se često pojavljuje i spolna pristranost. Spolna pristranost odnosi se na situaciju u kojoj je jedan spol favoriziran nad drugim te je jedna od najčešćih pojava ta da muškarci u određenim aktivnostima imaju veću prednost od žena. Tijekom 1970-ih, muškarci su bili favorizirani više od žena u većini područja poslovne karijere. Na primjer, samo su muškarci smjeli sudjelovati u ekonomskim aktivnostima, dok su žene ostajale kući kao domaćice. U pravilu, čin razmatranja jednog spola nad drugim jest ono što se odnosi na spolnu pristranost. Razna provedena istraživanja pokazala su kako je dizajn igara pristran po spolu, iz tih razloga ova se industrija često suočava s pitanjima koja se temelje na djevojkama i ženama u igrama. Primjerice, pitanja kao što su -zašto su djevojke i žene zanemarene u 'gejmerskoj' industriji? - privukla su pažnju mnogih ljudi iz svijeta, pa tako i pojedince koji se bave samim razvojem i dizajnom igara. Pojava pokreta ružičastih igara svoje je korijene dobila krajem devedesetih, a naglasak pokreta temeljio se na dizajniranju igara koje se odnose na rodne specifikacije. (Essays, UK. 2018., A Debate On Male And Female Gamers) Namjera ovog pokreta bila je pružanje ženama ono što su željele. Ovo je bio način da se djevojke i žene potaknu na pozitivan stav prema igrama. Najpopularnije igre su računalne igre čiji se direktorij igre temelji na naredbama ili skupu uputa. Pokret ružičastih igara imao je namjeru motivirati žene da prihvate tehnologiju koja se u svijetu mijenja. Ako je djevojčicama i ženama dopušteno da sudjeluju ili igraju računalne igre, one bi postale aktivni igrači takvih igara, a također bi se uključile u naprednu tehnologiju i ono što je danas poznato kao informatika. Putem igara djevojčice bi rješavale probleme povezane s nedostatkom prava (u smislu prava žena). To je omogućilo mnogim programerima igara da shvate važnost pravičnosti ili 'fer' postupanja kada je u pitanju dizajniranje igara. Ključno je da programeri igara pokrenu ili razmotre prilično homogene i stereotipne ideje o spolu. Igre koje dizajniraju pristranost natjerale su industriju igara da doživi dugo razdoblje svojevrsnog nazadovanja. To je rezultat činjenice da mnogi naslovi popularnih igara jednostavno

manje privlače žene, štoviše jednostavno im nisu ni namijenjene. Nažalost, favoriziraju se samo muškarci -iako je kroz istraživanja utvrđeno da provode malo vremena igrajući takve igre. (Essays, UK. 2018., A Debate On Male And Female Gamers) Dizajn igara bitan je dio uključen u industriju igara i zato, kako bi zarobio raznoliko tržište za svoj proizvod, trebao bi uzeti u obzir različite segmente pri dizajniranju igara. Na primjer, između ostalog, trebao bi osigurati da naslovi za igre nisu podložni spolu. Ti bi naslovi također trebali imati istu razinu ukusa za sve spolove, to znači da bi trebali biti univerzalni za sve. Programeri igara moraju se usredotočiti na naslove koji su u stanju razonoditi za različite ukuse ljudi, a da pritom ne uhvate određeni dio populacije i zanemaruju drugi. Smatra se da je razlog zbog kojeg se gaming industrija igara suočila s nazadovanjem više od procvata, neuspjeh u dijagnosticiranju različitih ukusa u igrama. Na primjer, neke od računalnih igara mogle bi privući pažnju samo malog dijela populacije, te su u stanju pokriti cjelokupnu populaciju u društvu -jedini dio ciljane populacije jesu muškarci, što znači da se žene ignoriraju ili ne uzimaju u obzir. Dizajneri i programeri igara stoga bi trebali biti u mogućnosti smisliti različite stilove rješavanja sukoba u industriji igara kako bi se borili protiv spolne pristranosti. Projektni timovi trebali bi se fokusirati na dominiranje na tržištu kroz proizvodnju proizvoda koji su univerzalnog ukusa za sve ljude bez ikakve diskriminacije. Također, smatra se da je jedan od problema taj što su dizajneri igara i programeri glavni uzroci te spolne pristranosti u igrama jer su većina muškarci i obično se oslanjaju na ono što im se sviđa, ali i na ono što im prija. Oni stoga trebaju revidirati raznolikosti stilova za svoje igre. Jako je važno razmotriti kako različiti igrači komuniciraju ili razumiju stilove igre koje su postavili programeri igara. Primjerice, Pin ball je računalna igra koja privlači više pažnje muškaraca nego žena jer su muškarci naučili igrati ovu igru u barovima dok su uzimali pivo, razvijajući tako zanimanje. (Essays, UK. 2018., A Debate On Male And Female Gamers) Drugi razlog zašto postoji spolna pristranost u igrama jest način na koji se rodne uloge u video igrama, pa tako i računalnim igrama, prikazuju od početka 1980-ih pa sve do sadašnjeg vremena. Postojao je argument da kada ženski likovi sudjeluju u video igrama, oni imaju samo sporednu ulogu u igri. Također se raspravljalo da mnoge videoigre prikazuju žene kao žrtve nasilja, za razliku od muškaraca u bilo kojim videoigricama. Pored toga, mnogi se likovi prikazuju na pretjerano seksualni način u većini videoigara, pa odstupaju od moralnih odgovornosti.

