

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Katedra sociologie

Bakalářská práce

2024

Kamila Klabečková

UNIVERZITA KARLOVA

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut sociologických studií

Katedra sociologie

Internalizovaná misogynie v kontextu hraní League of Legends

Bakalářská práce

Autor práce: Kamila Klabečková

Studijní program: Sociologie se specializací: Sociální antropologie

Vedoucí práce: Mgr. Linda Coufal

Rok obhajoby: 2024

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 31.7.2024

Kamila Klabečková

Bibliografický záznam

KLABEČKOVÁ, Kamila. *Internalizovaná misogynie v kontextu hraní League of Legends*. Praha, 2024. 59 s. Bakalářská práce (Bc). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut sociologických studií. Katedra sociologie. Vedoucí bakalářské práce Mgr. Linda Coufal

Rozsah práce: 98 928

Abstrakt

Tato bakalářská práce se věnuje internalizované misogynii v kontextu hraní League of Legends. Konkrétně si klade za cíl zodpovědět, jak (a jestli) si ženské hráčky internalizují misogynii v prostředí dané hry a jaké projevy jsou pro zmíněnou misogynii typické. Výzkum byl prováděn za pomoci kvalitativních polostrukturovaných rozhovorů opírajících se o principy chápaní rozhovoru. První část představuje teoretické ukotvení a vymezení nejstěžejnějších konceptů. Metodologická část představuje techniky výzkumu, výběr respondentek a výběr analýzy. Praktická část obsahuje zjištění z rozhovorů, které je tematicky rozděleno do tří hlavních kapitol a společně se závěrečnou diskuzí poskytuje odpovědi na výzkumné otázky. Hlavním zjištěním je, že se míra internalizované misogynie u respondentek liší v závislosti na hráčích, se kterými hrají. Respondentky pohybující se ve fluktuujících skupinách lidí, které znají čistě přes internet, prokazují vyšší míru internalizované misogynie než respondentky, které hrají v uzavřených, stálějších skupinách. Ty, které se angažují více ve hraní s náhodnými hráči, prokazují jistou míru internalizace mužské hráčské identity. Skrz ni nahlíží na ostatní hráčky velmi stereotypně a vyhraňují se vůči nim. Zmiňují potřebu ostatních hráček soutěžit s nimi o mužskou pozornost za účelem následného vykořisťování a přivlastňování si mužských hráčů. Zároveň věří, že tyto hráčky nehrají pro hru samotnou, nýbrž pro mužskou pozornost – to vyústí v odmítání s ženami hrát, pocity iritace při jejich přítomnosti na hovoru a šíření stereotypů, pro které jsou samotné respondentky „výjimkami“. Respondentky, které naopak hrají primárně ve stabilnějších a uzavřenějších skupinách, dané názory zastávají výrazně méně, ba dokonce vůbec; s jinými hráčkami hrají rády a hledají v nich pomyslné spojení v jinak muži dominovaném prostředí.

Abstract

This bachelor's thesis focuses on examining internalized misogyny in context of playing League of Legends. It specifically aims to answer how (and if) female gamers internalize misogyny in the environment of this specific game and which manifestations are typical for it. The research was conducted using qualitative semi-structured interviews based on the principles of the understanding interview. The first part represents the theoretical framework and defines the crucial concepts. The methodological part introduces techniques of the research, selection of respondents and analysis. The practical part contains findings from

interviews, which are thematically divided to three main chapters and along with a final discussion provides answers to the research's questions. The key finding is that the level of internalized misogyny is dependent on which gamers are respondents playing with. Respondents spending time with fluctuating groups of people, who they know solely through the internet are more likely to internalize misogyny than respondents, who tend to play in closed, more stable groups. Those who engage more in playing with random players show a certain level of internalizing male gamer identity. Through that they view other female players very stereotypically and try to differentiate against them. They also mention a need of other female players to compete with them over a male attention in order to exploit and appropriate male gamers. They also believe that these female gamers do not play for the game itself, but solely for the male attention – that results in refusing to play with women, feeling of irritation in their presence on call and spreading of stereotypes for which are the respondents themselves „exclusions“. Those respondents who play primarily in a more stable and closed groups share similar opinions significantly less, or even not at all; they claim to enjoy playing with other female gamers and even seek imaginary alliances with them in otherwise male dominated environment.

Klíčová slova

Internalizovaná misogynie; Gender; Počítačové hry; League of Legends; Sexismus; Internet; Gaming

Keywords

Internalized misogyny; Gender; Computer games; League of Legends; Sexism; Internet; Gaming

Title

Internalized Misogyny in the Context of Playing League of Legends

Poděkování

Ráda poděkovala především svým vedoucím práce, Mgr. Lindě Coufal, za jejich trpělivost a čas, které do vedení mé práce věnovali. Zároveň bych ráda poděkovala své rodině a přátelům, kteří mi byli při psaní práce oporou.

Obsah	
ÚVOD	1
1. TEORETICKÁ ČÁST	3
1.1. INTERNALIZOVANÁ MISOGYNIE	3
1.1.1. Misogynie.....	3
1.1.2. Internalizovaná misogynie	4
1.2. POZICE ŽEN VE SVĚTĚ POČÍTAČOVÝCH HER	6
1.2.1. Historie a vývoj počítačových her	6
1.2.2. Gender ve vztahu k počítačovým hrám	6
1.2.3. Identita hráče	8
1.2.4. #GamerGate.....	9
1.2.5. League of Legends	9
1.2.6. Gender ve vztahu k League of Legends.....	10
1.2.7. Internalizace misogynie jakožto reakce na herní prostředí	11
2. METODOLOGICKÁ ČÁST	13
2.1. VÝBĚR METODOLOGIE	13
2.2. CÍL VÝZKUMU A VÝZKUMNÉ OTÁZKY	13
2.3. METODA ZÍSKÁNÍ DAT	15
2.3.1. Výběr respondentek.....	16
2.3.2. Medailonky respondentek	17
2.4. ZPŮSOB ANALÝZY ZÍSKANÝCH DAT	18
2.4.1. Kódování	19
2.5. ETICKÝ ASPEKT VÝZKUMU	19
2.5.1. Pozice výzkumníka.....	20
3. PRAKTICKÁ ČÁST	21
3.1. Shazování žen.....	21
3.2. Nedůvěra vůči ženám	28
3.3. Manipulativní a vykořisťovatelská povaha žen	31
4. DISKUZE	40
ZÁVĚR	43
SUMMARY	46
POUŽITÁ LITERATURA	49
SEZNAM PŘÍLOH	53

ÚVOD

Bakalářská práce se věnuje fenoménu internalizované misogynie v kontextu hry League of Legends; jejím cílem je zjistit, jestli a jak si ženské hráčky internalizovaly misogynii. Misogynií se rozumí nenávisť či nesnášenlivost vůči ženám, často neodůvodněná a postavená na přejímání sexuálních předsudků, které přináší obdobně smýšlejícím lidem pocit sounáležitosti a porozumění, skrz které dochází k jejímu šíření. Internalizovaná misogynie je zastřešující pojem pro převzetí těchto stereotypů těmi, kterých se to přímo týká, tedy ženami samotnými [Gilmore, 2010].

Prostředí počítačových her je typicky mužsky dominované, s neopomenutelnou prezencí misogynního chování. V případě League of Legends je tato skutečnost výrazně akcentovaná, jednak díky převažujícímu poměru mužských hráčů, druhá díky proslulosti komunity, která vykazuje nadstandardně toxické chování (rušivé a antisociální jednání zahrnující slovní útoky, šikanu a nesportovní jednání [Aguerri, 2023]), a to i na poměr multiplayer (hra ve více hráčích) počítačových her. Význam této hry spočívá v její rozšířenosti, řadí mezi jednu z nejpobulárnějších her vůbec, můžeme se o ní bavit jako o vlajkové lodi multiplayer her. Její dosahy tak zasahují do životů neopomenutelného procenta hráčů celosvětově.

Internalizované misogynii ve světě počítačových her je věnováno méně pozornosti, a to nejen v prostředí České republiky, nýbrž celosvětově. Studie jsou primárně zaměřeny na hry samotné, například na herní design a jeho případné sexistické prvky. Kuk poukazuje například na značné množství ženských herních charakterů, které jsou designované pro mužské oko a nepředstavují realistické vyobrazení. [Kuk; 2020] Jiné studie se zabývají misogynií v herní prostředí (případně konkrétně v League of Legends) obecně, obvykle ovšem z mužské perspektivy. Například mechanismy osvojování a reprodukce misogynie u mužských hráčů, či v posledních letech vliv průniku žen do herního prostředí a potřebu mužských hráčů „chránit“ svou hráčskou identitu proti inkluzivitě [Wells et al.; 2023]. To vzbuzuje otázku, jak na nesnášenlivé prostředí reagují ženské hráčky.

Procesy internalizace misogynie a její projevy jsou v kontextu samotné hry a její komunity jen zřídka prozkoumaným územím. Práce si klade za cíl tyto procesy a projevy prozkoumat u každodenních, volnočasových hráček League of Legends. Vzhledem k velkému množství hráčů, významnosti hry pro herní kulturu a konzistentně se zvyšujícímu

počtu lidí (obzvláště žen), kteří hraním počítačových her tráví svůj volný čas, se dané téma jeví jako hodné bližšímu zkoumání.

Bakalářská práce je rozdělena do čtyř hlavních kapitol – teoretické části, metodologické části, praktické části a závěrečné diskuze. Teoretická část obsahuje definice nejstěžejnějších pojmů a dosavadní historický kontext. V první podkapitole se věnuje přiblížení pojmů misogynie, internalizované misogynie a procesům její internalizace. Druhá podkapitola se věnuje popisu prostředí, ve kterém je internalizovaná misogynie zkoumána. Obsahuje seznámení s počítačovými hrami, představení League of Legends a relevanci výzkumu na toto téma v tomto prostředí.

Druhou částí je část metodologická. Věnuje se výběru metodologie, výzkumným otázkám a následné operacionalizaci internalizované misogynie, která se opírá o kvantitativní výzkum misogynie Rottweiler a Gilla [2021]. Dále obsahuje popis metody získání dat společně s výběrem respondentek, zpracování získaných dat a zkoumání etického aspektu výzkumu.

Třetí kapitolou je praktická část. Jedná se o zpracování získaných rozhovorů s osmi respondentkami, rozdělena je do podkapitol na základě operacionalizace. Čtvrtá kapitola následně úzce navazuje – jedná se o diskuzi výsledků analytické části v konfrontaci s teoretickou částí.

1. TEORETICKÁ ČÁST

Počítačové hry jsou často považovány za misogynní, ať už v jejich designu, přesvědčení či postojích komunity. Toto tvrzení je všeobecně převládajícím názorem na poli výzkumu počítačových her. Zároveň je herní prostředí obestřeno i mnoha mýty; například domněnkou, že počítačové hry hrají převážně mužští hráči [Fox, Tang; 2017]. Tato kapitola si klade za cíl poskytnout přehled nejrelevantnějších pojmů a vymezení důležitých pro studium internalizované misogynie, zároveň přibližuje svět počítačových her a reálnou pozici žen hráček v něm, společně s dosavadními výzkumy na toto téma.

1.1. INTERNALIZOVANÁ MISOGYNIE

1.1.1. Misogynie

Pojem misogynie pochází z řečtiny, konkrétně ze slov $\mu\sigma\epsilon\iota\nu$ (misein), tedy nenávidět, a $\gamma\upsilon\nu\eta$ (gyné), žena. Jednou z nejuznávanějších definic misogynie, ke které se odvolává mnoho výzkumů na toto téma, je definice Gilmora. Píše, že misogynií je myšlena bezdůvodná nenávisť či strach vůči ženám. Toto nepřátelství vůči ženskému pohlaví se odráží napříč pozorovatelným chováním společnosti. Jedná se o soubor sexuálních předpokladů, které mezi sebou lidé – primárně cisgender muži – šíří skrze vzájemné porozumění a uvádí je do praxe. Více v Gilmorově knize *“Misogyny: The Male Malady“*, str. 8-9. [Gilmore; 2010]

Misogynie sahá od starověkých civilizací až dodnes. V antickém Řecku se tradovaly mýty o ženách, které svou přirozeností byly záludné a nespolehlivé, oproti mužům. Pandora ze své ženské nedokonalosti otevřela skříňku a vypustila do jinak dokonalého mužského světa zlo. Medúza měnila muže na kámen. Čarodějnice Circe, která měnila nic nečekající muže, co vstoupily na její ostrov, v prasata. Nehledě na mnohé humanoidní obludy, které měly ženské prvky, jako byly Harpyje, nestvůra Scylla či Sirény, které lákaly nebohé námořníky na své ženské přednosti, v rouše známé tváře k záhubě. [Gilmore; 2010]

Tyto aspekty bezdůvodného odsuzování žen můžeme pozorovat napříč nesčetně kulturami a, jak Gilmore poukazuje, zejména napříč všemi „velkými náboženstvími“. „Křesťanská Bible, muslimský Korán, hebrejská Tóra a buddhistická a hinduistická písma odsuzují ženy nejen za jejich duchovní nedostatky, ale také za jejich tělo, kterému se vysmívají těmi nejkrutějšími termíny.“ [Gilmore; 2010, str. 4] Ženy jsou zde zároveň lhářky

a důvody k mužské nedokonalosti – svou ženskou podstatou vyvolávají v mužích chtíč a zkaženost. Eva utrhla jablko v Edenu, nikoliv Adam, a Eva s sebou Adama také na cestu hříchu svedla, společně s celým lidstvem. [Gilmore; 2010]

Aktivní oprese žen ve středověku pokračovala v naší kultuře na vlně křesťanské morálky. Jak stojí v Bibli, ženy mají být oddány muži, který je stabilnějším a méně náchylnějším ke svodům Ďábla. Mezi 15. až 18. stoletím bylo upáleno za čarodějnictví okolo 40 000 žen, právě kvůli výše zmíněnému, což představovalo pouze další nástroj k podmaňování žen. [Ignazzi et al.; 2023]

V raném novověku stále panovalo stereotypní přesvědčení o ženách jakožto o někom, kdo přirozeně inklinuje k následování a submisivitě. Jejich uznávané přednosti tak zahrnovaly přesně ty, které ještě více dané předsudky upevňovaly; jejich emoční založení, jejich schopnost starat se o domácnost. Svou sexualitu údajně využívaly jako zbraň sloužící k podmaňování si mužů. Větší převrat v tomto toku myšlení přišel během Osvícenství, kdy se začalo polemizovat nad pevně stanovenými genderovými rolami. Objevovali se i první výraznější feministické myšlenky – Ignazzi et al. zastřešují tehdejší snahy citací Wollstonecraft z roku 1792, „nechci, aby měly [ženy] moc nad muži, nýbrž nad sebou samými“. [Ignazzi et al.; 2023, str. 6]

Ignazzi et al. poukazují, že je misogynie stále velmi aktuálním tématem dnešní doby. Projevuje se nejrůznějšími způsoby – od násilí na ženách po kyberšikanu. Příchod moderních technologií a internetu i přes své benefity přinesl roušku anonymity. Možnost sledovat životy naprostých cizinců a pod pseudonymem bez ostychu zesměšňovat druhé. V tomto virtuálním prostředí následně vznikají skupiny, které k sobě inklinují na základě podobných přesvědčení. A pokud toto přesvědčení stojí na ženské inferioritě, ba dokonce na nenávisti vůči ženám, dostáváme se do početných skupin známých jako manosféra („...konstelace maskulinních sociálních sítí volně sjednocených antifeministickým pohledem na svět.“) [Valkenburgh; 2019]). [Ignazzi et al.; 2023]

1.1.2. Internalizovaná misogynie

Wilson ve svém textu zmiňuje definici internalizované misogynie Holly A. Gartlerové jakožto „proces, kde si jedinec či skupina internalizují do své identity a sebepojetí všechny či část z negativních stereotypů a nenávisti vůči ženám. Jedná se o pasivní přijetí genderové

role a nevědomé zapření kulturního, institucionálního a individuálního sexismu.“ Dále říká, že „pasivní přijetí tradičních genderových ideologií či zapření sexismu jsou také indikátory internalizované misogynie a tyto názory se následně stávají hegemonickými a nezpochybnitelnými, což zachovává status quo.“ [Gartler; 2015 citovaná Wilson; 2021, str. 2-3]

Constantinescu tvrdí, že možným důvodem pro internalizaci misogynie může být „strach ze ztráty sociálních benefitů“, které z jejich role pramení, například všeobecná víra v jejich schopnosti starat se o domácnost. Také říká, že ženy si často internalizují misogynii z důvodu strachu ze zesměšnění, přičemž se obávají být považovány za feministky – „...pokud se chovají jako hodné holky, nenásleduje žádná odměna. Ovšem mohou očekávat trest, jakmile se zachovají nevyžádaným způsobem.“ [Constantinecu; 2021, str. 13] Můžeme tedy říci, že přijmutím stanovených rámců chování se tak ženy pokouší předcházet nepříjemné konfrontaci okolím.

