

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



Natalie Jadwischczoková

**GENDER A ZOBRAZOVÁNÍ ŽEN VE VIDEOHRÁCH.
PŘEHLED NEJNOVĚJŠÍCH VĚDECKÝCH POZNATKŮ.**

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Ludmila Maria Wladyniak, M.A, Ph.D.

Praha 2022

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a uvedla jsem všechny použité zdroje a literaturu. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 3. května 2022

.....

Natalie Jadwiszczoková

Poděkování

Chtěla bych poděkovat všem, kteří mě podporovali při psaní mé bakalářské práce. Zvláštní poděkování patří mé vedoucí práce, paní Ludmile Marie Wladyniak M.A., za odbornou pomoc, její snahu a čas.

1 OBSAH

2	Úvod	6
3	Gender a genderové stereotypy, rozdíly a socializace	7
4	Videohry – definice, žánry, videohry a gender	9
4.1	<i>Definice videoher</i>	9
4.2	<i>Videoherní žánry</i>	10
4.2.1	Sportovní hry	11
4.2.2	Adventury	11
4.2.3	Akční hry	11
4.2.4	Simulátory	12
4.2.5	Strategické hry	12
4.2.6	Puzzle	13
4.2.7	Role-play hry	13
4.2.8	Management	13
4.2.9	Ostatní	13
4.3	<i>Další dělení videoher</i>	14
4.4	<i>Videohry a gender</i>	14
4.4.1	Příklad ženské videoherní postavy: Lara Croft	18
5	Ženy ve videohrách	21
5.1	<i>Mýtus krásy neboli ideál ženskosti (dle západní kultury)</i>	21
5.2	<i>Vyobrazování žen ve videohrách – jednotlivé výzkumy</i>	23
5.2.1	The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games (Jansz & Martis, 2007)	27
5.2.2	The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept (Behm-Morawitz & Mastro, 2009)	30
5.2.3	The virtual census: Representations of gender, race and age in video games (Williams et al., 2009)	32

5.2.4	Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? (Kondrat, 2015)	36
5.2.5	Real ideal: Investigating how ideal and hyper-ideal video game bodies affect men and women (Matthews et al., 2016)	41
5.2.6	The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women (Barlett & Harris, 2008)	43
5.2.7	A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games (Martins et al., 2009)	45
5.2.8	Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters (Martins et al., 2011)	47
5.2.9	Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines (Miller & Summers, 2007)	49
5.2.10	Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years (Lynch et al., 2016)	51
5.3	<i>Vyobrazování žen ve videohrách – syntéza dosavadních poznatků</i>	55
6	Závěr	58
6.1	<i>Jak jsou ženy ve videohrách vyobrazovány dle nejnovějších výzkumů?</i>	58
6.2	<i>Existují nějaká obecná kritéria pro vyobrazování žen napříč různými společnostmi a kulturami?</i>	59
6.3	<i>Jaké jsou rozdíly ve vyobrazování žen a mužů ve videohrách?</i>	59
6.4	<i>Jak se vyobrazování žen a mužů ve videohrách podepisuje na skutečných hráčích a hráčkách? Jaké jsou dopady na jejich body image?</i>	60
7	Seznam zdrojů a použité literatury	61
7.1	<i>Zdroje obrázků</i>	63
8	Seznam obrázků	64

2 ÚVOD

Má bakalářská práce bude věnována tématu genderu a jeho souvislosti s vyobrazováním žen ve videohrách. Téma jsem si vybrala na základě osobního zájmu, jelikož videohry jsou mým velkým koníčkem a nešlo si nevšimnou míry sexualizace žen, jež obsahují. Zároveň se i hodně zajímám o problematiku genderu a genderových stereotypů. A podobně jako jiná média, tak i videohry produkují velké množství těchto stereotypů, které pak mohou mít dopady na vnímání skutečných žen.

Téma bude zpracováno jako přehledová stať. První část mé práce bude obsahovat teoretické zázemí pro danou problematiku. Druhá část bude věnována 10 vybraným výzkumům, které se tímto problémem zabývají. Výzkumy byly vybrány na základě roku svého vzniku a souvislosti s problematikou. Žádný z výzkumů není starší více jak 15 let, tudíž bakalářská práce obsahuje výzkumy vydané od roku 2007 a později. Bližší podmínky výběru jsou popsány na začátku samotné podkapitoly.

Cílem mé práce je zjistit, jak se badatelsky zkoumá a přistupuje k tématu genderu a videoher a jaké jsou nejnovější poznatky v této oblasti. V souvislosti s tímto cílem jsem si položila následující výzkumné otázky:

- *Jak jsou ženy ve videohrách vyobrazovány dle nejnovějších výzkumů?*
- *Existují nějaká obecná kritéria pro vyobrazování žen napříč různými společnostmi a kulturami? (př. proporce těla, oblečení, charakterové vlastnosti, role atd.)*
- *Jaké jsou rozdíly ve vyobrazování žen a mužů ve videohrách?*
- *Jak se vyobrazování žen a mužů ve videohrách podepisuje na skutečných hráčích a hráčkách? Jaké jsou dopady na jejich body image?*

3 GENDER A GENDEROVÉ STEREOTYPY, ROZDÍLY A SOCIALIZACE

V první kapitole své bakalářské práce se budu věnovat zejména definici pojmu genderu, genderových rozdílů, genderových stereotypů a okrajově i otázce genderové socializace. Tato kapitola poskytuje seznámení se základními pojmy, s nimiž budu v průběhu své práce nadále pracovat a jež jsou klíčové pro její plné pochopení.

Gender je naší všední součástí. Jakmile je u ještě nenarozeného dítěte určeno pohlaví, započiná proces (často nevědomé) genderové socializace. Naši rodiče i příbuzní nás od té chvíle začínají vychovávat podle genderu, který se váže na biologické pohlaví. V západní kultuře, v níž žijeme, se holčičkám se kupují krásné sukýnky, mašličky do vlasů a čelenky, a na hraní mají panenky, domečky či kočárky. Vedle toho chlapci dostávají kalhoty, košile a čepice, a jako hračky auta, figurky dinosaurů či míče na fotbal.

Aniž by si to naši rodiče uvědomovali, tak existují jasné rozdíly ve výchově dívek a chlapců. Jsme vychováni a včleňováni do společnosti v souvislosti s naším genderem skrze tzv. genderovou socializaci. Děti jsou tak již od nejranějšího věku vychovávány tak, aby se chovaly dle své genderové role a naučily se „... vnímat svět dichotomicky jako ‚jeho‘ a ‚její‘“ (Renzetti et al., 2003, s. 120). Velkou roli v tomto procesu hrají nejen rodiče a příbuzní, ale také vrstevníci a lidé, s nimiž se dítě setkává jako s prvními autoritami – nejčastěji se jedná o učitelky či učitele v mateřských školkách, později na školách základních. (Renzetti et al., 2003, s. 114-120)

Gender je pojem, který ovlivňuje náš každodenní život a zároveň má značný vliv na to, kým jsme. Definice genderu není jednotná a liší jak podle autora, tak i podle kultury. V následujícím odstavci bude uvedeno několik definic genderu podle různých autorů, na čemž chci poukázat právě na onu pojmovou nejednoznačnost.

Často užívanou definicí je pojetí genderu podle Renzetti a Currana (2003), kteří ve své knize *Ženy, muži a společnost* definují gender jako „... společensky utvářené postoje a modely chování, obvykle dichotomicky dělené na mužské a ženské“ (Renzetti et al., 2003, s. 527). Jiná autorka popisuje gender jako „... pojem, který odkazuje na sociální rozdíly (v protikladu k biologickým rozdílům) mezi muži a ženami, které jsou kulturně a sociálně podmíněné, konstruované, tj. mohou se v čase měnit a různí se jak v rámci jedné kultury, tak mezi kulturami. Jsou předmětem socializace. Závaznost těchto rozdílů tedy není přirozeným, neměnným stavem, ale dočasným stupněm vývoje sociálních vztahů mezi muži a ženami“

(Linková, 2000, s. 2). Tato definice navíc poukazuje na mezikulturní a kulturní rozdílnost a již výše zmiňovaný proces genderové socializace. Definici genderu lze nalézt i v různých (sociologických) slovnících. Jedním z nich je *Velký sociologický slovník*, kde je gender definován jako „... termín používaný pro skupiny vlastností a chování formované kulturou a spojené s obrazem muže a ženy“ (Petrušek, 1996, s. 339) nebo *Sociologický slovník*, kde pod pojmem gender rozumíme „... soubor charakteristik rozlišující mezi mužskými a ženskými vlastnostmi. Gender vyjadřuje myšlenku, že pokud jde o sociální chování, lidé se jako muži a ženy nerodí, ale musí se do značné míry naučit jako muži a ženy jednat. Existuje řada vzorců chování, které jsou ve společnosti považovány za typicky mužské nebo ženské“ (Jandourek, 2001, s. 93).

Každá z těchto definic vysvětluje gender trochu jinak, ale můžeme si z nich vyvodit několik hlavních bodů: 1) gender je záležitostí uměle vytvořenou, nikoliv přirozenou; 2) rozděluje lidi na odlišné dvě skupiny (ženy a muže); 3) liší se mezikulturně i v rámci kultury; 4) vytváří vzorce chování, které jsou typicky „mužské“ a „ženské“; 5) ovlivňuje náš každodenní život.

Ve své bakalářské práci budu chápat gender podle definic západní kultury, jelikož je to kultura, v níž žijeme. Gender je klíčovým pojmem pro mou práci, protože rozdíly ve vyobrazování ženských a mužských postav jsou také odrazem chápání genderu v západní kultuře. K lepšímu porozumění je však třeba ještě definovat tzv. genderové stereotypy a genderové rozdíly.

Genderové stereotypy jsou „... zjednodušující a paušalizující obecné popisy maskulinity a femininity“ (Renzetti et al., 2003, s. 527). Leč si to spousta z nás ani neuvědomuje, tak máme často tendence soudit ostatní na základě těchto stereotypů. Právě díky těmto stereotypům rozlišujeme „správné“ a „nesprávné“ ženy či muže. Tyto zavedené stereotypy jsou dány kulturně a ovlivňují i naše genderová očekávání (příkladem může být žena v technickém oboru či muž v kuchyni – máme tendenci očekávat ženu v kuchyni a muže v technickém oboru).

Genderové rozdíly jsou poté definovány jako „... odlišnosti ve volebních vzorcích a politických postojích mužů a žen“ (Renzetti et al., 2003, s. 527). Tyto rozdíly se však nemusí týkat pouze politiky. Najdeme je i v jiných oblastech jako například v platovém ohodnocení, rozdíly ve vyobrazování žen a mužů v reklamách či ve volbě volnočasových aktivit.

4 VIDEOHRY – DEFINICE, ŽÁNRY, VIDEOHRY A GENDER

V dnešní době jsou videohry velmi častou a čím dál tím více se rozšiřující formou zábavy. Jejich množství den ode dne roste, a s tím samozřejmě roste i jejich vliv na společnost. (Williams et al., 2009) Jsou dnes jedním z největších médií a ovlivňují hráče a jejich vnímání světa. (Kondrat, 2015, s. 173)

Videohry jsou oblíbenou výplní volného času, a to zejména u mladé generace, která se do doby technologického pokroku již narodila. Podobně jako televize, rádio nebo telefon, tak i počítače se postupně staly běžnou součástí našich životů.

Existuje skutečně obrovské množství námětů pro videohry a videoherních žánrů. Ať už se ale podíváme na hry strategické, bojové či dobrodružné, je téměř nemožné si nevšimnout rozdílů, jakými je v těchto hrách prezentováno ženské a mužské pohlaví. Například u bojových her typu *Mortal Kombat* či *Street Fighter* je tento rozdíl markantní. Panuje tu odlišnost především v množství oblečení, které mají postavy na sobě. Podrobněji se tomu však budeme věnovat až v další kapitole. Nyní se musíme seznámit s pojmem videohra, videoherními žánry a reprezentací genderu ve videohrách. Z tohoto důvodu bude tato kapitola rozdělena na několik podkapitol. První z nich bude věnována samotné definici pojmu videohra. V druhé podkapitole se podíváme na videoherní žánry a poslední třetí podkapitola bude věnována videohrám v souvislosti s genderem.

4.1 DEFINICE VIDEOHER

Pojem videohra bude v mé bakalářské práci chápán jako synonymum k počítačové hře. Celkově nebude relevantní platforma, na nichž jsou hry hrány – je jedno jestli to bude na počítači/notebooku, tabletu, mobilu či specializovaných herních konzolích.

Pojem videohra nemá jednoznačnou definici a jeho pojetí se z tohoto důvodu může lišit. Slovo totiž původně pochází z anglického *video games*, kde zejména druhá část slova (*game*) má problematickou definici. M. J. P. Wolf ve své knize *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* však podává velmi výstižnou definici obou slov. Za elementární znaky pojmu hra (*game*) považuje: „... *konflikt* (souboj se soupeřem nebo okolím), *pravidla* (určují, co se smí a nesmí dělat a kdy), využití některých *schopností hráče* (jako jsou dovednosti, strategie či štěstí) a jistý druh *oceňovaného výsledku* (jako je výhra vs prohra nebo dosažení nejvyššího skóre či nejrychlejšího času pro splnění úkolu)“

(M. Wolf, 2008, s. 3, přeloženo autorem, kurzíva původní). Dále jednoznačně definuje pojem video (*video*), který „... odkazuje na použití analogového signálu intenzity/jasu zobrazeného na katodové trubici¹ (CTR), kategorii obrazovek v televizním přijímači nebo počítačovém monitoru k vytváření rastrových (snímky s plnou plochou, jakožto protiklad k drátěným modelům) snímků“ (M. Wolf, 2008, s. 4-5, přeloženo autorem).

Výše zmíněná definice může znít poněkud složitě, proto se ji pokusím zjednodušit vlastními slovy. „Video“ odkazuje na technickou stránku věci (hraní na počítači, tabletu nebo konzoli) a „hra“ určuje činnost. Dohromady je videohra něčím, co má jasná pravidla, cíl a příběh, který se odehrává na technickém zařízení.

Většina lidí se již s nějakou videohrou setkala, a proto není třeba se tímto pojmem nadále zabírat. K lepšímu porozumění přispěje následující podkapitola, která se bude zabývat videoherními žánry. Mimo jiné zde budou pro lepší pochopení uvedeny příklady těchto her. Vybrané příklady jsou buď hry, které znám a umím zařadit, anebo byly vyhledány pomocí internetu.

4.2 VIDEOHERNÍ ŽÁNRY

Podobně jako videohry nemají jednu jednoznačnou definici, tak ani videoherní žánry nejsou zcela jasným pojmem. Slovo *genre* má svůj původ ve francouzštině a podobně jako je tomu u filmů, seriálů či knížek, jsou i videohry rozdělovány do několika kategorií/žánrů. Některé z nich jsou pouhou kombinací dvou jiných, a proto je prakticky nemožné zde vyjmenovat všechny. Oxland ve své knize *Gameplay and design* objasňuje několik hlavních videoherních žánrů: sportovní, adventura, akční, simulátor, strategie, puzzle, role-play, management a ostatní (bez kategorie). (Oxland, 2004, s. 24–25)

Stručný výčet videoherních žánrů bude sloužit jako vodítko pro lepší orientaci v dalších kapitolách, jelikož vyobrazování žen (či obecně genderu) ve videohrách se také liší podle žánru hry.

¹ Pozn. překladu: V originále *a cathode ray tube* z čehož vychází zkratka CRT

4.2.1 Sportovní hry

Existuje velké množství sportovních her a také velké množství různých podžánrů. Pravidla jsou v těchto hrách jasně daná (specificky podle druhu sportu) a je zde minimální prostor pro hráčovu kreativitu. Liší se také to, jak moc hry odpovídají konkrétnímu sportu v realitě – někdy jsou do her zahrnuty i nerealistické či fantazijní prvky. Mezi sportovními hrami najdeme jak halové sporty (jako například basketbal či lední hokej), tak i venkovní sporty (jako například fotbal či baseball), ale i bojové hry zahrnující pouliční rvačky, box či wrestling, a akční bojové hry jako je *Tekken*, nebo závodní hry (nejčastěji se závodí s auty). Všechny sportovní hry jsou založeny na soupeření (ať už proti počítači nebo jinému hráči) a hlavním cílem je vyhrát pomocí svých dovedností a rychlých reakcí. (Oxland, 2004, s. 33–34)

Příklady sportovních her jsou: *Rocket League* (fotbal s auty), série *FIFA* (fotbal) nebo *RetroMania Wrestling* (wrestling).

