



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΓΥΝΑΙΚΕΙΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΣΕ
ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΔΗΜΟΦΙΛΗ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΚΙΤΣΩΝΑ ΕΛΙΣΑΒΕΤ (Α.Μ. 5444)

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ

ΚΑΣΤΟΡΙΑ, ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2022

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, μελετά τον χώρο των βιντεοπαιχνιδιών και τον τρόπο που αναπαρίστανται οι γυναικείοι χαρακτήρες σε αυτόν. Ήδη από την πρώτη εμφάνιση, αυτή η μορφή διασκέδασης και ψυχαγωγίας αποτέλεσε γρήγορα την προτίμηση εκατομμυρίων ατόμων, κυρίως νεαρής ηλικίας, οι οποίοι χαρακτηρίστηκαν ως “παίκτες”, αφιερώνοντας αρκετές ώρες της ημέρας τους εξερευνώντας νέους κόσμους, πιθανότατα πλήρως διαφορετικούς από αυτό που όριζαν ως πραγματικότητα. Όμως, στη διαδικασία δημιουργίας των βιντεοπαιχνιδιών δεν παραλήφθηκε και η ενσωμάτωση των τότε στερεοτύπων και προκαταλήψεων έμφυλου χαρακτήρα αλλά και λειτουργικότητας μέσα στο παιχνίδι, ειδικότερα ως προς το γυναικείο φύλο, που δυστυχώς παρατηρούνται έως και σήμερα. Μάλιστα, η ύπαρξή τους εμφανίζεται εντονότερη στα γραφικά του κάθε παιχνιδιού, δηλαδή τα άβαταρς, τα οποία αντιπροσωπεύουν τους παίκτες μέσα από την οθόνη και, σε αρκετές περιπτώσεις, αποτελούν πρότυπα για εκείνους, πλησιάζοντας επικίνδυνα το φαινόμενο του σεξισμού. Επιπλέον, οι χαρακτήρες ενδέχεται να έχουν μορφοποιηθεί από τους παίκτες με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι αρκετά κοντά σε εκείνους, ως προς την εμφάνιση, αλλά είναι πιθανό να παρατηρούνται εντελώς διαφορετικά, με την πρόθεση των χρηστών να μοιάσουν σε εκείνα. Συνεπώς, τα γραφικά είναι ίσως τα πιο ουσιώδη στοιχεία των βιντεοπαιχνιδιών, ικανά να επηρεάσουν τη συμπεριφορά και τις απόψεις των ανθρώπων και ειδικότερα όταν πρόκειται για τέτοια σημαντικά ζητήματα όπως ο έμφυλος διαχωρισμός, που εξακολουθεί να υπάρχει.

Για την αποτελεσματικότερη κατανόηση του θέματος της πτυχιακής εργασίας, υλοποιήθηκε ποσοτική έρευνα, με σκοπό την καταγραφή, σύμφωνα με τη γνώμη των παικτών, της ύπαρξης των στερεοτύπων, και τελικώς του σεξισμού, εις βάρος του γυναικείου φύλου στα βιντεοπαιχνίδια, καθώς και αν αυτά μπορούν να ασκήσουν επιρροή σε εκείνους, μέσα και έξω από την οθόνη. Συλλέχθηκαν δεδομένα από χρήστες βιντεοπαιχνιδιών, οι οποίοι ηλικιακά ανήκαν στις γενιές Y (millennials) και Z, με την χρήση ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου κλειστού τύπου. Το δείγμα της μελέτης αποτελείται από 113 παίκτες (65 άνδρες και 48 γυναίκες), οι οποίοι προσεγγίστηκαν κατά την χρονική περίοδο Μαΐου–Σεπτεμβρίου 2022, μέσω της πλατφόρμας Discord. Τα ευρήματα προέκυψαν ύστερα από στατιστική ανάλυση του προγράμματος SPSS. Με βάση τα αποτελέσματα που διεξήχθησαν από τις απαντήσεις που έδωσαν οι συμμετέχοντες παίκτες, διαπιστώθηκε πως η αναπαράσταση των γυναικείων

χαρακτήρων στα βιντεοπαιχνίδια συνδέεται άμεσα με το φαινόμενο του σεξισμού, το οποίο συμβαίνει μέσω των άβαταρς και της εικόνας που εκείνα δίνουν στους παίκτες, συνεχίζοντας τον φαύλο κύκλο του έμφυλου διαχωρισμού που χρόνια προσπαθεί να καταπολεμήσει η κοινωνία.

Λέξεις-κλειδιά: Βιντεοπαιχνίδια, παίκτες, άβαταρ, σεξισμός, στερεότυπα, ρόλοι φύλων.

ABSTRACT

This thesis studies the industry of video games and the way female characters are represented in it. Ever since its first appearance, this form of entertainment quickly led to the preference of millions of people, mostly of young age, who were labelled as "gamers", spending hours of their day exploring new worlds, probably completely different from what they defined as reality. However, in the process of creating the video games, the integration of the then gender stereotypes and prejudices of a gender character, as well as of functionality within the game, especially regarding to the female gender, which unfortunately are observed to this day, was not overlooked. Their presence is most pronounced in the graphics of each game, namely avatars, which represent the players through the screen and, in some cases, are role models for them, coming dangerously close to the phenomenon of sexism. Additionally, characters may have been morphed by players in such a way that they are close enough to them in appearance, but are likely to be seen as completely different, with users wishing to look like them. Consequently, graphics are probably the most essential elements of video games, able to influence people's behavior and opinions, especially when it comes to such important issues as gender segregation, which still occurs.

For a more effective understanding of the topic of the thesis, quantitative research was studied, with the aim of recording, according to the opinion of the players, the existence of stereotypes, and eventually sexism, against the female gender in video games, as well as if they are able to have an influence on them, on and off the screen. Data were collected from video game users, who belonged to the Y (millennials) and Z generations, using a closed-ended online questionnaire. The sample of the study consists of 113 players (65 men and 48 women), who were approached during the period May–September 2022, through the Discord platform. The findings were obtained after statistical analysis of the SPSS program.

Based on the results conducted from the answers given by the participating players, it was found that the representation of female characters in video games is directly linked to the phenomenon of sexism, which occurs through the avatars and the image they give to the players, continuing the vicious cycle of gender segregation that society has been trying to fight for years.

Key words: Videogames, gamers, avatar, sexism, stereotypes, sex-roles.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περίληψη	2
Abstract.....	4
Εισαγωγή.....	6
Κεφάλαιο 1°: Θεωρητικό μέρος.....	7
1.1 Μηχανισμός Ευχαρίστησης: Τί προσφέρει ένα βιντεο-παιχνίδι.....	7
1.2 Μορφοποίηση των γραφικών σύμφωνα με το ιδανικό	8
1.3 Γυναικεία ψηφιακή απεικόνιση: Αναφορά στο παιχνίδι GTA (Grand Theft Auto) και στη Lara Croft.....	10
Κεφάλαιο 2°: Βιβλιογραφική ανασκόπηση	14
2.1 Ταύτιση με τον Χαρακτήρα και πώς αυτή επηρεάζει τον βαθμό ευχαρίστησης.....	14
2.2 Η επιρροή των άβαταρς στη συμπεριφορά των παικτών: Η επίδραση του Πρωτέα.....	16
2.3 Καλοπροαίρετος και εχθρικός σεξισμός.....	19
Κεφάλαιο 3°: Ερευνητικό μέρος	22
3.1 Σχεδιασμός έρευνας	22
3.2 Μεθοδολογία.....	24
Κεφάλαιο 4°: Ανάλυση αποτελεσμάτων	27
4.1 Στοιχεία της έρευνας	27
4.2 Ερευνητικοί στόχοι και υποθέσεις.....	46
Κεφάλαιο 5: Συζήτηση αποτελεσμάτων	58
5.1 Συζήτηση	58
5.2 Συμπεράσματα έρευνας.....	66
Συμπεράσματα.....	68
Βιβλιογραφική αναφορά Κεφαλαίων	69
Παράρτημα	76

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στα μέσα του 20^{ου} αιώνα, άνοιξε ένας νέος δρόμος προς την ψυχαγωγία και τη διασκέδαση. Ο ψηφιακός χώρος εισήγαγε τους ανθρώπους σε έναν καινούργιο κόσμο, εκείνον των βιντεοπαιχνιδιών. Γρήγορα, προσέλκυσε το ενδιαφέρον αρκετών ανθρώπων σε παγκόσμιο επίπεδο, οι οποίοι χαρακτηρίστηκαν ως παίκτες. Από την αρχή, φάνηκε πως δεν υπήρχε ηλικιακό όριο, ωστόσο εμφανίστηκε δημοφιλέστερο σε άτομα νεαρής ηλικίας.

Βέβαια, αυτό που αξίζει να λάβει μεγαλύτερη προσοχή είναι τα γραφικά που δημιουργούνται και ενσωματώνονται σε ένα παιχνίδι, και πιο συγκεκριμένα τα άβαταρς, τα οποία αποτελούν τις πιθανές εκπροσωπήσεις των παικτών στα video games. Η μορφοποίηση αυτών από τους δημιουργούς, έχει τραβήξει την προσοχή πολλών επιστημόνων, αφού εκείνα παρουσιάζουν ένα μοτίβο, όσον αφορά την εξωτερική εμφάνιση, αλλά και τη λειτουργικότητα που έχουν μέσα στο παιχνίδι, το οποίο κατά κύριο λόγο σημειώνει αρνητικό πρόσημο. Ειδικότερα, το μοτίβο αυτό σχετίζεται με έμφυλα στερεότυπα και προκαταλήψεις, που ποσοστιαία αφορά κυρίως το γυναικείο φύλο.

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία, θα μελετηθεί η διαμόρφωση των γραφικών από τους δημιουργούς, η γυναικεία ψηφιακή απεικόνιση στον εικονικό χώρο, η επιρροή που δέχονται οι παίκτες από τα βιντεοπαιχνίδια στην πραγματική τους ζωή, κυριότερα μέσω των άβαταρς, καθώς και οι μορφές που διακρίνουν το φαινόμενο του σεξισμού. Τέλος, θα πραγματοποιηθεί ποσοτική έρευνα, με σκοπό τη διεξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με τον τρόπο αναπαράστασης του γυναικείου φύλου στα βιντεοπαιχνίδια του σήμερα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Βιντεοπαιχνίδι είναι ένα παιχνίδι που παίζεται ηλεκτρονικά ελέγχοντας επιδέξια εικόνες που παράγονται από ένα πρόγραμμα υπολογιστή σε μία τηλεόραση, μία οθόνη υπολογιστή, ένα κινητό τηλέφωνο ή μία κονσόλα. Κάθε βιντεοπαιχνίδι έχει μία μορφή εισόδου δεδομένων, όπως ένα πληκτρολόγιο, και μία μορφή εξόδου, όπως είναι κάποιο ηχείο (Stanton, 2015).

Σεξισμός θεωρείται ένα σύνολο προκαταλήψεων και λανθασμένων συμπεριφορών, ως αποτέλεσμα μίας άνιστης ιδεολογίας, βασισμένη στον διαχωρισμό των φύλων σε αρσενικό και θηλυκό. Σύμφωνα με αυτή την ιδεολογία, το ένα από τα δύο φύλα υπολογίζεται ως βιολογικά, ηθικά και πνευματικά κατώτερο του άλλου, και σε αυτή την θέση βρίσκεται συνήθως ο γυναικείος πληθυσμός.

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα γίνει αναφορά στο αίσθημα της Ευχαρίστησης το οποίο προκαλείται στον άνθρωπο από τα βιντεοπαιχνίδια, στο φαινόμενο του σεξισμού εις βάρος του γυναικείου φύλου που συναντάται στον εικονικό χώρο, στις τάσεις που επικρατούν κατά την δημιουργία ενός χαρακτήρα παιχνιδιού, δηλαδή το άβαταρ κάθε παίκτη σε εξωτερικό αλλά και σε εσωτερικό επίπεδο, όπως ο ρόλος που συνήθως δίνεται και το κύριο κοινό στο οποίο απευθύνεται αυτός ο τρόπος ψυχαγωγίας.

1.1 Μηχανισμός Ευχαρίστησης: Τί προσφέρει ένα βιντεοπαιχνίδι

Τα video games, έχουν έναν κύριο στόχο, να προσφέρουν το αίσθημα της ευχαρίστησης σε κάθε παίκτη. Η δυνατότητα απόδρασης από την πραγματικότητα και την καθημερινή ζωή, αποτελεί την ελκυστικότερη αφορμή διασκέδασης που προσφέρουν τα βιντεοπαιχνίδια. Η διασκέδαση αυτή, μπορεί να επιτευχθεί όταν ο παίκτης έχει την «ψευδαίσθηση της μη-σκέψης» (Lombard, 2000). Η αλληλεπίδραση του παίκτη με τον κόσμο του παιχνιδιού, δημιουργεί μία ψευδαίσθηση πραγματικής συμμετοχής, κάνοντάς τον να αφαιρείται και να μην σκέφτεται πως όλο αυτό δεν αφορά παρά μόνο έναν εικονικό χώρο μέσω μίας οθόνης, στην οποία δεν δίνει σημασία έπειτα από ένα μικρό χρονικό διάστημα.

Η ευχαρίστηση, είναι ένα συναίσθημα το οποίο, εξαιτίας της έκκρισης ενδορφινών στο ανθρώπινο σύστημα, “χειραγωγεί” τον εγκέφαλο κάνοντας τον άνθρωπο να νιώθει καλά και χαρούμενος. Το κάθε παιχνίδι δίνει αυτό το συναίσθημα στον παίκτη όταν εκείνος καταφέρνει και κυριαρχεί μέσα στον εικονικό κόσμο.

Όμως, εκείνο που πραγματικά αναζητεί κάποιος είναι η ανταμοιβή ή η επιβράβευση, και αυτός είναι και ο λόγος που οι παίκτες ασχολούνται τόσο έντονα, ξοδεύοντας πάρα πολύ χρόνο και χρήμα σε ένα εικονικό περιβάλλον, το οποίο ουσιαστικά δεν θα τους προσφέρει τίποτα παραπάνω. Επιβράβευση λοιπόν, θεωρούνται οι έντονες συναισθηματικές ανταμοιβές που προσφέρει ένα παιχνίδι στους παίκτες του, σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο. Έτσι, κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού, παρατηρούνται δύο διαφορετικές διαδικασίες, οι οποίες είναι άμεσα συνδεδεμένες. Από την μία πλευρά, συναντάται η φιλοδοξία του παίκτη, καθώς και η θέληση που έχει ώστε να πραγματοποιηθεί η επίτευξη ενός στόχου, δηλαδή η νίκη. Και από την άλλη, βρίσκεται η απόλαυση και διασκέδαση που χαρίζεται σε αυτόν.

1.2 Μορφοποίηση των γραφικών σύμφωνα με το ιδανικό

Το gaming έχει κατηγορηθεί για πολλά πράγματα, όπως είναι η αύξηση της βίας και της επιθετικότητας ως αποτέλεσμα επηρεασμού, η κλίση των ατόμων προς την εσωστρέφεια και η εγκληματικότητα. Αυτό όμως που κατέχει μεγάλο ποσοστό κατηγοριών είναι ο σεξισμός και μισογυνισμός, βάσει τον οποίο έχουν δημιουργηθεί αρκετά βιντεοπαιχνίδια. Έχοντας κατά νου πως ο εικονικός αυτός κόσμος είχε αρχικά δημιουργηθεί με το σκεπτικό ενός κλειστού “only boys club” (Stanton, 2015 και Pérez Latorre, 2015), τα στερεότυπα σεξιστικού περιεχομένου δεν πρέπει να προκαλούν έκπληξη. Οι εικονικοί χαρακτήρες, μπορούν να θεωρηθούν βασικό χαρακτηριστικό των video games, και ιδιαίτερα, θεμέλιο της αγοραστικής προτίμησης των καταναλωτών. Όσο πιο ποιοτικά και ελκυστικά δημιουργημένα είναι τα γραφικά ενός παιχνιδιού, τόσο αυξάνονται και οι πιθανότητες επιθυμίας του παίκτη ώστε να το αποκτήσει. Συχνά όμως, τα γραφικά αυτά γίνονται αντικείμενα παρεξήγησης και πρόκλησης θυμού, τονίζοντας ορισμένα στερεότυπα και προκαταλήψεις με σεξιστικό τρόπο και θίγοντας ταυτόχρονα ολόκληρες κοινωνίες, είτε χωρίς πρόθεση είτε σκόπιμα, γεγονότα που έρχονται σε αντιπαράθεση με τον αρχικό τους στόχο, δηλαδή την ευχαρίστηση και ψυχική ικανοποίηση του κάθε παίκτη.

Ήδη από την πρώτη εμφάνιση των βιντεοπαιχνιδιών στην αγορά, ο ανδρικός πληθυσμός κυριαρχούσε (Kariyelon, 2015). Οι developers, θέλοντας να προσελκύσουν αυτό το κοινό και ενδεχομένως να αυξήσουν τις πωλήσεις κάθε παιχνιδιού, άρχισαν να δημιουργούν γραφικά σύμφωνα με τα ιδανικά πρότυπα ενός άνδρα. Η εξωτερική εμφάνιση ενός χαρακτήρα, αποτελεί το πρώτο στοιχείο που θα

παρατηρήσει ο υποψήφιος παίκτης. Έχοντας λοιπόν ως στόχο το ανδρικό κοινό, ως την πλειονότητα του χώρου, και λαμβάνοντας υπόψη τις “δεδομένες” προτιμήσεις του, δηλαδή την ετεροφυλοφιλία, η προσοχή των δημιουργών στράφηκε προς τους γυναικείους χαρακτήρες (Sarkeesian, 2014). Πιο συγκεκριμένα, φρόντιζαν να προσθέτουν χαρακτήρες του γυναικείου φύλου, δίνοντας βάση στα έντονα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους, όπως το στήθος και τους γλουτούς τους που φρόντιζαν να προεξέχουν από κάθε είδος ρουχισμού (Read, Lynch και Matthews, 2018), καθαρά και μόνο για την ικανοποίηση των ανδρών gamers, ενώ ταυτόχρονα τις τοποθετούσαν ως “δεύτερους χαρακτήρες” χαμηλής νοημοσύνης. Η ενδυμασία των γυναικών βέβαια, υφίσταται ένα στοιχείο το οποίο αξίζει να αναφερθεί, καθώς πολλές φορές το δέρμα αποτελεί μεγαλύτερο μέρος του άβαταρ απ’ ότι ένα ύφασμα ή μέταλλο (Beasley και Standley, 2002). Για παράδειγμα, σε παιχνίδια πολεμικού περιεχομένου όπου τα άβαταρς φορούν πανοπλίες, ο παίκτης καλείται να “ανέβει” επίπεδο με σκοπό να κάνει την πανοπλία του πιο ισχυρή και ανεκτική στις μάχες. Στην περίπτωση των γυναικείων άβαταρς όμως, θα μπορούσε κανείς να παρατηρήσει πως όσο το επίπεδο του χρήστη “ανεβαίνει”, τόσο λιγοστεύει και η ενδυμασία του εικονικού χαρακτήρα, τονίζοντας ολοένα και περισσότερο τα ιδανικά χαρακτηριστικά που της δόθηκαν. Έτσι λοιπόν, παρατηρείται μία υποτίμηση του γυναικείου φύλου, με αντάλλαγμα την ωραιοποίηση και παρουσίασή του σύμφωνα με την εικόνα που έχουν στο μυαλό τους αρκετοί άνδρες, και την ίδια στιγμή προβάλλεται η πνευματική και μυϊκή ανωτερότητα του ανδρικού. Σε ορισμένα video games μάλιστα, όπως το GTA (Grand Theft Auto), φρόντισαν να υποβαθμίσουν σε αρκετά μεγάλο επίπεδο τον γυναικείο ρόλο, εντάσσοντάς τις σε οίκους ανοχής και σε άλλες ασεβείς καταστάσεις (Kargiyelov, 2015). Φυσικά, τα έμφυλα αυτά στερεότυπα δεν συναντώνται στο σύνολο των βιντεοπαιχνιδιών που υπάρχουν στο εμπόριο, όμως κατέχουν ένα ανησυχητικά μεγάλο ποσοστό. Επιπροσθέτως, το στοιχείο της βία προς το γυναικείο φύλο είναι αισθητό και έντονο σε πολλά από τα βιντεοπαιχνίδια που βρίσκονται στην αγορά μέχρι και σήμερα. Όλα αυτά έχουν ως αποτέλεσμα την απομάκρυνση των γυναικών gamers από τον χώρο, καθώς τα φαινόμενα εμφανίζονται αρκετά ρεαλιστικά στην κοινωνία, θίγοντας την προσωπικότητα κάθε γυναίκας.

1.3 Γυναικεία ψηφιακή απεικόνιση: Αναφορά στο παιχνίδι GTA (Grand Theft Auto) και στη Lara Croft

Στην βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών, ο ρόλος και η απεικόνιση του θηλυκού γένους αποτελεί ένα λεπτό ζήτημα, το οποίο αν και εμφανίζεται σχεδόν σε όλα τα παιχνίδια, συχνά δεν συνδέεται με μία θετική παρουσία και την έννοια του σεβασμού. Πέρα από την εξωτερική εμφάνιση, η οποία αντανακλά ένα σημαντικό μέρος των κατηγοριών, κάποια από τα στοιχεία τα οποία συνέβαλαν στη διαμόρφωση των χαρακτήρων αυτών από τους developers ήταν η γυναικεία αδυναμία, η χαμηλή νοημοσύνη και η εμπορευματοποιημένη σεξουαλικότητα, με βάση στερεότυπα και πατριαρχικά ιδανικά που ορίζουν το τι θα αποτελούσε μία γυναίκα, και ειδικότερα σε ένα ανδροκρατούμενο περιβάλλον όπως αυτό. Έτσι λοιπόν, η παραδοσιακή απεικόνιση των φύλων αναφερόταν σχεδόν αποκλειστικά στον άνδρα ήρωα και στη γυναίκα θύμα (Summers και Miller, 2014).

Στον χώρο του θεάματος και της ψυχαγωγίας, είναι εύκολο να διακριθούν τα στοιχεία αυτά πριν καν ακόμη ο παίκτης αλληλεπιδράσει με το παιχνίδι. Όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενη ενότητα, οι γυναίκες παρουσιάζονται αφελείς, με το μυαλό ενός μικρού παιδιού, χαρακτηρίζοντας ακριβώς την φράση “γεννημένος/η εχθές”, καθώς και σπάνια παίρνουν τον ρόλο του πρωταγωνιστή. Μάλιστα, είναι οι χαρακτήρες εκείνοι που πάντα θα χρειάζονται βοήθεια, όντας αβοήθητες, πολύ αδύναμες και συχνά απόλυτα εξαρτημένες από τον άνδρα “ήρωα” (Mikula, 2003).

Ίσως η παλαιότερη μορφή απεικόνισης του γυναικείου φύλου στα βιντεοπαιχνίδια, θα μπορούσε να πει κανείς πως είναι ο ρόλος της “κοπέλας σε απόγνωση”, ο οποίος αποτέλεσε το βασικό μοτίβο της παρουσίας των γυναικών στον χώρο κατά τις πρώτες εμφανίσεις τους (Karpiyelon, 2015). Μία συνήθως νεαρή, όμορφη και εξωτερικά απεγάδιαστη κοπέλα είναι θύμα απαγωγής, παγιδευμένη, και γενικότερα σε κίνδυνο, από έναν “κακό”, είτε με τη μορφή ζώου είτε ανθρώπου, περιμένοντας έντρομη να διασωθεί. Ως διασώστης, παρουσιάζεται πολλές φορές ένας ψηλός, μυώδης και όμορφος άνδρας, που με τη γενναιότητα και τη θέλησή του καταφέρνει να περάσει όλα τα εμπόδια και να σώσει την κοπέλα, κερδίζοντας το παιχνίδι. Η ένταξη γυναικείων χαρακτήρων με στόχο την προσφορά τους ως ανταμοιβές και έπαθλα στον άνδρα πρωταγωνιστή μπορεί να παρατηρηθεί σε παιχνίδια όπως το *Donkey Kong* και το *Super Mario* της Nintendo.

Ωστόσο, με το πέρασμα των χρόνων ο εικονικός χώρος άρχισε να υιοθετεί πιο εκσυγχρονισμένες αντιλήψεις από εκείνες που λήφθηκαν υπόψη κατά τα πρώτα χρόνια της δημιουργίας των παιχνιδιών, φέρνοντας στην αγορά γυναικείους χαρακτήρες σε πρωταγωνιστικό ρόλο (Summers και Miller, 2014). Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση του βιντεοπαιχνιδιού *Tomb Raider* της Core Design Company (Kondrat, 2015), καθώς έσπασε το μέχρι τότε μοτίβο της αβοήθητης γυναίκας προς διάσωση από τον άνδρα, με την πρωταγωνίστρια Lara Croft το 1996, η οποία συνέβαλε στην άνοδο του γυναικείου φύλου στα video games. Η Lara, μία Βρετανίδα αρχαιολόγος στην ηλικία των 21, παρουσιάζεται ως μία αρκετά έξυπνη και γενναία γυναίκα η οποία ταξιδεύει στον κόσμο αναζητώντας χαμένα αντικείμενα και τοποθεσίες, όπου συχνά εμπλέκονται και υπερφυσικές δυνάμεις, αφοσιωμένη στο να πετύχει τους στόχους της με κάθε κόστος (Mikula, 2003). Σύμφωνα με τον δημιουργό του χαρακτήρα, Toby Gard, σε συνέντευξη που πραγματοποιήθηκε για το περιοδικό *The Face* (1997), η Lara ενδεχομένως αποτελεί ένα φεμινιστικό πρότυπο, αλλά ταυτόχρονα και μία σεξιστική φαντασίωση. Σχεδιάστηκε ως μία σκληρή και ανεξάρτητη ηρωίδα, η οποία ακυρώνει ένα μεγάλο ποσοστό των έμφυλων στερεοτύπων, εκτός όμως από την εξωτερική της εμφάνιση. Έτσι, παρά το γεγονός ότι ο χαρακτήρας αυτός δημιουργήθηκε με σκοπό την καταπολέμηση των στερεοτύπων εις βάρος των γυναικών στα βιντεοπαιχνίδια, η αθλητική της μορφή, τα στενά και αποκαλυπτικά της ρούχα, οι ιδανικές αναλογίες της, καθώς και το ύψος της που, αν και σχετικά ασήμαντο, παρατηρείται πάντα κοντότερο από κάθε ανδρικό χαρακτήρα, έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ακόμα ενός άβιατου το οποίο αποτελεί σεξουαλικό αντικείμενο, σε μία προσπάθεια προσέλκυσης των ανδρών gamers (Kennedy, 2002).