Práce Bearmana et al. se zabývá studií internalizovaného sexismu a misogynie v každodenním životě žen. Tvrdí, že nejvíc náchylným obdobím pro internalizaci je adolescence; zatímco v jejích počátcích jsou dívky stále energické a málo řeší gender, postupně cítí větší a větší nátlak ze strany společnosti na konformitu vůči genderovým normám. Internalizaci popisuje jako dlouhý a pomalý proces, který je pozorovatelný v každodenních konverzaci u většiny žen a ve své práci jej dělí do čtyř aspektů. Prvním je pocit bezmoci a nekompetence, která pramení z nedostatku ženských vzorů, vedoucí k víře žen, že určitých věcí nemohou dosáhnout, tudíž se o ně ani nesnaží. Zdůrazňuje i určitou pohodlnost, kterou přináší slova „já nevím“, které se stává univerzální odpovědí, výmluvou v konverzaci, či rezervou v jinak jasném tvrzení, které by jinak mohlo vést ke konfrontaci. Druhý aspekt představuje soutěživost mezi ženami, který můžeme vysvětlit biologickými důvody jakožto soutěž o lepšího partnera, pracovní pozici, či vyšší sociální status. Toho ženy dosahují „shazováním a manévrováním jiných [žen] do nižšího statutu, aby samy vypadaly či se cítily lépe“. [Bearman et al.; 2009, str.16] Lidé zároveň více tíhnou k porovnávání se uvnitř své skupiny, místo aby se snažili soupeřit se skupinou pomyslně vyšší – ženy musí často pracovat pro své cíle více než muži, avšak namísto mužů vidí jako rivaly právě jiné ženy. Třetím aspektem je objektifikace. Ve světě, ve kterém jsou ženská těla objektifikována, se začnou ženy objektifikovat samy, plněním společenských standardů v ní hledají validaci, namísto toho, aby dané normy nesplňovaly a byly terčem objektifikace

negativní, například výsměchu. (Tímto ovšem nejenže šíří nerealistické představy, ale také skrze držení diet, nadměrné cvičení či chirurgické procedury si často škodí fyzicky a dokonce psychicky, pokud následně nedostanou vytoužené uznání. Psychické strádání se může dostavit v podobě depresí či poruch příjmů potravy. [Bozkur; 2020, str. 1983]) Posledním z Bearmanových aspektů je znevalidňování svých názorů a přesvědčení. Díky tomu ženy nevěří svému úsudku a spíše tíhnou k nechávání za sebe rozhodovat jinými. [Bearman et al.; 2009, str. 14-17]

1.2. POZICE ŽEN VE SVĚTĚ POČÍTAČOVÝCH HER

1.2.1. Historie a vývoj počítačových her

Historie počítačových her sahá až do roku 1958, kdy vyšla zcela první videohra jménem „Tennis for Two“, z dílny amerického fyzika Higinbothama. Hra byla na osciloskopu a otevřela lidem bránu do vzniku herního světa. O reálných počátcích herního průmyslu se ovšem můžeme bavit až od roku 1974, kdy Ralph Baer stvořil první herní konzoli „Brown Box“, čímž odstartoval herní trh. Rychle narůstající množství nových herních konzolí začalo pronikat do domácností. Obzvláště masivní oblíbenosti se videohry těšily na přelomu 70. a 80. let, s příchodem herních počítačů a počítačových her. K tomuto období se také tradují prvopočátky online hraní. [Abraham; 2023]

Hry přímo na počítači zažily svůj největší rozmach až po roce 2000, obzvláště díky hraní online. Díky velmi rychlému vývoji herních mechanik a designu se stal herní svět něčím, kde mohli hráči zažít věci nesrovnatelné s realitou. Na základě herních preferencí se začaly tvořit skupiny fanoušků multiplayer her (obzvláště příchod stříleček z prvního pohledu tento fenomén podpořil) o různých velikostech. To dalo za vzniku online fórům a platformám sloužících ke společným herním aktivitám (například volání během hry) a postupně se začala budovat hráčská komunita a identita. [Abraham; 2023]

1.2.2. Gender ve vztahu k počítačovým hrám

Pojem „gender“ je často spojován a v obecném povědomí také zaměňován s pohlavím, ačkoli se jedná o dva samostatně existující termíny. Podle Holmes pojem gender zastřešuje „idey a praktiky, které tvoří feminitu a maskulinitu“, zatímco pohlaví odkazuje na biologický základ rozlišující ženské a mužské pohlaví. [Holmes, 2007, str. 2] Gender považuje za sociální konstrukt, který si osvojujeme v průběhu socializace (kdy přejímáme soubor ideí

tvrdících, že je ke každému pohlaví náležité chovat se určitým způsobem). Zatímco dívky si hrají s panenkami, mají rády růžovou a jsou klidné a milující, chlapci si hrají s autíčky, skotačí a jsou nezávislí. S lidmi je tak již od útlého věku mluveno a zacházeno dle narativu společnosti způsobem, jaký je pro jejich gender adekvátní. Holmes považuje za stěžejní u studia genderu adresovat zároveň zjevné nerovnosti mezi muži a ženami, které vychází z patriarchálního uspořádání společnosti. [Holmes, 2007]

Carvalho a Cappelli zmiňují ve své práci, že „digitální hry jsou tradičně dominovány muži, jakožto aktivita stvořená muži pro muže“. [Carvalho, Capelli; 2018]. Tomu mohou zdánlivě oponovat některé statistiky – například dle německé statistické platformy Statita je genderové rozložení v počítačových hrách téměř vyrovnané, roku 2022 ve Velké Británii činilo ženských hráčů 48 %, zatímco mužských 52 %. [Statita; 2022] Vystává tedy otázka, zda si výše zmíněné tvrzení s pevně danými fakty neprotiřečí.

Je třeba brát v potaz, že her je mnoho žánrů, od kompetitivních, akčních, dobrodružných po simulátory. Stejná statistická platforma udává, že genderové rozložení například v hrách typu MOBA (Massive/Multiplayer Online Battle Arena je subžánr počítačových her, kde se typicky utkávají dva týmy čítající pěti hráčů na stálé mapě, načež se pokouší skrze herní makroekonomii získat více než druhý tým a porazit jej, obvykle v podobě dobytí základny týmu, [Cannizzo, Ramirez; 2014] např. Heroes of the Storm, League of Legends, Dota 2, dále jen MOBA) se značně mění; poměr se tak stává 35 % žen ku 65% mužů. [Statita; 2018]

Vrátíme-li se na okamžik k výše citovanému tvrzení, že většina her je vytvářena “muži pro muže”, bude pro nás snazší pochopit, jak je pro ženy obtížné proniknout do světa počítačových her. Pakliže jsou totiž hry tvořeny bílými, heterosexuálními cisgender muži (kteří do dnešního dne v herním průmyslu drtivě převažují), odrazí se to i na výsledných produktech; od mužských protagonistů, přes sexistické vtipy až po nereálné vyobrazení žen. Hrám se tak udal gender a nálepka mužské domény, s průnikem žen do světa her se poté zúžila na určité typy her (typicky válečné, střílečky, MOBA apod.), zatímco jiné vyčlenila jako ty ženské. [Wells et al.; 2023]

1.2.3. Identita hráče

Identita zodpovídá na otázku „Kdo jsem?“, a to jak v případě jednotlivce, tak skupiny. Mead, ačkoli nepracuje přímo s termínem identita, mluví o takzvaném „self“, které sociální strukturou je výsledkem konfrontace „I“ a „Me“. „I“ můžeme považovat za jádro, základní charakteristiku jedince. „Me“, na druhou stranu, není stálé a jeho podoba se mění v průběhu času v závislosti na interakcích s okolím. V takovém případě je „Me“ fluidní; v pracovním kolektivu bude mít jinou podobu než v tom rodinném [Mead; 1934].

Hry jsou pro mnoho lidí v otázce sebepojetí důležité, dostatečně na to, aby se někteří jedinci začali identifikovat jako hráči. Identita hráče je ovšem daleko komplexnější a nedá se popsat jen jako člověk, co hraje videohry; skupiny hráčů ostrakizují ze své komunity ty, kteří například nehrají na počítačích, nehrají dostatečně často nebo nehrají specifické hry, které si hráčské komunity nadefinovaly jako nutnou podmínku pro status hráče. Ženy tyto charakteristiky často nesplňují, a navíc je na ně pohlíženo pod genderově zabarvenou optikou (internalizací těchto mínění se mohou ženy ostýchat identifikovat jako hráčky). To je jedním z důvodů, proč ačkoli počítačové hry hraje stále více žen, jsou vnímány jako mužská zábava [Fox, Tang; 2017].

Dalším důvodem je, že se mužští hráči cítí často v herním prostředí nadřazení. Vychází to z historického vývoje, viz kapitola výše. Větší popularitu počítačových her u žen často berou jako „ohrožení jejich gamerské kultury“, což vyústí v „justifikaci rasistického a sexistického chování jakožto sebeobrany jejich gamerské identity“ [Wells et al.; 2023]. Sexualizace a objektivizace, často spojená s humorem či výsměchem na základě v komunitě se šířících stereotypů tak někdy zachází do radikálních mezí, vyústí až k výhrůžkám smrti či znásilnění [Wells et al.; 2023].

Příkladem radikálního odmítnutí integrace žen, diverzity a rovnoprávnosti v herním prostředí může být například organizace GamerGate okolo roku 2014. [Wells et al.; 2023] Ta je často spojována s takzvanou „geek maskulinitou“, která je „spojená s „geeky“ a „nerdy“ zálibami, jako jsou komiksy a videohry, zatímco je ukotvená v heteronormativních patriarchálních přesvědčeních o genderu a sexualitě a je ohrožená přítomností těch, kteří jsou považováni za „ty druhé““ [Peckford; 2020, str. 67].

1.2.4. #GamerGate

GamerGate představuje vyústění absolutního odmítnutí inkluzivity v herním prostoru, primárně targetované na feministické aktivistky pokoušející se o zavedení rovnoprávnosti a diverzity to herních komunit. Jednalo se o spojení hráčů s pocitem potřeby chránit svou hráčskou identitu a pravicovými extremisty, jejichž názory se odrážely v jejich postojích. [Wells; 2023] Peckford, citován Wellsem tvrdí, že jejich názory „často zrcadlily ty pravicových extremistů; jmenovitě jejich „my versus oni“ mentalitu s pocitem, že jsou zbavováni práv, stejně jako názor, že jejich komunita většinou tvořená bílými muži byla „znevalidněna“ ženami a lidmi barevné pleti“ [Peckford; 2020, str. 67].

1.2.5. League of Legends

League of Legends je hra typu MOBA, vývojářem je společnost Riot Games, která ji vypustila do světa roku 2009. Celá společnost byla roku 2015 odkoupena čínskou společností Tencent Holdings Limited. Hra se těší masivní popularitě jak do počtu hráčů (v roce 2022 měla hra 180 milionů hráčů, přičemž rekord hrajících hráčů v jeden den činilo přes 32 milionů [Kamberovic; 2023]), tak do počtu sledujících profesionální scény, neboť v e-sportech je League of Legends jednou z nejpopulárnějších, ne-li nejpopulárnější hrou, hostující každoročně globálně největší e-sportový šampionát, Worlds.

Hra se odehrává z třetího pohledu. Mapa se dělí na tři linky – toplane, midlane a botlane. Mezi linkami je následně takzvaná „jungle“, kde se nachází NPC (Non Player Character) monstra a významné objektivy, které pomáhají získat herní výhody. Každý hráč si může vybrat z více než 140 takzvaných šampionů, které hra nabízí a následně se pokouší dobýt bázi druhého týmu, k čemuž se dostanou přetlačením protihráče na lince a ničením obranných věží, které každý tým na cestě k jejich základně má.

Ve hře se vyskytuje pět hlavních rolí, které si mezi sebou musí hráči rozdělit. K tomu dochází ještě před začátkem hry. První tři jsou podle linek – top, který je obvykle považována linku bojovou, čemuž jsou uzpůsobení i hratelní šampioni, mid, prostřední a nejkratší linka, na které jsou nejčastěji šampioni s velkou pohyblivostí nebo/a dobrými možnostmi kontrolovat své okolí kvůli strategickému umístění uprostřed a nakonec bot, kde je tradičně šampion útočící na dálku (častěji nazýván jako ADC – Attack Damage Carry). Botlane je zároveň jedinou duo linkou – společně s ADC je zde ještě support, který má za

úkol podporovat tým a herně je na to uzpůsobený například schopností jiné hráče uzdravovat, podporovat jejich ofenzivní schopnosti či znemožňuje nepřítelům pohyb. Poslední rolí je jungler, pozice, která se pohybuje mezi linkami a stará se o neutrální objektivy.

Hra má několik módů – nejznámější je poté „hodnocená“. Hodnocená hra rozděluje hráče dle jejich úspěchů do ranků (Železná, Bronzová, Stříbrná, Zlatá, Platinová, Smaragdová, Diamantová, Mistrovská, Velmistrovská, Vyzyvatelská).

1.2.6. Gender ve vztahu k League of Legends

Právě v této hře je zastoupení žen ještě nižší, než je pro MOBA hry typické; 87 % hráčů jsou muži, 12% ženy a okolo 1% nebinární osoby, obvykle ve věku od 21 do 24 let [Susic; 2023]. Na tento genderový nepoměr poukazuje i studie Brühlmann et al. *“Motivational Profiling of League of Legends Players”*, ve které se z celkového vzorku 750 hráčů identifikovalo pouze 6 % jako ženy či nebinární osoby. Dle jejich slov by měly budoucí výzkumy brát větší důraz na vyvážení poměru počtu nebinárních, ženských a trans hráčů ku cisgender mužským hráčům, zaměřujíc se na jejich zkušenosti a motivace [Brühlmann et al.; 2020].

Vzhledem k původně primárně mužské audienci je design hry směřován právě na muže, jako ostatně u mnoha kompetitivních her. Ženští šampioni jsou často vyobrazeni sexisticky, jak poukazují ve své práci Carvalho a Capelli. Práce se věnuje čistě designu postav, nikoliv jejich funkčnosti (nazvané Non-Functional Requirements). Z jejich analýzy vyplývá, minimálně ku roku 2018, že ženské postavy obecně ukazují téměř trojnásobně více obnažených částí těla než mužští šampioni. Zatímco ženské obnažené části těla zvýrazňují ženské křivky, u mužských designů jsou obnažené části využity ke zvýraznění svalů. Zatímco ženské postavy jsou zpravidla velmi štíhlé (na náhledových obrázcích někdy až nerealisticky, například Miss Fortune či Lux), mužské postavy jsou zpravidla svalnaté. Pouze ženy nosí podpatky. Pár hráčů poukázalo v online diskuzích na takzvaný „boobplate“ – část brnění, která anatomicky objímá ženský hrudník. U žádného mužského charakteru obdobný designový prvek není. Více o analýze NFR prvků viz *„Sexism and League of Legends: NFR aesthetic analyses“* [Carvalho, Capelli; 2018].

Vizuální prvky jsou pro hráče důležité i vzhledem k herním preferencím při výběru postav; studie Gao et al. ukázala, že hráči spíše tíhnou k postavám, jejichž gender je shodný

s jejich, přičemž u žen je tato tendence výraznější. Ženských šampionů je přitom méně a podstatně častěji zastávají roli support. Někteří mužští respondenti ve svých výpovědích zmiňují, že když vidí určité supporty ve hře (obvykle velmi femininní či roztomilé) automaticky předpokládají, že je hraje žena. Dle statistik také vyplývá, že nehledě na roli, za kterou hráči hrají, muži bývají agresivnější a nebojácnější, zatímco ženy bývají opatrnější a spíše se drží v pozadí. V rozhovorech ovšem některé hráčky uvedly, že tomu tak je kvůli sexistické komunitě, která případné selhání připisuje jejich pohlaví. Často se tedy uchylují ženy spíše k pasivnějšímu stylu hry, či si volí roli support z důvodu, že se chtějí vyhnout konfrontaci s mužskými hráči [Gao et al.; 2017].

1.2.7. Internalizace misogynie jakožto reakce na herní prostředí

Ženy jsou v počítačových hrách jen zřídka vyobrazeny jako silné hrdinky, zároveň je často spíše poukazováno na jejich sexuální přednosti než na schopnosti. Některé studie ukazují, že hraní počítačových žen vyvolává a utvrzuje přesvědčení, že je hlavním ženským údělem plodit děti. Jiné zjistily, že se jejich hraním tvoří antagonistický pohled na ženy, vedoucí až k agresi vůči nim. Nepřátelské prostředí tak přirozeně přispívá k možné internalizaci si negativních postojů o sebe sama [McCullough; 2020].

Tang a spol. ve své publikaci „Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players“ zmiňují fenomén „Queen Bee“. Jedná se o jev, kdy se v jinak homogenním mužském prostředí objeví žena, která ze svého pohlaví benefituje často v podobě speciální pozornosti či vedoucí pozice v dané skupině. Jiné ženy se v této chvíli stávají konkurencí a stávají se vůči nim nepřátelské, aby si svou pozici udržely. Hráčky tak nabývají motivace k misogynnímu chování vůči stejnému pohlaví v obraně svého „sociálně hráčského statutu“ [Tang a spol., 2019].

