



TECHNICKÉ A PŘÍRODOVĚDNÉ VZDĚLÁVÁNÍ

ZÁŽITEK

S BONUSEM → KARIÉRY → PRESTIŽE → ZAJIŠTĚNÍ

www.generaceY.cz

EVALUACE PROJEKTU „PODPORA TECHNICKÝCH A PŘÍRODOVĚDNÝCH OBORŮ“ (PTPO)

VÝZKUM POČÍTAČOVÉ HRY a DÍVKY

VÝZKUMNÁ ZPRÁVA

Pro MŠMT vypracovali:

Mgr. Michaela Bartošová

Mgr. Petr Fučík

Ing. Vladimír Kuchař

Ing. Zdeňka Mindlová

Ing. Magdaléna Šedová



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

IPN Podpora technických a přírodovědných oborů

Projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem
a státním rozpočtem České republiky.





Výzkum „počítačové hry a dívky“

Realizace výzkumu:

Kdy: červenec, srpen 2012

Kde: dětské vědecké tábory (Olomouc, Ostrava, Praha)

Cílová skupina: děti ve věku 8-12 let

1

Metodologie: smíšená metodologie – kvantitativní a kvalitativní obsahová analýza dětských kreseb

Výzkumná technika: kreslení a psaní – návrhy počítačových her, sekundární výzkum

Hlavní výzkumné otázky:

- Jak si děti představují ideální počítačovou hru? Kde se odehrává, kdo je jejím aktérem, jaký je její cíl?
- Lze podle návrhů dětí identifikovat určité typy počítačových her? Čím jsou specifické a jak je lze charakterizovat?
- Liší se návrhy dívek a chlapců? V čem spočívá hlavní rozdíl? Lze rozlišit specifické „dívčí“ a „chlapecké“ hry?

Za účelem identifikovat preference dětí v oblasti počítačových her proběhl v červenci a srpnu menší průzkum na toto téma mezi samotnými dětmi. Cílem výzkumu bylo zjistit, jak děti určitého věku (8-12 let) uvažují o počítačových hrách – jaké zaměření a téma her je láká a zdali se v tomto směru liší potřeby dívek a chlapců. Výzkum mapuje možné odlišnosti mezi pohlavími v této specifické oblasti zábavy.

Výzkum proběhl při příležitosti dětských vědeckých táborů v Olomouci, Ostravě, Praze a Brně a využil dětem blízkou výzkumnou techniku kresby. Na rozdíl od běžnějších výzkumných nástrojů jako jsou standardizované dotazníky nebo kvalitativní rozhovory je využití techniky kreslení, popřípadě doplněné psaním (slovním komentářem), považováno za bližší dovednostem a prioritám dětí určitého věku.

Tato a další podobné techniky (hraní her, fotografování, psaní esejů atd.) jsou stále častěji využívány nejen v psychologickém, ale i v širším sociálně-vědním výzkumu zahrnujícím dítě jako sociálního aktéra schopného reflektovat a vyjadřovat své vlastní preference, názory a potřeby způsobem jemu vlastním.

Shrnutí a doporučení

Průzkum provedený při příležitosti dětských vědeckých táborů zjišťoval preference dětí v oblasti počítačových her. Cílem výzkumu bylo pomocí analýzy dětských kreseb na téma „jakou hru bych si rád zahrál/a“ zmapovat, jaké typy her se v dětských návrzích vyskytují a zdali existují výrazné rozdíly mezi chlapci a dívkami.

V průběhu analýzy jsme sledovali prostředí, postavy, věci a děj zachycené na dětských kresbách a na základě těchto zjištění stanovili pět typů her: 1. bojové, 2. strategické, 3. logické, 4. vzdělávací a 5. hry, ve kterých se buduje, vytváří, shromažďuje.

Zatímco první typ her navrhovali téměř výhradně chlapci, poslední typ byl naopak

příznačný pro návrhy dívek. Dle očekávaných stereotypů dávají chlapci přednost hrám, jejichž cílem je boj, ale také technické vymoženosti (především zbraně) a jejich použití.

Dívky preferovaly hry, ve kterých se něco vytvářelo, něco nového vznikalo (ať už to byla například zvířecí farma nebo postavičky upravené pomocí kosmetiky a oblečení). Dívky velmi často zasazovaly své návrhy her do prostředí přírody nebo pohádek.