Σε αντίθεση με τη Lara Croft και τον ρόλο που εκείνη έχει, έρχονται οι πρωταγωνιστές του παιχνιδιού *Grand Theft Auto* (GTA), Tommy Vercetti, Trevor Philips, Franklin Clinton, Niko Bellic, Michael De Santa, Carl Johnson, Claude και Johnny Klebitz. Μόλις την ίδια χρονική περίοδο με τη δημιουργία του *Tomb Raider* (1996), μία ομάδα σχεδιαστών (Rockstar North) επιχείρησε να δημιουργήσει ένα βιντεοπαιχνίδι, μεταφέροντας τη βία σύγχρονων πόλεων σε έναν κινηματογραφικά γκανγκστερικό εικονικό κόσμο. Το παιχνίδι πήρε το όνομα *Grand Theft Auto* (GTA) και από την πρώτη κιάλας στιγμή της κυκλοφορίας του σημείωσε ρεκόρ πωλήσεων. Η εγκληματικότητα, χαρακτηρίζει σε ένα αρκετό μεγάλο ποσοστό την πλοκή του παιχνιδιού αυτού. Όπλα, κλοπές οχημάτων, ληστείες, δολοφονίες, οδομαχίες και μαζικοί πυροβολισμοί, είναι κάποιες από τις σκηνές βίας που μπορούν να

παρατηρηθούν κατά τη διάρκεια της συμμετοχής του παίκτη. Το GTA ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών ρόλων (role playing games), δηλαδή σε αυτό οι παίκτες, άτομα άνω των 18 ετών σύμφωνα με τις προδιαγραφές του παιχνιδιού, υποδύονται εικονικούς χαρακτήρες, οι οποίοι ζουν και λαμβάνουν δράση σε ένα φανταστικό κόσμο, και βάσει την κριτική τους ικανότητα αποφασίζουν την πορεία που θα ακολουθήσει ο χαρακτήρας (Pérez Latorre, 2015).

Με στόχο το “Αμερικάνικο όνειρο”, οι παίκτες του GTA καλούνται να δημιουργήσουν μία καθημερινότητα που θα τους φέρει όλο και πιο κοντά στις ανέσεις και την καλή ζωή. Για την επίτευξη αυτού του στόχου, όπως είναι λογικό, ο κύριος σκοπός κάθε παίκτη είναι η συγκέντρωση χρημάτων. Έτσι λοιπόν, με την κριτική σκέψη του χειριστή και τις επιλογές του, σχηματίζεται η πλοκή του παιχνιδιού. Τα χρήματα, μπορούν να συγκεντρωθούν μέσω της εργασίας που διαλέγει ο παίκτης ολοκληρώνοντας αποστολές, όπως παραϊατρικά καθήκοντα, εθελοντισμός σε φρουρά, πυροσβεστικές αποστολές, χρηματιστήριο και οδηγός ταξί. Όμως, παρά το γεγονός της ελεύθερης βούλησης και της δυνατότητας επιλογής μίας νόμιμης εργασίας, το παιχνίδι είναι έτσι σχεδιασμένο που τα έσοδα τα οποία προέρχονται από εκεί εμφανίζονται ασήμαντα, διώχνοντας μακριά την ελπίδα του πλούτου και ουσιαστικά καθλώνοντας τον παίκτη στο χαρακτηρισμό του φτωχού. Συνεπώς, για την οικονομική του άνεση ο παίκτης “αναγκάζεται” να προχωρήσει στην παρανομία και το έγκλημα.

Το *Grand Theft Auto* χαρακτηρίζεται από πολλούς ως το “προβληματικό παιδί” της ιστορίας των βιντεοπαιχνιδιών (Pérez Latorre, 2015). Η βίαιη συμπεριφορά των παικτών, η εγκληματικότητα και η παρουσίαση της παρανομίας ως την καλύτερη και εξυπνότερη λύση για την απόκτηση χρημάτων έπαιξαν κομβικό ρόλο για τον χαρακτηρισμό αυτό. Όμως, το παιχνίδι δεν κρίθηκε αποκλειστικά και μόνο για τα παραπάνω. Ένα ακόμα μεγάλο κεφάλαιο προς συζήτηση αποτελεί η παρουσίαση των φύλων, καθώς και η συμπεριφορά που παρατηρείται ανάμεσά τους. Όπως ακριβώς συνέβαινε και στα πρώτα βιντεοπαιχνίδια της αγοράς, στο GTA προστέθηκαν μόνο ανδρικοί χαρακτήρες στη θέση των πρωταγωνιστών και, παρά το γεγονός ότι πλέον υπάρχει μεγάλη εξέλιξη όσον αφορά τις απόψεις για τα φύλα, καθώς οι εποχές έχουν αλλάξει, οι πρωταγωνιστές είναι αποκλειστικά ανδρικού γένους έως και σήμερα. Η γυναικεία παρουσία είναι ασθενής και κατατάσσεται στους “ανενεργούς” χαρακτήρες, δηλαδή σε απλές φιγούρες του παιχνιδιού, οι οποίες δεν έχουν τη δυνατότητα διαχείρισης από τον παίκτη.

Οι γυναίκες του *Grand Theft Auto* έχουν έναν ρόλο: να προσφέρουν τον εαυτό τους με αντάλλαγμα τη χρηματική αμοιβή. Δηλαδή, ο μοναδικός ρόλος των γυναικών στο παιχνίδι είναι εκείνος της ιερόδουλης (Karriyelon, 2015), αποκαλυπτικά ντυμένης και στεκούμενης σε διάφορους δρόμους της πόλης κυρίως κατά τη διάρκεια της νύχτας, μέχρι ο παίκτης να σταματήσει μπροστά της και να δεχτεί την υπηρεσία της. Επειδή όμως αυτό σημαίνει πως ο παίκτης θα πρέπει να πληρώσει και να μειωθούν χρήματα από αυτά που έχει συγκεντρώσει, εάν ο χαρακτήρας σκοτώσει την ιερόδουλη μετά τη συνέντευξη μαζί της, με αρκετούς φυσικά τρόπους όπως χτυπώντας τη μέχρι θανάτου ή πυροβολώντας με ένα όπλο, τότε πραγματοποιείται επιστροφή χρημάτων, αλλά όχι των πόντων ζωής που πήρε από την πράξη. Μάλιστα, εκτός από το χρηματικό ποσό που προηγουμένως υπέβαλε, του δίνεται και ένα μικρό βραβείο για την βιαιότητά του (Dill, 2009).

Συνεπώς, οι γυναίκες στο GTA παρουσιάζονται ως μία ανδρική φαντασίωση, με την ύπαρξή τους να οφείλεται κατά κύριο λόγο στην ενίσχυση των ανδρικών δυνάμεων, ακολουθώντας το μοτίβο των περισσότερων video games που κυκλοφορούν στην αγορά.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Στο κεφάλαιο αυτό, θα αναλυθεί η επιρροή που ασκεί η δημιουργία ενός χαρακτήρα στον παίκτη, με την ταύτιση άβαταρ-παίκτη, καθώς και πώς αυτή μεταβάλλει τον βαθμό ευχαρίστησης. Στη συνέχεια, θα ακολουθήσει παρουσίαση του φαινομένου της επίδρασης του Πρωτέα, με ποιον τρόπο ένα εικονικό περιβάλλον και οι χαρακτήρες που δραστηριοποιούνται σε αυτό μπορούν να επηρεάσουν τη συμπεριφορά ενός ανθρώπου, προς τους γύρω του αλλά και προς τον εαυτό του, στον πραγματικό κόσμο. Τέλος, θα αναφερθούν οι επιπτώσεις που μπορεί να έχει ο παίκτης με την έκθεσή του σε έμφυλα στερεότυπα και προκαταλήψεις στον ψηφιακό κόσμο και αν αυτό συμβάλλει στη συνολική εικόνα, διαμορφώνοντας την συμπεριφορά και τις πεποιθήσεις του κάθε παίκτη, αλλά και οι μορφές που μπορεί να πάρει ο σεξισμός, διαχωριζόμενος σε καλοπροαίρετο και εχθρικό.

2.1 Ταύτιση με τον Χαρακτήρα και πώς αυτή επηρεάζει τον βαθμό ευχαρίστησης

Σε πολλά βιντεοπαιχνίδια, μία από τις πρώτες επιλογές, και ίσως από τις σημαντικότερες, που καλείται να κάνει ένας παίκτης είναι η δημιουργία ενός άβαταρ (Trepte και Reinecke, 2010). Το άβαταρ, αποτελεί έναν γραφικό χαρακτήρα του οποίου τον έλεγχο κατέχει ο χειριστής του παιχνιδιού και φαίνεται να είναι ένα από τα βασικά στοιχεία για την εξέλιξη της πλοκής. Όμως, οι χαρακτήρες αυτοί δεν είναι απλά ένα μέρος των γραφικών αναπαραστάσεων που παρατηρούνται σε ένα βιντεοπαιχνίδι, αλλά και εκπροσωπήσεις των παικτών σε μία ψηφιακή κοινωνία (Chan και Vorderer, 2006). Επομένως, είναι λογικό να φτάσει κανείς στο συμπέρασμα πως τα άβαταρ αποτελούν το μέσο το οποίο δίνει στον παίκτη τον έλεγχο του παιχνιδιού, αλλά κυρίως αντιπροσωπεύουν την ταυτότητα του χειριστή, είτε την πραγματική είτε μία δημιουργημένη από τη φαντασία του (Asimina και Joinson, 2009, Bessière, Seay, και Kiesler, 2007, Kafai, Fields, και Cook, 2007, Kang και Yang, 2006).

Για να προχωρήσει κανείς στη δημιουργία ενός άβαταρ, θα πρέπει πρωτίστως να φέρει στο μυαλό του την εικόνα που θα ήθελε να έχει ως αποτέλεσμα, δηλαδή το πώς θα απεικονίζεται ο χαρακτήρας εξωτερικά. Σε ορισμένα μάλιστα βιντεοπαιχνίδια, όπως το *The Sims*, οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν όχι μόνο το φύλο, την ηλικία και την εξωτερική εμφάνιση του άβαταρ, αλλά και τα χαρακτηριστικά της

συμπεριφοράς και τον χαρακτήρα του (Trepte και Reinecke, 2010). Μελέτες έχουν αποδείξει πως οι παίκτες που καλούνται να δημιουργήσουν το δικό τους άβαταρ, συχνά επηρεάζονται και λαμβάνουν υπόψη τις προσωπικές τους σκέψεις, στόχους, αλλά και τον ίδιο τους τον χαρακτήρα και την εξωτερική εμφάνιση, φέρνοντας στην οθόνη την δική τους ψηφιακή απεικόνιση (Kafai, Fields, και Cook, 2007, Trepte, Reinecke και Behr, 2009). Συμπερασματικά, θα μπορούσε να ειπωθεί πως οι παίκτες έχουν την τάση να φτιάχνουν άβαταρς όμοια με τους εαυτούς τους, σχηματίζοντας με αυτό τον τρόπο μία σχέση ταύτισης άβαταρ-παίκτη.

Ο ορισμός της ταύτισης, είχε δοθεί από τον Cohen J. (2001) ως εξής:

“Ταύτιση είναι μία ευφάνταστη διαδικασία, μέσω της οποίας ένα μέλος του κοινού αφομοιώνει την ταυτότητα, τους στόχους και την προοπτική ενός χαρακτήρα.”

Αργότερα (2006), ο ίδιος είχε εμπλουτίσει περισσότερο τον ορισμό του, αναφέροντας πως η ταύτιση, ως μία ευφάνταστη διαδικασία, καθορίζει εάν ένας χρήστης και το άβαταρ συνδέονται γνωστικά και συναισθηματικά.

Η ταύτιση, εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Ωστόσο, ιδιαίτερο ρόλο παίζει η επιτυχία που θα έχει η ομοιότητα του άβαταρ με τον δημιουργό του, σε εξωτερικό επίπεδο, όπως η εικόνα, αλλά και σε εσωτερικό, δηλαδή οι φιλοδοξίες που έχει όσον αφορά το παιχνίδι. Στην πραγματικότητα, η ταύτιση ξεπερνά τα όρια της ομοιότητας, υπονοώντας έτσι κάτι πολύ πιο βαθύ (Trepte και Reinecke, 2010). Δεν δηλώνει μονάχα το κατά πόσο ο παίκτης και το άβαταρ ταιριάζουν μεταξύ τους, αλλά ουσιαστικά υποδεικνύει τον βαθμό “συγχώνευσης” (Klimmt, Hefner, και Vorderer, 2009). Όσο περισσότερο ο χρήστης “γίνεται” ο χαρακτήρας του παιχνιδιού, τόσο περισσότερο ταυτίζεται με τον εκείνον.

Κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, ο παίκτης φαντάζεται πως βρίσκεται στο εικονικό περιβάλλον, στη θέση του άβαταρ που έχει δημιουργήσει, κάνοντας ενέργειες από την οπτική γωνία του γραφικού (Klimmt, Hefner, και Vorderer, 2009). Για να επιτευχθεί η “συγχώνευση” που αναφέρθηκε σε προηγούμενη παράγραφο, είναι εύλογο να υποθέσει κανείς πως απαραίτητο στοιχείο είναι η ύπαρξη παρόμοιας δομής χαρακτήρα και συμπεριφοράς μεταξύ των δύο μερών, άβαταρ και παίκτη. Επομένως, πιο άμεση ταύτιση, και ίσως ισχυρότερη, παρατηρείται στους χρήστες των οποίων η συμπεριφορά και ο χαρακτήρας πλησιάζει εκείνον του γραφικού (Trepte και Reinecke, 2010).

Σε μία άλλη οπτική, η ταύτιση ενδεχομένως συνδέεται άμεσα με την ευχαρίστηση που προσφέρει ένα βιντεοπαιχνίδι στους χρήστες του (Klimmt, Hefner και Vorderer, 2009). Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, οι παίκτες είναι σε θέση να πλάσουν έναν γραφικό χαρακτήρα, ο οποίος κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα επηρεάσει σημαντικά τη σχέση άβαταρ-παίκτη. Προηγούμενες μελέτες έχουν καταλήξει στο συμπέρασμα πως υπάρχει θετική σχέση ανάμεσα στην ταύτιση με τον χαρακτήρα και την ευχαρίστηση του παίκτη μέσω της ψηφιακής εικόνας, επομένως και συσχέτιση (Hsu, Lee και Wu, 2005, Rymaszewski και συν., 2007). Αν η ομοιότητα άβαταρ-παίκτη είναι σε υψηλό επίπεδο, τότε οι παίκτες αισθάνονται πιο κοντά στο δημιούργημά τους. Δηλαδή, όσο πιο κοντά αισθάνονται, τόσο περισσότερη ευχαρίστηση λαμβάνουν (Hefner, Klimmt, και Vorderer, 2007). Με άλλα λόγια, η ομοιότητα μεταξύ άβαταρ-παίκτη επηρεάζει την ταύτιση και εκείνη με τη σειρά της αυξάνει την ευχαρίστηση του παιχνιδιού (Trepte και Reinecke, 2010). Σε αντίθετη περίπτωση, τα κυριότερα αποτελέσματα θα μπορούσαν να είναι η απογοήτευση και η απομάκρυνση.

Η ταύτιση όμως, δεν επιτυγχάνεται μόνο με το βαθμό ομοιότητας της πραγματικής και της ψηφιακής εικόνας, αλλά και με την επιθυμία του παίκτη να μοιάσει στο δημιούργημά του. Το φαινόμενο αυτό θα αναλυθεί σε επόμενη ενότητα.

2.2 Η επιρροή των άβαταρ στη συμπεριφορά των παικτών:

Η επίδραση του Πρωτέα

Σε προηγούμενη ενότητα, υποδείχθηκε πως η ταύτιση στη σχέση άβαταρ-παίκτη ενδεχομένως οφείλεται στην ομοιότητα που διακρίνεται. Εκτός όμως από αυτήν, την οποία βλέπουν οι gamers συγκρίνοντας την πραγματική τους ζωή και εμφάνιση με εκείνη των χαρακτήρων, μπορεί να προκύψει και από την επιθυμία των παικτών να εμφανίσουν ίδια χαρακτηριστικά με τα γραφικά τους. Αυτό σημαίνει πως τα άβαταρ που δημιουργούνται είναι πλέον κάτι διαφορετικό και, σε αρκετές περιπτώσεις, ακριβώς αντίθετο από εκείνον που τα έφτιαξε. Επιστημονικές έρευνες έχουν υποστηρίξει πως οι χαρακτήρες των βιντεοπαιχνιδιών αποτελούν πρότυπα, τα οποία δίνουν στους παίκτες τη δυνατότητα να παίξουν πιθανούς εαυτούς, δοκιμάζοντας διαφορετικές προσωπικότητες και συμπεριφορές (Konijn και Bijvank, 2009, McDonald και Kim, 2001).

Η επιθυμητή ταύτιση, δηλαδή η ανάγκη του παίκτη να μοιάζει στο άβαταρ που δημιουργεί, παρατηρείται όταν εμφανίζονται ελάχιστα, ή και καθόλου, κοινά στοιχεία

της συμπεριφοράς και της εξωτερικής εμφάνισης του χαρακτήρα με εκείνης του δημιουργού. Συνήθως, η δημιουργία ενός ανόμοιου με τον παίκτη χαρακτήρα, συμβαίνει όταν ο βαθμός ικανοποίησης από την πραγματική ζωή είναι χαμηλός, οπότε ο χειριστής επιλέγει να αντισταθμίσει το γεγονός αυτό αυξάνοντας τον βαθμό ευχαρίστησης στο ψηφιακό περιβάλλον. Το φαινόμενο αυτό, αποδεικνύει πως η ανομοιότητα είναι εξίσου σημαντική (Praetorius και Görlich, 2020). Κάτι τέτοιο λοιπόν, μπορεί να προκύψει όταν το άβαταρ κατέχει ένα επιθυμητό χαρακτηριστικό, για παράδειγμα το να είναι ελκυστικό, την ίδια στιγμή που ο παίκτης ή η παίκτρια θεωρεί πως δεν έχει, τουλάχιστον όχι στον βαθμό που βλέπει στην οθόνη, αλλά θα ήθελε να το αποκτήσει (Van Looy και συν., 2012). Όμως, πολλές φορές λαμβάνει χώρα μία ψευδαίσθηση, δηλαδή η “μη-σκέψη” όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, στην οποία ζει ο παίκτης ξεχνώντας τη λεπτή γραμμή που διακρίνει το πραγματικό από το ψηφιακό περιβάλλον και έχοντας την εντύπωση πως έχει τα χαρακτηριστικά του άβαταρ, είτε εξωτερικά είτε εσωτερικά. Ουσιαστικά, παρατηρείται αδυναμία διαχωρισμού της πραγματικής και της ψηφιακής ταυτότητας. Φυσικά, κάτι τέτοιο θα μπορούσε να λειτουργήσει και θετικά, βλέποντας το άβαταρ ως πρότυπο, το οποίο θα βοηθούσε τον παίκτη στην κοινωνικοποίηση και θα είχε ως αποτέλεσμα την καταπολέμηση της εσωστρέφειας, ή ακόμα και την αύξηση της αυτοπεποίθησης. Συνεπώς, η επιθυμητή ταύτιση είναι σε θέση να οδηγήσει στην εξάλειψη της ανομοιότητας μεταξύ της εικόνας που έχει το άτομο για τον εαυτό του και το άβαταρ με το οποίο εκπροσωπείται στον εικονικό κόσμο, χωρίς αυτό να έχει πάντα αρνητικό πρόσημο.

Ωστόσο, η συμπεριφορά των άβαταρς μπορεί να μεταφραστεί ως ο αναμενόμενος ρόλος, δηλαδή ο ρόλος που πρέπει να έχει ο κάθε άνθρωπος και έξω από το παιχνίδι. Δεδομένου ότι η πλειονότητα των βιντεοπαιχνιδιών που κυκλοφορούν στην αγορά σήμερα προβάλλουν λανθασμένα πρότυπα, περιέχοντας βία και κατανέμοντας με άνισο τρόπο τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά στα γραφικά, κυρίως με βάση το φύλο, είναι εύκολο να φτάσει κανείς στο συμπέρασμα πως υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να σημειωθεί διαταραχή στην ισορροπία των φύλων, αλλά και διατήρηση των υπαρχόντων έμφυλων στερεοτύπων, που χρόνια προσπαθεί να εξαλείψει η κοινωνία. Ισχυρό παράδειγμα αποτελεί η αναπαράσταση του γυναικείου φύλου στον ψηφιακό κόσμο, σύμφωνα με δεδομένα που αναλύθηκαν σε προηγούμενο κεφάλαιο. Σε αρκετά βιντεοπαιχνίδια, το θηλυκό γένος παρουσιάζεται ευάλωτο, ανήμπορο και εξαιρετικά σεξουαλικοποιημένο όσον αφορά την εξωτερική του εμφάνιση, σε αντίθεση με το

αρσενικό το οποίο φαίνεται κυρίαρχο, ογκώδες και ικανό για όλα. Επομένως, είναι αναμενόμενο το γεγονός αυτό να υπολογίζεται ως μία φυσική εξέλιξη και ως κάτι λογικό και επιθυμητό να συναντήσει κάποιος στην πραγματική ζωή.

Πράγματι, είναι πολλές οι φορές που οι γυναίκες αναπαρίστανται ως αντικείμενα. Δυστυχώς όμως, αυτό δεν περιορίζεται μονάχα στα video games, αλλά εμφανίζεται και στους παίκτες, έπειτα από την έκθεσή τους στο φαινόμενο αυτό. Έρευνα έχει αποδείξει στο παρελθόν πως οι γυναίκες gamers έχουν την τάση να αντικειμενοποιούν ή να σεξουαλικοποιούν τον εαυτό τους μέσω των άβατάρς τους (Fox, Bailenson και Tricase, 2013). Μάλιστα, στο Task Force της Αμερικανικής Ψυχολογικής Εταιρείας για τη Σεξουαλικοποίηση των Κοριτσιών (2007), ειπώθηκε ότι η έκθεση σε εικόνες γυναικών που υποβαθμίζονται και παρουσιάζονται ως σεξουαλικά αντικείμενα μπορεί να προκαλέσει ψυχολογικά προβλήματα, όπως κατάθλιψη, διατροφικές διαταραχές, αλλά και χαμηλή αυτοεκτίμηση στις παίκτριες. Αξιοσημείωτο είναι να αναλογιστεί κανείς πως τα βιντεοπαιχνίδια δεν απευθύνονται μόνο σε μία ηλικιακή ομάδα, αλλά σε όλους, πράγμα που σημαίνει πως ο καθένας θα μπορούσε να επηρεαστεί. Ωστόσο, έχει σημειωθεί πως το μεγαλύτερο ποσοστό φαίνεται να είναι άτομα νεαρά σε ηλικία. Χιλιάδες νέοι εκθέτονται κάθε χρόνο σε βιντεοπαιχνίδια βίαιου και σεξιστικού περιεχομένου. Όντας στη διαδικασία ανάπτυξης του εαυτού τους και αναγνωρίζοντας τα γραφικά ως ιδανικοί εαυτοί (McDonald και Kim, 2001), οι νεαροί παίκτες ενδεχομένως να θέλουν να συμβουλευτούν τα άβαταρς με σκοπό να καθορίσουν την κατάλληλη για τους ίδιους συμπεριφορά, αλλά και τον ρόλο που θα έπρεπε θεωρητικά να έχει το κάθε φύλο στο κοινωνικό σύνολο (Granello, 1997, Konijn και Bijvank, 2009). Κατά συνέπεια, στην περίπτωση που οι χαρακτήρες των βιντεοπαιχνιδιών αποτελούν στερεοτυπικές και σεξιστικές αναπαραστάσεις, οι πιθανότητες να επηρεάσουν τον τρόπο που η νεολαία βλέπει τις γυναίκες είναι υψηλές (Summers και Miller, 2014).

Από τα παραπάνω, γίνεται φανερό το γεγονός ότι τα άβαταρς μπορούν να παίξουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της συμπεριφοράς του παίκτη, επηρεάζοντας τη σκέψη και τις απόψεις του, αλλά και τους ανθρώπους γύρω από αυτόν στο πραγματικό περιβάλλον, κάτι το οποίο είναι εν τέλει αναπόφευκτο. Η επιρροή αυτή, είναι ικανή να προκαλέσει ένα φαινόμενο που ονομάζεται επίδραση του Πρωτέα (The Proteus Effect). Η επίδραση του Πρωτέα, περιγράφει ένα φαινόμενο κατά το οποίο η συμπεριφορά του παίκτη αλλάζει με βάση τα χαρακτηριστικά του άβαταρ που τον εκπροσωπεί, δηλαδή λειτουργεί ως μία διαδικασία ταύτισης κατά την οποία το άτομο προσαρμόζει τα

στοιχεία του γραφικού στη δική του πραγματική αναπαράσταση, πολλές φορές ασυνείδητα (Praetorius και Görlich, 2020). Πήρε το όνομά του από την ελληνική μυθολογία και συγκεκριμένα από τον θεό Πρωτέα, ο οποίος είχε την ικανότητα να αλλάζει εύκολα την μορφή του. Το φαινόμενο αυτό, παρουσιάστηκε για πρώτη φορά από τους Yee και Bailenson (2007), υποστηρίζοντας πως οι εικονικοί χαρακτήρες χαρίζουν πρωτεϊκές δυνάμεις στους ανθρώπους, καθώς τους δίνεται η δυνατότητα να αλλάζουν την ψηφιακή τους μορφή με αρκετά εύκολο τρόπο. Οι ίδιοι, μέσω της έρευνας που πραγματοποίησαν, βρέθηκαν στο πόρισμα πως οι άμεσες αυτές αλλαγές στην εικονική αυτο-αναπαράσταση μπορούν να προκαλέσουν και αλλαγές στον πραγματικό εαυτό. Έρευνα στο παρελθόν έχει δείξει πως υπάρχουν αυξημένες πιθανότητες οι χειριστές να μην έχουν συνειδητοποιήσει πως έχουν επηρεαστεί από τα άβαταρ ενός παιχνιδιού (Sherrick, Hoewe και Waddell, 2014). Με άλλα λόγια, το άβαταρ ενός παίκτη μπορεί να έχει ψυχολογικό αντίκτυπο στον εαυτό του, αλλά και στο περιβάλλον του κοινωνικού συνόλου, όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενη παράγραφο.

Σύμφωνα με επιστημονικές μελέτες, έχοντας υπόψη πως ο σκοπός των άβαταρ είναι ουσιαστικά να μιμούνται την ανθρώπινη μορφή και συμπεριφορά, είναι επόμενο να σημειωθεί ταύτιση με την εικονική ταυτότητα, σε σημείο που να πραγματοποιηθεί αλλαγή της φυσικής και να μην διακρίνεται καμία διαφορά μεταξύ τους, θεωρώντας με αυτό τον τρόπο πως ο καθένας θα γίνει αποδεκτός από το σύνολο.