V muži dominovaném prostředí nabírá žena pocitu, že musí soupeřit dvakrát tolik. Její vlastní ženství se stává překážkou a snaží se jeho dopad eliminovat. K tomu často dochází skrze vyzdvihování svých stereotypně maskulinních vlastností a shazování svých typicky femininních vlastností. Současně poukazuje na jejich prezenci u ostatních žen a zároveň jejich absenci u vlastní osoby. Vyskytne-li se v daném prostředí jiná žena, stává se konkurencí primární. To ukazuje, že jsou ženy vystaveny sexismu tak dlouho, že se jí snaží

obrátit ve svůj prospěch skrze její šíření, namísto toho, aby bojovaly proti systému, který se ponižuje [Singh, Prakash, 2019].

Jak bylo výše zmíněno v podkapitole o internalizované misogynii, dívky více tíhnou k internalizaci misogynie v adolescenci [Bearman et al.; 2009]. Je obecně známo, že v tomto období je lidská psychika značně tvárná a vliv okolí na osobnost jedince je nepopíratelná. Při studii fenoménu internalizované misogynie je třeba brát důraz obzvláště na sekundární socializaci. 89.6 % žen ve věku 16–24 let, které mají přístup k internetu, hrají videohry. [Statita; 2023] Velké množství dívek se už ovšem dostalo k hraní her dříve. V této práci se pohybují respondentky v rané dospělosti, s tím, že všechny hrály již během adolescence, obvykle pozdní; jejich výpovědi tedy vnímám jako přínosné při zkoumání vlivu prostředí počítačových her na internalizaci misogynie a její projevy v daném prostředí.

2. METODOLOGICKÁ ČÁST

2.1. VÝBĚR METODOLOGIE

Metodologie je zvolena kvalitativní, převážně z důvodu co největšího přizpůsobení výzkumu respondentkám. V dané volbě hraje významnou roli i malé množství obdobných studií, o které se lze opřít. Nejvhodnější metodou jsem shledala polostrukturovaný rozhovor, který představuje elegantní propojení výzkumníkovy náhledu do problematiky a schopnost rozhovor navádět určitým směrem, ale také jej přizpůsobit na míru jednotlivým respondentům pro uchopení a zaznamenání co nejpřesnější perspektivy.

V návaznosti na nedostatečné množství podobně zaměřených výzkumů zároveň věřím, že kvalitativní rozhovory, ač v menším měřítku, mohou být odrazovým můstkem pro výzkumy budoucí; ať už aplikované na širší vzorek, vedené do větší hloubky v odvětvích, které se ukážou jako relevantní a hodné pozornosti, či pro kvantitativní výzkumy, v podobě tvorby škál a otázek.

2.2. CÍL VÝZKUMU A VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Cílem práce je, jak bylo avizováno v úvodu, zjistit, jestli a jak si ženské hráčky internalizovaly misogynii v kontextu hraní League of Legends. Jakým způsobem k internalizaci dochází, jak se projevuje v chování a názorech respondentek a jestli můžeme hledat podobné rysy misogynního přesvědčení napříč výpověďmi, které by byly typické pro herní prostředí. Případně pokud k internalizaci nedošlo, zjistit, jak se liší přesvědčení těchto respondentek od těch, které si misogynii internalizovaly.

V teoretické části zmiňuji, že prostředí počítačových her je misogynní – v League of Legends je tato skutečnost zdůrazněna vyššími počty mužských hráčů, jejichž poměr činí 87 % [Susic; 2023], i přes jinak poměrně vyrovnané zastoupení ženských a mužských hráčů všech počítačových her obecně. Zároveň aktuálně dochází k rychlým změnám a pokusům o zpřístupnění herních komunit pro všechny, nehledě na gender, sexuální orientaci či barvu pleti – což, jak říká Peckford, berou bílí cis mužští hráči jako „znevalidnění“ jejich komunity [Peckford; 2020, str. 67].

Hlavní výzkumná otázka tedy vychází z určité premisy, že jsou ženy vystaveny po delší dobu misogynnímu prostředí League of Legends.

1. Jakým způsobem (jestli) si ženské hráčky internalizují misogynii v kontextu hraní League of Legends?

K zodpovězení základního konceptu dané otázky u každé respondentky, tedy „ano, misogynii si internalizovala“ či „ne, misogynii si neinternalizovala“, je třeba udělat důkladnou analýzu celého výzkumného rozhovoru. S největší pravděpodobností se bude jednat o škálu, nikoliv o zcela jasnou odpověď, neboť misogynní přesvědčení má mnoho podob, od pasivní konformity vedoucí k prevenci konfliktu po aktivní šíření. Hlavním cílem je tedy zjistit, jak se u ženských hráček projevuje mužské misogynní chování, načež tyto sexistické vzorce a názory podvědomě aplikují vůči sobě a jiným ženám a v čem je jeho podoba charakteristická pro herní prostředí. V případě, že si ženské hráčky misogynii neinternalizovaly, či pokud je u nich méně patrná, bude zkoumáno jak se jejich názory a přístup ke hře liší od hráček, které si ji internalizovaly (například v reakci na stejné podněty).

Hlavní výzkumná otázka je rozvinutá o následující podotázky:

1.1. Jaké konkrétní vzorce a projevy internalizované misogynie jsou typické pro herní prostředí League of Legends?

1.2. Jakým způsobem ovlivňuje herní prostředí internalizaci misogynie?

1.3. Tvoří si ženské hráčky genderové strategie, které vedou k získání herních či neherních výhod?

O konkrétních projevech internalizované misogynie mluvil Bearman [2009], Bozkur [2020] a mnoho dalších autorů. Otázkou zůstává, které převládají ve specifickém herním prostředí League of Legends a jakým způsobem zrovna zmíněné prostředí tyto projevy ovlivňuje. Tang [2019] zároveň tvrdí, že si některé ženské hráčky dokáží dělat v herním prostředí genderové strategie, ze kterých následně benefítují v jinak nehostinném prostředí, čímž ovšem misogynní přesvědčení samotné šíří – práce se dále klade za cíl zmapovat, zdali si respondentky také vytvoří genderové strategie ve svůj prospěch, případně jak k jejich tvorbě dochází a jak z nich benefítují.

2.3. METODA ZÍSKÁNÍ DAT

Jak již bylo zmíněno, pro co nejpřesnější zachycení postavení respondentek v herním prostředí a jejich subjektivních názorů je zvolena metoda kvalitativní, vzhledem k nedostatečnému množství obdobných studií aplikovaných v prostředí počítačových her je následně zvolen polostrukturovaný rozhovor. Ten má jasně daný cíl, ovšem cesta k němu je volnější než na u strukturovaného; výzkumník se drží osnovy, ale navazuje na ni volně, dle potřeby; absence precizní osnovy často výzkumníka dovede k informacím, ke kterým by se jinak nedostal, přičemž základní připravené okruhy dotazování zaručují, že eventuálně bude vše potřebné zodpovězeno [Hendl, 2016].

Konkrétně se práce inspirovala metodou Kaufmannova chápacího rozhovoru, který je postaven na schopnosti empatie a přizpůsobení rozhovoru respondentovi. Autor klade důraz na schopnost tazatele respondentovi naslouchat a průběžně mu rozhovor uzpůsobovat za účelem překlenutí neosobních otázek a automatických odpovědí. Tato metoda aktivně připouští a vyzdvihuje fakt, že mnoho výzkumů se stále metodologicky dotváří i po základním ustanovení; postupná individualizace a brání v potaz nově zjištěných faktů nám tak dává možnost získávat efektivnější výstupy, stejně jako se na respondenta více naladit. To vše ovšem neznamena, že by Kaufmannova metoda chápacího rozhovoru aktivně nabádala k zanedbání precizní přípravy před rozhovorem jako takovým, neboť bez odborných znalostí výzkumníka by výzkum nemohl být naváděn správným směrem, potažmo vůbec vzniknout. Jak sám ve své knize píše, „ambicí chápacího rozhovoru je nabídnout úzké propojení terénní práce s konkrétně vypracovanou teorií“ [Kaufmann, 2010, str. 31].

Chápací rozhovor беру jako vhodně zvolenou metodu práce z potřeby individuálního přístupu k hráčkám; ačkoliv je třeba jasně vyhraněná teoretizace výzkumné otázky, zkoumaný vzorek je poměrně malý, a proto shledávám důležitým dbát na individualizaci rozhovoru bez opomíjení pocitů a emocí jednotlivých respondentek pro získání nejpřesnějších dat [Kaufmann, 2010].

Před samotnými rozhovory proběhl pilotážní rozhovor, který měl za účel otestovat předem stanovené okruhy otázek. Během něj se některé projeví jako zbytečně dlouhé a téměř bezpředmětné k danému tématu, jiné okruhy byly značně poddimenzované, což bylo

následně reflektováno a otázky náležitě poupraveny. První okruh poté zahrnoval otázky vlivu League of Legends na sebepojetí (význam hry v životě respondentek, co pro ně hra znamená, zároveň sloužil k představení a pozvolnému rozdejdou), vztah League of Legends s genderovými stereotypy, pohled na ženské hráčky a osobní zkušenosti s interakcemi s nimi a užívání genderu k získání herních výhod.

Výzkumné rozhovory byly vedeny v čistě digitální podobě, a to skrze platformu Discord. Celé rozhovory byly nahrávány na mobilní telefon. Daná platforma byla zvolena jako součást přirozeného herního prostředí, jelikož všechny respondentky využívaly právě Discord jako primární platformu pro volání s ostatními hráči v reálném čase během hry. To zapříčinilo širší ohlas ze strany respondentek v rámci jak časových možností (rozhovory trvaly nejdéle kolem jedné hodiny často ve večerních časech), tak příjemnějšího pocitu anonymity vzhledem k absenci kamery či živé interakce.

První okruh otázek byl volen takový, aby se respondentky uvolnily, naladily se na výzkumníka (a naopak) a navodila se atmosféra. Jednalo se primárně o představení sebe sama v kontextu League of Legends – základní bibliografickým údajem byl primárně věk a gender, zbytek se týkal respondentčina herního já, tedy co jí ke hře přivedlo, jak dlouho hraje, s kým, jakou roli a jaká byla její herní „cesta“; většina respondentek pojala tyto otázky narativně a rozpovídaly se. Díky tomu se staly následující okruhy snazšími na zodpovězení, protože respondentky již překlenuly počáteční nejistotu.

Ke každému okruhu bylo připraveno několik pevných otázek, které byly kladeny všem respondentkám. Jejich kontinuita se ovšem lišila; jak okruhy, tak otázky na sebe navazovaly v závislosti na aktuálním směru výpovědi respondentky, některé tak nebyly kladeny vůbec, neboť se k nim hráčky dostaly samy v rámci delšího vyprávění, nebo byly přeházené, jinak formulované či podstatně rozvinuté

2.3.1. Výběr respondentek

Pro můj výzkum byly vybrány respondentky cisgender ženy, které se jako ženy současně i identifikují. Věk byl stanoven mezi 18 až 26 lety; vzhledem k tomu, že mají k internalizaci misogynie největší sklony ženy v období adolescence, byl zvolen věk ranné dospělosti právě po tomto nejnáchylnějším věku, během kterého všechny respondentky League of Legends

aktivně hrály. Další podmínkou bylo, aby hrály danou hru déle než tři roky, jednalo se o jejich významnou volnočasovou aktivitu (aby League of Legends hrály každý týden více než pět hodin) a podílely se během hry na hlasovém hovoru s jinými hráči, ať už s náhodnými lidmi, například ze skupin či přes známé, či se stálými přáteli.

Všechny respondentky byly vybrány skrze komunitní skupinu League of Legends na Facebooku. Ta čítá více než 60 000 členů a je přednostně určena pro hráče z České a Slovenské republiky. Primární účel je hledání spoluhráčů či hledání komunitních rad ohledně hry. V dané skupině byl vystaven příspěvek ohledně hledání respondentek dle výše zmíněných kritérií, na který se přihlásilo několik desítek žen. Z těch bylo následně vybráno náhodně osm respondentek, pro vyšší homogenitu vzorku všechny Češky.

2.3.2. Medailonky respondentek

Níže se nacházejí medailonky respondentek. Každý zahrnuje pseudonym, věk respondentky, nejhranější roli, nejvyšší dosažený rank ve hře a následně pár slov ohledně jejího vztahu k League of Legends; dobu, po jakou hru hraje, případně jak často hraje, s kým hraje a jak hru vnímá,

Aneta, 25 let, Support/Zlatá; Hraje každý den okolo 10 let. Komunita, se kterou hraje, je napůl uzavřená – noví hráči přicházejí na pozvání interních členů skupiny. Respondentka zároveň bývá aktivní na League of Legends facebookové skupině, kde občas hledá náhodné spoluhráče.

Natálie, 22 let, Support/Diamantová; Hraje každý den okolo 10 let. Nyní hraje v uzavřené skupině, která se postupem času utvořila. Dříve hrála s náhodnými hráči, dnes už výhradně s přáteli.

Viktorie, 22 let, Support/Zlatá; Hraje čtyřikrát týdně přes pět let. Původně hrála mid linku, eventuálně přestoupila na supporta (nechtěná pozice, „zbyla“ na ní). Obvykle hraje s přáteli, ráda ovšem hraje i sama. League of Legends je pro ni důležité kvůli komunitě, v jedné chvíli „žila jen počítačem“, nyní forma odreagování a volna. Má manžela, který také hraje, hra pro ně představuje společný koníček.

Elizabeth, 24 let, ADC/Platinová; Hraje několikrát do týdne, nejaktivnější léta 2014–2018, kdy hrála každý den několik hodin. Přivydělávala si streamováním hry. Do hry jí přivedl příbuzný, který ji chtěl dosadit na roli supporta, nakonec skončila na ADC.

Tereza, 23 let, Flexibilní/Smaragdová; Hraje přibližně 11 let každý den, kolem 5 hodin denně. Jedná se pro ni o primární výplň času a nedílnou součást denní rutiny (když nepracuje nebo nedělá domácí práce, hraje).

Marie, 22 let, ADC/Zlatá; Začínala hrát na střední. Aktuálně hraje spíš módy (speciální minihry) s přáteli, bere League of Legends jako odreagování a propojení se s blízkými, nejbližší okruh si našla v rámci hry. Ke hře ji přivedl kamarád.

Eva, 24 let, Support/Zlatá; Hraje od roku 2012 téměř každý den, dostala se k němu přes kamarády. Jedná se pro ni o seznamovací činnost, přes League of Legends si našla snoubence.

Nikola, 23 let, Flexibilní/Stříbrná; Hraje každý den, převážně s přáteli. League of Legends považuje za svou „součást“ – samotné hraní, komunita, i esport. Hraje téměř výhradně s uzavřenou skupinou – přítel, kamarádka a její manžel.

2.4. ZPŮSOB ANALÝZY ZÍSKANÝCH DAT

Rozhovory byly přepisovány již v průběhu jejich získávání, aby bylo možné, nad již vzniklými daty reflektovat a případně upravovat rozhovory budoucí. Pro následnou analýzu byla zvolena tematická analýza, která má za cíl „identifikovat, analyzovat a zaznamenat témata napříč daty“ [Braun, Clarke; 2006, str. 6]. Mezi jednotlivými výpovědi tak hledá jednotná témata, která jsou napříč vícero rozhovory pozorovatelná. Tato analýza má svou výhodu obzvláště ve flexibilitě, zároveň se jedná o méně kodifikovanou metodu oproti ostatním [Braun, Clarke; 2006].

Kódování je zvoleno deduktivní a zohledňuje předchozí práce věnující se misogynii a internalizované misogynii. Braun a Clarke mluví o takzvané „teoretické“ tematické analýze, která „bývá hnána výzkumníkovým teoretickým a analytickým zájmem v dané oblasti, a tedy je více explicitně analyticky vedena. Tato forma tematické analýzy bývá méně bohatá na popisy dat celkově a více zaměřená na detailní analýzu určitých aspektů dat“ [Braun, Clarke; 2006, str. 12] V teoretické části byly zmíněny konkrétní formy projevů

internalizované misogynie, nemusíme se tedy věnovat základní definici, co přesně daný termín znamená a jak se projevuje obecně, jako spíše jak se konkrétně projevuje v herním prostředí a v čem jsou jeho projevy specifické. Deduktivní kódování zároveň počítá s možností budoucího upravení kódů během výzkumu či přidání nových, ovšem zohledňuje, že výzkumník nejde dané téma zkoumat s čistým štítem. [Miles et al.; 2014, str. 77-78]

2.4.1. Kódování

K měření internalizované misogynie byla využita práce Rottweiler a Gilla, „*Measuring Individuals' Misogynistic Attitudes: Development and Validation of the Misogyny Scale*“. Jedná se o kvantitativní výzkum, jehož cílem je vytvořit relevantní dimenze pro měření misogynie. Tyto dimenze jsou dále děleny do tří až čtyř škál, každá tak tematicky zastřešuje soubor misogynních názorů. Ve svém díle je autoři dále aplikují napříč populací; v této práci jsou jejich dimenze a škály zjednodušeny a převzaty jakožto témata a kódy, podle kterých byly následně výpovědi hráček třízeny do skupin.

První z těchto dimenzí je „**Shazování žen**“, do které byly zařazeny škály „od žen v mém životě se mi dostává neférového zacházení“, „někdy mě ženy obtěžují samotnou přítomností“ a „není mi komfortní, když žena dominuje konverzaci.“

Druhou dimenzí je „**Nedůvěra vůči ženám**“, obsahující škály „je obecně bezpečnější ženám moc nevěřit“, „když na to přijde, mnoho žen klame“ a „myslím, že většina žen by lhala, jen aby dosáhla svého“.