Većina dizajnera brine o novcu i zbog toga oni obično ne mare za nikakvu moralnu odgovornost vezanu uz pretjerano seksualno prikazivanje žena u video igrama. Ova vrsta

pristranosti sve više opada jer su mnoge žene postale dizajnerice igara, što znači da raste broj žena koje igraju. Postoji nekoliko stvari koje mogu utjecati na dizajn, a jedna od njih su i socijalna očekivanja. To znači da je na dizajniranje bilo kojeg dijela softvera utjecalo ono što se odnosi na dizajnerske socijalne stereotipe prema korisniku. Od velike je važnosti gledati na rodne stereotipe, jer će to pokazati krajnji rezultat pristranosti koju su predstavili dizajneri igara. Iz obrazovnog segmenta uočeno je da rodni stereotipi itekako utječu na oblikovanje igara. Dizajn igre može se promatrati kao društveni proces -što znači da rodni stereotipi na njega mogu imati veliki utjecaj i s time učinci dizajna softvera padaju na one ljude koji ih normalno koriste. Budući da je pitanje pristranosti spolova u dizajniranju igara postalo zanimljivo područje proučavanja čak i u sadašnjem svijetu, mnoge su tvrtke rekle da smišljaju novi plan koji je usmjeren ka iskorištavanju spolnih razlika uglavnom radi poticanja djevojaka da koriste i igraju računalne igre. (Essays, UK. 2018., A Debate On Male And Female Gamers) Rodna pristranost u dizajniranju igara zasnovana na računalnim i video igrama započela je ranih 1980-ih, kada su pokrenute aktivnosti videoigara. Ciljani korisnici su bili mladi muškarci u industriji igara, a tada je otkriveno da računalne igre imaju različit utjecaj i na muškarce i na žene. Videoigre isto tako imaju i efekta na dječje ponašanje što znači da će, ovisno o tome koja je igra dodijeljena dječacima, a koja djevojkama, utjecaj videoigre biti znatno drugačiji. Primjerice, agresivne videoigre povećavaju vjerojatnost da će se djevojke igrati ili koristiti agresivnijim igračkama za razliku od dječaka, dok u drugim pak video igrama koje su manje agresivne, djevojčice će pokazivati tendenciju smanjenja aktivnosti. U vezi s tim, dječaci su bili manje pod utjecajem agresivnih videoigara, što znači da oblikovanje igara utječe na razlike spolova u svakom društvu. Zbog ovakvih razloga programeri igara trebali bi proizvesti igre koje će imati manje utjecaja na spol, unatoč tomu što su socijalna očekivanja korisnika označena kao glavni faktor koji motivira programere igara. Istraživanje agresivnih videoigara pokazalo je da muška sklonost naginje ka odabiru agresivnih igračaka te da je ona angažiranija nego kod djevojčica, no da to nije utjecalo na čin promatranja agresivnih videoigara za razliku od djevojčica. Žene su u pravilu više pod utjecajem videoigara povezanih s nasiljem nego muškarci. Primijećeno je da se dob ne može koristiti za procjenu količine u kojoj videoigre utječu na spol. Nadalje, bitno je ponoviti da spolna zastupljenost u video igrama zahtijeva veću pažnju jer u većini računalnih igara nisu uključeni ženski likovi. Primjeri takvih igara uključuju virtualne sportske igre i mnoge druge. Postoje i druge videoigre koje su ojačale ono što se naziva tradicionalnim kulturnim stereotipima, zajedno s rodnim linijama. Kao recimo Barbie kao jedna

od videoigara za koje se tvrdi da imaju jak utjecaj na spol. Može se reći kako je računalna industrija promovirala, odnosno pridonijela rodnoj razlici koja postoji i danas. Iz razloga što su muškarci više posvećeni i privučeni računalnim igrama te što nisu imali previše interesa za razvoj prikladnih igara za žene. Razlika u spolu također je istaknuta činjenicom koja je već iznesena nekoliko puta – da ne postoji velik broj igara dizajniranih za žene. (Essays, UK. 2018., A Debate On Male And Female Gamers) Ženski likovi u računalnim igrama često su predstavljeni kao striptizete ili prostitutke, te su također u mnogo slučajeva neproporcionalno i nerealno prikazane. Broj ženskih likova predstavljenih u računalnim igrama ili video igrama može se koristiti kao dobar pokazatelj spolne pristranosti u dizajniranju igara. Kako će i kada prestati spolna pristranost u dizajniranju igara, pitanje je koje postavljaju mnogi ljudi od 1980-ih do današnjeg razdoblja. Idealno rješenje ovog pitanja je da se donesu ili provedu politike reguliranja količine video ili računalnih igara koje moraju proizvesti i plasirati programeri igara i njihove tvrtke, s time bi se mogao smanjiti problema s rodnim jazom, barem dok su računalne igre u pitanju. Takve bi politike također mogle ohrabriti žene da se uključe u računalne igre i tehnologiju kako bi iskoristile računalne blagodati. (Essays, UK. 2018., A Debate On Male And Female Gamers)

6. ODNOS MUŠKIH I ŽENSKIH LIKOVA U IGRAMA

Portret muškaraca i žena u video igrama, kao i u ostalim medijima, predmet je istraživanja u rodnim studijama i raspravlja se u kontekstu seksizma u video igrama. Iako žene zapravo čine polovinu igrača video igara, one su značajno podzastupljene kao likovi u glavnim igrama, unatoč istaknutosti ikonskih heroina poput Samusa Arana ili Lare Croft. Prikazivanje žena u igrama, kao što već biva navedeno, često odražava tradicionalne rodne uloge, seksualnu objektivizaciju ili stereotipe poput one "djevojke u nevolji". Muški likovi se često stereotipno prikazuju kao veliki i mišićavi, a LGBT likovi se slabo pojavljuju u video igrama - čisto kao rezultat heteronormativnosti medija. Mnoga istraživanja pokazuju da prikazivanje spola u igrama može utjecati na percepciju igrača o rodnim ulogama i da mlade djevojke više vole igrati lik svog spola mnogo više nego dječaci. U prosjeku, igre predvođene ženama prodaju se u manje primjeraka od onih koje vode muškarci, ali imaju i manji marketinški proračun.