4.2.2 Adventury

Adventury jsou typem hry, jež jsou velmi náročné na přemýšlení. Hráč musí nejprve vyřešit hádanku, aby se v příběhu dokázal dostat dále. Prochází tedy interaktivním příběhem, kde na něj čeká mnoho výzev a nástrah. Hra je velmi snadno ovladatelná, většinou pomocí několika kláves či myši a vybízí hráče k akcím typu „otevřít dveře“, „otevřít truhlu“, „získat lano“ apod. Mezi podžánry adventur patří například akční adventury, jež často zahrnují i prvky střelby a boje či hororové hry o přežití (*survival horror*), jež mají v hráči vyvolat neklid a strach. (Oxland, 2004, s. 35–37)

Mezi akční adventury můžeme zařadit například herní sérii *Tomb Raider* a *Uncharted*. A jednou z nejznámějších *survival horror* her je série *Resident Evil*.

4.2.3 Akční hry

Akční hry jsou zaměřeny na rychlý postřeh a reflexy. Jsou nenáročné, protože obsahují minimum logických úkolů a příběh je posouván dále pomocí průběžného plnění misí. Tyto mise musí být splněny, jinak se hráč nemůže v příběhu dostat dále. Často zahrnují plížení, krádež předmětu, odstranění protivníka, odpálení či aktivování bomby atd. Akční hry jsou zaměřeny primárně na akci, ale zároveň mnohdy obsahují i prvky jako závodění, boj či létání. Nejznámějším podžánrem jsou střílečky, často zasazené do válečného nebo postapokalyptického světa. (Oxland, 2004, s. 37–38)

Mezi akční hry se řadí klasické střílečky, kam například patří *Call of Duty* nebo *Halo*. Arkádové hry jako *Mortal Kombat* či *Street Fighter* patří mezi hry bojové, nikoliv akční.

4.2.4 Simulátory

Simulátory jsou jedním z mála žánrů, kde se setkáváme s reálnými objekty a platí zde zákony fyziky. Hra nás provází stručným a jasným manuálem, jak daný objekt ovládat. Snaží se o napodobení reálných situací, jež jsou často natolik věrohodné, že se využívají i k výuce. (Oxland, 2004, s. 39)

Oxland ve své knize *Gameplay and design* uvádí úryvek z *Concise Oxford English Dictionary* (10th edn revised), kde je simulátor definován jako „přístroj, který napodobuje ovládání a podmínky skutečných vozidel, jejich fungování atd., a je používán pro školení nebo testování“ (Oxland, 2004, s. 39).

Nejznámějšími zástupci simulátorů jsou letecké či automobilové simulátory jako například *IL 2 Sturmovik: Cliffs of Dover* či *Euro Truck Simulator*. Občas mezi simulátory nalezneme i netradiční kousky jako je ku příkladu *Goat Simulator*, který napodobuje život kozy.

4.2.5 Strategické hry

Základním prvkem těchto her je strategické přemýšlení. Strategické hry můžeme rozdělit na: 1) tahové strategie (*turn-based strategy*, TBS), kde má hráč libovolné množství času na promyšlení svého tahu; 2) strategické hry reálném čase (*real-time strategy*, RTS), kde hráči táhnou souběžně; 3) budovatelské strategie, které jsou simulátorem budování města, železnic či třeba zoo. (Basler, 2016, s. 22)

Strategické hry v reálném čase spočívají v průběžné přípravě hráče na bitvu. Hráč musí sestavit armádu, postavit opevnění, posbírat suroviny atd. dřív, než vypukne samotná bitva. Hry nabízí velké množství jednotek či budov, jež umožňují hráči taktizovat. Hráč neovládá jedinou postavu, nýbrž celé stovky jednotek. Cílem je zničit protihráče a vyhrát bitvu. (Oxland, 2004, s. 31–32)

Tahové strategie dávají hráči více času na rozmyšlenou, jelikož hráči se v jednotlivých tazích střídají. Příkladem takové TBS hry je série *Heroes of Might and Magic*.

Mezi nejznámější RTS hry patří například série *Age of Empires*, *StarCraft* či *Warcraft*.

Příkladem budovatelské strategie je herní série *SimCity*.

4.2.6 Puzzle

Puzzle jsou druhem hry, jež staví hráče před obtížnou logickou hádanku a jeho úkolem je najít její řešení. Sám o sobě se tento druh her moc nevyskytuje, většinou bývá součástí jiných žánrů či samostatně ho nalezneme hlavně jako mobilní hry. (Oxland, 2004, s. 40)

Dát jednoznačný příklad puzzle je dost obtížné, jelikož, jak bylo zmíněno v předchozím odstavci, se žánr samostatně moc nevyskytuje. Prvky puzzle obsahuje například *Tetris* nebo *Portal 2*.

4.2.7 Role-play hry

Role-play hry (*role-playing games*, RPG) jsou jedinečné tím, že hráč v nich hraje za jeden určitý charakter, který se v průběhu hry rozvíjí a zlepšuje se. Hráč si postavu sám vytváří a určuje její charakter – od samotného pohlaví, rasy a fyzické zdatnosti až po barvu vlasů, očí pleti či oblečení, jež postava nosí. S postavou následně prochází světem, plní různé úkoly a zvyšuje její úroveň. Atributy k vylepšování se mezi jednotlivými RPG liší, ale většinou se jedná o vlastnosti jako je síla, obratnost, inteligence, poškození nebo hodnota brnění. Třída postavy (*character's class*) předurčuje, v čem bude charakter vynikat – ku příkladu kouzelníci jsou dobří v používání magie. Cílem je procházet světem, plnit úkoly, bojovat a vylepšovat postavu. (Oxland, 2004, s. 27–30)

Mezi RPG patří například *Diablo I (II, III)*, *Witcher III*, *Lost Ark* či *Elder Ring*.

4.2.8 Management

Manažerské hry jsou blízké těm strategickým, ale hráč zde buduje a spravuje města, firmy či jednotlivé domácnosti. Na rozdíl od strategických her tu není akční ani bojový prvek. Úkolem je spravovat daný svět tak, aby hráč ukázal své nejlepší dovednosti a existující město, firma či domácnost mohla prosperovat. (Oxland, 2004, s. 40)

Asi nejnámější manažerskou hrou je série *The Sims*, která je zároveň i simulátorem reálného života.

4.2.9 Ostatní

Existuje spousta her, které nelze jednoznačně zařadit do určitého žánru. Příkladem je již výše zmíněný *Tetris*, který nemůže být jasně označen za puzzle, jelikož jakmile hráč jednou ovládne mechaniky, neřeší již logické hádanky a může už jen zlepšovat své scóre. (Oxland, 2004, s. 40–41)

4.3 DALŠÍ DĚLENÍ VIDEOHER

Videohry jsou děleny do uměle vytvořených kategorií, jež nejsou jasně dány. Rozlišujeme hry pro jednoho hráče (*singleplayer*) a hry pro více hráčů (*multiplayer*), kdy „... spolu hráči propojeni přes síť, mohou kooperovat, hrát proti sobě a navzájem soutěžit“ (Basler, 2016, s. 21). Také rozeznáváme online hry, kde je potřeba internetové připojení a offline hry, kde potřeba není. (Basler, 2016, s. 21)

4.4 VIDEOHRY A GENDER

Gender, jak již bylo řečeno, ovlivňuje mnoho oblastí našeho života a stejně tak má vliv i na videohry. Podobně jako máme tendence oddělovat ženský a mužský svět v reálném životě, jsou i videohry rozdělovány na hry „pro holky/ženy“ a „pro kluky/muže.“ Ženy obecně nevěnují videohrám tolik času, co muži a mnoho studií si pokládá otázku: „Proč ženy nehrají videohry?“ Jedním z důvodů může být tendence chápat muže jako technicky zdatnější. Obecně se mužům připisují lepší technické znalosti než ženám, a to může být důvodem, proč nejsou ženy videohrám příliš nakloněny. Herní průmysl se však snaží ženy nalákat na tzv. „růžové“ hry/balení („*pink*“ *games/packaging*), kdy mají videohry růžové nebo fialové obaly, aby jasně evokovaly, že toto jsou hry „pro dívky/ženy.“ Tímto způsobem se společnost snažila vytvořit vztah mezi ženami se technologiemi. Ženám byl přisuzován nedostatek dovedností, zájmu, soutěživosti atd. (Jenson & Castell, 2014, s. 2–3)

Pokud se zaměříme na online hry, tak narazíme na hlubokou genderovou propast. Ženy většinou hrají klasické online hry jen příležitostně, kdežto muži se věnují tzv. MMORPG (*massively multiplayer online role playing games*), což jsou online role-play hry pro více hráčů. Příležitostné online hry se hrají v krátkém časovém úseku, mají jednoduchá pravidla a jsou prakticky pro každého, kdežto „hardcore“ hry (kam mimo jiné spadají právě MMORPG) vyžadují více času a dovedností. Poměr žen ku mužům v hráčské komunitě je značně nevyrovnaný. Jenson a Castell (2014) ve svém článku *Online Games, Gender a Feminism in* z roku 2014 uvádějí, že MMORPG *World of Warcraft* oznámilo, že z celkového počtu hráčů je pouze 12-20 % žen. A asi nejznámější online hra *League of Legends* uvedla, že ženy tvoří 5 % až 10 % jejich hráčské základny. O důvodech, proč se ženy tak málo věnují hraní videoher se stále debatuje. Jedním z důvodů může být, že ženy dávají přednost příležitostnému hraní, jelikož mají oproti svým mužským protějškům méně volného času. Klasické hraní online her však také mnohdy vyžaduje dovednosti a velkou časovou investici, takže se nedá moc považovat za příležitostné. Tento pohled vytváří dualismus v definici

„hráče.“ Běžně je za hráče považován mladý muž, jenž často hraje videohry na různých platformách. Vedle toho se ale vymezuje pojem „sociálního/příležitostného hráče“, který je zejména používán pro starší ženu, jež začala hrát až s příchodem her na sociální síť. Jenže hranice mezi gendery se stírají a rozdělení na „příležitostné“ a „hardcore“ hry bylo využíváno k udržení hranic mezi gendery, kdy za příležitostné hráče jsou označovány ženy a za hardcore hráče muži. (Jenson & Castell, 2014, s. 1–2)

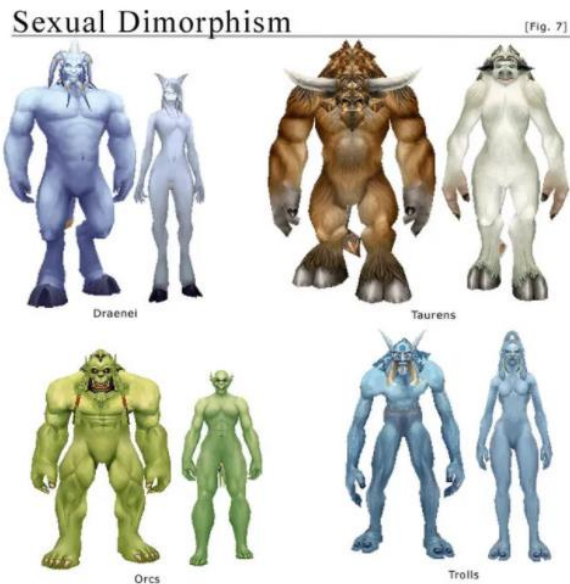
V dnešní době již bude procento hráček mnohem vyšší než v předešlých letech. Videohry se totiž stávají stále atraktivnější formou zábavy, a to i pro dívky. Zároveň se také zvětšuje počet her, které jsou pro ženy zajímavé. Příkladem takové v současné době velmi populární online hry, jež je oblíbená u ženského publika, je *Genshin Impact*.

Postavy v online hrách (ať už hratelné či nehratelné) čelí často hypermaskulinizaci či hyperfeminizaci a jsou orientovány do genderově stereotypních rolí – muži jako válečníci a ženy jako léčitelky. Také je statisticky více postav mužského pohlaví. MMORPG nabízí více možností volby genderu než klasické hry/hry na sociálních sítích. Ty bývají mnohdy genderově neutrální. Hráči však volbu genderu využívají různě – někteří hrají zásadně jen za své pohlaví, někteří jen za to opačné, čímž skrývají svoji pravou identitu. Mnoho populárních her dosud nabízí pouze volbu pohlaví a ne genderu. Postavy jsou tak vytvářeny podle stereotypních hypermaskulinizovaných a hyperfeminizovaných linií, přičemž tyto zdánlivé „ideály“ mohou mít negativní dopady na spokojenost s vlastním tělem jak hráčů, tak i hráček. (Jenson & Castell, 2014, s. 2)

Jak jsme již viděli v předchozích odstavcích, gender ve videohrách je jedním z klíčových aspektů, jež má vliv na jejich konečnou podobu. Ovlivňuje jak vzhled postav ve hře, tak i žánr hry, a to jde ruku v ruce s tím, pro koho je hra primárně zamýšlena.

Vliv genderu si můžeme ukázat na příkladu dvou velmi oblíbených her. První z nich je *World of Warcraft*, který se těší oblíbenosti spíše u mužů a druhou hrou je již výše zmíněný *Genshin Impact*, kde je nezvykle vysoké procento hráček. *World of Warcraft* hraje pouze 16 % žen, kdežto *Genshin Impact* má genderovou distribuci značně vyrovnanější – 55 % hráčů jsou muži a 45% ženy (Wow Basic Demographics, 2005; Genshin Impact Advertising Dissection, 2021). Postavy jsou v obou hrách ztvárněny odlišně. Ve hře *World of Warcraft* si je hráči vytvářejí sami, což je však dáno tím, že se jedná o MMORPG a tento aspekt nemá vliv na výsledný vzhled charakterů. Hra nabízí různé rasy a třídy, ale pokaždé jsou zde ženské postavy vyobrazovány jako drobnější, menší a jejich zbroj/oblečení je často

odhalenější než u mužů. Vedle toho *Genshin Impact* má všechny postavy designované téměř stejně. Obě pohlaví jsou oblečena ve stejné míře a muži oproti ženám nejsou zobrazováni jako značně větší a robustnější. K porovnání a potvrzení tohoto výroku nám poslouží následující dva obrázky:



Obrázek 1: Postavy žen a mužů ze hry *World of Warcraft* (vlevo muž, vpravo žena). (*World of Warcraft*, 2004)



Obrázek 2: Postavy žen a mužů ze hry *Genshin Impact* (zleva: muž, žena, muž a žena)². (*Genshin Impact*, 2020)

² Pohlaví postav určeno podle *Genshin Impact Wiki*:

Ragga: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Traveler> (pozn. na obrázku je mužská verze postavy)

Videohry jsou stále považovány za součást chlapecké kultury, a s tím souvisí i představa o tom, kdo je „ideálním hráčem“ – tím je muž bílé barvy pleti, ze střední třídy, s heterosexuální orientací, technologicky zdatný, stranící se společnosti a orientovaný na násilí. Proto je většina videoher stále určena primárně mužům. Tato tendence očekávat, že videohry jsou výhradně mužskou záležitostí se odráží i v mocenských strukturách, jež pak tato očekávání proměňují v normy. To má mimo jiné vliv i na samotnou podobu videoher, kde je poté reprezentována maskulinita v silnějších pozicích než femininita. Ženy pak prakticky bývají ve videohrách zneviditelňovány či zcela vymazávány. Tato problematika se následně ukazuje zejména na dětech/adolescentech, kteří u počítačů v dnešní době tráví mnoho času. Dívky mohou být těmito sexuálními stereotypy odrazovány od videoher, což akorát napomáhá tomu, aby se počítače (a videohry) staly doménou chlapců. Objektivizace žen ve videohrách zároveň brání pronikání feminity do této oblasti a udržuje zde dominanci mužů. „To může vysvětlovat přetrvávající sexualizaci Lary Croft, protože ikonická silná ženská postava v rámci toho, co je chápáno jako prostor pro hypermaskulinitu, může vyvolávat ambivalentní reakce ze strany hráčů (Kennedy, 2002)“ (Harvey, 2015, s. 31, přeloženo autorem). Reprezentace obou pohlaví ve videohrách je všeobecně stereotypní až hypersexualizovaná a hyperbolicky násilná. Hry založené na soutěživosti, obsahující dobrodružství a násilí jsou považovány za mužské, kdežto hry postavené na sociální jsou pokládány za ženské. Ženy jsou na základě toho vnímány jako „méně schopné“, „méně kompetentní“ a „příležitostné hráčky.“ Mezi takové příležitostné hry spadají například minihry na Facebooku či mobilní hry. Tyto hry jsou jednoduché, člověk se je snadno naučí a hráč se může okamžitě odhlásit, pokud se ku příkladu potřebuje postarat o děti nebo uklidit domácnost. (Harvey, 2015, s. 30–33)