Třetí dimenzi představuje „**Manipulativní a vykořisťovatelská povaha žen**“ se škálami „ženy se snaží získat moc získáním kontroly nad muži“, „ženy využívají své sexuality k manipulaci s muži“, „ženy zneužívají muže pro své plány“ a „pokud není po jejich, ženy se postaví do role obětí“.

2.5. ETICKÝ ASPEKT VÝZKUMU

Vzhledem k výběru respondentek je poměrně těžké mluvit o anonymizaci či pseudonymizaci, neboť byly vybrány z veřejné facebookové skupiny přímou reakcí na příspěvek – jméno i herní přezdívka se tak stávají v komunitě snadno dohledatelné. Ačkoliv jsou respondentky anonymizovány pod náhodně vybraným jménem, některé výpovědi, obzvláště týkající se interakcí s jinými hráči, jsou stále spojitelné s jejich osobou působící

na skupině. Kompletní anonymizace tak není možná a od respondentek bylo třeba získat informovaného souhlasu, ve kterém byli s danou situací obeznámené. Také věděly, že jejich výpovědi budou využity v bakalářské práci, že jsou jejich výpovědi nahrávány a až do samotného konce nahrávání, které bylo předem oznámeno, mohou svou výpověď stáhnout a záznam by byl v ten moment smazán. (Informovaný souhlas viz příloha.)

2.5.1. Pozice výzkumníka

Pozici výzkumníka je třeba v práci respektovat pro nevyhnutelné zabarvení výzkumu. Práce byla psána z pozice insidera skupiny, což osobně považuji za stěžejní součást výzkumu; hru League of Legends jsem ve své minulosti hrála velmi pravidelně, jsem tedy srozuměna s herními mechanikami, což беру jako stěžejní součást navození dojmu „jednoho z nás“, vzhledem k časté infantilizaci a dehonestaci (jakkoli mírné) ze strany „nehráčů“. Schopnost rozprávět o hře jako insider pomohlo překlenout neosobní pomyslnou čáru mezi výzkumníkem a respondentem a bylo výrazně snazší se bavit v komunitních konotacích (například slangové výrazy pro herní situace na kterých hráčky udávaly příklady). [Unluer; 2012]

Další výhodou bylo navádění polostrukturovaných rozhovorů. Tato práce, mimo dřívější seznámení s teoretickým podkladem, vznikla také na základě mé vlastní zkušenosti v daném prostředí, věděla jsem, jakým směrem případně udat směr.

Nevýhodou zde může být zaujatost navazující na předchozí odstavec; ačkoliv jsem se zaměřila na pokus o dosažení co nejvyšší objektivitu, je možné, že se místy rozhovory či jejich následná analýza stočily subjektivně zabarveným směrem.

3. PRAKTICKÁ ČÁST

„Ale jako já nevím, jen si to myslím, já moc těch holek neznám, já si je většinou bloкну, co slyším ten hlas a nechci je nikdy vidět.“ (Aneta)

3.1. Shazování žen

Jak bylo zmíněné v předchozí kapitole, shazování žen je kategorie, kterou Rottwailer a Gill [2021] dále rozdělují do tří škál; „od žen v mém životě se mi dostává neférového zacházení“, „někdy mě ženy obtěžují samotnou přítomností“ a „není mi komfortní, když žena dominuje konverzací“. Tyto koncepty jsou pozorovatelné napříč výpověďmi většiny respondentek, ať už v jejich osobních názorech, či zkušenostech s jinými hráčkami. Typicky se projevují nesnášenlivostí vůči jiným ženám v daném prostředí z různých důvodů (ba, dokonce, bez jasně vysvětlitelných důvodů, jen čistě na základě pocitů). Elizabeth například zmiňuje, že hraní s ženami se odlišuje od hraní s muži, přičemž se vztahuje k dobám svého nejaktivnějšího hraní.

„Nevím, jak je to úplně teď, ale v té době to bylo, že fakt vyloženě jako prahly po pozornosti a jen přišla jakákoliv jiná slečna, tak s ní měly problém už jenom z toho důvodu, že jim asi přišlo, že jim bere pozornost nebo něco. Takže většinou jsem tam cítila takovou vypjatější atmosféru vůči tomu, že tam jsem a že jí lezu do zelí. Proto jsem ani s holkama moc pak nehrála, přišlo mi, že se nesoustředí na hru, ale na to, jak mít víc pozornosti.“ (Elizabeth)

Tvrdí, že ženy se na sebe pokouší strhnout co nejvíc pozornosti; vysloveně po ní „prahnou“. Implikuje, že jí ostatní ženy braly jako konkurenci, což vedlo k tomu, že se hraní s nimi více stranila, neboť na základě toho se jí dostávalo neférového zacházení.

Obdobný názor sdílí i Tereza, která dle svých slov s ženami nehraje dokonce vůbec. Jedná se o zásadu, nad kterou zpočátku rozhovoru přemýšlela jako nad něčím, co se zkrátka samo stalo – skutečnost, jejíž příčinu nezná. Zároveň zmiňuje, že dříve by bez problému s jinou ženou hrát šla, dokonce by hru ráda i iniciovala reakcí na příspěvek na facebookové skupině. (*„To už bych teď asi neudělala, myslím, že pět let zpátky bych to asi klidně udělala. Teď už bohužel ne a nevím proč, nevím, netuším, čím to je, ale asi by mi to nebylo sympatický a fakt nevím, jestli to je věkem, nebo čím.“*). Později ovšem navrhne možnou interpretaci této

skutečnosti; dle jejích slov se může jednat o přijmutí vzorce chování mužských spoluhráčů. Své tvrzení přirovnává k vyrůstání v určitém typu rodiny a otisk zázemí na vyrůstající dítě. Následně ale zmiňuje důvody žárlivosti a konkurenčního chování ze strany ostatních žen, podobně jako Elizabeth. Popisuje i neschopnost ostatních žen se efektivně soustředit na hru přes svou potřebu přehlušit spoluhráčky. Hovoří o snaze jiných žen více zaujmout své mužské spoluhráče, aby právě ony byly v „centru dění“. Sama se nestaví do support role, kterou dle jejích slov hraje většina žen, právě kvůli potřebě se od nich odlišit – vzhledem k tomu, že danou roli také vnímá jako inferiorní, hovoří tak o neschopnosti jiných hráček pochopit, že jiné role jsou automaticky důležitější, a tudíž pozornost na její osobu pramení právě ze zvolené linky, nikoli pohlaví.

„...ale myslím, že si to neuvědomují v ten moment, že se soustředí na toho člověka, ne na tu pozici, co má. Myslim si, že je to je čistě kvůli tomu, že je ten člověk holka, když jsou ty holky dvě. Že je to prostě holka a má víc pozornosti, a to je jediný, co viděj v ten moment.“ (Tereza)

Zmíněný motiv žárlivosti se protíná napříč výpověďmi většiny respondentek, což je vede k potřebě se ženským hráčkám vyhýbat. Marie na otázku ohledně zkušeností hraní s ženskými hráčkami odpověděla následovně:

„Narovinu... celkem špatný! Spíš špatný, protože když už se ženy najdou na LoLku, tak většinou maj už skupinu nějakých hráčů, spíš mužskejch. A přijde mi to... nebo co jsem zažila vlastně, že jsem jako musela soutěžit ještě proti těm ženám. Což jako bylo takový, že jsme soutěžily o tu pozornost, že jsme si nepomáhaly, ale spíš jako prostě kdyby tam byla nějaká rivalita. Pak z toho byly problémy i mimo hru, co se týkalo tý party. Vždycky se to strašně projevilo na voice chatu. Často formou malejch hlodavejch komentářů, často že ta holka byla support a jako kdyby si hlídala toho hráče, kterého supportila a ve finále jsme si nepomáhaly, ale vlastně jsme o něj jako by soutěžily. Že třeba když jsem něco udělala, tak ona nadávala, že jsem to stejně neudělala a že kdyžtak se maj obrátit na mě, že je to moje vina... takový pasivně agresivní komentáře pořád. To bylo zbytečný, vyvolávání scén pro nic a když jsme si pak psaly, tak jako "naprosto všechno v pořádku" a že neví, co jako dělám.“ (Marie)

Více respondentek přitom popisovalo ženské hráčky jako problematické a útočné za vidinou pomyslného potopení jiných žen:

„Tak jakože není moc příjemný být v nějaký jako vypjatější atmosféře, když můj jedinej záměr byl vždycky si jenom dojít, zahrát, pokecat si s lidma a nic jako neřešit, zatímco ony si na sebe potřebovaly strhnout všechnu pozornost. Ale jako jinak jsem to nějak neřešila. Přišlo mi to spíš takový jako vtipný.“ (Elizabeth)

„Ty holky tam dělaj ty hroty, a to mě nebaví. Jo, a ti kluci na to nějak reagujou, baví je to, tak jsou pak ty hroty ještě větší.“ (Viktorie)

„Jednou jsem posílala, že mi kamarád koupil skin a k tomu můžeš dát vždycky poznámku – a on tam napsal "kurvo". Ale jen proto, že jsme si nadávali běžně, všichni, nehledě na pohlaví, já mu kupovala skiny k Vánocům a tak, prostě nám to přišlo vtipný a dali jsme to na Facebook skupinu. A nějaký slečny si to vzaly asi osobně, že jsem dostala skin, a začaly mi psát, že kouřím za skiny a takový věci... ..samotný to šířej, jo, že se shazujou navzájem, viz to, jak psala, že kouřím za skiny.“ (Eva)

Přesvědčení v bezdůvodně ofenzivní náturu žen často vyústuje v radikálnější názory. Většina respondentek dokáže udat důvod, proč chovají vůči jiným ženám antipatie; chtějí si získat mužskou pozornost, a z toho důvodu se mě snaží přehlušit. Vyvolávají konflikty, aby mě mohly shodit. Zatímco já osobně si chci jen a pouze zahrát, ony přináší do hry rozbroje a chtějí být viditelnější. Bavím se s ostatními zcela normálně a jiné hráčky jsou vysazené jen vůči mně, protože jsem žena. V některých případech ovšem dochází k neschopnosti vysvětlit, proč vlastně nemají některé hráčky jiné ženy v herním prostředí rády, ba k nim dokonce chovají nenávisť. Jak bylo psáno výše, něco podobného zmiňovala Tereza, než se rozpovídala o konkrétních důvodech; radikálnější vyústění nesnášenlivosti vůči jiným ženám představuje Aneta.

„Stalo se mi to několikrát, že jsem se připojila třeba do voicu se kamarádům a tam nějaká hojka "ahój" a prostě jedna, jedna byla v pohodě, jinak všechny měly napůl takovej ten e-girl hlas a fakt jako přeháněly jo, ale tak, říkám si, nějaká

pipinka, dobrý, víš co... a pak jsem začala mluvit, ne. A ony tak jako ztichly. A pak byly jako "jooo, hele další holka, hahaha" a já si řekla, ježiš to bude kunda! To fakt hned poznáš úplně! A tak jako dobrý, snažila jsem se s těma holkama bavit normálně, že jooo, nazdár, čus. Ale na Discordu si k nim vždycky napíšu poznámku - "HOLKA", to je pro mě velký no-no.“ (Aneta)

Jedná se o respondentku, která obvykle hraje s lidmi, které poznala v digitálním prostředí a málokdy, potažmo nikdy je viděla v reálném životě, své spoluhráče si výhradně našla přes komunitní fóra a skupiny. Svou nenávist (stejně slovo během rozhovoru několikrát použila) vůči hráčkám si údajně vypěstovala samovolně, kdy jí ostatní ženy začaly iritovat již v jejích herních začátcích, podobně jako všechny „holčičí skiny a věci“. Později vysvětluje, že typicky ženské věci (tedy role supporta, femininní postavy a skiny) se jí naprosto přičí a herně se spíše přiřazuje k mužským hráčům – ne svým gendrem, nýbrž ženství vidí jako něco, co si spojuje s horším herním výkonem a nezájmem o hru samotnou. Sama supporta hraje, ovšem oproti ostatním ženám údajně vyzkoušela více rolí a tato jí nejvíce herně sedla a oproti jiným ženám skutečně miluje hru a pokouší se jí nastudovat. Také popisuje motivy žárlivosti, tedy ve výzkumu nejčastěji zmiňovaný misogynní aspekt. Ovšem zatímco některé respondentky se k němu vztahují mírněji (například Elizabeth či Viktorie jej zmiňují jako směšný důvod k pousmátí), Aneta se vůči snahám získání pozornosti od mužů staví zcela znechuceně.

„Mně nevadí že hraju s holkou. Když to neřekne – mně vadí, když má holčičí skin a hned začne psát do chatu "uwu uwu ahoj" a srdíčka. Tak instantně já si jí mutuju, protože mě vysírá už jen tadyto prostě. Vim, že by mě to asi srát nemělo, ale vidím to a říkám si "ty kundo, já tě totálně zničím" a chci jí dát ve hře sežrat, že se takhle prezentuje. Jo, že jako fakt chce tu pozornost a takhle si o ní říká, a to mi fakt vadí." Já jsem holka koukejte na mě." Nikdy bych to neudělala, já bych se cejtila blbě. Že jako vyloženě škemraj po těch borcích, já nevím, aby jim jako fakt poslali skin.“ (Aneta)

Na druhou stranu, ne všechny respondentky se staví k jiným ženským hráčkám negativně. Například Natálie zažila mnoho ženských hráček, které jí nebyly sympatické či se jí od nich dostávalo neférového zacházení – ne ovšem více než ze strany mužů. To je poměrně kontrastní vůči většině výpovědí. Obecně každá respondentka kromě jedné zmínila,

že zažila neférové jednání i ze strany mužských hráčů. Některé jejich chování omlouvaly, že si nemohou muži „pomoci“, vzhledem k jiným ženám, které svým chováním jejich přesvědčení potvrzují. Případně mužské nepřátelské chování braly jako fakt, včetně otevřené nenávisti a nadávkám. Popisování neférového chování ze strany jiných žen se ovšem zdálo být o poznání citově zabarvenější a detailnější.

Natálie ovšem tvrdí, že muži se k ní stále chovají obecně hůře než ženy; ve většině případů se jí totiž s jinými hráčkami hrálo dobře. Podobně si i sedly na komunikační bázi. Dokonce tvrdí, že s některými slečnami chtěla vytvořit volnočasový tým. Že jsou ženy jemnější než muži, lépe a s chladnější hlavou se s nimi domluví. Když se s některou ocitla na stejné lince, prý i pocítila určitý druh spojenectví vůči mužským spoluhráčům („*Tak, a teď jim to nandáme!*“).

„Zažila jsem mnoho holek, který na mě byly nějaký třeba nepříjemný, protože se cítily ohrožený v tý hře nebo něco. Ale... to jsem zažila spíš míň než víc. Většinou když je pozval nějaký kámoš. Naopak, když hraju s holkou, tak to většinou hned poznám, protože ony jsou strašně zlatý. Pochválí ti skin, povídají si v chatu. A to samý, když se k nám nějaká přes kámoše přidá, že fakt jako cítíš, že s tebou chce prostě hrát.“ (Natálie)

Pokud jsou nesnášenlivá přesvědčení vůči ženám v herním prostředí škálou, kterou aplikujeme na výpovědi respondentek, na té nejradikálnější straně stojí Aneta, která si ženy automaticky škatulkuje do negativního světla. Na druhé straně škály by poté stála Nikola, která tvrdí, že v životě nezažila nepřátelské chování ze strany žen. Na přímo položenou otázku, vůči kterým reagovaly jiné respondentky viz výše, odpovídala poměrně stroze a nezaujatě. Údajně si nepamatuje, že by s ní někdy nějaká žena v herním prostředí nakládala nějak jinak pouze na základě jejího pohlaví. Také zmiňuje, že nezažila moc misogynie obecně od ostatních hráčů, ačkoli sem tam nějaká narážka padla; nejvíce misogynii vnímá v herním designu a v rozložení esportových hráčů, kdy jsou všechny vrcholné týmy výhradně mužské.

Zmíněná pomyslná škála se zdá být přímo úměrná seskládání spoluhráčů. Čím více respondentky hrají s lidmi, které neznají v reálném životě (tedy seznámí se s nimi přes komunitní fóra, skupiny, kde lidé fluktuují), tím spíše se u nich objevuje dimenze „shazování

žen“ Rottwailer a Gilla; respondentky spíše tvrdí, že se jim dostává v herním prostoru neférového zacházení ze strany žen čistě z důvodu, že jsou ony samy ženy. Popisují, že jsou brány jako konkurence, kterou musí spoluhráčky pomyslně překonat, i na úkor herního výkonu. Z toho vyplývá, že je samotná přítomnost žen obtěžuje – natolik, že s nimi nehrají rády, ba se hrát s nimi vysloveně vyhýbají. Snaha o dominanci konverzace se zdá být oboustranná – respondentky vyjadřují svůj diskomfort, když se je pokouší spoluhráčky přehlušit a samy popisují, že podle nich je i ostatním ženám nepříjemné pouštět ke slovu hráče stejného pohlaví. Aneta hrála s většinou lidí, se kterými se seznámila online, spoluhráči se během její „herní kariéry“ obměňovaly velmi hojně a ačkoli nyní hraje v polouzavřené skupině, vypěstované názory přetrvávají.

