

Virtuális tükörképek - a videójátékok hatása a nemi identitás és szerepek percepciójára

MAX133

Lezárás dátuma: 2025. január 07.

Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	1
Elméleti háttér	2
Vizsgált játékok.....	5
Vizsgált játékok történetei röviden.....	6
Módszertan	7
A tartalomelemzés eredményei	11
Nemi megoszlás	11
Karaktertípusok megtalálása	12
Ábrázolás.....	13
Szexualizáció.....	13
Realisztikusság	15
Tárgyasítás	17
Betöltött szerep.....	18
Karakterek elemzésének összegzése	20
Kvalitatív rész.....	21
Az kvalitatív kutatás eredményei	22
Dimenziók	23
Nemi identitás.....	23
Sztereotípiák.....	24
Társadalmi szerep.....	28
Videós asszociáció és önkép	29
Videójátékipar irányai	32
Kvalitatív eredmények összegzése	34
Pályamunka összegzése.....	35
Bibliográfia.....	36
Internetes források.....	37

Bevezetés

A videójátékok világa az 50-es években jelent meg, és onnantól kezdve minden évtizedben kialakult valamilyen új platform vagy újítás ezen a területen. Napjainkban a gaming, mint szubkultúra kinőtte magát olyan szintekre, ami különböző szektorokat is befolyásolhat a világban, mint például a gazdaság, politika és oktatás, ezért fontosnak tartom, hogy ezt a szubkultúrát a korábbi tanulmányok segítségével és új szempontokból is elemezzük. A téma kutatása elsősorban szociológiai és pszichológiai szempontból fontos, mivel a videójátékok főként fiatal korban képesek alakítani egy gyermek nézeteit, elvárásait és megítélését a társadalommal szemben (Bányai-Zsila, 2017). A játékok képesek a társadalmi normákat alakítani vagy megkérdőjelezni, ugyanúgy, mint más média (Cherney-London, 2006). A videójátékok nem csak gyermekkorban, de akár tinédzserkorban is képesek formálni az egyén identitását, sokszor nem csak maga a videójáték által, hanem a kialakult közösség miatt is (Bányai; Horváth, 2020). Az online közösségeken belüli kapcsolatok és interakciók szintén képesek kialakítani az adott közösségen belül egy normát, amit az egyén a közösségen belül, de akár kilépve onnan is betarthat.

Elmondható, hogy napjainkban a videójátékok világa nagy befolyással bír az egyén szocializációjára és identitásának kialakítására, azonban nem csak ebből a szempontból tekinthető fontosnak a téma. Mint minden más média és szórakoztatóiparnak, a videójátékok világának is van egy gazdasági oldala. Mi sem mutatja relevanciáját jobban, hogy az ESA (The Entertainment Software Association) (2024) által kiadott jelentésben, Amerikában 2023-ban a GDP-hez 66 milliárd dollárral járult hozzá a videójáték-ipar. Ezen kívül, ugyanebben a jelentésben látható, hogy a videójátékok piaci értéke 320 milliárd dollárra emelkedett globálisan, ami a COVID-19 járvány alatt és után is növekedésnek indult (ESA, 2024). A videójátékok megjelenése óta napjainkra már különböző nagy cégekről beszélhetünk, amikor videójátékokat csoportosítunk. Ezeknek a cégeknek a célja nem meglepően a profitszerzés, ami azt jelenti, hogy olyan termékeket kell gyártaniuk a játékosok számára, ami megfelel az elvárásaiknak, ezáltal pénzt költenek rá. Ha a társadalmi normák változnak, akkor elképzelhető, hogy a cégeknek folyamatosan ehhez kell igazodniuk, ezáltal a gazdasági részére is befolyással van a társadalmi norma alakulása. A politikai és kulturális hatásáról is beszélni kell, mivel a streaming platformok (Twitch, Kick) ahol különböző személyek közvetíthetik elsősorban videójátékos tartalmukat, sokszor politikai és/vagy kulturális eseményekről is közvetítenek, amivel a fiatal generációt tudják befolyásolni (Merkley, 2020). A dolgozat célja, hogy mind

kvantitatív mind kvalitatív módszerek felhasználásával mélyebb betekintést nyerjen a gaming közösség gondolkodásmódjába, viselkedésébe. A dolgozat első részében négy videójáték 191 karakterét fogom különböző szempontok alapján elemezni és az ebben kapott eredményeket a kutatás második részében, félig strukturált interjúk kérdéseire fogom segítségül venni. Így a dolgozatom második felében kvalitatív módszer felhasználásával fogom mélyebben megismerni a közösség tagjait és attitűdjeiket a nemi szerepekkel, nemi identitással, sztereotípiákkal és az önbecsüléssel kapcsolatosan.

A következőkben először az elméleti keretekkel foglalkozom, mely során elsőként a nemi szerepeken belül Margaret Mead és Alice Eagly elméleteivel fogok foglalkozni, majd rátérek George Mead szimbolikus interakcionizmus elméletére.

Az eredmények bemutatása a tartalomelemzésben felvett adatok feldolgozásával kezdődik különböző témákban (karaktertípusok, ábrázolás és nemi szerep) majd az interjúk elemzéséből kapott eredményeket ismertetem. A dolgozat végén reflektálok mind a kvantitatív, mind a kvalitatív elemzés részeiben felvetett hipotézisekre és kutatási kérdésekre.

Elméleti háttér

A társadalomban az idők kezdete óta különböző társadalmi normákról és szerepekről beszélhetünk, ami az évszázadok alatt folyamatosan változáson esett át és fog is a jövőben. Dolgozatomban főként a nemi szerepek kerülnek előtérbe. Andorka Rudolf (1995) értelmezése szerint a nemi szerepeken azokat a társadalmi szerepeket, tevékenységeket, magatartásokat értjük, amelyeket a társadalom a két nem tagjaitól elvár. Ilyenek lehetnek a családi, munkahelyi vagy közösségi szerepek. Manapság kialakultak már digitális normák, amik az online közösségi médián való viselkedési formákat szabályozzák és alakítják, de vannak visszamenőleg is fontos gyökerekkel rendelkező kérdéskörök, amik napjainkban is lényeges kérdéseket vetnek fel és különböző irányokból közelítik meg ezeket. A nemi szerepek is ilyenek, amivel kapcsolatban több megközelítés is létezik. Andorka (1995) könyvében ír a biológiai megközelítésről, ami szerint a genetikában rejlenek az eltérések, míg a másik elmélet a szociológiai és pszichológiai eltérés, vagyis a szocializációban vannak különbségek, ami tudja befolyásolni az egyén felvett szerepét.

Margaret Mead (1935) a második elméletet erősíti, vagyis a nemi szerepek kulturálisan alakulnak ki, nem veleszületett, biológiai adottságok. Ezt kutatásával támasztotta alá, amiben különböző törzseket vizsgált, ahol találkozott különféle normákkal és nemi szerepekkel, amihez a biológiai nemnek nem volt köze. (pl. Gondoskodó apukák és agresszív, hanyag anyukák). Ezt

az elméletet érdemes kiemelni az akkori fontossága miatt, hiszen kialakított egy támpontot a későbbi nemi szerepekről szóló kutatóknak és kutatásoknak. Ilyen Alice Eagly elmélete is. Eagly a Social Role Theory (1987) című munkájában arra a meglátásra jutott, mint Mead, miszerint a biológiai nem nem befolyásolja a betöltött szerepet, azonban nem a különböző kultúrával igazolta, mint Mead, hanem a társadalomban betöltött gazdasági szerepekkel. Mivel más társadalmi szerepekben helyezkednek el a nők és a férfiak, ezzel az elvárások befolyásolják azt, hogy milyen pozíciót töltenek be a társadalomban. Ezek a szerepelvárások nem csak a munkamegosztást befolyásolják, hanem az egyén személyiségét, szociális interakcióját, valamint a nemi szerepekkel kapcsolatos attitűdjét is.

Érdekes a videójátékokkal kapcsolatban is vizsgálni ezeket, hiszen elterjedt tévhit, hogy a videójátékok csak férfiaknak valók és ők vesznek ebben a hobbiiban részt. (ESA 2024; Stojanovic, 2024.) Statisztikák szerint az Egyesült Államokban a videójátékosok körülbelül 50%-a nő, ami az elmúlt években folyamatosan növekedett, valamint Ázsiában 37%-ra tehető a női játékosok száma, ami évente 11%-kal növekszik. (ESA 2024; Stojanovic, 2024.) Ezen kívül már említettem, hogy főként a fiatal korosztályt érinti a videójátékok világa, ami leolvasható, hogy a 9-18 éves korosztályban nemtől függetlenül a fiatalok több mint 75%-a játszik rendszeresen videójátékokkal (Stojanovic, 2024).

Persze a nemi arányok nem minden játékban ugyanolyanok, ami több dolog miatt következhet be, legyen szó marketingről, ábrázolásról és a játékok tartalmáról. A videójátékok a kezdetektől fogva inkább férfiaknak voltak gyártva, kiemelve a férfi főszerepet, ahol a nő csak másodlagos szerepet és/vagy vizuális kiegészítői szerepet tölthetett be. Több kutatás foglalkozott már a videójátékok világán belül a női karakterek objektifikált ábrázolásával, főként tartalomelemzéssel bemutatva (Dietz,1998; Burgess,2007). Például Dietz (1998) tartalomelemzésében, ahol 33 Nintendo és Sega Genesis videójátékot vizsgált meg a nemi szerepek ábrázolásának megfigyelése alapján. Arra jutott, hogy a játékok 41%-ában nem is volt női karakter, viszont, ha meg is jelentek, akkor 28%-ban tárgyiasítva voltak, azaz elmondható, hogy a nők nem elég, hogy alul voltak reprezentálva, de megjelenésükkor sem vették őket azonos szinten a férfi társaikkal szemben. Ezen kívül még Burgess (2007) is foglalkozott a két nem ábrázolásával, specifikusan a játékok borítóján. Ebben a kutatásban 225 videójáték borítóját vizsgálta meg az alapján, hogy a nők és a férfiak milyen arányban és milyen pozíciót betöltve jelennek meg rajtuk. A kutatás alátámasztotta, hogy a férfiak négyszer gyakrabban tűntek fel a borítókön, mint a nők és a játékhoz kapcsolódó pozíciónak megfelelő szerepeket tölthetett be. (Pl. katonai játékban katona szerepet). Ezzel szemben a nők nem elég hogy sokkal

kiseb arányban voltak a borítókon, emellé még szexualizáltan is ábrázolták őket. Legyen ez kapcsolódó a szerepükhöz, a borítón beállított pózhoz vagy öltözködésükhöz. Elmondhatjuk, hogy a női játékosok mindig is jelen voltak a videójátékok világában, azonban nem ők számítottak a célközönségnek. A nők sokszor pont a nők ábrázolása, a nők elleni erőszak vagy éppen az agresszió miatt nem akarnak játszani egy adott videójátékkal, (Hartmann-Klimmt, 2006.) míg a férfiaknak kimondottan az agresszió jelentett pozitívumot, mert abban egyfajta stresszlevezetést élhetnek ki (Jeroen, 2005). A videójátékok közösségeit, ha egy minitársadalomnak tekintjük, akkor megfigyelhetünk hasonlóságokat az elvárásokkal és normákkal szemben. Ahogy fent említettem, jelenleg a női és férfi játékosok száma nem mindenhol szignifikánsan eltérő a közösségben, azonban a nők elleni sztereotípiák vagy elvárások nem koptak ki a köztudatból. A dolgozatom első felében, Eagly elmélete alapján azt kutatom, hogy a videójátékban fellelhető ábrázolások mennyire tükrözik a hagyományos szerepelvárásokat.

Természetesen nem beszélhetünk közösségen belüli interakciókról George Mead szimbolikus interakcionalizmus elmélete nélkül. Ezen belül is a „self” és identitás elméletével fogok foglalkozni. Mead (1935) szerint az önképünk mások visszajelzései alapján alakul ki, vagyis az identitásunk nem egy különálló stabil dolog, hanem folyamatosan alakul ahogyan másokkal kapcsolatba lépünk. Ő ezt az „I” (én) részre ami az egyéni kreativitást és választást jelenti, a másikat pedig „me”-nek (engem) nevezte el, ami pedig a társadalmi elvárások szerint alakul. Ha ezt videójátékok világában próbáljuk meg értelmezni, akkor gondolhatunk erre úgy, mintha valaki egyénileg választana egy karaktert, szerepet vagy küldetést, ahogyan ő gondolja az adott pillanatban jónak, ő lenne az „I”. Viszont, ha már egy csapatban vagy cég-ben van, akkor az adott közösség szabályaihoz kell alkalmazkodnia, egy szerepet betöltenie, amit a csapat elvár, vagyis ezt nevezhetjük a „me” szerepnek.

A videójátékok világában belüli társadalmakat nevezhetjük mikrotársadalmaknak is, ami egy folyamatosan változó társadalmi tér, ahol új szabályok és normák alakulnak ki. Ezenkívül a játékosok kialakíthatják saját identitásukat, építhetik a játékos közösséget, valamint a társadalmi normákat befolyásolhatják. Egy 2014-es kutatásban kimutatták, hogy azok az általános iskolás gyerekek (nemtől függetlenül), akik szexualizált női karakterrel játszottak sokkal elfogadóbbak voltak a nemi erőszak mítoszaival kapcsolatosan (szignifikancia=0,039) illetve nagyobb toleranciát mutattak a szexuális zaklatással szemben (szignifikancia=0,046) mint azok, akik nem szexualizált női karakterekkel játszottak (Driesmans-Eggermont, 2014).

Ezek szerint a videójátékokban felmerülő ábrázolások hatással tudnak lenni arra, hogyan alakulnak a társadalmi normák a való életben.

Vizsgált játékok

2022-ben és 2024-ben is jelent meg két fontos szisztematikus elemzés, amiben a karakterek ábrázolását vizsgálták az ambivalens szexizmus elméletét felhasználva (Lynch et al., 2024.) és 30 évnyi irodalmat feldolgozva ebben a témában (Waddell et al., 2022.), ezért úgy gondoltam, hogy egy újabb csoportnyi videójátékot vizsgálok meg a saját elemzésemben, megvizsgálva azt, hogy a fentebb említett sztereotipikus és szexualizált ábrázolások az utóbbi években is fellelhetőek-e a videójátékokban vagy sem.

