

Rodni identitet, seksualizacija i njene funkcije u industriji video igara

Kudric, Tomislav

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:057695>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-21**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT
SVEUČILIŠNI PRIJEDIPLOMSKI STUDIJ

TOMISLAV KUDRIC

**RODNI IDENTITET, SEKSUALIZACIJA I NJENE
FUNKCIJE U INDUSTRIJI VIDEO IGARA**

ZAVRŠNI RAD

MENTOR: doc. dr. sc. Nebojša Lujanović

Osijek, 2024.

Sažetak

Pitanje reprezentacije u video igrama dugo je bilo žarišna točka kulturnih i društvenih rasprava, postavljajući pitanja o utjecaju medija na rodnu percepciju, formiranje identiteta i društvene norme. Ti prikazi nisu odražavali samo društvene stavove, već su također pridonijeli oblikovanju očekivanja i samopercepcije muških i ženskih igrača. Rad istražuje pojavu različitih pokreta, stavljajući u prvi plan važnost poštenog, raznolikog i nijansiranog prikaza tih skupina. Reprezentacije i pristup developera razvoju ženskih likova smješta u četiri kategorije: ekstremni primjeri prenaplašene seksualizacije likova bez narativnog razloga, naglašena seksualnost koja potpomaže narativnim svrhama i idejama, poboljšana ženska reprezentacija u igrama, pretjerana korekcija ženske reprezentacije koja šteti naraciji i kvaliteti igre. Nakon analize prijašnjih radova i igara smještenih u navedene kategorije naglašava pojavu složenijih likova kroz godine, koji izazivaju tradicionalne rodne uloge i analizira igre koje na određen način promiču inkluzivnost i osnaživanje. Unatoč ovom napretku, industrija se još uvijek bori s napetostima između komercijalnih interesa i težnji za progresivnim predstavljanjem. Hiperseksualizirani ženski likovi ostaju sastavni dio nekih serijala, često s malo narativnog opravdanja, održavajući štetne stereotipe i jačajući objektivizaciju žena. U isto vrijeme, određene igre pronašle su načine da hiperseksualnost iskoriste kao podršku narativnim temama, stvarajući složeniji dijalog oko roda i seksualnosti u istima. Zaključuje kako medij videoigara ima značajne kulturne i društvene implikacije na društvo i konzumente, posebno mladu publiku, zbog čega je reprezentacija prikazana u njima važna u daljnjem razvoju medija i industrije.

Ključne riječi: videoigre, prostori u videoigramu, rodni identitet, seksualizacija, društvene implikacije

Abstract

The issue of representation in video games has long been a focal point of cultural and social debate, raising questions about the media's influence on gender perception, identity formation, and social norms. These depictions not only reflected social attitudes, but also contributed to shaping the expectations and self-perceptions of male and female players. The paper explores the emergence of various movements, highlighting the importance of a fair, diverse and nuanced representation of these groups. It places the representations and developer's approach to the development of female characters in four categories: extreme examples of overemphasized sexualization of characters without a narrative reason, emphasized sexuality that supports narrative purposes and ideas, improved female representation in games, excessive correction of female representation that harms the narrative and quality of the game. After analyzing previous works and games placed in the aforementioned categories, it emphasizes the emergence of more complex characters over the years, which challenge traditional gender roles, and analyzes games that in a certain way promote inclusivity and empowerment. Despite this progress, the industry still struggles with tensions between commercial interests and aspirations for progressive representation. Hypersexualized female characters remain an integral part of some series, often with little narrative justification, perpetuating harmful stereotypes and reinforcing the objectification of women. At the same time, certain games have found ways to use hypersexuality to support narrative themes, creating more complex dialogue around gender and sexuality within them. He concludes that the medium of video games has significant cultural and social implications for society and consumers, especially the young audience, which is why the representation shown in them is important in further development of media and industry.

Key words: video games, spaces in video games, gender identity, sexualization, social implications

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Osnovni pojmovi	2
3. Pojam videoigre.....	5
3.1. Što su videogre?.....	5
3.2. Osnovne komponente videoigara	5
3.2.1. Interaktivnost	6
3.2.2. Pravila i ciljevi	6
3.2.3. Grafika i zvuk	6
3.2.4. Naracija i pripovijedanje.....	7
3.3. Povijest videoigara	7
4. Uloga ženskih likova u videoigrama	11
4.1. Damsel in Distress	12
4.2. Snažni ženski likovi.....	13
5. Analiza primjera ženskih reprezentacija u videoigrama	17
5.1. Ekstremni primjeri prenaplašene seksualizacije likova bez narativnog razloga	17
5.1.1. Soul Calibur serijal	18
5.1.2. Bayonetta	20
5.2. Naglašena seksualnost koja potpomaže narativnim svrhama i idejama	22
5.2.1. Catherine	23
5.3. Poboľšana ženska reprezentacija u igrama	27
5.3.1. Horizon Zero Dawn	27
5.3.2. Life is Strange	28
5.4. Pretjerana korekcija ženske reprezentacije koji štete naraciji i kvaliteti igre.....	30
5.4.1. Horizon Forbidden West	30
6. Kulturološke i društvene implikacije	32
7. Zaključak.....	35
8. Literatura	37
9. Prilozi	39

1. Uvod

Pitanje reprezentacije u video igrama dugo je bilo žarišna točka kulturnih i društvenih rasprava, postavljajući pitanja o utjecaju medija na rodnu percepciju, formiranje identiteta i društvene norme. Ti prikazi nisu odražavali samo društvene stavove, već su također pridonijeli oblikovanju očekivanja i samopercepcije muških i ženskih igrača. Kako su videoigre evoluirale iz niše u dominantnu globalnu industriju, tako se ukazivalo i nastavlja se ukazivati na zastupljenost različitih društvenih, rodničkih i etničkih skupina. Pojavili su se različiti pokreti, stavljajući u prvi plan važnost poštenog, raznolikog i nijansiranog prikaza tih skupina. Pokreti su unijeli promjene i doveli do pojave složenijih likova kroz godine, izazivajući tradicionalne rodne uloge i nudeći igračima alternativna predstavljanja koja promiču inkluzivnost i osnaživanje. Reprezentacije u medijima potiču određene kulturne i društvene implikacije, stoga je važno sagledati povijesni kontekst i nastalu borbu za ravnopravnost u reprezentaciji unutar medija. Detaljnim se ispitivanjem ovih prikaza može doprinijeti trenutnoj raspravi o rodu, medijima i moći, nudeći uvid u to kako se industrija igara razvila i može nastaviti razvijati, ne bi li poticala inkluzivnija i osnažujuća okruženja za sve igrače.

2. Osnovni pojmovi

Razumijevanje kulturnih i društvenih implikacija rodnog predstavljanja u videoigrama zahtijeva temeljito ispitivanje ključnih koncepata koji oblikuju ovaj diskurs. Pojmovi kao što su rod, prezentacija, žensko pitanje, tijelo i mediji služe kao temelj za raspravu o složenim povezanostima između identiteta, kulture i medija.

Rod se odnosi na društvene, kulturne i psihološke attribute koje društvo smatra prikladnima za muškarce, žene i nebinarne pojedince. Za razliku od biološkog spola, koji se obično kategorizira na temelju fizičkih karakteristika kao što su kromosomi i reproduktivni organi, rod je društveno konstruiran koncept koji se razlikuje u različitim kulturama i vremenskim razdobljima. Obuhvaća uloge, ponašanja, očekivanja i identitete koje pojedinci utjelovljuju na temelju društvenih normi. Koncept rodne performativnosti Judith Butler utjecao je na razumijevanje roda kao nečega što se ostvaruje ponavljanim ponašanjem i društvenim interakcijama, a ne kao inherentne kvalitete pojedinaca. U svojoj knjizi *Gender Trouble* navodi kako Simone de Beauvoir u knjizi "The Second Sex" sugerira da se "ženom ne rađa, već se to postaje" (Beauvoir, 1973: 301). „Za Beauvoir, rod je "konstruiran", ali impliciran u njezinoj formulaciji je agent, cogito, koji na neki način preuzima ili prisvaja taj rod...“ (Butler, 2006: 11). U videoigrama rod se često prikazuje kroz dizajn likova, uloge i interakcije, odražavajući i održavajući društvena očekivanja ili nudeći alternativna predstavljanja koja dovode u pitanje konvencionalne norme usko se vezujući uz sljedeći pojam prezentacije.

Ovdje se postavlja problematično pitanje kada se razmatra kako videoigre, kao medij, često jačaju tradicionalne rodne norme kroz ograničena i stereotipna prikazivanja. Kako ovi prikazi utječu na igračevo razumijevanje roda i u kojoj mjeri doprinose postojanosti rodni struktura?

Prezentacija se odnosi na načine na koje pojedinci izražavaju svoj rodni identitet kroz izgled, ponašanje i druge vanjske manifestacije. To uključuje odjeću, govor tijela, govorne obrasce i druge oblike samopredstavljanja. U videoigrama, prezentacija je često diktirana odabirom dizajna likova, koji, kako je spomenuto ranije, može ojačati ili dovesti u pitanje rodne norme. Na primjer, hiperseksualizirano predstavljanje ženskih likova u mnogim igrama odražava društvena očekivanja ženstvenosti i ljepote, često svodeći žene na objekte muške želje. Ovakav način predstavljanja može pridonijeti štetnim stereotipima i ojačati objektivizaciju žena. S druge strane, raznolikije i složenije prezentacije roda mogu pomoći proširiti raspon reprezentacija koje su dostupne igračima, nudeći inkluzivnije prikaze rodnog identiteta.

Problematično pitanje ovdje tiče se odgovornosti kreatora igara u oblikovanju rodne prezentacije. U kojoj ih mjeri treba smatrati odgovornima za održavanje štetnih stereotipa i kako mogu stvoriti nijansiranije rodne reprezentacije punije poštovanja?

Žensko pitanje dotiče se rasprave o statusu, pravima i ulogama žena u društvu, posebice u odnosu na rodnu ravnopravnost i feminizam. Ovaj pojam ima povijesne korijene u raspravama iz 19. stoljeća o ženskom pravu glasa, obrazovanju i pristupu javnoj sferi. Toril Moi prepoznaje ove teme kao centralne rasprave feministkinja početkom 20. stoljeća. „... usprkos njezinim (Woolf) prigovorima, na kraju se čvrsto zalaže za pravo žena na financijsku neovisnost, obrazovanje i ulazak u profesije – što su sve bila središnja pitanja za feministice 1920-ih i 1930-ih“ (Moi, 2002: 14). U suvremenom diskursu žensko pitanje nastavlja se baviti pitanjima rodne neravnopravnosti, posebice u odnosu na zastupljenost u medijima, politici i drugim područjima javnog života. Shields navodi da su „među ženama mnoge suradnice izvukle najkreativnije i najupečatljivije primjere rastuće kulturne važnosti interneta i njegove društvene vrijednosti u svakodnevnom životu“ (1996: 4). U video igrama, žensko pitanje očituje se u tekućoj raspravi o tome kako su žene predstavljene i odražavaju li te reprezentacije društvene rodne norme ili ih izazivaju. Kritičari poput Anite Sarkeesian prozivali su načine na koje su žene često prikazane kao pasivni, seksualizirani objekti u videoigrama, tvrdeći da ti prikazi pridonose kulturi seksizma. Drugi su, međutim, istaknuli napredak koji je postignut posljednjih godina, s više igara sa snažnim, složenim ženskim protagonistima koje prkose tradicionalnim rodnim ulogama.

Postavlja se pitanje kako uravnotežiti potrebu za rodnom ravnopravnošću u zastupljenosti s komercijalnom realnošću industrije videoigara. Kako kreatori igara mogu stvoriti inkluzivnije prikaze žena bez otuđivanja određenih segmenata svoje publike ili narušavanja komercijalnog uspjeha svojih igara?

Koncept tijela središnji je za rasprave o rodnom predstavljanju, posebno u odnosu na način na koji su ženska tijela prikazana u medijima. Feminističke teoretičarke poput Laure Mulvey istraživale su "muški pogled" u kinematografiji, koji objektivizira žene pozicionirajući ih kao pasivne objekte vizualnog užitka za pretpostavljenog heteroseksualnog muškog gledatelja.

„U svojoj tradicionalnoj egzibicionističkoj ulozi žene su istovremeno gledane i prikazane, s njihovim izgledom kodiranim za snažan vizualni i erotski dojam tako da se može reći da konotiraju *to-be-looked-at-ness*. Žena prikazana kao seksualni objekt *leit-motif* je erotskog

spektakla: od pin-upa do striptiza, od Ziegfelda do Busbyja Berkeleya, ona zadržava pogled, poigrava se i označava mušku želju.“ (Mulvey, 1975: 11)

Prikaz tijela u videoigrama također je usko povezan s pitanjima djelovanja i moći. U mnogim igrama ženski likovi mogu biti predstavljeni kao fizički slabiji ili ranjiviji od svojih muških likova, čime se jača tradicionalna rodna hijerarhija. Međutim, postoje mogućnosti da igre, kao i svaki medij, ruše te norme prikazujući ženske likove kao jake, sposobne i koje kontroliraju vlastito tijelo.