Mnogi kritičari pričaju o tome koliko su snažni ženski likovi videoigara rijetki, a onaj mali broj ženskih likova koji se pojavljuje često se budu samo kao "nagrade". No, je li ženska zastupljenost u video igrama postala bolja kako je vrijeme prolazilo, ili još gore? Povijest pokazuje da su se žene počele pojavljivati u video igrama sredinom 80-ih. Ponekad su se ovi ženski likovi jedva razlikovali od muških likova, osim jedne manje osobine, poput dugih trepavica. Gospođa Pac-Man dobar je primjer tog trenda. Samus Aran, junakinja u igri Metroid iz 1986. godine, smatra se prvim ženskim likom, a ne ženom koja se tek pojavila u pozadini. (Harveston, 2017) Za dobre primjere u ovom slučaju mogu poslužiti igre: Mario i Legenda o Zeldi, gdje princeza 'Breskva' i princeza Zelda izgledaju kao djevojke u nevolji - i u mnogim slučajevima cilj igre je spasiti princeze od nevolje i propasti.

Videoigre s ženskim protagonistima još uvijek su u manjini, a čak i programeri i izdavači još uvijek smatraju da su ženski likovi bolji u sporednim ulogama. (A nemojmo ni ulaziti u to kako igre podcjenjuju ljude u boji, LGBTQ ljude i ostale manjine.) Unatoč činjenici da žene čine većinu publike igara, broj žena koje rade u industriji igara ostaje šokantno mali – primjerice, samo 12 % dizajnera igara u Britaniji i 3% svih programera u svijetu su žene. Broj žena koje govore na konferencijama i novinarskim događajima je, isto tako, malen. To nije zato što žene ne žele raditi u igrama. Industrija ne predstavlja da se 52% igrača identificira kao žene, činjenica je da su žene u igrama - kao likovi i kao kreativci - još uvijek jedva vidljive. (Jayanth, 2014)

Jedna od istaknutih iznimki bila bi Lara Croft. Lara Croft u 90-ima predstavljala je ono što se danas smatra jednim od prvih snažnijih ženskih likova, ne samo u video igrama, već i u medijima uopće. Međutim, Croft je prikazana u uskim hlačama s vrhovima srednje duguljaste kose, a ljudi su tvrdili da to znači da fokus nije bio na njenoj snazi, već na njenoj seksualnosti. Bilo je pritužbi i na prirodno velike grudi lika. One su, kako se navodi, započele kao šala koja se širila u uredu njezinih stvaralaca, ali dobili su podršku jer je igračka publika za seriju Lara Croft bila pretežno muška. Nekoliko godina nakon predstavljanja, lik Lara Croft dobio je makeover koji ostaje i danas. Sada nosi tenisice i hlače i čvrsto zastupa ulogu snažne junakinje. Slijedio je Grand Theft Auto, neizmjerno popularna serija koja je započela 1997. Igra glamurira krađu automobila, a neki igrači su je izbjegli zbog načina na koji veliča seksualno uznemiravanje, ubojstva ženskih likova i otuđenje manjina. Postoje nagađanja da kada pojedinci u igri vide toliko nasilja nad ženama, neće se osjećati šokirano od toga u stvarnom životu. U jednoj verziji igre cilj je ubiti što

više žena. Igračima je također upućeno putem igre, kao sadržaj, da sa svojim muškim protagonistom više puta 'pipkaju' ženske striptizete u klubu prije nego što lik koji predstavlja izbacivača otkrije njihovu taktiku. Unatoč tom apsurdnom sadržaju, Grand Theft Auto serija je neprestano popularna. Trenutno postoji 11 samostalnih naslova i četiri proširenja, koji su zajedno prodani u stotine milijuna primjeraka. Neki analitičari čak kažu da je Grand Theft Auto drastično promijenio industriju videoigara. (Harveston, 2017: A Brief History Of Female Representation In Video Games) Bilo je nekoliko zapaženih primjera gdje se ženski likovi igraju kao antagonisti u video igrama početkom 90-ih. Mali broj ovih likova, poput SHODAN iz video igre iz 1994. godine System Shock i Ultimecia iz naslova 1999. Final Fantasy VIII, zaslužio je posebno priznanje obožavatelja i recenzenata igara, zauzimajući svoja mjesta u povijesti videoigara kao neke od najupečatljivijih likova svih vremena. Budući da su u većini slučajeva negativci ključni likovi u igrama, a ne imaju samo pozadinske ili sporedne uloge, ovo je vjerojatno glavni prijelaz koji je uglavnom pozitivan. Iako mladim djevojkama nije najdraže vidjeti žene kao antagoniste i s negativnim osobinama, definitivno je bolje nego da vide žene predstavljene samo kao seksualne predmete u igrama. (Harveston, 2017)