Mint említettem, több kutatás is felölelte a legnagyobb videójátékokat egészen a 2000-es évektől a 2010-es évek második feléig, legyen az 'solo player' (egyjátékos) (pl. Tomb Raider) (Okuyanti, Endi, 2016.) vagy 'multiplayer' (többjátékos) (pl. World of Warcraft) (Fromann, 2017.), azonban ebben a munkámban én máshogy fogom megközelíteni napjaink legnépszerűbb 'role playing action game'-jeit (akció-szerepjáték). A kutatásomban négy 'role play action game'-mel foglalkozok, amik megjelenésük sorrendjében a következők; Genshin Impact és Honkai Star Rail (Hoyoverse kiadó), Wuthering Waves (Kuro kiadó) és a Zenless Zone Zero (MiHoyo kiadó). Azért erre a négy videójátékra esett a választásom, mivel feltételhez kötöttem, hogy a játék minél modernebb legyen, vagyis specifikusan 2020 után jelenjen meg. (Fontos, hogy ne ugyanazokat a videójátékokat elemezzem, mint amiket már korábban többen és több szempontból kutattak). Ezen kívül fontosnak tartottam, hogy a játék fő aspektusa megegyezzen, vagyis RPG (szerepjáték), és gacha-rendszer (játékautomata-rendszer) jelen legyen bennük. Az utóbbit azért tartottam fontosnak, mert a szerencsejáték faktor nagy befolyással van arra, hogy az egyén ráfüggjön az adott videójátékra. A Nanyang Műszaki egyetemén végzett kutatás kimutatta azt, hogy a gacha játékok sokszor olyan pszichológiai szükségleteket elégítenek ki, mint az autonómia és tartozás valahova érzése, ezért előfordulhat az, hogy a játékos a játékon belüli karakterekkel paraszociális kapcsolatot alakít ki, ami befolyásolhatja a szociális viselkedését (Hong, 2023). Fentebb említett kutatáshoz (Driesmans-Eggermont, 2014.) hasonlóan, itt is megjelenik az, hogy ha sok időt tölt olyan karakterek játszásával az egyén, akik szexualizálva vagy tárgyiasítva vannak az befolyásolhatja a társadalmi kérdésekhez való attitűdjét. Illetve még egy fontos kikötés, amit figyelembe vettem, hogy a játék mindenki számára elérhető legyen több szempontból, ezért csakis

ingyenesen letölthető, valamint több platformon is elérhető játékokat kerestem. A fenti szempontok alapján szűkítettem le erre a négy videójátékra a választásomat.

Először is kiemelem mi a közös bennük, aztán pedig áttérek egyéni különlegességeikre is. Mind a négy videójáték kínai cégektől származik, de nem csak Kínában elérhetők. Mindegyik játék rendelkezik amerikai, európai és ázsiai szerverekkel és ezeken belül változhat, hogy hány „mini-szerver” jelenik meg. (Minél több szerverrel rendelkezik egy régió annál gyorsabban tölt be egy játék és kevesebbek a fennakadások, mivel eloszlik a játékoszám).

A játékok különböző történettel rendelkeznek és különböző univerzumokban játszódnak, viszont a műfajukat tekintve mindegyik „role action game”-nek számít, vagyis akció-szerepjáték. Az akció részén mindig valamilyen harcot vagy csatát értünk, míg a szerepjáték részének elengedhetetlen része a történetszál fűzése kötetről kötetre, szóval elmondhatjuk, hogy mindegyik vizsgált játék egy történettel rendelkezik, amit a játékosnak fel kell fedeznie, miközben belemerül az univerzumba. Azonban a világok történetépítése mellett a fő aspektusa ezeknek a játékoknak a szerencsefaktor, avagy a gacha-rendszer. A gacha-rendszer Japánból származó kifejezés, ami a japán játékautomatákat írja le (Sarkan, 2012). Ez egy szerencsejáték alapú rendszer, ami a vizsgált játékok fő profitját jelenti. (Egy pörgetés egy véletlenszerű tárgyat/karaktert ad a játékosnak, de további játékbeli vagy valós pénzért folyamatosan próbálkozhat újabb pörgetésekkel.)

Vizsgált játékok történetei röviden

Fentebb említettem, hogy a játékok hasonló élményt tudnak nyújtani, azonban most rátérek a játékok egyéni fő történetszálaira. A Genshin Impact elején megismerhetjük a főszereplőt, aki ikertestvérével csillagközi utazóként Teyvat földjén landol és rögtön elválnak egymástól egy véletlen során. A játékban a főhőssel Teyvat földjén különböző nemzeteket kell felfedezni azért, hogy visszajuttassuk az utazót a testvéréhez. (<https://genshin.hoyoverse.com/en/>) A többi játék sokkal futurisztikusabb vonalat képvisel, ilyen például a Wuthering Waves is, ami egy posztapokaliptikus világban játszódik, ahol a Lament katasztrófa elpusztította az emberiség nagy részét és ezzel a Tacet Discord szörnyek megjelenését okozta. (<https://wutheringwaves.kurogames.com/en/main/#lore>) A történetben egy amnéziás főszereplő kalandjait követhetjük, akiről folyamatosan derülnek ki titkok, hogyan is kapcsolódhat az emberiség megmentéséhez. Nagyon hasonló vonalon elindulva, a Zenless Zone Zero szintén egy disztópikus jövőben játszódik, New Eriduban, ahol úgynevezett “Hollows” dimenziók szennyezik a világot, szörnyeket előidézve és a fő feladat ezek

megállítása, valamint az emberiség megvéde. ([https://zenless-zone-zero.fandom.com/wiki/Zenless Zone Zero](https://zenless-zone-zero.fandom.com/wiki/Zenless_Zone_Zero)) A negyedik játék pedig a Honkai Star Rail, amiben egy űrben fennálló konfliktus jelenik meg, a főhősnek pedig meg kell oldania ezt bolygóról bolygóra utazva közben a stellaron anyag elterjedését is meg kell állítania, ami mérgezi ezeket a bolygókat. (<https://honkai-star-rail.fandom.com/wiki/Timeline>)

Módszertan

A téma kutatásához kétféle módszert alkalmaztam, először is egy kvantitatív kutatást készítettem, amit egyfajta előkutatásnak tekintettem. Ebben, a kiválasztott videójátékokon keresztül kerestem a téma vizsgálatának relevanciáját. A hipotézisek vizsgálatához tartalomelemzés módszert alkalmaztam, mely során az adott videójátékok különböző adatait SPSS programba vittem fel és azon belül dolgoztam velük. Azért a tartalomelemzés módszertanát választottam, mivel így konkrét válaszokat kaphatunk egy-egy karakternek a kinézetével kapcsolatosan akár felszínesen is, nem kell a videójátékkal játszani. A kapott eredmények alapján relevánsnak tartottam, hogy ezekről a kérdésekről (szexualizált ábrázolás, nemi szerepek) külön kutatást indítsak, amiben a közösség tagjait interjúztathattam, ezáltal megtudhattam, hogy ezek a tendenciák mennyire jelennek meg szerintük, illetve mennyire értenek velük egyet.

A dolgozatom második felében ezért kvalitatív módszerrel dolgoztam, ezen belül félig strukturált interjúkkal. Először fókuszcsoporthoz szerettem volna készíteni, azonban felmerült pár téma, ami túlságosan személyes ahhoz, hogy egy kis létszámú csoportban ossza meg az illető, ezért esett inkább az interjúra esett a választásom. Így az interjúalanyok mélyebben és őszintén meg tudnak nyílni még kényesebb kérdésekben is, mint például a nemi identitás vagy az önbecsülés.

Az elméleti keretek és a saját tapasztalatok, megfigyelések alapján a következő hipotéziseket és kutatási kérdéseket fogalmaztam meg.

H1; A női karakterek száma sokkal több mint a férfiaké a vizsgált videójátékokban.

H2; A női karakterek nagyobb arányban vannak szexualizálva mint a férfi karakterek.

H3; A női karakterek nagyobb arányban vannak nem realiztikusan ábrázolva, mint a férfi társaik

H4; A női karakterek nagyobb arányban vannak tárgyiasítva, mint a férfi karakterek.

H5; A női karakterek videójátékokban betöltött szerepe nagyobb arányban támogatói, mint a férfi karaktereké.

H6; A női karakterek a szexualizált ábrázolásuk ellenére is képesek több karaktertípus szerepét betölteni.

K1; Vajon a nemi identitás alakulásában a videójátékok világa mekkora szerepet játszik?

K2; A videójátékok közösségén belül vajon milyen sztereotípiák prominensek és ezeknek mik az okaik?

K3; Vajon a karakterek különböző ábrázolása a videójátékok világában milyen hatással van az egyén önbecsülésére?

K4; A videójátékokban felmerülő társadalmi elvárások és nemi szerepek hogyan befolyásolják az egyén mindennapjában betöltött szerepét?

A tartalomelemzésemet 2024. október 17-én kezdtem el, ami azt jelenti, hogy 2024. október 17-ig megjelent és játszható karaktereket vettem bele a tartalomelemzésbe, ezért a játékok karakterszámai a kutatás megjelenésekor nem fognak megegyezni a kutatásba felvitt adatokkal. A négy játék karaktereinek a száma összesen 191 fő. Fontos kiemelni, hogy az adott főszereplők kétszer jelennek meg az elemszámban, mivel mind a négy játéknál a játékos dönthet a főszereplő neméről és a döntés alapján láthatjuk a női valamint a férfi verzióját ugyanannak a karakternek. Az ábrázolásuk értelmében mind a kettőt fontos megvizsgálni, ezért érdemes bevenni őket az elemzésbe külön-külön is. Az elemzéshez a már említett SPSS programot használtam, amibe manuálisan vittem fel a karaktereket egyesével, valamint a hozzájuk rendelt adatokat is és ezen belül elemeztem őket. A vizsgált változókat különböző elméleti kereteket felhasználva és fontos kutatói döntések mentén hoztam létre. A következőkben ezeknek a változóknak az ismertetése következik.

Először is a kinézetüket vizsgáltam a játékon belüli avatárjuk alapján, amiket a játékok hivatalos oldalán lehet elérni. (<https://genshin.gg/star-rail/>; <https://genshin.gg/>; <https://genshin.gg/zzz/>; <https://wutheringlab.com/>) A karakterek neve a hivatalos videójáték weboldalán megtalálható adatlapok alapján lett kategorizálva. A szexualizált ábrázolásnál Edward Downs és Stacy L. Smith (2009) munkáját használtam fel, a Keeping Abreast of Hypersexuality című tanulmányból néhány szempontot, ami alapján definiálták a komplex szexualizáltságot. Az egyik, amit kiemeltem, az a meztelenség ábrázolása, amit ők három kategóriába soroltak be: “teljesen fedett”, “részlegesen fedett” és a “teljesen meztelen”, azonban mivel főleg tinédzsereknek reklámozott játékokról beszélünk, ezért én csak a “teljesen fedett” és a “részlegesen fedett” ábrázolási kategóriát vettem át. A szerzők úgy definiálták ezt a két kategóriát, hogy amelyik

karakter a térdétől a nyakáig el van takarva a “teljesen fedett” kategóriába lesz besorolva, míg azok a karakterek, akiknek nemtől függetlenül a derék, hastájék, comb és/vagy fenék látszódik, valamint nemtől függően a nőknél a dekoltázsuk, férfiaknál pedig az egész felsőtest látszódik, ők a “részlegesen fedett” kategóriába esnek. Azok a karakterek, amelyek „részlegesen fedett” kategóriába esnek a kutatás során szexualizált karakternek lettek értelmezve. Amikor egy karakterre egyszerre igaz a „részlegesen fedett” és „nem realisztikus” ábrázolás is, akkor az a karakter tárgyiasítva van.

Megfigyeltem hogy a ruházatuk mennyire tekinthető kihívónak, mennyire vannak tárgyiasítva és mennyire realisztikus az ábrázolásuk. Ezt azért fontos kutatni, mivel Barbara Frederickson és Tomi-Ann Roberts (1997) tárgyiasítás elmélete szerint, a nők gyakran internalizálják a társadalom tárgyiasító normáit és emiatt önmagukra másként kezdenek tekinteni. Csökken az önbizalmuk, szoronganak, ami a videójátékok világában is megjelenik és számos kutatás vizsgálta már (Szymanski-Moffitt-Carr, 2011; Mull, 2020). Ugyanerre az eredményre jutottak a videójátékok világában is, vagyis azok a nők, akik szexualizált karakterekkel játszottak egy bizonyos ideig, negatív színben beszéltek magukról egy utólagos kérdőívben, míg akik nem szexualizált karakterekkel játszottak nem változtattak az önképükkel kapcsolatos véleményen (Behm-Morawitz, 2009). Ezen kívül szintén a Keeping Abreast of Hypersexuality című tanulmányban figyelembe vették az adott karakter realisztikus ábrázolását is, amit két csoportra bontottak; “nem realisztikus” és a “realisztikus”. Ezeket ránézésre döntötték el, vagyis amelyik karakter ránézésre nézhetne ki így a való életben semmiféle plasztikai beavatkozás nélkül azt a “realisztikus” kategóriába sorolták. Ezzel szemben a “nem realisztikus” alatt azokat a karaktereket értették, akiknek az adott kinézetét csak plasztikai beavatkozással vagy azzal sem biztos hogy elérnék. Pl. a túl hosszú lábak, testhez képest aránytalanul kicsi derék mindkét nemre vonatkozóan, vagy pl. a nőknél az aránytalanul nagy mellek, a férfiaknál pedig az aránytalanul izmos test.