Hráčky v online hrách jsou někdy označovány jako „jednorožci“ (*unicorns*), což má přímo odkazovat na to, jak moc jsou ženy ve videohrách vzácné. Stávají se tak předmětem (často nevyžádané) pozornosti, muži jim moc nedůvěřují a mají tendenci je diskriminovat. Muži si chtějí udržovat svoji hegemonickou maskulinitu v rámci skupiny, a proto jsou velmi

Amber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Amber>

Kaeya: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Kaeya>

Lisa: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Lisa>

soutěživí, citově odtažití a ženy vnímají jako objektivizované. Toto společně se sexistickými narážkami vůči ženám či lidem neheterosexuální orientace jim pomáhá v udržování genderově vhodné hierarchie. Na trh však přichází stále nové a nové hry, přičemž mnoho dívek nechce hrát ony „ružové“ hry, které jsou zaměřeny na spolupráci, pečující aktivity či hezkou estetiku. Často k nim ale mají přístup, jelikož jejich okolí očekává, že právě tyto hry se jim budou líbit a budou nejpravděpodobněji dívkám kupovány. Tento přístup pomáhá posilovat genderově stereotypní chápání jak mužského, tak i ženského vkusu. Například série videoher *The Sims* je považována za dívčí, jelikož je nenásilná, z každodenního života a simuluje chod domácnosti a péči o její příslušníky. Právě toto rozdílné chápání femininity a maskulinity je důvodem, proč se i videohry stávají nositelem mnoha genderových stereotypů, které následně ovlivňují vnímání obou pohlaví jak u dětí, tak i u dospělých. (Harvey, 2015, s. 33–37)

4.4.1 Příklad ženské videoherní postavy: Lara Croft

V předchozím odstavci byla zmínka o charakteru jménem Lara Croft, což je asi nejnámější ženská videoherní postava. Jedná se mladou archeoložku s výrazným poprsím, která je hlavní hrdinkou herní série *Tomb Raider*, a dokonce i několika filmů. Lara Croft ale vyvolává pro svůj vzhled i sílu nemálo diskuzí. Jedná se feministickou ikonu anebo nepřiliš inteligentní, ale hezkou slečnu? Tuto otázku si položila Helen W. Kennedy (2002) ve svém textu *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo³? On the Limits of Textual Analysis*, na který se podíváme v následujících odstavcích.

Herní série *Tomb Raider* byla nepochybně průlomovou a atypickou bojovou hrou, jelikož je zde hlavní představitelkou žena. Tradičně bývá hlavním hrdinou muž a ženy jsou ve vedlejších pozicích, kde pouze dokreslují příběh. Lara Croft je ovšem něco jiného, nového a netradičního. Nabízí dívkám možnost se lépe vcítit do role hlavní postavy. Lara je archeoložkou, která se vydává na mnohá dobrodružství, prozkoumává temná místa a hrobky, a přesto u toho stále vypadá jako topmodelka. Úspěch hry zaručila mimo jiné i Lařina značně

³ *Bimbo* je v hovorové angličtině výraz pro „neinteligentní, ale hezkou dívku.“ *Bimbo. Cyber Definitions: An Academic Look at "Cyber Speak"* [online]. [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://www.cyberdefinitions.com/definitions/BIMBO.html>

hypersexualizovaná postava, kdy pro mužskou část populace jsou její křivky „... přinejmenším stejně významné jako příběh nebo hratelnost“ (Kennedy, 2002, přeloženo autorem). Lara je považována za charakter, jenž dokáže zaujmout mnoho žen i mužů – ženy zejména pro svou sílu a samostatnost (představitelka tzv. *girl power*⁴), muže především pro svůj svůdný a idealizovaný vzhled. (Kennedy, 2002)

Lara jako akční hrdinka je představena v žánru hry, v němž dominují především mužské postavy. Má u sebe zbraň, je vysoce fyzicky zdatná a pohybuje se v nehostinné a nebezpečné divočině, kde jí často jde o holý život. Její představení v dominantně mužském videoherním žánru lze chápat jako průlom a možnou „... kompenzaci za všudypřítomné utlačovatelské reprezentace žen a převahu mužských nezdolných těl“ (Kennedy, 2002, přeloženo autorem). Lara je ztvárněním odmítání patriarchálních představ o ženskosti, a to, jak prostředím, ve kterém se pohybuje, tak i samotnou rolí, jež ve hře zastává – pohybuje se v nehostinné divočině a je neohroženou a ozbrojenou dobrodružkou. Navíc „... absence jakýchkoli romantických nebo sexuálních intrik v rámci herního příběhu potenciálně nechává její sexualitu otevřenou pro domnělé přivlastnění ze strany hráčů“ (Kennedy, 2002, přeloženo autorem). V tomto feministickém pojetí je tedy Lara významným průlomovým charakterem, co se reprezentace žen ve videohrách týče. (Kennedy, 2002)

Jiný pohled na Laru se více zaměřuje na její vzhledovou stránku, kdy je Lara vnímána jako objekt sexuální touhy, a to zejména pro mužské hráče. Lara však ve hrách nemá žádná romantická ani sexuální setkání, tudíž ani samotný charakter nemá žádnou sexuální identitu. Přesto je Lara mezi fanoušky často velmi sexualizována – existuje mnoho obrázků, kde je postava vyobrazována ve velice vyzývavém oblečení či je úplně nahá. Je tedy otázkou, jestli oblíbenost hraní za tuto postavu je mezi muži věcí sexuální touhy, anebo funguje jako prostor pro genderovou identifikaci se s ženským tělem. Pokud se podíváme do fanouškovské kultury, tak sexualizace Lary značně převažuje, avšak tento aspekt může být také vnímán jako snaha mužů o popření jakýchkoli empatií či identifikace se s Larou. Ze strany žen je

⁴ *Girl power* (doslovně přeloženo jako „dívčí síla“) je myšlenka, že ženy a dívky by měly být sebevědomé, rozhodovat se a dosahovat úspěchů nezávisle na mužích či společenské a politické hnutí, které je na této myšlence založeno. *Girl Power. Cambridge Dictionary* [online]. [cit. 2022-03-19]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/girl-power>

tato identifikace více než zřejmá, jelikož videohry nabízí odpoutání se od reality, a s tím i možnost se co nejvíce identifikovat s videoherní postavou. Lara tak ženám slouží jako příležitost k uspokojení fantazií o všemohoucnosti žen. (Kennedy, 2002)

Křivky, kterými disponuje Lara Croft, ale i jiné herní postavy, jsou málokdy v souladu s realitou. Jejich vzhled je vytvářen podle vykonstruovaných ideálů ženskosti, které mohou v dívkách podněcovat nespokojenost s vlastním skutečným tělem. Ženy poté podstupují někdy až drastické chirurgické operace, aby se vyrovnaly těmto virtuálním ideálům. (Kennedy, 2002)

Lara Croft je tedy předmětem mnoha rozporuplných názorů a zdá se, že ačkoliv ji lze brát jako feministickou ikonu silné, nezávislé a svobodné ženy, její oblíbenost je spíše v mužské komunitě, kde je vnímána jako objekt sexuální touhy. Je však jen jedním z mnoha případů hypersexualizace žen ve videohrách. I přesto, že je Lara vyobrazována jako velmi talentovaná, inteligentní a schopná postava, její vzhled může být pro ženské hráčky odrazující. Obecně si mnoho žen ve videohrách stěžuje „... nejen na míru sexistického zobrazování žen, ale také na hloupost mnoha ženských postav ve hrách a nedostatek silných ženských vůdkyň ve hrách na hrdiny“ (Kennedy, 2002, přeloženo autorem). (Kennedy, 2002)

5 ŽENY VE VIDEOHRÁCH

Na příkladu Lary Croft v předchozí kapitole jsme si ukázali rozporuplné pojetí jedné ženské videoherní postavy. Cílem této práce ale není detailní rozbor jednoho charakteru, nýbrž obecná analýza žen ve videohrách. V této kapitole se budeme věnovat jejich obecným charakteristikám a rysům. Zaměříme se na aspekty jako je vzhled postavy (křivky těla, oblečení, délka vlasů atd.), charakter (povahové rysy, inteligence, schopnosti atd.) a roli, jež v dané videohře zastává (hlavní vs vedlejší role; léčitelka vs bojovnice atd.). Kapitola bude rozdělena do několika částí. V první části se vrátíme k, v předchozích kapitolách zmíněnému, ideálu ženskosti. Další část bude věnována samotným ženám ve videohrách a bude pracovat s vybranými 10 výzkumy. Podmínky výběru výzkumů jsou popsány na začátku samotné podkapitoly. Poslední část bude obsahovat syntézu všech dosavadních poznatků.

5.1 MÝTUS KRÁSY NEBOLI IDEÁL ŽENSKOSTI (DLE ZÁPADNÍ KULTURY)

Mnoho žen ze západní kultury v dnešní společnosti stále žije podle ideálu ženskosti, a to i přesto, že hodně z nich se již od tohoto ideálu oprostilo, jelikož si uvědomily jeho nerealizovatelnost a škodlivost.

Mýtus krásy vzniknul jako reakce na feminismus. Jakmile se ženám podařilo si vybojovat vlastní práva, jejich svoboda byla narušena diskurzivním pojetím ženské krásy. Tento mýtus krásy tak zajišťuje kontrolu nad ženami a neumožňuje jim plně prosadit své feministické tendence. Krása začala být spojována se sexuální přitažlivostí a pornografický průmysl se stal jedním z největších producentů ženského ideálu. Zvýšil se tak výskyt poruch příjmu potravy i zájem o estetické (ve smyslu, které nejsou nutné) chirurgické operace. Ideál krásy v západní kultuře se v průběhu let měnil, ale pokaždé nutil ženy pochybovat o svém těle a podněcoval v nich jistou míru sebenávisti. Ženy se tak musí přizpůsobovat ideálu krásy, jež je jim dennodenně vnucován, aby si zajistily úspěch mezi muži. Krása se tímto způsobem stává komoditou a „v podmínkách, kdy se ženám ve vertikální hierarchii přisuzuje hodnota podle tělesného standartu vymyšleného kulturou, je mýtus krásy výrazem mocenských vztahů, ve kterých ženy musí nepřírozeně soutěžit o zdroje, které si pro sebe přivlastnili muži“ (N. Wolf, 2000, s. 15, přeloženo autorem). Pojetí krásy v západní kultuře není univerzální ani neměnné, a i přesto, že se nás snaží přesvědčit o tom, že se jedná o oslavu žen, ve skutečnosti je vytvářen skrze politiku, finance a sexuální útlak. Předmětem

zájmu je institucionální moc, nikoliv ženy. Ženská krása je spojena s mládím, je tedy značně časově omezená a vytváří se tak na ženy tlak, aby si našly partnera, dokud jsou ještě mladé a krásné. Ženy jsou poté posuzovány jako „dobré“ či „špatné“ na základě svého vzhledu, což z nich dělá pouhé panenky, jež nemají větší význam. Ty „špatné“ jsou posléze vystaveny společenskému útlaku, jelikož nesplňují daný západokulturní ideál. (N. Wolf, 2000, s. 12–26)

Na základně dosavadních poznatků lze říct, že mýtus krásy provází ženy jejich každodenním životem a kamkoliv se člověk podívá, jsou jim nabízeny všemožné marketingové produkty, se kterými se mohou tomuto ideálu přiblížit. Ideál krásy mimo jiné nalezneme i v oblasti vizuální kultury a videoher. Videohry jsou jednou z mnoha oblastí, jež produkuje ideál krásy. Příkladem takového ideálu krásy dle západní kultury byla již výše zmíněná Lara Croft, pokud se zaměříme čistě na její vzhledovou stránku. Postava má dlouhé vlasy, plné rty, výrazné oči, velká ňadra, úzký pas a výrazné boky (viz následující obrázek) – tyto vzhledové rysy jsou v západní kultuře prezentovány jako přitažlivé. Je ukázkou laického „90-60-90“, což jsou idealizované míry ženské postavy, kdy by žena měla mít přibližně 90 cm přes hrudník, 60 cm v pase a 90 cm přes boky a hýždě. Samozřejmě jsou tyto míry naprosto nerealizovatelné, ale přesto se v herním průmyslu nemálokdy vyskytují, čímž na hráčky vytváří nepřímý tlak a nenápadně v nich podněcují nespokojenost s jejich vlastním tělem. Zvláště pokud přihlídneme na aspekt toho, že se mnoho hráček (i hráčů) má tendence s videoherními charaktery ztotožňovat, a to jak po psychické, tak i fyzické stránce (Barlett & Harris, 2008; Kondrat, 2015). Charakter ve videohře funguje jako taková brána, skrze kterou hráč proniká do hry a získává z ní požitky. Pakliže je tato „brána“ jiná, než je hráč, může v něm vyvolávat pochybnosti o sobě samém a stejně tak i touhu se charakteru co nejvíce přiblížit. To má následně negativní dopady na osobnost hráčky (či hráče) a může to vést k drastickým dietám a extrémní snaze o změnu vlastního vzhledu. Na samotné vyobrazování žen ve videohrách a jejich následné působení na dívky/ženy se podíváme v další podkapitole.



Obrázek 3: Lara Croft ze hry Tomb Raider: Legend (Tomb Raider: Legend, 2006)

5.2 VYOBRAZOVÁNÍ ŽEN VE VIDEOHRÁCH – JEDNOTLIVÉ VÝZKUMY

Tato podkapitola bude hlavní částí mé bakalářské práce. Budeme zde pracovat s poznatky z předchozích kapitol a skrze vybrané výzkumy hledat to, jak jsou ženy ve videohrách vyobrazovány – jak po vzhledové stránce (vyzývavost oblečení, proporce těla, barva očí, vlasů atd.), charakterové stránce (inteligence, schopnosti atd.), tak se podíváme i na otázku role, jež ženy ve hrách zastávají (př. bojovnice, hospodská, léčitelka, matka atd.; hlavní vs vedlejší charakter).

Výzkumy byly vybrány tak, aby se co nejlíže zabývaly hlavní otázkou mé práce: *Jak jsou ženy ve videohrách vyobrazovány dle nejnovějších výzkumů.* Většina relevantních výzkumů pochází z let 2009–2011, proto jsem se rozhodla, že hlavním kritériem pro jejich výběr bude rok vydání. Práce bude zahrnovat 10 výzkumů vytvořených za posledních 15 let, tudíž od roku 2007 a dále. Vybrané výzkumy se týkají těchto oblastí: sexualizace žen ve

videohráč, jak idealizovaná těla působí na hráče/hráčky a reprezentace žen napříč videoherními žánry. Tyto oblasti přímo souvisí s výzkumnými otázkami mé bakalářské práce, což byl i důvod proč bylo vybráno zrovna těchto 10 výzkumů. Mezi výzkumy je většina studií kvantitativních. Všechny pochází ze zahraničí, byly publikovány v anglickém jazyce a skoro všechny pochází z USA. Na konci každého výzkumu budou vypsány hlavní poznatky z dané studie, se kterými budeme pracovat v poslední části mé bakalářské práce.

Všechny použité výzkumy jsou souhrnně vypsány v následující tabulce.

Název výzkumu	Autor	Kvantitativní x kvalitativní výz.	Rok vydání	Země původu
The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games	Jansz & Martis	Kvantitativní	2007	Nizozemí
The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept	Behm-Morawitz & Mastro	Kvantitativní	2009	USA
The virtual census: Representations of gender, race and age in video games	Williams et al.	Kvantitativní	2009	USA
Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?	Kondrat	Kvantitativní i kvalitativní	2015	Nizozemí
Real ideal: Investigating how ideal and hyper-ideal video game bodies affect men and women	Matthews et al.	Kvantitativní i kvalitativní	2016	USA
The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women	Barlett & Harris	Kvantitativní	2008	USA

A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games	Martins et al.	Kvantitativní	2009	USA
Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters	Martins et al.	Kvantitativní	2011	USA
Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines	Miller & Summers	Kvantitativní	2007	USA
Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years	Lynch et al.	Kvantitativní	2016	USA

5.2.1 The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games (Jansz & Martis, 2007)

Již několikrát byla v této práci zmíněna videoherní postava Lary Croft. Proto na toto téma budeme navazovat a jako první výzkum zde zmíníme *The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games*, který vytvořili autoři Jansz a Martis. Výzkum se zaměřuje za tzv. fenomén Lara (*The Lara Phenomenon*) – tedy na „... výskyt kompetentní ženské postavy v dominantní pozici“ (Jansz & Martis, 2007, s. 141, přeloženo autorem). Studie se nejdříve zabývá otázkou genderu a následně i otázkou rasy.