Problematika nastaje oko pitanja utjecaja ovih reprezentacija na igračeve percepcije vlastitih tijela i tijela drugih. Kako hiperseksualizirani prikazi ženskih tijela u video igrama pridonose nerealnim standardima ljepote i problemima sa slikom tijela, posebno kod mladih žena?

Mediji se odnose na različite platforme i kanale putem kojih se informacije, zabava i kultura šire javnosti. To uključuje tradicionalne oblike medija poput televizije, filma i tiska, kao i novije oblike poput društvenih medija i videoigara. Mediji igraju snažnu ulogu u oblikovanju društvenih normi i vrijednosti, posebice u odnosu na spol. Erica L. Scharrer u radu *Representation of Gender in the Media* (2013: 267) piše „Članovi publike puno saznaju o tome što je cijenjeno i prihvaćeno u kulturi (a što je manje) iz medija, a identiteti se mogu formirati i reformirati iz onoga što se sazna od likova i drugih pojedinaca koji napućuju programe na televiziji i reklame između i unutar njih, stranice časopisa, web stranice i društvene medije te video i računalne igre.“

Video igre, kao oblik medija, imaju jedinstven utjecaj na rodnu zastupljenost jer su interaktivne. Igrači nisu samo pasivni konzumenti sadržaja, već aktivni sudionici u narativu, što može imati dubok učinak na to kako percipiraju rodne uloge i identitete. Nguzen i Alexander navode kako u virtualnim prostorima književne fantazije i tehnološka dostignuća susreću kako bi projicirali cijele svemire čovjeku (1996: 99). Imerzivna priroda medija omogućuje dublje zbližavanje s likovima i pričama, čineći prikazivanje roda u igrama posebno utjecajnim.

3. Pojam videoigre

3.1. Što su videoigre?

Za objašnjenje pojma videoigre, važno je prvo utvrditi što je to igra. U knjizi *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* Alexander R. Galloway (2006: 1) navodi kako je igra „aktivnost definirana pravilima u kojima igrači pokušavaju dosegnuti određeni cilj“. Te igre po njemu mogu biti zabavne i nevine ili uvelike ozbiljne. Jesper Juul je u knjizi *Half-Real: Video Games Between Rules and Fictional Worlds* utvrdio kako igra zahtjeva pravila i ishod, ciljeve i konflikte, te da se u njima sudjeluje svojevrijedno. (2005: np)

Videoigre su oblik interaktivne digitalne zabave koji uključuje korisničko sučelje i generira vizualne povratne informacije na dvodimenzionalnom ili trodimenzionalnom uređaju za prikaz videa kao što je TV ekran, monitor računala ili ručni uređaj. Angažiraju igrače kroz izravnu interakciju i pružaju zabavu, izazove i naraciju koji se razlikuju od jednostavnih zagonetki do složenih priča. Važnost videoigara napomenuo je i Wolf J.P. u knjizi *The Video Game Explosion* (2008:21) napisavši kako su one prvi medij koji je spojio sliku u pokretu, zvuk i interaktivnost u stvarnom vremenu u jednu mašinu.

Medij videoigara može se usporediti s filmom jer je on uglavnom vizualni medij, dok se s književnošću može usporediti po tome što su uglavnom zasnovani na priči. Po ovome se može izvesti mišljenje kako su videoigre spoj ova dva medija, no stvar koja ih čini drugačijima od ovih medija jest interaktivnost. I film i književnost zahtijevaju određenu količinu interakcije od strane potrošača, ali ne na način kao videoigre. Film može nastaviti svoju radnju i priču iako nema nikoga da ga pogleda do kraja, dok igra zahtjeva od igrača akciju i sposobnosti kako bi napredovala. U jednu ruku je sličan književnosti jer svijet u igri postoji i odvija se oko igrača bez njegove interakcije te podsjeća igrača da je svijet živ, ali glavno daljnje odvijanje radnje se ne događa dok god igrač ne nastavi svoje istraživanje i interakciju sa svijetom. Ono što je važno napomenuti, a što razlikuje videoigre od književnosti, je to da neke igre nemaju nikakvu naraciju. Na primjer igra *Tetris* je slagalica bez priče da vodi igrača, ali ima cilj i zahtjeva angažiranost i određenu razinu sposobnosti od svojih igrača.

3.2. Osnovne komponente videoigara

Navedeno je u radu kako je Juul (2005: np) utvrdio da igra zahtjeva pravila, cilj, ishode i konflikte, no može se izdvojiti nekoliko osnovnih komponenti videoigara kao medija.

3.2.1. Interaktivnost

Metuarau (2017: 10) navodi kako „interaktivni dizajn dijeli očitu vezu s videoigrama, gdje je interakcija glavna značajka oko koje su igre građene“. Interaktivnost se u video igrama odnosi na sposobnost igrača da se uključe u okruženje igre, donose odluke i utječu na ishode svojim radnjama. Važnost interaktivnosti je ključna za angažman igrača jer pretvara iskustvo igranja iz pasivne konzumacije u aktivno sudjelovanje. Ovaj je angažman bitan za održavanje interesa igrača i ulaganje njihovog vremena u igru. Ovi elementi poboljšavaju doživljaj dopuštajući igračima da se osjećaju kao sastavni dio svijeta igre. Ovaj osjećaj slobode djelovanja i kontrole doprinosi impresivnijem i uvjerljivijem iskustvu. Ona također omogućuje igračima da uče i da se prilagode mehanici igre, poboljšavajući svoje vještine i strategije tijekom vremena. Ova, takozvana krivulja učenja i napretka, značajan je aspekt iskustva igranja, pružajući osjećaj postignuća i napredovanja.

3.2.2. Pravila i ciljevi

Pravila su smjernice koje određuju što igrači mogu, a što ne mogu činiti unutar igre. Ciljevi su zadaci koje igrači moraju ispuniti da bi napredovali ili pobijedili u igri. Zajedno, oni čine strukturni okvir videoigre, osiguravajući tako da igrači imaju jasnu viziju kako napredovati i razumiju ograničenja unutar svijeta igre. Ova struktura ključna je za stvaranje smislenih izazova i vođenje igrača kroz igru. Dobro definirana pravila također pomažu u održavanju ravnoteže u igri, osiguravajući da igru smatraju poštenom i uživaju u njoj. Ciljevi motiviraju igrače dajući im nešto čemu teže, a postizanje ovih ciljeva često rezultira nagradama, napredovanjem ili osjećajem postignuća.

3.2.3. Grafika i zvuk

Grafika se odnosi na vizualne elemente video igre, uključujući likove, okruženja i vizualne efekte. Za svrhe uvjerljivijeg prenošenja priče i želje za stvaranjem što realističnijeg doživljaja kod igrača, ova komponenta videoigara znatno se razvila od samih početaka do danas. Grafika visoke kvalitete povećava estetski izgled igre, čineći je vizualno privlačnom i ugodnom za igranje, a izgled je danas često glavni aspekt koji privlači ljude u igru. Wolf, u svom radu *Z-axis Development in the Video Game* (2008: 167), zaključuje kako su videoigre vrhunac interaktivnih slika, da proizvode vizualno uvjerljive svjetove u koje se može ući posredno, dopuštajući im da zauzmu ontološku poziciju negdje između inkarnacije i mašte.

Zvuk isto igra ključnu ulogu u stvaranju atmosfere igre. Glazba i zvučni efekti mogu postaviti ton, izazvati emocije i poboljšati cjelokupni doživljaj igranja. Odabir i skladanje prikladne glazbe za određene dijelove igre mogu istaknuti važne dijelove, stvoriti upečatljiva i pamtljiva mjesta ili bitke u igrama.

Ove komponente ključne su za pripovijedanje priče i pružanje povratnih informacija igraču. Vizualni i slušni znakovi vode igrača, ukazuju na uspjehe ili neuspjehe i pomažu u prenošenju priče.

3.2.4. Naracija i pripovijedanje

Naracija i pripovijedanje u video igrama odnosi se na zaplet, likove i elemente izgradnje svijeta koji pružaju kontekst i motivaciju za radnje igrača. To može biti linearno, s jednom pričom, ili grananje, s više mogućih ishoda na temelju izbora igrača. Uvjerljiva priča može značajno povećati angažman igrača pružanjem konteksta i značenja njihovim radnjama. Pripovijedanje pomaže u stvaranju emocionalne veze između igrača i igre. Likovi, zapleti i narativni lukovi mogu izazvati emocije, čineći iskustvo igranja nezaboravnijim i dojmljivijim. Na ovaj način dopunjavaju i potpomažu komponente koje igra prema Juulu zahtjeva, ciljeve čini razumljivima, a konflikte zanimljivima i pamtljivima za igrača.

3.3. Povijest videoigara

Porijeklo videoigara može se pratiti od ranih 1950-ih kada su računalni znanstvenici počeli eksperimentirati s elektroničkim igrama na velikim računalima veličine sobe. Wolf (2008: 31) piše kako se pisanje igara za zabavu aktivno obeshrabrivalo u većini računalnih centara, ali je postojalo mnogo drugih razloga za stvaranje računalnih igara osim zabave. Dalje piše kako su uobičajeni razlozi uključivali istraživanje snage računala, poboljšanje razumijevanja ljudskih misaonih procesa, proizvodeći obrazovne alate za menadžere ili vojne službenike, simulirajući opasno okruženje i pružajući sredstva za učenje otkrivanjem. Jedna od najranijih poznatih igara razvijenih za analogno računalo bila je *Tenis za dvoje* (1958.), koju je stvorio fizičar William Higinbotham. Koristio je zaslon osciloskopa za simulaciju teniskog meča, označavajući jedan od prvih primjera interaktivne elektroničke zabave.

Prva komercijalno uspješna videoigra bila je *Computer Space* (1971.), koju su razvili Nolan Bushnell i Ted Dabney, koji su kasnije osnovali Atari. „Kada je Nolan Bushnell dodao utor za novčiće arkadnoj igri *Computer Space* 1971. rođena je industrija videoigara.“ (Wolf, 2008: 29)

Nakon *Computer Space* uslijedio je iznimno popularni *Pong* (1972.), također iz Atarija, koji je postao kulturološki fenomen i otvorio vrata videoigrama za mainstream oblik zabave. Stvorile su se i prve igrače konzole za kućanstva od kojih je najveću popularnost u Sjedinjenim Američkim Državama i Europi postigao Atari VCS, koji je kasnije preimenovan u Atari 2600. Imao je tisuće igara koje su proizvodile razne kompanije. Početkom 1980. u igraonicama su se pojavile arkadne igre poput *Space Invaders*, *Pac-Man* i *Donkey Kong* koje su dostigle veliku popularnost i uvele videoigre u takozvano „Zlatno doba“. „...hit igre kao što su *Space Invaders*, *Pac-Man* i *Defender*, pomogle su učvrstiti njihovu popularnost i donijele zlatno doba arkadnih videoigara ranih 1980-ih.“ (Wolf, 2008: 29)

Arkadne igre tijekom ove ere imale su koristi od napretka u tehnologiji mikroprocesora, što je omogućilo složeniju grafiku, zvuk i mehaniku igranja. Igre poput *Defender* (1980.) i *Robotron: 2084* (1982.) pokazale su ta tehnička poboljšanja, pomičući granice onoga što video igre mogu postići.

Uvidjevši uspjeh koji je postigao Atari 2600 i arkadne igre, mnoge kompanije bile su zainteresirane za ulazak na tržište kućnih konzola. To je dovelo do toga da je velik broj drugih kompanija razvio svoje konzole i igre, što je dovelo do prezasićenosti na tržištu videoigara. Mnogo različitih konzola dovelo je do potrebe velikog broja igara jer su svi željeli iskoristiti rastuću popularnost tržišta, što je na koncu dovelo do velikog sloma istog toga tržišta 1983. godine. „Ubrzo je bilo na stotine igara dostupnih za 2600, većina od njih loše dizajnirane s malom vrijednošću igranja. Čak je i Atari uspio izdati lošije igre.“ (Herman, 2008: 65). Igra *E.T. the Extra-Terrestrial* za Atari 2600, često citirana kao jedna od najgorih igara ikada napravljenih, postala je simbol ovog razdoblja pada.