Typy her, které jsme označili jako strategické, logické a vzdělávací naopak nebyly výrazněji preferovány jedním z pohlaví, navrhovali je chlapci i dívky, bylo jich však méně než předchozích dvou typů. Především mezi hrami označenými jako strategické se vyskytovaly hry s nečekaným a originálním nápadem (přežití krysy v kanále, vysvobození zasypaného horníka, hrdina na draku prolétající různými světy). Nevšední nápad na hru, kterou jsme nazvali „vzdělávací“ pospala stručně jedna z dívek jako „let vesmírnou lodí do těla obrovského člověka“.

Pokud bychom uvažovali nad počítačovou hrou určenou pro obě pohlaví, mohli bychom se inspirovat některými z těchto originálních nápadů. Uvažujeme-li nad hrami, které by byly určené výhradně chlapcům, pravděpodobně by nebyl problém vybrat si z existující nabídky počítačových her s bojovou tematikou.

Naopak se zdá, že „dívčí“ hry na trhu chybí. Doporučení pro hru, která dle našeho výzkumu může dívky zaujmout, by byla především:

- hra s výraznou ženskou hrdinkou
- zasazení hry do prostředí přírody nebo pohádkového světa
- zvířata jako významná součást hry
- využití specificky ženských zájmů ve hře (kosmetika, móda)
- budování, pečování, ochrana, starost o něco (někoho), jako hlavní cíle hry.

Průběh sběru dat

Celkem se výzkumu zúčastnilo 47 dětí nebo dětských týmů. Děti byly výzkumníkem vyzvány, aby navrhly a nakreslily počítačovou hru, kterou by si samy rády zahrály. Některé děti navrhovaly a kreslily hry v menších skupinkách (celkem 9 obrázků), vždy se však jednalo o týmy buď chlapecké (4 návrhy) nebo dívčí (5 návrhů). Některé děti zvolily pouze obrázek, bez slovního komentáře, menšina dětí naopak pouze popsala navrhovanou hru

slovy. Největší počet dětí zvolil variantu obrázku se slovním komentářem.

Analýza

V průběhu analýzy jsme si všímali toho, co nebo kdo se na obrázku vyskytuje a jaký děj je zde zachycen a pomocí podstatných jmen a sloves zaznamenávali tyto skutečnosti do tabulky. Celkem bylo identifikováno 60 jednotek (36 podstatných jmen a 24 sloves), ze kterých se obrázky skládají. Tyto jednotky nám umožňují identifikovat kontext či prostředí, ve kterém se hry nejčastěji odehrávají, postavy a věci, které jsou v nich přítomny a děj, který se v nich odehrává. Dalším krokem analýzy je rozlišení her na základě pohlaví, kdy sledujeme, zdali se některé jednotky vyskytovaly více u chlapců / dívek.

Kontext / prostředí

Většina počítačových her se odehrává v určitém prostředí, které nemusí být nutně důležité pro samotný obsah hry nebo její cíl, ale jehož výběr, ale také například grafické zpracování, určuje, jaký typ hráčů projeví o hru zájem (například cílem hry je něco budovat – hra však může být zasazená do budoucnosti, minulosti, přírody, města atd.).

Tato dimenze her nebyla v kresbách dětí vždy přítomna, což může souviset s tím, že nakreslit nebo popsat pozadí, na kterém se hra odehrává, může být časově, i z hlediska výtvarných schopností dětí, náročné. Přesto lze vysledovat několik typů prostředí, které si děti pro své hry vybraly: příroda, město, vesmír, válka/bitva, dům/zámek/hrad, bludiště, móda. Nejčastěji bylo v obrázcích a popisech identifikováno prostředí přírody a války/bitvy. Typ prostředí se ukázal být jedním z nejdůležitějších faktorů odlišující dívčí a chlapecké návrhy. Zatímco dívky častěji zasazovaly své hry do přírody (8 dívek oproti jednomu chlapci) nebo celou hru či její část do domu (hradu, zámku - 7 dívek oproti 3 chlapcům), chlapecké návrhy her se nejčastěji odehrávali ve válce (bitvě) nebo na jejím pozadí (5 chlapců, žádná dívka). Pouze dívky umísťovaly své návrhy do oblastí módy. Z hlediska pohlaví neutrální se naopak ukázalo být město, bludiště a vesmír, tato prostředí však byla zvolena dívkami i chlapci spíše ojedinele.