Teresa Lynch, istraživačica medijske komunikacije na sveučilištu Indiana, završila je doktorski projekt u kojem je pregledala 571 igrivih ženskih likova u video igrama objavljenim od 1989. do 2014. Lynch je tražila pokazatelje hiperseksualizacije kao što su ogromne grudi i maleni struk. Otkrila je da je ekstremna seksualizacija žena dosegla svoju najvišu točku 1995. godine, a zatim pala. Međutim, i dalje postoje problemi sa ženama koje se prikazuju samo u sporednim ulogama i koje su objektivizirane više od svojih muških kolega. Iako predstoji dug put prije nego što se žene dosljedno predstave u video igrama, neki su likovi hrabro osmišljeni kako bi razbili taj kalup. Jedan od njih je Skit. Ona je glavna junakinja iz 'Sword and Sorcery', videoigre za mobilne platforme. Lik nije definiran svojim spolom, a pokazuje da žene mogu biti mitski junaci jednako učinkovito kao i muškarci. Ona je također neovisno postojeći lik, a nije član obitelji glavnog muškog lika u igri. Zatim tu je Jade, ženski lik iz 'Beyond Good and Evil' igre nastale 2003., koji predstavlja napredak. Od početaka je bilo planirano da se s tom igrom prkosi stereotipima. Tvorac njenog lika, Michel Ansel, želio je da ona bude dobro zaobljena i da ne dalje klišeje ženskih likova koji se ponašaju kao muškarci. Povratne informacije obožavatelja u ovakvim slučajevima mogu uvelike pomoći postupnom povećanju broja divnih ženskih likova u industriji igara. Također je važno da kritičari nastave prepoznavati jasnu rodnu nejednakost i izražavaju svoje mišljenje da se

to ne bi trebalo nastaviti. Ove su mjere nužne za kretanje u pozitivnom smjeru, umjesto da se fiksiraju na ženskim likovima koji su objektivizirani ili su prikazani samo u manjim ulogama. Što će se događati u budućnosti ostaje za vidjeti, ali odlično je što žene danas zauzimaju poprilično značajan komad na rodnim demografskim prikazima gejming industrije. (Harveston, 2017)

Zanimljiva je i činjenica da muškarci u mnoštvo situacija gdje mogu izbirati ženskog lika, vrlo često to i naprave. Ponekad ženski lik daje posebnu snagu ili prednost u igri. Inače ima više nijansiranih razloga da igrač zamijeni spolove u virtualnom svijetu, a jedan od onih koji igrači najčešće navode jest taj da se mogu lakše poistovjetiti s drugim spolom i doživljavati sve stvari (povezane s drugim spolom). Nekima je to pak izlaz za maštanje, a za druge, to može biti poput odijevanja u odjeću suprotnog spola. Homoseksualno orijentirani muškarci, na primjer, često se ugodnije osjećaju pri izmjeni spolova u igri. Razna istraživanja iz ovoga područja pokazala su da stariji i iskusniji igrači pokazuju veću vjerojatnost izabiranja avatara suprotnog spola. (Gerson, 2016) U mrežnim igrama uloga koje se temelje na zajednici, kao što je World of Warcraft, uzimanje drugog spola može pružiti određene prednosti. Drugi igrači mogu bolje reagirati na ženski avatar ili ponekad mogu pretpostaviti da će ženski lik djelovati manje agresivno te također, neki muškarci uživaju u dodatnoj pažnji koju primjerice dobivaju u ulozi prsate vilenjačke čarobnice. Suprotno tome, neke žene radije igraju kao muški likovi kako bi izbjegle neželjenu pažnju ili uznemiravanje drugih igrača. Neke će otići toliko daleko da izbjegnu glasovne razgovore s drugima, te će se jedino sporazumijevati tekstualno - kako bi održale iluziju. S jedne strane, igranje suprotnog spola može povećati empatiju prema problemima suprotnog spola, a s druge strane, kada žene igraju kao muški likovi, postoji iluzija prostora za igre u kojem jedino dominira muškarac. Žene često ne progovaraju o seksizmu u igri, a muškarci se ponašaju kao da im je dana propusnica za loše ponašanje. Stereotipno, "ozbiljne" igre se gledaju kao teške i igre koje češće biraju muškarci, dok žene navodno biraju lakše igre, poput Simsa. No, kako se sve više žena počinje predstavljat u svom stvarnom svijetlu, otkriva se da zapravo ima puno više žena koje preferiraju "ozbiljne" igre, te se ta sveukupna percepcija počinje mijenjati. Ono što je najbitnije jest pustiti igrače da sami odaberu svoju priču, tako se ljudi povezuju sa sadržajem igre. Ako je njihova priča stvaranje lika drukčijeg spola, ne treba im uništavati to iskustvo. (Gerson, 2016)

7. UKLJUČENOST ŽENA U GAMING INDUSTRIJU, GAMING I NJIHOV STAV O IGRAMA

U društvenom svijetu videoigara, žene se često šalju na zasebne dijelove interneta i konvencije radi provođenja hipermaskularnih ideja. Iako je porast žena u agencijama u razvoju, industrija nije uspjela postići spolnu raznolikost i jednakost kroz socijalne barijere zbog kojih žene teško postižu profesionalni uspjeh. Žene čine napredak u tome što postaju vokalne članice svijeta digitalnih igara, ali daleko su od postizanja jednakosti. Žene u digitalnoj kulturi igranja djeluju drugačije od muškaraca, posebno u pogledu načina na koji raspravljaju o svom identitetu i na koji ih drugi gledaju. Video igre omogućuju korisnicima da imaju fizičku i virtualnu osobu, odnosno avatare. Ovi avatari su prilika da ljudi eksperimentiraju sa svojim identitetom i promijene atribute poput spola i osobnosti. Ženski likovi često su različiti od muškaraca. Ponekad muški igrači pružaju savjete, predmete za povećanje statistike likova i dragocjene predmete s motivom pribavljanja povoljnih ili koketiranih odgovora od ženskih igračica. Drugi neki pak muškarci odmah razgovaraju pogrdno o ženama i maltretiraju ih. Stoga žene često ne smatraju korisnim otkrivati svoj spol u MMO-ima jer ih muškarci mogu maltretirati toliko da ih dovede do brisanja vlastitog korisničkog računa. Sve u svemu, žene koje se nisu u stanju boriti protiv hipermaskuliniteta u igrama obično šute tijekom svog iskustva.