Industrija videoigara počela se oporavljati nakon što je Nintendo riskirao sa svojom konzolom Nintendo Entertainment System (NES) 1985. godine. Nintendova stroga kontrola kvalitete i inovativne igre, poput *Super Mario Bros* (1985.) i *The Legend of Zelda* (1986.), pomogli su vratiti povjerenje potrošača i postaviti nove standarde za dizajn igara. Kasne 1980-e i 1990-e bile su obilježene intenzivnim natjecanjem između Nintenda i Sege. Segin Genesis, objavljen 1989., izravno se natjecao s NES-om i kasnije Super Nintendo Entertainment Systemom (SNES). Ovo doba, poznato kao "ratovi konzola", doživjelo je brz napredak u grafici, zvuku i složenosti igranja, što je prikazano igrama poput *Sonic the Hedgehog* (1991.) i *Super Mario World* (1990.). Sredina 1990-ih uvela je 3D igranje, s konzolama poput Sony PlayStation (1994.) i Nintendo 64 (1996.) koje su prednjačile. Igre kao što su *Super Mario 64* (1996.) i

Final Fantasy VII (1997.) pokazale su potencijal 3D grafike, iz temelja promijenivši način na koji su igre dizajnirane i kako se igraju.

Daljnji razvoj CD-ROM tehnologije doveo je do veće količine prostora za igre, što je pospješilo mogućnosti razvijaa igara. Kompleksnije 3D tehnologije u izgledu i razvoju već su bile korištene u igrama namijenjenim Sonyjevom Playstationu, a dolaskom 2000.-ih i razvojem Playstation 2 konzole doživjele su znatan i nagli napredak. PS2 pokretao je CPU *Emotion Engine*, posebno dizajniran procesor Sonya i Toshiba, koji je omogućio naprednu 3D grafiku i fizičke izračune. Konzola je sadržala DVD-ROM pogon, koji ne samo da je omogućio veće datoteke igara u usporedbi s CD-ROM-ovima, već je konzolu također pozicionirao kao pristupačan DVD player, pridonoseći njezinoj širokoj prihvaćenosti. S kombinacijom napredne tehnologije, snažnom linijom naslova na izlasku i povratnom kompatibilnošću s igrama za PS1, što je od samog početka pružalo opsežnu biblioteku igara, PS2 je postao najprodavanija konzola za videoigre svih vremena, s više od 155 milijuna prodanih jedinica diljem svijeta, što je priznala čak i Guinnessova knjiga rekorda.

Pojavom ove konzole industrija videoigara nastavila je svoj rast. Nintendo je predvodio tržište ručnih konzola, a daljnji napredci u tehnologiji slike, zvuka i interneta povećavali su, i nastavljaju proširivati mogućnosti videoigre kao medija. Xbox 360 i PlayStation 3 ponudili su mrežno povezivanje, što je omogućilo iskustva za više igrača i distribuciju digitalnog sadržaja, mijenjajući način na koji se igre konzumiraju i šireći zajednicu igrača na globalnoj razini. Pojava pametnih telefona i tableta uvela je novu eru mobilnog igranja. Igre poput *Angry Birds* (2009.) i *Candy Crush Saga* (2012.) doprle su do milijuna igrača, popularizirale „casual“ igranje i učinile videoigre dostupnima široj publici.

Nedavni napredak uključuje virtualnu stvarnost (VR) i proširenu stvarnost (AR), s uređajima kao što su Oculus Rift, PlayStation VR i Microsoft HoloLens koji nude nova impresivna iskustva. Ove tehnologije pomiču granice doživljaja igara, pružajući igračima potpuno nove načine interakcije s virtualnim okruženjima.

Svo to vrijeme, uz razvoj novih tehnologija za konzole, razvijale su se i mogućnosti računala. Danas računala vode u smislu mogućnosti i potencijala kojeg mogu pružiti igračima. Sustavi virtualne stvarnosti najviše se orijentiraju na hardversku podršku gaming računala, a igranje igara na računalima i mogućnosti interneta stvorili su nove mogućnosti u dijeljenju zabave i stvaranju tržišta zabave i multimedija, što je lansiralo gaming kulturu u oči javnosti i trenutno

je najunosnija industrija zabave koja brojkama prednjači ispred filmske i glazbene industrije zajedno.

4. Uloga ženskih likova u videoigrama

U ranim danima videoigara, kultura je bila pretežno orijentirana muškoj populaciji. Iako rane igre nisu imale ljudske reprezentacije u njima, na arkadne igraonice se često gledalo kao na prostore u kojima dominiraju muškarci. Naslovi poput *Space Invaders* i *Pac-Man* osmišljeni su s jednostavnim narativima koji su privlačili široku publiku, ali natjecateljska priroda arkadnih igara često je usmjeravala demografiju prema muškarcima. Cote (2020: 3) navodi kako je u razgovorima za potrebe pisanja knjige jedna od sugovornica izjavila da je bilo jako malo djevojaka. One koje su igrale su bile dobre, ali bio je velik broj muškaraca, studenata, dok su se djevojke slabo viđale. Ostale koje su tu i bile su navijale za svoje partnere ili su ostajale sa strane. „Žene su prvenstveno bile gledateljice arkadne kulture, dok je samo nekolicina njih postala aktivnim sudionicima.“ (Cote, 2020: 4)

Rane kućne konzole postale su sustavi za obiteljsku zabavu, te su pokušali orijentirati i marketing prema članovima koji financijski podržavaju ukućane, potičući inkluzivniju igru. Međutim, Newman (2017:) ističe, kako navodi Cote (2020: 4), da su se rani promo i marketinški materijali koji su prikazivali obitelji kako se zajedno zabavljaju, često orijentirali na dječaka kao glavnu figuru koja podučava ostale članove obitelji kako se igra.

Nakon velikog sloma industrije sredinom 80-ih, proizvođači su se vratili izradi videoigara, ali su redefinirali svoj pristup publici. Okrenuli su se publici s kojom je najmanja mogućnost budućih rizika. Kirkpatrick (2015), prema Cote (2020: 4), navodi kako su zbog velikog broja mladića koji su bili većinski igrači za vrijeme popularnosti arkadnih igara, te zbog muških diskursa prisutnih u časopisima o igrama i ostalim dijelovima industrije, developeri bili fokusirani baš na te skupine kao sigurne potrošače. Kirkpatrick dalje navodi kako su te sile maskulinizirale videoigre do sredine 1990-ih, smjestivši ih u očima potrošača kao hobi za muškarce i dječake, što se odrazilo i na demografiju igrača. „Još sredinom 1990-ih 80 posto igrača bili su dječaci i muškarci“ (Dyer-Witthford, dePeuter, 2009: 20). Industrija je stvarala igre za mlade muškarce i tako definirala i kulturu oko njihovih igrača.

Nakon povratka videoigara na glavno tržište, kasnih 90-ih došlo je do pokušaja stvaranja igara za žensku demografiju. Studiji su odlučili praviti igre temeljene na interesima koje djevojke razvijaju odrastajući. Ovo je na kraju imalo malo utjecaja na privlačenje ženske publike videoigrama jer je na kraju razdijelila videoigre na „igre za djevojke“ i „normalne igre“, te još više udaljila djevojke od mainstream igara. (Shaw, 2014: 170)

Ovakav pristup industriji nije bio pogodan za izdavače i kreatore „ženskih igara“ i pokret se smatrao neuspjehom. Glavno mišljenje o igračima videoigara ostalo je ono o dječacima, bijelcima i heteroseksualne orijentiranosti. Takvo mišljenje počelo se mijenjati početkom 2010-ih kada je gaming kultura počela ulaziti u mainstream kulturu zbog velike popularnosti mobilnih igara, sve veće popularnosti tech inovatora koji su ulazili u oči javnosti, razvijanje društvenih mreža, brzog razvoja YouTube platforme i kulture oko nje, te humorističnih serija i filmova koji su ih sve više uključivali u svoje radnje.

Veliki problem kroz sve te promjene stvarao je način na koji su ženski likovi predstavljani u videoigramama. U ranim danima često nisu bili prisutni, a kada su se pojavljivali pratili su stereotipe ili ostali u pasivnim ulogama. U nekim od ranijih arkadnih igara pojavljuju se ženski likovi koje kritičarka Anita Sarkeesian, prema Gitelman, naziva „Ms. Male Character“ što bi se prevelo kao „Gospođica glavni lik“. Nadalje navodi kako su ti likovi samo ženske verzije već ranije uspostavljenih muških likova. Primarno su povezani s muškim duplikatima svojim vizualnim svojstvima, narativnom vezom ili kroz promocijske materijale. Gitelman (2014: 8) isto tako zaključuje kako se radi o arkadnim igrama koje su bile ograničene mogućnostima arkadnih mašina i tadašnje tehnologije, pa su te razlike između muških i ženskih verzija likova najčešće mašina za kosu ili suknja. Čak i kada su se ženski likovi jedinstvenog izgleda pojavljivali u igrama, od ranih dana su bili u ulozi dame u nevolji, iz koje je igrač izbavlja. Ovo je jedna od glavnih problematika uloge ženskih likova u igrama jer sa sobom donosi i razne društvene pokrete, oblikuje razmišljanje igrača, a aktualna je čak i sve do današnjih vremena.

4.1. Damsel in Distress

U ovakvom pristupu radnji, ženski lik je najčešće otet ili zarobljen, a spašava je muški protagonist. Ovaj trop ima dugu povijest kod videoigara, a za svrhe pomicanja narativa preuzet je iz ranijih oblika pripovijedanja, poput mitologije, bajki i filma. Lang u svojoj knjizi *A Book of Myths* (1926: 105 - 123) navodi kako je taj narativ uobičajen trop još od drevne priče o Perzeju, kada on ubija zvijer koja je zarobila Andromedu, spašava je i uzima za svoju ženu. U modernijim vremenima i medijima bliskijim današnjici i videoigramama, ovaj narativ pronalazi se u filmovima kao što su *King Kong* (1933.) i *Godzilla* (1954.), mnogim časopisima i ljubavnim romanima, stripovima i filmovima o superherojima, pa čak i u tinejdžerskim romanima namijenjenim mladim ženama poput serijala *Twilight*. (Curtis, 2015: 15). Jedan od najranijih i najpoznatijih primjera u videoigramama je *Donkey Kong* (1981.), gdje igrač, kao Mario, mora spasiti Pauline od titularnog majmuna. Time je postavljen presedan za trop u industriji. Najčešće ta potraga za damom u nevolji nije glavna priča te se koristi kao motivator za muškog

protagonista kako bi ga se uključilo u borbu i potragu. Glavni ciljevi priča često se vežu na veće zlo i opasnost koja stiže te protagonist spašavanjem dame donosi red i mir u svijet, ali dama u nevolji ipak ostaje na kraju kao nagrada za protagonistovu hrabrost i uspjeh. Ovaj trop u medijima nije nestao već se i dalje učestalo koristi, kako u videoigrama tako i u ostalim medijima.

Djevojka u nevolji uvelike je kritizirana zbog utvrđivanja rodni stereotipa. Prikazujući žene konstantno kao bespomoćne i kojima je potreban spas, ovi narativi jačaju ideju da su žene pasivne, slabe i ovisne o muškarcima. To je pridonijelo širem problemu rodne zastupljenosti u video igrama, gdje ženskim likovima često nedostaje djelovanje i definirani su odnosom prema muškom liku. Prema Curtis (2015: 16), Lieberman inzistira na tome da su uobičajeni "sretni završetci zauvijek", u kojima pasivnu junakinju spašava aktivni heroj u kojeg se ona zaljubljuje, "pretvoreni u skladište snova, nadanja i fantazija generacija djevojaka" koje ona vidi kao regresivan način da se djevojke definiraju kao ljudska bića. Lieberman komentira da bajke i djevojke u nevolji oblikuju naše kulturno razumijevanje rodni uloga, jačajući stereotipe o aktivnom, herojskom muškarcu i pasivnoj, lijepoj ženi.

Ponavljanje takvih tropa u medijima može utjecati na percepciju igrača o rodni ulogama. Učenjaci strahuju kako prikazivanje žena kao žrtava ili objekata spašavanja može ojačati štetne stereotipe i oblikovati stavove igrača prema spolovima.

Posljednjih su godina igre sve više izazivale lik djevojke u nevolji mijenjajući tradicionalne uloge i predstavljajući složenije priče koje osnažuju ženske likove. Jedan takav pristup je izravna zamjena uloga, gdje ženski likovi preuzimaju herojske uloge tradicionalno rezervirane za muške likove. Igra *Super Princess Peach* (2005.) značajan je primjer, gdje princeza Peach postaje protagonist, sa zadatkom da spasi Marija, Luigija i ostatak kraljevstva. Ova zamjena uloga protivi se tradicionalnom narativu i nudi svježju perspektivu u serijal. Neke igre namjerno dekonstruiraju lik djevojke u nevolji dovodeći u pitanje njegove pretpostavke i implikacije. *Bioshock Infinite* (2013.) prikazuje Elizabeth, lik koji je u početku pozicioniran kao djevojka kojoj je potrebno spašavanje. Međutim, kako igra napreduje, Elizabeth otkriva vlastito djelovanje, naposljetku postajući ključni igrač u priči sa sposobnostima koje nadilaze one muškog protagonista. Igra koristi njezin lik da istraži teme moći, kontrole i autonomije.