V tabulce není zaznamenáno, pokud některé dítě poukázalo na formální/technickou podobu a pokročilost hry. Tento fakt je nicméně z hlediska analýzy důležitý, zejména proto, že se jednalo výhradně o chlapecké návrhy, které tyto poznámky obsahovaly. Chlapci upozorňovali například na to, že hra musí být vytvořena ve 3D formátu, v určité verzi windows atp. Podobné zmínky se v dívčích návrzích neobjevovaly.

Postavy a věci

Jednající postavy byly v kresbách dětí nejčastější a nejdůležitější součástí návrhu a hlavními aktéry her. Pouze v malém počtu kreseb se vyskytovaly pouze neživé věci. Věci samotné však často doplňovaly hry s postavami.

Postavy jsme v analýze rozlišili jednak na mužské, ženské, nspecifikované a zvířata a dále rozlišili několik typů postav z hlediska jejich původu, profese či jiného zaměření. Zatímco mužská a z hlediska pohlaví nspecifikovatelná postava se objevovala v podobném počtu v návrzích chlapců i dívek, ženské postavy se až na jednu výjimku vyskytovaly pouze u dívek. Chlapci do svých návrhů ženské postavy neumísťovali. Dalšími „postavami“, které se vyskytují v návrzích obou pohlaví, jsou příšery, v případě chlapců častěji zobrazované jako strach budící bytosti, naopak v případě některých dívčích návrhů jako roztomilé „příšerky“, kterých není třeba se obávat nebo proti nim bojovat.

Dívky významně častěji než chlapci zobrazují ve svých návrzích zvířata (7 dívek oproti 3 chlapcům), což souvisí s jejich zaměřeností na prostředí přírody. Dívky také častěji než chlapci využívají pohádkové motivy a postavy, konkrétně krále, královny, princezny, draky nebo jiné nadpřirozené bytosti (elfy, skřítky, víly, mart'any). Naopak chlapci se inspiroují spíše v oblasti akčních či sci-fi filmů a do svých návrhů umísťují takové postavy jako je robot, mafián nebo parašutista.

S prostředím a postavami preferovanými chlapci či dívkami korespondují i věci, které se v návrzích vyskytují a jsou důležité z hlediska obsahu a děje. Výhradně v dívčích návrzích najdeme oblečení, kosmetiku a květiny, což souvisí jak s prostředím módy, tak s pohádkovými motivy, na které se dívky zaměřují. Pro chlapce je pro význam hry naopak jednou z nejdůležitějších věcí zbraň. I ve dvou dívčích návrzích najdeme zbraně, nicméně jejich pojetí se od chlapeckého liší, jelikož jde o zbraně odpovídající opět spíše pohádkovému prostředí, jako jsou meče a luky, než se současnými, reálnými zbraněmi, které preferují chlapci (pistole, děla, kulomety, tanky). Podobně se v chlapeckých návrzích častěji než v dívčích objevují vzducholodě, letadlo, vesmírná loď, vrtulník, auto.

Děj

Pomocí sloves jsme zachytili, o co ve hře jde a co se v ní děje. V chlapeckých návrzích převládá děj, který se shoduje s prostředím války. Ve hře se střílí, bojuje, utíká, rozbíjí, lítá, ale také zachraňuje, brání. V některých jiných chlapeckých hrách, které s válkou nesouvisí, bývá hlavním cílem něco složit/poskládat/vyrobít. U chlapců i dívek (častěji však u chlapců) je hlavním cílem hry také překonávat překážky a bránit se. Cílem

dívčích her je naopak vychovávat, starat se (o někoho), krášlit se, ale také například pracovat/vydělávat nebo nakupovat/prodávat.

Typy her

Počítačové hry lze rozlišit na základě mnoha různých kritérií. Podle dětských návrhů lze identifikovat několik základních typů her. Je nicméně patrné, že děti většinou navrhovaly hry, které již někde viděly, a velká část z nich se nepokusila přidat ke známé hře nějaký nový nápad.