Obecně se ukazuje, že ve videohrách lze nalézt všudypřítomné násilí a stereotypní vyobrazení pohlaví a rasy – muži zastávají dominantní pozice, ženy naopak submisivní a většina charakterů je bílé barvy pleti. Tento mediální obraz je následně přejímán uživateli a ovlivňuje to jejich každodenní život včetně jejich identity a sociálních vztahů. Videohry jsou navíc obohaceny o prvek interaktivity, kdy hráč může měnit dění ve hře. Hráči a hráčky se tak často s daným charakterem ztotožňují, čímž přebírají zodpovědnost za jejich činy. (Jansz & Martis, 2007)

Jansz a Martis (2007) se ve svém výzkumu zaměřovali na tyto hlavní proměnné: *pohlaví* (určeno na základě fyzických rysů), *rasu* (určeno na základě fyzických rysů a jazyka; rozlišovali mezi lidmi afrického původu, Latinoameričany a Asiaty), *role a pozice* (celkem 8 rolí: hrdina, padouch, pomocník, princezna, drsňák, matka, hospodyně a oběť; dále hodnoceny na základě mocenského postavení v příběhu hry) a *vzhled* (oblečení, tělo, postava, prsa, hýždě). Celkem analyzovali 12 videoher a 22 videoherních postav. (Jansz & Martis, 2007)

Výsledek jejich analýzy ukázal, že ve hrách dominují mužské postavy, jelikož 13 z 22 postav byli muži. Poměr pohlaví v roli hlavní postavy byl vyrovnaný, v roli vedlejší postavy převažovaly charaktery mužské (70 %). V obou rolích dominovaly postavy bílé barvy pleti, ačkoliv mezi ženami se našly i Latinoameričanky a Asiatky. Nebyla zaznamenána ženská postava ve vyložené submisivní pozici, fungovaly jako pomocnice či přítelkyně, ale nikoliv jako oběti. Napříč genderovým stereotypům, všechny ženy v hlavních rolích byly jako hrdinky. I u mužů převažovaly hlavní charaktery v roli hrdiny. Sexy oblečení měly zpravidla (i když ne výhradně) ženské postavy. Těla postav byla povětšinou dobře tvarovaná. Ženské postavy měly většinou velká prsa a zdůrazněné hýždě. U mužských postav byla zvýrazněna jejich maskulinita (často v extrémní podobě). (Jansz & Martis, 2007)

Analýza potvrzuje trend dominance mužských charakterů ve videohrách. Také naznačuje, že výskyt ženských postav je ve hrách vyšší než dříve, to ale může být zapříčiněno výběrem vzorku, kdy autoři vybrali 12 populárních her s různorodým obsazením postav. Lze však vyvodit, že pozice hlavní postavy byla genderově vyvážená – ženy se vyskytovaly v dominantním postavení stejně často jako muži. Výše zmíněný fenomén Lara se tedy potvrdil – ženy se vyskytují jako „... silné a kompetentní postavy v dominantním postavení“ (Jansz & Martis, 2007, s. 147, přeloženo autorem). Fyzické rysy postav byly stereotypní – muži byli vyobrazováni s extrémní maskulinitou a u žen byla zdůrazněna prsa a hýždě a byly v hypersexualizovaném oblečení. Dominovaly postavy bílé barvy pleti, druhou nejpočetnější skupinou byli lidé afrického původu. (Jansz & Martis, 2007)

Mnoho žen se stalo vůdčími charaktery, ale jejich sexualizované vyobrazování nadále pokračuje, což z nich dělá stejně bezmocné objekty sexuální touhy jako byly jejich submisivní předchůdkyně. Tento fakt je přímou odpovědí na otázku, proč velkou většinu hráčů tvoří (zejména mladí) muži. Muži si tak mohou užívat extrémní maskulinity, jež je v běžném životě nemožná a zároveň potěšit svoji sexuální touhu pohledem na odhalená a dobře tvarovaná těla žen ve videohrách. Pro hráčky může být vyobrazovaná hypersexualizace žen důvodem k nespokojenosti s vlastním tělem, na druhou stranu může dominantní postavení žen ve videohrách (fenomén Lara) být pro hráčky posilující. (Jansz & Martis, 2007)

Výsledky analýzy prezentuje následující tabulka, kde jsou postavy rozděleny na hlavní a vedlejší a následně jsou zde vypsány různé kategorie (a podkategorie), jako například rasa (běloši, lidé afrického původu, Latinoameričané a Asiaté) či pozice (dominantní, mezi, submisivní). Tabulka reprezentuje jejich genderové rozdělení.

Table 2 An overview of the results.

Variable	Category	Leading character			Supporting character		
		Male	Female	Total	Male	Female	Total
Overall		6	6	12	7	3	10
Race	White	4	5	9	5	1	6
	African	1	1	2	1		1
	Latino/a					1	1
	Asian	1		1	1	1	2
Position	Dominant	6	6	12	3	2	5
	Equal				1	1	2
	Submissive				3		3
Role	Hero/in	5	6	11	1	1	2
	Friend				3	1	4
	Villain				1	1	2
	Tough	1		1			
	Victim				2		2
Attire	Sexy	1	4	5		1	1
	Ordinary	3	2	5	6	2	8
Body	Heavy				1		1
	Normal	2	2	4	4		4
	Thin	4	4	8	2	3	5
Build	Muscular	5	2	7	3	2	5
	Normal	1	4	5	4	1	5
Breasts	Large		5	5		2	2
	Normal		1	1		1	1
Buttocks	Large	2	5	7	1	2	3
	Normal	4	1	5	6	1	7

Obrázek 4: Přehled výsledků výzkumu – genderové rozdělení hlavních a vedlejších charakterů dle různých kategorií (Jansz & Martis, 2007, s. 146)

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Ve videohrách dominují mužské postavy.
- Většina postav obou pohlaví je bílé barvy pleti.
- Ženské postavy měly sexy oblečení, velké poprsí, úzký pas a zdůrazněné hýždě.
- U mužských postav byla zdůrazněna jejich maskulinita a svalstvo.
- Fenomén Lara se potvrdil – výskyt postav roli hlavního hrdiny byl genderově vyvážený. Mnoho žen bylo v dominantním postavení, ale stále byly sexualizovány.
- Hypersexualizace žen ve videohrách může být důvodem k nespokojenosti s vlastním tělem, ale na druhou stranu může být fenomén Lara pro hráčky posilující.

5.2.2 The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept (Behm-Morawitz & Mastro, 2009)

Tento výzkum byl uskutečněn jako experiment na studentech Southwestern University v USA a jeho cílem bylo vystavit studenty „sexualizovaným“ a „nesexualizovaným“ ženským videoherním postavám, načež participantů vyplnili dotazník, který ukázal, jak tyto „sexualizované“ videoherní charakteristiky ovlivňují smýšlení o ženách v reálném světě, a to jak u mužů, tak i u žen. Sexualizace je zde definována mírou „idealizace“ ženského těla. (Behm-Morawitz & Mastro, 2009)

„Průzkum v odvětví ukázal, že průměrný věk hráče videoher v USA je 35 let (ESA 2009), což naznačuje, že hraní videoher je stále populárnější mezi dospívajícími a dospělými a již není pouze dětskou aktivitou“ (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 814, přeloženo autorem). „Účinky hraní videoher na muže i ženy by tedy neměly být zlehčovány“ (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 808, přeloženo autorem). „Navíc se ukázalo, že vystavování dívek a žen idealizovaným obrazům ženského těla, jež jsou v médiích, negativně ovlivňuje jejich celkový pocit vlastní hodnoty. Konkrétně toto vystavení ovlivňuje jejich sebeúctu a sebehodnocení (Bessenoff, 2006; Clay et al., 2005; Hawkins et al., 2004)“ (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 809, přeloženo autorem).

Ukazuje se, že ženy jsou v populárních videohrách zastoupeny jen velmi málo a jejich zobrazování je hypersexualizováno. Pokud se již ve hře vyskytují, jsou často v roli oběti či odměny a zauímají stereotypní genderové role. Jejich sexualita je navíc mnohdy podtrhována velmi odhalujícím oblečením. Většina postav byla navíc nehratelná (hráč za ně nemůže hrát), což podtrhuje jejich druhořadý status. Silná role akční hrdinky je nemálokdy oslabována důrazem na fyzický (hypersexualizovaný) vzhled postavy. (Behm-Morawitz & Mastro, 2009)

Experimentální studie se zúčastnilo celkem 328 vysokoškolských studentů – 63 % tvořily ženy a 37% muži. Výsledky studie zjistily, že muži zastávají méně rovnostářská přesvědčení oproti ženám, zvláště co se týkalo fyzických schopností ženských postav. Ukázalo se, že muži více důvěřovali ve fyzickou schopnost mužských nikoliv ženských postav. Celkově muži vykazovali méně příznivý postoj k ženským charakterům. Byli to právě muži, kdo zastával tradičnější představy o tom, jak by se ženy měly oblékat a vystupovat na veřejnosti, a také častěji podporovali výroky, jež stavěly ženy do tradiční genderové role, co se týče kariéry a domácích prací. Ženy oproti mužům vykazovaly nižší

sebe-účinnost, tedy víru ve vlastní schopnosti. Souvislost mezi hraním hypersexualizované ženské postavy a dopady na sebeúctu hráček, tedy hodnotu v sobě samém, se nepotvrdila. Ukázalo se, že hraní sexualizovaného charakteru vede u žen ke snížení důvěry ve fyzické schopnosti postavy. Celkově data naznačují, že genderové vyobrazení ve videohrách může ovlivňovat skutečné přesvědčení lidí o ženách v reálném světě a sebehodnocení žen. Vystavování žen sexualizovaným obrazům ve videohrách může snížit jejich sebe-účinnost a ovlivnit jejich schopnost uspět v reálném životě. Hraní sexualizovaných postav u žen vedlo ke snížení důvěry v jejich schopnosti (snížení sebe-účinnosti), ale nikoliv ke snížení pocitu vlastní hodnoty (sebeúcty). U mužů vedlo hraní sexualizovaných postav ke snížení důvěry v poznávací schopnosti žen, kdežto u žen ke snížení důvěry ve fyzické schopnosti žen – souhlasily, že ženy jsou oproti mužům méně fyzicky schopné. Hraní za takovou postavu tedy vede k větší genderové stereotypizaci na poli fyzické zdatnosti. (Behm-Morawitz & Mastro, 2009)

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Muži zastávají méně rovnostářská přesvědčení oproti ženám, co se týče fyzických schopností ženských postav. Měli tendenci více důvěřovat ve fyzické kompetence mužských postav.
- Ženy (oproti mužům) po hraní za vysoce sexualizovanou postavu vykazovaly nižší sebe-účinnost (víru ve vlastní schopnosti), ale nikoliv ke snížení sebeúcty (pocitu vlastní hodnoty).
- Hraní za sexualizované postavy vede k obecnému přesvědčení, že ženy jsou méně fyzicky schopné, což potvrzuje genderovou stereotypizaci.

5.2.3 The virtual census: Representations of gender, race and age in video games (Williams et al., 2009)

Williams (2009) a jeho kolegové se ve svém výzkumu zaměřili na to, jak videohry, které v dnešní době vytlačují jiná média, ovlivňují společnost. Jak pohlaví, rasa a věk, jež běžně vidáme ve většině videoher, působí na naše smýšlení o každodenním světě a fungování společnosti. Tyto často reprezentované skupiny jsou následně vnímány jako „dominující a správné“, což může mít mimo jiné vliv i na identitu a sebevědomí jednotlivců. Lidé mají tendenci vyhledávat v médiích reprezentaci sebe sama a pokud ji nenachází, může to vést k pocitu nedůležitosti a bezmoci. Výzkum jako takový se primárně zaměřoval na zastoupení různých genderových, rasových a věkových skupin ve videohrách. Metodou byla rozsáhlá obsahová analýza postav ve videohrách a do výběru bylo zahrnuto 150 nejlepších her na všech platformách. (Williams et al., 2009)

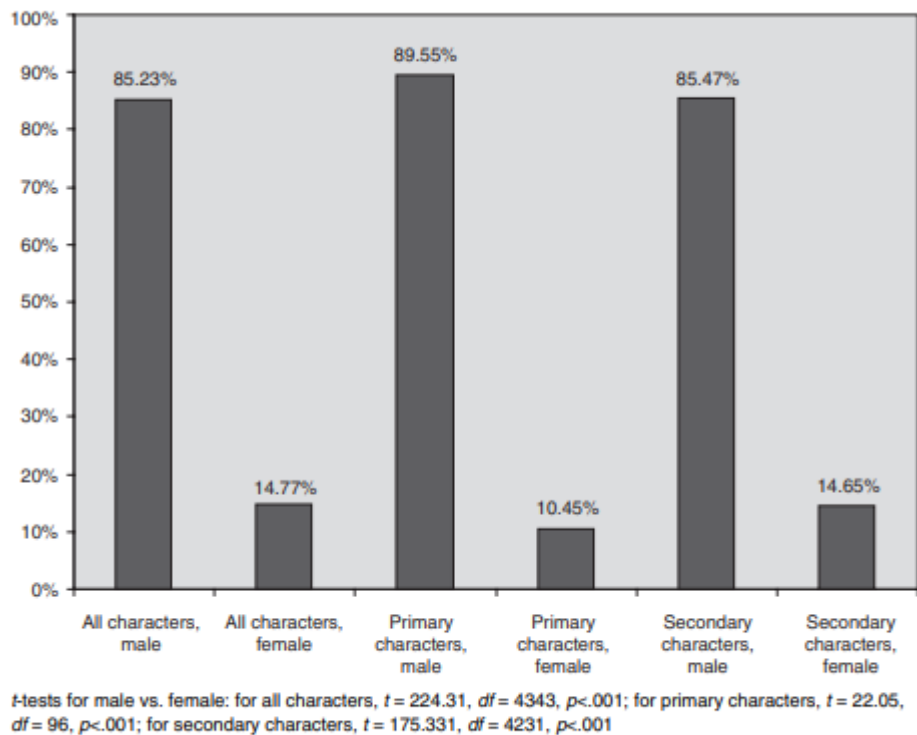
V USA je z celkového počtu všech hráčů 60 % mužů a 40 % žen. I přes multikulturalitu USA zde stále převládají lidé bílé barvy pleti (75,1 %). Co se týče věku, tak největší procento hráčské základny tvoří dospělí ve věku od 20 do 64 let (58,97 %) a dle průmyslových statistik je průměrný věk hráče 35 let. (Williams et al., 2009, s. 820)

Výsledky analýzy ukázaly, že obecně se mužské postavy vyskytují ve hrách častěji než postavy ženské. „Celkový rozdíl 85,23/14,77 procenta je také ve velkém kontrastu s rozložením 50,9/49,1 procenta ve skutečné populaci“ (Williams et al., 2009, s. 824, přeloženo autorem). Ženy se ve hrách objevují méně, a navíc většinou v sekundárních rolích. Podle rasového rozdělení jsou běloši a Asiaté zastoupeni nadměrně, kdežto ostatní skupiny jsou zastoupeny nedostatečně. Drtivou většinu (84,95 %) hlavních postav tvoří postavy bílé barvy pleti. Ve hrách je také možno pozorovat nadměrné zastoupení dospělých postav (které neodpovídá skutečnému věkovému rozložení v populaci), a stejně tak je většina hlavních charakterů dospělá. (Williams et al., 2009)

Studie ještě rozpracovávala zastoupení pohlaví, rasy a věku podle toho komu je hra primárně určena dle hodnocení ESRB⁵ (pro každého, pro děti starší 10 let, pro teenagery a

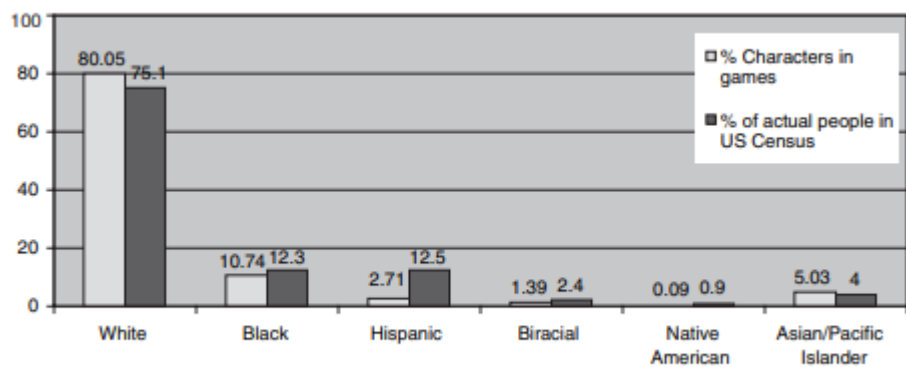
⁵ ESRB je zkratka pro European Systemic Risk Board (<https://www.esrb.org/>), která hodnotí míru vhodnosti hry pro určitou věkovou kategorii (míru násilí ve hře, výskyt sprostých slov apod.).

pro dospělé), což není v primárním zájmu mé bakalářské práce, a proto byla tato část výzkumu vynechána.