4.2. Snažni ženski likovi

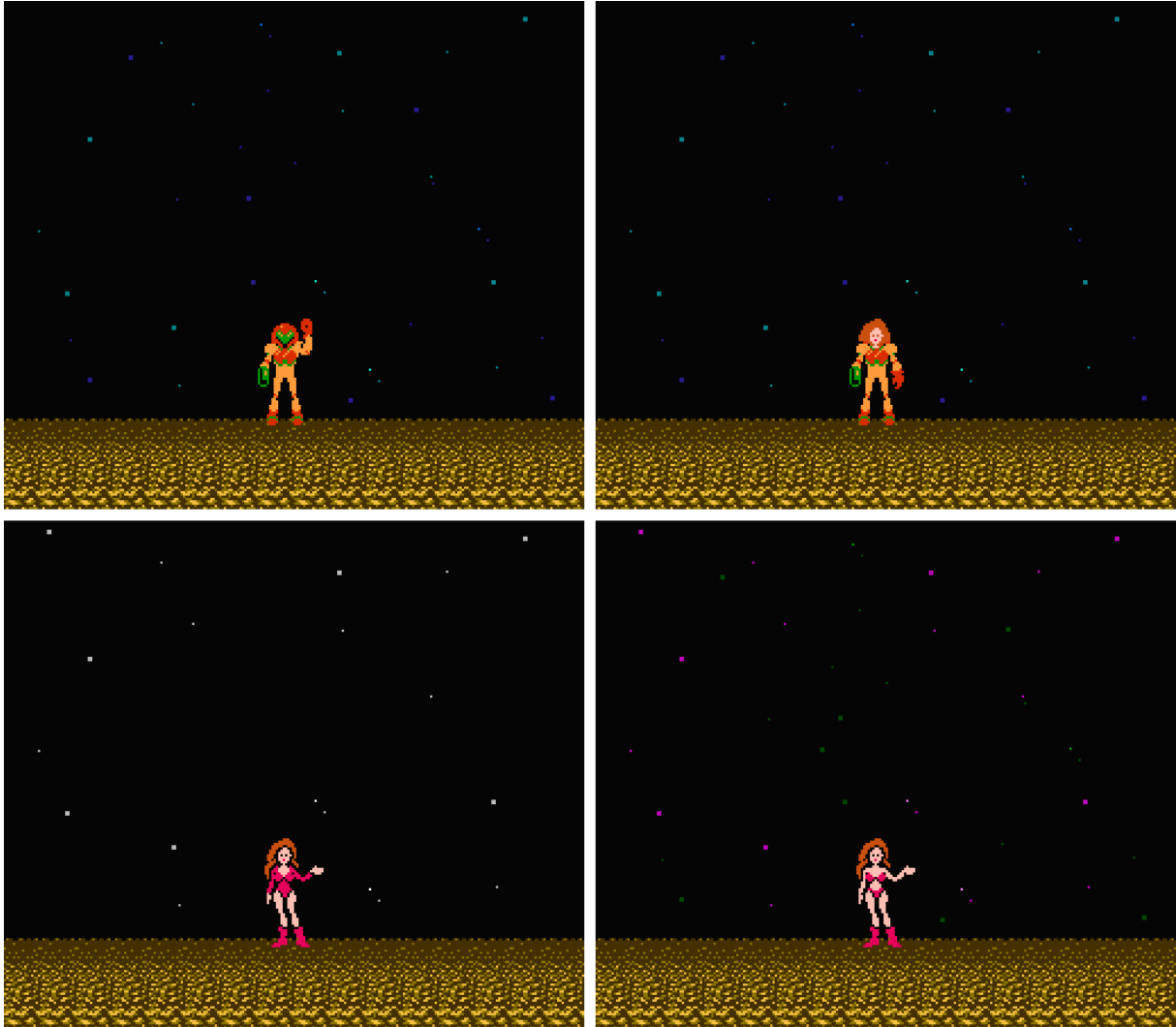
Navedeni primjeri poput *Princess Peach* i *Elizabeth* samo su jedni od primjera promjene pristupa ženske reprezentacije u videoigrama. Potreba za raznolikijim i osnaženijim

predstavljanjem žena u video igrama dovela je do stvaranja mnogih snažnih ženskih likova. Ovi likovi obilježeni su svojom složenošću, djelovanjem i kršenjem tradicionalnih rodni uloga, te često postaju ikone u gaming zajednici. Curtis (2015: 42) navodi kako unatoč širokoj rasprostranjenosti narativa dame u nevolji, izazovi tome modelu ipak postoje u nekim videoigrama, pojavljujući se u obliku izmijenjenih dijelova narativa ili potpune zamjene uloga muških i ženskih likova.

Jedan od najpoznatijih i često analiziranih ženskih likova u povijesti igara jest Lara Croft. Prvi put predstavljena u igri *Tomb Raider* (1996.), isprva je bila karakterizirana svojim hiperseksualiziranim izgledom za koji su mnogi govorili i pisali da je bio namijenjen pogledu muške publike. Međutim, tijekom vremena lik je doživio značajnu promjenu. Ponovno pokretanje serijala *Tomb Raider* iz 2013. prikazalo je Laru Croft kao realističniji i srodniji lik, fokusirajući se na njezine vještine preživljavanja, inteligenciju i odlučnost. Ova moderna iteracija prikazuje Laru kao složenu, ranjivu, ali otpornu figuru, odmičući se od njezine ranije, objektivnije reprezentacije. „U svojim originalnim igrama, Lara Croft, protagonistica serijala i jedna od prvih iznimno popularnih ženskih likova u igrama, imala je prenaplašene grudi i nosila je usku, otkrivenu majicu bez rukava s kratkim hlačama. U ponovnom pokretanju serijala 2013., ona je redizajnirana kako bi bila manje seksualizirana. Iako povremeno i dalje nosi majicu bez rukava, programeri su promijenili njeno tijelo do realističnijih proporcija, a njezina standardna odjeća uključuje kargo hlače, a ne kratke hlače.“ (Cote, 2020: 82)

Od najranijih primjera snažnih ženskih protagonista u videoigrama, može se izdvojiti Samus Aran iz serijala *Metroid* (1986.). Kroz igru, Samus je predstavljen kao moćan i vješt lovac na glave, a otkriće da je Samus žena na kraju igre bilo je revolucionarno, jer je potkopalo uobičajenu pretpostavku da snažan ratnik mora biti muškarac. Kroz serijal, Samus je prikazana kao neovisna, neustrašiva i sposobna, i kako često djeluje sama u neprijateljskom okruženju. Način na koji je otkriveno da je Samus žena je bio kritiziran koliko i hvaljen. Igra ima 5 mogućih završetaka od kojih tri otkrivaju njen spol. (vidi sliku 1) Ukoliko igrač uspije završiti igru za manje od 5 sati, ona će skinuti kacigu na kraju igre i otkriti da je žena. Ako završe igru ispod 3 sata skinut će cijeli oklop i otkriti usko odijelo pripijeno joj uz tijelo, koje igrač može koristiti u sljedećem igranju. Međutim, ukoliko igrač završi igru ispod jednog sata, Samus će se prikazati bez oklopa i samo u bikiniju, što nema nikakve povezanosti s narativom i potrebama u igri već služi samo kao nagrada igraču, fenomen spomenut ranije u radu. Unatoč ovim završecima u igri, koji se na sličan način protežu i kroz sljedeće naslove, franšiza je dobila veliku potporu i iznimno pozitivne reakcije zbog narativa, priče i zanimljivosti igre. Lik Samus Aran razvijao

se kroz sljedeće naslove, te definirao i poveo predstavljanje snažnih ženskih likova u industriji. Njezin lik pomogao je izazvati narativ djevojke u nevolji pozicionirajući ženu kao heroja, a ne onu kojoj treba spas.



Slika 1 Kostimi Samus Aran u mogućim završecima igre Metroid, StrategyWiki, <https://strategywiki.org/wiki/Metroid/Endings>

Pojava snažnih ženskih likova u video igrama odražava širi pomak prema inkluzivnijem i raznolikijem pripovijedanju u industriji. U svom radu *Gaming Sexism*, Cote (2020: 83) navodi još pozitivnih primjera ženske reprezentacije u igrama. Navodi serijale *Mass Effect* i *Fallout* koji su dopuštali igračima da sami kreiraju svog lika, a priča se ne mijenja neovisno o spolu. Neke reakcije likova ili odjeća u igrama namijenjeni su jednom spolu i naglašavaju ili ismijavaju određene karakteristike. Međutim ukoliko to rade za jedan spol, u igri postoji ekvivalent koji čini isto za drugi spol. „U serijalu *Mass Effect* developeri su uključili opciju igranja kao ženski lik u svakoj od tri izvorne igre i dopustili su igračima da se upuštaju u istospolne veze, da zadrže sve mogućnosti razvoja priče likova potpuno otvorene bez obzira na

spol.“ (Cote, 2020: 83). Od ostalih primjera mogu se izdvojiti i likovi kao što su Aloy iz serijala *Horizon Zero Dawn*, Ellie (*The Last of Us*) i Clementine (*The Walking Dead*), od kojih će neki biti detaljnije analizirani kasnije u radu. Ovi likovi postali su ikone industrije, ne samo zbog svoje snage već i zbog svoje dubine, složenosti i djelovanja.

5. Analiza primjera ženskih reprezentacija u videoigrama

Postoji mnogo različitih reakcija i analiza ove tematike kroz povijest, radova koji ističu negativne ili pozitivne stavove i karakteristike, te analiziraju promjene i trendove industrije kroz povijest. Ovaj rad u nastavku nastoji analizirati neke od videoigara koje su bile na meti kritika i analiza od strane učenjaka i kritičara u prijašnjim radovima, ali i ostale za koje autor smatra da prikazuju žensku reprezentaciju u igrama na određen način, bio on pozitivan ili negativan uzimajući u obzir tijek razvoja igre, želje developera, načine promoviranja, završnu verziju igre, recepciju od strane publike, te razdoblje i stanje industrije u vremenu kada su nastale.

Videoigre su raspodijeljene u četiri kategorije ovisno o načinu ženske reprezentacije u njima.

To su:

- ekstremni primjeri prenamaglašene seksualnosti likova bez narativnog razloga
- naglašena seksualnost koja potpomaže narativnim svrhama i idejama
- poboljšana ženska reprezentacija u igrama
- pretjerana korekcija ženske reprezentacije koja šteti naraciji i kvaliteti igre

Na taj se način nastoji objektivno prikazati zašto su likovi prikazani na takav način, kako su prihvaćeni i kakav su utjecaj imali na industriju i medij videoigara, dok će se naposljetku razmotriti društvene implikacije koje su sa sobom donijele i koje potencijalno mogu donijeti i potaknuti.

5.1. Ekstremni primjeri prenamaglašene seksualizacije likova bez narativnog razloga

Prezentiranje likova u video igrama, posebice ženskih likova, jedna je od stalnih tema ispitivanja i kritika od strane publike, medija i učenjaka, a osobito u pogledu njihove često nepotrebne seksualizacije. Ovaj trend ima dalekosežne implikacije doprinoseći štetnim spolnim stereotipovima koji mogu utjecati na igračevu percepciju o rodnim ulogama. Problem nije samo u postojanju takvog sadržaja već u kontekstu i mjeri u kojoj su ženski likovi objektivizirani i svedeni na vizualne spektakle bez smislenog doprinosa za priču, zaplet ili mehanike igre.

Nekoliko poznatih igara visokog profila utjelovljuju ovaj problematični trend. Ove igre često sadrže ženske likove s preuveličanim fizičkim atributima i karakteristikama, odjevenim u otkrivajuću odjeću i smještenim u seksualno sugestivne scenarije koji učestalo nikako ne služe

upotpunjavanju narativne svrhe. Ovakve su odluke u dizajnu tipično usmjerene na privlačenje „muškog pogleda“, dajući prednost vizualnom uzbuđenju nad razvojem likova i narativnoj koherentnosti. Takav pristup podupire tradicionalne rodne uloge i potpomažu kulturi koja objektivizira žene.

Mnogo učenjaka proučavalo je mogućnost da se ovakvi prikazi šire i izvan granica virtualnog svijeta, utječući na stajališta i ponašanje u današnjoj svakodnevici. Ove teorije i istraživanja upućuju na potrebe kritičnog i detaljnog ispitivanja kulturnih implikacija koje ovakvi prikazi ženskih likova mogu imati.