Jiné respondentky došly k podobným postojům v obdobném prostředí, ovšem čím méně se účastnily her s náhodnými lidmi, tím méně si bezdůvodnou nesnášenlivost internalizovaly. Například Natálie, která aktuálně hraje výhradně se stálou skupinou hráčů vnímá jiné hráčky jako velmi přívětivé a často v jejich prezenci vidí určité spojení vůči mužským hráčům. Nikola nyní již hraje pouze se svým manželem a nejlepší kamarádkou a jejím manželem; jiné, než herní interakce nebere v potaz, co se týká hráčů, které nezná v reálném životě a z jejich výpovědí nevnímá jediný rozdíl mezi ženskými a mužskými hráči.

V daném tématu se velmi výrazně objevil motiv kompetitivního chování, který je jedním ze čtyř aspektů internalizované misogynie podle Bearmana [2009]. Respondentky popisují, že s nimi mají potřebu soutěžit ostatní hráčky, které se je snaží přehlušit a pomyslně nad svými sokyněmi vyhrát; připomeneme-li si citaci Bearmana, kterou užil k popisu soutěživého aspektu, jedná se o „manévrování jiných žen do nižšího statusu“ [Bearman et al.; 2009, str. 16].

Zároveň se ukázalo, že k daným pocitům dochází v moment, co se respondentky ocitají v prostředí mělkých vztahů (tedy pokud je spoluhráčem například manžel či blízká kamarádka, k daným přesvědčením dochází méně či vůbec, oproti prostředí čistě digitálních skupin). Respondentky se snaží ostatní hráčky „vmanévrovat“ do méněcenné pozice, například pod záštitou „potřeby jiných žen vyvolávat hroty a přehlušit je“ či „hloupé snahy získat pozornost od kluků“. Nemusíme se tak bavit o přímé potřebě přehlušení jiných žen,

nýbrž snížení jejich hodnoty na úkor zvýšení své. Tím obecně přispívají do soutěživého chování, ačkoli z jiné perspektivy než hráčky, o kterých ve svých výpovědích zmiňují.

3.2. Nedůvěra vůči ženám

Do tohoto tematického okruhu byly zařazeny výpovědi, které se vztahovaly k víře v potřebu jiných hráček klamat, nejčastěji za vidinou dosažení svého (pod pojmem „dosáhnout svého“ jsou myšleny situace, ze kterých dané osoby jakýmkoli způsobem benefitují, často na úkor jiných). Také sem patří obecná nedůvěra respondentek vůči jiným hráčkám. Pro rekapitulaci škál Rottweiler a Gilla, ze kterých toto téma vychází, zařadili sem „je obecně bezpečnější ženám moc nevěřit“, „když na to přijde, mnoho žen klame“ a „myslím, že většina žen by lhala, jen aby dosáhla svého“.

Nejvýraznější se zdá být nedůvěra ve stejné pohlaví v herních situacích. Častým motivem je víra v to, že získat si herní pozornost od mužů je důležitější než herní cíle. Respondentky tak často udávají, že zatímco pro ně je výrazně důležitější vyhrát hru a podat dobrý výkon, jiné ženy mají naopak jako prioritu je přehlušit, shodit, nacytat při špatném rozhodnutí a následně poukázat na jejich selhání, jen aby ony vyšly v daném světle lépe.

Další herní důvod stojí zcela na druhé straně; některé ženy se snaží údajně vypadat záměrně ve hře horší, aby od nich nebylo tolik očekáváno. Opírají se o v herním prostředí panující přesvědčení, že ženy jsou ve hraní horší, že patří na roli supporta, neboť jsou k této roli od přírody vybavené (mateřský instinkt a podobně). Vůči tomu přesvědčení nejenže konfirmují, dokonce se o něj opírají, aby se na ně ve hře hledělo shovívavěji a aby spíše ony byly upřednostněny na některých linkách – pokud jsou například v týmu dvě ženy, co upřednostňují support roli, použijí jako argument svou neschopnost k jeho získání, tedy že nic jiného úspěšně nezahrají. Vzhledem k velké popularitě support role u žen se z ní tak stává pomyslné nedostatkové zboží, o které je třeba bojovat, často klamem.

„Pak se stane třeba i to, že ta holky říká, že je lepší, než reálně je, nebo že je naopak tak špatná, jen aby byla ta ona, co toho supporta dostane.“ (Viktorie)

„Párkrát jsme se hádaly o roli supporta – ale jako já jsem celkem konformní, takže jsem ho často přenechala. Ale ty holky občas měly pocit, že o to budu nějak budu bojovat třeba, i když vůbec. Kdo ví ale, co by vytáhly, kdyby jo.“ (Eva)

Zároveň konformita vůči stereotypům je v některých případech natolik akcentovaná, že dochází k úmyslnému lhaní o vlastních schopnostech či o zdůrazňování svých nedostatků na úkor nedostatečné herní snahy, jak říká Marie.

„Často řeknou, že jsou špatný, protože jsou holky. A já si myslím, že je to proto, aby se zalíbily, protože, jak je ten výraz... „Pick Me Girl“? Nebo něco takovýho, že v podstatě, aby se zalíbily tý většině, nebo jako, těm chlapcům, že si jako přiznají, že jsou to, co všichni nenávidí a tím jsou jako něco lepší než ostatní holky, protože si to uměj přiznat nebo něco takovýho. A že když na holky a na sebe budou nadávat taky, tak získají jejich... approval.“ (Marie)

Podle Rosidy et al. [2022] je pojem „Pick Me Girl“ využíván k „popsání dospívajících dívek, které byly ovlivněny genderovými normami a následně shazují jiné ženy za účelem přilákání pozornosti ostatních“ [Rosida et al.; 2022, str. 9]. V tomto případě pojem „Pick Me Girl“ skutečně křičí „vyber si mě“, tedy spíše „podívej, jak si jsem uvědomělá svého místa“, za účelem zvýšení si osobní hodnoty oproti jiným ženám právě skrze zmíněnou konformitu a internalizaci misogynního chování. Marie zároveň tvrdí, že jsou ženy častokrát lepší, než jak se prezentují; doplňuje ovšem, že si není jistá, zdali lžou o svých schopnostech úmyslně, či zda si takové přesvědčení vsugerovaly.

Viktorie dále zmiňuje, že jiné hráčky lžou opět z kompetitivních důvodů zmíněných v předchozí kapitole; za účelem eliminovat ženskou konkurenci. K tomu nedochází napřímo, ale tvrdí, že ostatní ženy lžou, aby se staly ony tou oblíbenější, obzvláště pokud kolem sebe mají již nějakou stabilnější mužskou skupinu.

„Vlastně ty holky nechtěj, aby jim tam lezla jiná holka, protože jsou v ten moment fikony toho klučičího týmu. Pak se i třeba stane, že se s tebou baví, všechno v pohodě a najednou pak slyšíš, že tě nějaká pomlouvá za zádama u nich [kluků]. Hodně často se mi stává, že ty holky navíc mezi sebou nekomunikují, ale komunikují mezi těma klukama. Vždycky pak jedna předčí druhou. Že když je jedna ukecaná, ta druhá se stáhne do pozadí. Jo, když jsem ukenacá já, ale někde je ukecanější, tak se stejně stáhnou do pozadí. Protože pak se to tak i vnímá – že teď nás baví ona. Tak, je tam taková rivalita i tady v tomhle. A když ta druhá nejde překřičet, tak se pak na to musí jinak, takže pak se začnou rojit pomluvy ze všech stran a dostává se k tobě že tys odělala tohle a tamto a nestačíš zírat.“ (Viktorie)

Obecně ovšem můžeme tvrdit, že se tato dimenze Rottweiler a Gilla ve výpovědích respondentek projevila ze všech nejméně. Usuzuji, že možnou příčinou jsou mělké vztahy pramenící z digitálního prostředí, kdy se hráči mezi sebou znají primárně ze hry. Ve skupinách se často obměňují členové, hledají se noví spoluhráči přes komunitní fóra a skupiny, tudíž se obecně se často nejedná o vztahy velkého významu (ve smyslu, že se hráči obvykle nikdy neviděli v reálném životě a nejedná se o dlouhodobé kolektivy významné povahy, jako je například rodina, pracovní prostředí a podobně, kdy by se otázka důvěry projevovала jako významný mezilidský faktor). Z toho důvodu se nedůvěra obvykle projevuje v herních interakcích, tedy nemožností se na spoluhráčky spolehnout při hraní, či se velmi úzce váže na další dvě témata, kdy ženy lžou primárně za účelem shodit jinou ženu, či aby zmanipulovaly muže pro své plány.

3.3. Manipulativní a vykořisťovatelská povaha žen

Poslední z dimenzí Rotweiller a Gilla je měřená prostřednictvím čtyř škál následujícího znění: „ženy se snaží získat moc získáním kontroly nad muži“, „ženy využívají své sexuality k manipulaci s muži“, „ženy zneužívají muže pro své plány“ a „pokud není po jejich, ženy se postaví do role oběti“. Z podkapitoly „shazování žen“ víme, že téměř všechny respondentky mají v určitých případech pocit, že na ně ostatní dívky žárlí. V tento moment představuje mužská pozornost cosi chtěného, cosi exkluzivního ženám, cosi, co je dle všeho ohroženo, když se v sociální skupině ocitne žena jiná. Jedná se o jakýsi pomyslný benefit, o který mohou hráčky přijít, pokud se ve skupině ocitne konkurence.

Toto téma je od kapitoly „shazování žen“ víceméně neodlučitelné, neboť se v mnohých případech projevuje právě vírou v kompetitivní chování jiných žen. Mužská pozornost je zde komoditou, kterou si údajně jiné ženy chrání, k čemuž dochází nejrůznějšími způsoby. Dané chování všechny respondentky striktně odmítají u své osoby; majetnické jsou vůči mužům pouze ostatní ženy a pouze ostatní ženy si je chtějí pomocí lsti udržet, zatímco respondentky si chtějí jen vydobýt své herní místo ve skupině a na své spoluhráče hledět genderově nezabarvenou optikou, čehož jiné ženy nejsou schopny. Jediné respondentky, u kterých se tyto motivy neprojevíly, jsou Natálie a Nikola.

„A teď prostě půlku času mlčej a druhou se snažej – úplně strašně se snažej o tu pozornost, aby se ti kluci nebavili se mnou, ne. A tak si říkám, vo co ti de, ne. A fakt většina holek to takhle má, když jsou ve voicu s další holkou a berou mě jako konkurenci, když mně o tu pozornost vůbec nejde, já jsem tam jenom jako další kluk jako. No, takže tak, prostě nemám ráda ty holky, prostě... ne. Ne.“ (Aneta)

„Asi bych ty nepříjemný holky zařadila do tý pick me skupinky, kdy prezenze jiného stejného pohlaví by pro ně mohla bejt ohrožující, takže zatímco já to beru jako plus a že se budeme mít víc o čem bavit, tak pro ně to je spíš jako ohrožení. Neřeknou si "jé, super, budeme se mít o čem bavit", ale řeknou si "a sakra, co když jí budou mít radši, než mě". Ti kluci, že prostě by je chtěly mít jenom pro sebe. Že vlastně jsou zvyklý takhle hrát uzavřeně s nima, ale pak přijde holka a najednou jsou rozrušený celý.“ (Eva)

Mezi způsoby, jakými si snaží ženy získat pozornost, patří například shazování herního výkonu respondentek. To se projevuje poukazováním na herní nedostatky, přičemž na obdobné nedostatky u mužských hráčů poukazováno tradičně nebývá. Tento aspekt byl nejvíce výrazný ve výpovědích Marie a Viktorie. Také se z výpovědí zdá, že si respondentky takovou kritiku berou více od žen, než od mužů; výrazněji se zde projevují pocity křivdy a případně studu, což ve své výpovědi potvrzuje Viktorie.

„Pořád se se mnou porovnávaly. Že když měly třeba větší poškození, nebo udělaly něco líp, tak jako byly hodně vokální. Že tam byla neustále velká míra srovnávání, že ona je ta lepší holka, nebo naopak že já byla ta dominantnější, jo. Že jsme měli hru a do toho ještě minihru, která je lepší. A šlo jen o nás, když měl kluk menší poškození, nikdo ani neceknul. Vždycky nějaký hlody.“ (Marie)

„Když jsi vyšší rank a vidíš na tom druhým nějaký chyby a chceš mu je říct – tak když by ti to řekl kluk, tak to asi vezmeš, ale když to řekne ta holka, tak se cejtíš jako... ponížena před tím zbytkem. Jo, to upozornění na tvý chyby, že už tam je jiná holka, co by to zvládla líp, než ty – třeba toho supporta -, tak proč tam vlastně jsi, když ho zahraje ona a líp... ...a to taky je prostě tím, jak ony to podaj, že prostě pro vás dvě tam současně není to místo.“ (Viktorie)

Elizabeth, ačkoli si údajně takovou kritiku nepřipouští více než tu mužskou, zmiňuje možnost okoukání vzorců chování mužských spoluhráčů. Muži se prý často do žen obořují s větší vervou, než jiné ženy a všechny herní nedostatky jsou akcentovány pohlavím; v moment, co má žena i muž stejné špatné skóre, muž k němu mohl přijít náhodou a herním neštěstím, ovšem žena čistě z důvodu neschopnosti, kterou jí předurčilo její pohlaví. S podobnými názory se setkaly do určité míry všechny respondentky, krom Nikoly, která sice ví, že někde v komunitě panují, ovšem sama je nezažila. Elizabeth tak tvrdí, že se jedná o snadný způsob, jak shodit jiné hráčky v očích mužů, neboť v tom vidí něco, čeho by se mohli chytnout.

Marie tuto domněnku potvrzuje a považuje jí za úspěšný způsob manipulování s mužskými hráči, kteří se daným situacím smějí a ačkoli jiné hráčky málokdy podpoří, ani se v takových situacích Marie nezastávají. Tuto strategii tak hodnotí jako napůl úspěšnou; ženy se údajně snaží najít spojení proti ní u mužů, v čemž jsou sice neúspěšné, ovšem zároveň

hráči dané chování přehlíží, ba jej dokonce omlouvají. („*Kluci se pak těch holek vždycky zastávají a já se třeba ptala, "hej, co to jako bylo" po hře, a oni že nic, že asi měla blbej den, ale vlastně bylo vidět, že to bylo fakt jenom na mě.*“)

Tereza říká, že často skrývá své pohlaví, pokud se k ní a jinak plně mužské skupině připojí žena. Často tím, že za celou hru ani jednou nepromluví. Jelikož nehraje typicky ženské postavy ani role, tvrdí, že si jí často jiné hráčky pletou s mužem, díky čemuž se jí následně dostává pochval („*...ta holka mě potom žejo balila, úplně, „kdo je ten týpek“ a „s kým to vlastně hraju, ty hraješ hrozně dobře, dáme jako někdy duo“ a já jsem z toho chytala hroznej cringe*“). V moment, co ovšem své pohlaví odhalí, se jí nedostane pochvaly takřka žádné; naopak, je poukazováno výhradně na její herní nedostatky. Takové chování považuje za absurdní a směšné, kvůli čemuž se hrám s jinými ženami, pokud možno vyhýbá.

Další způsob, kterým se snaží ženské hráčky získat moc nad mužskými hráči a eliminovat ženskou konkurenci, je poté klam; o něm více v podkapitole „Nedůvěra vůči ženám“, neboť se jedná o téma nevyhnutelně propojené. Ženské hráčky se pomocí lží snaží mužské hráče přesvědčit na svou stranu, případně díky lžím získat roli jiné hráčky, aby v ní byly sebevědomější a jiné ženy na tom trávily, či případně roznášejí pomluvy za zády jiných žen (viz str. 28-30).

Pracujeme-li s premisou, že mužská pozornost je něco, z čehož ženy ze své pozice minoritního zastoupení v jinak homogenním prostředí benefitují, vyvstává otázka, jak? Co získávají a proč se jim vyplatí eliminovat „protivnice“?

Elizabeth popisuje, že se jedná o něco, co zažila většina hráček. Díky svému pohlaví jsou ženy v herním prostředí dostatečně raritní, aby je někteří muži brali jako něco speciálního, což přirozeně ženám lichotí. Říká také, že jsou k tomuhle náchylnější dívky mladšího věku, které se nově porozhlíží po své druhé polovičce. Zároveň ovšem zmiňuje, že některé ženy v daném bodu „zamrznou“ a celá jejich herní identita se následně točí kolem jejich pohlaví.

„Tak já si myslím, že každá jsme to ze začátku částečně zažila, ten nával těch mužů. A oni si to dělají sami. Víš, jakože oni nám dávají tu pozornost a pak se divěj, že se nám ta pozornost líbí, takže pro holku, která třeba tohle nezná, tak podle mě je to ze začátku vždycky jako polichoťující okolnost. Některý se pak

toho nabaží, že vlastně jako zjistíš, že to jako není nic extra. Ale jiný v tom pak zůstanou – že vlastně pak samozřejmě jak jsem říkala jsou ostatní konkurence. Že prostě chtějí mít tuhle pozornost jenom pro sebe, i když se vlastně jako scvrknou do toho, že jsou vlastně holka.“ (Elizabeth)

Do určité míry můžeme říct, že se tento jev nedá ovlivnit (alespoň z pozice žen); dle Marie je ovšem důležité, do jaké míry této skutečnosti „využívají“. To sekunduje i Elizabeth, která tvrdí, že samotní muži nepřímou svou pozorností pobízejí ženské hráčky k vytváření genderových strategií, tudíž je těžké odhadnout, kde leží příčina a kde důsledek – využívají ženy muže, nebo je k tomu vybízí samotné prostředí a ony se přizpůsobují?