2.3 Καλοπροαίρετος και εχθρικός σεξισμός

Όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, σεξισμός θεωρείται ένα σύνολο προκαταλήψεων και λανθασμένων συμπεριφορών, ως αποτέλεσμα μίας άνισης ιδεολογίας, βασισμένη στον διαχωρισμό των φύλων σε αρσενικό και θηλυκό, με το δεύτερο να υπολογίζεται πολλές φορές ως βιολογικά, ηθικά και πνευματικά κατώτερο του πρώτου. Τυπικά, ο σεξισμός ορίζεται από στάσεις ή συμπεριφορές που βασίζονται στα παραδοσιακά στερεότυπα για τους ρόλους του κάθε φύλου (Glick και Fiske 1997). Ωστόσο, οι Glick και Fiske (1996), θέλοντας να αποδείξουν πως ο σεξισμός έχει την δυνατότητα να διασπαστεί σε διάφορες μορφές, παρουσίασαν μία νέα θεωρία, κάνοντας πια αυτόν τον όρο μετρήσιμο, αυτή του Αμφίθυμου Σεξισμού.

Πιο αναλυτικά, ο Αμφίθυμος Σεξισμός, διαχωρίζει τον σύγχρονο σεξισμό σε δύο στάσεις, οι οποίες φαίνονται να είναι αρκετά διακριτές αλλά ταυτόχρονα σχετικές

μεταξύ τους, τον *Καλοπροαίρετο* και τον *Εχθρικό*. Συμβολή στον επηρεασμό των παραδοσιακών ρόλων των φύλων έχουν και οι δύο μορφές, ωστόσο η κάθε μία ακολουθεί διαφορετική διαδρομή και διαδικασία.

Ο *Καλοπροαίρετος* Σεξισμός, συνδέεται με αντιλήψεις των παραδοσιακών ρόλων των φύλων, ενώ παράλληλα σημειώνονται προστατευτικές συμπεριφορές προς τις γυναίκες, ειδικότερα με την έννοια του πατερναλισμού. Η γυναίκα θεωρείται απροστάτευτη και στην ανάγκη για βοήθεια, πράγμα το οποίο ενθαρρύνει το ανδρικό φύλο να προσφέρει προστασία σε εκείνη (Summers και Miller, 2014). Εκ πρώτης όψης, αυτή η μορφή του σεξισμού θα μπορούσε πράγματι να φαίνεται σαν ένα θετικό σύνολο στάσεων. Ωστόσο, τέτοιες πεποιθήσεις εξακολουθούν να αντιπροσωπεύουν το σεξισμό επειδή υποβιβάζουν τις γυναίκες σε κατώτερη κοινωνική θέση (Stermer και Burkley, 2015). Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν οι απόψεις πως οι γυναίκες είναι αρκετά ευαίσθητες για να ασχολούνται με κάποιο έντονο άθλημα, ότι αυτές είναι ηθικά και πνευματικά πιο αγνές απ' ό,τι οι άνδρες, αλλά και πως δυσκολεύονται να πραγματοποιήσουν οποιαδήποτε ενέργεια μόνες τους, όντας αδύναμες σωματικά ή νοητικά. Παρ' όλα αυτά, εάν η μορφή αυτή τοποθετηθεί σε μία κλίμακα προσήμων, κατηγοριοποιείται ως πιο θετική, τουλάχιστον συγκριτικά με την επόμενη, σε καμία όμως περίπτωση δεν αποπνέει κάτι καλόβουλο.

Προχωρώντας, ο *Εχθρικός* Σεξισμός από την άλλη πλευρά, ο οποίος αποτελεί μία πιο οικεία μορφή του φαινομένου, φαίνεται να χαρακτηρίζεται από τα αρνητικά συναισθήματα, όπως εκείνο της αντιπάθειας, που μπορεί να νιώσει κάποιος προς τον γυναικείο πληθυσμό, ενώ ταυτόχρονα αρκετές είναι οι φορές που εμφανίζεται και φόβος πως οι γυναίκες θα λάβουν ως πλεονέκτημα την ιδεολογία του φεμινισμού με σκοπό να αφαιρέσουν την εξουσία από τους άνδρες, κάτι το οποίο δεν πλησιάζει καν στον όρο του κινήματος (Becker και Wright, 2011, Glick και Fiske, 1996). Ιδιαίτερα, υποστηρίζει στάσεις και συμπεριφορές που αντιλαμβάνονται τις γυναίκες ως σεξουαλικά αντικείμενα, χρησιμοποιώντας μάλιστα υποτιμητικές εκφράσεις προς το πρόσωπό τους. Μέσω της αντικειμενοποίησης των γυναικών, προσπαθεί να δικαιολογήσει την ανδρική εξουσία, ισχυρίζοντας πως αυτές επιζητούν την ισχύ και για να την κερδίσουν χρησιμοποιούν την σεξουαλικότητά τους (Summers και Miller, 2014). Παραδείγματα αυτής της μορφής φαίνονται να είναι τα σεξιστικά αστεία, οι διακρίσεις ανάμεσα στα δύο φύλα στον χώρο εργασίας, αλλά και η σεξουαλική παρενόχληση (Stermer και Burkley, 2012).

Θέλοντας να εξετάσουν περισσότερο το θεώρημα του Αμφίθυμου Σεξισμού, οι Sibley και Wilson (2004) πραγματοποίησαν έρευνα με αντικείμενο τον σεξισμό των ανδρών προς τις γυναίκες, δίνοντας στους συμμετέχοντες εικόνες που αναπαριστούν διάφορες συμπεριφορές των γυναικών. Τα αποτελέσματα έδειξαν πως μπροστά σε έναν γυναικείο χαρακτήρα που εμφανίζει μια πιο αρνητική και επιπόλαια συμπεριφορά, οι άνδρες εξέφρασαν αυξημένο *εχθρικό* σεξισμό, ενώ σημείωσαν σε μεγαλύτερο βαθμό αντιλήψεις *καλοπροαίρετου* όταν βρέθηκαν αντιμέτωποι με γυναίκες που απέπνεαν την αγνότητα και απεικόνιζαν παραδοσιακούς έμφυλους ρόλους.

Από τα παραπάνω, γίνεται φανερό πως ο σεξισμός έχει σημαντικό ρόλο στον καθορισμό της αντιμετώπισης των χαρακτήρων. Επομένως, η απεικόνιση των χαρακτήρων των βιντεοπαιχνιδιών με σεξιστικό τρόπο είναι σε θέση να συμβάλλει στην επιρροή της συμπεριφοράς και των αντιλήψεων του παίκτη μετά την έκθεσή του σε αυτούς, ο οποίος θα σχηματίσει εν τέλει σεξιστικές απόψεις και για τους ανθρώπους στην πραγματική του ζωή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Βάσει των δεδομένων που ειπώθηκαν στο θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας, αποφασίστηκε η υλοποίηση έρευνας η οποία θα προχωρήσει σε προσαρμογή των στοιχείων αυτών σε ένα κοινό-στόχο, με τελικό προορισμό τη διεξαγωγή αποτελεσμάτων για την αποσαφήνιση του ζητήματος.

Στο παρόν κεφάλαιο, θα παρουσιαστούν οι ιδιότητες που οδήγησαν στην επιλογή και την εκπόνηση του θέματος, οι μέθοδοι συλλογής των απαραίτητων στοιχείων, τα χαρακτηριστικά της έρευνας που διεξήχθη στα πλαίσια της εργασίας, όπως ο τύπος, η μέθοδος και η δειγματοληψία, και γενικότερα οι αποφάσεις που ελήφθησαν για αυτή. Τέλος, θα πραγματοποιηθεί αναφορά σχετική με τα ερευνητικά ερωτήματα και υποθέσεις που θα προκύψουν για την έρευνα, καθώς και οι περιορισμοί που έλαβαν χώρα.

3.1 Σχεδιασμός έρευνας

Έχοντας μία σταθερά ανοδική πορεία ήδη από την αρχή της δημιουργίας τους, τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν έναν τρόπο διασκέδασης και ψυχαγωγίας που έχει τραβήξει το ενδιαφέρον εκατομμυρίων ανθρώπων, χωρίς να υπάρχει κάποιο ηλικιακό όριο σε αυτό. Για να ονομαστεί κάποιο άτομο ως “gamer”, δεν έχει παρά να διαθέσει λίγο μόνο χρόνο από την καθημερινότητά του σε ένα εικονικό περιβάλλον, εξερευνώντας πολλές φορές κάτι εντελώς διαφορετικό από εκείνο που βιώνει στην πραγματική του ζωή. Δημοφιλέστερο μέσο για μία πιο ενδιαφέρουσα και προσωποποιημένη εξερεύνηση, αποτελεί η δημιουργία ενός μοναδικού για κάθε παίκτη γραφικού, το οποίο μπορεί να έχει μία ανθρώπινη αλλά και σε αρκετές περιπτώσεις ζωώδη μορφή, το λεγόμενο άβαταρ. Δυστυχώς όμως, τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις των εποχών δεν άργησαν να ενσωματωθούν τόσο στη σχεδίαση των παιχνιδιών σε γενικό επίπεδο, όπως η επιλογή δημιουργίας αποκλειστικά ανδρικών χαρακτήρων ή γραφικών που θεωρούνταν πως ταιριάζουν περισσότερο σε ένα ανδρικό κοινό, αφού αυτό ήταν και το αρχικό κοινό-στόχος, όσο και στα ίδια τα άβαταρς, που εκπροσωπούν τους φυσικούς ανθρώπους, στο επίπεδο του ρόλου και της εξωτερικής εμφάνισης, αντανακλώντας έτσι στους παίκτες και ύστερα στο κοινωνικό σύνολο. Μάλιστα, το φαινόμενο αυτό παρατηρείται όλο και πιο έντονα τα τελευταία έτη, προσάπτοντας ιδιότητες στα φύλα με βάση το τι θεωρείται “σωστό” να είναι και να πράττει και τι όχι αντίστοιχα, αγγίζοντας σε αξιοσημείωτο βαθμό τη θεωρία του σεξισμού.

Οι παραπάνω λόγοι είναι εκείνοι που οδήγησαν στον εκπόνηση της παρούσας έρευνας, καθώς θεωρείται ως κάτι που θα απασχολήσει αρκετά στα επόμενα χρόνια και αποτελεί πραγματικό ενδιαφέρον, αφού είναι σε θέση να ασκήσει επιρροή μέχρι και στην καθημερινή ζωή του ανθρώπου.

Αρχικά, η μέθοδος που ακολουθήθηκε για την έρευνα είναι εκείνη της ποσοτικής, καθώς τα δεδομένα που χρησιμοποιούνται είναι αριθμητικά. Η μέθοδος αυτή απαντά στα ερωτήματα “πόσο” και “τι” και σκοπός της είναι η ταξινόμηση και η μέτρηση των χαρακτηριστικών, καθώς και η κατασκευή στατιστικών μοντέλων που εξηγούν τα δεδομένα. Τα στοιχεία που συλλέγονται είναι αριθμοί και επομένως μπορούν να προσδιοριστούν οι σχέσεις μεταξύ των προβλημάτων. Επιπρόσθετα, όλα τα μέρη του σχεδίου είναι προσεκτικά σχεδιασμένα πριν από την συλλογή των στοιχείων και μπορούν να γενικευτούν πιο εύκολα, καθιστώντας τα ικανά για τον έλεγχο των ερευνητικών υποθέσεων που θα προκύψουν στη συνέχεια.

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να καταγραφεί, σύμφωνα με τους παίκτες, αν όντως υπάρχει σεξισμός εις βάρος του γυναικείου φύλου στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών και αν αυτό μπορεί και τους επηρεάζει μέσα και έξω από την οθόνη. Για την αποτελεσματικότερη αποσαφήνιση του θέματος και την εγκυρότητα της έρευνας, καθώς και σύμφωνα των όσων αναφέρθηκαν στο θεωρητικό σκέλος της εργασίας, προέκυψαν πέντε ερευνητικοί στόχοι, αντιπροσωπευτικοί για κάθε πτυχή της μελέτης. Αρχικά, στόχος είναι να διαπιστωθεί εάν σημειώνεται συσχέτιση στην άποψη της ύπαρξης σεξισμού με την ηλικία που έχει κάθε άτομο που έλαβε μέρος. Στη συνέχεια, θα ελεγχθεί εάν το γυναικείο δείγμα της έρευνας έχει επηρεαστεί από τα βιντεοπαιχνίδια που παίζει, ως προς τον ρόλο των φύλων ή με τον εαυτό του σε προσωπικό επίπεδο, σε σχέση με το ανδρικό. Επιπλέον, στο στόχαστρο μπαίνει ο ανδρικός πληθυσμός που συμμετείχε, καθώς θα διερευνηθεί εάν οι άνδρες αντιπροσωπεύουν το μεγαλύτερο ποσοστό που δεν απωθήθηκε από έμφυλα στερεότυπα στο να παίξει ένα βιντεοπαιχνίδι, σε σχέση με τις γυναίκες. Αξίζει επίσης να μελετηθεί αν το γεγονός ότι το ποσοστό των γυναικών που ενδέχεται να επιλέξει ένα παιχνίδι το οποίο έχει άνδρα πρωταγωνιστή, σχετίζεται με το αν έχει όντως δεχθεί επιρροή στις απόψεις του. Τέλος, αντικείμενο διερεύνησης θα αποτελέσει η υπόθεση ότι το ανδρικό δείγμα τείνει να μην αναγνωρίζει το φαινόμενο του σεξισμού, σε βαθμό που το διακρίνει το γυναικείο. Η ανάλυση των παραπάνω στόχων θα πραγματοποιηθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

3.2 Μεθοδολογία

Πριν την έναρξη της σύνταξης της μελέτης, ελήφθησαν ορισμένες αποφάσεις σχετικές με τις γενικότερες πληροφορίες και στοιχεία, που θα ήταν σε θέση να οδηγήσουν στην εκπόνηση της εργασίας, ήδη από το θεωρητικό της πλαίσιο. Αρχικά, πραγματοποιήθηκε διαδικτυακή έρευνα, με σκοπό την εύρεση του κατάλληλου ακαδημαϊκού υλικού, το οποίο χρησιμοποιήθηκε στην παρούσα πτυχιακή εργασία. Οι βάσεις δεδομένων στις οποίες υλοποιήθηκε η αναζήτηση των βιβλιογραφικών πηγών είναι οι Google Scholar, Jstor, Research Gate και Sage Journals, όπου βρέθηκαν το απαραίτητα δευτερογενή δεδομένα. Διαπιστώθηκε πως οι πληροφορίες που προσφέρουν τα βιβλιογραφικά στοιχεία που εντοπίστηκαν, καλύπτουν ένα ευρύ χρονικό διάστημα, από την αρχή και την άμεση κορύφωση του νέου αυτού για την εποχή τρόπου διασκέδασης και ψυχαγωγίας, έως και τα νεότερα χρόνια, που πια η εξέλιξη παρατηρείται αισθητά.

Στις αποφάσεις, συμπεριλήφθηκε και η τεχνική έρευνας, αυτή της δημοσκόπησης. Εφόσον, η τεχνική αυτή έλαβε χώρα στο διαδίκτυο, ήταν εύλογο να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο συλλογής των πρωτογενών δεδομένων ένα online ερωτηματολόγιο, σεβόμενο την ανωνυμία του κάθε συμμετέχοντα. Έχοντας επιλέξει την ποσοτική μέθοδο, όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενη ενότητα, όλες οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου εμφανίζονται ως κλειστού τύπου. Συνεπώς, οι απαντήσεις αυτών είναι διχοτομικές, μίας σωστής επιλογής, και κλίμακας αξιολόγησης Likert. Όλες οι ερωτήσεις συγγράφηκαν με προσοχή, με απλές και κατανοητές λέξεις.

Όσον αφορά τη θέση των ερωτήσεων, το online ερωτηματολόγιο διαχωρίζεται σε τρία μέρη, ακολουθώντας τη μέθοδο της σειρά του χωνιού, δηλαδή από το γενικό προς το ειδικό. Το πρώτο, πλαισιώνει το γενικότερο θέμα με εύκολες και διευκρινιστικές ερωτήσεις, τις λεγόμενες φίλτρου. Προχωρώντας, το δεύτερο σκέλος αντιπροσωπεύει το κύριο ζήτημα της έρευνας, περιέχοντας πιο ειδικές ερωτήσεις και ίσως πιο δύσκολες από εκείνες που απάντησε προηγουμένως. Τέλος, το τρίτο μέρος περιλαμβάνει τις δημογραφικές ερωτήσεις, στις οποίες ο ερωτώμενος καλείται να δώσει τα προσωπικά του στοιχεία, όπως φύλο και ηλικία, διατηρώντας πάντα την υποσχόμενη ανωνυμία. Όλες οι ερωτήσεις είναι συνοδευόμενες από τις κατάλληλες οδηγίες και επεξηγήσεις, ώστε να είναι κατανοητές σε όλους τους συμμετέχοντες.

Εν συνεχεία, οι τύποι της έρευνας αντλούνται βάσει των ερωτήσεων που υπάρχουν στο ερωτηματολόγιο. Στη προκειμένη περίπτωση, η τυπολογία της έρευνας εμφανίζεται ως

περιγραφική, καθώς το ζητούμενο είναι κατά κύριο λόγο η καταγραφή των απόψεων των παικτών σχετικά με το πώς αναπαρίστανται οι γυναικείοι χαρακτήρες σε ένα εικονικό περιβάλλον όπως αυτό των βιντεοπαιχνιδιών. Η περιγραφική έρευνα, συλλέγει και επεξηγεί τα χαρακτηριστικά ενός πληθυσμού και τις μεταβλητές που αποτελούν μέρος του προβλήματος με ακριβές και αριθμητικό τρόπο, απαντώντας σε ερωτήματα όπως ποιος, τι, που, πότε και πώς, και ταυτόχρονα σημειώνει τη ζητούμενη γνώμη και απόψεις του δείγματος για το θέμα που απασχολεί. Επιπλέον, είναι σε θέση να οδηγήσει τον ερευνητή πρωτίστως σε προβλέψεις και κατόπιν στη διαμόρφωση θεωριών, καθώς και να ελέγξει την ισχύ αυτών. Ωστόσο, διαπιστώνεται πως η παρούσα έρευνα είναι ενδεχομένως και αιτιολογική, αφού ζήτημα προς εύρεση αποτελεί το γεγονός της επιρροής που ασκεί ο σεξισμός εις βάρος του γυναικείου φύλου που συναντάται στα βιντεοπαιχνίδια, στους παίκτες που εκτίθενται σε αυτόν, με εμφανή αποτελέσματα μέσα και έξω από την οθόνη. Αυτό παρατηρείται διότι μία αιτιολογική έρευνα αποτελεί μελέτη που προσδιορίζει το αίτιο-αιτιατό, ελέγχει την σχέση μεταξύ δύο μεταβλητών και μετράει το αποτέλεσμα μια μεταβλητής όταν μεταβάλλεται μία άλλη.

Η δειγματοληψία, καταγράφεται ως ένα αρκετά σημαντικό μέρος της μελέτης, καθώς αποτελεί απαραίτητη διαδικασία για τον εντοπισμό και επιλογή μιας ομάδας ατόμων, δηλαδή το αντιπροσωπευτικό δείγμα του προς μελέτη πληθυσμού, που είναι σε θέση να δώσει πληροφορίες για τις οποίες έχει ενδιαφέρον ο ερευνητής. Επομένως, για να επιλεγεί η μέθοδος δειγματοληψίας που χρησιμοποιείται σε αυτή την έρευνα, είναι απαραίτητο να οριστεί ο πληθυσμός του δείγματος και να προσδιοριστεί το δειγματοληπτικό πλαίσιο της έρευνας.

Στον πληθυσμό της έρευνας, καταγράφονται τα εγγεγραμμένα μέλη σε ελληνικές ομάδες παικτών με βασικό θέμα τα βιντεοπαιχνίδια, στην κοινωνική πλατφόρμα Discord, τα οποία επρόκειτο να ανήκουν σε διάφορες ηλικιακές βαθμίδες. Όσον αφορά το δείγμα, εμφανίζεται ως εκείνο της τεχνικής μη πιθανότητας, αφού η πιθανότητα που έχει ένα άτομο να επιλεγεί στο δείγμα είναι άγνωστη. Πιο συγκεκριμένα, θα χρησιμοποιηθεί η μέθοδος της “Χιονοστιβάδας”, καθώς έχει συνταχθεί μία αρχική λίστα συμμετεχόντων με βάση την ευκολία. Τέλος, οι συμμετέχοντες καλούνται να προωθήσουν την έρευνα, διαμοιράζοντας το ερωτηματολόγιο και σε άλλους χρήστες της πλατφόρμας, έτσι ώστε να συλλεχθεί ένα ικανοποιητικό δείγμα.

Δυνατότητα συμμετοχής στην μελέτη έχουν όλοι όσοι πληρούν τις προϋποθέσεις και συναντούν τα απαραίτητα κριτήρια. Κατά κύριο λόγο, τα κριτήρια ένταξης στην

έρευνα μέσω του διαδικτυακού ερωτηματολογίου περιλαμβάνουν όσους ασχολούνται με τα βιντεοπαιχνίδια ως παίκτες, τους λεγόμενους gamers. Επιπρόσθετα, η μελέτη αφορά τις ηλικιακές ομάδες των millennials και της γενιάς Z, οι οποίοι στο έτος 2022 εμφανίζονται ως είκοσι έξι έως σαράντα ενός ετών και δέκα έως είκοσι πέντε ετών αντίστοιχα. Τέλος, ισχυρή προϋπόθεση αποτελεί και η γνώση της ελληνικής γλώσσας, εφόσον όλες οι διαδικασίες πραγματοποιούνται στην Ελλάδα.

Με την ίδια λογική, στα κριτήρια απόκλισης εντάσσονται οι ερωτώμενοι που δεν ασχολούνται με τα βιντεοπαιχνίδια στη θέση του παίκτη, των οποίων η ηλικία δεν ξεπερνά τα σαράντα ένα έτη. Συνεπώς, πρόσβαση σε συμμετοχή δεν έχουν ούτε εκείνοι που δεν εμφανίζουν γνώση της ελληνικής γλώσσας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο: ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Στο κεφάλαιο που ακολουθεί, θα παρουσιαστούν τα αποτελέσματα σε ποσοστά της διαδικτυακής έρευνας που έλαβε χώρα για την εκπόνηση της παρούσας πτυχιακής εργασίας, με θέμα “Η αναπαράσταση των γυναικείων χαρακτήρων σε σύγχρονα δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια”, μέσω του κλειστού ερωτηματολογίου που διανεμήθηκε στην πλατφόρμα Discord, σε χρονικό διάστημα υλοποίησης πέντε μηνών. Επιπλέον, θα πραγματοποιηθεί στατιστική ανάλυση των ερευνητικών υποθέσεων που ειπώθηκαν, με στόχο την καλύτερη κατανόηση και αποσαφήνιση του θέματος που απασχολεί, καθώς και την διεξαγωγή απαντήσεων στα ερωτήματα της έρευνας και των απαραίτητων συμπερασμάτων.

4.1 Στοιχεία της έρευνας

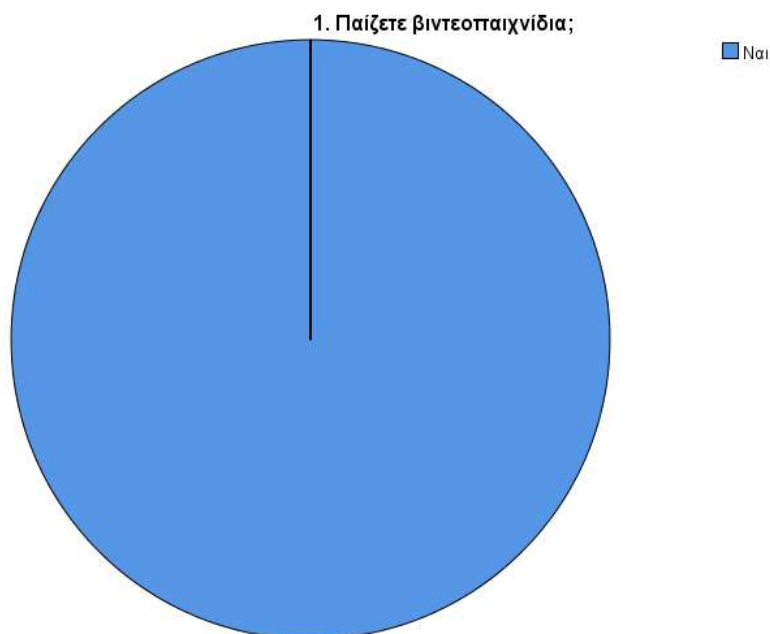
Μέσω του ερωτηματολογίου που διαδόθηκε ηλεκτρονικά, όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, η διαδικτυακή ποσοτική έρευνα συγκέντρωσε 113 συμμετοχές, στο χρονικό διάστημα Μαΐου–Σεπτεμβρίου 2022. Όλοι οι ερωτώμενοι που έλαβαν μέρος δηλώνουν ως ενεργοί παίκτες και βρίσκονται στις απαραίτητες και ζητούμενες για την υλοποίηση της έρευνας ηλικιακές βαθμίδες, εκείνη της γενιάς Y (millennials, 26-41 ετών) και της γενιάς Z (10-25 ετών), συνεπώς πληρούν τις προϋποθέσεις ένταξης και έγκυρης συμμετοχής.

Σύμφωνα με τις απαντήσεις που δόθηκαν από τους συμμετέχοντες, προέκυψαν συγκεκριμένα ποσοτικά δεδομένα, τα οποία, έπειτα από την καταγραφή και ανάλυσή τους στο πρόγραμμα Statistical Package for Social Sciences (SPSS), συνέβαλαν στην διεξαγωγή των αποτελεσμάτων που θα αναφερθούν στο υπόλοιπο αυτής της ενότητας. Είναι σημαντικό να αναφερθεί πως το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τους συμμετέχοντες απαρτίζεται από 19 ερωτήσεις, το οποίο είναι μάλιστα διαχωρισμένο σε τρία σκέλη, όπως έχει ήδη ειπωθεί. Στο σύνολό τους παρουσιάστηκαν ως απαιτούμενες, επομένως καμία συμμετοχή δεν εμφανίστηκε ελλιπής.

Ξεκινώντας τη σύνταξη του ερωτηματολογίου με τη μέθοδο του χωνιού, όπως επισημάνθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, το πρώτο μέρος χαρακτηρίζεται από ερωτήσεις φίλτρου και γενικές. Την πρώτη θέση είχε η ερώτηση “Παίζετε βιντεοπαιχνίδια;”, με πιθανές απαντήσεις το Ναι ή το Όχι. Το ποσοστό της απάντησης “Ναι” αγγίζει το 100% των συμμετοχών, αφού διανεμήθηκε σε ομάδες παικτών.