Bojové hry

Chlapci jednoznačně preferují hry, ve kterých se bojuje. Boj je přitom velmi často základní a jediný cíl hry. Většina chlapců ani nespécifikuje, kdo přesně proti sobě bojuje nebo proč se bojuje. Důležité pro ně je znázornění válečných rekvizit, například různých typů zbraní nebo letounů. Boj se může odehrávat v různých prostředích, tak jak hráč prochází jednotlivými úrovněmi. V některých návrzích byl cíl boje lépe specifikován (zabít příšeru), nicméně šlo často o jediné upřesnění obsahu hry – neznačen je pouze děj (střílení) a cíl (příšera). Přestože chlapecké návrhy her jsou typické agresivitou a bojovností, lze v nich také postřehnout zaujatost technickými věcmi, stroji, speciálními zbraněmi. Toto zaměření her odpovídá genderovým stereotypům, podle kterých jsou aktivita, agresivita, hrdinství nebo důraz na technický pokrok vlastnosti či atributy související s mužstvem a jeho performancí. I když se boj odehrával v některých dívčích návrzích, šlo spíše o nutnou obranu a pouze jednu z více činností, která je ve hře provozována. V dívčích návrzích měl boj také mírnější podobu (viz například typ zbraní, které se v něm vyskytovaly) nebo případný nepřítel nebudil příliš strach (roztomilé příšerky). Konflikt se odehrává spíše v pohádkově laděné minulosti nebo ve fantazijních světech než v reálných válkách (například v 1. nebo 2. světové jako v návrzích chlapců).

6

Strategické hry

Druhým typem her, které se vyskytovaly v návrzích chlapců i děvčat byly hry strategické. Ve strategických hrách se většinou vyskytoval hlavní hrdina, který čelil nějaké překážce a tu se snažil různými způsoby překonat. Děti tyto hry zasazovaly do velmi různorodých prostředí a hlavními hrdiny hry byly odlišné postavy (krysa, která musí přežít v kanále; zasypaný horník, který se snaží dostat ven; hrdina na draku putující různými světy a chránící je; liška se vrací do lesa, odkud byla odnesena). Hlavní hrdina (hráč hry) měl možnost vybrat si z různých možností jak pokračovat ve hře nebo jak se vybavit (na

cestu, boj) atd. Na jeho volbě pak závisel další průběh hry. Jako strategické bylo možné označit i některé bojové hry. V těchto případech byl boj lépe specifikován, bylo určeno, kdo a proč bojuje a s jakým cílem a boj nebyl jedinou činností, o kterou ve hře šlo. S těmito hrami si daly děti obecně větší práci, návrh obsahuje více detailů a různých pokynů. V jiných případech je námět hry sice jednoduchý a není dále rozveden, ale hra má originální nápad (viz myš v kanále nebo zavalený horník).

Logické hry

Ve velmi málo případech děti (chlapci i dívky) navrhovaly typ hry, kterou lze označit jako logickou – například se jednalo o hru, ve které bylo cílem najít cestu ven z bludiště nebo dostat míček přes soustavu překážek na určené místo. Jde v podstatě o obsahově i graficky jednoduché hry, ve kterých je testována schopnost se rychle rozhodnout a zareagovat. Podobné hry lze hrát například i na starších typech mobilů.

Vzdělávací hry

Jedna z dívek popsala svůj návrh jedinou větou, bez obrazového doplnění: “let vesmírnou lodí do těla obrovského člověka“. Přestože její návrh není nějak blíže specifikován, mohla by tato hra být hrou „vzdělávací“ a zábavným způsobem se zaměřit na zkoumání a poznávání lidského těla.

7

Hry, ve kterých se buduje, vytváří, shromažďuje

Tento typ her byl typičtější pro návrhy dívek. Jde o hry, ve kterých se pomocí různých činností něco shromažďuje, buduje, vytváří. Jednalo se například o chov zvířat na farmě, vytváření určitých postav pomocí oblečení a kosmetiky, starost o koně a jeho potřeby atp.

Ve srovnání s chlapeckými návrhy není v dívčích tolik akce, jsou statictější a také mírumilovnější. Často v nich probíhají činnosti či vlastnosti opět stereotypně spojené s ženským genderem – výchova, starostlivost, pečovatelské o někoho nebo také zkrášlování těla.