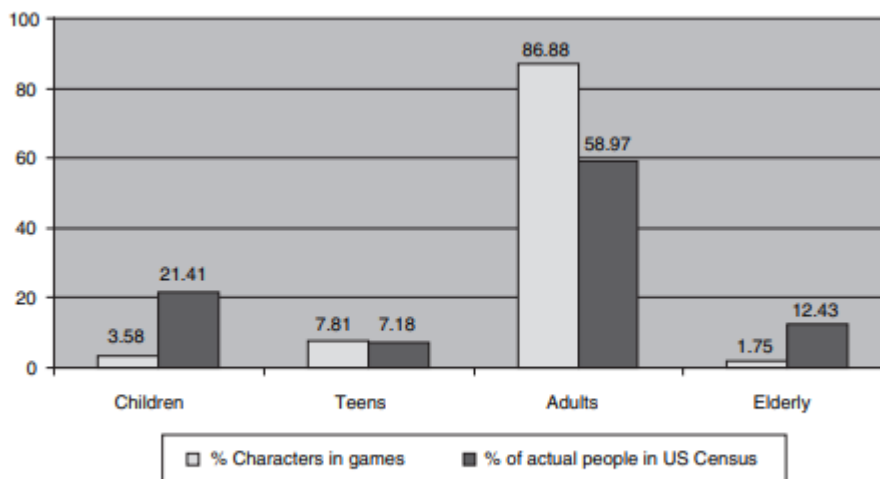
• Figure 1 Gender breakdowns by role

Obrázek 5: Rozdělení podle pohlaví v jednotlivých rolích (Williams et al., 2009, s. 825)



• Figure 2 Over-representation and under-representation by race

Obrázek 6: Nadměrné a nedostatečné zastoupení podle rasy (Williams et al., 2009, s. 825)



• Figure 3 Over-representation and under-representation by age

Obrázek 7: Nadměrné a nedostatečné zastoupení podle věku (Williams et al., 2009, s. 826)

Ukazuje se že, bílí dospělí muži jsou v nadměrném zastoupení ve videohrách v porovnání se skutečnou strukturou populace v USA. Toto zastoupení je na úkor žen, lidí jiné barvy pleti i dětí a starších osob. A jak bylo již předtím zmíněno – může to mít dopad na identitu jedince a pocit, že jeho zastupující skupina je bezvýznamná a bezmocná. Pokud se nedostatečně zastoupené skupiny přeci jen vyskytovaly, byly v sekundární roli. Toto nedostatečné či nadměrné zastoupení určitých skupin však není jen otázkou videoher, ale i dalších médií. (Williams et al., 2009)

Williams (2009) navrhuje teorii, kde gender a hry fungují jako cyklus: „... ve hrách se objevuje více mužů, a tak ke hře přitahují více mladých mužů. Tito muži vyrůstají a stávají se častěji tvůrci her než ženy, čímž se upevňuje role mužů při tvorbě her atd.“ (Williams et al., 2009, s. 829, přeloženo autorem). Je však také možné, že zastoupení pohlaví, rasy a věku ve hrách vychází přímo z řad vývojářů, jelikož mezi nimi převažují muži bílé barvy pleti s průměrným věkem kolem 31 let a procenta ženských herních charakterů by tak lépe odpovídala počtu žen, jež videohry tvoří (11,5 %) než počtu hráček (38 %). „Přesto je nejpravděpodobnější příčinou vzorců zastoupení v této studii kombinace demografických údajů vývojářů a vnímaných představ o hráčích mezi obchodníky“ (Williams et al., 2009, s. 830–831, přeloženo autorem). Převažuje zde stereotyp hráče jako mladého bílého muže, který chce být mocným dospělým. Ženy, které tvoří 38 % hráčů jsou tak nedostatečně obslouženy, jelikož ženské postavy se vyskytují pouze v 15 % her. Dle předchozích výzkumů ženy vyhledávají ženské, sexy a silné postavy za něž by mohly hrát. Celkově studie

ukazuje, že herní svět není reprezentativní ke skutečné populaci a pro hráče i hráčky je to potenciální zdroj pro problémy s vlastní identitou. (Williams et al., 2009)

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Mužské postavy se ve videohrách objevují častěji než postavy ženské, což neodpovídá skutečnému poměru mužů a žen v populaci.
- Běloši (a Asiaté) jsou ve hrách zastoupeni nadměrně, ostatní rasy nedostatečně.
- Ve videohrách jsou nadměrně zastoupeny dospělé postavy.
- Mužské postavy dominují jak v hlavních, tak i sekundárních rolích.
- Nedostatečné zastoupení genderu, rasy či etnika může jedince vést k pocitům, že jeho skupina je bezvýznamná a bezmocná a způsobit problémy s vlastní identitou.
- Videohry jsou dominantou mužů, a to jak mezi hráči, tak i mezi vývojáři, což nejspíše ovlivňuje zastoupení skupin ve videohrách a vzhled postav.

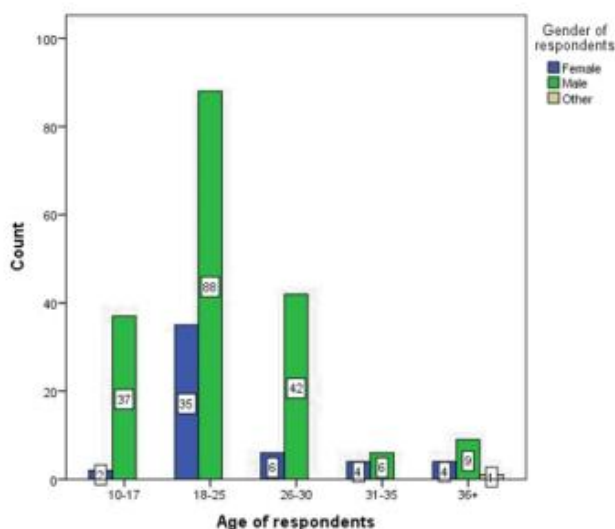
5.2.4 Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? (Kondrat, 2015)

Většina videoher má tendenci nadměru zdůrazňovat a reprezentovat genderové stereotypy ve vyobrazování žen a mužů a obecně ukazovat mnoho násilí a krutosti. Některé videohry používají neuctivé či dokonce násilné zobrazení obou pohlaví. Kondrat (2015) se ve své práci zaměřuje na „... současnou reprezentaci ženského pohlaví ve videohrách a na to, jak jsou v nich ženy reprezentovány, stereotypizovány a používány jako postavy“ (Kondrat, 2015, s. 171, přeloženo autorem). Tento výzkum je založen na předchozích bádáních, dotaznících a rozhovorech. Zaměřil se primárně na vyobrazení žen napříč různými videoherními žánry. (Kondrat, 2015)

Videohry přišly s vynálezem počítače (kolem roku 1940), ale míru násilí v nich dlouhou dobu nikdo neřešil. Až v roce 1993, kdy vyšla bojová hra *Mortal Kombat*, se americká vláda začala o tuto otázku zajímat. A o tři roky později vyšla první hra s ženskou hrdinkou – již několikrát zmiňovaná Lara Croft v herní sérii *Tomb Raider*. Videohry se rozvíjely a jejich oblíbenost stoupala, až se staly jedním z komunikačních a socializačních kanálů mezi lidmi. Jejich pozitivní vliv (rozvoj logického myšlení, spolupráce, kreativity atd.) je však stále v kontrastu s mírou násilí, sexuality a agrese, jež jsou nemálokdy jejich součástí. Nejvíce je videohrám vytýkána stereotypizace, a to zejména žen, které jsou v nich vyobrazovány jako „dámy v nesnázích“ a jsou sexuálně objektivizovány. (Kondrat, 2015)

Extrémním případem je například hra „... *Grand Theft Auto III Vice City*, která umožňuje postavě hráče mít sex s prostitutkou, poté ji zabít a z tohoto aktu získat bonus ke zdraví“ (Kondrat, 2015, s. 172, přeloženo autorem, kurzíva autorova).

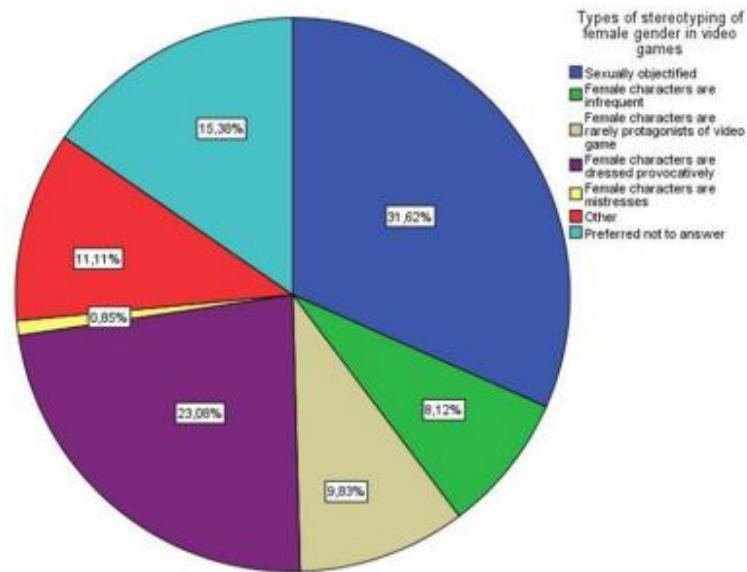
Dotazník vyplnilo celkem 234 respondentů (hráčů videoher) z celého světa a byly provedeny dva rozhovory se dvěma profesory z Uppsala University ve Švédsku. Většina respondentů byli muži (77,78 %), což odpovídá statistikám, které ukazují, že majorita hráčské komunity je mužská. Mezi oběma pohlavími bylo nejvíce participantů ve věku od 18 do 25 let. (Kondrat, 2015)



Graph 1. The correlation of gender to the age of the respondents of the survey

Obrázek 8: Graf 1. Korelace mezi pohlavím a věkem u respondentů výzkumu (Kondrat, 2015, s. 182)

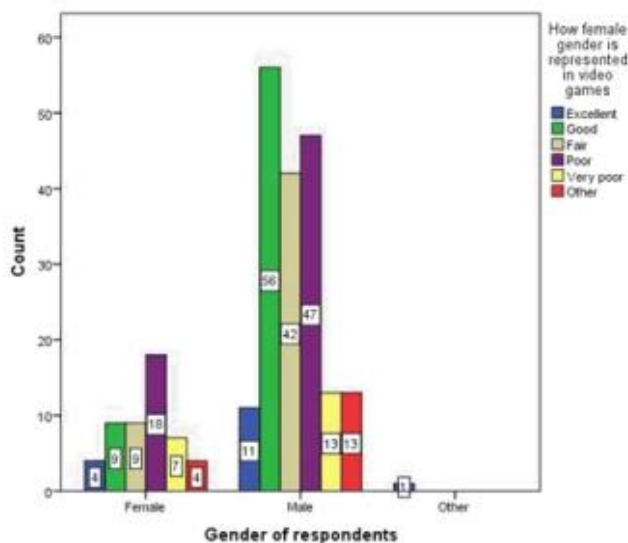
Výsledky ukazují, že nejhranějšími žánry jsou dobrodružné hry a hry na hrdiny (RPG). Hodně oblíbené byly taktéž střílečky z pohledu první osoby a strategie. Většina respondentů uvedla, že hraje videohry za účelem relaxace. Ukázalo se, že 76,9 % z celkového počtu účastníků si myslí, že jsou ženy ve hrách zobrazovány stereotypně a byli požádáni o upřesnění toho, v čem jsou ženy stereotypizovány. Výsledky prezentuje následující graf, kde se ukazuje, že největší stereotypizací žen ve videohrách je jejich sexuální objektivizace. (Kondrat, 2015)



Graph 2. Types of stereotyping of female gender in video games according to the replies of the respondents

Obrázek 9: Graf 2. Typy stereotypizace ženského pohlaví ve videohrách podle odpovědi respondentů (Kondrat, 2015, s. 184)

Další otázka výzkumu se zajímala o to, zda jsou ženy ve hrách vyobrazovány „dobře“ nebo „špatně“. Z výsledků vyplývá, že ženy jsou s ženskými postavami více nespokojené než muži a většina respondentek odpověděla, že si myslí, že ženy jsou ve videohrách vyobrazovány „špatně“. Naopak více než polovina mužů si myslí, že ženy jsou ve videohrách vyobrazovány „dobře“. Celkové výsledky znázorňuje následující graf. (Kondrat, 2015)



Graph 3. Correlation between gender and views about female gender representation in video games

Obrázek 10: Graf 3. Korelace mezi pohlavím a názory na zastoupení ženského pohlaví ve videohrách (Kondrat, 2015, s. 185)

Majorita respondentů uvedla, že videohry neovlivňují jejich reálný život (67,09 %) a více než polovina si myslí, že stereotypní zastoupení žen ve videohrách nemá žádné důsledky. Menšina, která byla opačného názoru (41,45 %) se shodla na tom, že tyto negativní stereotypy mohou ovlivnit vnímání, morálku a identitu žen a mužů. Na zkresleném pohledu na ženy ve videohrách se shodli i dva odborníci na herní průmysl, s nimiž byly vedeny rozhovory. Dle nich je nejčastějším druhem stereotypizace hypersexualizace žen či jejich vystupování v roli oběti nebo odměny. Mimo jiné upozornili také na problematiku etnické a rasové diskriminace, jež se ve hrách často vyskytuje. (Kondrat, 2015)

Většina hráčů videoher si uvědomuje videoherní stereotypizaci žen, ale i mužů, a přáli by si změny. Shodli se také na tom, že stereotypizace je způsobena převažujícím počtem mužů v hráčské komunitě, ačkoliv počet hráček stále roste. Pro vývojáře jsou svlečené nebo provokativně oblečené ženy nástrojem pro marketing. (Kondrat, 2015)

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Nejoblíbenějším způsobem stereotypizace žen je jejich hypersexualizace.
- Chybí ženské hlavní hrdinky, které by ženy zobrazovaly jako silné a nezávislé. Situace se však zlepšuje a přibývá her s ženskými protagonistkami, jež nejsou vyobrazovány pomocí stereotypizace.
- Videohry stereotypizují nejen ženy, ale i muže, rasy a etnika.
- Vzhledem k tomu, že nejvíce respondentů hrálo dobrodružné hry nebo hry na hrdiny (RPG), lze uvažovat, že právě v těchto žánrech jsou ženy často stereotypizovány.