U radu će se prikazati i analizirati nekolicina igara koje su bile kritizirane upravo zbog ovakvog pristupa svojim likovima, kako bi se shvatio kontekst dizajnerskih odluka i dublje prikazao učinak koji te odluke imaju na gaming industriju u cijelosti.

5.1.1. Soul Calibur serijal

Jedan od najčešće kritiziranih primjera ovakve pretjerane seksualizacije, posebice ženskih likova, je serijal Soul Calibur. Ovaj se serijal ustalio u žanru borilačkih videoigara od svojih početaka u kasnim 1990.-ima. Poznat je po duboko razrađenom borbenom sistemu i bogatoj listi likova. Prozivani su kroz vrijeme jer su likovi prikazani uvelike na hiperseksualizirani način koji nema nikakvu praktičnu vrijednost unutar prikazane radnje ili za mehanike igre.

Jedan od najznačajnijih primjera ovakve pretjerane seksualizacije u serijalu Soul Calibur je lik Ivy Valentine. Ivy je gotovo uvijek prikazana u vrlo otkrivajućim odjevnim kombinacijama koje sadržavaju minimalan oklop, naglašavajući njezine preuveličane fizičke attribute poput velikih grudi i tankog struka (vidi sliku 2). Kostimi u igri često uključuju visoke pete i oskudnu odjeću u usporedbi s ostalim, posebice muškim likovima. Nepraktičnost njene odjeće vidljivo je kada se uzme u obzir orijentiranost igre na borbu. Otkrivajuća odjeća ne pruža nikakvu strategijsku prednost i nema narativnu opravdanost, služeći primarno kako bi udovoljila vizualnim preferencijama.



Slika 2 Kostimi Ivy Valentine kroz serijal Soul Calibur (1998. - 2018.); 2020., Anonymous, https://www.reddit.com/r/SoulCalibur/comments/k1kg5k/best_ivy_valentine_designs/

Uz odjeću, ženski likovi u ovom serijalu često su stavljeni i animirani na takav način ne bi li se istaknula i naglasila njihova seksualnost. Ostali ženski likovi, kao što su Taki i Sophitia, također su prikazani s prenaplašenim atributima i proporcijama tijela, te su uz Ivy prikazane u sugestivnim pozama za vrijeme igranja i u unaprijed animiranim filmovima u igri kojima se potpomaže prenošenje priče. (vidi slike 3 i 4)



Slika 3 Ivy Valentine na snimci zaslona iz igre Soul Calibur 6, 2018., kotakuinternational, <https://www.kotaku.com.au/2018/06/at-e3-soulcaliburs-objectified-women-felt-like-a-relic-of-the-past/>



Slika 4 Taki na snimci zaslona iz igre Soul Calibur 6, 2018., kotakuinternational, <https://www.kotaku.com.au/2018/06/at-e3-soulcaliburs-objectified-women-felt-like-a-relic-of-the-past/>

5.1.2. Bayonetta

Serijal igara Bayonetta razvio je studio PlatinumGames, a igre su kroz godine skupile mnoge riječi hvale, te isto toliko i kontroverzi. U centru tih rasprava je naslovni lik Bayonette, čiji je hipersuksualizirani dizajn i ponašanje pokrenulo mnoge rasprave o predstavljanju ženskih

likova u videoigrama. Ona je drevna vještica koja se bori protiv anđela i demona dok otkriva tajne svoje prošlosti. Probudila se iz sna dugog 500 godina te saznala kako pati od amnezije. Kroz igru saznaje kako je pala u san zbog vječne borbe između dvije strane koje pokušavaju održati balans između svijetla i tame. Postoje dva dragulja pod nazivom „The Eyes of the World“ (lijevo i desno oko), koja su podijeljena između dvije skupine. Na početku igre Bayonetta na sebi ima dragulj što vjeruje da je „Lijevo oko“, te kroz radnju igre traži „Desno oko“ i u dijelovima saznaje kako je i zašto zaspala.

Kod prvog pogleda na igru odmah je upečatljiv njen dizajn. Karakterizirana je kao lik visoke i vitke tjelesne građe u odijelu koje je usko i pripijeno uz tijelo, te prenaplašenim fizičkim karakteristikama. Dio koji je pridobio najviše pažnje publike je taj da određeni elementi njenog kostima nestaju ili se transformiraju za vrijeme borbe, otkrivajući njeno tijelo. Način na koji je animirana i borbeni potezi dodatno naglašavaju njenu seksualnost. Pokreti su joj namjerno senzualni, uključujući poze i radnje koje naglašavaju fizičku privlačnost. Često provocira neprijatelje svojim provokativnim gestama i dijalogom, naglašavajući ponovno svoju seksualno samouvjerenu osobnost.

U kontekstu njenog dizajna, odjeća koju nosi je ustvari napravljena od njene magične kose, od koje također stvara oružja i štitove za borbu. Iz toga razloga kada stvara snažne napade, njena kosa polako nestaje i prelazi u drugi oblik i za drugu namjenu, te tako ostavlja njeno tijelo otkriveno. (slika 5)

U sklopu naracije, prikazana je kao snažna vještica koja je u potpunoj kontroli svojih sposobnosti i svoje seksualnosti. Zagovornici tvrde da je njezina seksualizacija oblik osnaživanja jer je koristi kako bi dominirala svojim neprijateljima i tako potvrdila svoju superiornost. Ova perspektiva sugerira kako Bayonetta ruši tradicionalne spolne uloge svojom samouvjerenošću i time što je sposobna protagonistkinja.

Tim koji je razvio igru brani dizajn i ponašanje lika, tvrdeći da je njezina otvorena seksualnost izraz njezina samopouzdanja i moći. U intervjuima o razvoju, Hideki Kamiya i ostali članovi PlatinumGames studija izjavili su da je Bayonettina seksualizacija namjerna i da je želi prikazati kao oslobođenu i samouvjerenu osobu koja svoju seksualnost koristi kao oružje protiv svojih neprijatelja, te da je to izvor osnaživanja, a ne objektivizacije.

Ovim stavovima se međutim protive prvi intervjui koje je kreator Bayonette dao prije puštanja igre u prodaju. U razgovoru s Gamespot izvijestiteljem na pitanje o tome „Odakle je došao dizajn Bayonettina lika?“, Hideki Kamiya odgovorio je: „Što se tiče Bayonette, ona je vrlo originalan

lik, ali na mnogo načina ovaj lik je moj ideal žene... Ostao sam pri Bayonettinoj seksipilnosti, a seksipilnost pokušavamo izraziti dizajnom njezina lika.“. Na kraju intervjua na pitanje „Koliko daleko ćete ići u okvire seksipila kada igra bude isporučena?“ Kamiya je odgovorio: „Htio bih ići što dalje - ali na "odraslima" oko mene je da me u tome spriječe!“.¹

Iz ovakvih razloga perspektiva tima nije u potpunosti prihvaćena od strane kritičara i učenjaka. Oni i dalje ukazuju na to kako prikaz Bayonettina lika podupire štetne stereotipe i doprinosi širenju problema seksualizacije ženskih likova u videoigrama. Neki igrači i komentatori vjeruju da iako su Bayonettino samopouzdanje i snaga za pohvalu, način na koji je prikazana njezina seksualnost često potkopava te kvalitete dajući prednost vizualnoj privlačnosti nad dubinom lika i koherentnošću pripovijedanja.



Slika 5 Bayonetta usred jednog od svojih napada, 2014., Lienhard S.

<https://www.samanthalienhard.com/2014/11/bayonetta-exceeded-my-expectations.html>

5.2. Naglašena seksualnost koja potpomaže narativnim svrhama i idejama

Pretjerana seksualizacija u videoigrama često izaziva kontroverze, s kritikama usmjerenim na objektivizaciju i marginalizaciju likova, najčešće ženskih. Međutim, kada se promišljeno koristi, hiperseksualnost također može poboljšati tematsku dubinu i izgradnju svijeta. Ona može nadmašiti svoju privlačnost na površinskoj razini i značajno pridonijeti dubini pripovijedanja i razvoju likova. Bilo kroz poboljšanje složenosti likova, istraživanje

¹ Ramsay R. (2009.), Q&A: Hideki Kamiya on Bayonetta, <https://www.gamespot.com/articles/ganda-hideki-kamiya-on-bayonetta/1100-6207621/> [pristup: 01.08.2024.]

zamršenih tema, pružanje satire, izgradnju impresivnih svjetova ili emocionalno angažiranje igrača, ovakvi portreti mogu poslužiti kao alat koji obogaćuje iskustvo igranja. Međutim, ključ leži u namjeri i kako je ideja prenesena. Prijašnji primjer igre *Bayonetta* koristi istaknutu seksualizaciju glavnog lika za iskazivanje njezine moći i autonomije, te ju koristi kao oružje. Po ovim karakteristikama, igra bi se mogla ubrojiti u ovu kategoriju, ali namjere i teme koje su kreatori igre iznijeli u intervjuima djelomično potkopavaju te teorije. Oni su sami priznali kako je dizajnirana da zaokupi igrače i djelomično prema fantaziji kreatora o njegovoj savršenoj slici žene. Ipak, postoje druge igre koje pravilno koriste ovaj pristup, i koje su uspjele u svojim prvobitnim idejama da pretjeranu seksualnost lika koriste u narativne svrhe i kao takve istraže dublje teme i odrasle brige.

5.2.1. Catherine

Catherine je puzzle video igra orijentirana na priču koju je razvio i objavio Atlus za PlayStation 3 i Xbox 360. Prema ESRB standardu, dobno je ocijenjena s M. Takve igre imaju naznaku *Mature 17+* i kao takve „mogu sadržavati intenzivno nasilje, krv i uznemirujuće sadržaje, seksualni sadržaj i/ili neprimjeren jezik“ (preuzeto sa službene stranice). Ona se sama opisuje kao "nekonvencionalni romantični horor". Igra je brzo privukla pažnju svojom jedinstvenom mješavinom načina igranja, zrelih tema i složene priče usredotočene na odnose, vjernost i osobni razvoj. *Catherine* se ističe po načinu na koji isprepliće svoju mehaniku igranja sa svojim narativom, koristeći svoje zagonetne platformerske dijelove kao metafore za psihološke borbe glavnog junaka. Radnja se vrti oko protagonista Vincenta Brooksa, 32-godišnjaka koji se bori s pritiskom koji dolazi kod odrasle dobi, posebno onima koji se odnose na predanost, društvene odnose i osobnu odgovornost. Već je pet godina u vezi sa svojom djevojkom Katherine McBride, ali se ne želi posvetiti zajedničkom životu i oženiti Katherine od čega kreću svi njegovi problemi u igri. U mjestu gdje živi, nedavno je bilo nekoliko bizarnih incidenata u kojima ljudi umiru u snu s izrazom tjeskobe na licima. Jedina zajednička poveznica je da su sve žrtve mlađi muškarci. Priča se brzo proširila medijima, privlačeći široku pozornost i teorije o neobjašnjivom uzroku smrti. Šire se glasine da ako osoba sanja da pada, onda se mora probuditi prije nego padne na tlo ili će umrijeti kao spomenuti muškarci. Uzrok smrti u glasinama je nazvan "Ženski gnjev", a priča se da su svi mrtvi muškarci varali svoje partnerice. Vincentov život doživljava dramatičan preokret kada u baru upozna tajanstvenu i zavodljivu mladu ženu po imenu Catherine. Nakon noći opijanja, Vincent se budi i nalazi Catherine u svom krevetu, iako se ne sjeća jasno kako je tamo dospjela. Ovaj susret uvlači Vincenta u zastrašujuće noćne more, gdje se uz ostale ljude, koje vidi kao ovce, mora penjati na „kule“ napravljene od

blokova koji se raspadaju dok ga progone monstruozi entiteti koji predstavljaju njegove strahove i tjeskobe. Narativ igre odvija se nekoliko dana, a Vincent provodi dane u stvarnom svijetu u baru *Stray Sheep*. Bar služi kao centralna točka u igri gdje igrač, kao Vincent, komunicira s prijateljima, može se upustiti u razgovore s vlasnikom ili ljudima koji posjećuju bar, donosi odluke o svojim vezama i nosi se s posljedicama koje donose njegove radnje i odluke, uglavnom nevjera.