Počítačové hry navržené chlapci a dívkami se podobají stereotypně vnímaným chlapeckým a dívčím hrám obecně: kluci si hrají na vojáky, dívky si hrají s panenkami (oblékají je, starají se o ně jako o děti). Cílem dívčích návrhů je něco vytvářet, směřovat k něčímu blahobytu (úspěšná zvířecí farma; nové bydlení pro moderní skřítky; stavění a zakládání měst), naopak cílem chlapeckých

návrhů je něco ničit, ale také chránit (bránit) nebo testovat nové technické vynálezy (zbraně, stroje).

Rešerše dosavadních průzkumu a studií k tématu

College Students Video Game Participation and Perceptions. Gender Differences and Implications.

Některé lidské dovednosti mohou být rozvíjeny právě díky hraní her. Může se jednat například o prostorové vnímání. Chlapci hrají počítačové hry častěji než dívky a možná právě proto si častěji vybírají technicky příbuzné obory pro studium a následnou pracovní pozici.

Výrobci her se na dívky nezacilují. I reklama na hry se zaměřuje třikrát více na hráče – muže. Pokud by byly hry trochu upraveny pro dívčí hráče, mohl by se zvednout počet dívek, co hrají hry a tak by zlepšily svoje schopnosti prostorového vnímání a pak by to mohlo podnítit jejich zájem o určité pracovní nasměrování (technické obory).

Ve hrách často chybí ženské postavy (charaktery). Pokud zde jsou, jedná se často o oběti (v příběhu hry) nebo jsou zobrazeny jako sexuálně provokativní. Je možné, že hry ovlivňují naše očekávání rolí ženy a muže ve společnosti.

8

Gaming, Gender, and Time: Who Makes Time to Play?

Studie prokázaly, že dívky mají obecně méně volného času než chlapci, protože mají ve škole i doma více pracovní zátěže a povinností. Studenti středních škol mají oproti studentům před několika lety více úkolů a naplánovaných týdenních aktivit (kroužky apod.). Proto jim tak zbývá méně „nenaplánovaného“ volného času.

Navíc chlapci mají volný čas k dispozici v delších časových blocích. To je jeden z pravděpodobných důvodů, proč dívky hrají obecně méně hry a také po kratší časové úseky. Například mezi 8. a 18. rokem hrají chlapci v průměru 1:34 hodiny denně hry a dívky jen 0:40 min.

Ženy a dívky jsou navíc často nuceny pracovat v režimu tzv. multitaskingu, proto upřednostňují hry, které nevyžadují naprosto plnou koncentraci, ale mohou u nich např. odeslat email apod.

Smith (1997) uvádí, že ženy a dívky obecně dávají větší důraz na mezilidské vztahy než muži a proto raději tráví čas s ostatními než sami, a to často konverzací. Opět raději

než muži.

Pro dívky a ženy jsou tedy pak zajímavé:

- MMOs (masively multiplayer online games) díky jejich přidané hodnotě - sociálnímu efektu. (Jde o hry, které se hrají online v možné interakci s ostatními hráči).
- Casual games - jsou primárně distribuovány online (a tvoří asi 10 % všech her), lze je hrát několikrát denně v intervalech např. 5 – 10 min. Průzkumy ukázaly, že hlavní hráčskou skupinou jsou ženy ve věku 30 – 45 let.
- Hry nevyžadující pravidelný přístup.
- Hry vyžadující kratší hráčské časové úseky.

Ženy se obecně podceňují a nevěří si v oblasti počítačových dovedností. Jen 27 % žen zaujímá pracovní pozice související s výpočetní technikou. V roce 2005 bylo zjištěno, že mimo jiné z toho důvodu je 88 % tvůrců her mužského pohlaví a podle toho také hry vypadají.

Hlavní hypotéza výzkumu: Testuje se, zda je pravda, že čím méně volného času mají, tím méně hrají.

Výzkum – 276 respondentů, studenti 18 – 24 let

Z výzkumu vyplynulo, že dívky všech věkových kategorií hrají výrazně méně hry než chlapci. Mezi dívkami je kolem třetiny „nehraček“ (hráli naposledy déle než před 6 měsíci), u mužů jen 7 %.

Podle toho jak moc hrají dívky nebo chlapci na „middle school“ hry, se odvíjí čas věnovaný hraní i dále. Kdo hrál hodně, stále hraje hodně a naopak. Čas věnovaný hraní je na ostatních faktorech tedy neměnný. Nezáleží na tom, kolik času studenti věnují úkolům, brigádě či zda jsou zadaní. To nijak neovlivňuje čas strávený hraním her.