1. Παίζετε βιντεοπαιχνίδια;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Nαι	113	100.0	100.0	100.0

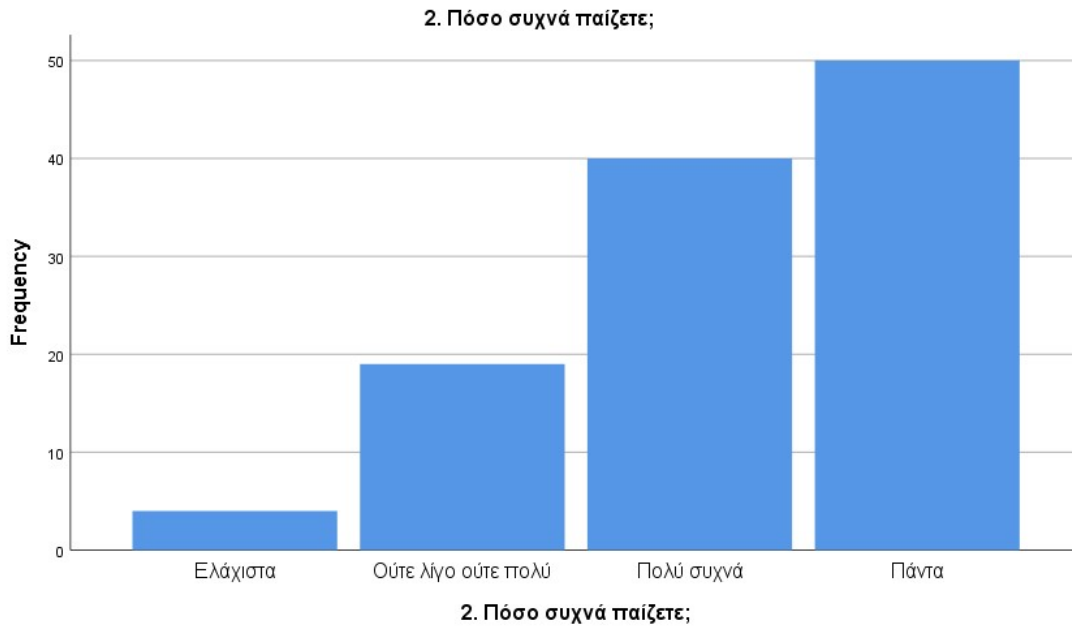


Πίνακας 1: Αποτελέσματα ερώτησης 1

Ως δεύτερη, δόθηκε η ερώτηση “Πόσο συχνά παίζετε;”. Το 44.2% των παικτών επέλεξε την απάντηση “Πάντα” (50 άτομα), το 35.4% σημείωσε την επιλογή “Πολύ συχνά” (40 άτομα), το 16.8% ήταν ουδέτερο με την “Ούτε λίγο ούτε πολύ” απάντηση (19 άτομα) και το 3.5% δήλωσε πως η συχνότητα του παιχνιδιού είναι στο “Ελάχιστα”. Η επιλογή “Καθόλου” δεν πήρε καμία συμμετοχή.

2. Πόσο συχνά παίζετε;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ελάχιστα	4	3.5	3.5	3.5
Ούτε λίγο ούτε πολύ	19	16.8	16.8	20.4
Πολύ συχνά	40	35.4	35.4	55.8
Πάντα	50	44.2	44.2	100.0
Total	113	100.0	100.0	

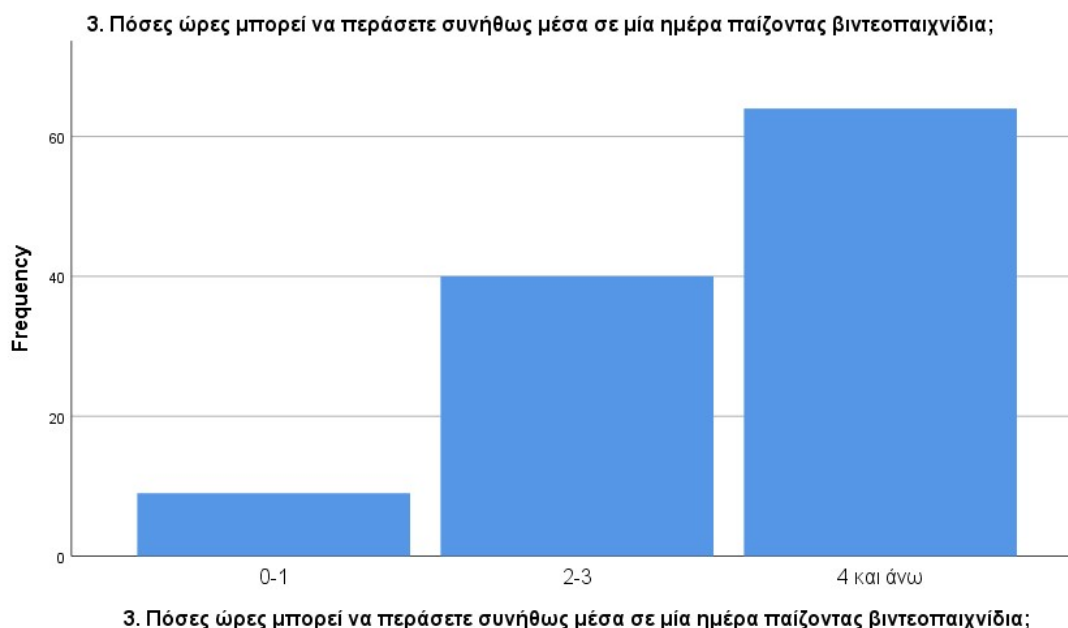


Πίνακας 2: Αποτελέσματα ερώτησης 2

Προχωρώντας, τρίτη ερώτηση εμφανίζεται η “Πόσες ώρες μπορεί να περάσετε συνήθως μέσα σε μία ημέρα παίζοντας βιντεοπαιχνίδια;”, όπου η επικρατέστερη απάντηση ήταν “4 και άνω” με 56.6% (64 άτομα). Ακολουθούν οι απαντήσεις “2-3” και “0-1” κατά σειρά, με ποσοστά 35.4% (40 άτομα) και 8% (9 άτομα) αντιστοίχως.

3. Πόσες ώρες μπορεί να περάσετε συνήθως μέσα σε μία ημέρα παίζοντας βιντεοπαιχνίδια;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0-1	9	8.0	8.0	8.0
	2-3	40	35.4	35.4	43.4
	4 και άνω	64	56.6	56.6	100.0
	Total	113	100.0	100.0	

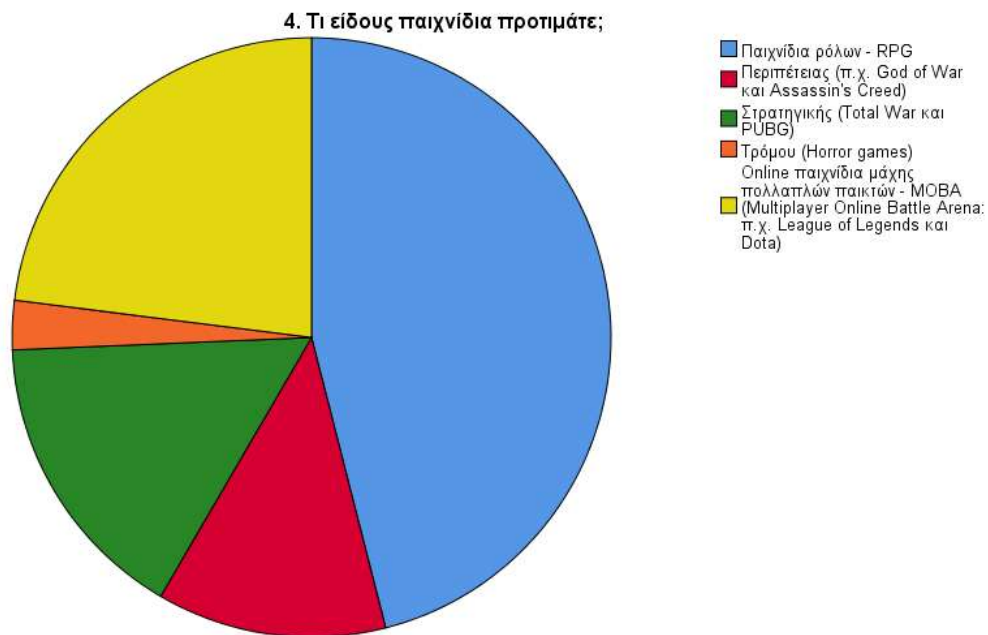


Πίνακας 3: Αποτελέσματα ερώτησης 3

Τέταρτη ερώτηση σημειώνεται η “Τί είδους παιχνίδια προτιμάτε;” με την πλειονότητα των συμμετοχών να επιλέγει τα “Παιχνίδια ρόλων - RPG (Role Playing Games)” με ποσοστό 46% (52 άτομα). Στη συνέχεια, το 23% προτίμησε τα “Online παιχνίδια μάχης πολλαπλών παικτών - MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)” (26 άτομα), το 15.9% τα “Στρατηγικής” (18 άτομα), το 12.4% τα “Περιπέτειας” (14 άτομα) και το 2.7% τα “Τρόμου” (3 άτομα).

4. Τι είδους παιχνίδια προτιμάτε;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Παιχνίδια ρόλων - RPG	52	46.0	46.0	46.0
Περιπέτειας (π.χ. God of War και Assassin's Creed)	14	12.4	12.4	58.4
Στρατηγικής (Total War και PUBG)	18	15.9	15.9	74.3
Τρόμου (Horror games)	3	2.7	2.7	77.0
Online παιχνίδια μάχης πολλαπλών παικτών - MOBA (Multiplayer Online Battle Arena: π.χ. League of Legends και Dota)	26	23.0	23.0	100.0
Total	113	100.0	100.0	

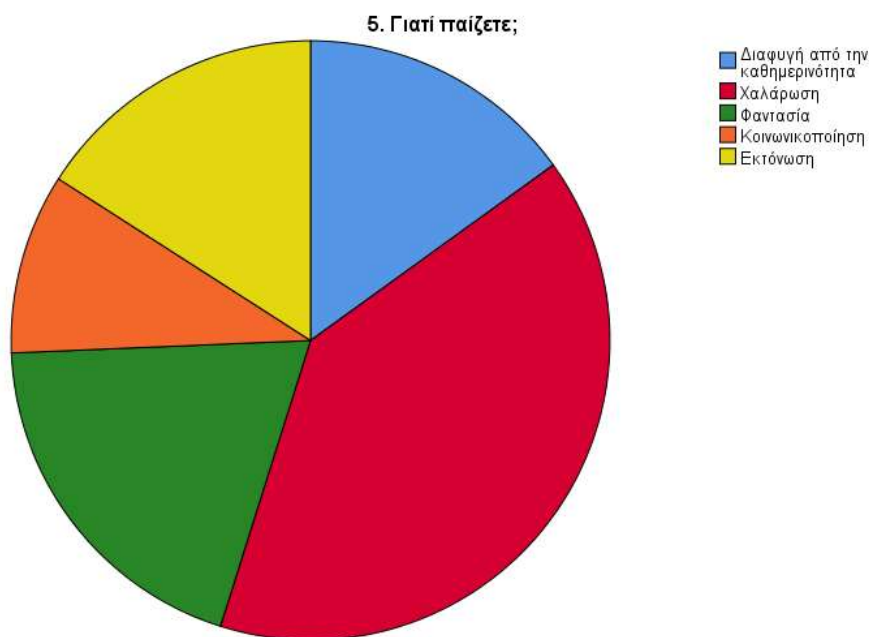


Πίνακας 4: Αποτελέσματα ερώτησης 4

Η επόμενη, η οποία δηλώνεται ως πέμπτη, είναι η ερώτηση “Γιατί παίζετε;”. Δημοφιλέστερη απάντηση ήταν η “Χαλάρωση”, συγκεντρώνοντας το 39.8% (45 άτομα). Αμέσως μετά φαίνεται να είναι η “Φαντασία” με 19.5% (22 άτομα), η “Εκτόνωση” με 15.9% (18 άτομα), πολύ κοντά η “Διαφυγή από την καθημερινότητα” με 15% (17 άτομα) και τέλος, η “Κοινωνικοποίηση” με 9.7% (11 άτομα). Οι απαντήσεις “Εκπαίδευση” και “Άλλο” δεν επιλέχθηκαν από κανέναν παίκτη.

5. Γιατί παίζετε;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Διαφυγή από την καθημερινότητα	17	15.0	15.0	15.0
	Χαλάρωση	45	39.8	39.8	54.9
	Φαντασία	22	19.5	19.5	74.3
	Κοινωνικοποίηση	11	9.7	9.7	84.1
	Εκτόνωση	18	15.9	15.9	100.0
	Total	113	100.0	100.0	



Πίνακας 5: Αποτελέσματα ερώτησης 5

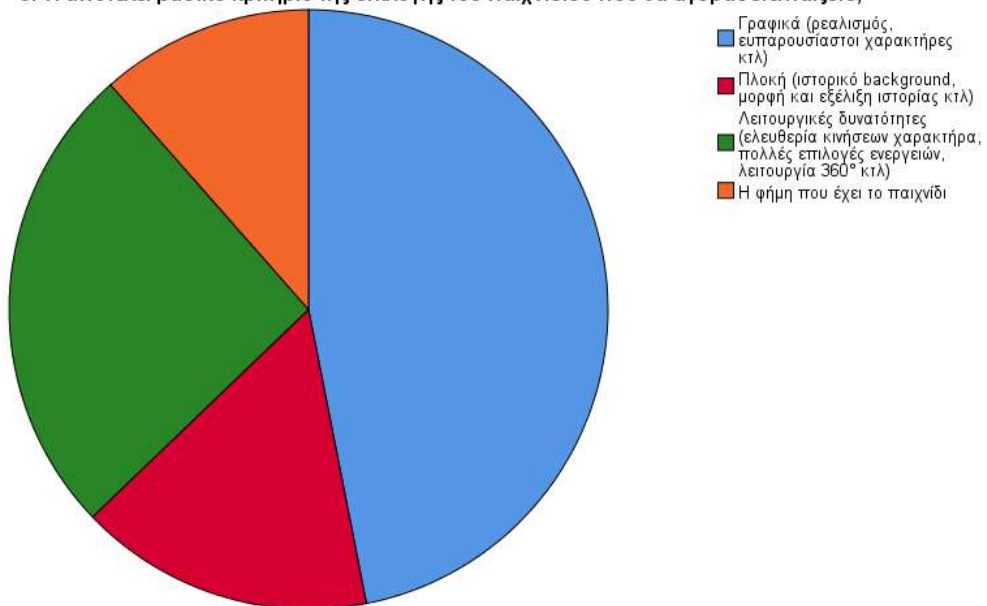
Επιπροσθέτως, η ερώτηση “Τι αποτελεί βασικό κριτήριο της επιλογής του παιχνιδιού που θα αγοράσετε/παίζετε;” αποτελεί την έκτη σε σειρά, καθώς και την τελευταία του πρώτου μέρους του ερωτηματολογίου. Το 46.9% (53 άτομα) σημείωσε την απάντηση “Γραφικά”, το 25.7% (29 άτομα) “Λειτουργικές δυνατότητες”, το 15.9% (18 άτομα) “Πλοκή” και το 11.5% (13 άτομα) “Η φήμη που έχει το παιχνίδι”.

6. Τι αποτελεί βασικό κριτήριο της επιλογής του παιχνιδιού που θα αγοράσετε/παίζετε;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Γραφικά (ρεαλισμός, ευπαρουσίαστοι χαρακτήρες κτλ)	53	46.9	46.9	46.9
Πλοκή (ιστορικό background, μορφή και εξέλιξη ιστορίας κτλ)	18	15.9	15.9	62.8

Λειτουργικές δυνατότητες (ελευθερία κινήσεων χαρακτήρα, πολλές επιλογές ενεργειών, λειτουργία 360° κτλ)	29	25.7	25.7	88.5
Η φήμη που έχει το παιχνίδι	13	11.5	11.5	100.0
Total	113	100.0	100.0	

6. Τι αποτελεί βασικό κριτήριο της επιλογής του παιχνιδιού που θα αγοράσετε/παιζετε;



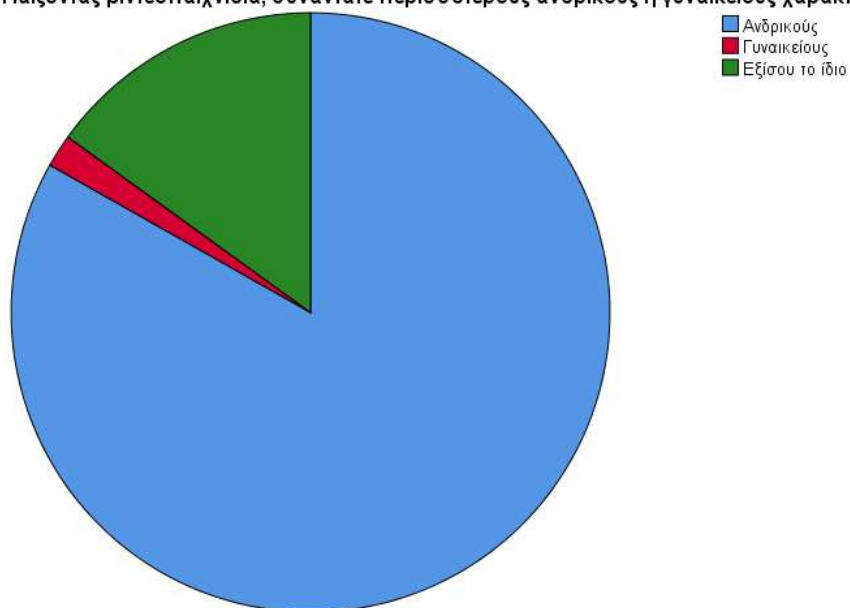
Πίνακας 6: Αποτελέσματα ερώτησης 6

Το δεύτερο σκέλος του ερωτηματολογίου, το οποίο αποτελεί το πιο ειδικό μέρος της έρευνας, ξεκινά με την έβδομη ερώτηση “Παίζοντας βιντεοπαιχνίδια, συναντάται περισσότερους ανδρικούς ή γυναικείους χαρακτήρες;”. Σε αυτήν, το μεγαλύτερο ποσοστό, το 83.2% (94 άτομα), απάντησε πως συναντά περισσότερους “ανδρικούς χαρακτήρες”, το 15% (17 άτομα) “εξίσου το ίδιο”, δηλαδή και ανδρικούς και γυναικείους στο ίδιο επίπεδο, ενώ μόλις το 1.8% του πληθυσμού (2 άτομα) πήρε την επιλογή “γυναικείους χαρακτήρες”.

7. Παίζοντας βιντεοπαιχνίδια, συναντάτε περισσότερους ανδρικούς ή γυναικείους χαρακτήρες;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ανδρικούς	94	83.2	83.2	83.2
	Γυναικείους	2	1.8	1.8	85.0
	Εξίσου το ίδιο	17	15.0	15.0	100.0
Total		113	100.0	100.0	

7. Παίζοντας βιντεοπαιχνίδια, συναντάτε περισσότερους ανδρικούς ή γυναικείους χαρακτήρες;



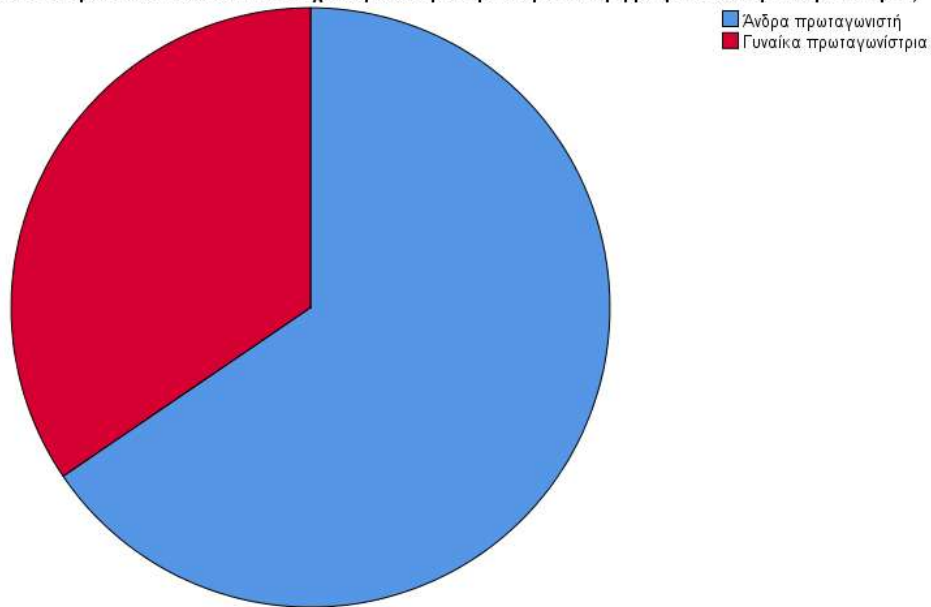
Πίνακας 7: Αποτελέσματα ερώτησης 7

Συνεχίζοντας στην όγδοη ερώτηση, “Θα επιλέγατε πιο εύκολα ένα παιχνίδι με άνδρα πρωταγωνιστή ή με γυναίκα πρωταγωνίστρια;”, το 65.5% (74 άτομα) δήλωσε πως θα επέλεγε πιο εύκολα κάποιο βιντεοπαιχνίδι με “άνδρα πρωταγωνιστή”, ενώ το υπόλοιπο 34.5% (39 άτομα) με “γυναίκα πρωταγωνίστρια”.

8. Θα επιλέγατε πιο εύκολα ένα παιχνίδι με άνδρα πρωταγωνιστή ή με γυναίκα πρωταγωνίστρια;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Άνδρα πρωταγωνιστή	74	65.5	65.5	65.5
	Γυναίκα πρωταγωνίστρια	39	34.5	34.5	100.0
Total		113	100.0	100.0	

8. Θα επιλέγατε πιο εύκολα ένα παιχνίδι με άνδρα πρωταγωνιστή ή με γυναίκα πρωταγωνίστρια;



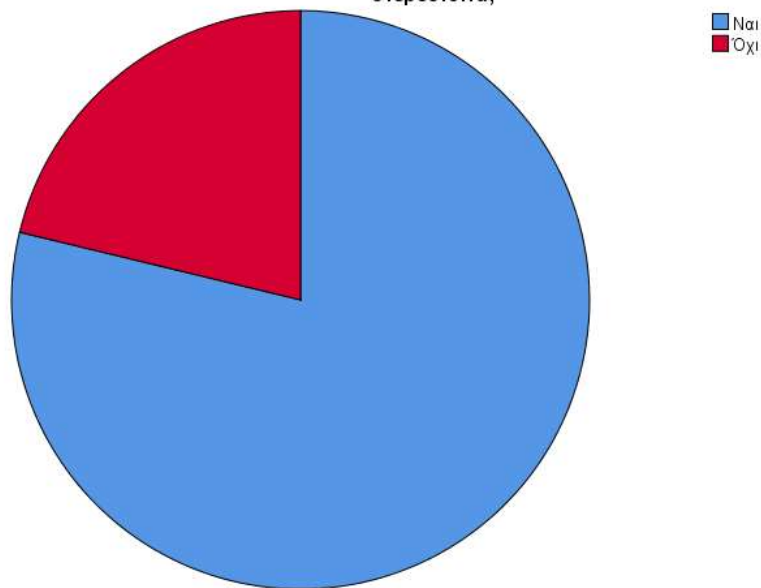
Πίνακας 8: Αποτελέσματα ερώτησης 8

Ως ένατη ερώτηση καταγράφεται η “Θεωρείτε πως ο τρόπος που παρουσιάζεται το γυναικείο φύλο στα βιντεοπαιχνίδια αντανακλά έμφυλα στερεότυπα;”, όπου το 78.8% (89 άτομα) απάντησε “Ναι” και το 21.2% (24 άτομα) “Όχι”.

9. Θεωρείτε πως ο τρόπος που παρουσιάζεται το γυναικείο φύλο στα βιντεοπαιχνίδια αντανακλά έμφυλα στερεότυπα;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	89	78.8	78.8	78.8
	Όχι	24	21.2	21.2	100.0
	Total	113	100.0	100.0	

9. Θεωρείτε πως ο τρόπος που παρουσιάζεται το γυναικείο φύλο στα βιντεοπαιχνίδια αντανάκλα έμφυλα στερεότυπα;



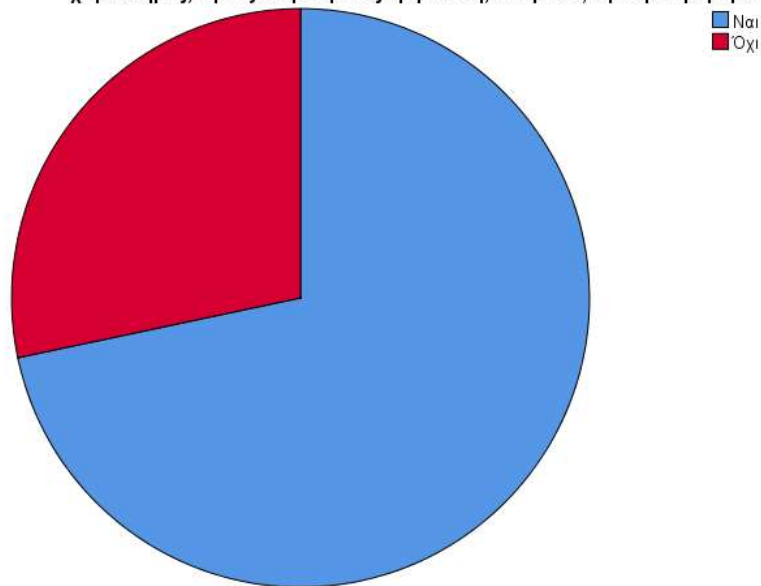
Πίνακας 9: Αποτελέσματα ερώτησης 9

Η δέκατη ερώτηση “Υπάρχει κατά την γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games;”, με την επεξήγηση ‘λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική εμφάνιση, τον ρόλο, την συμπεριφορά κτλ.’, συγκέντρωσε 71.7% (81 άτομα) στην επιλογή “Ναι” και 28.3% (32 άτομα) στην “Όχι”.