Što izdvaja *Catherine* od prijašnjih primjera jesu duboke teme koje istražuju kompliciranost romantičnih veza i osobne odgovornosti, a koje su popraćene i nošene u nekim dijelovima i promo materijalima, s pomalo izazovnim i seksualiziranim dizajnom likova. Lik koji se nalazi u takvim materijalima i situacijama jest sam lik Catherine. Ona je prikazana kao mlada i zgodna djevojka, plave kose i modro plavih očiju. U igri uvijek nosi kratku i izazovnu bijelu haljinu koja više izgleda kao spavaćica, ispod koje se uvijek prozire čipkasto donje rublje, s crvenim pojasom s mašnom oko struka. U ostalim promo materijalima poput naslovnica igre ili glazbenog diska, i kad nije u toj odjeći, uvijek je u uskoj ili kratkoj odjeći koja se može smatrati izazovnom i ponekad erotičnom. Uz odjeću su i poze u kojima je prikazana na tim ilustracijama uvijek seksualizirane i namjera im je izazvati potrošačevu pažnju. (slika 6)



Slika 6 Lik Catherine na naslovnici igre (lijevo) i na promo materijalu (desno), IMDb, https://m.imdb.com/title/tt2002632/mediaindex/?ref_=tt_mv_close

Catherine je prikazana na taj način s razlogom. Ona svoj izgled, mladost i privlačnost koristi kako bi zavela i pridobila Vincenta jer to želi. Igrač u kontekstu igre kasnije dolazi do saznanja

kako je ona ustvari sukub (succubus). Prema enciklopediji, sukub je demon koji uzima oblik žene i krade vitalnost muškaraca tijekom sna.²

Nakon tog saznanja jasnije je zašto prikazuju njen lik na takav način. U igri postoje scene gdje njih dvoje razgovaraju u njegovoj sobi, obučeni ponekad samo u donje rublje ili čak ni to. U takvim scenama kreatori koriste okolinu i kutove snimanja kako bi prekrili pretjeranu ekspoziciju likova, kao što to rade redatelji u filmovima. (primjer na slici 7)



Slika 7 Primjer kuta snimanja koji koriste kreatori, 2020., ROG, <https://realotakugamer.com/morality-infidelity-and-a-love-triangle-catherine-full-body-review/59478/>

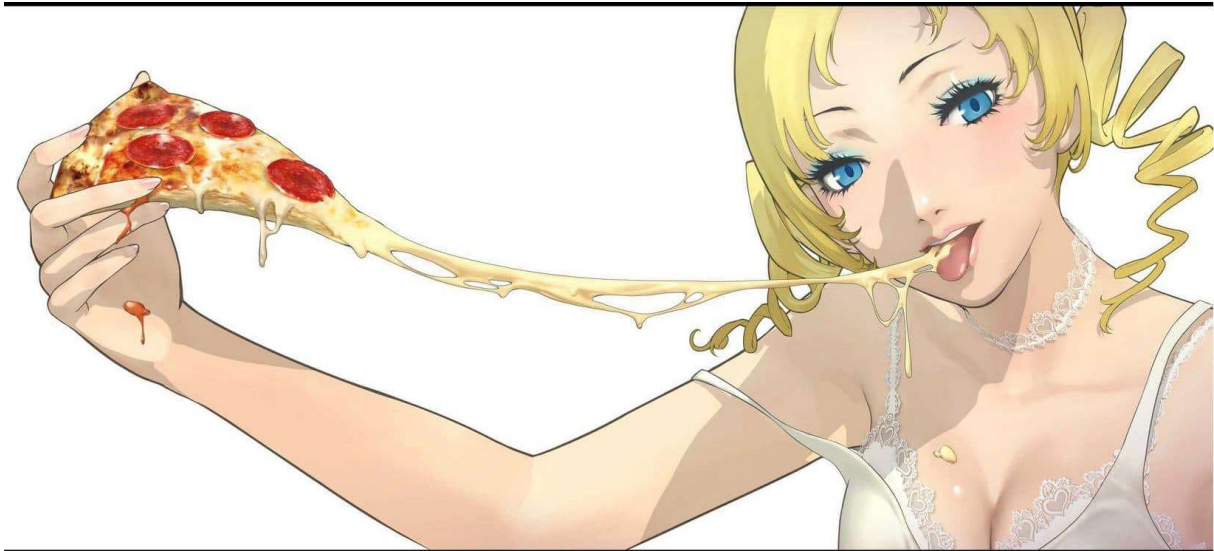
U razgovoru za japanski magazin o videoigrama *Dengaki Games*, Katsura Hashino izjavljuje da je Catherine mlada žena koju definira privlačnost koju je teško opisati. „Osim toga, ona je tip koji lako započinje razgovor sa starijim muškarcima, pa je 30 i 40-godišnjaci smatraju savršenom. Kreirali smo je na način da ne možete a da ne osjetite prividnu privlačnost prema njoj.“³

S ovime potvrđuju i ukazuju na to da je njena seksualnost važna značajka koja ju definira i koja je s razlogom tu. U zbirci umjetnina *Shigenori Soejima & P-Studio Art Unit Art Works 2010-2017* koja je objavljena u Japanu 2018. godine, izdan je intervju s glavnim ilustratorom Atlus studija koji je radio na igri *Catherine*, Shigenori Soejimom. Na pitanje kako bi opisao koncept dizajna igre *Catherine* izjavio je „Vjerojatno "uzbudljivo" i "seksi".“ Na to da je lik Catherine

² encyclopedia.com, „Succubus“, 2018, <https://www.encyclopedia.com/literature-and-arts/classical-literature-mythology-and-folklore/folklore-and-mythology/succubus>

³ tansuikabutsu (2011), Catherine producer interview (part 4), <https://www.giantbomb.com/profile/tansuikabutsu/blog/catherine-producer-interview-part-4/77269/> [pristup 18.08.2024.]

s razlogom prikazan na ovakav način, ukazuje i odgovor kada opisuje upečatljivu promo sliku Catherine (slika 8) gdje na koketan način jede pizzu. „To definitivno budi uspomene. Hashinosan (Katsura Hashino, redatelj i producent u Atlusu) osobno me zamolio da nacrtam sir preko tog dijela tijela. Pitao sam je li ozbiljan. (smijeh) Mislim da sam svaki zahtjev te vrste koji sam dobio morao dodatno potvrditi.“⁴



Slika 8 Promo slika Catherine, 2018., Shigenori Soejima, <https://personacentral.com/atlus-character-designer-soejima-interview-2010-2017/>

Osim primjera korištenja seksualizacije u svrhe približavanja naracije i upotpunjavanja doživljaja igranja, *Catherine* se upušta i u teme koje se vežu seksualne orijentiranosti i zlostavljanja, kao i pogleda mase na članove LGBTQ+ zajednice preko lika Erice Anderson, a u ponovnom izdanju igre s dodatnim sadržajem i preko lika Rin i Vincentovog odnosa prema njoj.

Catherine nudi pogled na pritiske života kasnije u životu, pritisak društvenih normi, očekivanja koje društvo nameće pojedincu i unutarnje sukobe koji iz njih proizlaze. Inovativni spoj pripovijedanja i igranja igre učinio ju je predmetom zaslužnog značajnog akademskog i kritičkog interesa. Odvažan pristup prema prikazu likova pokazao je da pretjerana seksualnost nije uvijek negativna stvar, te da se može iskoristiti na prikladniji način osim privlačenja pažnje i povećanja marketinških brojeva.

⁴ Reggy (2018), Atlus Character Designer Shigenori Soejima Interview on Projects From 2010 – 2017, Artistic Process, <https://personacentral.com/atlus-character-designer-soejima-interview-2010-2017/> [pristup 18.08.2024.]

5.3. Poboljšana ženska reprezentacija u igrama

Problemi na koje je industrija videoigara nailazila, kao i ostale industrije vezane uz medije i zabavu, nailazili su na kritike učenjaka i publike. Kombinacija ovih kritika, uz razvoj industrije i tehnologije, usmjerili su medij prema pozitivnijem smjeru što se tiče reprezentacije različitih skupina ljudi po rodnoj, nacionalnoj i seksualnoj opredijeljenosti. Videoigre su započele istraživati dublje teme, što je prikazano u ranijim poglavljima, kao i drugačije perspektive u prenošenju priča. Ženska se reprezentacija znatno poboljšala u videoigramama i krenula u pozitivnijem i inkluzivnijem smjeru.

5.3.1. Horizon Zero Dawn

Horizon Zero Dawn, razvijen od strane studija Guerrilla Games, objavljen 2017., predstavio je svijetu igara Aloy, žensku protagonisticu koja je brzo postala prekretnica u industriji. Igra je smještena u postapokaliptični svijet u kojem robotizirana stvorenja lutaju Zemljom, igra prati Aloy, mladu lovkiju, koja kreće na putovanje kako bi otkrila svoje porijeklo i razotkrila tajne toga svijeta. Za razliku od mnogih ženskih likova prije nje, Aloy nije ni seksualizirana ni po strani; umjesto toga, ona je pokretačka snaga u naraciji, koju karakterizira njezina snaga, inteligencija i otpornost. No, igrajući *Horizon*, igrač upoznaje i druge ženske likove čije uloge i djelovanje nisu nužno vezane uz njihov spol. Svaki lik ima specifične karakteristike i istražen je u dubinu. Zbog toga ženska reprezentacija ne pada samo na Aloy, već je ona samo jedan od modela prikazanih i istraženih u igri. (Forni, 2020: 90)

Aloy se ističe kao značajan odmak od tradicionalnih tropa u videoigramama. Dizajn njenog lika namjerno nije seksualiziran, umjesto toga fokusiran je na praktičnost i realizam. Njezin izgled, s funkcionalnom odjećom i snažnom, atletskom građom, odražava njezinu ulogu lovca i nastojanje da preživi u surovom svijetu (slika 9). Ovaj izbor dizajna ne samo da izaziva tipični prikaz ženskih likova, već također naglašava njezinu sposobnost i neovisnost.



Slika 9 Aloy ingame model za igru Horizon Zero Dawn, Arno, 2017, ZBrushCentral, <https://www.zbrushcentral.com/t/horizon-zero-dawn-art-dump/206487>

Aloyin fizički izgled je ugodan oku, ona odgovara idealima ljepote koji se nalaze u drugim zapadnim masovnim medijima, ali ona nije objektivizirana i seksualizirana. Na primjer, njezina odjeća i oklop prilično su realistični i rijetko pokazuju njezino tijelo (Forni, 2020: 91). Beasley i Collins Standley tvrde kako je odjeća jedan od glavnih pokazatelja spolnih uloga u određenom društvu, što također vrijedi i u video igrama (2002: 283). Štoviše, Aloyin narativni luk usredotočen je na njezino djelovanje i autonomiju. Za razliku od mnogih ženskih likova koji su često definirani svojim odnosima s muškim likovima, njena priča vođena je njezinim vlastitim motivima, posebno njezinom potragom za identitetom i razumijevanjem svijeta. To je priča o prevladavanju nepovoljnih okolnosti, ne samo u smislu fizičkih izazova, već i onih društvenih. Prognana iz svog plemena, mora se kretati svijetom koji je često odbacuje ili podcjenjuje. Ipak, svojom ustrajnošću i vještinom, ona stječe poštovanje i priznanje, naposljetku postajući vođa i heroj. Ovaj narativ osnaživanja odjekuje i feminističkim idealima prevladavanja patrijarhalnih ograničenja i postizanja samospoznaje, čineći Aloy moćnim simbolom ženskog osnaživanja u videoigrama.

5.3.2. Life is Strange

Izdana 2015. od strane Dontnod Entertainment, *Life is Strange* je narativna pustolovna igra koja je brzo postala poznata po svojoj emocionalnoj dubini, igrivosti koja se oslanja na izbore igrača i progresivnom predstavljanju ženskih likova, kao i progresivnom istraživanju seksualne orijentiranosti likova i načinom predstavljanja istih. U središtu igre je Max Caulfield, 18-godišnja polaznica srednje škole koja je zaokupljena fotografijom i koja otkriva da ima sposobnost „premotavanja“ vremena unazad. Radnja je smještena u izmišljeni grad Arcadia

Bay, a u središtu priče se Max ponovno povezuje sa svojom najboljom prijateljicom iz djetinjstva Chloe Price, dok se suočava s izazovima adolescencije, prijateljstva i identiteta. *Life is Strange* sadrži složene ženske protagoniste koji pokreću priču i utjelovljuju niz emocija i iskustava.

Max Caulfield prikazana je kao introvertna, zamišljena mlada žena koja se nosi s neizvjesnostima adolescencije. Njezina snaga leži u njezinoj empatiji, kreativnosti i introspekciji. Njezino se putovanje ne odnosi na fizičku snagu ili borbu, već na donošenje teških odluka koje utječu na njezin život i živote onih oko nje. Ovaj naglasak na posljedice koje donose njezini izbori ključan je za narativ igre.

Chloe Price, Maxina buntovna i problematična prijateljica, služi kao kontrast Maxinoj suzdržanijoj osobnosti. Chloe je drska, impulzivna i nikad se ne ispričava na svom ponašanju, ali je također duboko ranjiva, suočavajući se s gubitkom oca, najbolje prijateljice i djevojke, kao i osjećajem napuštenosti. Njezin lik je složen prikaz mlade žene koja se nosi s tugom i traumom, izazivajući pojednostavljeni stereotip o "lošoj djevojci" koji se često viđa u medijima. Chloein lik također naglašava važnost ženskog prijateljstva, a njezin odnos s Max služi kao emocionalna srž igre. Duboka veza između Max i Chloe rijedak je prikaz složenog ženskog prijateljstva u kojem si pružaju podršku, a drži važno mjesto u priči. Njihov odnos nije romantiziran niti trivijaliziran, već je prikazan kao snažna sila koja pokreće priču naprijed.