Jde o konzistentní, trvalý způsob trávení volného času, jehož preference se nemění. Pouze lehce klesá míra času věnovaného hraní her s tím, jak studenti stárnou.

Ti, co hrají hry často, by rádi hráli nové zajímavé tituly. Ti, co tolik nehrají, řekli, že ani nové zajímavé hry by je k hraní nedonutili. Tudíž hraní her je trvalý způsob trávení

zábavy, který ani zajímavost herních titulů příliš neovlivní.

Jde o první průzkum dokazující vztah mezi volným časem a hraním her. Dívky hrají nejčastěji méně než půl hodiny, chlapci hodinu a více.

Je zajímavé, že ženy padesátnice hrají více než čtyřicátnice a ty více než ženy pod čtyřicet. V budoucnu by bylo zajímavé zkoumat tento trend, a zda nějak souvisí s volným časem a jeho přibýváním (menší starost o děti apod.)

Still a Man's Game Gender Representation in Online Reviews of Video Games

Hry obsahují mnohem více mužských postav než ženských. Pokud obsahují ženské, často jde o nepodstatné postavy. Ženy také mnohem častěji nosí ve hrách odvážné až provokativní oblečení.

Zároveň se ukázalo, že média mohou pozměňovat vnímání lidí, kteří je sledují. To znamená, že pokud jsou žence hrách vyobrazeny takto, mohou je hráči her vnímat stejně i ve skutečnosti.

Bylo těžké najít vhodný způsob zkoumání obsahu her. Proto se recenze hráčů stali zajímavým zdrojem informací. Recenze pocházeli ze serveru Gamespot – nejvýše hodnocená stránka googlem po zadání slov „game reviews“. Zkoumali se i obaly her. Už zde se ukázalo, že muži jsou na obalech 12x častěji než ženy. Zkoumali se dále i reklamy na hry v několika časopisech. Muži se zde objevovali 3x častěji.

Zjištění výzkumu:

- H1: Mužské postavy najdeme v recenzích zmíněné častěji než ženské (v textu i obrázcích). **POTVRZENO**. Mužské postavy byly zmíněny v 75 % recenzí, oproti ženským (42 %).
- H2: Mužské postavy budou v recenzích označeny jako aktivní mnohem častěji než ženské (ty budou spíše pasivní).
- **POTVRZENO**. Jako hratelné postavy byly označeny mužské v 65 %, oproti 22 % ženských postav. Jako aktivní postavy byly označeny ze 75 % mužské, ženské jen ze 33 %.
- H3: Ženské postavy budou v recenzích mnohem častěji popisovány sexuálně

zabarveným stylem než mužské.

- Méně než 1 % recenzentů (ze 75) zmínilo mužskou postavu v souvislosti se sexualitou nebo atraktivitou, ale 12 % to udělalo směrem k ženským postavám (ze 42). Jde bohužel o malý vzorek. Ze 32 recenzentů, kteří vložili do recenzí obrázků, jich 41% obsahovalo sexuálně sugestivní ztvárnění ženské herní postavy. Ale pouze 4 % ze 78 recenzentů, kteří sdíleli obrázky, sdíleli obrázky s mužskou postavou v nějakém spojení se sexualitou či fyzickou atraktivitou.

Hlavní otázkou je, jak vidí recenzenti sexuální zabarvení mužských a ženských postav ve hrách. Neměl by se rozhodně zvyšovat počet ženských postav ve hrách, když nebudou často ani aktivní a jen budou v sexy oblečení. Pokud existuje možnost, že mužská hráčská skupina je k pojetí ženských postav ve hrách, které jsou sexualizovány, netečné nebo je to příliš nezajímavá, mohlo by to dodat odvahu tvůrcům her, aby ztvárnili ženské postavy jinak než doteď. Mělo by to být předmětem dalšího zkoumání.

Recenze na knihu – From Barbie to Mortal Kombat

První část knihy se zabývá představením hlavních témat a sestavováním hlavních argumentů, druhá poskytuje rozhovory s producenty počítačových her pro dívky, třetí řeší širší témata, která by mohla být kontroverzní v této oblasti. Třetí část se zabývá třeba rozdíly mezi hráči dívkami a hráči kluky, nebo jak je důležité vyprávění příběhu ve hře. Třetí část je velmi zajímavá, protože zkoumá prostor pro postavy dle pohlaví a důležitost vyprávění děje ve hře.