Második szempont a karakterek szerepei, amit a karakterek képességeivel mértem fel és soroltam be különböző kategóriákba. A játékban a harcban betöltött szerep alapján is kategorizáltam a négy játékot. Ezek közül három játéknál a “Main DPS”, “Sub DPS” és “Main Support” csoportokra tudtam bontani őket, míg egy játéknál csak “Main Dps” és “Main Support” kategória alapján lehetett csak besorolni. Ez alapján a kategóriák a következők: minden olyan karakter, aki egyedül is képes nagy erőt kifejteni a többi karakter segítsége nélkül is, azt “Main Dps”-nek vagyis “Fő Támadó”-nak sorolom be. Ezt követően jön a “Sub Dps” kategória, ahova azok a karakterek kerülnek, akik képesek erőt kifejteni, de nem annyira erősek,

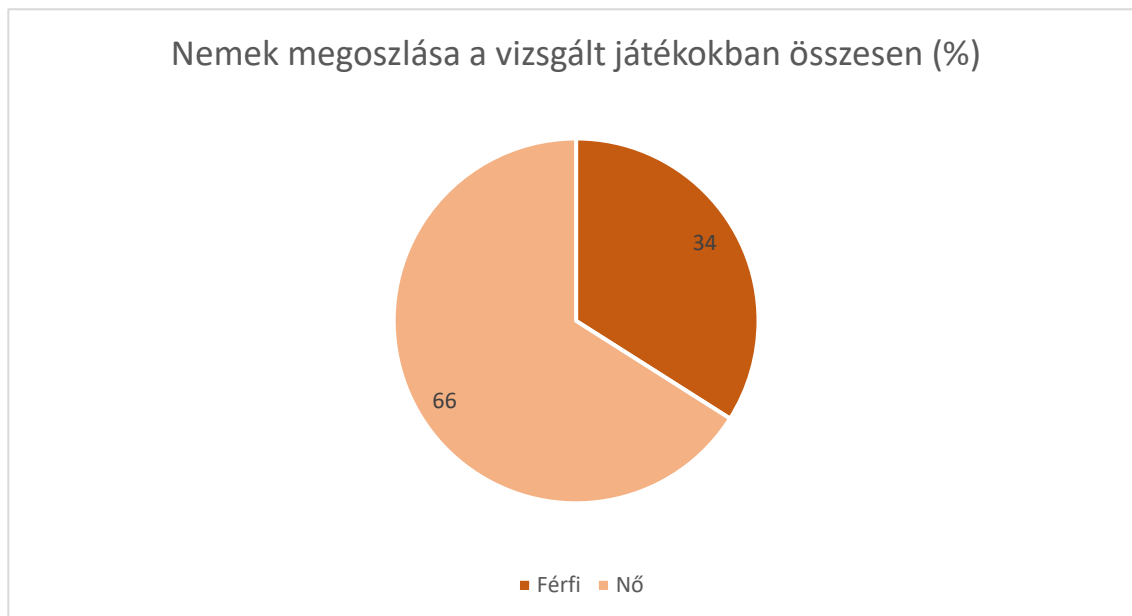
mint a “Main Dps” kategória, és általában inkább a csapat stabil részeként töltik be a mellékszerepet. A harmadik kategóriába pedig azok a karakterek kerültek, akik egyedül nem képesek nagy erőt kifejteni és a csapatban inkább gyógyító, regeneráló szerepet töltenek be, ők a “Main Support”-ok, avagy a fő támogatók. Ezután a könnyebb elemzés érdekében újra kódoltam őket és így kialakult egy “Elsődleges támadói” (Main DPS) és egy “Elsődleges támogatói” szerep (Sub-DPS és Main Support).

A harmadik szempont pedig Juho Matias Puro 2016-os dolgozatában már felállított karakteralaptípusok által elemezni a tipikus női, illetve neutrális szerepeket (Puro, 2016). Az előzetes kutatások alapján már vizsgáltuk, hogy a nők legtöbbször gyógyító, támogató szerepet töltenek be, ami egyezik a való életben nőkkel szemben felállított elvárásokkal, de az elmúlt pár évben megjelent játékokban is megnézném ennek a gyakoriságát és igazságtartalmát. A videójátékokban betöltött szerepeknél Juho mintáit vettem figyelembe, ahol ő tipikus feminin karaktertípusokba sorolja a „femme fatale”-t, (dögös karaktervonások, aki a testével és bájával manipulálja az embereket) a „damsel in distress”-t (esetlen, védtelen szerep, akit mindig meg kell menteni a bajból) a tárgyat (valós személyiséggel nem rendelkezik, sokszor a játékos vizuális kielégítésére jelenik meg), a szeretőt (az a karakter, aki a játékos karakterébe szerelmes és „csak” ennyi szerepet tölt be) és az anyatípus (a játékos vagy a játékon belüli karakterekről gondoskodó személy). Ezek mellett még a neutrális szerepekre is kitér, amit mindkét nem betölthet, de sokszor férfiak kapják ezt a szerepet. Ezek lehetnek a hősök (főszereplő, mindenki tiszteli), katonák (erős, bátor) és „badass”-ek (szellemileg és/vagy fizikailag is lenyűgöző akciókat hajtanak végre) szerepek.

A tartalomelemzés eredményei

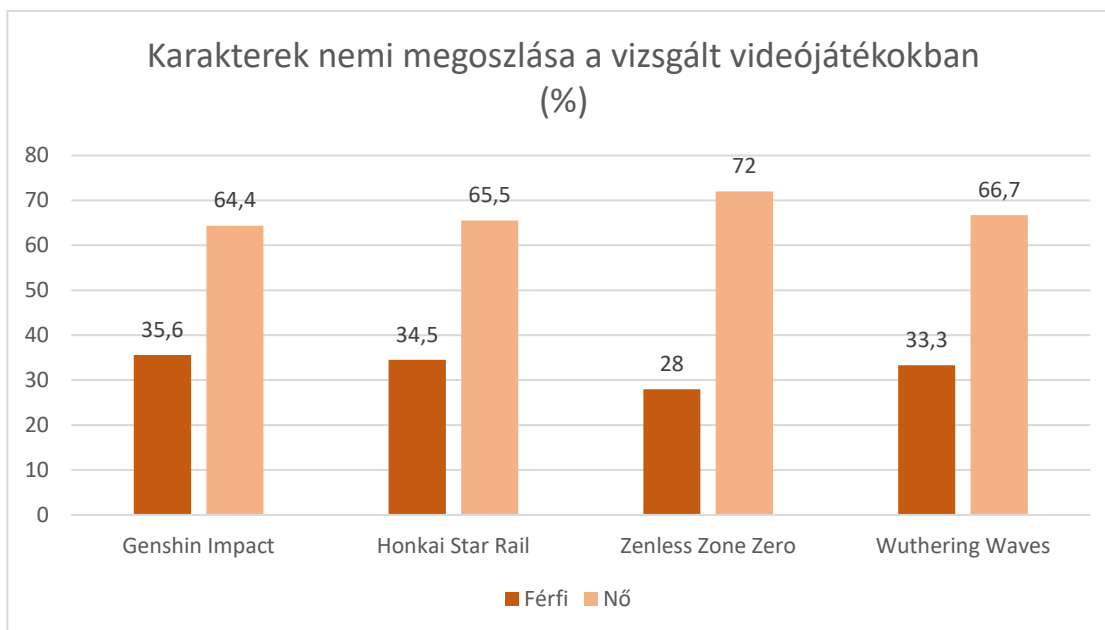
Nemi megoszlás

Legelőször azzal foglalkozom, hogy a vizsgált játékokban hogyan oszlanak meg a karakterek a nemek alapján. A négy játékban összesen 191 karakterről beszélhetünk, amiből 65 férfi (34%) és 126 női karakter (66%). (1. ábra)



1. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

Játékokra lebontva láthatjuk, hogy a női karakterek mindenhol felül vannak reprezentálva, mivel a legtöbb játékban több, mint a karakterek 65-70%-a nő, így a férfiak körülbelül csak a 30-35%-át teszik ki. (2. ábra)



2. ábra (Forrás: Saját szerkesztés)

Karaktertípusok megtalálása

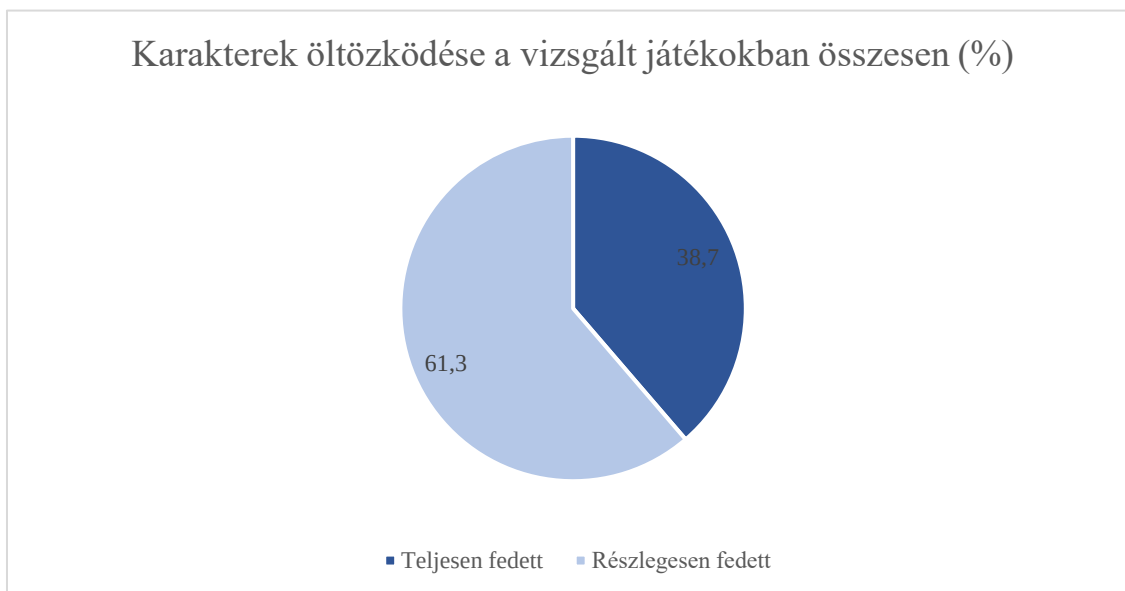
Elmondható, hogy mind a négy játék színes világgal és történetszállal rendelkezik, amihez folyamatosan adnak hozzá még több elemet, ezért úgy gondolom, hogy a régi egyoldalúsággal szemben a karakterek rendelkezhetnek komplex történettel, akár több karaktertípus szerepét is magukra öltve.

Több kutatás szól arról, hogy a női karakterek sokszor másodlagos szerepet tölthetnek be, vagy csak tárgyként vagy szexuális outputként jelentek meg a videójátékokban (Dietz 1998; Burgess 2007). Természetesen megtalálhatók tipikus női vagy férfias karaktertípusok a videójátékok karaktereiben mind a négy játékban, de elmondható, hogy a nagy választék miatt a legtöbb karakter komplex történetszállal és személyiséggel tud rendelkezni. Ilyen például a Genshin Impact-ből Ningguang, aki egyszerre tölti be a kegyetlen üzletasszony szerepét, manipulálva a kikötőváros embereit, ugyanakkor láthatjuk azt is, ahogyan a város gyermekeivel is törődik, próbál nekik segíteni. (<https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Ningguang>) Ugyanígy a Honkai Star Rail-ben megismerhetjük Bronya-t a hercegnő örökösét is, aki egyszerre egy katonai egység vezető szerepét tölti be a hercegnő szerep mellett. (<https://honkai-star-rail.fandom.com/wiki/Bronya>) A Zenless Zone Zero-ban találkozhatunk Zhu Yuannal, aki a rendőrség kapitánya, akit mindenki komolyan megbecsül és ezzel párhuzamosan képes betölteni egyfajta gondoskodó szerepet is a beosztottjai iránt. (https://zenless-zone-zero.fandom.com/wiki/Zhu_Yuan) Ugyanígy a Wuthering Waves-ben megismerkedhetünk Jinhsi karakterével, aki egy sima falusi lányból egy áldás miatt a város vezetője és "jósnő"-je lett, kiérdemelve a város tiszteletét, de közben sokszor igényli a főhős segítségét, így beleeshet az áldozat szerepébe is. (<https://wutheringwaves.fandom.com/wiki/Jinhsi>)

Ábrázolás

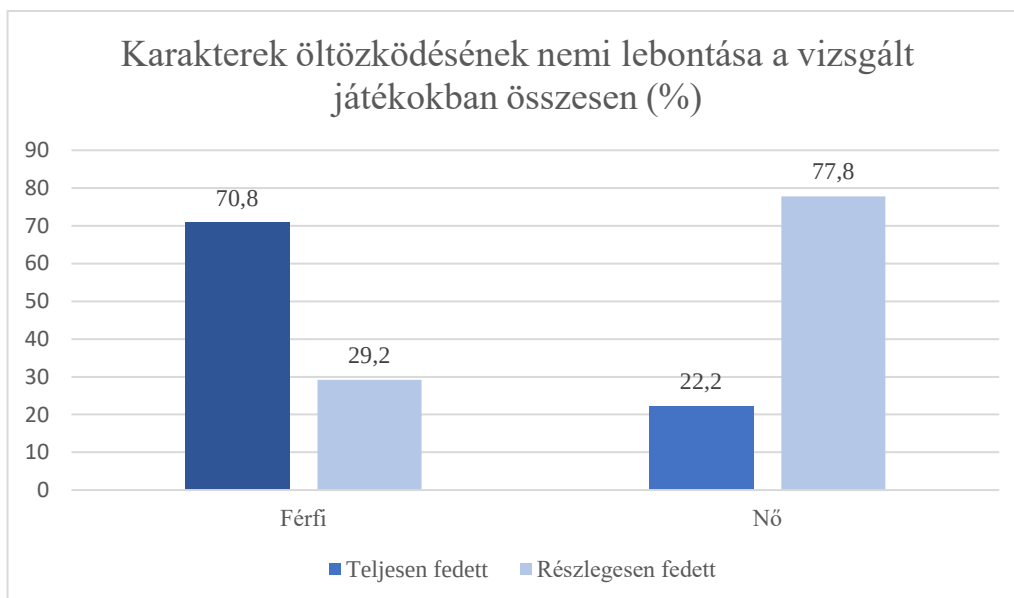
Szexualizáció

A korábban konceptualizált szexuális ábrázolás alapján (Downs; Smith 2009) a 191 vizsgált karakterből 74 karakter (38,7%) teljesen fedett, vagyis nem sexualizált, míg 117 (61,3%) részlegesen fedett öltözékkel rendelkezik, így ők a sexualizált karakterek. (3. ábra)



3. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

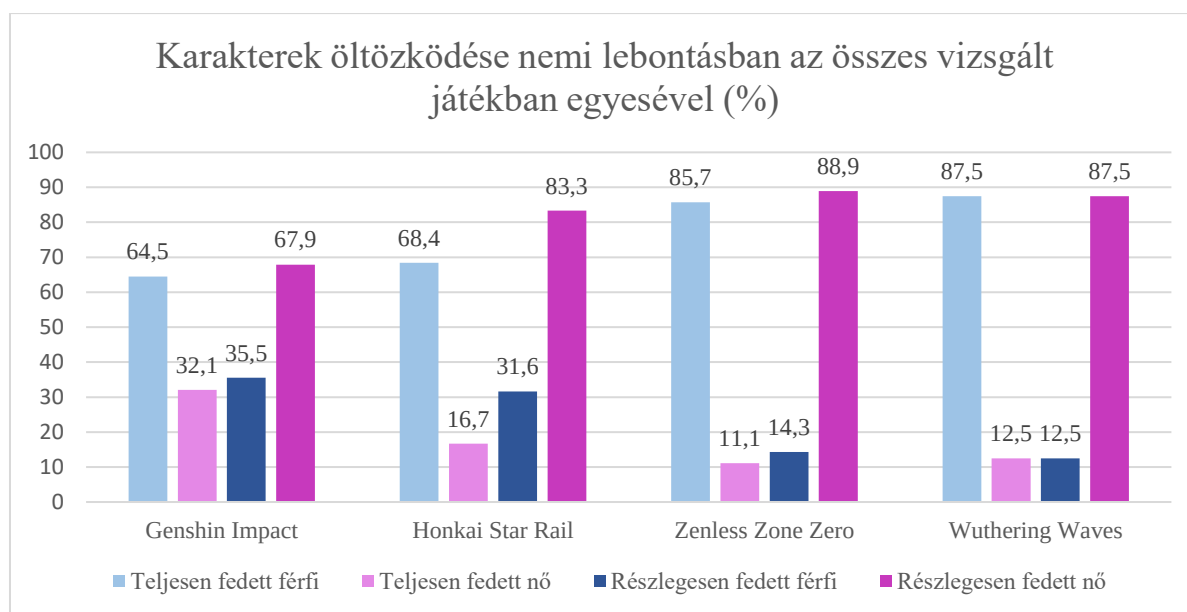
Ezeket nemi változóra lebontva a négy játék összességében elmondhatjuk, hogy a 74 teljesen fedett karakterből a férfiak nagyobb százalékban jelentek meg, mint a nők (70,8%). (4. ábra)



4. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

Ezeket külön videójátékokra is lebontottam, de látható, hogy a teljesen fedett férfiak aránya minden játékban meghaladja a 64,5%-ot, míg a teljesen fedett nők nem lépik át a 33%-ot. (5.