Kroz tvrtke koje se razvijaju u smjeru izdizanja žena, stvaranju više ženskih ekipa i organizacija te sve veći utjecaj ženskog aktivizma, žene su postale zaštitnice medija za video igre. No, to i dalje ne znači da su žene iskreno prihvaćene u svijetu igara. Umjesto toga, kao što već i biva navedeno, često se susreću s primjedbama, ponižavanja, negativnim stereotipima i ponekad neprijateljstvom. Organizacije koje osnivaju i vode žene nastoje osposobiti i osnažiti ženske igrače da postanu lideri u industriji, s ciljem stvaranja okruženja pogodnijeg za žene. Žene uključene u ta područja vjeruju da će uključivanje žena u faze dizajniranja i stvaranja igara dovesti do većeg ženskog interesa za to područje. Kultura i industrija, međutim, i dalje stoje na mjesto u ostvarivanju ravnopravnosti spolova. (Jean, 2019)

Kroz većinu svoje povijesti tvorci videoigara koristili su zastarjela uvjerenja u pogledu muškosti i ženstvenosti. Razvojni programeri često su pretpostavljali da su žene uživale u jednostavnim pričama i da vole da im igrica oprosti kada ne uspiju ostvariti neki cilj. S druge

strane, muškarci su smatrali da favoriziraju vrijednosti povezane s konkurencijom, poput pobjede i uključenosti. Moderne igre, međutim, često sadrže istraživanje, izgradnju odnosa i razne oblike borbe, što ih čini privlačnijim igračima općenito, a ne jednom rodu. Porast ženskog uživanja u najprodavanijim igrama, koje često uključuju intenzivno rivalstvo i na timskoj i na individualnoj razini, dokaz su da stare ideje o tome što vole žene i muškarci više nisu točne, pod pretpostavkom da su ikada bile. Djeca koja započinju s igranjem rano u svom životu mogu biti pod velikim utjecajem rodne uloge koje stvara društvo zbog navedenih problema. Digitalna interaktivna platforma omogućuje im prakticiranje različitih koncepata uključenih u rodni identitet, poput izgradnje obitelji ili uništavanja grada bez straha od posljedica. Djevojčice i dječaci tada sazrijevaju po tim izrazito spolno određenim linijama. Dječaci koriste video igre kao oblik društvenog prihvaćanja, jer se od njih gotovo očekuje da igraju digitalne igre. Tada ih se potiče da cijene konkurenciju i razne oblike agresije dok igraju. (Jean, 2019)

Industrijska statistika podupire činjenicu da na žene utječe mišljenje da digitalno igranje nije za njih. Međunarodna asocijacija za razvoj igara na sreću (IGDA) osmislila je istraživanje u cijeloj industriji 2004. godine poznato kao Anketa o kvaliteti života. Od 2017. godine oko 23% profesionalaca u video igrama identificira se kao žensko, što je veliki porast od 10% koji su postojali od 2005. do 2010. godine. I dalje nizak postotak mogao bi biti posljedica nedostatka samopouzdanja žene za ulazak na teren, kao i majčinskih očekivanja; 50% ispitanika je bilo u braku, a 29% je imalo djecu. Iako se tradicionalne uloge roditelja razvijaju, društvo i dalje daje zamah odgajanju djece ženama. Tako se smatra da nepostojanje snažne profesionalne prisutnosti žena uzrokuje odvraćanje žena od industrije igara. Žene unutar industrije često su odvojene ulogama koje se smatraju najprikladnijima njihovoj ženskoj prirodi, kao što su uredski posao i odnosi s javnošću. Komunikacijske, pregovaračke i marketinške prakse smatraju se "mekim vještinama", onima koje se lako mogu naučiti i primijeniti na različite zadatke unutar polja. Žene imaju tendenciju da ispunjavaju uloge kao marketinški direktori i profesionalci za odnose s javnošću za video igre, što ih čuva izvan područja razvoja sadržaja, umjetničkog dizajna i zvuka. Stoga videoigre ne postaju raznovrsnije jer tvorci ostaju muškarci koji su odrasli igrajući ih, nastavljajući hipermaskulinski ciklus. Također, programeri su često najplaćeniji članovi tvrtke za razvoj videoigara; bez više žena koje zauzimaju ovu ulogu, najviše i najprestižnije položaje imaju muškarci. Diskriminacija žena igra veliku ulogu u razmaku spolova u igrama. Preko 80% ispitanika IGDA-e smatra da je raznolikost važna u digitalnom igranju. Međutim, manje od

polovice osjeća da je industrija postala raznovrsnija. Zapravo, 3% je izjavilo da je industrija manje raznolika, a 22% nije "sigurno" kako se različitost promijenila. Porast uključenosti žena u industriju dokaz je da je digitalno igranje u kritičnom trenutku vlastitog razvoja. Kultura i industrija videoigara moraju se baviti načinom suočavanja s diskriminacijom žena, s naglaskom na to da žene učine ugodnijim kao igrači i kreativci. (Jean, 2019)