5.2.5 Real ideal: Investigating how ideal and hyper-ideal video game bodies affect men and women (Matthews et al., 2016)

V médiích se často objevují idealizovaná těla, jež mohou mít negativní účinky na jejich uživatele a videohry v tomto ohledu nejsou žádnou výjimkou. Častokrát se tak setkáváme s hypersvalnatými mužskými a hypersexualizovanými ženskými videoherními postavami. Tato studie se zaměřovala na to, jak tato idealizovaná těla ovlivňují spokojenost žen a mužů s vlastním reálným tělem, pro které je často nemožné se vyrovnat medializovaným ideálům. Tyto ideály totiž můžou přispívat k nespokojenosti s obrazem vlastního těla (*body image dissatisfaction*, BID), jež se „... skládá z dysfunkčních, negativních přesvědčení a pocitů týkajících se vlastní hmotnosti a tvaru těl. Studie naznačují, že negativní psychologické důsledky BID mohou být rizikovým faktorem pro poruchy příjmu potravy (Kluck, 2008) a poruchy nálady (Kostanski & Gullone, 1998)“ (Matthews et al., 2016, s. 155, přeloženo autorem). Videohry zahrnují obsah výrazně ovlivněný mužským vkusem, a proto část z nich odpovídá heteronormativním mužským fantaziím, jež zahrnují silné, schopné muže a vysoce sexualizované ženy. (Matthews et al., 2016)

Matthews (2016) a jeho kolegové vytvořili dvě studie – první zkoumala dopady (hyper)ideálních videoherních těl na hráčky a druhá dopady na hráče. První studie byla vytvořena pomocí experimentu, kdy jednotlivé účastnice hrály po dobu 20 minut za vybrané postavy z několika vybraných her, kde se objevovaly ženské charaktery s různou tělesnou stavbou a následně vyplňovaly dotazník. „Celkově výsledky první studie naznačují, že videohry s ideálními těly nevykazují žádný významný vliv na nespokojenost hráček s obrazem těla (BID) a jejich obecné postoje k tělu“ (Matthews et al., 2016, s. 159, přeloženo autorem). Dokonce způsobila zlepšení BID a postojů k jejich tělu. Hyperidealizovaná těla také vedla k pozitivnějším postojům k vlastnímu tělu, a navíc se u žen vystavených hyperideálními těly téměř vytratila touha dosáhnout (nemožného) štíhlého ideálu. (Matthews et al., 2016)

Tyto překvapivé výsledky vedly k druhé studii, jež zkoumala jak (hyper)ideální těla ovlivňují spokojenost s vlastním tělem u mužů. Opět se jednalo o experiment, kdy muži hráli za vybrané postavy z vybraných her a následně je hodnotili. Ani zde se nepotvrdil výrazný negativní účinek idealizovaných těl. Hyperidealizovaná těla však i u jedinců s malou tendencí k sociálnímu srovnávání se vedla k negativnějšímu postoji k vlastnímu tělu. (Matthews et al., 2016)

„Pouze hyperidealizovaná herní těla ovlivnila výsledky našeho zájmu. Konkrétně ženy vystavené hyperidealizovaným tělům měly tendenci uvádět méně BID a pozitivnější postoje k tělu. Naopak muži vystavení hyperidealizovaným tělům uváděli větší BID a negativnější postoje k tělu.“ (Matthews et al., 2016, s. 162, přeloženo autorem)

První možností, proč se ženy po setkání se s hyperidealizovanými cítily lépe, je, že jim tyto nerealistické ideály připadaly směšné a nedosažitelné. Druhým vysvětlením je již dříve zmíněný fenomén Lara (Jansz & Martis, 2007), který „... předpokládá, že hraní za silné a schopné ženské postavy může u hráček vyvolat lepší pocit ze sebe samých ...“ (Matthews et al., 2016, s. 162, přeloženo autorem). Hraní za silné, leč sexualizované postavy, tak mělo na ženy pozitivní vliv. Na muže však hyperideální postavy působily negativně, tedy opačně než u žen. Důvodem může být, že hyperidealizovaná těla obou pohlaví vychází z mužských představ. „Postavy byly vážné, drsné, extrémně svalnaté a vysoce schopné, což jasně odpovídalo mužským stereotypům (Dill & Thill, 2007; Salter & Blodgett, 2012). V důsledku toho muži pravděpodobně identifikovali tyto postavy jako vzory pro srovnání, a proto se po jejich působení cítili negativně vůči svému vlastnímu tělu“ (Matthews et al., 2016, s. 162, přeloženo autorem).

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Hyperidealizované videoherní postavy negativně ovlivňovaly muže, ale pozitivně ovlivňovaly ženy.
- Idealizovaná těla neměla ani u mužů, ani u žen vliv na jejich spokojenost s vlastním tělem.
- Hyperidealizovaná těla postav vychází z mužských představ.

5.2.6 The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women (Barlett & Harris, 2008)

Podobně jako předchozí studie, tak i tento výzkum se zaměřoval na otázku toho, jak vyobrazování těl ve videohrách ovlivňuje spokojenost s vlastním tělem, a to jak u žen, tak i u mužů. Cílem bylo zjistit, jestli vyobrazování, které zdůrazňuje mužskost či ženskost videoherních postav ovlivňuje body image (obraz těla) participantů. Byly provedeny dvě studie, kde muži a následně i ženy ve vysokoškolském věku ze středozápadu USA hráli po dobu 15 minut videohru (*WWF Wrestlemania 2000* pro Nintendo 64 hráli muži, *Extreme Heat Beach Volleyball* pro PlayStation 2 hrály ženy), jež vyobrazovala svalnaté či hubené postavy a následně vyplňovali dotazník týkající se jejich body image. (Barlett & Harris, 2008)

Za negativní body image je v této studii považován „... způsob myšlení a cítění o vlastním těle, který negativně ovlivňuje sebehodnocení, tělesnou úctu a spokojenost s tělem (Barlett et al., 2005, s. 877)“ (Barlett & Harris, 2008, s. 587, přeloženo autorem). Zdůrazněná těla, jež jsou zobrazována v masmédiích, tak negativně ovlivňují sebehodnocení, tělesnou úctu a spokojenost s vlastním tělem u skutečných lidí. Negativní vnímání vlastního těla pak koreluje i s dalšími psychickými (př. deprese) a behaviorálními problémy (př. nadměrné cvičení, přísná dieta). Na ženy působí negativně obrazy štíhlých modelek, kdežto na muže působí negativně svalnaté postavy, což souvisí s obecnými „ideály krásy“, jimiž jsou štíhlé, dobře tvarované ženy a svalnatí, robustní muži. Tyto ideály bohužel vidáme denně v časopisech, reklamách a také videohrách. (Barlett & Harris, 2008)

První studie se zúčastnilo 51 mužů v průměrném věku 19,22 let, z čehož byla drtivá většina bílé barvy pleti (82,4 %). Ukázalo se, že když účastníci hráli videohru, jež zdůrazňovala svalnatá těla, mělo to negativní vliv na jejich body image. U osob, které nebyly svalnaté, došlo dokonce k poklesu touhy po svalnatém stavu, ale to pouze v případě, že byly vystaveny menší svalnatosti – „... menší vystavení svalům souvisí s menším počtem záměrů tyto svaly získat“ (Barlett & Harris, 2008, s. 595, přeloženo autorem). U mužů po kontaktu s videohrou, která zdůrazňovala svaly došlo ke snížení tělesné sebeúcty a změně touhy po svalnatosti. (Barlett & Harris, 2008)

Druhé studie se zúčastnilo 32 žen v průměrném věku 18,94 let a většinu z nich opět tvořily bělošky (81,3 %). Výsledky ukázaly, že se účastnice po hraní videohry zdůrazňující ženské tělo cítily výrazně hůře. Klesly pozitivní pocity z jejich těla a pocit sexuální

atraktivity. Podobně jako u mužů došlo k poklesu tělesné sebeúcty, nikoliv však ke snížení spokojenosti s vlastním tělem. (Barlett & Harris, 2008)

Celkově výsledky ukázaly, že hraní za idealizovaná těla způsobilo snížení tělesného sebevědomí u obou pohlaví. Důležité je, že videohry mají v tomto ohledu dopad na hráče a je jedno jakého jsou pohlaví. U žen se zvyšuje pravděpodobnost poruch příjmu potravy a u mužů zase přehnaná snaha o získání svalnaté postavy (např. užíváním steroidů). (Barlett & Harris, 2008)

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Idealizovaná herní těla (štíhlá a svalnatá) negativně ovlivňují body image jak u mužů, tak i u žen.
- Hraní za idealizované postavy způsobilo snížení tělesného sebevědomí u obou pohlaví.
- Vystavení těmto obrazům zvyšuje pravděpodobnost vzniku poruch příjmu potravy u žen a užívání steroidů u mužů.

5.2.7 A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games (Martins et al., 2009)

Tento výzkum se zaměřoval na reprezentaci ženských těl ve videohrách. Analyzoval celkem 150 nejprodávanějších videoher v USA. Studie pomocí snímku obrazovky zachytila ženskou videoherní postavu a její proporce následně porovnávala s průměrným tělem 3000 amerických žen. Tento antropometrický vzorek byl převzat ze studie CAESAR (*Civilian American and European Surface Anthropometry Resource*) vytvořené v letech 1998 za účelem porovnání americké populace s populacemi Itálie a Nizozemí. (Martins et al., 2009)

Videohry jsou jedním z masmédií, jež značně ovlivňuje lidské smýšlení o světě i sobě samém. Průzkumy ukazují, že 40 % až 60 % dospívajících dívek a žen je nespokojeno s nějakou částí svého těla, přičemž nespokojenost s hmotností vede k poruchám příjmu potravy. Důvodem výskytu těchto poruch je sociokulturní nátlak, kdy nám masmédiá podstrkují nerealistický ideál štíhlosti jako znak atraktivity. Vliv videoher v tomto ohledu roste, neboť dnes mnoho lidí tráví více času u videoher než u televize, a proto je důležité si uvědomit, že vyobrazování žen ve hrách má na lidi stejně silný vliv jako jiná masmédiá. (Martins et al., 2009)

Výsledky se liší podle hodnocení hry a primárního publika (tzn. komu je hra určena). Ve hrách, které jsou po grafické stránce hodně realistické, a ve hrách pro děti se obecně vyskytují hubenější ženské postavy. V méně realistických hrách a hrách pro dospělé jsou ženské postavy větší. „Zobrazení těla prezentované v těchto hrách se liší podle rozlišení a hodnocení hry“ (Martins et al., 2009, s. 835, přeloženo autorem). Ukázalo se, že „... ženy ve videohrách mají výrazně větší hlavu, ale menší hrudník, pas a boky než průměrná Američanka“ (Martins et al., 2009, s. 833, přeloženo autorem). Videohry tedy prezentují ideál štíhlosti, jež je pozorovatelný i u jiných mainstreamových⁶ médií. Toto médium má však značnou část mužského publika, což značí, že obrazy těla (ať už mužského či ženského)

⁶ *Mainstream* jakožto přídavné jméno je používáno ve významu „považovat za normální a mít nebo používat myšlenky, názory atd., které jsou přijímány většinou lidí.“ *Mainstream: adjective. Cambridge Dictionary* [online]. [cit. 2022-05-02]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/mainstream>

Odkaz na příklad studia zabývajícího se mainstreamovými médii:
Newman, N. (2011). Mainstream media and the distribution of news in the age of social discovery. *Reuters Institute for the Study of Journalism, University of Oxford*, 6.

mohou být ovlivněny mužským ideálem. Dalším důležitým poznatkem je, že hry pro děti obsahovaly hodně štíhlých postav, což naznačuje, že ideál štíhlosti je dětem vštěpován již od raného věku, a to i mimo svět videoher (příkladem může být panenka Barbie). (Martins et al., 2009)

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Ve srovnání s americkými ženami mají ženy ve videohrách výrazně větší hlavu, ale menší hrudník, pas a boky.
- Hry pro děti často obsahují štíhlé postavy, což může mít negativní vliv na jejich budoucí sebehodnocení.
- Videohry jsou doménou mužů, proto jsou obrazy těl (ať mužských či ženských) v nich ovlivňovány mužskými ideály.

5.2.8 Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters (Martins et al., 2011)

V návaznosti na předchozí výzkum se Martins a jeho kolegové (2011) zaobírali reprezentací mužských těl ve videohrách. Opět se jednalo o analýzu 150 nejprodávanějších amerických videoher. Mužské postavy ve videohrách byly zachyceny prostřednictvím snímku obrazovky a změřeny. Výsledky měření pak byly srovnávány s antropometrickými údaji skutečných mužů. Tyto údaje byly získány měřením 1120 severoamerických mužů. Vzorek těchto mužů byl opět převzat z výše zmíněné studie CAESAR. (Martins et al., 2011)

Nespokojenost s vlastním tělem se netýká pouze dívek a žen, ale v poslední době roste tato nespokojenost i mužů, a to především v otázce svalnatosti. Normativní ideál krásy apeluje u žen na jejich hmotnost a u mužů na jejich svaly a dostatečnou maskulinitu. Přehnaná snaha o získání svalů s sebou nese rizika v podobě užívání steroidů, nadměrného cvičení či drastických diet. Masmédia totiž předkládají nerealistickou sílu a svalnatost jako znak mužské atraktivity. „Tento mediálně prosazovaný ideál zdůrazňuje štíhlou, svalnatou postavu a mezomorfní ("véčkový") typ těla (Stanford & McCabe, 2002)“ (Martins et al., 2011, s. 43, přeloženo autorem). (Martins et al., 2011)

Výsledky se opět liší podle hodnocení hry a primárního publika. Hry, které působily hodně realisticky, zobrazovaly postavy velikostně větší, než je průměrný Američan, ale neodpovídaly „véčkovému“ ideálu, který často zobrazují mainstreamová média. Postavy v méně realistických hrách byly také větší, ale o tolik, že to působilo až karikurně. Hypermaskulinní charaktery se častěji vyskytovaly ve hrách pro děti než ve hrách určených pro dospělé. Tělesné proporce videoherních mužských charakterů neodpovídají proporcím průměrného Američana. Postavy byly ve všech ohledech větší: o 6 % větší hrudník, o 14 % větší pas a o 16 % větší boky než průměrný muž. Postavy neodpovídají mužskému ideálu krásy, jelikož nejsou ideálnější, ale hranatější. Je potřeba ale brát v potaz, že v době sběru vzorku CAESAR (1998) bylo 18 % mužů klinicky obézních, tudíž je možné, že „... postavy z videoher představují těla, která by skuteční, především zdraví muži měli mít. Vysoce realistické postavy z videoher v tomto vzorku mají totiž těla, která jsou relativně dosažitelná bez užívání drog nebo nadměrného posilování“ (Martins et al., 2011, s. 49, přeloženo autorem). Zdá se, že dosažitelnost tohoto „ideálního videoherního těla“ nemá na hráče žádný negativní účinek – muži se po setkání s těmito postavami necítí ve svém těle hůře, přesněji „... vystavení se postavám z videoher - zejména těm ve vysoce realistických hrách – se příliš podobá průměrným mužům, než aby to mělo nějaký vliv na body image“ (Martins et al.,

2011, s. 49, přeloženo autorem). Postavy z videoher byly větší, ale ne nutně svalnatější. Měly čtvercový tvar a neodpovídaly ideálu „véčka.“ Charaktery v dětských videohrách byly značně svalnatější, a navíc se blížily až hypermaskulinním proporcím. Avšak vzorek dětských her byl pro tento výzkum značně malý (cca 27 % postav bylo z videoher pro děti), tudíž je nepravděpodobné, že by se s těmito idealizovanými postavami děti setkávaly i jako starší publikum. (Martins et al., 2011)

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Masmediální ideál odpovídá „véčkovému“ tvaru mužské postavy, avšak videohry často zobrazují mužské tělo „čtvercového“ tvaru.
- Postavy ve videohrách jsou větší než průměrný americký muž.
- Videoherní stavba mužského těla není pro skutečného muže nedosažitelná – je realistická.
- V dětských videohrách se častěji vyskytují hypermaskulinní postavy než ve videohrách určených pro dospělé.
- Dosažitelný videoherní ideál neměl u mužů negativní vliv na spokojenost s vlastním tělem.