11

Rozdíly mezi dívkami a chlapci v kontextu hraní her:

- Dívky a chlapci mají odlišná očekávání od her, dívky upřednostňují hry, které umožňují sociální interakci a hráč může ovlivnit načasování a směr vývoje hry, chlapci mají raději stanovený čas, za který musí stihnout herní úkoly.
- Výhra nebo prohra je důležitá pro chlapce, už tolik ne pro dívky, které zajímá design, flexibilita, mysterióznost.
- Struktura většiny her a děj je vnímán dívkami jako nepřátelský. Tvůrci her se tedy snažili udělat hry méně násilné. Nicméně jak samotné děti konstatovaly, tvůrci her si pravděpodobně spletli násilí s akčností, a proto jsou některé hry pro dívky totálně nezajímavé bez akce. Další nápad zabalit stávající hry do růžové barvy a barevných boxíků s tím, že toto dívky zaujme, také nevyšel.

- Hraní her je právě jedna z prvních věcí, proč se kluci stávají orientovanějšími v počítačovém prostředí než dívky. Proč nejsou dívky podporovány pro hraní her, když by jim znalost a orientace ve hrách mohla pomoci v budoucnu?
- Některé výzkumy by měly zjišťovat, co hledají dívky ve hrách. To by mohlo být poučné pro tvůrce her a mohlo to tak pomoci zpřístupnit počítače dívkám. Zástupce SEGA (jeden z významných výrobců video her) řekl, že přece, kdyby Quake a Mortal Kombat nebyla zábava, tak by to kluci nehráli. Zkoušet, aby dívky přijaly hry, které jsou obecně rozšířené, je vlastně snaha vnutit jim klučí svět a pohled na něj.
- Tento svět bývá často spojován s přehnanou soutěživostí, necitlivostí k přírodě a neschopností vyjádřit své vnitřní pocity. Toto je ale přesný opak toho, co dívky hledají.
- Dále by bylo dobré, aby bylo ve hrách více ženských postav. Ženské postavy jsou totiž většinou konstruovány tak, aby zaujaly jen muže. Měli by být modelovány tak, aby lépe vystihovaly zastoupení žen, aby je posilovaly a ženy s nimi souhlasili, ne tak jak je vidí, chtějí vidět nebo mají vidět muži.
- Mnoho společností se nyní snaží vytvářet hry pro ženský trh (dívčí) – vznikají z toho zatím jen hry typu Barbie. Ty sice globálně dívky nezaujmu, ale alespoň určitou skupinu ano.
- Ženy vnímají technologii jako nástroj, jako možnost něco sdílet, rozvíjet a zlepšovat, muži naopak vnímají technologii jako zbraň, která jim pomáhá k autonomii, kterou by měli využívat a stávat se díky ní nadřazenými.

Shirts vs. Skins. Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games

Film, muzika a videohry poskytují vlastně obsah, který je orientován na dospělé i děti. Desítky let průzkumů ukázaly na silný vztah mezi obsahem z médií a postojem k chování žen a mužů. Dříve byly zkoumány filmy, televize a hudba. Na hry se nějak zapomnělo. Přitom hry jsou mnohem více interaktivní.

Některé děti se také na základě obsahu her dožadují agresivnějšího chování ve skutečnosti. Spojily si násilnický obsah her s agresivnějším chováním právě i ve skutečnosti. Hry ale nemusí ovlivňovat jen postoj k násilí, ale i k chování jednotlivých pohlaví. Dříve platilo, že televize je hlavním bodem v domácnostech a socializační

faktorem pro děti. Dnes se videohry a hrací systémy stávají stabilní součástí všech domácností. (30% trhu s hračkami v USA patří videohrám. Více jak 50 mil. domácností má Nintendo nebo Sega systém. V USA jsou průměrně dvě zakoupené hry na domácnost - údaj z roku 2000.) Hry nejsou navíc konstruovány na jednorázové hraní, ale na dlouhodobý hrací proces (často 100 hodin). Jejich sociální sdělení tak působí dlouhodobě a opakovaně. Síla mediálního produktu, společně s nízkým věkem hráčů a vědomím toho, že děti se učí stereotypy jednotlivých pohlaví z mediálního obsahu, ukazuje na to, že je důležité se věnovat této oblasti a zkoumat ji.