Ženski aktivizam u industriji uspješan je u stvaranju poticajnog i uzbudljivog radnog mjesta za žene u digitalnom igranju. 'Women in Gaming International' i Grupa od posebnog zanimanja 'Women in Gaming' iz 'International Association Developers Game' rade na obuci i osnaživanju profesionalaca za ženske igre. 'Girls Make Games' se također pojavio kao prilika za mlade žene da nauče tehničke vještine potrebne za izradu videoigara. Izgradnja jake mreže mentora i saveznika ključna je za nastavak procesa prema jednakosti, a istodobno ne izoliranje oba spola. Kada se žene koje se izjašnjavaju kao voditeljice rade s muškarcima koji su uporište u razvoju igara, industrija videoigara može postati prirodno raznovrsnija. Također, žene u svijetu videoigara otvorene su za razgovor o izazovima i nagradama rada na terenu sa svojim vršnjacima, stvarajući usko povezanu mrežu aktivista. Još će se više žena zainteresirati za industriju kada bude veći broj žena koje video igre i pišu o svojim iskustvima. (Jean, 2019)

8. UTJECAJ IGARA NA PONAŠANJE

Tijekom proteklog desetljeća, nekoliko empirijskih studija posebno je istraživalo žensko igranje. Kroz intervjue i internetske dnevnike, Lewis i Griffiths (Lewis, Griffiths, 2011: 28:245–72), kao i McLean i Griffiths (McLean, Griffiths, 2013: 3:54–71), istaknuli su da žene obično igraju 'povremene' igre, obično za kraća razdoblja u usporedbi s muškarcima. One preuzimaju svoje ženske uloge kao igračice i imaju svoje :

1. igračko iskustvo i navike,
2. igre motivacije i izbore,
3. tehnološke preferencije i
4. igrački identitet.

Ukratko, ovo je istraživanje otkrilo da povremene žene igračice pokazuju:

1. periferno znanje iz igara (tj. Tehničko znanje, znanje igara u pucačima prve osobe (FPS) i MMORPG);
2. igranje kao kućni životni prioritet (tj. igranje kao aktivnost na koju utječu zajednička potraga u slobodno vrijeme, olakšavanje društvenog ponašanja; npr., Wii Walk It Out);
3. igranje kao osobnu preokupaciju (npr. kao rutina u svakodnevnom životu, zadovoljavanje emocionalne potrebe, natjecanja i kao užitak gubitka vremena ili kao hobi); i
4. igranje i tehnologiju kao problematiku roda (tj. zabrinutost za rodne stereotipe), jer se igračice ženskog spola često okarakteriziraju kao "tehnički pametne" (što ide zajedno s društvenim shvaćanjima poput "geeky muškaraca", jer se čini da je igrački identitet više povezan s muškošću).

Međutim, otkriveno je i da se žene osjećaju ugodno kupujući tehnologiju, a starost smatraju važnijim čimbenikom nego spol, stoga se smatra da godine negativno utječu na starije žene koje ne odrastaju uz tehnologije i mrežne videoigre. Konačno, ženski se identitet ponekad smatra ranjivim i može biti podloga zašto neke igračice koriste muške avatare u igri. (Griffiths, Kuss, Lopez-Fernandez, Williams, 2019)

Nedavno je ustanovljeno da se čini kako su žene osjetljivije na ovisnost o igrama online u odnosu na muškarce. Studija je pokušala bolje razumjeti razlike u spolu koji se odnose na biološke mehanizme koji stoje na osnovi IGD-a[1], predloženog poremećaja mentalnog zdravlja koji je uključen u posljednji dio najnovijeg (petog) Dijagnostičkog i statističkog priručnika mentalnih poremećaja (DSM-5) od strane američke udruge psihijatara. Koristili su tehniku strukturne magnetske rezonancije i otkrili interakciju grupe po spolu. Preciznije, otkrili su da su muški i ženski sudionici IGD-a imaju povećanu i smanjenu debljinu korteksa, zajedno sa svojim desnim stražnjim cingulatskim korteksom (PCC) u usporedbi s istospolnim igračima rekreativnih igara. Suprotno tome, muški i ženski sudionici IGD-a smanjili su i povećali kortikalnu debljinu, u svom desnom PCC-u. Štoviše, samo su žene imale negativne korelacije između debljine kortikalne kosti, svojih prijavljenih nagona za igranjem i IGD rezultata. Ovi nalazi sugeriraju da IGD različito utječe na muškarce i žene, te da su žene ranjivije od muškaraca na temelju učinaka koje je stvorio IGD u ispitivanim regijama mozga. (Griffiths, Kuss, Lopez-Fernandez, Williams, 2019)

[1] Internet Gaming Disorder – Ovisnost o internetu i videoigrama

Novije kvantitativne studije koje su analizirale IGD otkrile su da je prevalenca ovoga poremećaja pri igranju uravnoteženija od prethodnih studija. Na primjer, nedavna studija otkrila je razlike među spolovima pri uspoređivanju specifičnih problematičnih internetskih korištenja, gdje potencijalni online igrači s rizikom predstavljaju 10,8% ukupnog uzorka (tj., 5,3% muškaraca i 5,5% žena). Nadalje, opaženo je i kako sklonost igranju utječe na IGD rezultate po spolovima - do čega se došlo pomoću promatranja, uključivanja i vremena provedenog na mreži, motiva igara i depresivnih simptoma. Za ženske igrače IGD prediktori su uključivali više vremena provedeno na mreži, veće rezultate na specifičnim igračkim motivima (tj. bijeg i konkurencija), zajedno s značajnim depresivnim simptomima, u usporedbi s muškim igračima (npr., čiji su IGD prediktori dvije vrste motiva za igranje na mreži videoigre (tj. bijeg i suočavanje), zajedno s većim simptomima depresije od žena). (Griffiths, Kuss, Lopez-Fernandez, Williams, 2019)