5.2.9 Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines (Miller & Summers, 2007)

Videohry upravují hráčovo vnímání genderových rolí a učí ho společenským očekáváním, co se jeho vzhledu, chování a role ve společnosti týče. Tento výzkum je obsahovou analýzou článků z videoherních časopisů. Vzorek obsahoval celkem 49 aktuálních amerických herních časopisů, v nichž zkoumal 115 herních postav. Do analýzy byly vybrány časopisy *Xbox*, *Playstation* a *Nintendo Power* z let 2003 až 2005. Studie se zaměřovala na vyobrazování žen a mužů ve videohrách s důrazem na genderové rozdíly. Postavy byly zkoumány z hlediska role, schopností, vzhledu a oblečení. (Miller & Summers, 2007)

Studie se zaměřuje na herní časopisy, jelikož i ty jsou jedním z dalších médií, jež ovlivňuje smýšlení o „vhodném“ genderovém chování jedinců. „Konkrétně vystavení se mediálním obrazům má potenciál ovlivnit tělesný obraz jedince, jeho sebeúctu, vnímání sebe sama a očekávání od opačného pohlaví (Barlett et al. 2005; Bessenoff 2006; Ward et al. 2005)“ (Miller & Summers, 2007, s. 734, přeloženo autorem). Videohry a časopisy nabízí mnoho postav, s nimiž se mohou jedinci srovnávat, což může mít dopady na jejich vnímání sebe sama. Masmédia obecně ovlivňují obě pohlaví a předkládají jim obrazy „ideálních“ těl. Ženy jsou navíc často vyobrazovány jako sexuální objekty, což akorát podporuje genderové stereotypy. „Videohry mají potenciál být vlivnější než jiné formy médií, protože jsou poutavé, interaktivní a opakují se (American Psychological Association 2006)“ (Miller & Summers, 2007, s. 735, přeloženo autorem). Hráč může zvolit, jak se postava bude chovat, což u jiných médií (například filmů) nelze. Nabízí se tak možnost prožít něco, co v reálném světě jedinec udělat nemůže (například střílet na jinou osobu). (Miller & Summers, 2007)

Výsledky odhalily významné genderové rozdíly ve vyobrazování videoherních postav. Většina postav byla mužských a mužské charaktery byly častěji hratelné (hráč je mohl ovládat) než ženské. „Muži byli také častěji hrdiny hry a měli více zbraní a schopností než ženy. Ženy byly naopak ve hrách častěji doplňkovými postavami“ (Miller & Summers, 2007, s. 741, přeloženo autorem). Potvrdily se i genderové rozdíly ve vzhledu a oblečení. Muži byli zobrazováni jako silnější než ženy a ženy byly ve srovnání s muži více atraktivní a sexy. Ženy na sobě měly více odhalující oblečení (na horní i dolní části těla). Mužské postavy byly svalnaté, kdežto ženské postavy byly zobrazovány jako sexy, bezbranné a nevinné. Armádní oblečení nosili více muži, vedle toho ženy byly oblečeny v tílkách. (Miller & Summers, 2007)

Toto vnímání mužů jako „silných a svalnatých“ a žen jako „bezbranných a atraktivních“ pak následně ovlivňuje vnímání skutečných ženských a mužských těl a může mít vliv i na jedincovo sebevědomí. Přehnaná snaha žen o dosažení ideálu krásy poté může vést ke zdravotním problémům a poruchám příjmu potravy. Muži se zase pravděpodobněji uchýlí k užívání steroidů, aby dosáhli masivní nerealistické svalnaté postavy. Vyobrazovaná bezmoc žen posléze přispívá ke stereotypním názorům na ženy, které jsou vnímány jako slabé a neschopné a musí být zachraňovány muži. Videohry často staví ženy do sekundárních rolí, čímž naznačují, že ženy nemají kompetence pro to, aby mohly být hrdinkami. (Miller & Summers, 2007)

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Genderové rozdíly ve vyobrazování žen a mužů ve videohrách se potvrdily.
- Muži jsou ve videohrách zobrazováni jako velmi silní a svalnatí.
- Ženy jsou ve videohrách zobrazovány jako velmi sexy a atraktivní.
- Hrdinské postavy většinou byly muži, měli více schopností a zbraní.
- Doplňkové a nehratelné postavy byly většinou ženy.
- Ženy jsou vyobrazovány v odhalenějším oblečení. Často nosí tílka, kdežto muži mají armádní uniformy.
- Videohry ovlivňují genderové vnímání jedince a idealizovaná těla mohou vést ke snížení sebevědomí či zdravotním problémům (př. poruchy příjmu potravy, užívání steroidů).

5.2.10 Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years (Lynch et al., 2016)

Studie analyzovala herní obsah z titulů, jež byly vydány od roku 1983 do roku 2014 a vyskytovaly se v nich hratelné ženské postavy, tzn. postavy, které mohl hráč sám ovládat. Podle předem stanovených kritérií byly vyřazeny nevyhovující hry a konečný vzorek čítal 571 videoher. Následně byly vybrány ženské charaktery k analýze – pokud byla žena hlavní hrdinkou, byla zařazena do analýzy ihned, pokud se ženy v dané hře vyskytovaly pouze v sekundárních rolích, byla jedna z nich náhodně vybrána. Údaje o ženském charakteru byly získány z analýzy pětiminutových in-game záznamů herních videí dostupných na YouTube. (Pozn. autora: Lynch a kol. se zde odkazují na videa z tzv. let's playů⁷). Dále bylo bráno v potaz hodnocení podle ESRB, žánr hry a to, zda byla postava hlavním charakterem či nikoliv. (Lynch et al., 2016)

Videohry jsou vnímány jako mužská záležitost, za což může nedostatek žen v herním průmyslu a sexismus, se kterým se setkávají jak zaměstnankyně, tak i hráčky. Přesto se však toto pole postupně proměňuje a videohry již dávno nejsou výhradní doménou mužů. (Lynch et al., 2016)

Vznik videoher souvisí s rozvojem amerického počítačového průmyslu, v němž byly již od začátku ženy stavěny do nižších pracovních pozic než muži, což zapříčinilo potlačení možnosti, aby se ženy podílely na vývoji videoher a mohly tak ovlivnit jejich obsah. Proto i v pozdějších letech bylo nedostatečné zastoupení žen ve vysokoškolských programech informatiky, což způsobilo, že počet vývojářek nijak výrazně nestoupl. Převaha mužů v této oblasti následně vede k tomu, že jsou videohry zpracovávány podle mužů a vede ke kultuře, kde je mužský pohled pohledem jediným. (Lynch et al., 2016)

Vývojáři si sice stojí za tím, že vytváří hry pro každého, bez ohledu na rasu či pohlaví, ale společenské vzorce dívkám v hraní videoher zabraňují. Jsou to stále chlapci, kdo je brán jako kompetentní a technicky zdatný pro hraní videoher, naopak dívky jsou často od těchto

⁷ *Let's play* je definován jako „jeden nebo více lidí, obvykle z diskuzních fór, se nahrává při hraní videoher prostřednictvím snímků obrazovky nebo zachyceného videa.“ *Let's Play. Urban Dictionary* [online]. [cit. 2022-04-13]. Dostupné z: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Let%27s%20Play>

činností svým okolím odrazovány. Navíc výzkumy ukazují, že sexualizované ztvárnění ženských postav může být pro dívky odrazující. Ženy sice rády hrají za ženské postavy, ale nemají rády postavy hypersexualizované. Vyhýbání se videohram pak vede k sebeudrživajícímu se cyklu, jak zmínil Williams (2006). (Lynch et al., 2016)

Většina uživatelů si videohry kupuje na základě recenzí a ukázek ze hry. Vydavatelé se proto často rozhodnou podpořit úspěch hry skrze sexuální podtext, jež je znám i v jiných médiích. Obecně platí, že „sex prodává“ (*sex sells*), a proto jsou sexualizované postavy využívány jako součást marketingové taktiky. (Lynch et al., 2016)

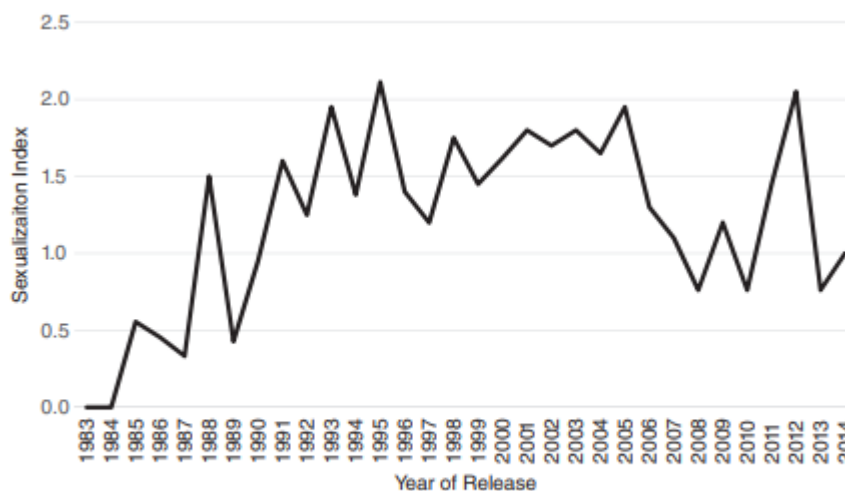


Figure 1 Average sexualization of characters by year of release.

Obrázek 11: Průměrná sexualizace postav podle roku vydání (Lynch et al., 2016, s. 11)

Dříve se ženské charaktery objevovaly ve videohrách zřídka, ale jak se zdá, tak rostoucí zájem žen a dívek o videohry má pozitivní vliv na herní konstanci. Sexualizace se v průběhu let mění, což naznačuje, že vývojáři reagují na kritiku ze strany hráčů/hráček a feministek. Nejméně sexualizované hry byly vydané v letech 1983 až 1990, což není překvapující vzhledem k tomu, že v těchto letech byly herní konzole na svém počátku. Postupný rozvoj počítačové grafiky usnadnil generování více antropomorfních těl, ale zároveň i jejich vyšší sexualizaci. Představení Lary Croft ve hře *Tomb Raider* v roce 1996 tak mohlo vést vývojáře ke snaze vytvořit více sexualizovaných postav, které by nalákaly muže ke koupi hry. K poklesu sexualizace došlo po roce 2006, což souvisí s rostoucím zájmem o videohry ze strany žen a zvýšenou kritikou sexualizovaných postav. (Lynch et al., 2016)

Ačkoliv se všeobecná míra sexualizace ve videohrách v posledních letech snížila, některé žánry ji stále otevřeně využívají. Nejvíce sexualizované ženské charaktery se vyskytují v bojových hrách, které jsou (podobně jako střílečky) primárně určeny mužům. Střílečky jsou povětšinou z pohledu první osoby, což neumožňuje sexualizaci charakteru, a proto měly nejnižší míru sexualizace. Druhou nejnižší míru sexualizace měly RPG hry, které jsou oblíbeným žánrem žen. Počet ženských hlavních postav se v průběhu let nezvýšil. Primární ženské postavy bývají méně sexualizované než postavy vedlejší. Druhořadé postavení sekundárních ženských postav je tak podtrhováno, jelikož je kladen důraz na jejich fyzický vzhled. Ženy ve videohrách se častěji vyskytují v sekundárních, nikoliv primárních rolích. (Lynch et al., 2016)

Opět došlo k potvrzení fenoménu Lara (Jansz & Martis, 2007), kdy sexualizované postavy byly současně také schopné. Tento fenomén může hráčky posilovat, ale přehnaná sexualizace postav na ně může mít naopak negativní vliv. Hry, které byly podle ESRB hodnocené jako Mature (pro dospělé) nebo Teen (pro mladistvé) obsahovaly více sexualizovaných postav než hry hodnocené jako Everyone (pro každého). To naznačuje normalizaci sexualizace videoher napříč publikem různého věku. (Lynch et al., 2016)

Hry s ženskými protagonistkami ztrácejí podporu a kritická zhodnocení, jelikož vydavatelství si nemohou být jistá úspěšností takových her, a proto se raději drží mužských hlavních postav, jež představují menší riziko. Ukázalo se, že tento pokles však nesouvisí se sexualizací – „... hry nevyžadují sexualizované ženy, aby získaly příznivé hodnocení kritiků“ (Lynch et al., 2016, s. 20, přeloženo autorem). Přítomnost sexualizované postavy nevede k lepšímu hodnocení ze strany kritiků. Pokles sexualizace v letech 2007 až 2014 naznačuje, že plošná, otevřená sexualizace žen je na ústupu. „Pozitivní zobrazování ženských postav, které jsou silné, schopné a atraktivní bez zjevné sexualizace, může být důležitým faktorem, který ženy povzbudí k zájmu o hraní her“ (Lynch et al., 2016, s. 22, přeloženo autorem). Genderové rozdíly však stále přetrvávají a videohry jsou stále doménou mužů. Snížení sexualizace žen ve videohrách by tak tuto mužskou hegemonii mohlo rozbít, a tím i snížit míru sexismu a nepřátelství, jež ženy ze strany mužů zažívají. (Lynch et al., 2016)

Výsledky výzkumu lze shrnout do několika bodů:

- Sexualizace žen ve videohrách měla svůj vrchol v 90. letech 20. století a od té doby se snížila.
- Žánry, které jsou tradičně zaměřené na muže (například bojové hry) obsahují více sexualizovaných postav než role-play hry (RPG).
- Hry pro mladistvé (Teen) a pro dospělé (Mature) byly sexualizované ve stejné míře a obsahovaly více sexualizace než hry pro každého (Everyone).
- Mnoho žen je stále ve hrách zobrazováno ve vedlejších rolích a jsou více sexualizovány než ženy v hlavních rolích. Tím je podtrhováno jejich druhořadé postavení a důležitost fyzické přitažlivosti.
- Počet ženských protagonistek se v průběhu let nezvýšil.
- Nejvíce sexualizované postavy se objevují v bojových hrách a nejméně sexualizované postavy se objevují ve střílečkách (a RPG hrách).

5.3 VYOBRAZOVÁNÍ ŽEN VE VIDEOHRÁCH – SYNTÉZA DOSAVADNÍCH POZNATKŮ

Všechny studie ukázaly, že ženy jsou ve videohrách vyobrazovány jinak než muži. Často je primárně kladen důraz na jejich fyzický vzhled a jsou zanedbávány jejich schopnosti. Mnoho žen se stále objevuje v sekundárních rolích, ačkoliv s rostoucím počtem hráček vzniká více her, kde je protagonistkou žena. Přesto je svět videoher stále dominantou mužů, jelikož mezi vývojáři je minimum žen, a tak jsou postavy nadále vytvářeny podle mužských představ. Ženy jsou ve videohrách stavěny do rolí obětí či odměn a muži jsou jejich hrdinnými zachránci. Mužské postavy jsou proto hypermaskulinizované a ženy zase hypersexualizované. Takovéto vyobrazování lidských těl může vést k hráče i hráčky k problémům s jejich vlastními těly. V extrémních případech to vede k poruchám příjmu potravy u žen a nadměrnému cvičení či užívání steroidů u mužů. Zdá se ale, že značná část hráčské komunity si tuto idealizaci těl uvědomuje a uvědomuje si i genderové stereotypy, jež jsou tímto podporovány. (Barlett & Harris, 2008; Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Kondrat, 2015; Martins et al., 2009; Miller & Summers, 2007; Williams et al., 2009)

Naštěstí se zdá, že tyto ideály nijak výrazně neovlivňují celkový pohled hráčů a hráček na ženy a muže ve skutečném světě. Kromě možných negativních dopadů na body image a podpory genderových stereotypů, tyto videoherní postavy nezasahují do jejich každodenního života. Mnoho z nich by zároveň ocenilo, kdyby míra sexualizace a idealizace žen (i mužů) ve videohrách byla nižší. Hráči a hráčky se často s postavami sžívají, a proto by ocenili, kdyby postavy více odpovídaly skutečným lidem. (Barlett & Harris, 2008; Kondrat, 2015)

Kromě problematiky genderu jsou ve videohrách nedostatečně zastoupeny i některé rasy či etnika. Většina postav je bílé barvy pleti a jsou dospělé, což vůbec neodpovídá rasovému ani věkovému rozložení skutečné populace. V nadměrném zastoupení jsou muži, bílé barvy pleti a v dospělém věku. Takové obrazy mohou vést jedince k pocitu bezcennosti a bezmocnosti jeho skupiny a působit problémy s vlastní identitou. (Kondrat, 2015; Williams et al., 2009)

Je třeba se skutečně zamyslet nad mírou idealizace a sexualizace, jež je prostoupena celou společností, jelikož i hry určené primárně dětem obsahovaly idealizované postavy. A hry určené mladistvým obsahovaly stejné množství sexualizovaných postav jako hry pro dospělé, což svědčí o obecné sexualizaci žen napříč různými kategoriemi. (Lynch et al., 2016; Martins et al., 2009, 2011)