10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	81	71.7	71.7	71.7
	Όχι	32	28.3	28.3	100.0
Total		113	100.0	100.0	

10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ)



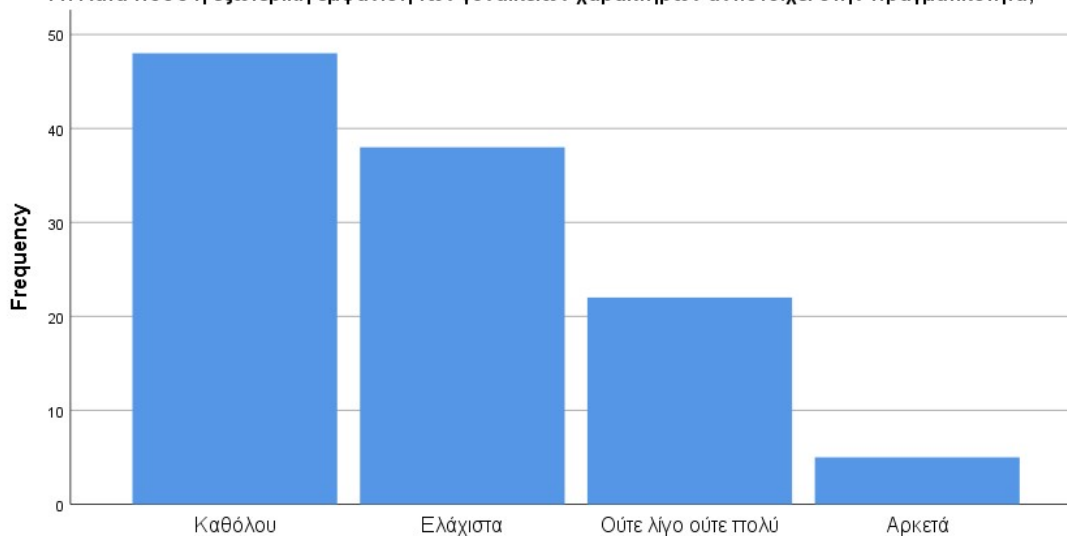
Πίνακας 10: Αποτελέσματα ερώτησης 10

Παρακάτω, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να τοποθετηθούν στο θέμα της εξωτερικής εμφάνισης των χαρακτήρων στην ενδέκατη ερώτηση, “Κατά πόσο η εξωτερική εμφάνιση των γυναικείων χαρακτήρων αντιστοιχεί στην πραγματικότητα;”. Φάνηκε πως το μεγαλύτερο μέρος του δείγματος πιστεύει πως δεν υπάρχει ομοιότητα πατώντας την λέξη “Καθόλου”, η οποία αντιπροσωπεύει το 42.5% (48 άτομα). Αμέσως μετά, με ποσοστό 33.6% (38 άτομα), εμφανίζεται η απάντηση “Ελάχιστα”, με 19.5% (22 άτομα) η “Ούτε λίγο ούτε πολύ”, και τέλος, με μόλις 4.4% (5 άτομα), η επιλογή “Αρκετά”. Η απάντηση “Πολύ” δεν αποτέλεσε προτίμηση για κανέναν από τους ερωτώμενους.

11. Κατά πόσο η εξωτερική εμφάνιση των γυναικείων χαρακτήρων αντιστοιχεί στην πραγματικότητα;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Καθόλου	48	42.5	42.5	42.5
Ελάχιστα	38	33.6	33.6	76.1
Ούτε λίγο ούτε πολύ	22	19.5	19.5	95.6
Αρκετά	5	4.4	4.4	100.0
Total	113	100.0	100.0	

11. Κατά πόσο η εξωτερική εμφάνιση των γυναικείων χαρακτήρων αντιστοιχεί στην πραγματικότητα;



11. Κατά πόσο η εξωτερική εμφάνιση των γυναικείων χαρακτήρων αντιστοιχεί στην πραγματικότητα;

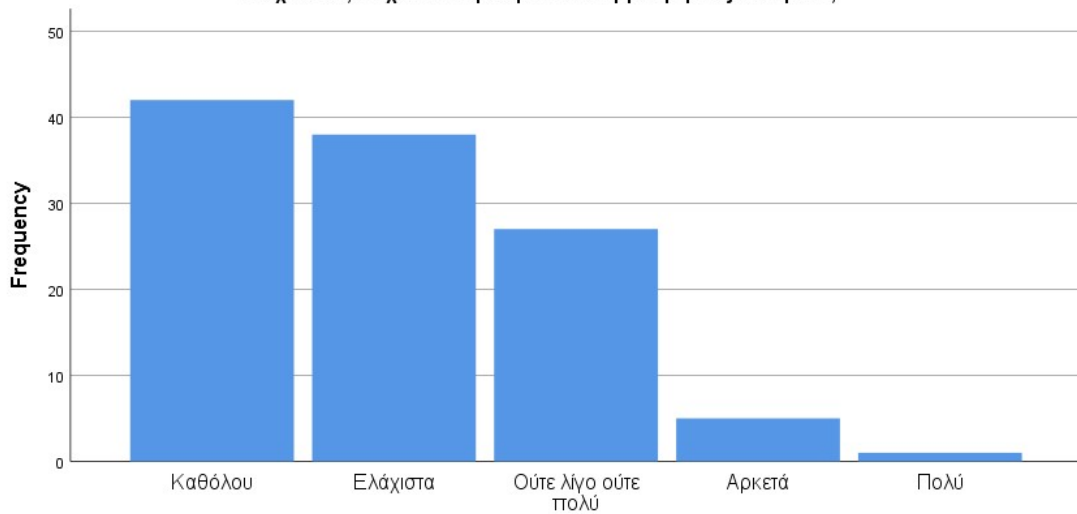
Πίνακας 11: Αποτελέσματα ερώτησης 11

Όσον αφορά τον σεβασμό από τους δημιουργούς των βιντεοπαιχνιδιών προς τους γυναικείους χαρακτήρες στο επίπεδο των ρόλων που δίνονται, στην ερώτηση δώδεκα “Ως προς τους ρόλους που δίνονται στους γυναικείους χαρακτήρες από τους δημιουργούς του κάθε παιχνιδιού, δείχνουν σεβασμό κατά τη γνώμη σας στο φύλο;”, δημοφιλέστερη απάντηση αποδείχθηκε η “Καθόλου” με 37.2% (42 άτομα), ενώ ακολουθούν οι επιλογές “Ελάχιστα” με 33.6% (38 άτομα), “Ούτε λίγο ούτε πολύ” με 23.9% (27 άτομα), “Αρκετά” με 4.4% (4 άτομα) και “Πολύ” με 0.9% (1 άτομο).

12. Ως προς τους ρόλους που δίνονται στους γυναικείους χαρακτήρες από τους δημιουργούς του κάθε παιχνιδιού, δείχνουν σεβασμό κατά τη γνώμη σας στο φύλο;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καθόλου	42	37.2	37.2	37.2
	Ελάχιστα	38	33.6	33.6	70.8
	Ούτε λίγο ούτε πολύ	27	23.9	23.9	94.7
	Αρκετά	5	4.4	4.4	99.1
	Πολύ	1	.9	.9	100.0
	Total	113	100.0	100.0	

12. Ως προς τους ρόλους που δίνονται στους γυναικείους χαρακτήρες από τους δημιουργούς του κάθε παιχνιδιού, δείχνουν σεβασμό κατά τη γνώμη σας στο φύλο;



12. Ως προς τους ρόλους που δίνονται στους γυναικείους χαρακτήρες από τους δημιουργούς του κάθε παιχνιδιού, δείχνουν σεβασμό κατά τη γνώμη σας στο φύλο;

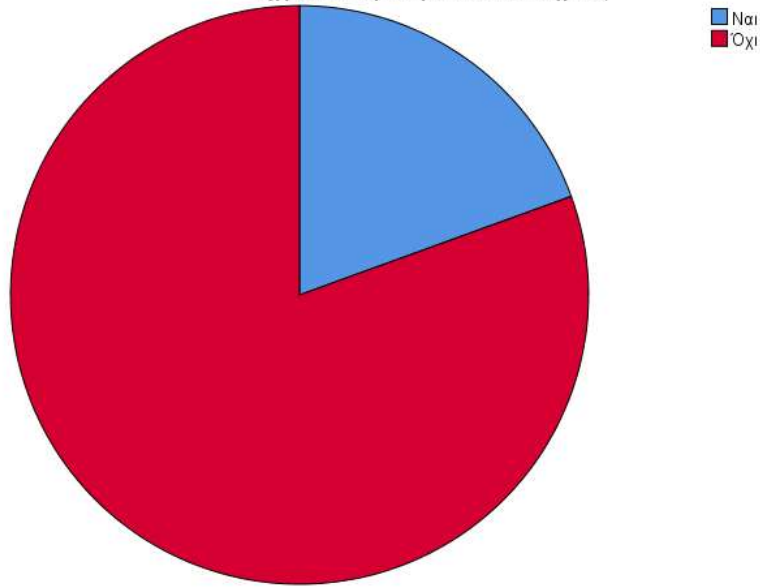
Πίνακας 12: Αποτελέσματα ερώτησης 12

Σε συνέχεια του ζητήματος των ρόλων, στην ερώτηση δεκατρία “Μιλώντας πάλι για τον ρόλο τους, τα δύο φύλα είναι συνήθως εξίσου ενεργά και απαραίτητα σε ένα παιχνίδι;”, με την επεξήγηση ‘είτε ως πρωταγωνιστές, είτε όχι’, το ποσοστό που απάντησε “Όχι” αγγίζει το 80.5% (91 άτομα), ενώ εκείνο που επέλεξε “Ναι” ήταν το 19.5% (22 άτομα).

13. Μιλώντας πάλι για τον ρόλο τους, τα δύο φύλα είναι συνήθως εξίσου ενεργά (είτε ως πρωταγωνιστές, είτε όχι) και απαραίτητα σε ένα παιχνίδι;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	22	19.5	19.5	19.5
	Όχι	91	80.5	80.5	100.0
	Total	113	100.0	100.0	

13. Μιλώντας πάλι για τον ρόλο τους, τα δύο φύλα είναι συνήθως εξίσου ενεργά (είτε ως πρωταγωνιστές, είτε όχι) και απαραίτητα σε ένα παιχνίδι;



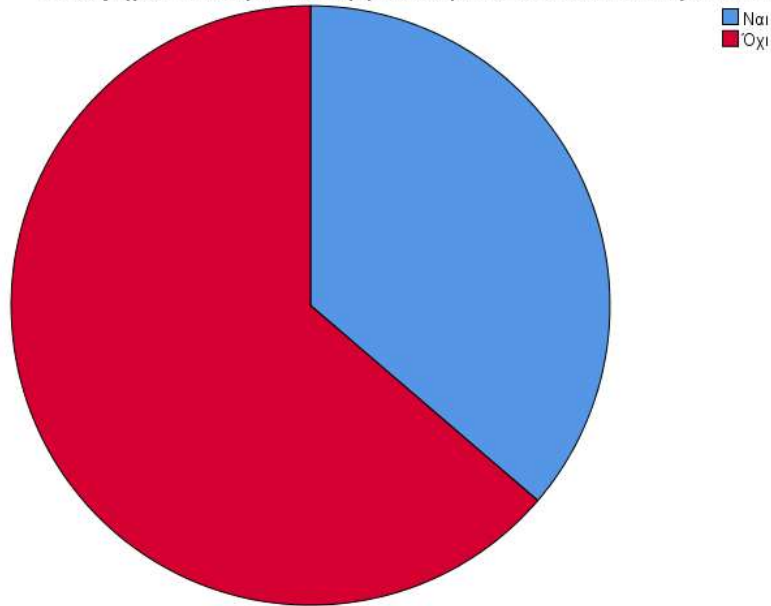
Πίνακας 13: Αποτελέσματα ερώτησης 13

Η δέκατη τέταρτη ερώτηση “Σας έχουν απωθήσει ποτέ έμφυλα στερεότυπα από το να παίξετε ένα παιχνίδι;”, έδειξε πως το 63.7% (72 άτομα) δεν έχει αποτραβηχτεί από κάποιο βιντεοπαιχνίδι λόγω στερεοτύπων επιλέγοντας “Όχι”, ενώ ταυτόχρονα το 36.3% (41 άτομα) ανταποκρίθηκε θετικά.

14. Σας έχουν απωθήσει ποτέ έμφυλα στερεότυπα από το να παίξετε ένα παιχνίδι;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	41	36.3	36.3	36.3
	Όχι	72	63.7	63.7	100.0
Total		113	100.0	100.0	

14. Σας έχουν απωθήσει ποτέ έμφυλα στερεότυπα από το να παίξετε ένα παιχνίδι;



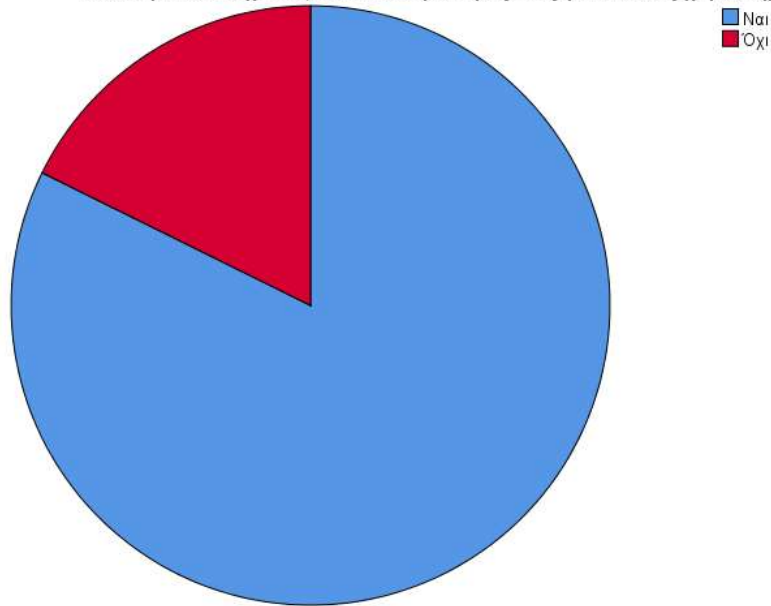
Πίνακας 14: Αποτελέσματα ερώτησης 14

Η επόμενη ερώτηση, δέκατη πέμπτη, αφορά τη βία στον εικονικό κόσμο και πιο συγκεκριμένα προς τις γυναίκες άβιταρς, σχηματισμένη ως εξής “Στα βιντεοπαιχνίδια, συναντάτε βία προς τους γυναικείους χαρακτήρες;”. Το 82.3% (93 άτομα) απάντησε “Ναι”, ενώ μόνο το 17.7% (20 άτομα) “Όχι”.

15. Στα βιντεοπαιχνίδια, συναντάτε βία προς τους γυναικείους χαρακτήρες;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	93	82.3	82.3	82.3
	Όχι	20	17.7	17.7	100.0
Total		113	100.0	100.0	

15. Στα βιντεοπαιχνίδια, συναντάτε βία προς τους γυναικείους χαρακτήρες;



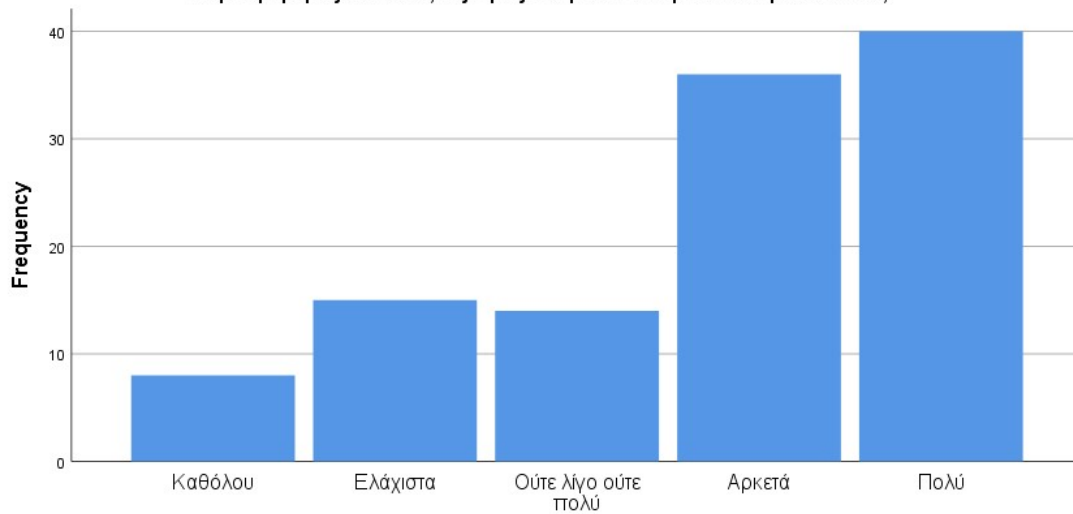
Πίνακας 15: Αποτελέσματα ερώτησης 15

Επιπρόσθετα, οι δύο ακόλουθες ερωτήσεις σχετίζονται με την ικανότητα επιρροής των βιντεοπαιχνιδιών στους παίκτες. Ως δέκατη έκτη, συναντάται η ερώτηση “Πόσο ικανά θεωρείτε πως είναι τα βιντεοπαιχνίδια να επηρεάσουν τη διαμόρφωση του χαρακτήρα και της συμπεριφοράς κάποιου, ως προς τον ρόλο των φύλων στην κοινωνία;”, στην οποία η πλειονότητα των παικτών, το 35.4% (40 άτομα), απάντησε “Πολύ”, συνεχίζοντας με το 31.9% (36 άτομα) να επιλέγει “Αρκετά”, το 13.3% (15 άτομα) “Ελάχιστα”, το 12.4% (14 άτομα) “Ούτε λίγο ούτε πολύ” και το 7.1% (8 άτομα) “Καθόλου”.

16. Πόσο ικανά θεωρείτε πως είναι τα βιντεοπαιχνίδια να επηρεάσουν τη διαμόρφωση του χαρακτήρα και της συμπεριφοράς κάποιου, ως προς τον ρόλο των φύλων στην κοινωνία;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Καθόλου	8	7.1	7.1	7.1
Ελάχιστα	15	13.3	13.3	20.4
Ούτε λίγο ούτε πολύ	14	12.4	12.4	32.7
Αρκετά	36	31.9	31.9	64.6
Πολύ	40	35.4	35.4	100.0
Total	113	100.0	100.0	

16. Πόσο ικανά θεωρείτε πως είναι τα βιντεοπαιχνίδια να επηρεάσουν τη διαμόρφωση του χαρακτήρα και της συμπεριφοράς κάποιου, ως προς τον ρόλο των φύλων στην κοινωνία;



16. Πόσο ικανά θεωρείτε πως είναι τα βιντεοπαιχνίδια να επηρεάσουν τη διαμόρφωση του χαρακτήρα και της συμπεριφοράς κάποιου, ως προς τον ρόλο των φύλων στην κοινωνία;

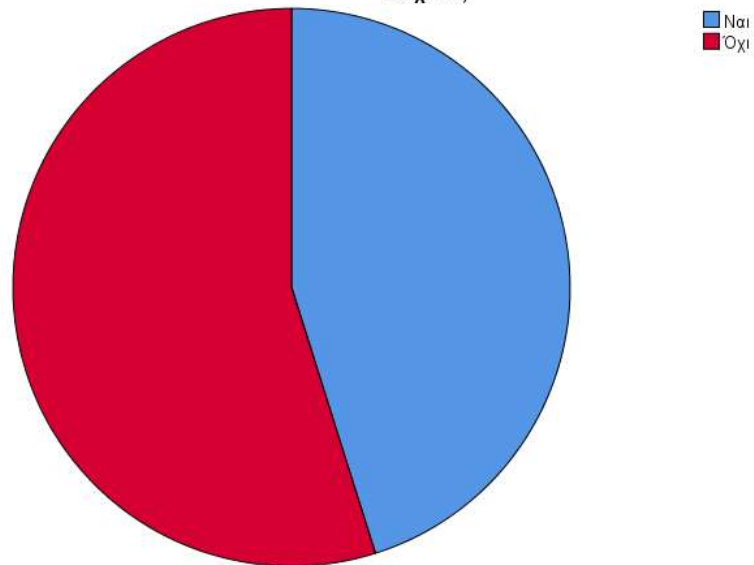
Πίνακας 16: Αποτελέσματα ερώτησης 16

Παρόμοια ερώτηση αποτελεί η δέκατη έβδομη, “Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και το πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι;”, με τη διαφορά πως η συγκεκριμένη καλεί τους συμμετέχοντες να αναλογιστούν για τον εαυτό τους προκειμένου να δώσουν την απαραίτητη απάντηση. Το 54.9% (62 άτομα) επέλεξε “Όχι”, ενώ το 45.1% (51 άτομα) “Ναι”.

17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	51	45.1	45.1	45.1
	Όχι	62	54.9	54.9	100.0
Total		113	100.0	100.0	

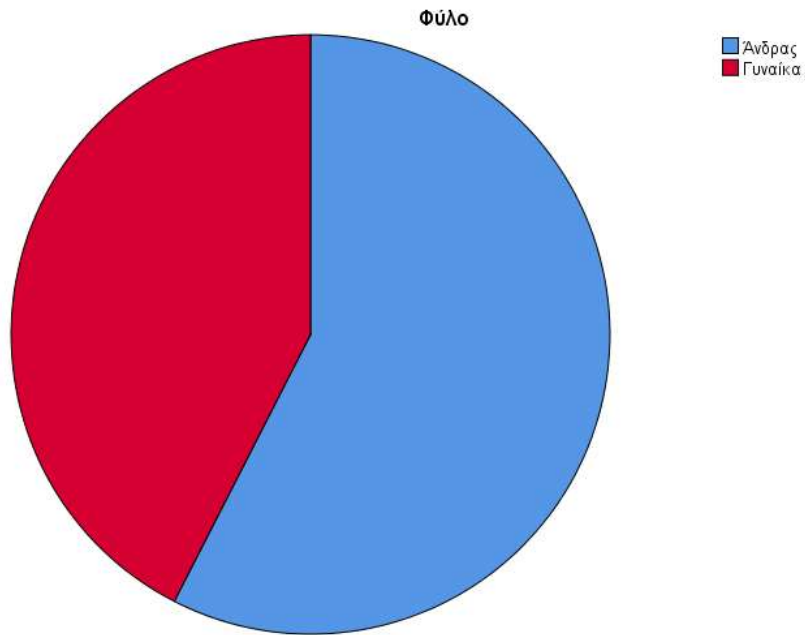
17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι;



Πίνακας 17: Αποτελέσματα ερώτησης 17

Περνώντας στο τρίτο και τελευταίο σκέλος του ερωτηματολογίου, το οποίο αποτελείται από δύο ερωτήματα, ζητήθηκαν τα δημογραφικά στοιχεία των συμμετεχόντων. Φάνηκε πως το ποσοστό των ανδρών της έρευνας βρίσκεται στο 57.5% (65 άτομα) και των γυναικών στο 42.5% (48 άτομα).

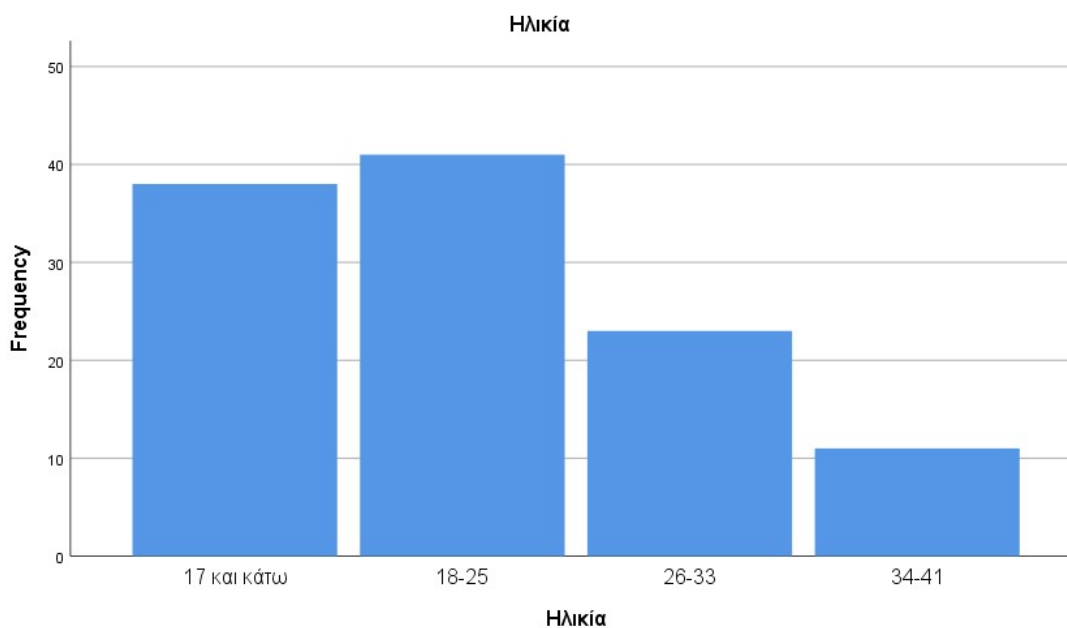
		Φύλο			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Άνδρας	65	57.5	57.5	57.5
	Γυναίκα	48	42.5	42.5	100.0
Total		113	100.0	100.0	



Πίνακας 18: Αποτελέσματα ερώτησης φύλου

Τέλος, γνωστοποιήθηκε πως η ηλικιακή βαθμίδα που συμμετείχε περισσότερο στην μελέτη ήταν η “18-25” με ποσοστό 36.3% (41 άτομα). Αμέσως μετά βρίσκονται οι ομάδες “17 και κάτω” με 33.6% (38 άτομα), “26-33” με 20.4% (23 άτομα) και “34-41” με 9.7% (11 άτομα).

		Ηλικία			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17 και κάτω	38	33.6	33.6	33.6
	18-25	41	36.3	36.3	69.9
	26-33	23	20.4	20.4	90.3
	34-41	11	9.7	9.7	100.0
	Total	113	100.0	100.0	



Πίνακας 19: Αποτελέσματα ερώτησης ηλικίας

4.2 Ερευνητικοί στόχοι και υποθέσεις

Έπειτα από τη δημιουργία και υλοποίηση της μελέτης, προέκυψαν πέντε αντιπροσωπευτικοί ερευνητικοί στόχοι, όπως παρουσιάστηκαν σε προηγούμενο κεφάλαιο. Πρόκειται λοιπόν για συσχετίσεις, για την ανάλυση των οποίων πραγματοποιήθηκε ο απαραίτητο στατιστικός έλεγχος. Αυτός φάνηκε να είναι ο Chi-Square test έλεγχος ανεξαρτησίας με τον υπολογισμό των συντελεστών Phi and Cramer's V, ο οποίος εφαρμόζεται για τη διερεύνηση της εξάρτησης μεταξύ δύο nominal μεταβλητών, ή διαφορετικά μίας nominal και μίας ordinal.