Drugi rodni problem povezan s IGD-om tiče se preferencije igara ovisno o spolu. Na primjer, odgovarajući žanr igre koji igraju pojedinci ima različit učinak na IGD rezultat ovisno o spolu igrača, iako su rezultati kontradiktorni (npr. Muškarci više vole MMORPG, dok se čini da žene preferiraju povremene videoigre). Za muškarce je suočavanje prediktor IGD-a, dok je za žene konkurencija prediktor, a eskapizam je pak prediktor IGD-a za oba spola. Međutim, u nedavnom kvantitativnom istraživanju koje se tiče ženskih igara, žene koje su igrale videoigre također su prijavile da troše više vremena na igranje igara s ulogama (roleplaying), MMORPG-ove, FPS igre, simulacijske igre, akcijske-avanturističke igre, *casual* igre i MOBA igre. Nadalje, postignuća i društvene motivacije bili su prediktori IGD-a i svakodnevno provedenog vremena na mreži. Dakle, preferirani žanr igara može objasniti razlike između spolova u pogledu vremena provedenog na igranje (npr. Posebno FPS igre, MMORPG i MOBA igre) i IGD rezultata (npr., Posebno MMOPRG i MOBA igre), barem među ženskim igračima. (Griffiths, Kuss, Lopez-Fernandez, Williams, 2019)

Čini se da postoje dvije vrste štete trenutno povezane s ženskim igrama:

1. mogući štetni utjecaj na pojedinca zbog potencijanle ovisnosti o igrama na individualnoj i psihopatološkoj analizi
2. društvena šteta od stigmatizacije ženskog igranja na psihosocijalnoj razini kao i na razini zajednice.

Do danas se samo nekoliko studija fokusiralo na drugu vrstu studija štetnosti, a još manje njih ispitalo je ponašanje u igrama na temelju percepcije pojedinih igrača i potencijalnog rizika od psihopatologije, poput ovisnosti o igrama (npr. IGD ili gaming poremećaj). Štoviše, gotovo sve prijavljene studije usredotočile su se na negativne posljedice povezane sa ženskim igrama bez procjenjivanja ženskog igračkog ponašanja iz pozitivne i negativne perspektive na razini pojedinca i u zajednici. Zbog toga postoji jaz u znanju o ženskom igranju iz rodne perspektive, uključujući njegovu prirodu, koristi i potencijalne rizike po zdravlje pojedinaca i zajednice. (Griffiths, Kuss, Lopez-Fernandez, Williams, 2019)

9. ZAKLJUČAK

Iako još uvijek postoji rodna problematika koja se posebno očituje u industriji igara, žene koje rade kao rukovoditeljice u tvrtkama za razvoj igara poprilično govore sve: žene mogu biti izvan kuće, u radnoj snazi i na visokim pozicijama. Programeri se također manje oslanjaju na stereotipe o kućanstvu i ovisnosti, a više na neutralno tlo koje privlači i žene i muškarce. Naravno, Call of Duty, Battlefield, Team Fortress 2, pa čak i Grand Theft Auto i dalje su snažni s malo napora da se dopadnu ženskim igračicama - od kojih neke ionako igraju ove igre - ali igre poput The Sims i Bejeweled nude nešto drugo za ženske igračice te tako privlače njihove interese. Više igara uključuje čak i jake protagoniste žena, poput Metroida - koji je djelomično bio revolucionarni za svog ženskog protagonista, vanzemaljca Samusa Arana, koji je objavljen 1986.

Seksizam polako ali sigurno postaje stvar prošlosti, a igranje igara više nije gotovo isključivo muški fenomen. Djevojke i žene se još uvijek rijetko padaju na pamet kada se čuje riječ "gaming", ali budućnost izgleda svijetlo (i blisko) za "slabiji spol."

Sveukupno, studije odražavaju poteškoće koje žene doživljavaju u okviru videoigara u općoj zajednici gejming industrije. Žene su i dalje maltretirane, omalovažavane i smatraju se manje sposobnima od muškaraca kad su u pitanju igre. Da bi zadržale identitet unutar kulture igranja, žene moraju slijediti stroga pravila o ponašanju i držati se stavova koji naglašavaju da su dio igre. Nastavljajući na to, žene se trebaju međusobno otvoreno i vidljivo podržavati, uz pojačanje muškaraca. Postoje i razne kampanje koje imaju za cilj rješavati ravnopravnost spolova, pri čemu

se i žene i muškarci potiču obvezati na solidarnost prema ženskome spolu. U kontekstu položaja žena u kulturi igranja, suvremeni feministički pokret pomaže podržati pogled na žene kao na jednako sposobne i vješte igrače kao i muškarci te zahtijevaju jednako poštovanje i priznanje od igračke kulture, čiji su dio. To može utjecati na uvjerenja da su žene inferiorne u igrama i potaknuti više žena da igraju videoigre. Uzeto zajedno, istraživanja citirana u ovom radu sugeriraju da ženske igračice čine sve veću populaciju u gaming svijetu. Čini se da igranje za njih nudi razne prednosti, od kognitivnih i psiholoških koristi do fizičkih i socijalnih koristi. No, žene se i dalje suočavaju s pretjerano seksualiziranom predstavom ženskih likova u igri, maltretiranjem na mreži i očekivanjem da su manje vješti igrači u usporedbi s igračima muškog spola. Nadalje, suvremene videoigre nisu dovoljno ciljane na ženske igračke motivacije i interese vezane uz igranje, unatoč porastu broja ženskih igara. Na temelju rezultata pregleda korištenih istraživanja iz literature, može se sugerirati da industrija igara mora više pažnje posvetiti potrebama i interesima ženskih igara, s obzirom na to da su publika koju treba shvatiti ozbiljno i kojoj svakodnevno raste broj. Nadalje, trebalo bi poticati istraživanja s ciljem otkrivanja motivacije ženskih igrača, kao i psihosocijalni utjecaj koji na žene ostavlja nasilje u igri te utjecaj hiperseksualizacije ženskih likova na njihovo mentalno zdravlje i dobrobit, kao i na njihovo cjelokupno igračko iskustvo. Trebalo bi kombinirati longitudinalne, kvalitativne i psihometričke pristupe kako bi se ponudila sveobuhvatnija i cjelovitija slika ženskog lika, uključujući njihovu sociodemografiju, interese i psihosocijalno okruženje igranja, uključujući igračku kulturu čije su dio.