Hlavní skupinu hráčů her tvoří mladí muži. Skutečnost, že muži hrají hry více než ženy, může mít za následek to, že muži mají lepší vizuální a prostorové vnímání. Navíc chlapci mají více času na hraní her, jelikož dívky se musejí více věnovat domácím pracím, dále rády pečují o sebe či věnují čas sociální interakcí. Mezi 2. a 4. rokem stráví dívky a chlapci u hraní her zhruba stejný čas, ve věkové kategorii 5 – 7 let už ho mnohem více stráví chlapci. Z průzkumů jasně plyne, že chlapci stráví hraním her více času než dívky. Nejčastěji jsou hráči her chlapci mezi 8. a 14. rokem. Mezi 12. a 25. rokem uvedli hraní her chlapci jako nejčastější zábavu ve volném čase. Zajímavé také je, že v jednom průzkumu poznali americké děti častěji Super Maria (hrdina Sega her) než Mickey Mouse (1997).

Jak jsou tedy zobrazeny ve videohrách ženské a mužské charaktery? V roce 1991 z výzkumu vyplynulo, že muži jsou ve videohrách vnímáni jako neslušní agresoři a ženy jako oběti násilí. Nicméně průzkum, který by se věnoval videohrám a s nimi souvisejícími osvojováním rolí jednotlivých pohlaví, neexistuje. V roce 1998 vyplynulo z dalšího průzkumu (zkoumáno 33 her Sega a Nintendo, které byly nejpopulárnější v roce 1995), že ve 41 % nebyly vůbec ženské charaktery. Tam kde byly, byly z 28 % sexuálními objekty. 80 % her mělo násilí nebo agresi jako část hlavní strategie. 21 % z těchto her obsahovalo násilí na ženách.

Abychom porozuměli tomu, co se děti mohou učit během hraní her, je určitě důležité se podívat na analýzu rolí mužů a žen a jejich charakteristik v postavách jednotlivých her. Oblečení může být vnímáno jako primární indikátor sexuálních rolí v naší společnosti a obzvláště ve videohrách.

Proto nás zajímá, jak jsou ženské postavy oblékány v poměru k mužským. Což dříve zkoumáno nebylo. Tento průzkum tedy zkoumá, jak jsou ženské a mužské postavy odívány ve hrách.

Metoda:

Zkoumáno bylo 47 video her na Nintendo a Play station. Vždy se zkoumalo prvních

20 minut hry.

Zjištění:

- 47 her obsahovalo 597 postav, více než 71 % postav byly mužské, necelých 14 % byly ženské postavy a necelých 15 % postav byly bezpohlavní postavy.
- Velmi málo ženských postav se objevuje ve hrách typu „týmové sporty“, nevyšší procentuální zastoupení ženských postav v poměru s mužskými bylo v individuálních sportovních hrách (hlavně Sydney 2000).
- Skoro polovina ženských postav byla vyobrazena bez rukávů.
- Postavy, které měli vidět výstřih, tak to byly ze skoro 86 % ženy, to opět podporuje tvrzení, že ženy jsou vyobrazovány méně oblečené než muži.
- Zjištění ohledně oblečení spodní části těla byla neprůkazná.
- Více jak 56 % žen, které měly výstřih, měli výstřih průměrný a přes 40 % abnormálně velký a zároveň měli nerealisticky velké poprsí.
- Závěry plynoucí ze zjištění
- Ve hrách se objevuje výrazný stereotyp ohledně rolí pohlaví.
- Ženské postavy jsou málo zastoupeny, více je dokonce postav nepohlavních než ženských (zvířata nebo mimozemšťané, co nemluvili).
- Nejvíce žen bylo zastoupeno v individuálních sportovních hrách a dějových hrách.
- Ženské postavy byly méně oblečené než jejich mužské protějšky.
- 41 % ženských postav mělo velké poprsí (z toho třetina se objevila ve hrách vhodných i pro malé děti).
- Oblečení ženských postav je uzpůsobeno tomu, aby upozorňovalo na jejich tělo, respektive poprsí, což přináší výrazný sexuální podtext pro hráče.