Ο πρώτος ερευνητικός στόχος είναι να διαπιστωθεί εάν σημειώνεται εξάρτηση της άποψης της ύπαρξης σεξισμού από την ηλικία που έχει κάθε άτομο που έλαβε μέρος. Επομένως, οι δύο μεταβλητές που θα χρησιμοποιηθούν είναι οι εξής, η αντίληψη του σεξισμού προς το γυναικείο φύλο στον εικονικό κόσμο και η ηλικία των ερωτώμενων. Αφού αυτές εμφανίζονται ως nominal διχοτομική και interval κλίμακας Likert, είναι εύλογο να διεξαχθεί έλεγχος ανεξαρτησίας Chi-Square, σε συνδυασμό με τον υπολογισμό των συντελεστών Phi and Cramer's V, για την εκτίμηση της έντασης της εξάρτησης. Στη συνέχεια, διατυπώθηκαν οι ερευνητικές υποθέσεις H0 και H1, ως εξής:

H0: Η άποψη ύπαρξης σεξισμού προς το γυναικείο φύλο στα βιντεοπαιχνίδια δεν εξαρτάται από την ηλικία του κάθε παίκτη.

H1: Η άποψη ύπαρξης σεξισμού προς το γυναικείο φύλο στα βιντεοπαιχνίδια εξαρτάται από την ηλικία του κάθε παίκτη.

Αμέσως μετά, ορίστηκε το επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας $\alpha=0,05$.

Βάσει των αποτελεσμάτων εντοπίστηκε στατιστικά σημαντική εξάρτηση σε επίπεδο σημαντικότητας $\alpha=0,05$ μεταξύ της αντίληψης σεξισμού και της ηλικίας, αφού το sig είναι μικρότερο από το α ($\chi^2=9.304$, $\text{sig}=0.026$). Στη συνέχεια, υλοποιείται έλεγχος των συντελεστών εξάρτησης Phi and Cramer's V, που στη συγκεκριμένη περίπτωση εμφανίζεται ως 0,287 [$\sqrt{(\chi^2 \div N)} = \sqrt{(9.304 \div 113)} = 0,287$]. Συνεπώς, υπάρχει μια ελάχιστη ένταση συσχέτισης μεταξύ της αντίληψης σεξισμού και της ηλικίας των παικτών. Επομένως, απορρίπτεται η μηδενική υπόθεση H0.

10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ) * Ηλικία Crosstabulation

Count

		Ηλικία				Total
		17 και κάτω	18-25	26-33	34-41	
10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ)	Ναι	21	34	19	7	81
	Όχι	17	7	4	4	32
Total		38	41	23	11	113

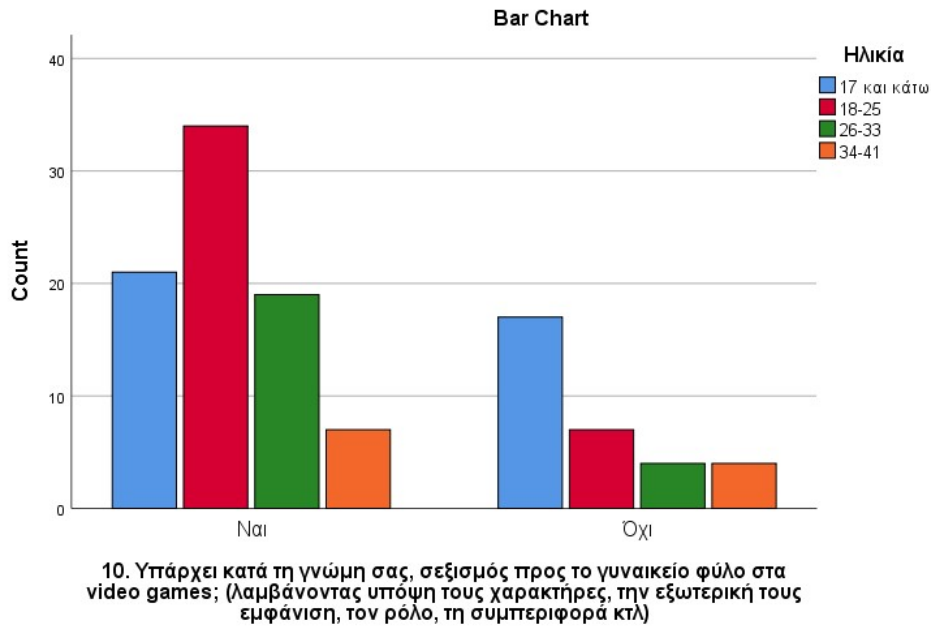
Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	9.304 ^a	3	.026
Likelihood Ratio	9.272	3	.026
Linear-by-Linear Association	2.276	1	.131
N of Valid Cases	113		

a. 1 cells (12.5%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3.12.

Symmetric Measures

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Phi	.287	.026
	Cramer's V	.287	.026
N of Valid Cases		113	



Πίνακας 20: Αποτελέσματα συσχέτισης 1

Ο δεύτερος ερευνητικός στόχος είναι να αποδειχθεί εάν το γυναικείο δείγμα της έρευνας έχει επηρεαστεί από τα βιντεοπαιχνίδια που παίζει, περισσότερο από το ανδρικό. Οι δύο μεταβλητές που θα ληφθούν υπόψιν είναι το φύλο και η ενδεχόμενη επιρροή από τα βιντεοπαιχνίδια στην ζωή τους. Δεδομένου ότι αυτές είναι nominal διχοτομικές, επιλέχθηκε ο έλεγχος ανεξαρτησίας Chi-Square και οι συντελεστές Phi and Cramer's V. Οι ερευνητικές υποθέσεις σχηματίστηκαν, ορίζοντας το επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας $\alpha=0,05$, ως εξής:

H0: Η επιρροή στη ζωή των παικτών από τα βιντεοπαιχνίδια δεν σχετίζεται με το φύλο.

H1: Η επιρροή στη ζωή των παικτών από τα βιντεοπαιχνίδια σχετίζεται με το φύλο.

Σύμφωνα με τα δεδομένα που προέκυψαν, σημειώθηκε στατιστικά σημαντική εξάρτηση σε επίπεδο σημαντικότητας $\alpha=0,05$ μεταξύ του φύλου και της επιρροής από

τα βιντεοπαιχνίδια, αφού το sig είναι μικρότερο από το α ($\chi^2=10.164$, $\text{sig}=0.001$). Προχωρώντας, χρησιμοποιούνται οι συντελεστές εξάρτησης Phi and Cramer's V, με άθροισμα 0,300 [$\sqrt{(\chi^2 \div N)} = \sqrt{(10.164 \div 113)} = 0.300$]. Επομένως, υπάρχει μια ελάχιστη ένταση συσχέτισης μεταξύ του φύλου και της επιρροής που δέχθηκαν οι ερωτώμενοι από τα βιντεοπαιχνίδια στη ζωή τους. Άρα, απορρίπτεται η μηδενική υπόθεση H0.

17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι; * Φύλο Crosstabulation

Count

		Φύλο		Total
		Άνδρας	Γυναίκα	
17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι;	Ναι	21	30	51
	Όχι	44	18	62
Total		65	48	113

Chi-Square Tests

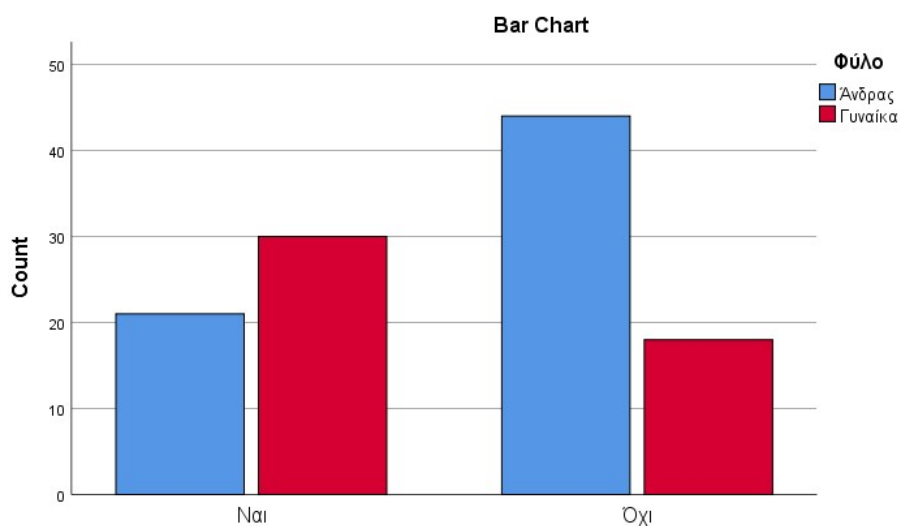
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	10.164 ^a	1	.001		
Continuity Correction ^b	8.981	1	.003		
Likelihood Ratio	10.277	1	.001		
Fisher's Exact Test				.002	.001
Linear-by-Linear Association	10.074	1	.002		
N of Valid Cases	113				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 21.66.

b. Computed only for a 2x2 table

Symmetric Measures

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Phi	-.300	.001
	Cramer's V	.300	.001
N of Valid Cases		113	



17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι;

Πίνακας 21: Αποτελέσματα συσχέτισης 2

Στη συνέχεια, ο τρίτος ερευνητικός στόχος είναι να εξακριβωθεί εάν οι άνδρες της μελέτης αντιπροσωπεύουν το μεγαλύτερο ποσοστό που δεν απωθήθηκε από έμφυλα στερεότυπα στο να παίξει ένα βιντεοπαιχνίδι, σε σχέση με τις γυναίκες. Ως απαραίτητες μεταβλητές καθορίζονται το φύλο και η απώθηση από τα παιχνίδια λόγω στερεοτύπων. Έχοντας δύο nominal διχοτομικές μεταβλητές, η συσχέτιση θα εξεταστεί μέσω του ελέγχου ανεξαρτησίας Chi-Square, μαζί με τον υπολογισμό των συντελεστών Phi and Cramer's V. Παρακάτω ορίζονται οι ερευνητικές υποθέσεις:

H0: Το ποσοστό των ανδρών που δεν απωθήθηκε από έμφυλα στερεότυπα στο να παίξει ένα βιντεοπαιχνίδι δεν διαφέρει από εκείνο των γυναικών.

H1: Το ποσοστό των ανδρών που δεν απωθήθηκε από έμφυλα στερεότυπα στο να παίξει ένα βιντεοπαιχνίδι διαφέρει από εκείνο των γυναικών.

Το επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας α ορίζεται ως $\alpha=0,05$.

Τα αποτελέσματα έδειξαν στατιστικά σημαντική εξάρτηση σε επίπεδο σημαντικότητας $\alpha=0,05$ μεταξύ του φύλου και της απώθησης από τα βιντεοπαιχνίδια λόγω στερεοτύπων, αφού το sig είναι μικρότερο από το α ($\chi^2=33.321$, $\text{sig}=0.000$). Παρακάτω, βάσει του ελέγχου των συντελεστών Phi and Cramer's V, η εξάρτηση ισούται με 0,543 [$\sqrt{(\chi^2 \div N)} = \sqrt{(33.321 \div 113)} = 0.543$]. Συμπερασματικά, υπάρχει μια ασθενής θετική ένταση συσχέτισης μεταξύ του φύλου και της απώθησης από τα βιντεοπαιχνίδια λόγω έμφυλων στερεοτύπων. Συνεπώς, απορρίπτεται η μηδενική υπόθεση H_0 .

14. Σας έχουν απωθήσει ποτέ έμφυλα στερεότυπα από το να παίξετε ένα παιχνίδι; * Φύλο Crosstabulation

Count

		Φύλο		Total
		Ανδρας	Γυναίκα	
14. Σας έχουν απωθήσει ποτέ έμφυλα στερεότυπα από το να παίξετε ένα παιχνίδι;	Ναι	9	32	41
	Όχι	56	16	72
Total		65	48	113

Chi-Square Tests

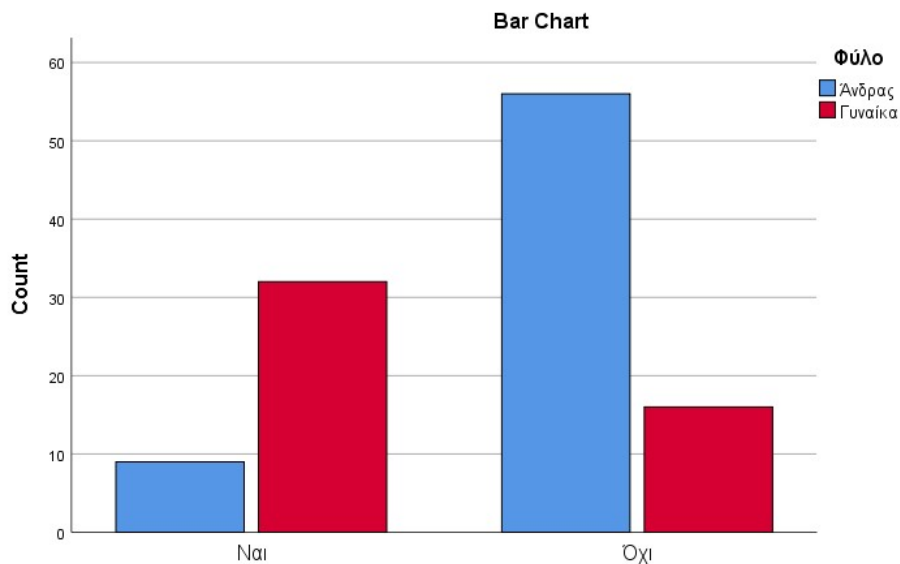
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	33.321 ^a	1	.000		
Continuity Correction ^b	31.076	1	.000		
Likelihood Ratio	34.651	1	.000		
Fisher's Exact Test				.000	.000
Linear-by-Linear Association	33.026	1	.000		
N of Valid Cases	113				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 17.42.

b. Computed only for a 2x2 table

Symmetric Measures

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Phi	-.543	.000
	Cramer's V	.543	.000
N of Valid Cases		113	



14. Σας έχουν απωθήσει ποτέ έμφυλα στερεότυπα από το να παίξετε ένα παιχνίδι;

Πίνακας 22: Αποτελέσματα συσχέτισης 3

Περνώντας στον επόμενο έλεγχο, ο τέταρτος ερευνητικός στόχος είναι να μελετηθεί αν το ποσοστό των γυναικών που ενδέχεται να επιλέξει ένα παιχνίδι το οποίο έχει άνδρα πρωταγωνιστή, σχετίζεται με το αν έχει όντως δεχθεί επιρροή στις απόψεις του. Τις μεταβλητές αποτελούν η επιλογή παιχνιδιού με άνδρα πρωταγωνιστή και η επιρροή που μπορεί να υπάρχει στη ζωή του παίκτη από τα video games. Αυτές παρουσιάζονται ως nominal διχοτομικές, άρα ο έλεγχος ανεξαρτησίας Chi-Square και οι συντελεστές Phi and Cramer's V αποτελούν την αποτελεσματικότερη μέθοδο. Έχοντας στο νου πως τα δεδομένα που ζητούνται αφορούν μόνο τον γυναικείο πληθυσμό, οι αναλύσεις που ακολουθούν πραγματοποιούνται με ενεργοποιημένη τη λειτουργία "Select Cases" του στατιστικού προγράμματος SPSS, βοηθώντας με αυτόν τον τρόπο στη διεξαγωγή συμπερασμάτων που επικεντρώνονται μόνο στο γυναικείο φύλο. Οι ερευνητικές υποθέσεις είναι οι παρακάτω:

H0: Το ποσοστό των γυναικών που επέλεξε ένα παιχνίδι το οποίο έχει άνδρα πρωταγωνιστή, δεν σχετίζεται με το αν έχει όντως δεχθεί επιρροή στις απόψεις του.

H1: Το ποσοστό των γυναικών που επέλεξε ένα παιχνίδι το οποίο έχει άνδρα πρωταγωνιστή, σχετίζεται με το αν έχει όντως δεχθεί επιρροή στις απόψεις του.

Το επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας α ορίζεται ως $\alpha=0,05$.

Διαπιστώνεται πως δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική εξάρτηση σε επίπεδο σημαντικότητας $\alpha=0,05$ μεταξύ της επιλογής παιχνιδιού με άνδρα πρωταγωνιστή και της επιρροής που μπορεί να υπάρχει στη ζωή του παίκτη από τα βιντεοπαιχνίδια, αφού το sig είναι μεγαλύτερο από το α ($\chi^2=2.851$, sig=0.091). Συνεπώς, απορρίπτεται η υπόθεση H1.

17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι; * 8. Θα επιλέγατε πιο εύκολα ένα παιχνίδι με άνδρα πρωταγωνιστή ή με γυναίκα πρωταγωνίστρια; Crosstabulation

		8. Θα επιλέγατε πιο εύκολα ένα παιχνίδι με άνδρα πρωταγωνιστή ή με γυναίκα πρωταγωνίστρια;		Total
		Άνδρα πρωταγωνιστή	Γυναίκα πρωταγωνίστρια	
17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι;	Ναι	Count 12 40.0%	18 60.0%	30 100.0%
	Όχι	Count 3	15	18

	% within 17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι;	16.7%	83.3%	100.0%
Total	Count	15	33	48
	% within 17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι;	31.3%	68.8%	100.0%

Chi-Square Tests

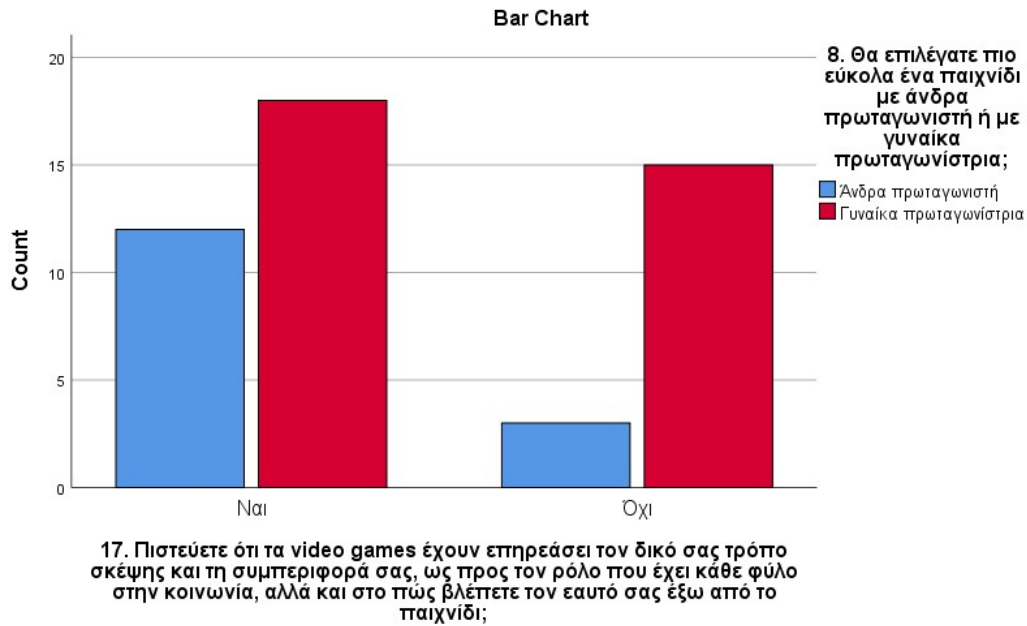
	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)
Pearson Chi-Square	2.851 ^a	1	.091		
Continuity Correction ^b	1.868	1	.172		
Likelihood Ratio	3.023	1	.082		
Fisher's Exact Test				.117	.084
Linear-by-Linear Association	2.792	1	.095		
N of Valid Cases	48				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5.63.

b. Computed only for a 2x2 table

Symmetric Measures

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Phi	.244	.091
	Cramer's V	.244	.091
N of Valid Cases		48	



Πίνακας 23: Αποτελέσματα συσχέτισης 4

Τέλος, ο πέμπτος στόχος είναι να διερευνηθεί αν το ανδρικό δείγμα δεν αντιλαμβάνεται την πιθανή ύπαρξη του φαινομένου του σεξισμού, σε βαθμό που τη διακρίνει το γυναικείο. Βάσει αυτού, οι μεταβλητές που θα αποτελέσουν στοιχεία του στατιστικού ελέγχου είναι το φύλο και η άποψη για την ύπαρξη του σεξισμού προς τους γυναικείους χαρακτήρες, οι οποίες κατηγοριοποιούνται ως nominal διχοτομικές. Λόγω αυτού, η στατιστική ανάλυση θα γίνει μέσω του ελέγχου ανεξαρτησίας Chi-Square και των συντελεστών Phi and Cramer's V. Στη συνέχεια παρουσιάζονται οι ερευνητικές υποθέσεις:

H0: Η αντίληψη των ανδρών του δείγματος για την ύπαρξη σεξισμού προς τους γυναικείους χαρακτήρες δεν διαφέρει από εκείνη των γυναικών.

H1: Η αντίληψη των ανδρών του δείγματος για την ύπαρξη σεξισμού προς τους γυναικείους χαρακτήρες διαφέρει από εκείνη των γυναικών.

Έπειτα από την διεξαγωγή των αποτελεσμάτων, παρατηρείται στατιστικά σημαντική εξάρτηση σε επίπεδο σημαντικότητας $\alpha=0,05$ μεταξύ του φύλου και της αντίληψης ύπαρξης σεξισμού προς τους γυναικείους χαρακτήρες, αφού το sig είναι μικρότερο από το α ($\chi^2=28.294$, $\text{sig}=0.000$). Οι συντελεστές εξάρτησης Phi and Cramer's V σημειώνονται ως 0,500 [$\sqrt{(\chi^2 \div N)} = \sqrt{(28.294 \div 113)} = 0.500$]. Επομένως, υπάρχει μια ασθενής θετική ένταση συσχέτισης μεταξύ του φύλου και της αντίληψης ύπαρξης σεξισμού προς τους γυναικείους χαρακτήρες. Συνεπώς, απορρίπτεται η μηδενική υπόθεση H_0 .

10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ) * Φύλο Crosstabulation

		Φύλο		Total	
		Άνδρας	Γυναίκα		
10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ)	Ναι	Count	34	47	81
		% within 10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ)	42.0%	58.0%	100.0%
	Όχι	Count	31	1	32
		% within 10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ)	96.9%	3.1%	100.0%
Total		Count	65	48	113
		% within 10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ)	57.5%	42.5%	100.0%

Chi-Square Tests

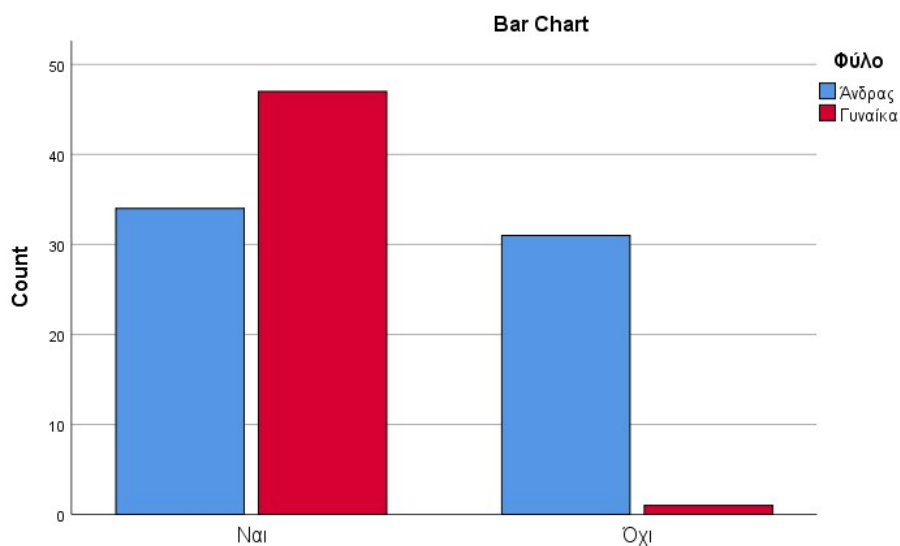
	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)
Pearson Chi-Square	28.294 ^a	1	.000		
Continuity Correction ^b	26.092	1	.000		
Likelihood Ratio	34.990	1	.000		
Fisher's Exact Test				.000	.000
Linear-by-Linear Association	28.044	1	.000		
N of Valid Cases	113				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 13.59.

b. Computed only for a 2x2 table

Symmetric Measures

		Value	Approximate Significance
Nominal by Nominal	Phi	-.500	.000
	Cramer's V	.500	.000
N of Valid Cases		113	



10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ)

Πίνακας 24: Αποτελέσματα συσχέτισης 5

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Το κεφάλαιο που ακολουθεί αφορά τον σχολιασμό των ερευνητικών αποτελεσμάτων που καταγράφηκαν με τη βοήθεια του στατιστικού προγράμματος SPSS και τη σύγκρισή τους με δευτερογενή δεδομένα της βιβλιογραφίας. Επίσης, θα πραγματοποιηθεί αναφορά και ανάλυση των ερευνητικών στόχων και υποθέσεων που ελέγχθηκαν μέσω του προαναφερθέντος προγράμματος σε προηγούμενο κεφάλαιο της εργασίας. Στη συνέχεια, σειρά θα έχει η διεξαγωγή των συμπερασμάτων της έρευνας, τα οποία θα αποτελούνται από τη σύνοψη των κύριων σημείων και πορισμάτων αυτής, καθώς και από τους περιορισμούς που έλαβαν χώρα κατά την υλοποίηση και τις μελλοντικές επεκτάσεις που θα μπορούσαν να ληφθούν υπόψη μετέπειτα.

5.1 Συζήτηση

Με βάση τα αποτελέσματα που προέκυψαν από τις απαντήσεις που έδωσαν οι συμμετέχοντες, παίκτες βιντεοπαιχνιδιών και χρήστες της πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης Discord, αποφάνθηκαν ευρήματα τα οποία σχετίζονται με τον τρόπο που αναπαρίστανται οι γυναικείοι χαρακτήρες σε σύγχρονα δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια. Ειδικότερα, διεξήχθησαν στοιχεία που αφορούν τη συχνότητα ενασχόλησης με τα video games, καθώς και το καταναλώσιμο χρονικό διάστημα, το προτιμητέο είδος αυτών, τον λόγο επιλογής για την αφιέρωση ελεύθερου χρόνου στον εικονικό κόσμο, αλλά και το βασικό κριτήριο απόφασης ασχολίας. Επιπλέον, δεδομένα που φανερώνουν ποσοστά της ανδρικής και γυναικείας εμφάνισης μεταξύ των γραφικών, τη συνηθέστερη επιλογή στο φύλο του προσωπικού άβαταρ, τον εντοπισμό έμφυλων στερεοτύπων στα παιχνίδια, και πιο συγκεκριμένα την ύπαρξη σεξισμού εις βάρος του γυναικείου πληθυσμού, την εξωτερική εμφάνιση αυτού, τον σεβασμό που λαμβάνει κατά τη δημιουργία του και τον ρόλο που έχει μέσα σε ένα βιντεοπαιχνίδι. Στη συνέχεια, δόθηκαν αποτελέσματα βάσει της οπτικής των παικτών, σχετικά με την αίσθηση αποστροφής λόγω στερεοτύπων, το ποσοστό βίας προς το θηλυκό γένος εντός παιχνιδιού, καθώς και τον βαθμό ικανότητας των βιντεοπαιχνιδιών να επηρεάσουν τους χρήστες μέσα και έξω από την οθόνη μία ηλεκτρονικής συσκευής.