Life is Strange je također revolucionaran u prikazivanju queer identiteta, nudeći jedan od najautentičnijih i poštenih prikaza u videoigrama. Igra izbjegava zamke simbolizma ili stereotipnog portretiranja, umjesto toga predstavljajući queer odnose kao prirodne i sastavne dijelove života likova. Iako se odnos između Max i Chloe može protumačiti kao platonski, igra također dopušta romantičnu interpretaciju, ovisno o izboru igrača. Ova dvosmislenost omogućuje igračima da istraže fluidnost seksualne orijentacije, pri čemu Maxini osjećaji prema Chloe potencijalno otkrivaju biseksualni identitet. Igra postupa s ovim odnosom suptilno i osjetljivo, izbjegavajući otvorene etikete ili dramatične scene "izlaska". Umjesto toga, fokusira se na emocionalnu vezu između likova, čineći njihovu potencijalnu romansu prirodnom i organskom. Ovaj koncept povezanosti i otkrivanja seksualne orijentiranosti još je dublje istražen u sljedećem nastavku igre *Life is Strange: Before the Storm*, gdje radnja prati Chloe, njeno zbližavanje s Rachel Amber, te naposljetku njeno nestajanje i kako se Chloe nosi s tim. Radnja se odvija tri godine prije radnje prvog nastavka.

Lik koji prolazi kroz teške situacije i koji istražuje teme važne za pomak u industriji je Kate Marsh. Ona se suočava s teškim maltretiranjem i uznemiravanjem zbog videa koji sugerira da je bila uključena u seksualne aktivnosti na zabavi. Iako nije eksplicitno navedena kao queer, Kateina priča bavi se pitanjima vezanim uz „slut-shaming“, budući je izopćena od svojih vršnjaka na temelju glasina o stvarima koje je navodno radila na zabavi, iako se tih stvari ne sjeća. Inače je predstavljena kao uzorna učenica koja je odrasla u religioznoj obitelji. Zbog toga se i sama držala dubokih vjerskih uvjerenja po kojima je živjela svoj život, pomažući ljudima u potrebi, držeći se apstinencije u alkoholnom i spolnom pogledu. Kao takva se odmicala od učestalih adolescentnih iskušenja i bila na meti ostalih koji su je često maltretirali i uznemiravali. Maltretiranje zbog dijeljenog videa doseglo je tu razinu da si u jednom dijelu igre Kate pokuša oduzeti život. S obzirom na postupke igrača u tome uspije ili nakon razgovora s Max od toga odustane. Oba ishoda imaju značajan utjecaj na ostale ljude u školi koji shvate ozbiljnost svojih postupaka i do čega su je doveli. Kateina priča dirljivo je istraživanje utjecaja društvenog osuđivanja, a tretman njenog lika u igri naglašava potrebu za suosjećanjem i razumijevanjem.

5.4. Pretjerana korekcija ženske reprezentacije koji štete naraciji i kvaliteti igre

Pretjerana korekcija reprezentacije u videoigrama događa se kada pokušaji da se suprotstavi prethodnim predrasudama i stereotipima rezultiraju novim problemima, kao što su likovi ili priče koji se osjećaju isforsiranim, neautentičnim ili pretjerano idealiziranim. Iako je namjera iza ovih prikaza često pozitivna, rezultati mogu nenamjerno stvoriti nove probleme.

5.4.1. Horizon Forbidden West

Horizon Forbidden West, objavljen 2022., nastavak je kritički hvaljene igre *Horizon Zero Dawn* koja je već analizirana ranije u radu. Razvijen od strane Guerrilla Games, a objavljen od strane Sony Interactive Entertainment, nastavlja priču o Aloy, protagonistici igre, koja se upušta u nove zemlje kako bi se suočila s novim prijetnjama u postapokaliptičnom svijetu. Iako je igra hvaljena zbog svog ekspanzivnog otvorenog svijeta i zadivljujućih vizualnih prikaza, također se suočila s raznim kritikama.

Protagonistkinja Aloy je i dalje prikazana kao sposobna i neovisna žena. Međutim, neki su kritičari smatrali da razvoj njezina lika nije ispunio očekivanja, osobito u odnosu na emocionalnu složenost. Njena osobna priča u prvoj igri doticala se samootkrivanja, identiteta i povezivanja sa svojim podrijetlom. Međutim, u nastavku njezin rast stagnira, a Aloy je često

prikazana kao pretjerano stoična i izolirana, neovisno o naprecima i saznanjima koja je stekla u prvoj igri. Kritika ovdje je da, iako je Aloy još uvijek jaka ženska protagonistica, njezinoj karakterizaciji u *Horizon Forbidden West* nedostajala je emocionalna nijansa koja bi mogla produbiti narativ. Njene interakcije s drugim likovima, osobito onima koji su pokušali uspostaviti bliskije odnose s njom, često su se činile udaljene ili nerazvijene. To je dovelo do percepcije da je Aloy gotovo u svemu savršena.

Prikaz žena u igri odražava namjerno nastojanje da se izbjegnu tradicionalni oblici i stereotipi, a ovaj je pristup rezultirao likovima koji su se osjećali manje ljudskima i više idealiziranima. Aloy je, na primjer, prikazana kao super sposobna i uvijek emocionalno na oprezu, osobine koje su često pripisivane muškim protagonistima, zbog kojih su često bili kritizirani kako ih to čini jednodimenzionalnim bez ikakve ranjivosti. U nastojanju da izbjegne uobičajene zamke u karakterizaciji žena, igra je možda otišla predaleko u suprotnom smjeru, čineći Aloy udaljenom i emocionalno odvojenom od priče. Neki su istaknuli da se njena nevoljkost da se emocionalno poveže s drugim likovima u igri učinila manje dinamičnom u usporedbi s njezinim prikazom u *Horizon Zero Dawn*, gdje su njezino osobno otkrivanje i razvoj imali važno mjesto u radnji.

Ova pretjerana korekcija utjecala je na angažman igrača, jer je Aloyina emocionalna odvojenost smanjila emocionalni utjecaj priče i otežala igračima povezivanje s njezinim likom.

6. Kulturološke i društvene implikacije

Kao što je raspravljano u ranijim poglavljima, predstavljanje spola, rase i seksualnosti u video igrama ima značajne kulturne i društvene implikacije, utječući na to kako društvo percipira različite grupe i kako pojedinci vide sebe. Shaw (2015: 147) navodi kako zastupljenost u medijima pokazuje javno, često korporativno ili državno, priznanje da razlike postoje.

Povijesno gledano, videoigre su često prikazivale ženske likove na načine koji odražavaju društvene stereotipe, ograničavajući njihove uloge i održavajući problematične poglede na spol. Prikaz likova u videoigrama se kroz godine razvijao, odražavajući šire društvene promjene u rodnoj politici, raznolikosti i uključenosti. Međutim, te su promjene u nekim slučajevima također dovele do rasprava o pretjeranom ispravljaju i autentičnosti. Shaw (2015: 152) isto tako razmatra tvrdnju kako su pretpostavke da je reprezentacija izričito važna svim pripadnicima marginalizirane publike dio argumenta tržišne logike za medijsko predstavljanje. Uz to, prema razmatranjima predstavljenim u knjizi, Shaw piše kako se čini da taj argument tržišne logike pretpostavlja da dominantna publika ne želi vidjeti ljude koji nisu poput njih u njihovim medijima. Ove argumente kritizira, i prema svojim istraživanjima smatra da je stvarnost drugačija, da se ovim razmišljanjima vode kompanije kroz tržište, a da se želje i razmišljanja publike mogu razlikovati i da sve nije tako crno i bijelo.

U ranijim poglavljima navedeno je kako je prikazivanje spola u videoigrama dugo bila tema pomnog ispitivanja. Videoigre su ojačavale tradicionalne rodne uloge muškim protagonistima koji utjelovljuju moć, snagu i djelovanje, dok su ženski likovi često potisnuti u pasivne ili seksualizirane uloge, gdje su često smješteni u situacije kao što je trop „dame u nevolji“. Ti su prikazi učvrstili patrijarhalne norme i ograničili kulturnu percepciju žena u igrama i društvu.

Za igračice, susret s ograničenim ili stereotipnim predstavljanjem žena može utjecati na to kako vide sebe i svoj potencijal. Kada pojedinci vide kako se u medijima odražavaju na pozitivan, raznolik i osnažujući način, to može povećati samopoštovanje i proširiti njihov osjećaj identiteta. Nasuprot tome, negativni ili ograničavajući prikazi mogu pridonijeti osjećaju neadekvatnosti ili ojačati štetne stereotipe. „Budući su videoigre dizajnirane za ponavljajuće igranje (potencijalno više od 100 sati za opsežnije proizvode) i inherentno su interaktivne, omogućuju ponovljeno i distribuirano učenje o rodnim ulogama koje može imati trajne učinke.“ (Begue et al., 2017: 2)

Na primjer, hiperseksualizirani prikazi ženskih likova, poput onih u serijalu *Dead or Alive* ili *Soul Calibur*, mogu dovesti do internalizacije nerealnih standarda ljepote. To može pridonijeti

problemima sa slikom o tijelu, posebno među mladim ženama, koje se mogu osjećati pod pritiskom da se prilagode ovim pretjeranim idealima. Ovi prikazi mogu poslati poruku da vrijednost žene prvenstveno leži u njezinom fizičkom izgledu, a ne u njezinim sposobnostima ili inteligenciji. Utjecaj ovih reprezentacija nije ograničen samo na ženske igrače. Muška je publika isto pod utjecajem načina na koji su muškarci i žene prikazane u igrama. Prikaz muških likova kao snažnih, visokih i prenaplašene tjelesne građe teško ostvarive za pojedinca mogu imati isti negativan učinak na njihov odnos prema vlastitom fizičkom izgledu. Prikaz ženskih likova, muškoj publici može stvoriti dojam o ženskim rodnim ulogama u stvarnom životu što može imati duboke implikacije na rodne norme i na vidljivost žena u gaming kulturi. Ovo je posebno problematično u kontekstu šire kulture igara, gdje pitanja poput uznemiravanja i seksizma mogu izmaći kontroli, kao što se vidi u pokretima poput *Gamergatea*.

Gamergate se odnosi na kontroverzni pokret koji je započeo u kolovozu 2014., usredotočen na videoigre i širu kulturu igranja. U početku je počelo s optužbama za neetičko novinarstvo i favoriziranje programera, ali je brzo prešlo u veću kampanju uznemiravanja, prvenstveno usmjerenu na žene u industriji igara. Kontroverza oko *Gamergatea* je započela kada je kreatorica igara, Zoë Quinn, na internetu optužena za vezu s novinarom što joj je, zauzvrat pomoglo ostvariti pozitivne kritike i unaprijediti njenu karijeru. Quinn je postala žarište internetske kampanje seksualnog uznemiravanja, koja je uključivala prijetnje silovanjem i smrću. *Gamergate* je proširio svoj fokus na druge istaknute žene u gaming industriji, od kojih je najistaknutija bila Anita Sarkeesian, na čije se radove i stavove poziva ranije u radu. „Osim što su bile izložene fizičkim prijetnjama, žene su bile i „doxxane“ (osobne informacije, poput kućnih adresa i brojeva telefona, objavljene su na internetu).“⁵

Međutim, kako su video igre postajale sve popularnije, rastao je pritisak za inkluzivnijim i točnijim predstavljanjem žena u mediju. Ova promjena dovela je do pojave snažnih ženskih protagonista poput Lare Croft u *Tomb Raideru*, Samus Aran u serijalu *Metroid* i Aloy u *Horizon Zero Dawn*. Ovi su se likovi odvojili od tradicionalnih stereotipa, nudeći osnažene i neovisne žene kao središnje figure u svojim narativima. Ovi likovi nisu definirani njihovim odnosima s muškim likovima ili fizičkim izgledom, već njihovim sposobnostima, motivacijom i osobnim razvojem. Predstavljajući ženske likove koji su snažni, sposobni i višestrani, videoigre mogu pomoći u izazovima i redefiniranju tradicionalnih rodni normi, nudeći inkluzivniju viziju onoga što znači biti žena. Kako sve više žena ulazi u industriju videoigara kao programeri, pisci

⁵ Greengard 2024, Britannica, URL: <https://www.britannica.com/topic/Gamergate-campaign> [pristup: 21.08.2024.]

i dizajneri, one donose različite perspektive koje pomažu u stvaranju autentičnijih i raznolikijih prikaza. Ova raznolikost iza kulisa doprinosi boljem pripovijedanju i značajnijem razvoju likova, što zauzvrat pomaže u daljnjem oblikovanju gaming kulture u kojoj se svi igrači osjećaju zastupljenima.