ábra) Legkiemelkedőbb különbségek a nemek közti ábrázolásnál a Zenless Zone Zero-ban (ZZZ) valamint a Wuthering Waves-ben (WW) találhatók. A ZZZ-ban a teljesen fedett férfi karakterek (85,7%) aránya kiemelkedően magas a részlegesen fedett férfiak arányához képest. (14,3%) Míg a nőknél ezek az arányok fordítva jelennek meg, így a részlegesen fedett női karaktereknek az aránya magas (88,9%) és a teljesen fedett nők aránya alacsonyabb (11,1%). A WW-ben pedig ugyanezek a számok hasonló eredményeket mutatnak, vagyis a teljesen fedett férfiak és a részlegesen fedett nők ugyanúgy 87,5%-ot töltenek ki, valamint a teljesen fedett nők és a részlegesen fedett férfiak is ugyanazt a százalékot képviselik (12,5%). (5. ábra)



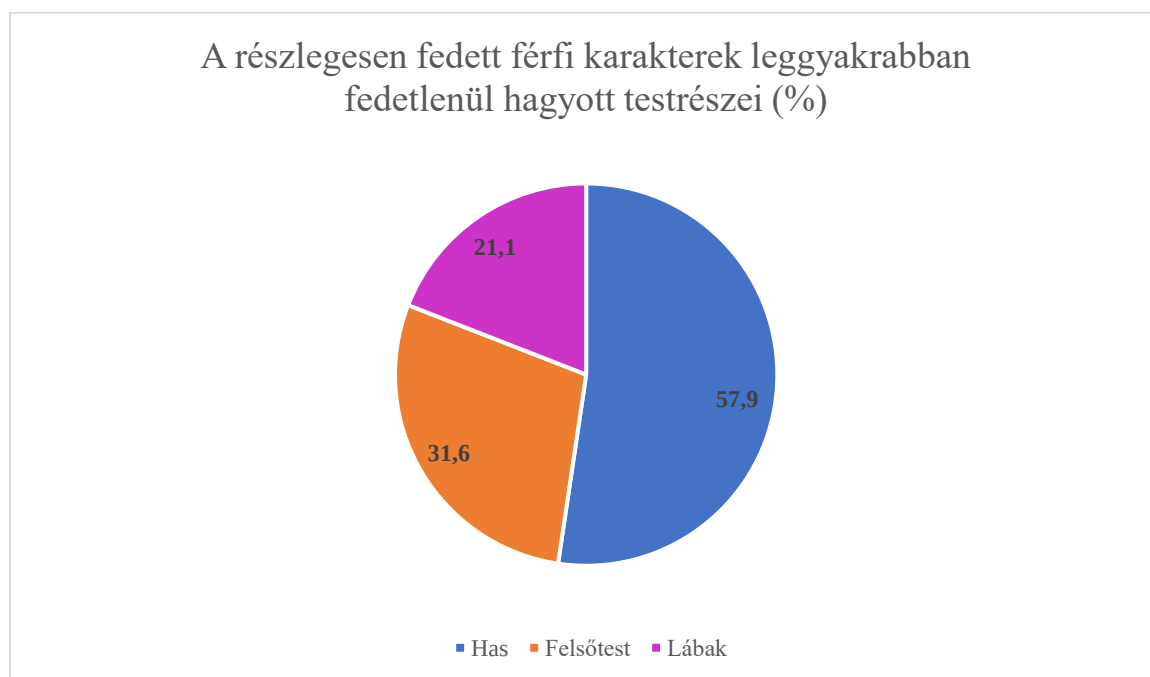
5. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

Kíváncsiságból azt is megnéztem, hogy a részlegesen fedett ábrázolás esetén mely testrészeket érinti, és általánosságban elmondható, hogy a nők lábai vannak nagyobb arányban fedetlenül hagyva, vagyis 98 részlegesen fedett női karakterből 94,9%-nak (93 eset) a lábai (is) fedetlenül vannak hagyva (6. ábra) míg a részlegesen fedett férfiaknak legtöbbször a has az a testrész, amit fedetlenül hagynak, vagyis 19 elemből 57,9%-nál (11 eset) jelent meg. (7. ábra) Itt külön megjegyezném, hogy nagyon sok női karakternek testhezálló, halvány fekete vagy fehér harisnya fedte bőrét, ami majdnem átlátszó volt, ezért nem tekintettem fedetlennek azt a

testrészt, de ha azt is a szexualizált ábrázoláshoz kategorizáltam volna, akkor ezek a százalékok magasabb arányt mutatnának.



6. ábra (Forrás: saját szerkesztés)



7. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

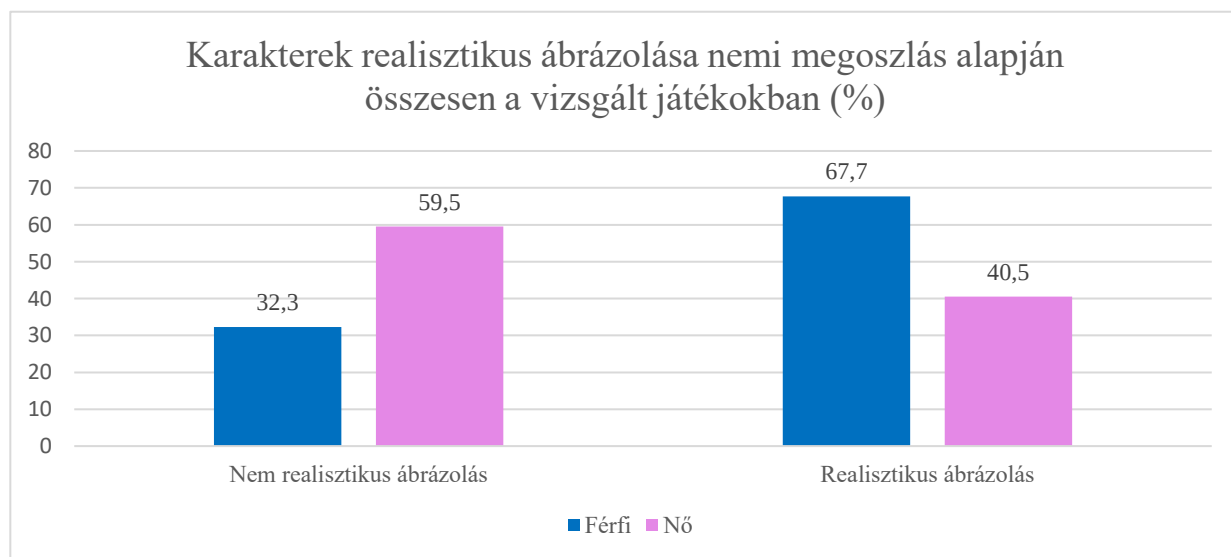
Realisztikusság

Fentebb említettem a videójátékok hatását a játékosokra, beleértve az ábrázolás miatt kialakult önbizalomhiányt is, ezért kíváncsi voltam, hogy a vizsgált videójátékokban mennyire vannak a karakterek realisztikusan ábrázolva. A konceptualizációnál leírtam, mit tekintek realisztikus és

nem realiztikus ábrázolásnak, és ezek alapján az alábbi eredményeket kaptam. Majdnem fele-fele arányban oszlanak meg az ábrázolások az összes játékban vizsgálva, (8. ábra) de kíváncsi voltam, hogy ez az arány hogyan változik, ha nemi megoszlásban vizsgáljuk a realiztikus-nem realiztikus ábrázolást. (9. ábra)



8. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

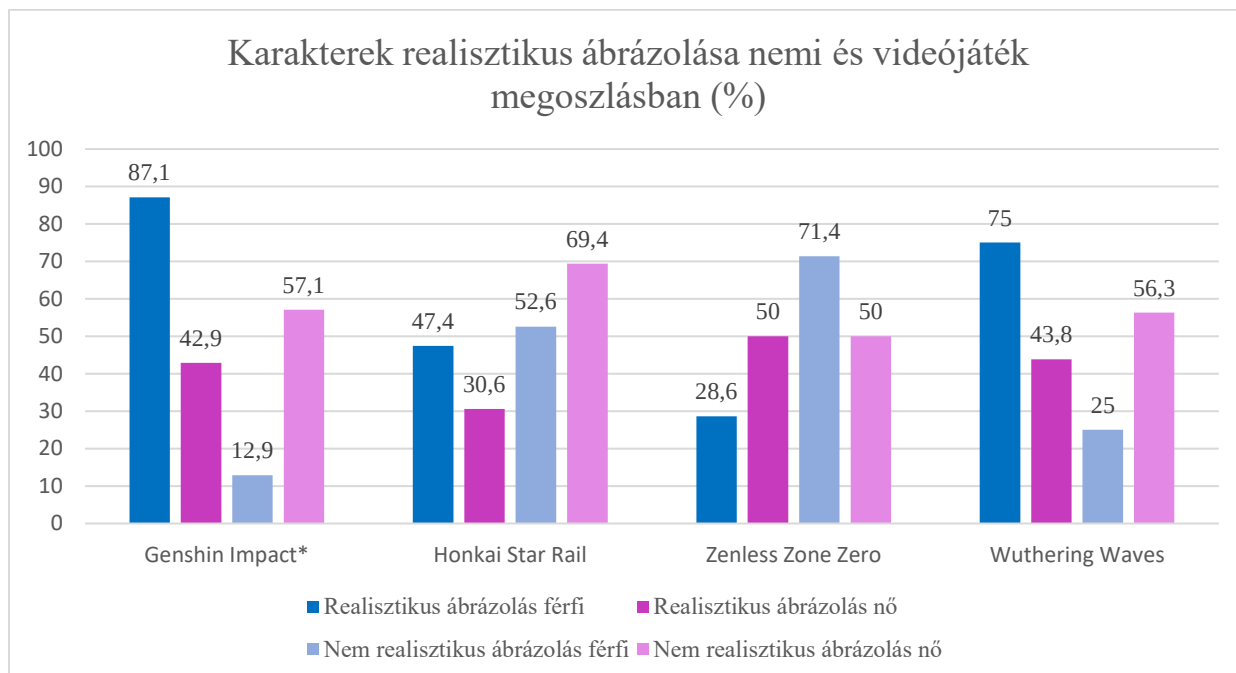


9. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

A vizsgált négy játékban összesen a nők kisebb arányban (40,5%) vannak realiztikusán ábrázolva mint a férfiak (67,7%). (9. ábra)

A négy vizsgált videójátékot külön-külön megvizsgálva azt látjuk, hogy egyedül a Genshin Impac-tben beszélhetünk szélsőséges adatokról. Míg a férfiak 87,1%-a (31-ből 27 karakter) realiztikusán van ábrázolva, addig a női karaktereknél csak 42,9% ez az arány. (56 karakterből 24). (10. ábra) Érdekes kiemelni, hogy a Zenless Zone Zero-ban fordított az eredmény, vagyis

a férfi karakterek 71,4%-a az, aki nincs realiztikusán ábrázolva, míg a nők fele-fele arányban vannak mindkét féle módon ábrázolva. (10. ábra)



10. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

Tárgyasítás

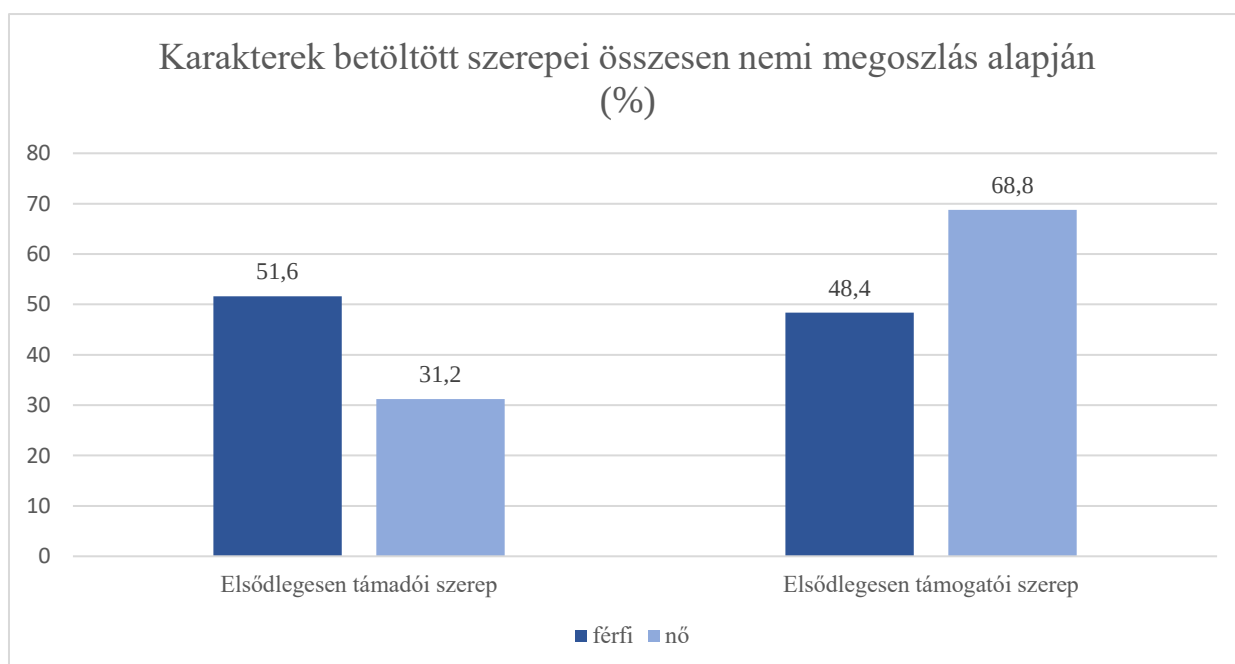
Azok a karakterek, amelyek egyszerre beleestek a „részlegesen fedett” és a „nem realiztikus” ábrázolás metszetébe összesen 65-en vannak. Vagyis 191 karakterből 65 tekinthető szexualizált karakternek, azaz a vizsgált minta 34%-a. Ha ezeket nemi megoszlásban is vizsgáljuk, akkor azt az eredményt kapjuk, hogy a szexualizált karakterek 89,2%-a nő (n=58) és 10,8%-uk férfi (n=7). (11. ábra)



11. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

Betöltött szerep

A következő részben a karakterek által betöltött szerepeket vizsgáltam, amit végül két csoportra tudtam sorolni, az “elsődlegesen támadói” és “elsődlegesen támogatói” szerepekbe. A négy játékban megtalálható összesen 125 női karakterből 86 (68,8%) támogatói szerepet és csak 39 támadói szerepet tölt be (31,2%) míg a férfiak 64 esetből 33 esetben (51,6%) töltenek be támadói szerepet és 31 esetben támogatóit. (48,4%) (12. ábra)

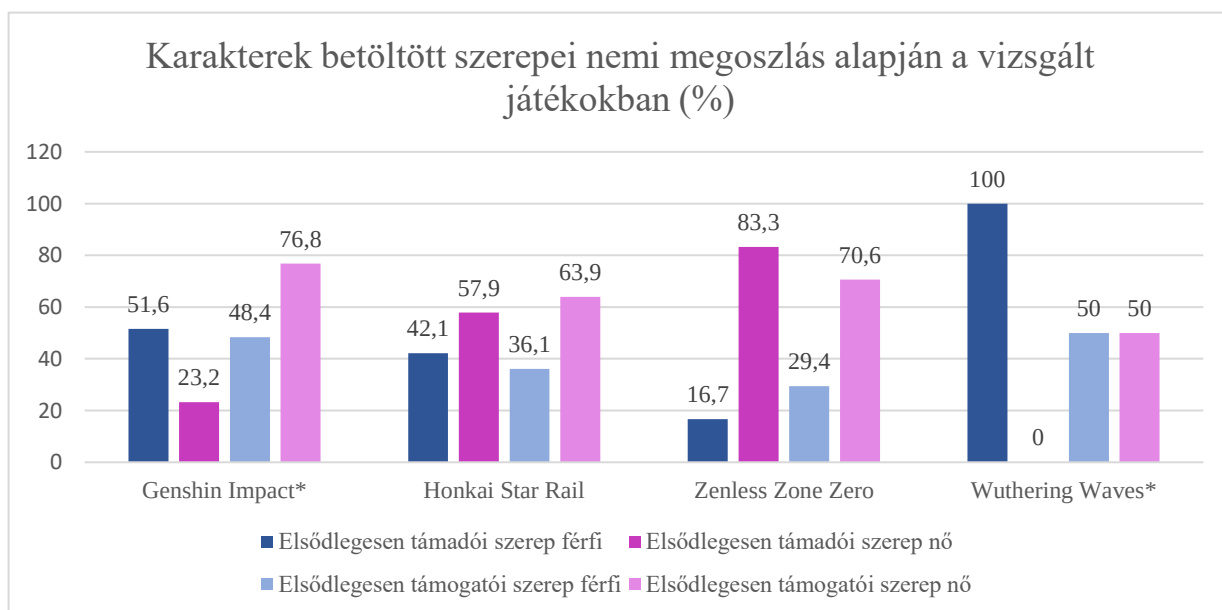


12. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

Így elmondható, hogy a férfiak hiába voltak alulreprezentálva a videójátékokban a nemük alapján, az elsődleges támadói szerepet nagyobb arányban töltik be, mint a női társaik.

Viszont, ha egyesével bontjuk le videójátékokra, akkor nem mindenhol kapjuk ugyanazt az eredményt. Míg a Genshin Impact-ben és a Wuthering Waves-ben bizonyítva van a hipotézisünk, addig a Honkai Star Rail és a Zenless Zone Zero-ban nincs szignifikáns összefüggés a nemek és a betöltött szerepüket nézve. Így a Genshin Impact-ben 56 női karakterből 43 támogatói szerepet tölt be, addig a 31 férfi karakterből csak 15 teszi ugyanezt. Így a támadói szerepek nemi megoszlásában nem arányosak, hiszen 16 férfi (nemi arányához képest 51,6%) és 13 nő (nemi arányához képest 23,2%) teszi ezeket ki. (13. ábra)

A Wuthering Waves-ben egyszerűbb a dolgunk, hiszen a férfiak közül senki sem sorolható be a támogatói szerepbe, míg a nőknek a támadói-támogatói megoszlása 50-50%. Ha pedig áttekintünk a Zenless Zone Zero-ra és a Honkai Star Rail-re, ott már más eredményt kapunk. A Zenless Zone Zero-ban összesen 6 férfi karakterből csak 1 sorolható a támadói pozícióba, míg 5 karakter a támogatóiba. A női karaktereknél ez az arány 5 támadói és 12 támogatói pozíciónak bizonyosul, aminél lehet az alacsony esetszám miatt, de nincs szignifikancia, így itt nem mondható el, hogy a nem és a játékban betöltött szerep között lenne összefüggés. Ugyanígy a Honkai Star Rail-ben 19 férfi karakterből 8 tölt be csak támadói szerepet (42,1%). A női karaktereknél ez az arány 36 karakterből 13 támadói (36,1%) és 23 támogatói (63,9%) ami megegyezik, ha súlyozásra kerülne a sor, így itt sincsen kimutatható összefüggés a nem és a betöltött szerep között. (13. ábra)



13. ábra (Forrás: saját szerkesztés)

Karakterek elemzésének összegzése

Előzetes kutatásokból kiderült, hogy a nők általában alulreprezentáltak a videójátékokban, azonban ez a vizsgált négy videójátékban pont az ellenkezőjét mutatja. A 2. ábra alapján látható, hogy mind a négy vizsgált videójátékban felül vannak reprezentálva a nők, ezért az első hipotézis miszerint „A női karakterek száma sokkal több, mint a férfiaké a vizsgált videójátékokban” igaznak vehető.

Ezután a karakterek szexualizáltságát vizsgáltam az alábbi hipotézissel: „A női karakterek nagyobb arányban vannak szexualizálva, mint a férfi karakterek.” A 3-5. ábrán megfigyelhetjük, hogy a 191 karakterből 117 (61,3%) szexualizálva van. Ezen belül pedig különböző videójátékokra lebontva az figyelhető meg, hogy mindegyik játékban befolyásolta a nem az öltözködést és a szignifikancia érték 0,05 alatt volt, így a hipotézis beigazolódott. (Genshin Impact 0,004; Honkai Star Rail 0,001; Zenless Zone Zero 0,001; Wuthering Waves 0,001)

A harmadik hipotézis, miszerint „A női karakterek nagyobb arányban vannak nem realisztikusan ábrázolva, mint a férfi társaik.” vizsgálatánál először is kijelentettük, hogy 50-50%-ban jelenik meg a nem realisztikus és realisztikus ábrázolás, azonban játékokra lebontva csak egy játéknál beszélhetünk szignifikáns adatokról, míg a maradék háromban nem beszélhetünk szignifikáns kapcsolatról a nem és a realisztikus ábrázolás között. Így a harmadik hipotézisünk csak egy játékra igazolódott be, a többiben nem.

A negyedik hipotézis, amiben a realisztikus ábrázolás és az öltözék fajtáját kombináltuk, vagyis, aki nem realisztikusan van ábrázolva és mellette részlegesen fedett öltözékkel rendelkezik, azt tárgyiasított karakterként vettük számításba. Itt azt állítottuk hipotézisnek, hogy „A női karakterek nagyobb arányban vannak tárgyiasítva, mint a férfi karakterek.” Ennél a kérdésnél a 191 karakterből 65 elemszámmal tudtunk foglalkozni és azon belül 89,2%-a női karakter volt, ezért a hipotézisünk igaz, vagyis a női karakterek nagyobb arányban vannak tárgyiasítva, mint a férfi karakterek.

Ezután a betöltött szerepekkel foglalkoztam, ezen belül is azt a hipotézist állítottam fel, hogy „A női karakterek videójátékokban betöltött szerepe nagyobb arányban támogatói, mint a férfi karaktereké.” Ha csak a játékok összességét nézzük akkor igaznak bizonyult volna a hipotézisünk, mivel a nők 68,8%-a töltött be elsődlegesen támogatói szerepet, de külön videójátékokra lebontva már más az eredmény. Az ábrákból leolvasható, hogy csak a Genshin Impact és Wuthering Waves-ben kaptunk szignifikáns eredményt, ($<0,05$) ezért csak rájuk

igazolódott be a hipotézisünk, míg a ZZZ és a Honkai Star Rail-nél megcáfoltnak tekinthető ez a hipotézis. Ez azt jelenti, hogy két játékban nem befolyásolta szignifikánsan a nem a betöltött szerepet, míg a másik két játéknál igen.

Az utolsó hipotézis a karakterek komplex ábrázolására fókuszált: „A női karakterek a szexualizált ábrázolásuk ellenére is képesek több karaktertípus szerepét betölteni.” Itt mind a négy játékból kiemeltem karaktereket, amelyek eleget tettek a tárgyiasított ábrázolás jellemzőinek. A kiemelt karakterek több szerep betöltésére képesek annak ellenére is, hogy hogyan vannak ábrázolva, így a hipotézisünk igaznak minősül.

Kvalitatív rész

A tartalomelemzésben kapott eredmények után áttérek a dolgozatom fő részére, a kvalitatív módszertanon belül az interjúkra. Tíz félig strukturált interjút vettem fel 2024. december első hetében, majd vizsgáltam különböző dimenziók mentén. Ilyenek voltak a nemi identitás kérdései, nemi szerepek, sztereotípiák, karakterek ábrázolása és önkép. Ezek mellett alternatív módszereket is használtam az interjú előtt és közben. Az interjú előtt mindegyik alany egy Bartle-tesztet töltött ki, aminek az eredményét csak én láttam. Ez egy olyan pszichológiai teszt, amit Richard Bartle fejlesztett ki a 80-as években, hogy a videójátékosokat különböző típusokba tudja elhelyezni. Ez alapján négy kategóriába rakhatja az egyént, ilyenek a „felfedező”,¹ „gyilkosok/versenyzők”,² „szocializálók”³ és „célorientáltak”⁴ (Bartle, 1996). Fromann (2017) már használta a „Játékoslét” című könyvében a nagyobb kutatásának egy kis részeként, ezért szándékoztam én is használni a nemi szerepek dimenzióm felfedezéséhez. Kimutatták kutatások, hogy a nők inkább a felfedezés és szociális aspektust keresik egy játékban, míg a férfiak sokszor a kompetitív beállítás miatt a gyilkosok szerepét vagy az eredményeket veszik előtérbe (Yee, 2006.; Lachlan, 2006.; Linderóth, 2012.;Kaye,2014.)

Továbbá a karakterek ábrázolása és a sztereotípiák dimenzióban videós asszociációs feladatot végeztem el velük. Ebben a szekcióban négy (a tartalomelemzésben vizsgált játékok) előzetesét küldtem el nekik, és megkértem őket, hogy mondják el mit láttak, mi volt az első reakciójuk, amit ki szeretnének fejteni. Ezután pedig könnyebben tudtunk beszélni a karakterek ábrázolásáról, valamint a kialakult véleményekről is.

¹ Azok a játékosok, akik inkább a világ felfedezésére koncentrálnak, mint a hagyományos célok elérésére.

² A játékosok, akik másokat szeretnek legyőzni valamint dominálni a játékban.

³ Azok, akik a társas interakciók, kapcsolatok és közösségi élmények élvezésére összpontosítanak.

⁴ A játékosok, akik a célok elérésére összpontosítanak, például pontszámok, ranglisták, vagy más mérhető eredmények elérésére.

Az interjú alanyainak a szelektálása hólabdamódszer alapján lett kiválasztva. Az összes interjú online, Discord vagy Skype felületen lett felvéve, ahol az interjúalanyok beleegyeztek a hanganyag felvételére és felhasználására. Az interjú minden etikai szabály mellett történt meg, ebbe beleértve az anonimitást és az önkéntes válaszadást.

Az alanyok már a jelentkezésnél szűrően mentek át, mivel fiatal gamer személyeket szerettem volna interjúztatni. Tény, hogy nem csak a fiatalok játszanak videójátékokkal, viszont ők azok a korosztály, akik még az identitásukat alakítják és keresik, ezért esett rájuk a választásom (Szabó-Bauer, 2008.; Szabó, 2012). Szakirodalmak alapján meghatároztam a „gamer” és a „fiatal” fogalmakat. A gamer kifejezést manapság nagyon sokféleképpen lehet használni, van, aki a játék fajtája alapján dönti el, vagyis aki komplexebb videójátékkal játszik az tekinthető gamernek (Juul, 2010.), de lehet közösség alapján is valaki gamer, aki nem kifejezetten játszik a játékokkal, hanem játékos eseményekre látogat el pl; lanokra, versenyekre (Shaw, 2014). A kutatás során Nick Yee (2006) értelmezésében vett egyént tekintettem gamernek. Az ő munkájában az számít annak, aki sok időt tölt a videójátékokkal, illetve konzisztensen, vagyis hetente pár órát legalább játszik valamilyen videójátékkal. Ez alapján a felhívásomban kiemelten olyan személyeket kerestem, akik hetente legalább 5 órát játszanak videójátékokkal átlagosan.

A következő szempont a fiatalok meghatározása volt. Mivel fent említettem, hogy olyan kategóriát kerestem, akiknek még az identitása nem fejlődött ki teljesen, illetve a társadalmi kérdésekben még nem biztos hogy van szilárd véleményük, ezért hasonló kutatásokban használt keret szerint a 18-35 év közötti korcsoportot tekintettem a fiatal korosztálynak.

Az kvalitatív kutatás eredményei

Az interjúk viszonylag azonos nemi megoszlásban lettek felvéve, a férfiak száma alig több, mint a nőké. Iskolai végzettség alapján megosztott mintáról beszélhetünk, azonos számban vannak reprezentálva az érettségi és/vagy szakmával rendelkezők, a jelenleg is hallgatók, valamint a diplomások száma is. A legfiatalabb interjúalanyom 21, míg a legidősebb 35 éves volt, a kor átlaga 25,7 év volt. Mielőtt elindítottam az interjút, mindegyik résztvevővel kitölttettem egy Bartle-tesztet, amire már fentebb kitértem. Érdekességnek kiemelném, hogy a fentebb említett kutatások, amelyek a férfiakhoz inkább kompetitívebb, gyilkos szerepet, míg a nőkhez inkább a szocializálók és felfedező szerepét társítják megjelennek a kutatásomban is, bár nem szignifikáns adatként. Az interjúalanyok közül kevés százalékban jött ki a gyilkos, viszont akiknél kijött azok férfiak voltak. Ugyanígy a kutatások arra is kitérnek, hogy a nők

ezzel szemben inkább a közösségen belüli interakciókat és a játékban való elmerülést részesítik előnyben, vagyis a szocializációs és a felfedező szerepét teszik ki. Az interjúk alapján kevés alanynál volt domináns a szocializációs típus, de akiknél igen, azok nők voltak. Alapvetően az interjúalanyok nagy részénél a felfedező volt a leggyakrabban megjelent típus. Ez alapján elmondható, hogy lehet átfedés a motiváció és a típusok kategorizálása között, viszont nem mondhatjuk hogy nemek alapján lehetne általánosítani bármelyik félre.