Συνολικά, το ερωτηματολόγιο συμπληρώθηκε από 113 παίκτες βιντεοπαιχνιδιών στην Ελλάδα, στο διάστημα πέντε μηνών. Το ποσοστό του ανδρικού δείγματος ανέρχεται στο 57.5%, ενώ του γυναικείου στο 42.5%, δείχνοντας πως οι άνδρες αποτελούν την πλειονότητα στην έρευνα, κάτι το οποίο θεωρείται αναμενόμενο, λαμβάνοντας υπόψη

το πρωταρχικό σκεπτικό του “only boys club”, ενός πεδίου που ουσιαστικά δημιουργήθηκε αρχικά για την ψυχαγωγία του ανδρικού πληθυσμού μέσα στον 20ο αιώνα. Όσον αφορά την ηλικία των ερωτώμενων, φάνηκε πως η ηλικιακή βαθμίδα που έλαβε μεγαλύτερη συμμετοχή στην μελέτη ήταν η “18-25” με ποσοστό 36.3%, ενώ η κατηγορία “17 και κάτω” παρατηρείται αρκετά κοντά, με ποσοστό 33.6%. Το γεγονός αυτό, υποδεικνύει πως η γενιά Z (10-25 ετών το 2022), η οποία αντιπροσωπεύει σχεδόν το 70% του δείγματος, ενδεχομένως ενδιαφέρεται περισσότερο για τα βιντεοπαιχνίδια, απ’ ό,τι οι millennials (26-41 ετών το 2022). Μελέτες στο παρελθόν έχουν αποδείξει πως είναι πιο σύνηθες οι ενεργοί παίκτες να βρίσκονται σε νεαρή ηλικία, καθορίζοντας με αυτό τον τρόπο τις ομάδες-στόχους των δημιουργών.

Όταν οι ερωτώμενοι κλήθηκαν να δηλώσουν τη συχνότητα που έχει το παιχνίδι γι’ αυτούς, η απάντηση “Πάντα” αποτέλεσε την επικρατέστερη επιλογή, με ποσοστό 44.2%, ακολουθούμενη από την “Πολύ συχνά”, με 35.4%. Αυτό, σε συνδυασμό με τα δεδομένα της ηλικίας του δείγματος, μπορεί να αποδειχθεί λογικό διότι είναι πιθανό να υπάρχει περισσότερος ελεύθερος χρόνος στις νεαρές ηλικίες. Εκτός όμως από τη συχνότητα, καταγράφηκαν και οι ώρες που περνάει συνήθως ένας παίκτης παίζοντας βιντεοπαιχνίδια. Τα δεδομένα έδειξαν πως οι περισσότεροι παίκτες περνούν πάνω από τέσσερις ώρες σε ένα παιχνίδι, με ποσοστό 56.6%, δηλαδή ένα αρκετά σημαντικό κομμάτι της ημέρας τους. Το ίδιο πόρισμα βρέθηκε και στη μελέτη της Kondrat (2015), με την πλειονότητα των συμμετοχών να επιλέγει “τέσσερις ώρες και άνω”, γεγονός που οδήγησε στο συμπέρασμα πως όταν οι παίκτες ξεκινούν να παίζουν ένα βιντεοπαιχνίδι, οι πιθανότητες να περάσουν κατά κύριο λόγο τουλάχιστον δύο ώρες της ημέρας είναι αρκετά υψηλές.

Τα είδη των βιντεοπαιχνιδιών ποικίλουν και προσαρμόζονται στις προτιμήσεις κάθε παίκτη. Δημοφιλέστερη επιλογή σε αυτή την έρευνα αποτέλεσαν τα παιχνίδια ρόλων RPG (Role Playing Games), συγκεντρώνοντας το 46% των συμμετοχών. Επιλέγοντας αυτό το είδος, οι παίκτες υποδύονται φανταστικούς χαρακτήρες, οι οποίοι ζουν και λαμβάνουν δράση σε ένα φανταστικό κόσμο, μέσω ενός άβαταρ. Ο γραφικός αυτός χαρακτήρας, αποτελεί δηλαδή την εκπροσώπησή του στο παιχνίδι που επέλεξε να ασχοληθεί. Η επιλογή αυτή, είναι δικαιολογημένα σε υψηλό επίπεδο, αφού όταν υπάρχει κάποιος χαρακτήρας με τον οποίο μπορεί ο παίκτης να ταυτιστεί και έχει τη δυνατότητα να ελέγξει τις ενέργειες που έχει να κάνει, το παιχνίδι αποκτά μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Αυτός είναι και ο εκτιμώμενος λόγος που τα γραφικά επιλέχθηκαν σε μεγαλύτερο βαθμό από τους ερωτώμενους, στην ερώτηση για το βασικό κριτήριο

επιλογής παιχνιδιού. Στη συνέχεια, διαπιστώθηκε πως το περισσότερο μέρος των συμμετεχόντων καταφεύγει στα βιντεοπαιχνίδια για την αναζήτηση χαλάρωσης, στοιχείο κατανοητό ακριβώς γιατί αυτός είναι και ο κύριος στόχος των video games, να προσφέρουν ένα περιβάλλον χαλάρωσης και ψυχαγωγίας στον χρήστη.

Όσον αφορά την εμφάνιση των φύλων στο εικονικό περιβάλλον, ένα εξαιρετικά ισχυρό ποσοστό, το 83.2%, δήλωσε πως συναντά περισσότερους ανδρικούς χαρακτήρες στα παιχνίδια που παίζει, σε σύγκριση με τους γυναικείους. Παλαιότερη έρευνα της Dietz (1998), κατέληξε στο συμπέρασμα πως η πιο συνηθισμένη απεικόνιση των γυναικών στα βιντεοπαιχνίδια ήταν η απουσία τους, καθώς ένα σημαντικό ποσοστό του δείγματος που σύλλεξε δεν περιείχαν κανέναν γυναικείο χαρακτήρα. Πάνω σε αυτή τη μελέτη στηρίχθηκαν οι Burgess M., Stermer και Burgess S. σχεδόν μία δεκαετία αργότερα (2007). Τα δικά τους δεδομένα έδωσαν μία διαφορετική εικόνα, δείχνοντας με αυτόν τον τρόπο πως σημειώθηκε κάποια θετική εξέλιξη σε αυτό το ζήτημα. Σύμφωνα λοιπόν με αυτούς, ο γυναικείος πληθυσμός έχει σαφώς αυξηθεί στο επίπεδο εμφάνισης στα βιντεοπαιχνίδια, υποθέτοντας ότι αυτό συνέβη χάρη στην αύξηση του ενδιαφέροντος των γυναικών για τα video games και στην προσαρμογή στη νέα αγορά από τους δημιουργούς. Όμως, ρίχνοντας μια ματιά στον τρόπο που παρουσιάζονται οι χαρακτήρες αυτοί, διαπίστωσαν πως πιθανότατα κάτι τέτοιο δεν ισχύει.

Οι ανδρικοί χαρακτήρες συνεχίζουν να βρίσκονται στο επίκεντρο, και αυτό φαίνεται στα αποτελέσματα της ερώτησης του πρωταγωνιστή, με το 65.5% να απαντά πως θα επέλεγε πιο εύκολα κάποιο βιντεοπαιχνίδι με άνδρα πρωταγωνιστή. Σε αρκετά παιχνίδια, παρά το γεγονός πως τα δύο φύλα συνυπάρχουν, ακόμη κι αν έχουν ακριβώς τον ίδιο ρόλο, το γυναικείο άβαταρ θα παρουσιάζεται ως κατώτερο, είτε άμεσα είτε έμμεσα. Αυτό μπορεί να σημαίνει μειωμένη αποδοτικότητα και ελευθερία κινήσεων, σε σχέση με τους άνδρες, αλλά και δραματικές διαφορές στην εμφάνιση, όπως ένας μωδής ψηλός άνδρας δίπλα σε μία μικρόσωμη γυναίκα. Το παραπάνω παράδειγμα μπορεί να δικαιολογήσει την επιλογή του άνδρα πρωταγωνιστή, αφού δείχνει σαφώς πιο δυνατός και ικανός από τη γυναίκα. Αρκετές είναι οι γυναίκες παίκτριες οι οποίες επιλέγουν κατά κύριο λόγο άνδρα πρωταγωνιστή. Η αιτία αυτού, δεν είναι απαραίτητα η σκέψη πως η γυναίκα είναι αδύναμη, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, αλλά ότι ο άνδρας είναι λειτουργικά και κατασκευαστικά πιο αποδοτικός απ' ότι εκείνη, δηλαδή η πεποίθηση πως ο άνδρας είναι καλύτερος και ικανότερος στο να κερδίσει κάποιο παιχνίδι. Συνεπώς οι γυναίκες, θέλοντας να έχουν καλύτερες επιδόσεις, θα επιλέξουν παιχνίδι με άνδρα πρωταγωνιστή.

Τα στοιχεία που αναφέρθηκαν στην προηγούμενη παράγραφο, φανερώνουν πως υπάρχουν έμφυλα στερεότυπα σε ένα εικονικό περιβάλλον ακόμη και σήμερα, κάτι περισσότερο από μισό αιώνα μετά. Αυτό το πόρισμα πρόκειται να επιβεβαιωθεί μέσω των απαντήσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες αυτής της μελέτης, το 78.8% των οποίων πιστεύει πως ο τρόπος που παρουσιάζεται το γυναικείο φύλο στα βιντεοπαιχνίδια αντανακλά έμφυλα στερεότυπα. Εν συνεχεία, υποστήριξε πως ο σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games είναι αισθητός, με ποσοστό 71.7%. Σύμφωνα με την Kondrat (2015), οι γυναίκες άβαταρ έχουν μικρότερες πιθανότητες εμφάνισης σε ένα παιχνίδι. Όμως, στην περίπτωση που έχουν συμμετοχή, υπάρχει εξαιρετικά μεγάλη πιθανότητα να είναι άκρως σεξουαλικοποιημένες. Από τις πρώτες εμφανίσεις των βιντεοπαιχνιδιών στην αγορά, υπήρχε η τάση της απεικόνισης γυναικών ως χαρακτήρες που δεν ήταν ικανοί να σταθούν μόνοι τους, συχνά στην ανάγκη βοήθειας, ή ως “δεύτεροι χαρακτήρες”, δηλαδή γραφικά που απλά πλαισιώνουν ένα παιχνίδι (Stermer και Burkley, 2015). Ύστερα από ανάλυση περιεχομένου περιοδικών που αφορούν τον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών, σημειώθηκε ότι ένα ποσοστό μεγαλύτερο του 80% των γυναικείων χαρακτήρων απεικονίζονται σύμφωνα με τρεις τύπους, σεξουαλικοποιημένες, ελάχιστα ντυμένες και “οπτασίες ομορφιάς”, και μάλιστα, πάνω από το ένα τέταρτο ανήκουν και στις τρεις αυτές κατηγορίες (Dill και Thill, 2007). Οι γυναίκες παρουσιάζονται, κατά κύριο λόγο, ντυμένες με μικροσκοπικά ρούχα, κολλημένα στο σώμα τους και, σε αρκετές περιπτώσεις, εν μέρει γυμνές (Beasley και Standley, 2002, Miller και Summers, 2007). Σε ανάλυση 47 βιντεοπαιχνιδιών των Beasley και Standley (2002), οι γυναικείοι χαρακτήρες φάνηκε να έχουν υψηλότερες πιθανότητες από τους ανδρικούς στο να φορούν αποκαλυπτικά ρούχα, με αρκετά σημεία του σώματος ακάλυπτα. Από τα 71 γυναικεία άβαταρς που, σύμφωνα με τα δεδομένα, η περιοχή του στήθους τους ήταν ακάλυπτη, το 40.85% χαρακτηρίστηκε από το δείγμα ως “φιλήδονο”. Έρευνα της Dill (2009) κατέγραψε πως οι γυναικείοι χαρακτήρες είναι πιθανότερο να πέσουν θύματα σεξουαλικοποίησης απ’ όσο οι ανδρικοί, με ποσοστό 60% έναντι λιγότερο από 1%. Σε μία γενική εικόνα, τα ανδρικά άβαταρς παρουσιάζονται επιθετικά και κυρίαρχα, ενώ τα γυναικεία ως σεξουαλικά αντικείμενα.

Σε συνέχεια του θέματος της εξωτερικής εμφάνισης, οι ερωτώμενοι αυτής της έρευνας δήλωσαν ότι δεν παρατηρούν καμία ομοιότητα μεταξύ των γυναικείων χαρακτήρων και της πραγματικότητας, με ποσοστό 42.5%. Ενώ οι άνδρες άβαταρς παρατηρούνται σε ένα γενικό επίπεδο ως φυσιολογικοί, όσον αφορά τη μορφή τους και λαμβάνοντας

υπόψη την πραγματική εικόνα ενός ενήλικα, οι γυναίκες φαίνονται να είναι φτιαγμένες βάσει τα πατριαρχικά πρότυπα ομορφιάς. Εμφανίζονται εξαιρετικά όμορφες, αδύνατες (Martins και συν., 2011) και με τέλειες αναλογίες, αν όχι υπερβολικές. Σε έρευνα της Dill (2009), η οποία πραγματοποιήθηκε σε δείγμα εφήβων, οι άνδρες άβαταρς χαρακτηρίστηκαν ως δυνατοί, μυώδεις και βίαιοι, ενώ οι γυναίκες ως αδύνατες, προκλητικά ντυμένες, με μεγάλο στήθος, αλλά και ως σεξουαλικά αντικείμενα που προκαλούν.

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, ο πιο συνηθισμένος ρόλος που δίνεται στις γυναίκες άβαταρς από τους δημιουργούς, όταν φαίνονται ως ενεργές σε ένα παιχνίδι, είναι εκείνος της αβοήθητης νεαρής κοπέλας, η οποία πολλές φορές προσφέρεται ως έπαθλο στο τέλος. Μέσα στην τελευταία μόνο δεκαετία άρχισε να αλλάζει αυτό το μοτίβο, όμως είναι ακόμα σπάνιο το να βρίσκονται σε πρωταγωνιστική θέση. Η παρουσίαση του γυναικείου φύλου με χαρακτηριστικά όπως χαμηλή νοημοσύνη, αδυναμία ικανότητας ολοκλήρωσης ενεργειών, μη ρεαλιστική προσέγγιση της εξωτερικής εμφάνισης και προσαρμογή της στα ανδρικά ιδανικά, σε συνδυασμό με τα χαμηλά ποσοστά θέσης σε πρωταγωνιστικό ρόλο, δείχνει την έλλειψη σεβασμού των δημιουργών προς αυτό. Το γεγονός πως το πεδίο των βιντεοπαιχνιδιών ξεκίνησε πρωτίστως για το ανδρικό κοινό, δεν δικαιολογεί την παρακράτηση των αρχικών χαρακτηριστικών δημιουργίας του είδους. Σαφώς αρκετά είναι τα παιχνίδια που υιοθέτησαν το σκεπτικό της αλλαγής, όμως κι αυτά παραμένουν λίγα. Τον συλλογισμό αυτό επιβεβαιώνει το ποσοστό 37.2% της μελέτης, το οποίο δήλωσε ότι οι δημιουργοί δεν δείχνουν καθόλου σεβασμό στο γυναικείο φύλο, ως προς τον ρόλο που του δίνουν, καθώς και το 80.5% που απάντησε ότι τα δύο φύλα δεν είναι συνήθως εξίσου ενεργά και απαραίτητα σε ένα παιχνίδι. Βάσει των δεδομένων της έρευνας των Burgess M., Stermer και Burgess S. (2007), σπάνια θα δοθεί ρόλος δράσης στους γυναικείους χαρακτήρες, σε σχέση με τους ανδρικούς.

Ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό των παιχνιδιών που κυκλοφορούν σήμερα στην αγορά, περιέχουν βία. Πιο συγκεκριμένα, υψηλή θέση κατέχει η βία προς το γυναικείο φύλο, η οποία σε ορισμένες περιπτώσεις όπως το παιχνίδι *Grand Theft Auto* (GTA), ανταμείβεται (Kondrat, 2015). Οι συμμετέχοντες σε αυτή την έρευνα, κλήθηκαν να πουν την γνώμη τους σχετικά με τη βία προς το γυναικείο φύλο σε αυτό το πεδίο. Το 82.3% απάντησε πως στα video games που παίζει συναντά βίαιη συμπεριφορά εις βάρος του θηλυκού γένους. Έχει επιβεβαιωθεί πως το βασικό κοινό των βιντεοπαιχνιδιών είναι άτομα νεαρά σε ηλικία. Επομένως, για έναν ηλικιακά νεαρό

παίκτη, που βρίσκεται στη διαδικασία διαμόρφωσης της προσωπικότητάς του, είναι εύλογο οι χαρακτήρες των παιχνιδιών να αποτελούν πρότυπα τα οποία θα συμβουλευτούν, ευσυνείδητα ή ασυνείδητα. (Konijn και Bijvank, 2009, McDonald και Kim, 2001). Παίζοντας λοιπόν βιντεοπαιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο, είναι πιθανό να αναπτυχθεί μία επιθετική συμπεριφορά, και σε αρκετές περιπτώσεις μη ελεγχόμενη, που θα έχει επιπτώσεις όχι μόνο στους ανθρώπους στο γύρω περιβάλλον, αλλά και στους ίδιους τους παίκτες εσωτερικά. Επιπλέον, μελέτες έχουν ανακαλύψει πως όταν ένας άνδρας παίκτης ασχολείται με βίαια βιντεοπαιχνίδια, έχει περισσότερες πιθανότητες να αναπτύξει επιθετική και σεξιστική συμπεριφορά στην πραγματική ζωή, ειδικότερα προς τις γυναίκες (Anderson και Dill, 2000).

Όπως συμβαίνει στην περίπτωση της βίας, μπορεί να ειπωθεί με τον ίδιο τρόπο και σε ένα γενικότερο επίπεδο πως τα βιντεοπαιχνίδια είναι στην πραγματικότητα πολύ ικανά να επηρεάσουν τη διαμόρφωση του χαρακτήρα και της συμπεριφοράς κάποιου, και κυρίως ως προς τον ρόλο των φύλων στην κοινωνία, σύμφωνα με το 35.4% των παικτών που έλαβαν μέρος στην μελέτη. Ωστόσο, εκείνο στο οποίο πρέπει να δοθεί αρκετή προσοχή είναι η επιρροή που δέχονται οι ίδιοι οι παίκτες από τα παιχνίδια και τον τρόπο αναπαράστασης των χαρακτήρων τους στην καθημερινότητά τους. Η επιρροή αυτή, μπορεί να συμβεί μέσω της ταύτισης που παρατηρείται μεταξύ ενός παίκτη και το προσωπικό του αβαταρ, το οποίο έχει δημιουργηθεί από τον ίδιο με σκοπό να του μοιάζει (Trepte, S. και Reinecke, L., 2010). Εκτός όμως από το όμοιο με τον gamer αβαταρ, έρχεται στην επιφάνεια άλλη μία σχετική κατηγορία, εκείνη της επιθυμητής ταύτισης, δηλαδή η δημιουργία του χαρακτήρα με στοιχεία τα οποία ο παίκτης θα ήθελε να αποκτήσει. Φυσικά, τα στοιχεία αυτά, τα οποία θα αφομοιώσει ο χρήστης, μπορεί να επιφέρουν θετικά αποτελέσματα, όπως ελαχιστοποίηση της εσωστρέφειας και κοινωνικοποίηση, αλλά και αρνητικά, όπως διατροφικές διαταραχές, έλλειψη αυτοπεποίθησης και αντικειμενοποίηση του εαυτού (Kondrat, 2015). Η περίπτωση της αντικειμενοποίησης, συναντάται κατά κύριο λόγο στον γυναικείο πληθυσμό. Ανεξαρτήτως φύλου βέβαια, οι Fox, Bailenson και Tricase (2013) προχώρησαν σε έρευνα πάνω στο ζήτημα των σεξουαλικοποιημένων γραφικών. Σύμφωνα με αυτούς, η σεξουαλικοποίηση του προσωπικού και όμοιου με τον παίκτη αβαταρ είναι ικανή να οδηγήσει σε ισχυρή αντικειμενοποίηση του εαυτού του, την ίδια στιγμή που ένα μη σεξουαλικοποιημένο και γενικό αβαταρ έχει μικρότερες πιθανότητες να επηρεάσει. Επιπλέον, οι ερευνητές, εξετάζοντας βαθύτερα το ζήτημα, κατέγραψαν σύνδεση μεταξύ της αντικειμενοποίησης του εαυτού και το φαινόμενο της

επίδρασης του Πρωτέα, όταν οι γυναίκες παίκτριες εκπροσωπούνται από σεξουαλικοποιημένα άβαταρς. Ωστόσο, στην ερώτηση κρίσεως των παικτών σχετικά με την επιρροή που δέχονται οι ίδιοι από τα βιντεοπαιχνίδια, ως προς τη συμπεριφορά και τον τρόπο σκέψης για τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, το 54.9% παραδόξως δήλωσε πως τα video games δεν έχουν κάποια επίπτωση σε αυτούς. Το ίδιο συνέβη και στην μελέτη της Kondrat (2015), όπου η πλειονότητα των συμμετεχόντων, οι οποίοι αντιπροσώπευσαν το 67.09%, απάντησαν πως τα βιντεοπαιχνίδια δεν έχουν επηρεάσει τις αποφάσεις που λαμβάνουν στην πραγματική τους ζωή, αλλά ούτε και τη συμπεριφορά τους. Όμως, σύμφωνα με την Dill (2009), η άποψη αυτή δεν συμπίπτει απαραίτητα με την πραγματικότητα. Η ψυχολόγος, υποστήριξε πως ενδεχομένως λαμβάνει χώρα το φαινόμενο του “τρίτου προσώπου” (third-person effect). Σε αυτό, τα άτομα πιστεύουν πως τα Μέσα είναι ικανά να επηρεάσουν τους άλλους, αλλά όχι τους ίδιους, παρουσιάζοντας κάποιο είδος ανοσίας. Αυτό, μπορεί να συμβαίνει λόγω της “γνωστικής ασυμφωνίας”, όπως προτείνουν κάποιοι επιστήμονες, η οποία σημαίνει πως όταν ένας άνθρωπος πραγματοποιεί μία ενέργεια για την οποία αισθάνεται άβολα αλλά αποτελεί κάτι ευχάριστο γι’ αυτόν, αντί να αναιρεί τη στάση του, του δίνεται κίνητρο να υποστηρίξει το αντίθετο. Έτσι λοιπόν, εάν κάποιος για παράδειγμα περνάει τον χρόνο του παίζοντας παιχνίδια βίαιου περιεχομένου, είναι πιθανότερο να πείσει τον εαυτό του πως είναι κάτι φυσιολογικό και όχι επιβλαβές.

Όσον αφορά τους ερευνητικούς στόχους και τις συσχετίσεις που προέκυψαν, οι οποίες επιβεβαιώθηκαν με τον έλεγχο ανεξαρτησίας Chi-Square και τον υπολογισμό των συντελεστών Phi and Cramer’s V, διαπιστώθηκε ότι η άποψη της ύπαρξης σεξισμού σχετίζεται με την ηλικία κάθε ατόμου που έλαβε μέρος, επιβεβαιώνοντας την αρχική υπόθεση. Έχοντας αυτό κατά νου, είναι εύλογο να υποθέσει κανείς πως η ηλικία θα μπορούσε να ερμηνευτεί και ως επίπεδο εκπαίδευσης και γνώσης πάνω σε αυτή τη θεματική. Έτσι λοιπόν, παρατηρείται σε αυτή τη μελέτη πως αρκετοί από τους ερωτώμενους που δήλωσαν ότι δεν αντιλαμβάνονται σεξισμό προς το γυναικείο φύλο στα βιντεοπαιχνίδια ανήκουν στην ηλικιακή κατηγοριοποίηση των “17 και κάτω”. Συνεπώς, άτομα μικρά σε ηλικία ενδεχομένως να μην έχουν αρκετές πληροφορίες και τη απαραίτητη εκπαίδευση ώστε να αντιληφθούν την ύπαρξη αυτού του φαινομένου. Ακόμη, μέσω του ελέγχου φάνηκε πως η επιρροή στη ζωή των παικτών από τα βιντεοπαιχνίδια σχετίζεται με το φύλο. Πιο συγκεκριμένα, επιβεβαιώθηκε ο στόχος που είχε οριστεί, καταλήγοντας στο συμπέρασμα ότι το γυναικείο δείγμα της έρευνας έχει επηρεαστεί από τα βιντεοπαιχνίδια που παίζει, ως προς τον ρόλο των φύλων ή με τον

εαυτό του σε προσωπικό επίπεδο, περισσότερο από το ανδρικό, καθώς 30 ήταν αυτές που επέλεξαν “Ναι”, έναντι των 21 ανδρών και 18 εκείνες που απάντησαν “Όχι”, έναντι 44 ανδρών. Αποτελώντας ακόμη τη μειονότητα των παικτών στον κόσμο, σαφώς με πολύ υψηλότερα ποσοστά σε σύγκριση με την πρώτη εμφάνιση του τρόπου ψυχαγωγίας, μόλις το 48% του κόσμου (Entertainment Software Association, 2014), οι γυναίκες συνεχίζουν να εκπροσωπούνται στο ψηφιακό περιβάλλον, μέσω των άβαταρς, σύμφωνα με τα ανδρικά ιδανικά πρότυπα, δεδομένου ότι αυτοί αντιπροσωπεύουν και το βασικό κοινό-στόχο των δημιουργών. Οι πατριαρχικές αυτές αντιλήψεις, κυρίως για ό,τι αφορά την εξωτερική εμφάνιση, είναι ικανές να επηρεάσουν τον γυναικείο πληθυσμό σε αξιοσημείωτο βαθμό, λαμβάνοντας υπόψιν πως εκείνες παρουσιάζουν σε αρκετά μεγάλο ποσοστό αδυναμία κατοχής των αναλογιών που έχουν τα γραφικά που σχεδιάζονται. Επομένως, το γεγονός αυτό μπορεί να οδηγήσει στην αντικειμενοποίηση, όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενη παράγραφο, καθώς και σε ψυχικές και διατροφικές διαταραχές. Επιπλέον, στην μελέτη παρατηρήθηκε πως οι άνδρες του δείγματος αντιπροσωπεύουν το μεγαλύτερο ποσοστό που δεν απωθήθηκε από έμφυλα στερεότυπα στο να παίξει ένα βιντεοπαιχνίδι, σε σχέση με τις γυναίκες. Αυτό, είναι πιθανό να συμβαίνει διότι, σε ένα γενικότερο πλαίσιο, το φαινόμενο του σεξισμού παρατηρείται περισσότερο στο γυναικείο φύλο, όπως αποδείχθηκε προηγουμένως. Συμπερασματικά, το αρσενικό γένος δεν επηρεάζεται τόσο, εφόσον και τα άβαταρς φαίνονται να είναι πιο κοντά στη μορφή της πραγματικότητας απ’ ότι το αντίθετο φύλο (Martins και συν., 2011). Στη συνέχεια, στόχο αποτέλεσε η μελέτη του ποσοστού των γυναικών που ενδέχεται να επιλέξει ένα παιχνίδι με άνδρα πρωταγωνιστή, ως προς τη σχέση που μπορεί να έχει με τη λήψη επιρροής στις απόψεις. Εν τέλει, ο στόχος αυτός δεν επιβεβαιώθηκε μέσω του προγράμματος SPSS, άρα οι δύο μεταβλητές δεν σχετίζονται μεταξύ τους. Επιπροσθέτως, διερευνήθηκε το ανδρικό δείγμα σχετικά με την αντίληψη που έχει για την ύπαρξη σεξισμού προς τους γυναικείους χαρακτήρες, υποστηρίζοντας πως διαφέρει από εκείνη των γυναικών. Αποδείχθηκε επομένως ότι το ανδρικό φύλο τείνει να μην αναγνωρίζει το φαινόμενο του σεξισμού, σε βαθμό που το διακρίνει το γυναικείο, καθώς από το σύνολο που απάντησε “Όχι” στην διενέργεια του φαινομένου, το 96.9% ήταν άνδρες. Το γεγονός αυτό, πιθανώς προκύπτει καθώς ο σεξισμός παρατηρείται σε πιο μεγάλο βαθμό και συχνότερα εις βάρος των γυναικών στα βιντεοπαιχνίδια, πράγμα που σημαίνει πως ο ζυγός δεν βαραίνει προς το αρσενικό γένος. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα να μη δίνεται

ιδιαίτερη σημασία στην διενέργεια του φαινομένου από αυτούς, την ίδια στιγμή που γίνεται αντιληπτό από το γυναικείο φύλο, ακριβώς γιατί το βιώνουν.