9. LITERATURA

-KNJIGE I ČASOPISI:

1. Antić, M. Gligora Marković, M., Rauker Koch., M. (2013.), PROCES RAZVOJA MULTIMEDIJSKE RAČUNALNE IGRE. Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 1 No. 1. URL: https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=151934 [Pristup 7.7. 2020.]

2. Haramija, P., Njavro, Đ., Vranešić, P. (2020.) Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata. Obnovljeni Život : časopis za filozofiju i religijske znanosti, Vol. 75. No. 1. URL: https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=345208 [Pristup 7.7. 2020.]

3. Krolo, K., Zdravković, Z., Puzek, I. (2016.) Tipologija gamera i gamerica u Hrvatskoj – neke sociokulturne karakteristike. Medijske studije, Vol. 7 No. 13. URL: https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=246049 [Pristup 7.7. 2020.]

4. Lewis A., Griffiths MD. (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, pp. 245-272. URL: https://raco.cat/index.php/Aloma/article/view/248456/332580 [Pristup 7.7. 2020.]

5. McLean L., Griffiths MD. (2013) Female gamers: a thematic analysis of their gaming experience. Int J Game-Based Learn. Pennsylvania: IGI Global. URL: https://pdfs.semanticscholar.org/6145/f425444f1ba4607d0ff83bb85dd1e98e794d.pdf?_ga=2.218915737.1042225171.1598621241-1663324032.1598621241 [Pristup 7.7. 2020.]

6. Prescott, J. (2010.), Women in Engineering,Science and Technology: Education and Career Challenges. New York: Engineering Science Reference.

-DODATNA LITERATURA:

1. Bektić, Dž. (2019.), Seminarski rad na temu Video Igre. URL: https://www.scribd.com/document/439515062/Seminarski-rad-na-temu-Video-Igre [Pristup 7.7. 2020.] (Bektić, 2019. , Seminarski rad na temu Video Igre, [Pristup: 7.7.2020]

2. Chikhani, R. (2015.), The History Of Gaming: An Evolving Community, URL: https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAH-WoFHJG5_clUb41AEU86gQgal4TSJO6c8QXalJ7EtweES5FjtF0f-c7QSWkiFtxq5_3ByCvdLjg5pJib4854gcUvv1rpwkTe_sorS7jfdRlcYdbRCEIkrTMLW7vJdJFzhldpMszj6HOEeg35VoS_-hngkYHbGrDaZCO3P-XJPI [Pristup 8.7.2020]

3. De Clercq, L. (2016.), Why are there so few female game developers? URL: http://www.unite-it.eu/profiles/blogs/why-are-so-few-women-developing-video-games [Pristup 7.7. 2020.]

4. Essays, UK. (2018), A Debate On Male And Female Gamers Media Essay. URL: https://www.ukessays.com/essays/media/a-debate-on-male-and-female-gamers-media-essay.php [Pristup 7.7. 2020.]

5. Gerson, J. (2016.), 'Gender-swapping' gamers: Why some men prefer to play with female avatars — and vice versa. URL: https://nationalpost.com/news/canada/gender-swapping-gamers-why-some-men-prefer-to-play-with-female-avatars-and-vice-versa [Pristup 7.7. 2020.]

6. Griffiths, M.D., Kuss, D.J., Lopez-Fernandez, O., Williams, A.J., (2019.), Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. URL: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6635696/ [Pristup 7.7. 2020.]

7. Harveston, K. (2017.), A Brief History Of Female Representation In Video Games. URL : https://www.headstuff.org/topical/female-representation-in-video-games-history/ [Pristup 7.7. 2020]

8. History.com editors (2019.), Video Game History, URL: https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games [Pristup 8.7.2020]

9. Hrvatska enciklopedija: Računalne igre, URL: https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=68642 [Pristup 7.7. 2020.]

10. Jayanth, M. (2014.), 52% of gamers are women – but the industry doesn't know it . URL: https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-doesnt-know [Pristup 7.7. 2020.]

11. Jean, M. (2019.), The Complexities of Being a Female Gamer. URL: https://medium.com/swlh/the-complexities-of-being-a-female-gamer-3bc8a1d762f4 [Pristup 7.7. 2020.]

12. Siwek, S. (2010.), Video Games in the 21st Century, The 2010 Report, Entertainment Software Association. URL: https://ei.com/wp-content/uploads/downloadables/Video_Games.pdf [Pristup 12.7.2020.]

13. Spiegelman, K. (2020.), 20 women in gaming you should know. URL : https://venturebeat.com/2020/03/02/20-women-in-gaming-you-should-know/ [Pristup 7.7. 2020.]

14. Wallace, F. (2019.), Why Aren't There More Women In The Gaming Industry? URL: https://www.headstuff.org/entertainment/gaming/more-women-gaming-industry/ [Pristup 7.7. 2020.]