Dimenziók

Nemi identitás

Az első tényleges dimenzióban arra voltam kíváncsi, hogy a videójátékok vajon mennyire tudják alakítani a nemi identitást az egyén életében. Arra a kérdésre, hogy „Szerinted a videójátékok hatással tudnak-e lenni a nemi identitásod alakulásához?” a női interjúalanyok többsége igennel válaszolt, míg a férfiak nagyobb arányban válaszoltak nemmel, miszerint rájuk sosem volt befolyással. A nőknél a nőiességük megélése volt az indok és hogy ez hogyan tudott nekik segíteni önmaguk elfogadásában.

„Hatással van...szerintem egyébként ez hogy egyre többen videójátékozunk lányok is, ez szerintem pont abban segít, hogy kicsit megtörjük a hagyományos nemi szerepeket.” 28 éves nő

„Igen..hát igazából van egy női streamer⁵, akivel nagyon jóba lettem és én őt nagyon sokat néztem és ő lolozik⁶ egyébként és ő nagyon sok ilyen negatívot kap meg ezt amit beszéltünk hogy menj vissza a konyhába mert nem tudsz játszani stb és ő annyira szembe megy teljesen ezekkel és már mondja, hogy csak azért is használjuk a rózsaszín chrome-át⁷ csak azért is vállaljuk fel magunkat és amúgy nekem így nagyon sokat segített ebben.” 21 éves nő

Míg a nemmel válaszoló férfiak nem is akartak kitérni az indoklásra, szimplán elutasították a kérdést.

„Nem...soha!” felháborodott 24 éves férfi

Voltak akik nem gondolták, hogy rájuk hatással volt, de egyet tudnak abban érteni, hogy valakire hatással tud lenni akár indirekt is.

„Nem mondanám, hogy nincs befolyásoló szerepe...még azt mondanám, hogy az én nemi identitásom szempontjából, core (sz.m.: legbelső) szinten nem mozgatja meg az embert, de azt mondom, hogy amire mondjuk tegyük fel az ember nem gondolna..tehát ha azt mondom hogy van

⁵ Az a személy, aki online közvetíti (ebben a kontextusban) ahogy videójátékokkal játszik

⁶ League of Legends 2009-ben megjelent MOBA (multiplayer online battle arena-többjátékos online harci aréna)

⁷ Játékon belüli kinézet, viselet egyik verziója (színekódosan)

egy 100%-ban heteroszexuális illető...a videojátékok el tudnak vinni egy olyan irányba valakit, hogy akár belegondoljon abba, hogy mi lenne ha mondjuk nem lenne hetero, hanem mondjuk biszexuális lenne és amúgy ez szerintem elfogadás szempontjából én ezt pozitív dolognak élem meg.” 35 éves férfi

„Igen is meg nem is, a nemi identitás az pont egy olyan szempont volt, ahol sosem voltak kétségeim. Persze ez nem jelentette azt, hogy nem szélesítem a látóköröm mások beállítottságaira vonatkozólag, tehát még a saját identitásom meghatározásában nem játszott szerepet...azt kell, hogy mondjam, hogy mindenképpen szélesítette a látókörömet, azzal, hogy tudjak ezekről a másfajta preferenciákról...hogy kicsit beépüljenek egy kicsit olyan szinten az ingerszférámba, hogy ne okozzanak semmit hosszútávon, szóval ne tartsam semmilyen módon furcsának valamint a szemem se rebbenjen rá.” 34 éves nő

Így elmondható, hogy a nem hatással volt arra, hogy hogyan élik meg a nemi identitásukat a videojátékokkal kapcsolatosan az interjúalanyok és több mint a fele szerint van befolyása rá, ezért elmondható, hogy a nemi identitásra hatással tud lenni a videojátékok világa.

Sztereotípiák

A következő dimenzióban a sztereotípiákkal és a játékban szerzett tapasztalataikról beszélgettünk, aminél megkérdeztem az alanyokat, hogy szerintük milyen sztereotípiák vannak jelen a videojáték közösségen belül.

Szinte az összes interjúalany először is a nemi sztereotípiákat kezdte kifejteni, ami magában rejtette a korábbi kutatásokban is felmerülő problémákat, miszerint a nők inkább „casual” játékokkal játszanak, nem kimondottan jók a videojátékokban, valamint a szerepük mindig másodlagos vagy támogatói.

„A legelső ami eszembe jut az, hogy a lányok nem tudnak játszani, a lányok rosszul játszanak illetve ennek az ellentétje, hogy csak a fiúk játszanak jól, a fiúknak valóak a lövöldözős játékok, a lányoknak csak ezek a felfedező, kis chilles (sz.m.:relaxáló) Minecraft,⁸ Stardew Valley⁹ játékok valók” 21 éves nő

⁸ 2009-ben megjelent sandbox videojáték (sandbox: magas szintű szabad akarat a videojátékban azzal kapcsolatban, hogy mit szeretnének benne csinálni)

⁹ 2016-ban megjelent farmolós szimulációs videojáték

„Sokszor azért szokott ilyen lenni például lol-ban is, hogyha megtudják hogy lány vagy, akkor ne játsszál, hanem inkább húzz vissza a konyhába, amitől egyébként már falra tudnék mászni ettől a mondattól, mert szerintem ettől szánalmasabb kevesebb van, már nagyon unalmas...” 23 éves nő

„Itt főleg olyan dolgokról tudok beszélni, ami a tehát a női játékos létezéséből fakad. Ez az, amit a saját bőrömon is néha megtapasztaltam, főleg inkább múlt idő. Az egyik ilyen klasszikus, hogy a lányok nem olyan ügyesek videójátékokban, főleg nem olyan videójátékokban, amik reflexidőt, komolyabb kézügyességet vagy kompetitív szellemet kívánnak. Tehát ezért van az, hogy például a szimulációs játékoknak a céljuk, hogy a nem játékos karakterek boldogok legyenek vagy hogy ne bántsunk másokat, vagy hogy boldog életet szimulálunk. Ezek lányos dolgok a Sims¹⁰ sorozat az lányos dolog csak a lányok játszanak vele. Minden olyan játék amiben egy közösségnek a boldogítása történik, az nyilván a lányok terepe, ahol versenyezni kell ahol mások ellen kell harcolni, ahol több az erőszak vagy a harc, az meg nyilván a fiúk repertoárja.” 34 éves nő

Ezekén kívül megjelentek olyan állítások is, miszerint sokszor a nők csak párkeresés szempontjából játszanak, vagy a férfiak gondolják azt, hogy minden női játékos potenciális partner lehetne.

„Sztereotípiá, hogy egy lány azért megy fiúk közé mert kis háremet szeretne magának, akik majd még királynőként körbe ugrálják és a figyelemfelkeltés eszköze, hogy ők valami olyat csinálnak ahol többségében nem nők vannak jelen. És mikor ezt a fajta figyelmet a férfiktól visszautasítják, mert tényleg csak játszani szeretnének nagyon furcsa módon akkor rengeteg vád éri őket, és akkor így finoman fogalmaztam, hogy kiteszik az árut, de nem engedik nyúlkalni a jónépet.” 34 éves nő

„Én szerencsére nem tapasztaltam magammal szemben soha...ez a férfi playerek (sz.m: játékosok) zaklatják a női playereket még akár jópofizás szintjén is, vagy amikor azt hiszik hogy a női karakter mögött nő van, ami valljuk be nem igaz. Ez a viselkedésforma, amit a férfiak leginkább nem tudnak kiélni a való életben vagy nem olyan szinten mint ahogy szeretnék ez még mindig jelen van.” 35 éves férfi

Amikor ezeket elmondták az alanyok akkor általában választ is adtak, hogy ezeknek a nézeteknek mik lehetnek az alapjuk, de valahol rá kellett kérdeznem. Az okoknál inkább az alapvető társadalomban megfigyelhető viselkedést emelték ki, valamint a férfiak előítéletes meglátásait és megjelent egy tárgyiasítás elmélethez vonatkozó gondolat is, miszerint a nőket sokszor a férfiak még mindig tárgyként kezelik vagy szeretnék tárgyként kezelni.

¹⁰ The Sims szimulációs játéksorozat

„...nem mondom hogy nincs alapja, de szerintem ez egy ördögi kör ami magát formája. Tehát azok férfi playerek, akik nem akarnak játszani egy lánnyal, mert biztos le fogja őket húzni, mert nem ügyes, az nyomást helyez a lányra valószínűleg bénázni is fog és tényleg elmegy Simsezni.”

34 éves nő

„Hát most ezt alapvetően betudhatjuk a társadalmi helyzetünknek, régóta egy olyan fajta társadalmi felállásban élünk a világ nagyrészen, sőt még valahol most is ahol a nők valamilyen szinten alárendelt helyzetben voltak, hogy ez pszichológiailag miért jön jobban elő a férfiaknál ez kicsit olyan mint az Agymenőkben, hogy minden mögött a szexuális túlfűtöttség áll valahol ugyanezt érzem, hogy mint property (sz.m: tulajdon) módon, ha mód lenne rá, a legtöbb férfi property módon szeretne uralkodni különböző nők fölött, amit szerencsére már a társadalmunk nem tesz lehetővé. Azt mondanám hogy ebből gyökeredzik leginkább, voltak sokszor patriarchális társadalmak, ahol kimondottan férfidominancia volt és a férfiak csinálták a munka úgymond nehezebb részét vadászat, harc stb. és úgy gondolták, hogy őket megilleti valamilyen hölgynek a jelentléte mellettük akivel azt csinálnak amit akarnak, szóval azt mondanám hogy ebből a birtoklási vágyból meg szexuális túlfűtöttségből jön ez a fajta viselkedés a férfiaknál.” 35 éves férfi

„Egyrésztük azért szisztematikusabb, mint például az hogy a nők supportot (sz.m.: támogatót) játszanak mert hogy azért még mindig a társadalomba úgy van tekintve a nőkre hogy akkor ők háztartásbeliek, így ellátják a házat és akkor az így levetül a játéokra is és azt fogják várni” 24 éves férfi

„Sok férfi nem tudja elfogadni azt, hogy a nőket egyenlő jogon kell kezelni és teljesen megpróbálják elnyomni és szerintem arra is alapul hogy ezt látják vagy tapasztalják folyamatosan vagy csak mennek a hülyék után. Nem tudom, én nem tudom mivel kevesebb egy nő mint egy férfi, ugyanazok csak ők szebbek.” 22 éves férfi

„Szerintem a videójátékok nagyon ilyen férfi dominálta területek és egyáltalán nem sok nő van aki játszik, vagy ha vannak is nem mindig tudják meg...ha most leültetsz egy lányt aki soha életében nem játszott és vered magad hogy oh legyőztem őt Tekkenben¹¹ mert mennyivel jobb vagyok nála. Szerintem főleg ilyenekből adódik, mert olyan lányokra gondolnak akik még életükben nem játszottak videójátékokkal.” 21 éves nő

Második szempont a nemi sztereotípiák mellett, amire kitértek páran, az az etnikai, miszerint a lengyelek vagy magyarok nem tudnak játszani.

¹¹ Harcolós-verekedős játéksorozat

„A játékosok között ugye például, hogyha a LOL-ra gondolok ott ugye anno volt ez, most már ugye annyira nem tudom, nem játszok annyit mint régen a LOL-lal hogyha valaki lengyel volt, akkor volt az, hogy elkezdtek bántani úgy, hogy nem csinált még semmit. Vagy ugye a magyarok egymás között, hogyha mondjuk megtudta valaki hogy magyarok jaj akkor ő tuti nem jó.” 24 éves férfi

„Ja volt sokáig a League of Legends-en belül ez a lengyelezés, de ez is szerintem csak a hirtelen felindulás ugye meg hát szoktak így trollkodni egymással az emberek, de úgy kifejezetten sztereotípiák szerintem nincsenek, inkább csak felfűjják sokszor.” 24 éves férfi

Viszont a játékmódok alapján is tudtak sztereotípiákat felsorolni, miszerint egyfajta játékkal csak gyerekek játszanak, míg mással fasiszták és transzneműek.

„Sok olyan játékkal van szemben például olyan előítélet, ami mondjuk ezt a játékot csak gyerekek játsszák ami lehet, hogy mondjuk ott van a Fortnite¹² ami egy ilyen nagyon úgy van a köztudatba, hogy na ezt akkor a 9 évesek játsszák meg a kisgyerekek miközben lehet, hogy rengeteg gyerek játszik vele, de nagyon sok felnőtt is. Például itt van az én öcsém, aki 20 éves de egyébként több olyan felnőttet ismerek, aki játszik vele.” 23 éves nő

„Van olyan sztereotípia is, hogy a map gameket (sz.m.: térképes játékok) vagy fasiszták, vagy transzneműek játszák. Jó mondjuk sok redditen¹³ van sok ilyen poszt, mondjuk a Fall Out New Vegas¹⁴ hogy az transz játék, de nem ilyen negatívként hanem ők így magukra vették, meg kicsit olyan mint a programozás hogy a linuxosok nagy része transz vagy ilyesmi. Idetartozhat az is, hogy a Minecraftot gyerekek játszák.” 24 éves férfi

Míg a nemi sztereotípiákat majdnem mindenki a való életben kialakuló nemi szerepekkel magyarázta, addig az etnikai és a játékstílus alapján kialakuló nézeteket egyszerűen magyarázták, miszerint a közösségen belül kialakult vicc vagy elterjedt sztori, aminek nem társítanak nagyobb negatív vagy pozitív érzelmet.