7. Zaključak

Konзумiranje sadržaja videoigara s vremenom je postalo sve zastupljenije kod ženske populacije. Danas žene čine skoro polovicu igrača iako su u kulturi videoigara često bile i zanemarene. Igre kojima se danas okreću većinom spadaju pod ležernije igre namijenjene za razbibrigu dok su muškoj populaciji i dalje privlačnije intenzivnije i kompetitivne igre. Sve veća ženska zainteresiranost za industriju i spomenute ležernije igre koje ih uvode u industriju videoigara, doprinijeli su njihovoj sve većoj zainteresiranosti za konzumiranje kompleksnijih igara koje prenose priču, a tako i broj igračica raste. Svojim mišljenjima i stavovima pokrenuli su promjene, a njihova sve veća zastupljenost u industriji unapređuje reprezentaciju i dovodi do realnijih, kompleksnijih i općenito boljih likova i priča. Svaki medij danas donosi velik utjecaj na društvo i kulturu, zbog čega je važno nastojati da reprezentacije budu korektne i poučne te da ne donose loše uzore svojim konzumentima.

Društvene implikacije promjena reprezentacije u videoigrama protežu se izvan ekrana. Kao značajan dio kulture mladih, videoigre utječu na to kako mladi igrači razumiju i internaliziraju rodne uloge. Pozitivno i raznoliko predstavljanje žena u igrama može osnažiti igračice i dovesti u pitanje tradicionalne rodne norme. Međutim, prekomjerne korekcije ili jednodimenzionalni prikazi riskiraju jačanje novih stereotipa ili ostavljanje određenih aspekata identiteta nezastupljenima.

Kulturne implikacije predstavljanja u videoigrama također utječu na širu industriju igara i njezin pristup raznolikosti. Kako igre postaju središnji dio globalne kulture, poziv za inkluzivnim predstavljanjem doveo je do promjena u načinu na koji se igre razvijaju, prodaju i kako ih publika percipira. Potražnja za raznolikošću utjecala je na industrijske standarde, potičući developere da kritičnije razmišljaju o likovima i pričama koje stvaraju.

Kao primjer, važno je izdvojiti stanje industrije i reprezentacije za vrijeme sedme generacije konzola u razdoblju od 2006. do 2013. godine. Rane igre tog razdoblja u potpunosti su se prepustile stereotipnim prikazima likovima. Muški su likovi bili prikazani kao snažni, visoki, mišićavi, te karakterizirani bez mane i puni odlučnosti i predanosti svome cilju, dok su ženski likovi često prikazivani u oskudnoj odjeći koja naglašava pretjerano istaknute attribute i nerealne proporcije, kao što su ranije navedeni i prikazani likovi u borbenim igrama. Isti ti likovi koristili su se i u promotivne svrhe iskorištavajući te karakteristike u vizualima, ne bi li privukli mušku publiku i potaknuli prodaju. Upravo se u tom razdoblju kao odgovor počinju stvarati razne zajednice online i na društvenim mrežama, ističući ove probleme u nadi

donošenja promjena u pogledu reprezentacije i odnosa kreatora i direktora igara prema rodnim i etničkim skupinama. Ovi su pokreti donijeli velike promjene i ukazali publici na probleme koje industrija stvara, te se u istoj generaciji konzola, pred kraj razdoblja, razvijaju igre s puno kompleksnijim, odlučnijim i općenito boljim prikazima likova i situacija. Takve igre postavile su nove standarde u industriji i nastavile graditi bolje okruženje za igrače u ovom pogledu, a industriju usmjerile na bolji put. Za ove napretke zaslužne su upravo te skupine i kritičari koji su ukazivali na probleme unatoč teškom okruženju u kojem su se našli. Držali su kreatore odgovornima za pitanje prezentacije likova u videoigramama i doprinijeli poštovanju rodne i etničke reprezentacije važne za daljnji razvoj industrije.

Put naprijed za reprezentaciju u videoigramama leži u uspostavljanju ravnoteže između inkluzivnosti i dubine. Likovi različitih spolova, rasa i seksualnosti moraju biti prikazani s istom složenošću i nijansama kao bilo koji drugi lik, izbjegavajući štetne stereotipe i pretjerano ispravljanje. To znači omogućiti ženskim likovima da budu jaki bez uklanjanja njihove emocionalne složenosti, queer likovima da budu vidljivi i pisani bez prosuđivanja i stereotipa, a različite nacionalnosti i rase da budu predstavljene s kulturnom autentičnošću, a ne površnošću.

Da ovoj problematici nije lako pristupiti može se iščitati iz primjera igre *Horizon Forbidden West*. Njihov prikaz glavne junakinje Aloy uvelike je potkopao njezinu priču, spoznaje i napredak koji je doživjela u igri *Horizon Zero Dawn*, prvom nastavku serijala. Upravo se ova prezentacija lika danas često navodi kao primjer pretjerane korekcije koji je poljuljao mišljenje fanova serijala, što je dovelo do velike razdijeljenosti u publici. Ovaj prikaz je u svom nastojanju da ispravi i unaprijedi svoj pristup prezentaciji likova otuđio određene segmente svoje publike i narušio komercijalni uspjeh igre. Igra je ukupno prodala tek trećinu primjeraka u usporedbi s prvim dijelom, što je 15.9 milijuna primjeraka manje.

Igre koje se uspješno nose s tim izazovima, poput serijala *Life is Strange*, pokazuju da je moguće stvoriti inkluzivne priče koje odjekuju kod široke publike. Ove igre pokazuju da reprezentacija može biti smisljena i komercijalno uspješna ako se radi pažljivo i promišljeno.

U budućnosti, kako se industrija igara bude razvijala, vjerojatno će se vidjeti još raznolikiji i autentičniji portreti likova iz svih sfera života. Izazov će biti osigurati da ti prikazi nisu samo ispravci na površinskoj razini, već da budu duboko integrirani u srž priča i svjetova prikazanih u videoigramama.

8. Literatura

Beasley, B. i Collins Standley, T. (2002) *Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games*, In *Mass Communication and Society* 5, no. 3, str. 279 – 293.

Bègue et. al. (2017) *Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents*. *Front. Psychol.* 8:466. doi: 10.3389/fpsyg.2017.00466 [pristup 20.08.2024.]

Butler, J. (2011). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Taylor & Francis.

Cote, A. C. (2020). *Gaming sexism: Gender and identity in the era of casual video games*. New York: New York University Press.

Curtis, E. D. (2015). *In the game of patriarchy: The damsel in distress narrative in video games*, magistrski rad, Tuscaloosa: The University of Alabama.

De Beauvoir, S. (1973). *The Second sex*, Trans. E. M. Parshley, New Yourk: Vintage

Dyer-Witheford, N., idePeuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Forni, D. (2020). *Horizon Zero Dawn: The educational influence of video games in counteracting gender stereotypes*. Vol. 5 No.1, *Transactions of the Digital Games Research Association*, 5(1). str. 77-105.

Galloway, A. R. (2006) *Gaming Essays on Algorithmic Culture: Gaming Action, Four Moments*. *Electronic Mediations*, Vol 18. London: University of Minnesota Press.

Gitelman, E. R. (2014). *Beyond Princess Peach: Gender issues and the boy's club Hegemony of video game development*, završni rad, Chicago: The School of the Art Institute of Chicago

Herman, L. (2008). *System Profile: The Atari Video Computer System (VCS)*, U: Wolf, M. J. P., ur., *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Bloomsbury Academic, str. 63-67

Juul, J (2005) *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, ponovljeni tisak. Massachusetts: MIT Press.

Kirkpatrick, G. (2012). *Constitutive tensions of gaming's field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture, 1981–1995*. *Game Studies*, 12(1), 3.

- Lang, J (n.d.). *A book of Myths*. New York: Thomas Nelson & Sons.
- Lieberman, M. (1972) *Some Day My Prince Will Come: Female acculturation through the fairy tale*, College English, str. 383-395
- Metuarau, T. P. H. (2017). *A History of Video Games*, magistarski rad. Novi Zeland: Victoria University of Wellington.
- Moi, T. (1995). *Sexual, textual politics*, London: Routledge.
- Mulvey, L. (1975) *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, Screen, Vol 16, Issue 3, Glasgow: University of Glasgow, str. 6–18
- Newman, M. Z. (2017). *Atari age: The emergence of video games in America*. Boston, MA: MIT Press.
- Nguyen, D. T. i Alexander, J. (1996). The Coming of Cyberspacetime and the End of the Polity, U: Shields, R., ur., *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Sage Publications (CA), str. 99–124.
- Scharrer, E. L. (2013). Representations of Gender in the Media, U: Dill, K. E., ur., *The Oxford Handbook of Media Psychology*, online edn., Oxford Library of Psychology str. 267-284
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shields, R. (1996), *Cultures of the Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Sage Publications (CA).
- Wolf, M. J. P. (2008). The Study of Video Games, U: Wolf, M. J. P., ur., *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Bloomsbury Academic, str. 21-28
- Wolf, M. J. P. (2008). The Early Days, U: Wolf, M. J. P., ur., *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Ujedinjeno Kraljevstvo: Bloomsbury Academic, str. 29-31
- Wolf, M. J. P. (2008). Z-axis Development in the Video Game. U: Perron, B. i Wolf, M. J. P.,). *The Video Game Theory Reader 2*. 1. izd. Ujedinjeno Kraljevstvo: Taylor & Francis, str. 151-169.

Arno, (2017) *Horizon Zero Dawn – Art Dump*, ZBrushCentral, URL: <https://www.zbrushcentral.com/t/horizon-zero-dawn-art-dump/206487> [pristup:20.08.2024.]

encyclopedia.com, „Succubus“, 2018, <https://www.encyclopedia.com/literature-and-arts/classical-literature-mythology-and-folklore/folklore-and-mythology/succubus> [pristup: 11.08.2024.]

Greengard (2024) Britanica, URL: <https://www.britannica.com/topic/Gamergate-campaign> [pristup: 21.08.2024.]

Ramsay R. (2009.), Q&A: Hideki Kamiya on Bayonetta, <https://www.gamespot.com/articles/qanda-hideki-kamiya-on-bayonetta/1100-6207621/> [pristup: 11.08.2024.]

Reggy (2018), Atlus Character Designer Shigenori Soejima Interview on Projects From 2010 – 2017, Artistic Process, URL: <https://personacentral.com/atlus-character-designer-soejima-interview-2010-2017/> [pristup 18.08.2024.]

tansuikabutsu (2011), Catherine producer interview (part 4), <https://www.giantbomb.com/profile/tansuikabutsu/blog/catherine-producer-interview-part-4/77269/> [pristup 18.08.2024.]

9. Prilozi

Slike:

Slika 1 Kostimi Samus Aran u mogućim završetcima igre Metroid, StrategyWiki, <https://strategywiki.org/wiki/Metroid/Endings>

Slika 2 Kostimi Ivy Valentine kroz serijal Soul Calibur (1998. - 2018.); 2020., Anonymous, https://www.reddit.com/r/SoulCalibur/comments/k1kg5k/best_ivy_valentine_designs/

Slika 3 Ivy Valentine na snimci zaslona iz igre Soul Calibur 6, 2018., kotakuinternational, <https://www.kotaku.com.au/2018/06/at-e3-soulcaliburs-objectified-women-felt-like-a-relic-of-the-past/>

Slika 4 Taki na snimci zaslona iz igre Soul Calibur 6, 2018., kotakuinternational, <https://www.kotaku.com.au/2018/06/at-e3-soulcaliburs-objectified-women-felt-like-a-relic-of-the-past/>

Slika 5 Bayonetta usred jednog od svojih napada, 2014., Lienhard S.

<https://www.samanthalienhard.com/2014/11/bayonetta-exceeded-my-expectations.html>

Slika 6 Lik Catherine na naslovnici igre (lijevo) i na promo materijalu (desno), IMDb,

https://m.imdb.com/title/tt2002632/mediaindex/?ref=tt_mv_close

Slika 7 Primjer kuta snimanja koji koriste kreatori, 2020., ROG,

<https://realotakugamer.com/morality-infidelity-and-a-love-triangle-catherine-full-body-review/59478/>

Slika 8 Promo slika Catherine, 2018., Shigenori Soejima, <https://personacentral.com/atlus-character-designer-soejima-interview-2010-2017/>

Slika 9 Aloy ingame model za igru Horizon Zero Dawn, Arno, 2017, ZBrushCentral,

<https://www.zbrushcentral.com/t/horizon-zero-dawn-art-dump/206487>