Eva došla k podobnému názoru, kdy mluví o „nabídce a poptávce“ – když muži pozornost nabízejí, ženy rády přijmou, ale potom se jí nerady vzdávají. Aneta dokonce tvrdí, že velké množství žen začalo League of Legends hrát výhradně kvůli klukům již za účelem získat si jejich pozornost a „parazitovat“ na identitě „pravých“ hráček, jako je ona sama, které se odlišují díky svým koníčkům od „ostatních holek.“

„Myslím si, že poměr těch holek, co to hrajou kvůli prostě těm klukům je velkej. Jo, takže oni to prostě hrajou jenom proto, že prostě to hrajou kluci, a ti kluci je tahaj, takže to ty holky většinou hrát neumí, ale jenom se vezou. Jdou třeba do LoLka, protože se jim líbí ten koncept těch hráček, což jako, s tím nemám problém. Mně to vadí, když jsou ty holky úplně vymletý. Jo, když to jsou normální hráčky jak já, tak s nima nemám problém. Mně prostě vadí jen fakt ty vymletý, kterejm jde jen o to jedno, aby prostě o ně ti kluci měli zájem. Že to jako hrajou kvůli té pozornosti. Asi si na tom honí ego, protože často ty holky v realitě jsou fakt šeredný a tímhlectim prostě... maj asi nějaký psychický problémy a tím si to kompenzují. A je jich fakt jako strašně moc.“ (Aneta)

S neherní výhodou v podobě pozornosti ovšem přichází i herní výhody. Jednou z nich může být takzvaný „boost“, kdy jeden hráč pomůže druhému, herně slabšímu, k vyššímu ranku. Jedná se o něco, co je běžné mezi přáteli, případně ačkoli je to proti pravidlům hry, lze boost od jiných hráčů zakoupit za reálné peníze. Ženy k němu mají ovšem dle respondentek poměrně snazší cestu („Holky často získávají pozornost snáz než kluci, jak jich je málo. Že sama vidím, že když napíšu na skupinu (FB), tak mi na to hned zareaguje strašně lidí. Tak se toho často využívá.“ (Elizabeth)).

„Znám holky, který to využívaj, aby dostaly boost. Protože jako neznám kluka, kterej by využíval toho, že je kluk, aby ho někdo boostl, protože... by ho musel boostnout kluk. Ne, jako já jsem taky boostila kluky, ale vždycky jsem za to dostala peníze, nikdy to nezkoušel, jakože mě nabalí a já ho za to poboostím, že „ted' jsem tvůj kluk, ted' mě prosím vyboosti zdarma“, to se mi nikdy nestalo.“
(Tereza)

Několik respondentek přiznalo, že na vlastní kůži zažily, jak snadno mohou díky svému pohlaví v určitých momentech přijít k herním výhodám. Do nich se řadí také odměny materialistické, v podobě skinů a herní měny, které se získávají za měnu reálnou. Marie zmiňuje, že se může jednat o dlouhodobou strategii, kdy jedna hráčka má kolem sebe více mužů, se kterými strategicky hraje a pěstuje s nimi vztah, aby maximalizovala dané benefity. Obdobné náznaky se vyskytovaly i ve výpovědi Terezy, Anety, Viktorie a v lehké podobě i u Elizabeth, která se k danému tématu vyjádřila v duchu „poptávky a nabídky“.

„Setkala jsem se s tím hodně, že holky hrály s klukama, pak se vychloubaly, že dostaly skiny od těch kluků, nebo "jooo, já se bavím s tím" a byla najednou o dva tři ranky nahoře. Nevím, nedostala se tam sama určitě, někdo může mít tu schopnost, ale pochybuju. Ta komunita jsou mladý, pubertální kluci a je děsně lehký je zmanipulovat. Že vlastně oni v tom období si chtěj najít někoho, kdo jim je důležitěj. A pak jsou schopný pro toho člověka udělat všechno a ty holky toho využívaj. Že ti kluci maj pocit, že maj vztahy, ale vlastně si je de facto kupujou a v tem moment, co už nebudou tolik kupovat nebo tahat nebo tak, nebo vytahaj na max, tak prostě s nima hrát přestanou ty holky.“ (Viktorie)

Důvody, proč respondentkám takové chování vadí, se různí. Viktorie, viz citace výše, zmiňuje, že se jí zdá nemorální, takto „zneužívat“ mužské hráče jen na základě své sexuality. Tvrdí, že si muže ženy chrání před jinými ženami jako zdroje vyšší herní prestiže, a to obzvláště v jejich nejvíce ovlivnitelném období dospívání. Tvrdí, že sama nemá ráda nerovnocennost a když sama do hry neinvestuje, ví, že to ostatním nikdy neoplatí. Tím pádem ovšem cítí i určité rozhořčení vůči tomu, když to ostatní ženy nevidí stejně – což je ještě umocněno faktem, že kdyby samotné nebyly ženami, nikdy jim daný skin zakoupen nebude („...když ale já nehodlám do LoLka investovat kvůli sobě, tak nechci, aby on

investoval do mě, protože vím, že mu to nevrátím, takže mě to spíš jako štve, když vidím, že ostatní [ženy] s tím problémem nemaj...“ (Viktorie)).

Elizabeth také tvrdí, že se jí zpočátku taková pozornost byla příjemná, ovšem i ona zmiňuje, že sama by nic takového nyní nedělala, protože by se to přičilo jejím morálním zásadám.

Marie také popisuje, že byla v jeden moment vystavena nadměrné pozornosti ze strany kamaráda, který jí kupoval věci do hry. Tvrdí, že se jí zpočátku pozornost zamlouvala, protože jí nepřipisovala nic víc, než přátelské gesto; v takovém případě jí přišlo v pořádku dar přijmout. V moment, co ovšem přišla na to, že si od jejich vztahu představoval její kamarád něco víc, přestala je přijímat, neboť si to sama nebyla schopná morálně obhájit. Tak i pohlíží na ženy, které dary od hráčů přijímají čistě na bázi své sexuality; později i tvrdí, že si to ženy uvědomují a často to „hrají na více stran“, kdy hrají samostatně s více chlapci, které všechny drží v určité naději, aby prodlužovaly jejich zájem.

„...pak mi to bylo blbý, tak jsem od něj přestala ty věci přijímat a docela se i bavít [s ním]. Ale jiný holky toho využívaj pořád, žejo, od víc [kluků] a tak. Bud' to neví, kde přestat, nebo nechťej. Jednu jsem znala a ta je vyloženě dojila.“ (Marie)

Kromě pocitů nespravedlnosti zmiňují respondentky jako důvod k nechuti vůči jiným hráčkám i to, že údajně jejich manipulativní a vykořisťovatelské chování hází špatné světlo na samotné respondentky. Například údajně ženy utváří určitý stereotyp, který poté dopadá na všechny ženy. Dokonce se z výpovědí většinou zdá, že danému stereotypu samotné respondentky věří a sebe berou jako jednu z mála výjimek. Následně nabývají pocitu, že vše, čeho dosáhnou, je zastíněno pomyslnou nálepkou ženy, která jejich herní úspěchy automaticky devaluje.

Viktorie tvrdí, že jí často ostatní hráči nevěří její rank. (*„Nebaví mě, jak se holky nechaj tahat. Protože pak já, co reálně jsem v goldu, což není vysoký elo nijak zvlášť, tak poslouchám, že mě stejně potahal kluk, protože jsem mu ukázala cecky. Že prostě, to, že se to stává tak často, tak potom to dopadá na nás, který to tak nemáme, přitom jsem roky pracovala, abych byla tak, kam patřím, jenom proto, že tam jsou i holky, co tam očividně nepatřej.“*)

Eva sdělila, že hraje s kamarádem, který je lepší čistě pro zábavu, protože je to baví a k vyššímu ranku dochází automaticky, ačkoli za něj nechce jakékoliv zásluhy, neboť ví, že se tak dostala právě díky němu; věří, že ostatní v tom ovšem vidí úmyslný záměr jejího kamaráda pro rank zneužít, jako tomu je tradičně u jiných žen.

Aneta sama sebe „nebere jako jiné holky“, které poté nabourávají její hráčskou identitu a vrhají na ní špatné světlo; z raritního postavení ženy, kterou baví počítačové hry stejně jako kluky, k ní často přistupují prý jako „k té, které jde jen o pozornost a chce z nich něco vyždímat“.

Tereza se také neztotožňuje s prezentací jiných žen, která následně dopadá i na ni samotnou a vším se tak snaží herně od svého pohlaví oddálit, nehledě na to, k čemu by jinak čistě sama došla. Zarputile si tak stojí za tím, že si chce vybudovat pověst někoho, kdo nehraje pro mužskou pozornost jako ostatní. (*„Jako já si pamatuji... že mě třeba, co mě bavilo? Třeba hrát supporty mě bavilo jakoby koupit si nějaký skin a jít prostě supporta, ale pak si řeknu „tyvole, nejsem snad ho – no úplně si řeknu „nejsem snad holka“, ale vždyť jsem holka!“*)

Marii se příčí šíření pomyslné neschopnosti hráček, kdy, aby se vyhnuly konfrontaci, raději řeknou, že jsou ženy, a proto jim hra nejde, namísto toho, aby se snažily zlepšit, což dle ní vrhá špatné světlo na jí samotnou. Bere to také jako pokus o manipulaci s muži, kdy často dochází k vyvolání ochrannářských pudů v mužích, kteří poté dané ženy chtějí chránit a případně se před nimi předvést.

Elizabeth poté ovšem tvrdí, že si za to muži „mohou samotní“, protože pokud ženám něco podsouvají (například nekompetenci), případně jim věnují nadměrnou pozornost. Výše zmíněné tvrzení jiných respondentek nerozporuje, ovšem bere je jako přirozenou adaptaci.

Jako kontrast zde jsou výpovědi Natálie a Nikoly. Všechny předchozí respondentky došly k výše zmíněnému vyprávění víceméně samotné, skrze generické otázky, jako „Vnímáš rozdíl, když hraješ s muži, oproti hraní s ženami?“. Až právě u Natálie a Nikoly muselo být podstatně více využito otázek návodných, které specificky zkoumaly jejich názory na manipulativní chování žen, případně na využívání své sexuality k získání výhod. Vzhledem k tomu, že se jednalo o jedny z posledních rozhovorů, návodné otázky se odvíjely od témat zmíněných ostatními respondentkami.

Natálie říká, že ženy nevyužívají svého pohlaví, aby získaly ve hře nějaké výhody, například v podobě boostu či skinů. K potřebě získat mužskou pozornost jako cennou komoditu se také vyjadřuje negativně, prý se s tím setkala pouze v ojedinělých případech. Spíše popisuje chování mužů. („*Jooo, dělej to, no. Mně taky jeden koupil skin; podle mě potřebujou machrovat. Počkej, kouknu ktorej...*“)

Také říká, že naopak muži staví ženy do určitých pozic, sama k ženám tedy spíše pohlíží jako k „sestrám ve zbrani“. Ženy se nesnaží podle ní muže využívat ke svým plánům, ba naopak, kvůli šikaně prý mnoho žen přestává hrát ženské charaktery a nepreferuje femininní herní přezdívky.

„Hmmm, ne, spíš mi přijde, že jsou [mužští hráči] paranoidní a viděj to tak. Že si to vlastně chtěj myslet a podsouvat to tak nějak... ..ale fakt se spíš všimla že ty holky za poslední dobou vědomi toho, že kluci nesnášejí, když prohrajou proti holkám a už jsem se asi šestkrát setkala s tím, že na konci hry nám prostě někdo dal do chatu odkaz na prezentaci v Power Pointu a na tý prezentaci bylo jakože „porazila vás holka“. Fakt úplně růžový, s animovanejma zajíčkama, a tak, a to bylo úplně boží, z toho musej být některý borci rudý vzteky.“ (Natálie)

Na většinu otázek přitom převážně reagovala vtipnými historkami s přáteli ze hry, ve kterých gender nefiguroval, případně se snažila se zaujetím vyprávět o hře samotné – stylu hraní, postavách a podobně.

Nikola se dokonce nikdy nesečkala s nepříjemnou hráčkou. Tvrdí, že se jednou s manželem spřátelili s jiným párem, kdy se na krátkou dobu stala s další hráčkou kamarádkou. Aktivně hrají s její nejlepší kamarádkou a jejím partnerem. Samotné ženy jí přijdou, že drží pospolu. („*Jako holka jsem se nesečkala, právě spíš takhle těch kluků. Jo. Prostě, když holka hraje hry, tak si tam jede svoje a sedaj prostě holky k holkám, takže jsem se jako nesečkala s tím, že by nějaká holka fakt řekla něco hnusnýho o jiných holkách nebo jiným holkám. Nebo že bych se kvůli ní cítila nedobře. Spíš jakoby pak ti chlapi, ti mě třeba posílali do kuchyně.*“)

Tvrdí, že ženy od mužů nic speciálního nezískávají; zmiňuje pouze stránky, kde si může člověk pronajmout hráčku, aby hrála s ním. Popisuje to jako odlišné od boosticích stránek, kdy si zde může někdo, primárně muži, zakoupit vysloveně herní čas s dívkou;

situaci popisuje ovšem zcela citově nezabarveně, spíše jako zmínění čistého faktu. Podobně jako Natálie stáčela spíše konverzaci k herním tématům, jmenovitě e-sportu.

V tomto tématu jsou stále aspekty soutěživosti nejvýraznější ze všech Bearmanových aspektů [2009]. Ostatní tři aspekty, objektivizace, znevalidňování svého úsudku a pocit bezmoci a nekompetence nejsem u respondentek zcela patrné – spíše je aplikují na ostatní ženy hráčky, které popisují a mezi kterými se často vidí jako výjimka, což ovšem stále poukazuje na misogynní pohled na vlastní pohlaví.

4. DISKUZE

Všechny respondentky se do nějaké míry setkaly s misogynií. Ovšem ne všechny respondentky na ní reagovaly její internalizací. U jedné respondentky se zdá, že si misogynii neinternalizovala vůbec (Nikola). U ostatních respondentek není ani tak vhodné mluvit o tom, zda si ji internalizovaly, či ne, jako spíš, do jaké míry a na čem je tato míra závislá. Limitací tohoto výzkumu je především malý počet respondentek, ovšem zdá se, že čím více hrají hráčky v uzavřených komunitách, tím méně inklinují k internalizaci misogynie, zatímco čím více hrají s lidmi, které neznají, výše misogynního přesvědčení stoupá.

Z výzkumu vyplývá, jaké projevy jsou pro internalizovanou misogynii v League of Legends nejvíce patrné. Praktická část byla rozdělena dle hlavních tematických okruhů Rottweiler a Gilla. U nich se ukázalo, že téma „nedůvěra vůči ženám“ je nejslabším tematickým okruhem. K tomu dochází pravděpodobně kvůli mělkým vztahům v rámci fluktuujících skupin (oproti kolektivům, které tvoří v životě člověka podstatnější či nevyhnutelnou roli, jako je rodina či zaměstnání). Respondentky nabývají pocitu, že jiným hráčkám nemohou věřit především v herních situacích, kdy se prý obvykle snaží zaujmout muže, místo aby se soustředily na hru.

Na zbylé dvě témata ovšem respondentky reagovaly poměrně silně. Shazování žen i manipulativní a vykořisťovatelská povaha žen se zdají být velmi úzce provázané s významnou komoditou v podobě mužské pozornosti. Ta, ačkoli je údajně nadbytkovým zbožím, je v očích respondentek jedinou věcí, kterou se pokouší ostatní hráčky přivlastnit. Dané chování odsuzují primárně na základě toho, že jim samotným o nic podobného nejde; obdobné záměry mají pouze ostatní ženské hráčky, zatímco respondentky se spíše vidí být součástí mužské komunity, do které jim ostatní ženy nezapadají.

Připomeňme si tvrzení, že berou mužští hráči vstup žen a jiných minorit do herního prostředí jako ohrožení své hráčské identity [Wells et al.; 2023]. Některé ženské hráčky samy sebe spíše přiřazují k mužským hráčům, jakožto těm, kteří jsou ve hře tradičně lepší a zajímavá je právě ta hra samotná, zatímco jiným hráčkám jde primárně o pozornost či získání vizáže hráček. Aneta například tvrdí, že sama sebe vidí spíš jako „jednoho z kluků“. Viktorie říká, že ostatní ženské hráčky na ní vrhají špatné světlo. Zdá se, že si do určité míry internalizovaly mužskou geek maskulinitu, která je ohrožena příchodem jiných žen [Peckford; 2020, str.

67], vůči kterým se snaží vyhranit a považovat je za „jiné“ a moc ženské, aby neohrozily svůj vlastní status v komunitě.