„Hát egyrészt azért meme-ből, hogy most valaki elkezdte és viccesnek találták és akkor így mehetsz tovább.” 24 éves férfi

„Esetleg szerintem a közösségi médiának is vagy így az internetnek köszönhető, hogy lehet, hogy mondjuk volt egy ilyen nagyon kirívó sztori és akkor azt is felkapta az internet és elterjedt mint

¹² 2017-ben megjelent battle royal (a végén csak 1 maradhat életben,nyerhet), lövöldözős játék

¹³ Internetes oldal, ahol megoszthatják gondolataikat a tagok mindenféle témával kapcsolatosan

¹⁴ 2010-ben megjelent túlélős játék

sztereotípiá. Csak én így magamból kiindulva nem tudom, én nem szeretem ezeket és próbálom úgy tartózkodni ezektől a sztereotípiáktól” 24 éves férfi

Így a kutatói kérdésekre megfelelő válaszokat kaptam, ami alapján elmondható, hogy a nemi sztereotípiák tekinthetők a leggyakoribb sztereotípiának a videójátékosok közösségeiben napjainkban, függetlenül a nemtől, iskolázottsági szinttől vagy játékstílus beállítottságtól. A kutatói kérdésem második felére, hogy az adott sztereotípiák miért lehetnek elterjedtek, inkább a nemi sztereotípiákra érkezett gyökeres válasz, ami a patriarchális, tradicionális szerepekre vezethető vissza.

Társadalmi szerep

A következő szekcióban arra kerestem választ több kérdéssel, hogy „A videójátékban felmerülő társadalmi elvárások és nemi szerepek hogyan befolyásolják az egyén mindennapjában betöltött szerepét?” Ehhez először is megkérdeztem az alanyokat arról, hogy a videójátékokban inkább aktív vagy passzív szerepet töltenek be, ezután pedig arra kérdeztem, hogy a való életben ezek mennyire igazak rájuk.

A válaszok alapján elmondható, hogy nincs összefüggés nemi megoszlás alapján, megoszlóan töltenek be aktív, passzív vagy akár mindkettő szerepet az alanyok. Az, hogy a való életben mennyire jellemző ez rájuk, a nagytöbbség elismerte, hogy ott is hasonló szerepeket vesznek fel. Az alanyok közül volt olyan, aki teljesen elkülöníti a videójátékok világát a való életétől, ezért nem tudná megmondani, hogy milyen szerepet vesz fel.

A következő kérdésben megkérdeztem őket, hogy szerintük a videójátékokban kialakult nézetek tudják-e befolyásolni a való életben felvett attitűdöket, vagy fordítva, illetve azt is, hogy a nemi szerepekről alkotott képet a videójáték tudja-e befolyásolni. Azért írok erről a két kérdésről egyszerre, mivel túlnyomóan egyhangú és egyforma választ adtak, miszerint a való életben ezek a nézetek már léteztek, így csak erősíteni tudja ezeket a videójáték, kialakítani nem.

„Van aki már így kezeli a nőket is és ez megy át a videójátékba... Ezt viszi bele a videójátékba a való életből” 22 éves férfi

„Szerintem inkább az a helyzet sokszor vagy legtöbbször, hogy a való életben, amik már vannak nézetek, azokat viszik át a videójátékba.” 28 éves nő

„Hát nekem a tapasztalataim azt mutatják, hogy az emberek egy kicsit így úgy működnek, mint a Google kereső algoritmus. Tehát amikor van egy ötlet a fejükben, függetlenül attól, hogy most ezt

a videójáték vagy a valós élet ültette el, akkor ezt a gondolatot igazoló, ebbe beleilleszkedő, ezzel párhuzamos eredményeket megfigyelik és megjegyzik. Kicsit mintha így funkcionálnak az emberek is. Tehát ezek a dolgok nem mondanám, hogy egyik a másikba, vagyis egyik szivárogozik csak a másikba.” 34 éves nő

„Uh az nem tud olyan könnyen beszivárogni szerintem a való életbe. Én azt mondanám, hogy ez a norma valahol meg volt vagy része minden embernek.” 35 éves férfi

„Attól függően, hogy egy valaki hogyan viselkedik egy karakterrel a videójátékban az nem feltétlenül jelenti azt, hogy a való életben is így fog viselkedni...bár lehet ezt csak a törvényi szabályozás a gátja. Tehát azt mondanám alapvetően hogy mindenképp elmond valamit valakiről az, hogy miféle játékokat szeret, az hogy az adott community (sz.m.: közösség) iránti viselkedése is leírhat valamit...tehát mondanám hogy lehet következtetni a személyiségére az alapján hogy mivel játszik és hogyan játssza az adott karaktert.” 35 éves férfi

Így elmondható, hogy az alanyok szerint a való életben ezek a normák már jelen vannak, és ezt tudják kiélni vagy átvinni a videójátékok világába, ami erősíteni tudja bennük a kialakult nézeteket, de a videójátékok világa magában nem képes az emberben gyökeres nézetváltozást kialakítani.

Videós asszociáció és önkép

A következő dimenzióban az önbecsülést vizsgáltam. Arra a kutatói kérdésre kerestem a választ, hogy; „Vajon a karakterek különböző ábrázolása videójátékokban milyen hatással van az egyén önbecsülésére?”

A kérdés felvezetésére négy (a már tartalomelemzésben vizsgált) játéknak az előzetesét néztem meg velük, amire az alanyok külön reagálhattak. Nem volt megadva semmilyen szempont, ami alapján reagálniuk kellett rá, viszont ha szerettek volna kiindulópontot akkor megkértem őket, hogy a játék képi világáról beszéljenek többet, anélkül, hogy sugalmaztam volna számukra, hogy a karakterek ábrázolásáról is beszéljenek. A négy megnézett előzetesre egyesével is reagáltak az alanyok, azonban néhol a szexualizált ábrázolás a négy előzetes megnézése után került szóba, ahol általánosságban beszéltek a karakterek szexualizált ábrázolásáról, de elmondható hogy kimondottan a harmadik játéknál, a Zenless Zone Zero-nál merültek fel jobban ezek a nézetek az ábrázolással kapcsolatban, valamint a Wuthering Waves-nél, míg a Genshin Impact-nél és Honkai Star Rail-nél beszéltek a karakterek ábrázolásairól, de nem említették, hogy szexualizáltnak éreznék őket.

„Főleg az ZZZ-nél megfigyelhető ez a fetisizmus. Tehát kellett, hogy a trailernek (sz.m.: előzetes) legyen egy 20 másodperces része, ahol a csajok francia bejárónő ruhában vannak, sőt kellett egy 3-4 másodperc ott az egyik csaj lábfejről tők közléről, mert az nagyon fontos volt a trailer szempontjából. Míg harci jelenetek is úgy mutatták a csajokat, hogy alsó szögben, vagy amikor egy akrobatikus mutatványt hajtottak végre, akkor is a terpeszüket a fenekük látszódott a shotokon (sz.m.: jelenetek, képkockák) míg a férfiaknál egyértelműen azok a jelenetek kerülnek előtérbe, amik a kompetenciájukat mutatják.” 34 éves nő a ZZZ-ről

„Fuuuj, mi ez a lábujj shot?” 21 éves nő a ZZZ-ről

„A mozgó csöcsök...A trailereknél azt elfelejtettem mondani, az nagyon zavart már a végére, szóval ennyit akartam hozzátenni, azt elfelejtettem mondani.” 24 éves férfi a ZZZ-ről

„Itt is azért szexualizált az egyik karakternek hogy így a harc közben sétál és ugye a ruhája ilyen nagyon a rövid, hát nem nagyon rövid szoknya, de azért rövid szoknya és teljesen ki van találva, hogy jól nézzenek ki ezek a karakterek.” 24 éves férfi a WW-ről

„Ugye női karaktereken a hatalmas mellek stb, tehát meg a ruhák is ugye ne takarjanak sokat és nem értem hogy egyfelék és hogy miért ne lehetne mondjuk többféle, akár női karakter külsőre?” 24 éves férfi a WW-ről

Ez azért is érdekes, mert mind a kettő játék 2024-ben jelent meg, míg a másik kettő 2020 és 2023-ban. Ami felvethet olyan kérdést, hogy vajon az idő haladásával egyre szexualizáltabban ábrázolnak karaktereket az eladás érdekében, vagy vajon véletlen egybeesés, hogy az alanyok azoknál a játékoknál érezték jobban, hogy meg kell említeniük az ábrázolást.

Általánosságban beszélve is kiemelték, hogy a játékokban a női karakterek nagyobb arányban vannak szexualizáltan ábrázolva, mint a férfi karakterek, habár a férfiaknál is előfordul.

„Viszont trailerekben megfigyelhető egyfajta kettős sztenderdű fetisizálás talán a Genshinnél a legkevésbé és a Zenlessnél a leginkább, de az összes trailerben megfigyelhető, hogy amikor a női karaktereket mutatják, akkor a kamera szögek úgy vannak beállítva, hogy a férfiak számára előnyös testvonásaikat legalább egyszer mutassák és az arcukról is olyan szögben készüljenek a képek, amik nagyon szép profilt mutatnak, sokszor főleg meleg fényeknél.” 34 éves nő

Miután elmondták véleményüket megkérdeztem őket, hogy szerintük ez az ábrázolás, vagy általánosan bármilyen játékban megjelenő ábrázolás tudja-e befolyásolni az egyének önképét, vagy önbizalmát. Érdeklődés, hogy majdnem mindegyik interjúalany szerint tudja befolyásolni, azonban a férfiak inkább arra tértek ki, hogy őket az edzésben kimondottan tudja motiválni, ha egy férfi karakter kimondottan izmos.

„Szerintem igen, mert hogyha ki van gyúrva egy férfi karakter és még pont az a kedvenc karaktered, akkor lehet tud motiválni, hogy jó, hát akkor én is így akarok kinézni. A nőknél már az egy kicsit bonyolultabb mivel például most magától nem fog megnőni a mellük például ha nem, akkor el kell menni plasztikai sebészhez vagy mi de valamilyen téren amúgy tud változtatni vagy hajszínt, vagy ő is ha olyan hajszínt akar például, de az tény és való, hogy kicsit a női karaktereknek sok van kirakva.” 22 éves férfi

„Uh de mindig olyan kicsit olyan boostnak (sz.m.: pozitív lökés, motiváció) éreztem tehát, hogyha elképzeltem magamat mondjuk 1-1 hasonló helyzetben 1-1 hero (sz.m.: hős) szerepben, engem motivál az, hogy a hero milyen jól nézett ki, hogy tegyük fel, én nem nézek ilyen jól, de hogyha eljutnék ide hogy nézhetnék ilyen jól mint őt. Tehát nekem ilyen szempontból erről csak pozitív emlékem van.” 35 éves férfi

„Olyan játékok amik inkább a realitás talaján mozognak valamilyen szinten azok igen, szerintem legalábbis már engem még csak jó úton mozgattak de olyan úton, hogy mondjuk volt egy karakter, akit nagyon szerettem, teljesen mindegy, hogy ki és motiváció, hogy mondjuk kezdjek el edzeni, vagy valami, hogy én is úgy nézhessek ki.” 24 éves férfi

Volt aki meglepődött a kérdésen, hiszen annyira egyértelműnek gondolta azt, hogy a videójátékokban megjelenő ábrázolások képesek befolyásolni az önbecsülést.

„Ez ez, ez most hirtelen lesokkolt, hogy ez ez...ez annyira nyilvánvaló. Itt még azt mondom, hogy az anime grafika egy kicsit határeset, de egy szép 3 DS modern videó játéknak a viszonylatában az emberek szinte realisztikusnak néznek ki, mégis mindenki gyönyörű. Te pedig mégsem vagy az, hanem olyan vagy amilyen, nem segít szerintem abban, hogy elfogadd magad.” 34 éves nő

A legtöbb interjúalany azonban bevallotta, hogy sosem érezték magukat rosszul egy-egy karakter ábrázolásától, mert úgy érzik, hogy elérték azt a kort, amikor tudatosan el tudják ezt különíteni vagy sosem tekintettek irigységgel a karakterekre.

Egy érdekes kijelentés is megjelent nem csak a nemi ábrázolásokkal kapcsolatosan, hanem azzal, hogy a fogyatékossgal élő embereknek az ábrázolása is aggasztó lehet és stigmatizálhatja ezt a csoportot. Az alany az interjú elején arra a kérdésre, hogy képzeljen el egy főgonosz karaktert kiemelte, hogy a gonosz karaktereket általában arról lehet felismerni, hogy valamilyen látható fogyatékossgal rendelkezik, legyen itt szó sántaságról, betegségről vagy sebhelyekről. Később pedig az előzeteseknél visszatért erre a pontra, miszerint a legtöbb előzetesben fel lehetett ismerni a gonosz karaktereket a külső jegyeik alapján, még ha nem is játszott soha ezekkel a játékokkal. Ez felkeltette érdeklődésemet a fogyatékossgal élők és a

média ábrázolással kapcsolatos témában, kifejezetten a videójátékok világában, azonban ez egy másik tanulmány alapja lehet majd a jövőben.

„Míg azok a történetek is, ahol a, ahol a hősök és a gonoszok nem annyira kötöttek, ott is nagyon gyakran megfigyelhető az, hogyha hős mindegy, hogy férfi nő, milyen a bőrszíne akkor általánosságban fizikailag ép vagy vonzó sebhelyekkel rendelkező karakter szokott főhős lenni. Még ugye a gonosznak mindig van valamilyen deformitása vagy fogyatéka akár. Sajnos modern interpretációban nagyon gyakran ez mentálisan is szokott történni. Nem feltétlenül fizikai...A karakterek vonatkozásában nagyon érdekes az, hogy megerősítik azt a sztereotípiát, amit említettem korábban. Trailerekben látjuk a főgonoszt, vagy a feltételezhetően főgonosz karakter valamilyen módon nem teljesen emberi vagy sérült vagy van valamilyen látszólagos fizikai elváltozása. Vagy deficitje, hogy erősebben tudjuk, hogy ő gonosz, függetlenül attól, hogy egyébként milyen jellegű karakterekről van szó, mert ez azért összetettebb ennél.” 34 éves nő

Videójátékipar irányai

Végül lezáró kérdésként kíváncsi voltam arra, hogy szerintük a videójáték-ipar jelenleg milyen irányba halad. Azért tartottam fontosnak megkérdezni, hiszen a dolgozatom elején említettem hogyan jutottunk el napjainkig és milyen befolyása van a játékiparnak más iparok felé is, azonban kíváncsi voltam, hogy a közösség tagjai milyen változásokat vesznek észre a játékiparban és hogyan vélekednek ezekről. A legtöbb alany azt gondolja, hogy a videójáték-ipar rossz irányba halad (egy-két pozitív dolog megemlítésével). A többség két fő okot említett meg, ami szerintük rossz irányba viszi a játékipart, ezek pedig a gazdasági aspektusban jelennek meg, valamint az úgynevezett „woke”-ségben.¹⁵ Az egy-két pozitív megjegyzés pedig a kisebb fejlesztésű cégek felé érkezett, miszerint ők még képesek jó játékokat gyártani a piacra pénzlehúzás nélkül.