V současné chvíli se míra sexualizace žen již zlepšila a klesá – od 90. let 20. století se sexualizace žen ve videohrách snižuje. Přesto je stále malé množství ženských hlavních postav a mnoho z nich je nadále sexualizováno. Potvrdil se fenomén Lara, kde silné, leč sexualizované protagonistky mají na hráčky pozitivní vliv, ale přesto se dál objevuje hodně nových her, v nichž jsou ženy primárně sexualizovány a objektivizovány. Navíc jsou ženská těla idealizována v takové míře, že nejsou pro skutečné ženy dosažitelná jinak než skrze plastické operace, což může mít za následek zvýšení počtu estetických chirurgických operací či snahu o vyrovnání se západokulturnímu ideálu krásy pomocí kosmetických výrobků. Mnoho mužských videoherních postav však mělo tělo, jež by bylo pro zdravého muže dosažitelné i bez použití steroidů. To opět naznačuje, že ideální postavy pochází z představ mužů, kteří modelují ženská těla jako panenky, aniž by si uvědomovali nereálnost těchto představ. Videohry jsou doménou mužů, proto jsou obrazy těl (ať mužských či ženských) v nich ovlivňovány mužskými ideály. Ovlivňují genderové vnímání jedince, body image a idealizovaná těla mohou vést ke snížení sebevědomí či zdravotním problémům. (Barlett & Harris, 2008; Jansz & Martis, 2007; Lynch et al., 2016; Martins et al., 2009, 2011; Matthews et al., 2016; N. Wolf, 2000)

Nejčastějším způsobem genderové stereotypizace ve videohrách je hypersexualizace žen. Nejvyšší míra sexualizace žen se vyskytovala ve hrách primárně určených pro mužské publikum jako jsou bojové hry (například *Mortal Kombat* či *Street Fighter*). Naopak nejmenší míra sexualizace byla ve střílečkách z pohledu první osoby, jelikož tento způsob hraní neumožňuje sexualizaci charakteru. Sexualizace prostupuje napříč všemi videoherními žánry. (Kondrat, 2015; Lynch et al., 2016; Williams et al., 2009)

Poznatky z výzkumů lze shrnout do tabulky:

	Ženy ve videohrách	Muži ve videohrách
<i>Role</i>	Vedlejší, nehratelné	Hlavní, hratelné
<i>Vzhled</i>	Sexualizace, důraz na fyzický vzhled	Maskulinita, síla a svalnatost
<i>Oblečení</i>	Střídmé, sexy, tílka	Zbroje, armádní uniformy
<i>Dosažitelnost ideálu</i>	Chirurgická operace	Cvičení a strava
<i>Negativní dopady ideálu</i>	Body image, poruchy příjmu potravy, snížení sebe-účinnosti	Body image, užívání steroidů, nedůvěra ve schopnosti žen

Je potřeba si začít uvědomovat, že tyto nerealistické obrazy mají dopady jak na jedince, tak i na celou společnost. Pomáhají udržovat genderové stereotypy a vyzývají jedince, aby ženy byly souzeny na základě svého vzhledu, nikoliv schopností. Impulz musí přijít ze strany hráčské komunity, kdy my jako hráči začneme odmítat stereotypizované hry a donutíme tak vývojáře, aby se nad obsahem svých her zamysleli.

6 ZÁVĚR

Tato závěrečná část bude shrnutím celé mé bakalářské práce a budou zde zodpovězeny jednotlivé výzkumné otázky, které byly uvedeny v úvodu.

6.1 JAK JSOU ŽENY VE VIDEOHRÁCH VYOBRAZOVÁNY DLE NEJNOVĚJŠÍCH VÝZKUMŮ?

Ženy ve videohrách jsou velmi často stereotypizovány a hypersexualizovány. Hlavními postavami ve videohrách bývají zpravidla muži a ženy se častěji vyskytují v sekundárních rolích. V dnešní době se již množství ženských protagonistek zvýšilo, ale přesto není pozice hlavního hrdiny ani zdaleka genderově vyrovnaná. Pokud se ženy ve videohře vůbec vyskytují, jsou v druhořadé roli – většinou jsou to postavy vedlejší, nehratelné a pro příběh nepříliš důležité. Zpravidla bývají velmi spoře oblečeny, což akorát podporuje jejich druhořadost – důraz je tím dáván na jejich fyzický vzhled, nikoliv na jejich schopnosti či charakter. Pokud je protagonistkou hry žena, je velmi často sexualizovaná a vyzývavě oblečená. První a nejznámější ženskou hrdinkou je Lara Croft z herní série *Tomb Raider*. Tato postava je velmi silná, nezávislá a odvážná, ale značně sexualizovaná – je dáván důraz na její velká ňadra, hýždě, úzký pas, plné rty, výrazné oči a dlouhé vlasy. Jansz a Martis (2007) ve své studii zmínili tzv. fenomén Lara, kdy silná a nezávislá hlavní ženská protagonistka je pro hráčky posilující i přes svoji výraznou sexualizaci. Toto zjištění nelze popřít, jelikož mnoho žen vyhledává ženské hlavní postavy a hrají za ně raději než za postavy mužské. Zároveň však nelze popřít, že na mnoho žen mají sexualizované postavy negativní vliv. (Jansz & Martis, 2007; Kondrat, 2015; Lynch et al., 2016; Miller & Summers, 2007)

Videohry jsou doménou mužů. Většinu hráčské komunity tvoří muži, ačkoliv v posledních letech počty hráček stále stoupají. Mezi vývojáři je jen minimální množství žen, což se poté odráží v tom, že svět videoher je vytvářen a prezentován jako svět mužský. Videohry vytvářejí muži pro muže, a proto není překvapující, že idealizovaná herní těla odpovídají právě mužským představám. Ženy jsou poté ve videohrách hypersexualizované a muži zase hypermaskulinizovaní. (Kondrat, 2015; Martins et al., 2009; Matthews et al., 2016; Williams et al., 2009)

6.2 EXISTUJÍ NĚJAKÁ OBEČNÁ KRITÉRIA PRO VYOBRAZOVÁNÍ ŽEN NAPŘÍČ RŮZNÝMI SPOLEČNOSTMI A KULTURAMI?

Všechny použité výzkumy byly zahraniční a mnoho z nich pocházelo z USA, proto nelze na tuto otázku snadno odpovědět. Je třeba připustit možné zkreslení, které je dáno nedostatečnou rozmanitostí výzkumů. Ve své práci jsem se však primárně zaměřovala na ideál krásy v západní kultuře a ten se, jak se zdá, příliš neliší od ideálu krásy v Americe. Americké a západoevropské ideály krásy jsou si v mnoha ohledech podobné a mají tendence sexualizovat ženy a muže prezentovat jako silné a svalnaté. V mé práci se objevila naprosto zanedbatelná menšina her z „východu“. Rozdílné ideály krásy lze však spatřit na příkladu porovnávání postav ze hry *Genshin Impact* a *World of Warcraft*, kde *Genshin Impact* prezentuje „východní ideály.“ *Genshin Impact* obsahuje postavy, které mají stavbu těla podobnou skutečným lidem – ženy nemají výrazné křivky a muži nejsou velcí, ani osvalení (*Genshin Impact*, 2020; *World of Warcraft*, 2004). Tento případ však může být ojedinělý a výsledky by tak mohly být značně zkreslující, proto na tuto otázku nelze odpovědět z důvodu nízké reprezentace jiných než amerických ve studii uvedených prací.

6.3 JAKÉ JSOU ROZDÍLY VE VYOBRAZOVÁNÍ ŽEN A MUŽŮ VE VIDEOHRÁCH?

Ženy a muži jsou ve videohrách vyobrazováni různě, přesto jsou ale obě pohlaví značně idealizována. Ženy jsou často hypersexualizovány, je dáván důraz na jejich fyzický vzhled a jsou zanedbávány jejich schopnosti a charakter. Málokdy se vyskytují v hlavních rolích a jejich úloha ve hře bývá zpravidla doplňková či estetická. Je kladen důraz na jejich velká ňadra, úzký pas a hýždě. Mívají na sobě často velmi málo oblečení a jejich primární úlohou je, aby vypadaly přitažlivě. (Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Jansz & Martis, 2007; Lynch et al., 2016; Miller & Summers, 2007)

Muži jsou ve videohrách hypermaskulinizováni a je kladen důraz na jejich svaly. Jejich herní těla nejsou pro skutečné muže zcela nedosažitelná, na rozdíl od těl ženských, které ku příkladu velikost svých prsou nemohou ovlivnit jinak než chirurgickou operací. Mužské herní postavy jsou větší a hranatější než skuteční muži. Někdy jsou postavy natolik obrovské, že budí dojem karikatury. Vyskytují se v primárních i sekundárních rolích a často mívají lepší vybavení a schopnosti než postavy ženské. (Jansz & Martis, 2007; Kennedy, 2002; Martins et al., 2011; Miller & Summers, 2007)

Rozdíly ve vyobrazování žen a mužů prezentuje předchozí tabulka.

6.4 JAK SE VYOBRAZOVÁNÍ ŽEN A MŮŽU VE VIDEOHRÁCH PODEPISUJE NA SKUTEČNÝCH HRÁČÍCH A HRÁČKÁCH? JAKÉ JSOU DOPADY NA JEJICH BODY IMAGE?

Hyperidealizovaná těla mají negativní dopady na obě pohlaví. Muži i ženy se po setkání s hyperidealizovanými herními obrazy cítili ve svém těle výrazně hůře. Tyto ideály mohou v extrémních případech vést k poruchám příjmu potravy u žen (snaha o dosažení ideálu štíhlosti) a k užívání steroidů u mužů (snaha o dosažení ideálu svalnatosti). (Barlett & Harris, 2008; Matthews et al., 2016; Miller & Summers, 2007)

Zdá se, že si mnoho hráček i hráčů tyto nerealistické ideály uvědomuje a sami by byli radši, kdyby se ve videohrách setkávali s uvěřitelnějšími těly. Mnoho z nich má tendence se s danou postavou ztotožňovat, a to i po vzhledové stránce. Více realistické postavy by toto ztotožňování se usnadnily. (Barlett & Harris, 2008; Kondrat, 2015)

Videohry jsou v dnešní době stále vlivnějším médiem, a proto je třeba se zamýšlet nad jejich obsahem. Média všeobecně produkují idealizované obrazy krásy, jež mohou mít dopad na jejich uživatele. Videohry však na rozdíl od ostatních médií produkují vlastní idealizovaná těla, která nemusí být vždy v souladu s obrazy z jiných médií – ve videohrách mužské postavy nesplňují ideální „véčkový“ tvar těla, ale jsou hranatější a větší než běžní muži. Navíc nabízejí hráči onen interaktivní prvek samotného hraní, což uživateli umožňuje větší ponoření se do příběhu než třeba filmy. (Jansz & Martis, 2007; Martins et al., 2011)

7 SEZNAM ZDROJŮ A POUŽITÉ LITERATURY

- Barlett, C. P., & Harris, R. J. (2008). The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women. *Sex Roles*, 59(7–8), 586–601. <https://doi.org/10.1007/s11199-008-9457-8>
- Basler, J. (2016). COMPUTER GAMES, THEIR DIVISION, CONTEMPORARY DEVELOPMENT TENDENCIES AND BASIC INVESTIGATIONS FROM THE FIELD OF COMPUTER GAMES. *Trends in Education*, 9(1), 20–27. <https://doi.org/10.5507/tvv.2016.003>
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles*, 61(11–12), 808–823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Genshin Impact Advertising Dissection: The Secret Behind Its Rapid Success. *Medium* [online]. Feb 4, 2021 [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: <https://medium.com/udonis/genshin-impact-advertising-dissection-the-secret-behind-its-rapid-success-68b6c6727349>
- Harvey, A. (2015). “Chapter 2: Girls, Boys, Gender, and Games“. In Harvey, A. *Gender, Age, and Digital Games in the Domestic Context*. Routledge, 28-37.
- JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník [Jandourek, 2001]*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2001. 285 s. ISBN 80-7178-535-0.
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles*, 56(3–4), 141–148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- Jenson, J., & Castell, S. (2014). Online Games, Gender and Feminism in. *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, 1–5. <https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs116>
- Kennedy, H. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, 2.
- Kondrat, X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 171–193.
- Linková, Marcela. 2000. „Gender v sociologii.“ *Gender, rovné příležitosti, výzkum* 1 (4): 1. ISSN 1213-0028.

- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years: Female Game Characters across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., & Ratan, R. A. (2009). A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games. *Sex Roles*, 61(11–12), 824–836. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9682-9>
- Martins, N., Williams, D. C., Ratan, R. A., & Harrison, K. (2011). Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters. *Body Image*, 8(1), 43–51. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2010.10.002>
- Matthews, N. L., Lynch, T., & Martins, N. (2016). Real ideal: Investigating how ideal and hyper-ideal video game bodies affect men and women. *Computers in Human Behavior*, 59, 155–164. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.026>
- Miller, M. K., & 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. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>
- Oxland, K. (2004). „Chapter 2: Genre“. In Oxland K. *Gameplay and design*. Addison-Wesley, 24-43.
- Petrusek, M. (Ed.). (1996). Velký sociologický slovník. 1: A - O / [Petrusek, Miloslav] (Vyd. 1). Karolinum.
- Renzetti, C. M., Curran, D. J., Gjuric, L., & Univerzita Karlova. (2003). *Zeny, muzi a společnost*. Karolinum.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815–834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>
- Wolf, M. J. P. (Ed.). (2008). „Chapter 1: What Is a Video Game?“. In Wolf, M. J. P. (ed.). *The video game explosion: A history from PONG to Playstation and beyond*. Greenwood Press, 3-7.
- Wolf, N. (b.r.). „Mýtus krásy“ In Wolf, N. *Mýtus krásy. Ako sú obrazy krásy zneužívané proti ženám* (2000. vyd.). Vintage Books, 12-26.

- WoW Basic Demographics. *The Daedalus project: the psychology of mmorpgs* [online]. July 28, 2005 [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001365.php>

7.1 ZDROJE OBRÁZKŮ

- Genshin Impact [open world action RPG game]. (2021). Beginner's Guide: Essential Tips and Tricks for Getting Started in Genshin Impact. *Genshin Impact Wiki Guide* [online]. 10 Dec 2021 11:43 pmn. 1. [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: https://www.ign.com/wikis/genshin-impact/Beginner%27s_Guide_-_How_Characters,_Combat,_and_Currency_Work#Beginner.27s_Guide:_Essential_Tips_and_Tricks_for_Getting_Started_in_Genshin_Impact
- World of Warcraft [MMORPG PC game]. (2007). Sexual Dimorphism in World of Warcraft. *Wired* [online]. MAY 29, 2007 6:17 PM [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: <https://www.wired.com/2007/05/sexual-dimorphi/>
- Tomb Raider: Legend [action-adventure video game]. (2006). Lara Croft (Legend Timeline). *Tomb Raider Wiki* [online]. [cit. 2022-04-26]. Dostupné z: [https://tombraider.fandom.com/wiki/Lara_Croft_\(Legend_Timeline\)](https://tombraider.fandom.com/wiki/Lara_Croft_(Legend_Timeline))

8 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1: Postavy žen a mužů ze hry World of Warcraft (vlevo muž, vpravo žena). (World of Warcraft, 2004)	16
Obrázek 2: Postavy žen a mužů ze hry Genshin Impact (zleva: muž, žena, muž a žena). (Genshin Impact, 2020)	16
Obrázek 3: Lara Croft ze hry Tomb Raider: Legend (Tomb Raider: Legend, 2006)	23
Obrázek 4: Přehled výsledků výzkumu – genderové rozdělení hlavních a vedlejších charakterů dle různých kategorií (Jansz & Martis, 2007, s. 146)	29
Obrázek 5: Rozdělení podle pohlaví v jednotlivých rolích (Williams et al., 2009, s. 825)	33
Obrázek 6: Nadměrné a nedostatečné zastoupení podle rasy (Williams et al., 2009, s. 825)	33
Obrázek 7: Nadměrné a nedostatečné zastoupení podle věku (Williams et al., 2009, s. 826)	34
Obrázek 8: Graf 1. Korelace mezi pohlavím a věkem u respondentů výzkumu (Kondrat, 2015, s. 182)	37
Obrázek 9: Graf 2. Typy stereotypizace ženského pohlaví ve videohrách podle odpovědí respondentů (Kondrat, 2015, s. 184)	38
Obrázek 10: Graf 3. Korelace mezi pohlavím a názory na zastoupení ženského pohlaví ve videohrách (Kondrat, 2015, s. 185)	39
Obrázek 11: Průměrná sexualizace postav podle roku vydání (Lynch et al., 2016, s. 11)	52