To je v souladu s prací Tang a spol., kteří mluví o fenoménu „Queen Bee“. Zdá se, že hráčky skutečně získávají určitý „sociálně hráčský status“, který následně mají potřebu bránit v jinak homogenním prostředí [Tang a spol.; 2019]. Respondentky se pokouší jiným ženám vyhýbat, viz podkapitola „shazování žen“ – s ženami prostě nehrají, vyhýbají se jim, není jim příjemné, když dominují konverzaci či se ve skupině výrazně vyjadřují. To je jejich upřímný první názor na jiné hráčky. Až na následující doptání jsou schopné říct, proč tomu tak je.

Bearmanovy aspekty internalizované misogynie [2009] se u respondentek nejeví napřímo – spíše se zdá, že jednotlivé aspekty aplikují na ostatní ženy. Na jednu stranu tomu může být tím, že se internalizovaná misogynie vyskytuje u jiných hráček. Vzhledem k nechuti být s nimi ovšem spojovány a vzhledem k rozlišování pojmů „ženy“ a „já“ se spíše zdá o snahu zvednout svou cenu shozením vlastního pohlaví.

Nejpatrnější je zde motiv kompetitivního chování žen. Respondentky popisují, jak s nimi chtějí ostatní ženy soupeřit, vytlačit je a přivlastnit si mužské hráče pro sebe. Tomu ovšem Nikola a Natálie kontradikují; samotné nachází v jiných ženách spojenectví a berou je jako skvělou společnost. Natálie si oproti Nikole dokonce dokáže vybavit i interakce s hráčkami, které nebyly z její uzavřené komunity a byly také přátelské. Zdá se tedy, že je zde konkurenční chování do určité míry vzájemné. Samotné respondentky se snaží najít svou hodnotu v jiných věcech, než „ostatní ženy“, vyčleňují se vůči nim a následně se jim vyhýbají. Tím, jak o jiných ženách následně mluví, je „vmanévrovávají“ do nižší či nevýhodnější pozice [Bearman et al.; 2009, str.16].

Co se získávání herních a neherních výhod pomocí genderových strategií v League of Legends týká, samotné hráčky si je tvoří skrze výše zmíněnou geek identitu. Tím se pokouší přiblížit mužskému obrazu a nikoli tomu femininnímu. S ženskostí si ve hře spojují, že dané hráčky nehrají pro hru, ale pro pozornost mužů, kterou chtějí mít jen pro sebe. Že muže zneužívají, aby od nich dostávaly boost a skiny. Hrají čistě femininní postavy a často nebývají, popřípadě se ani nesnaží, být dobré. Šíření této představy a současné vyhraňování se vůči ní má za cíl vypadat vedle nich lépe a více hodnotně v herní komunitě.

U ostatních hráček vidí respondentky významnou objektifikaci sebe sama (další aspekt internalizované misogynie Bearmana, 2009]. Jiné ženy využívají své sexuality, svého pohlaví, aby mužské hráče zmanipulovaly a následně je vykořisťovaly pro získání boostu, skinů a pozornosti. Respondentky takové chování považují za špatné a amorální.

ZÁVĚR

Cílem této práce bylo zjistit, jestli si internalizovaly ženské hráčky League of Legends misogynii a případně jak se u nich projevuje. Důraz je v tomto výzkumu kladen obzvláště na prostředí počítačových her a jakým způsobem internalizovanou misogynii ovlivňují v jejích projevech.

Výzkum probíhal formou polostrukturovaných rozhovorů s volnočasovými hráčkami League of Legends, které se účastní hraní ve více lidech. V teoretické části jsou definovány pojmy misogynie a internalizovaná misogynie. Zároveň je představena stručná historie počítačových her, League of Legends a vztah internalizované misogynie k hernímu prostředí a kultuře. Je zde i zdůrazněno nedostatečné množství výzkumů na dané téma, na což někteří autoři odkazovaných prací poukazovali.

Metodologická část obsahuje popis využitých metod k výzkumu. Zahrnuje výběr metodologie, cíl výzkumu a výzkumné otázky, výběr respondentek a jejich medailonky se stručným představením, způsob analýzy dat a etické aspekty výzkumu, včetně zhodnocení specifické pozice výzkumníka.

Praktická část je rozdělena do tří hlavních kapitol, které tematicky rozdělují výpovědi respondentek dle předem stanovených kategorií na základě literatury zkoumající misogynii. Rozhovory měly za cíl odpovědět na hlavní výzkumnou otázku, tedy jakým způsobem (a zdali vůbec) si ženské hráčky internalizují misogynii v kontextu hraní League of Legends.

Z výzkumu vyplývá, že si ženské hráčky internalizují misogynii dle hráčů, se kterými hrají. K internalizaci zdaleka nejvíce tíhnou respondentky, které hrají s lidmi, které osobně neznají (například z komunitních serverů a skupin či ze hry). Tomu přispívá i častá fluktuace stálejších hráčů ve skupinách. Naopak respondentky, které hrají v uzavřených skupinách, či pouze s lidmi, které znají v reálném životě, si misogynii internalizují méně, případně vůbec.

Nejvýraznějším projevem internalizované misogynie v daném prostředí je soutěživost s jinými ženami. Respondentky často považují ostatní hráčky za žárlivé a majetnické vůči mužským hráčům, zatímco ony samotné si přejí jen užít si hru. Jsou zároveň přesvědčené, že ostatní hráčky se pokouší získat mužskou pozornost, neboť je chtějí vykořistit v podobě herního boostu, herní měny či pozornosti samotné, čehož dosahují čistě

skrz to, že jsou ženy. K získání zmíněné pozornosti využívají klamu a své sexuality, případně pasivní agrese, kdy se pokouší respondentky herně shodit či je přehlúšit.

„Zneužívání“ svého pohlaví k získání pozornosti a výhod berou respondentky jako špatné. Často spojují ženské hráčky se stereotypními představami, které využívají, aby se proti nim vyhranily. Samotné o sobě tvrdí, že mají blíže právě k mužským hráčům a k jejich hodnotám. Prohlubují tak vžité stereotypy a podvědomě replikují mužské misogynní chování, aby samotné vypadaly oproti „ostatním hráčkám“ lépe. To vyústíuje v nesnášenlivost respondentek vůči ostatním ženám, kterým se vyhýbají, či jsou dokonce podrážděné z jejich přítomnosti.

Obdobné názory přitom z výpovědí hráček, které hrají převážně v uzavřených komunitách, nevyplývají. Naopak, dané respondentky hledí na ostatní ženy jako na „spojenkyně“ v muži dominované hře. Přítomnost žen je těší a prvky soutěživosti a žárlivosti nepopisují, spíše naopak. Mají i méně genderově zabarvenou optiku na herní schopnosti žen.

Usuzuji, že si některé ženské hráčky internalizovaly mužskou herní identitu. K jejímu získání a udržení se vyhraňují vůči ostatním hráčkám, které vmanévrovávají do nižšího statusu. S ním se pojí ženskost a přidružené stereotypy; ženy jsou ve hře špatné, ženy hrají jen pro pozornost, ženy hra samotná tolik nezajímá. Já samotná ovšem nejsem, jako ostatní ženy, já jsem „jedna z mužů“. Soutěživost je tak paradoxně velmi silně pozorovatelná i u samotných respondentek; ty tvrdí o ostatních ženách, že jsou soutěživé a žárlivé, zatímco samotné se je pokouší shodit a vyzdvihnout svou hodnotu na jejich úkor.

Nedůvěra vůči ostatním ženám se poté ukázala jako velmi slabým projevem. Nejvýrazněji se ukazuje tím, že se některé respondentky údajně nemohou spolehnout na ostatní hráčky během hraní. Ty se je snaží před muži schválně potopit, případně hrají jen kvůli pozornosti mužů. Tím pádem se na hru nesoustředí a nejsou spolehlivými spoluhráči. V jiných případech mají respondentky pocit, že je jiné hráčky za zády pomlouvají, aby si přivlastnily muže a je shodily. Nejedná se ovšem o významnou součást výpovědí – slabost tohoto projevu připisují mělkým vztahům v herním prostředí.

Výzkum považuji jako vědě přínosný. Díky absenci výzkumů vedených na obdobné téma věřím, že může představovat základ a odrazový můstek pro studium internalizované misogynie v prostředí počítačových her do budoucna. Mohlo by být vhodné navázat

kvantitativním výzkumem, který by ověřil a doplnil, zdali je míra internalizované misogynie skutečně úzce provázána s uzavřeností a familiaritou skupiny, ve které hráčky hrají. Případné hloubkové zkoumání může napomoci snaze zpřístupnit hry herním minoritám; pokud totiž samotné hráčky uzavírají dveře jiným ženám a ostrakizují je, k boji s misogynií bude docházet velmi obtížně. Výsledky totiž naznačují, že v jinak homogenním mužském prostředí ženy přebírají mužské názory a identitu, kterou odpírají jiným ženám, ba dokonce si jí jejich shazováním a vyhraňováním vůči nim udržují.

SUMMARY

The goal of this thesis was to find out if female gamers internalized misogyny in the context of playing League of Legends and, if, how does it manifest. This research emphasizes especially on the environment of computer games and how it affects internalized misogyny in its manifestations.

The research had a form of semi-structured interviews with free time female players of League of Legends, who participate in gaming with other people. In the theoretical part, the main concepts are defined, misogyny and internalized misogyny. A brief history of computer games is introduced here, as well as League of Legends and the relationship of internalized misogyny to gaming environment and its culture. The small amount of of researches on the given topic, which was pointed out by some referenced authors was also emphasized here.

The methodological part contains a description of methods used for the research. It involves the choice of methodology used, goal of the research and research questions, selection of respondents and their medallions with brief introductions, method of data analysis and ethical aspects of research, as well as evaluation of the specific position of the researcher.

The practical part is divided to three main chapters which thematically divide statements of respondents to predetermined categories that were stated beforehand based on literature examining misogyny. The goal of the interviews was to answer the main research question, how (and if) female gamers internalize misogyny in the context of playing League of Legends.

Research shows that female gamers internalize misogyny based on the people they play with. Respondents are more likely to internalize misogyny if they participate in playing with people who they do not know personally (for example from community servers and groups or from the game). The fluctuation among members in the groups also contributes to this. On the other hand, respondents, who play in closed groups or almost exclusively with people who they know in real life are less likely to internalize misogyny, or not at all.

The most significant manifestation of internalized misogyny in given environment is competitiveness with other women. Respondents often consider other female gamers to be

jealous and possessive towards men, while they themselves only simply wish to enjoy the game. They also believe that other female gamers are trying to obtain male attention because they want to exploit them by acquiring game boost, game currency of attention itself, which they achieve simply based on the fact that they are women. To get that attention, they use deception and their sexuality, or passive aggression when they try to bring respondents down in game or drown them out.

„Abusing“ their gender to gain attention and benefits that comes along see respondents as something bad. They often associate female gamers with stereotypical images which they use to differentiate themselves from them. They also claim that they are closer to male gamers and their values. That results in deepening stereotypes and subconsciously replicating male misogynistic behavior, just so they themselves can look better compared to „other female gamers“. This results in the intolerance of respondents towards other women, who they avoid, or are even irritated from their presence.

Similar opinions are not apparent from the statements of respondents who play mainly in closed communities. On the contrary, these respondents see other women as their „allies“ in the male dominated game. The presence of other women brings them joy and they do not mention aspects of competitiveness of jealousy, rather the opposite. They have also less gendered perspective on women’s gaming skills.

I infer that some female gamers have internalized male gaming identity. To obtain and maintain it, they are attempting to distance themselves from other female gamers, who they try to maneuver into a lower status. To that, femininity is connected and associated stereotypes; women are bad in the game, women play only for attention; women do not care about the game. However, I am not like other women, I am „one of the men“. Therefore, competitiveness is paradoxically very strongly observable among the respondents themselves; while they claim that other women are competitive and jealous, they themselves are trying to bring other women down and highlight their own value at their expense.

Distrust of other women has proved to be a very weak form of manifestation. It is shown by some respondents claiming they are unable to rely on other female gamers while playing. Other female gamers are trying to bring them down in front of the men, or they play only to gain male attention. As a result, they do not concentrate on the game and are not reliable teammates. In other cases, respondents feel that they are being gossiped about behind

their back by women, so they can claim men for themselves and bring them down. However, this aspect is not a significant part of the statements – I ascribe the weakness of this aspect to the shallow relationships in gaming environment.

I consider this research scientifically beneficial. Thanks to the absence of research discussing the same topic, I believe it may serve as a basis and a springboard for the future study of internalized misogyny in the environment of computer games. It might be suitable to follow up with quantitative research that would verify and supplement the level of connection between internalized misogyny and closeness and familiarity of the group in which female gamers are playing. In depth studied might help the efforts to make games more accessible to gaming minorities; as long as female gamers themselves will be closing doors for other women and ostracize them, the fight against misogyny will be very difficult. The results indicate that in an otherwise homogenous male environment of computer games women adopt male opinions and identity, which they deny to other women, or even maintain it by putting other women down and differentiating from them.

POUŽITÁ LITERATURA

1. Abraham, A. D. (2023). The evolution of gaming: Web3, NFTs, and the future of play. https://www.researchgate.net/publication/374777128_The_Evolution_of_Gaming_Web3_NFTs_and_the_Future_of_Play
2. Aguerri, J. C., Santisteban, M., & Miró-Llinares, F. (2023). The enemy hates best? Toxicity in League of Legends and its content moderation implications. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 29, 437-456. <https://doi.org/10.1007/s10610-023-09541-1>
3. Bearman, S., Korobov, N., & Thorne, A. (2009). The fabric of internalized sexism. *Journal of Integrated Social Sciences*, 1(1), 10-47. https://www.jiss.org/documents/volume_1/issue_1/JISS_2009_1-1_10-47_Fabric_of_Internalized_Sexism.pdf
4. Bozkur, B. (2020). Developing internalized sexism scale for women: A validity and reliability study. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, 5(11), 1981-2028. https://www.ijoeec.com/Makaleler/61598932_4.%201981-2028%20binaz%20bozkur.pdf
5. Brühlmann, F., Baumgartner, P., Wallner, G., Kirglstein, S., & Mekler, E. D. (2022). Motivational profiling of League of Legends players. *PublicMed Central*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01307>
6. Cannizzo, A., & Ramírez, E. (2014). Towards procedural map and character, generation for the MOBA game genre. *Ingeniería y Ciencia*. <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/ingciencia/article/view/2641/Towards%20Procedural%20Map%20and%20Character%20Generation%20for%20the%20MOBA%20Gam>
7. Carvalho, L. P., & Cappelli, C. (2018). Sexism and League of Legends: NFR aesthetic analyses. https://www.researchgate.net/publication/330267634_Sexism_and_League_of_Legends_NFR_aesthetic_analyses
8. Clarke, V., & Braun, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

9. Clement, J. (2018). Distribution of MOBA/MMORPG gamers worldwide in 1st quarter 2018, by gender. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/871031/moba-mmorpg-gamers-by-gender/>
10. Clement, J. (2022). Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
11. Clement, J. (2023). Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2023, by age group and gender. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/>
12. Constantinescu, S. A. (2021). How does the internalization of misogyny operate: A theoretical approach with European examples. *Research in Social Change*, 13(1), 120-128. <https://doi.org/10.2478/rsc-2021-0013>
13. Ehorn, S. (2021). From a woman's point of view: How internalized misogyny affects relationships between women. *Sage Journals*. <https://doi.org/10.1177/0533316421103831>
14. Egil, T. R. (2022). Gender in eSports research: A literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195-213. <https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>
15. Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Sexism in video games and the gaming community. In *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming*. <https://doi.org/10.4324/9781315629308-8>
16. Gao, G., Min, A., & Shih, P. C. (2017). Gendered design bias: Gender differences of in-game character choice and playing style in League of Legends. In *Proceedings of the Australian Conference on Computer-Human Interaction* (pp. 315-2804). Brisbane, Australia. https://www.researchgate.net/publication/319839481_Gendered_design_bias_Gender_differences_of_in-game_character_choice_and_playing_style_in_League_of_Legends
17. Gilmore, D. D. (2010). *Misogyny: The male malady*. University of Pennsylvania Press, Incorporated.
18. Hendl, J. (2016). *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace* (4th ed.). Praha: Portál.
19. Holmes, M. (2008). *Gender and everyday life*. Velká Británie: Taylor & Francis.
20. Ignazzi, E., Sarra, A., & Fontanella, L. (2023). Exploring misogyny through time: From its historical origins to modern complexities. In *Gender differences in language*,

rights and society.

https://www.researchgate.net/publication/376397246_EXPLORING_MISOGYNY_THROUGH_TIME_FROM_ITS_HISTORICAL_ORIGINS_TO_MODERN_COMPLEXITIES