„Én inkább azt tudnám mondani, hogy rossz irányba, főleg ugye az ilyen nagyobb kiadók mennek nagyon rossz irányba mert...Uh, hogy is mondjam? Hát általában hazudnak a pofádba, nem azt kapod a végeredménynek amit szeretnél és ugye még emellett ugye rengeteg mikrotranzakciók¹⁶ is vannak a játékokba, stb. lehúzzák az embert pénzzel, szóval, hogyha nem óvatos az ember, akkor akkor eléggé keményen le tudják húzni pénzzel. És ebből a szempontból nem, viszont az indie fejlesztőág az viszont nagyon jó, és azt nem bánom, hogy az mennyire jó. Szóval ezért mindig

¹⁵ „...eredetileg a társadalmi igazságtalanságokra, különösen a faji kérdésekre való érzékenységet, tudatosságot jelentette. Azonban az idők során a kifejezés jelentése kibővült, és manapság gyakran használják a társadalmi igazságosságra és politikai korrektségre való túlzott figyelemfelhívás kritikájaként is.” Szűcs, 2020.46.o.)

¹⁶ Kisebbség összeg befizetése után elérhető csak az adott tartalom, ami sokszor gyökeres része a játék teljes élvezéséhez.

is kettős volt igazából, de most jelenleg a nagy fejlesztő cégek, a tripla A-s¹⁷ játékfejlesztők azok nagyon rossz irányba haladnak. Emellett konkrétan a játéknak az előtörténetét, a lore-ját (sz.m.: történet) is meg más tolták azért, hogy bele tudják rakni ezeket a reprezentációkat, amik szerintem mindig a legrosszabb út, hogyha valamikor valaki akar reprezentációt rakni, akkor azt vagy csinálja új történettel, vagy úgy, hogy ne bántsa az előző játékot, mert hogyha egy új játékról beszélünk, teljesen mindegy.” 24 éves férfi

„Csakis kizárólag negatív karakter, az csakis kizárólag fehér férfi lehet és a pozitív karakter az csakis kizárólag fekete nő vagy fekete transznemű nő vagy fekete, meleg karakter vagy akármi ilyesmi. Ez szerintem inkább képmutatás a játékkészítők részéről. Ez inkább a játékkészítő cégeknek a hibája, akik a profit érdekében tették az egészet teljesen lelketlenné.” 24 éves férfi

„Ehhez kellene...Uh jó ötletek uh olyan emberek, akik egy igazán jó játékot ki tudnak találni, mert az egy dolog, hogy szép és jól néz ki, de nyilván az nem elég hogy uh jó játék legyen ez kell tényleg jól megírt karakter jó párbeszédet, jó történet, de szerintem jó felé halad összességében.” 23 éves nő

„Szerintem jó irányba halad mert nagyon sok indie¹⁸, kisebb fejlesztési játék nagyobb teret kapott. Romlott is mert sok olyan dolog általános lett játékokba, de inkább a nagyobb játékokba mondjuk akkor a mikrotransactions.” 24 éves férfi

„Tehát minőségi romlást egyértelműen lehet szerintem látni. Sokkal több lett azoknak a játékoknak az aránya, amik kifejezetten ugye a grafika fejlődésével egyértelmű, hogy a látvány nagyon szép a legtöbb game-nél. Az animációk nagyon szépek, a karakterek is stílusosak. Viszont minő... tehát sztori minőségileg, történetírás, karakter, személyiségileg mind azt érzem, hogy kicsit lefelé megy az ipar, ugyanis régen ez egy szűkebb rétegnek a sajátossága volt, akik szerették.” 35 éves férfi

„Szerintem amúgy tökre rossz irányba halad mert régebben megcsináltak 1-1 alapjátékot és próbálták azt mit tudom én egy vagy 2 vagy 3 részre hozni. Grafikailag nyilván sokkal jobb lesz de sztori meg ilyen nem tudnak újat kitalálni és ezáltal tökre unalmas minden.” 22 éves férfi

„Abból a szempontból szerintem nem halad jó irányba ha arra gondolok arra a stílusra, ami Amerikából jön felénk, hogy sztori elé helyezünk sokszor olyan dolgokat, hogy úgyhogy

¹⁷ Nagy költségvetésű, nagy horderejű játékok, amelyeket ismert és nagy tekintéllyel rendelkező kiadók gyártanak és terjesztenek

¹⁸ Olyan kisebb cég, ami nem tartozik nagyobb cégekhez, egyénileg ad ki (ebben az esetben) videójátékokat

karakternek milyen legyen a külsője, nemi irányultsága és ez felülír minden mást. Ez nem biztos, hogy jó irányba billenti a dolgokat.” 28 éves nő

„Manapság a videójátékok pedig nem trend teremtők, hanem trend követők így és ez nem csak a videójátékok szintjén szerintem ezt nem kell nagyon túlragozni.” 34 éves nő

Kvalitatív eredmények összefoglalása

A kvalitatív kutatás részét nem lehet reprezentatívnak tekinteni, azonban a válaszok alapján arra következtethetünk, hogy az előző 10 évhez képest a játékipar fejlesztéseken ment keresztül, kimondottan gazdasági változásokat lehet bennük felfedezni, azonban a közösségen belül kialakult nézetek és sztereotípiák nehezen kopnak ki az interjúalanyok szerint. A kutatói kérdéseimre megfelelő válaszokat kaptam, ami alapján elmondhatjuk, hogy a nemi identitásra képes hatással lenni a videójátékok világa, ami alapján az elméleti háttérben felvázolt George Mead szimbolikus interakcionizmus értelmében megerősíthető, hogy az identitás kialakulásában és alakulásában szerepe van az egyén „I” részének és szerepe van a mások által kialakított „me” résznek is.

A megkérdezettek betöltött szerepeivel kapcsolatosan korábbi kutatásokhoz (Dietz 1998; Burgess 2007.) mérve nem fedezhetünk fel szignifikáns eredményeket és hasonlóságokat, vagyis a nem nincs befolyással arra, hogy valaki aktív vagy passzív szerepet tölt be mind a való életben mind a videójátékok világában. Ezáltal Alice Eagly társadalmi szerepekről szóló elmélete megjelenik a kutatásomban, ami szintén azt támasztja alá, hogy nem biológiai nem alapján alakul ki egy társadalmi szerep, hanem az alapján, hogy a társadalomban hogyan szocializálódik és milyen gazdasági szerepet vesz fel az egyén. Természetesen attól léteznek elvárások vagy sztereotípiák a nőkkel szemben a videójátékok világában, aminek az eredmények alapján elmondható, hogy az interjúalanyok inkább a való életben kialakult elvárások és sztereotípiák alapján gondolkoznak és ezt viszik át a videójátékok világába is, vagyis a videójátékok világa csak erősíteni tudja az elvárásokat és sztereotípiákat a nőkkel szemben, nem kimondottan kialakítani újakat. Végül pedig kimondható, hogy a videójátékokban felmerült ábrázolások képesek hatni az egyén önbecsülésére és önképére, ami a korábbi kutatások (Szymanski-Moffitt-Carr, 2011; Mull, 2020; Behm-Morawitz, 2009.) eredményeivel teljesen megegyezik, miszerint egy karakter szexualizált vagy tárgyiasított ábrázolása képes negatív érzést hagyni az egyénben.

Pályamunka összegzése

Összességében a kutatásom kvantitatív és kvalitatív része is szeretne volna mélyebben feltérképezni a videójátékosok közösségét mind ábrázolás szempontból (a vizsgált négy játék), mind attitűdök szempontjából. A kvantitatív elemzés eredményei alapján látható, hogy a sztereotipikus női ábrázolás (szexualizáció, tárgyiasítás) még mindig probléma a modern játékok egy részében, ezért napjainkban is releváns témának bizonyosul. Az ábrázolásoknál megjelenő túlnyomóan szexualizált és tárgyiasított női karaktereknél a tárgyiasítás elmélet teljesen kimutatható. Illetve a tárgyiasítás elmélete a kvalitatív kutatásban is említésre kerül, amikor a társadalmi elvárások dimenzióban kérdeztem az alanyokat a nők elleni sztereotípiákról és elvárásokról. A kvalitatív elemzés eredményei pedig betekintést adtak a közösség tagjainak gondolkodásmódjába, ami alapján már kifejtettem az eredményeimet az előző fejezetben részletesebben. A kvantitatív kutatásban a betöltött szerepeknél két játéknál jelent meg szignifikáns adat, miszerint a nem hatással van a betöltött szerepre, ezáltal az, hogy ha egy karakter nő volt, akkor nagyobb arányban töltött be elsődlegesen támogatói szerepet. Ez megegyezik az előzetes kutatásokban látható eredményekkel, ami szerint a nők inkább másodlagos szerepet töltenek be a való életben és a videójátékokban is. Az interjúkban azonban leírtam, hogy a biológiai nem nem volt befolyással arra, hogy valaki aktív (tekinthető elsődlegesen támadói szerepnek) vagy passzív (tekinthető elsődlegesen támogatói szerepnek) szerepet tölt be, ezért itt már nincs hasonlóság a korábbi kutatásokhoz képest.

Az interjúalanyok lezárásként értékelték a videójáték-ipar fejlődésének irányát, amit inkább negatív jelzőkkel illettek, mondhatjuk annak, hogy nagyrészt a kapitalista felfogása a cégeknek elrontja a játékok élvezhetőségét. Ezen kívül pedig a szintén pénz alapú képmutató reprezentáció azaz az interjúalanyok szerinti „woke”-ság is képes rossz irányba terelni a játékok jövőjét.

A videójátékok világa és a videójátékosok szubkultúrája évről évre változik, ezért érdemes hasonló kutatásokat pár évente elvégezni, különösen a nemi szerepek és sztereotípiák témájában hiszen különböző eredményekkel találkozhatunk.

Bibliográfia

- Andorka, R. (1995). *Bevezetés a szociológiába*. Osiris Kiadó.
- Bányai, F., & Fülöp, M. (2015). A videojáték-használat pszichológiai megközelítései.
- Bányai, F., Zsila, Á., Demetrovics, Z., & Király, O. (2018). A problémás videojáték-használat újabb elméleti és gyakorlati megközelítései. *Információs Társadalom*, 18(1), 93-110. <https://doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.6>
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 61, 808-823.
- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles*, 57, 419-433.
- Cherney, I. D., & London, K. (2006). Gender-linked differences in the toys, television shows, computer games, and outdoor activities of 5- to 13-year-old children. *Sex Roles: A Journal of Research*, 54(9-10), 717-726.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425-442.
- Downs, E., & Smith, S. L. (2010). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles*, 62, 721-733.
- Driesmans, K., Vandenbosch, L., & Eggermont, S. (2014). Playing a videogame with a sexualized female character increases adolescents' rape myth acceptance and tolerance toward sexual harassment. *Games for Health Journal*.
- Eagly, A. H., & Wood, W. (2012). Social role theory. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski, & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of theories of social psychology* (pp. 458-476). Sage Publications Ltd.
- Entertainment Software Association. (2024). *Video games in the 21st century: The 2024 economic impact report*.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *J. Computer-Mediated Communication*.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory*, 15, 219-241.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press.
- Linderöth, J. (2012). The role of gender in the experience of games: A review of empirical findings. *European Journal of Cultural Studies*, 15(5), 581-596.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., Gilbert, M., & Burrige, S. (2024). Evidence of ambivalent sexism in female video game character designs. *Mass Communication and Society*. <https://doi.org/10.1080/15205436.2024.2311229>
- Mead, G. H., Huebner, D. R., & Joas, H. (2015). *Mind, self, and society* (C. W. Morris, Ed.). University of Chicago Press.
- Mead, M. (1963). *Sex and temperament in three primitive societies*. Morrow.

- Okiyanti, D., & Rahmantyo, E. (2016). Audience response toward Lara Croft in *Tomb Raider 2013*: A study on heterosexual male gamers. 5, 141-154.
- Puro, J. M. (2016). *Female characters in video games* (BA diplomamunka). Tampere University of Applied Sciences, Finland.
- Richárd, F. (2017). *Játékoslét. A gamifikáció világa*. Typotex Kiadó.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. A. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 580-599.
- Szabó, A. (2012). *Iffúság, értékek, demokrácia – iffúságkutatás Magyarországon*. Belvedere Meridionale.
- Szabó, A., & Bauer, B. (2009). *Iffúság 2008 – Gyorsjelentés*. Nemzeti Család- és Szociálpolitikai Intézet.
- Szűcs, J. (2020). "A woke kultúra és annak hatása a közbeszédre." *Társadalmi Eszmék*, 28(3), 45-58.
- Szymanski, D. M., Moffitt, L. B., & Carr, E. R. (2011). Sexual objectification of women: Advances to theory and research. *The Counseling Psychologist*, 39(1), 6-38.
- Tan, Y. H. (2023). "They are just 2D pixels": Understanding the motivation behind gacha gamers. *Final Year Project (FYP)*, Nanyang Technological University, Singapore.
- Vasalou, A., Joinson, A. N., Bänziger, T., & Kaye, L. K. (2014). Avatars in social media: The effect of avatar style and presence on social interaction. *International Journal of Human-Computer Studies*, 72(4), 345-354.
- Waddell, T. F., Moss, E. C., Holz, A., & Ivory, J. D. (2022). Character portrayals in digital games: A systematic review of more than three decades of existing research. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 66, 647-673.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and play styles of MMORPG players. *The International Journal of Human-Computer Studies*, 64(5), 426-439.

Internetes források

- ★ <https://playtoday.co/blog/stats/gamer-demographics/> (Utolsó elérés: 2024. november 18.)
- ★ <https://www.womeningames.org/esa-reveals-latest-us-gamer-demographic-data/> (Utolsó elérés: 2024. november 18.)
- ★ <https://www.serkantoto.com/2012/02/21/gacha-social-games/> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://www.illuminatenrhc.com/post/effects-of-sexual-objectification-of-women-in-the-media-by-keira-mull> (Utolsó elérés: 2024. november 18.)
- ★ <https://honkai-star-rail.fandom.com/wiki/Timeline> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ https://zenless-zone-zero.fandom.com/wiki/Zenless_Zone_Zero (Utolsó elérés: 2024. október 26.)

- ★ <https://wutheringwaves.kurogames.com/en/main/#lore> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://genshin.hoyoverse.com/en/> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://wutheringlab.com/> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://genshin.gg/zzz/> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://genshin.gg/> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://genshin.gg/star-rail/> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://wutheringwaves.fandom.com/wiki/Jinhsi> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ https://zenless-zone-zero.fandom.com/wiki/Zhu_Yuan (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://honkai-star-rail.fandom.com/wiki/Bronya> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Ningguang> (Utolsó elérés: 2024. október 26.)
- ★ <https://universe.byu.edu/2020/08/06/social-media-use-impacts-political-views/> (Utolsó elérés: 2024. november 25.)