21. Kafai, Y. B., Fields, D., & Giang, M. T. (2009). Transgressive gender play: Profiles and portraits of girl players in a tween virtual world. *Proceedings of the Digital Games Research Association (DiGRA)*, Brunel University, West London.
<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09286.41347.pdf>
22. Kamberovic, R. (2023). League of Legends player count: Here are the stats. *Riftfeed*.
<https://riftfeed.gg/more/player-count>
23. Kaufmann, J. C. (2010). *Chápající rozhovor*. Sociologické nakladatelství (SLON). ISBN: 9788074190339
24. Marwic, A. E., & Caplan, R. (2018). Drinking male tears: Language, the manosphere, and networked harassment. *Feminist Media Studies*, 18(4), 543-559.
<https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1450568>
25. McCullough, K., Wong, Y. J., & Stevenson, N. J. (2020). Female video game players and the protective effect of feminist identity against internalized misogyny. *Sex Roles*, 82(5-6), 368-380.
https://www.researchgate.net/publication/333580885_Female_Video_Game_Players_and_the_Protective_Effect_of_Feminist_Identity_Against_Internalized_Misogyny
26. Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist* (C. W. Morris, Ed.). The University of Chicago Press.
27. Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A methods sourcebook. SAGE Publications, Inc. 69-104. ISBN: 978-1-4522-5787-7
28. Peckford, A. (2020). Right wing extremism in a video game community? A qualitative content analysis exploring the discourse of the Reddit GamerGate community r/KotakuInAction. *A Closer Look in Unusual Times: Criminological Perspectives from Crim*, 862, 65-81. (A Closer Look in Unusual Times-2020-HR.pdf (sfu.ca))
29. Ritzová, M. (2010). Jean-Claude Kaufmann – Chápající rozhovor. *AntropoWeb*.
<http://www.antropoweb.cz/cs/jean-claude-kaufmann-chapajici-rozhovor-2010-slon>
30. Rosida, I., Ghazali, M. M., Dedi, D., & Salsabila, F. S. (2022). The manifestation of internalized sexism in the Pick Me Girl trend on TikTok. *Alphabet*, 5(1), 8-19.

https://www.researchgate.net/publication/360717225_The_Manifestation_of_Internalized_Sexism_in_the_Pick_Me_Girl_Trend_on_TikTok

31. Singh, N., & Prakash, N. (2019). Internalized sexism as a predictor of the Queen Bee phenomenon and the moderating role of competitiveness. *Research Journal of Social Science & Management*, 9(5), 51-60.
32. Susic, P. (2023). How many people play League of Legends & average LoL player stats (2023). *Headphone Addict*. <https://headphonesaddict.com/league-of-legends-statistics/>
33. Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2019). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 45(6), 672-681.
<https://doi.org/10.1002/ab.21873>
34. Unluer, S. (2012). Being an insider researcher while conducting case study research. *The Qualitative Report*, 17(29), 1-14. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2012.1752>
35. Van Valkenburgh, S. P. (2019). “She thinks of him as a machine”: On the entanglements of neoliberal ideology and misogynist cybercrime. *Social Media + Society*, 5(3).
<https://doi.org/10.1177/2056305119872953>
36. Wells, G., Romhanyi, A., Reitman, J. G., Gardner, R., Squire, K., & Steinkuehler, C. (2023). Right-wing extremism in mainstream games: A review of the literature. *Games and Culture*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>
37. Wilson, S. (2021). Uplift or undermine?: The manifestation of internalized misogyny in teenage girls. *Journal of Student Research*.
<https://jsar.fsha.org/index.php/jsar/article/view/18>

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1: SZZ Metodologie

Příloha c. 2: SZZ Sociální antropologie

Příloha č. 3: SZZ Sociologie

Teze bakalářské práce

Předpokládaný název práce: Internalizovaná misogynie v kontextu hraní počítačových her

Předpokládaný název práce v angličtině: Internalized misogyny in the context of playing computer games

Klíčová slova: Internalizovaná misogynie; Gender; Počítačové hry; MOBA; Sexismus; Internet; Maskulinita; Feminita; Streaming

Klíčová slova v angličtině: Internalized misogyny; Gender; Computer games; MOBA; Sexism; Internet; Masculinity; Femininity; Streaming

Vedoucí práce: Linda Coufal

Námět práce

Ve své práci se budu věnovat oblasti hraní počítačových her a jejich relace ke genderu. Carvalho a Cappelli zmínili ve své práci, že „digitální hry jsou tradičně dominovány muži, jakožto aktivita stvořená muži pro muže“. [Carvalho, Capelli; 2018]. Ovšem dle německé statistické platformy Statita je genderové rozložení v počítačových hrách téměř vyrovnané, roku 2022 ve Velké Británii činilo ženských hráčů 48 %, zatímco mužských 52 %. [Statita; 2022] Vyvstává tedy otázka, zda si výše zmíněné tvrzení s pevně danými fakty neprotiřečí. Je třeba brát v potaz, že her je mnoho žánrů, od kompetitivních, akčních, dobrodružných po simulátory. Stejná statistická platforma udává, že genderové rozložení například v hrách typu MOBA (Massive/Multiplayer Online Battle Arena je subžánr počítačových her, kde se typicky utkávají dva týmy čítající pěti hráčů na stálé mapě, načež se pokouší skrze herní makroekonomii získat více, než druhý tým a porazit jej, obvykle v podobě dobytí základny týmu, [Cannizzo, Ramirez; 2014] např. Heroes of the Storm, League of Legends, Dota 2, dále jen MOBA) se značně mění; poměr se tak stává 35% žen ku 65% mužů. [Statita; 2018]

V kontextu mé práce se blíže zaměříme na jednu specifickou hru typu MOBA, a to League of Legends. Hra se těší velké popularitě jak do počtu hráčů (v roce 2022 měla hra 180 milionů hráčů, přičemž rekord hrajících hráčů v jeden den činilo přes 32 milionů [Kamberovic; 2023]), tak do počtu sledujících profesionální scény, neboť v e-sportech je League of Legends jednou z nejpobulárnějších, ne-li nejpobulárnější hrou. Právě v této hře

je zastoupení žen ještě nižší, než je pro MOBA hry typické; 87 % hráčů jsou muži, 12% ženy a okolo 1% nebinární osoby, obvykle ve věku od 21 do 24 let [Susic; 2023].

Na tento genderový nepoměr poukazuje i studie Brühlmann et al. *“Motivational Profiling of League of Legends Players”*, ve které se z celkového vzorku 750 hráčů identifikovalo pouze 6 % jako ženy či nebinární osoby. Dle jejich slov by měly budoucí výzkumy brát větší důraz na vyvážení poměru počtu nebinárních, ženských a trans hráčů ku cisgender mužským hráčům, zaměřujíc se na jejich zkušenosti a motivace. [Brühlmann et al.; 2020]

Vrátíme-li se na okamžik k výše citovanému tvrzení, že většina her je vytvářena “muži pro muže”, bude pro nás snazší pochopit, jak je pro ženy obtížné proniknout do světa počítačových her. Pakliže jsou totiž hry tvořeny bílymi, heterosexuálními cisgender muži (kteří do dnešního dne v herním průmyslu drtivě převažují), odrazí se to i na výsledných produktech; od mužských protagonistů, přes sexistické vtipy až po nereálné vyobrazení žen. Hráme se tak udal gender a nálepka mužské domény, s průnikem žen do světa her se poté zúžila na určité typy her (typicky válečné, střílečky, MOBA apod.), zatímco jiné vyčlenila jako ty ženské. [Wells et al.; 2023]

Díky tomuto rozdělení se mužští hráči cítí často v herním prostředí nadřazení. Větší popularitu počítačových her u žen obecně berou jako „ohrožení jejich gamerské kultury”, což vyústuje v „justifikaci rasistického a sexistického chování jakožto sebeobrany jejich gamerské identity”. [Wells et al.; 2023] Sexualizace a objektivizace, často spojená s humorem či výsměchem na základě v komunitě se šířících stereotypů tak někdy zachází do radikálních mezí, vyústujíc až k výhrůzkám smrti či znásilnění. Příkladem radikálního odmítnutí integrace žen, diverzity a rovnoprávnosti v herním prostředí může být například organizace GamerGate okolo roku 2014. [Wells et al.; 2023] Tato misogynie (Ve své práci vycházím z definice misogynie Gilmora, kdy je misogynií myšlena bezdůvodná nenávist či strach vůči ženám. Toto nepřátelství vůči ženskému pohlaví se odráží napříč pozorovatelným chováním společnosti. Jedná se o soubor sexuálních předpokladů, které mezi sebou lidé – primárně cisgender muži – šíří skrze vzájemné porozumění a uvádí je do praxe. Více v Gilmorově knize *“Misogyny: The Male Malady”*, str. 8-9. [Gilmore, 2010]) se tak stává ve svém základě nedílnou součástí kompetitivního hráčského světa.

Právě z tohoto důvodu se jeví téma adaptace žen na dominantně mužské prostředí hry League of Legends velmi na místě, zejména v kontextu rychlých změn a pokusů o zpřístupnění herních komunit pro všechny, nehledě na gender, sexuální orientaci

či barvu pleti. Práce se bude zabývat hráči identifikujícími se jako ženy ve hře League of Legends; konkrétně ženami a dívkami, které si na této typicky maskulinní videohře (tedy hře, která má zastoupení mužských hráčů více, než 70 %) dokázaly založit živobytí skrze streamování jejich gameplaye (rozumějme hraní hry League of Legends a živého vysílání pro sledující, obvykle skrze streamovací platformu Twitch, přičemž si na dané činnosti zvládly vybudovat stálou komunitu sledujících).

Statistiky tvrdí, že okolo 12 % hráček League of Legends jsou ženy, ovšem bavíme se primárně o volnočasovém hraní. Na profesionální scéně e-sportu jsou ženy málokdy k zahlédnutí a podobně tomu je u hráček, které si hraním vydělávají či streamují. Představa mužů o tom, že ženy určité hry hrát nemají, popřípadě jen zaplňovat vybrané role (obvykle podpory a zdravotníků) je do dané pozice často podvědomě zatlačí. Předmětem práce je tedy nahlédnutí do světa těchto streamerek; jak je muži dominované prostředí ovlivnilo, do jaké míry se střetly se sexistickým chováním a jak se jim i přesto podařilo v komunitě zůstat, a dokonce si vybudovat stálý základ fanoušků, když drtivá většina streamujících jsou muži vysílající pro muže? A bereme-li toto prostředí jako silně misogynní, do jaké míry a jakým způsobem si ženské streamerky misogynii v kontextu hraní počítačových internalizovaly (přejaly mužské misogynní chování, načež tyto sexistické vzorce a názory podvědomě aplikují vůči sobě a jiným ženám)? Případně jakým způsobem se internalizovaná misogynie projevuje na jejich streamech?

Předpokládané metody zpracování

Jak z výše zmíněného textu vyplývá, vzorkem se stanou ženské streamerky hry League of Legends vysílající své hry na platformě Twitch, metodologie bude kvalitativní. Podmínkou je, aby hráčky vysílaly hraní League of Legends minimálně jednou do týdne a aby byla právě tato hra jednou z jejich primárních forem streamů (ideálně aby ostatní hry streamované na daném kanále byly také typicky maskulinní, tedy byly primárně hrány mužskými hráči alespoň ze 70 %). Další podmínkou je mít vybudovanou komunitu na daném kanále, tedy alespoň 50 000 sledujících. Vzorek by měl v ideálním případě čítat okolo 10 respondentek, minimálně ovšem 5. Vše v kontextu anglicky mluvícího internetu.

V případě, že by se hráčky rozhodly participovat se, zvolím metodu chápajícího rozhovoru od Jeana-Claudeho Kaufmanna (2010). Výzkum by se opíral o Kaufmannovu knihu již od svého začátku až do svého konce, neboť nám autor poskytuje v první z pěti částí

knihy jasné teoretické ukotvení teorie, načež v dalších nám předává odrazový můstek k tvorbě výzkumu od počátku po analýzu výstupních dat. [Kaufmann, 2010]

Kaufmannův chápající rozhovor je postaven na schopnosti empatie a přizpůsobení rozhovoru respondentovi. Autor klade důraz na schopnost tazatele respondentovi naslouchat a průběžně mu rozhovor uzpůsobovat za účelem překlenutí neosobních otázek a automatických odpovědí. Tato metoda aktivně připouští a vyzdvihuje fakt, že mnoho výzkumů se stále metodologicky dotváří i po základním ustanovení; postupná individualizace a brání v potaz nově zjištěných faktů nám tak dává možnost získávat efektivnější výstupy, stejně jako se na respondenta více naladit. To vše ovšem neznamená, že by Kaufmannova metoda chápajícího rozhovoru aktivně nabádala k zanedbání precizní přípravy před rozhovorem jako takovým, neboť bez odborných znalostí výzkumníka by výzkum nemohl být naváděn správným směrem, potažmo vůbec vzniknout. Jak sám ve své knize píše, „ambicí chápajícího rozhovoru je nabídnout úzké propojení terénní práce s konkrétně vypracovanou teorií.“ [Kaufmann, 2010, str. 31]

Chápající rozhovor beru jako vhodně zvolenou metodu práce z potřeby individuálního přístupu ke streamerkám; ačkoliv je třeba jasně vyhraněná teoretizace výzkumné otázky, zkoumaný vzorek je poměrně malý, a proto shledávám důležitým dbát na individualizaci rozhovoru bez opomíjení pocitů a emocí jednotlivých respondentek pro získání nejpřesnějších dat. [Kaufmann, 2010]

V případě, že by dané streamerky nebyly ochotné daný rozhovor podstoupit, by byla zvolena metoda kódování záznamů jejich veřejně dostupných streamů.

Etické souvislosti zvažovaného projektu

Je nemožné zde mluvit o anonymizaci či pseudonymizaci, neboť ženských streamerek je poměrně málo a pokud si respondentka nebude přát, aby bylo její jméno či pseudonym uveden, po udání kontextu (druhu streamu, počtu sledujících, ranku ve hře) si mnoho lidí snadno dovtípí, o koho se jedná. Z tohoto důvodu jakákoliv anonymizace v případě rozhovorů není možná a je třeba od respondentek získat informovaný souhlas.

Pakliže bude zvolena metodologie v podobě kódování veřejně přístupných streamů, problému anonymizace se práce vyhne.

Orientační seznam literatury

1. EGIL, Trasti R., 2022. Gender in eSports research: a literature review, *European Journal for Sport and Society*. 19:3, 195-213, DOI: 10.1080/16138171.2021.1930941 (<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16138171.2021.1930941>)
2. MARWIC, Alice E., CAPLAN, Robyn 2018. ‘Drinking Male Tears: Language, the Manosphere, and Networked Harassment’. *Feminist Media Studies* 18(4):543–59. doi: 10.1080/14680777.2018.1450568.
3. KAFAI, Yasmin B., FIELDS, Deborah, GIANG, Michael T. 2009. *Transgressive Gender Play: Profiles and Portraits of Girl Players in a Tween Virtual World*. Breaking New Ground: Proceedings of the Digital Games Research Association (DiGRA), Brunel University, West London. (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09286.41347.pdf>)
4. GILMORE, David. D. 2010. *Misogyny: The Male Malady*. University of Pennsylvania Press, Incorporated.
5. CARVALHO, Luiz P., CAPPELLI, Claudia. 2018. Sexism and League of Legends: NFR aesthetic analyses. DOI: 10.5753/ersirj.2018.4653 (https://www.researchgate.net/publication/330267634_Sexism_and_League_of_Legends_NFR_aesthetic_analyses)
6. CLEMENT, J. 2022. Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender. Statista. (<https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>)
7. CLEMENT, J. 2018. Distribution of MOBA/MMORPG gamers worldwide in 1st quarter 2018, by gender. Statista. (<https://www.statista.com/statistics/871031/moba-mmorpg-gamers-by-gender/>)
8. CLEMENT, J. 2023. Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2023, by age group and gender. Statista. (<https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/>)
9. CANNIZZO, Alejandro, RAMÍREZ, Esmitt. 2014. Towards Procedural Map and Character, Generation for the MOBA Game Genre. *Ingeniería y Ciencia*. ISSN:1794-9165, ISSN-e: 2256-4314, DOI: 10.17230/ingciencia.11.22.5 (<https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/ingciencia/article/view/2641/Towards%20Procedural%20Map%20and%20Character%20Generation%20for%20the%20MOBA%20Gam>)

10. KAMBEROVIC, Rijad. 2023. League of Legends Player Count: Here Are The Stats. riftfeed.gg (<https://riftfeed.gg/more/player-count>)
11. SUSIC, Peter. 2023. How Many People Play League of Legends & Average LoL Player Stats (2023). Headphone Addict. (<https://headphonesaddict.com/league-of-legends-statistics/>)
12. BRÜHLMANN, Florian, BAUMGARTNER, Philipp, WALLNER, Günter, KIRGLSTEIN, Simone, MEKLER, Elisa D. 2022. Motivational Profiling of League of Legends Players. PublicMed Central. DOI: 10.3389/fpsyg.2020.01307 (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7387664/>)
13. WELLS, G., ROMHANYI, A., REITMAN, J. G., GARDNER, R., SQUIRE, K., & STEINKUEHLER, C. 2023. Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature. Games and Culture, 0(0). <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>
14. EIHORN, Sue. 2021. From a woman's point of view. How internalized misogyny affects relationships between women. Sage Journals. DOI: <https://doi.org/10.1177/0533316421103831>
15. KAUFMANN, Jean-Claude. 2010. Chápající rozhovor. Sociologické nakladatelství (SLON). ISBN: 9788074190339
16. RITZOVÁ, Marie. Jean-Claude KAUFMANN – Chápající rozhovor. 2010. SLON. AntropoWeb. ISSN 1801-8807 (<http://www.antropoweb.cz/cs/jean-claude-kaufmann-chapajici-rozhovor-2010-slon>)