5.2 Συμπεράσματα έρευνας

Η παραπάνω έρευνα, απέδειξε το πόσο σημαντικό ρόλο μπορεί να έχουν τα βιντεοπαιχνίδια στη ζωή κάποιου, ειδικότερα όταν βρίσκεται σε μικρή ηλικία. Οι απόψεις ποικίλλουν σχετικά με αυτά, εξαρτώμενες από παράγοντες όπως τα βιώματα, το γύρω περιβάλλον και οι απαιτήσεις που υπάρχουν για τον εαυτό του κάθε παίκτη.

Η συχνότητα και οι ώρες που καταναλώνει ένας παίκτης είναι συνήθως σε υψηλές θέσεις, αφού η ασχολία του με τα βιντεοπαιχνίδια καταλαμβάνει ένα σημαντικό μέρος του εικοσιτετραώρου του. Εύλογο είναι επομένως, να θεωρηθεί πως αυτό θα έχει κάποια επίπτωση στη συμπεριφορά του.

Οι εκπροσωπήσεις των χρηστών στον κόσμο των γραφικών, τα λεγόμενα άβαταρς, είναι κατά κύριο λόγο η αφορμή της επιλογής του παιχνιδιού στο οποίο θα αφιερωθεί χρόνος, με σκοπό την αναζήτηση χαλάρωσης. Όμως, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν την τάση να προσθέτουν κατά βάση περισσότερους ανδρικούς χαρακτήρες απ' όσο γυναικείους, πιθανότατα διότι αυτό συνέβαινε και στην πρώτη εμφάνισή τους, τότε που το γυναικείο κοινό δεν υπήρχε ούτε στο ένα τοις εκατό. Ωστόσο, παρά το γεγονός ότι τα δεδομένα αυτά έχουν μετατοπιστεί, οι γυναίκες παίκτριες έχουν να αντιμετωπίσουν το φαινόμενο του σεξισμού, το οποίο δεν παρατηρείται μονάχα έξω από το παιχνίδι, με την υποβάθμισή τους ως μη ικανές να ανταπεξέλθουν, αλλά και εσωτερικά, παρουσιάζοντας τα άβαταρς θηλυκού γένους άκρως σεξουαλικοποιημένα. Η κατάσταση αυτή, φάνηκε να αναγνωρίζεται από ένα μεγάλο ποσοστό που έλαβε μέρος στη μελέτη.

Εξαιρετικά όμορφες, καλλίγραμμες, αδύνατες και αδύναμες να ολοκληρώσουν το παιχνίδι χωρίς τη βοήθεια κάποιου, κυρίως ανδρικού χαρακτήρα, οι γυναίκες άβαταρς συχνά δεν βρίσκονται καν σε πρωταγωνιστικό ρόλο, αλλά σε συμπληρωματικό, κυρίως με σκοπό να βοηθήσουν τον ανδρικό χαρακτήρα να φέρει εις πέρας την αποστολή του. Συχνά αυτές, δεν επιλέγονται καν από γυναίκες παίκτριες, ακριβώς γιατί έχουν δημιουργηθεί ως κατώτερα γραφικά.

Η δύναμη που έχουν τα βιντεοπαιχνίδια επάνω στους παίκτες τους δεν θα έπρεπε να προσπερνιέται καθώς αυτά είναι σε θέση να διαμορφώσουν και να μεταβάλλουν προσωπικότητες και απόψεις, οι οποίες δεν εμφανίζονται πάντα θετικές. Οι επιπτώσεις

μπορεί να αφορούν την ψυχική υγεία, όπως διατροφικές διαταραχές και κατάθλιψη, και κατά συνέπεια την παραβατική συμπεριφορά και επιθετικότητα προς τα γύρω άτομα στην πραγματική ζωή.

Οι περιορισμοί που έλαβαν χώρα στην παρούσα έρευνα είναι η επιλογή της πλατφόρμας Discord ως το μοναδικό σημείο πρόσβασης στο ερωτηματολόγιο, η αναζήτηση απόψεων συγκεκριμένων ηλικιακών ομάδων, δηλαδή άτομα που δεν ξεπερνούν τα σαράντα ένα έτη, οι οποίοι την ίδια στιγμή θα έπρεπε να είναι ενεργοί παίκτες βιντεοπαιχνιδιών. Ως ένας ακόμη περιορισμός καταγράφεται η διεξαγωγή της έρευνας μόνο στην Ελλάδα, δημιουργημένη στα ελληνικά.

Μελλοντική επέκταση της μελέτης που θα μπορούσε να είναι η αναζήτηση απόψεων σε περισσότερες χώρες, ευρωπαϊκές και μη.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα βιντεοπαιχνίδια, αποτελούν έναν από τους πιο δημοφιλείς τρόπους ψυχαγωγίας και διασκέδασης στη σύγχρονη εποχή, ειδικότερα ανάμεσα στις νεαρές ηλικίες. Η επιρροή που ασκείται στους παίκτες από αυτά, αξιολογείται συνήθως ως υψηλή και επέρχεται μέσω των άβαταρς που εκείνοι θα επιλέξουν κατά κύριο λόγο και, πολλές φορές, θα δημιουργήσουν από την αρχή, δίνοντας τη δική τους μορφή στον χαρακτήρα ή εκείνη που θα επιθυμούσαν να έχουν, με τελικό σκοπό να εκπροσωπηθούν και να εισέλθουν στον ψηφιακό χώρο. Ωστόσο, τις περισσότερες φορές η γραφική αναπαράσταση των χαρακτήρων ενισχύει κοινωνικά στερεότυπα και προκαταλήψεις, δίνοντας λανθασμένα πρότυπα στους χρήστες, οι οποίοι μάλιστα ενδέχεται να ενσωματώσουν αυτά τα χαρακτηριστικά στην προσωπικότητά τους. Ειδικότερα, στην περίπτωση των γυναικείων άβαταρς, φάνηκε, μέσω της έρευνας που υλοποιήθηκε στα πλαίσια της εργασίας, πως η παρουσίαση αυτών περιγράφεται ως μη ρεαλιστική και σαφώς λειτουργικά κατώτερη από εκείνη των ανδρικών. Συνεπώς, η αναπαράσταση των γυναικείων χαρακτήρων στα βιντεοπαιχνίδια καταγράφεται άκρως συνδεδεμένη με το φαινόμενο του σεξισμού, που, αν και με λιγότερη ένταση συγκριτικά με την πρώτη εμφάνιση του χώρου, συνεχίζει να πλήττει την γυναικεία κοινωνία.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ

Ελληνική βιβλιογραφία

Ιωαννίδης, Γ. Σ. & Παναγιωτακόπουλος, Χ. Θ. (1999). *Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής ένα σύγχρονο εργαλείο*, Εκδόσεις ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ. (Ανακτήθηκε: 8 Ιουνίου 2022)

De Beauvoir, S. (2009). *Το δεύτερο φύλο* (Τζ. Κωνσταντίνου, μετ.). Αθήνα: Μεταίχμιο. (Ανακτήθηκε: 6 Ιουνίου 2022)

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

American Psychological Association, Task Force on the Sexualization of Girls (2007). Report of the APA task force on the sexualization of girls. Washington, DC: American Psychological Association. Διαθέσιμο σε: <http://www.apa.org/pi/wpo/sexualization.html> (Ανακτήθηκε: 6 Ιουλίου 2022)

Anderson, C., A., και Dill, K., E. (2000). “Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life”. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. DOI: <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772> (Ανακτήθηκε: 10 Αυγούστου 2022)

Asimina, V. και Joinson, A., N. (2009). “Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars”. *Computers in Human Behavior*, 25, pp.510–520. (Ανακτήθηκε: 3 Ιουνίου 2022)

Beasley, B. και Standley, C., T. (2002). “Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games”, *Mass Communication and Society*, (5)3, 279-293, DOI: https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3 (Ανακτήθηκε: 28 Μαΐου 2022)

Becker, J., C. και Wright, S., C. (2011). “Yet another dark side of chivalry: Benevolent sexism undermines and hostile sexism motivates collective action for social change”. *Journal of Personality and Social Psychology*, 101, pp.62–77. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0022615> (Ανακτήθηκε: 10 Ιουλίου 2022)

Bessière, K., Seay, F., και Kiesler, S. (2007). “The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft”. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), pp.530–535. (Ανακτήθηκε: 2 Ιουνίου 2022)

Burgess, M., C., R., Stermer, S., P. και Burgess, S., R. (2007). “Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers”. *Sex Roles* 57, pp.419–433. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9250-0> (Ανακτήθηκε: 28 Ιουλίου 2022)

Chan, E. και Vorderer, P. (2006). *Massively multiplayer online games. Playing video games. Motives, responses, and consequences*, pp.77–88. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers (Ανακτήθηκε: 4 Ιουνίου 2022)

Cohen, J. (2001). “Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters”. *Mass Communication and Society*, 4(3), pp.245–264. (Ανακτήθηκε: 10 Ιουνίου 2022)

Cohen, J. (2006). *Audience identification with media characters. Psychology of entertainment*, pp.183–197. Mahwah, NJ: Erlbaum (Ανακτήθηκε: 8 Ιουνίου 2022)

Consalvo, M. (2012). “Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars”. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, (1). (Ανακτήθηκε: 8 Ιουνίου 2022)

Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. United States: McGraw-Hill. (Ανακτήθηκε: 9 Ιουνίου 2022)

Dietz, T., L. (1998). “An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior”. *Sex Roles*, 38, pp.425–442. (Ανακτήθηκε: 30 Ιουλίου 2022)

Dill, K., E. (2009). “Violent video games, rape myth acceptance, and negative attitudes toward women”. *Violence against women in families and relationships*, 4, pp.125-140. (Ανακτήθηκε: 28 Μαΐου 2022)

Dill, K. E., and Thill, K. (2007). “Video game characters and the socialization of gender roles: young people’s perceptions mirror sexist media depictions”. *Sex Roles* 57, 851–864. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1> (Ανακτήθηκε: 28 Ιουλίου 2022)

Entertainment Software Association (2014). *2014 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Washington, DC: Entertainment Software Association (Ανακτήθηκε: 12 Αυγούστου 2022)

- Fox, J., Bailenson, J., N. και Tricase, L. (2013). “The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars”. *Computers in Human Behavior* 29(3), 930–938. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.027> (Ανακτήθηκε: 4 Ιουλίου 2022)
- Gard, T. (1997). Interview for The Face magazine, [Online]. Διαθέσιμο σε: <https://www.gamedeveloper.com/design/interview-with-toby-gard> (Ανακτήθηκε: 28 Μαΐου 2022)
- Glick, P. και Fiske, T., S. (1997). “Hostile and Benevolent Sexism: Measuring Ambivalent Sexist Attitudes toward Women.” *Psychology of Women Quarterly*, 21(1), pp.119–135. (Ανακτήθηκε: 7 Ιουλίου 2022)
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). “The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism”. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, pp.491–512. DOI: <https://doi.org/0022-3514/96> (Ανακτήθηκε: 7 Ιουλίου 2022)
- Granello, D., H. (1997). “Using Beverly Hills, 90210 To Explore Developmental Issues in Female Adolescents”. *Youth & Society*, 29(1), pp.24–53. DOI: <https://doi.org/10.1177/0044118X97029001002> (Ανακτήθηκε: 6 Ιουλίου 2022)
- Greenblat, C. S. (1988), *Designing Games and Simulations: An Illustrated Handbook*, London: Sage Publications. (Ανακτήθηκε: 28 Μαΐου 2022)
- Hefner, D., Klimmt, C., & Vorderer, P. (2007). “Identification with the player character as determinant of video game enjoyment”. *International Conference on Entertainment Computing* (Lecture Notes in Computer Science 4740, pp. 39–48). (Ανακτήθηκε: 14 Ιουνίου 2022)
- Hsu, S., H., Lee, F., L. και Wu, M., C. (2005). “Designing action games for appealing to buyers”. *CyberPsychology & Behavior*, 8, pp.585–591. (Ανακτήθηκε: 12 Ιουνίου 2022)
- Ivory, J. D. (2006). “Still a Man’s Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games”. *Mass Communication and Society*, 9(1), pp.103–114. (Ανακτήθηκε: 8 Ιουνίου 2022)

Kafai, Y. B., Richard G. T., & Tynes B. M. (2016). *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Lulu.com. (Ανακτήθηκε: 22 Ιουνίου 2022)

Kafai, Y., B., Fields, D., A., και Cook, M. (2007). “Your second selves: Resources, agency, and constraints in avatar designs and identity play in a teen virtual world”. *Situated Play, DiGRA Conference*. Tokyo, Σεπτέμβριος 24–28. (Ανακτήθηκε: 4 Ιουνίου 2022)

Kang, H., S., και Yang, H., D. (2006). “The visual characteristics of avatars in computer-mediated communication: Comparison of Internet Relay Chat and Instant Messenger as of 2003”. *International Journal of Human-Computer Studies*, 64, pp.1173–1183. (Ανακτήθηκε: 6 Ιουνίου 2022)

Kapriyelov, A. (2015). “Representation of Women in Video Games”. *Liverpool John Moores University/Liverpool: Liverpool Screen School*, 37. (Ανακτήθηκε: 22 Μαΐου 2022)

Kennedy, H. (2002). “Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis”, *Game Studies*, 2(2), [Online]. Διαθέσιμο σε: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> (Ανακτήθηκε: 31 Μαΐου 2022).

Klawe, M. (1999). *Computer Games, Education And Interfaces: The E-GEMS Project*. (Ανακτήθηκε: 13 Ιουνίου 2022)

Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). “The video game experience as “true” identification: A theory of enjoyable alterations of players’ self perception”. *Communication Theory*, 19(4), pp.351 – 373. (Ανακτήθηκε: 8 Ιουνίου 2022)

Kondrat, X. (2015). “Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?”. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 171–193. (Ανακτήθηκε: 23 Μαΐου 2022)

Konijn, A., και Bijvank, M., N. (2009). “Door to another me. Identity construction through digital game play”. *Serious games. Mechanisms and effects*, pp.179–203. New York, NY: Routledge. (Ανακτήθηκε: 18 Ιουνίου 2022)

- Loftus, G. R. και Loftus, E. (1983). *Minds at Play: The Psychology of Video Games*. New York: Basic Books, Inc. (Ανακτήθηκε: 1 Ιουνίου 2022)
- Lombard, M., Reich, R., D., Grabe, M., E., Bracken, C., C. και Ditton, T., B. (2000). “Presence and television. The role of screen size.” *Human communication research*, 26(1), pp.75-98. (Ανακτήθηκε: 18 Μαΐου 2022)
- Martins, N., Williams, D. C., Ratan, R. A., and Harrison, K. (2011). “A content analysis of female body imagery in video games”. *Sex Roles* 61, 824–836. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9682-9> (Ανακτήθηκε: 27 Ιουλίου 2022)
- McDonald, D., G., και Kim, H. (2001). “When I die, I feel small: Electronic game characters and the social self”. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45, pp.241–258. (Ανακτήθηκε: 20 Ιουνίου 2022)
- Mikula, J. (2003). “Gender and videogames: The political valency of Lara Croft, continuum”. *Journal of Media & Cultural Studies*, 17(1), pp.79–87. DOI: <https://doi.org/10.1080/103043102200004903> (Ανακτήθηκε: 15 Μαΐου 2022)
- Miller, M. K., and Summers, A. (2007). “Gender differences in video game character’s role, appearance, and attire as portrayed in video game magazines”. *Sex Roles* 57, 645–664. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0> (Ανακτήθηκε: 29 Μαΐου 2022)
- Pérez Latorre, Ó. (2015). “The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study”. *Games and Culture*, 10(5), pp.415-437. (Ανακτήθηκε: 22 Μαΐου 2022)
- Praetorius, A., S. και Görlich, D. (2020). “How avatars influence user behavior: a review on the proteus effect in virtual environments and video games”. *International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1-9), Σεπτέμβριος. (Ανακτήθηκε: 24 Ιουνίου 2022)
- Read, G., L., Lynch, T. και Matthews, N., L. (2018). “Increased Cognitive Load during Video Game Play Reduces Rape Myth Acceptance and Hostile Sexism after Exposure to Sexualized Female Avatars”. *Sex Roles* 79, pp.683-698 DOI: <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0905-9> (Ανακτήθηκε: 22 Μαΐου 2022)

Rymaszewski, M., Wagner, J., A., Wallace, M., Winters, C., Ondrejka, C. και Batstone-Cunningham, B. (2007). *Second life the official guide*. New Jersey, NJ: Wiley. (Ανακτήθηκε: 12 Ιουνίου 2022)

Sarkeesian, A. (2014-2015). *Tropes VS Women*, [Online]. Διαθέσιμο σε: <https://www.youtube.com/user/feministfrequency> (Ανακτήθηκε: 28 Μαΐου 2022)

Selnow, G. W. (1984). “Playing video games: The electronic friend”. *Journal of Communication*, 34, pp.184-156. (Ανακτήθηκε: 8 Ιουλίου 2022)

Sherrick, B., Hoewe, J., & Waddell, T. F. (2014). “The role of stereotypical beliefs in gender-based activation of the Proteus effect”. *Computers in Human Behavior*, 38, pp.17–24. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.010> (Ανακτήθηκε: 1 Ιουλίου 2022)

Sibley, C., G. και Wilson, M., S. (2004). “Differentiating Hostile and Benevolent Sexist Attitudes toward Positive and Negative Sexual Female Subtypes”. *Sex Roles*. 51(11–12): pp.687 –696. (Ανακτήθηκε: 12 Ιουλίου 2022)

Stanton, R. (2015). *A brief history of video games*. United Kingdom: Robinson. (Ανακτήθηκε: 20 Μαΐου 2022)

Stermer, S., P., και Burkley, M. (2015). “SeX-Box: Exposure to Sexist Video Games Predicts Benevolent Sexism”. *Psychology of Popular Media Culture*. Advance online publication, 4, 47–55. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0028397> (Ανακτήθηκε: 10 Ιουλίου 2022)

Stermer, S., and Burkley, M. (2012). “Xbox or Sexbox ? An examination of sexualized content in video games”. *Soc. Pers. Psychol. Comp.* 6, 525–535. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2012.00442.x> (Ανακτήθηκε: 1 Αυγούστου 2022)

Summers, A. και Miller, M., K. (2014). “From Damsels In Distress to Sexy Superheroes”. *Feminist Media Studies*, 14(6), pp.1028–1040. DOI: <https://doi.org/10.1080/14680777.2014.882371> (Ανακτήθηκε: 14 Μαΐου 2022)

Trepte, S. και Reinecke, L. (2010). “Avatar creation and video game enjoyment: Effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar”. *Journal*

of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications, 22(4), pp.171.
(Ανακτήθηκε: 2 Ιουνίου 2022)

Trepte, S., Reinecke, L., και Behr, K., M. (2009). “Creating virtual alter egos or superheroines? Gamers’ strategies of avatar creation in terms of gender and sex”. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 1(2), pp.52–76.
(Ανακτήθηκε: 10 Ιουνίου 2022)

Van Looy, J., Courtois, C., De Vocht, M. και De Marez., L. (2012). “Player Identification in Online Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMOGs”. *Media Psychology* 15(2), pp.197–221. DOI: <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.674917>. (Ανακτήθηκε: 27 Ιουνίου 2022)

Yee, N., & Bailenson, J. (2007). “The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior”. *Human Communication Research*, 33(3), pp.271–290. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x> (Ανακτήθηκε: 1 Ιουλίου 2022)

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Ερωτηματολόγιο έρευνας:

Πρώτο μέρος

1. Παίζετε βιντεοπαιχνίδια;

- Ναι
- Όχι

2. Πόσο συχνά παίζετε;

- Καθόλου
- Ελάχιστα
- Ούτε λίγο ούτε πολύ
- Πολύ συχνά
- Πάντα

3. Πόσες ώρες της ημέρας περνάτε συνήθως παίζοντας βιντεοπαιχνίδια;

- 0 - 1
- 2 - 3
- 4 και άνω

4. Τι είδους παιχνίδια προτιμάτε; Επιλέξτε ένα από τα παρακάτω.

- Παιχνίδια ρόλων - RPG (role playing games: οι παίκτες υποδύονται φανταστικούς χαρακτήρες, οι οποίοι ζουν και λαμβάνουν δράση σε ένα φανταστικό κόσμο. Π.χ. Diablo και Grand Theft Auto)
- Περιπέτειας (π.χ. God of War και Assassin's Creed)
- Στρατηγικής (Total War και PUBG)
- Τρόμου (Horror games)
- Online παιχνίδια μάχης πολλαπλών παικτών - MOBA (Multiplayer Online Battle Arena: π.χ. League of Legends και Dota)

5. Γιατί παίζετε; Επιλέξτε ένα από τα παρακάτω.

- Διαφυγή από την καθημερινότητα
- Εκπαίδευση

- Χαλάρωση
- Φαντασία
- Κοινωνικοποίηση
- Εκτόνωση
- Άλλο

6. Τι αποτελεί βασικό κριτήριο της επιλογής του παιχνιδιού που θα αγοράσετε/παίζετε; Επιλέξτε ένα από τα παρακάτω ως το πιο σύνηθες.

- Γραφικά (ρεαλισμός, ευπαρουσίαστοι χαρακτήρες κτλ)
- Πλοκή (ιστορικό background, μορφή και εξέλιξη ιστορίας κτλ)
- Λειτουργικές δυνατότητες (ελευθερία κινήσεων χαρακτήρα, πολλές επιλογές ενεργειών, λειτουργία 360° κτλ)
- Η φήμη που έχει το παιχνίδι

Δεύτερο μέρος

7. Παίζοντας βιντεοπαιχνίδια, συναντάτε περισσότερους ανδρικούς ή γυναικείους χαρακτήρες;

- Ανδρικούς
- Γυναικείους

8. Θα επιλέγατε πιο εύκολα ένα παιχνίδι με άνδρα πρωταγωνιστή ή με γυναίκα πρωταγωνίστρια;

- Άνδρα πρωταγωνιστή
- Γυναίκα πρωταγωνίστρια

9. Θεωρείτε πως ο τρόπος που παρουσιάζεται το γυναικείο φύλο στα βιντεοπαιχνίδια αντανακλά έμφυλα στερεότυπα;

- Ναι
- Όχι

10. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας, σεξισμός προς το γυναικείο φύλο στα video games; (λαμβάνοντας υπόψη τους χαρακτήρες, την εξωτερική τους εμφάνιση, τον ρόλο, τη συμπεριφορά κτλ)

- Ναι
- Όχι

11. Κατά πόσο η εξωτερική εμφάνιση των γυναικείων χαρακτήρων αντιστοιχεί στην πραγματικότητα;

- Καθόλου
- Ελάχιστα
- Ούτε λίγο ούτε πολύ
- Αρκετά
- Πολύ

12. Ως προς τους ρόλους που δίνονται στους γυναικείους χαρακτήρες από τους δημιουργούς του κάθε παιχνιδιού, δείχνουν σεβασμό κατά τη γνώμη σας στο φύλο;

- Καθόλου
- Ελάχιστα
- Ούτε λίγο ούτε πολύ
- Αρκετά
- Πολύ

13. Μιλώντας πάλι για τον ρόλο τους, τα δύο φύλα είναι συνήθως εξίσου ενεργά (είτε ως πρωταγωνιστές, είτε όχι) και απαραίτητα σε ένα παιχνίδι;

- Ναι
- Όχι

14. Σας έχουν απωθήσει ποτέ έμφυλα στερεότυπα από το να παίξετε ένα παιχνίδι;

- Ναι
- Όχι

15. Στα βιντεοπαιχνίδια, συναντάτε βία προς τους γυναικείους χαρακτήρες;

- Ναι
- Όχι

16. Πόσο ικανά θεωρείτε πως είναι τα βιντεοπαιχνίδια να επηρεάσουν τη διαμόρφωση του χαρακτήρα και της συμπεριφοράς κάποιου, ως προς τον ρόλο των φύλων στην κοινωνία;

- Καθόλου
- Ελάχιστα
- Ούτε λίγο ούτε πολύ
- Αρκετά
- Πολύ

17. Πιστεύετε ότι τα video games έχουν επηρεάσει τον δικό σας τρόπο σκέψης και τη συμπεριφορά σας, ως προς τον ρόλο που έχει κάθε φύλο στην κοινωνία, αλλά και στο πώς βλέπετε τον εαυτό σας έξω από το παιχνίδι;

- Ναι
- Όχι

Στοιχεία

Φύλο

- Γυναίκα
- Άνδρας

Ηλικία

- 17 και κάτω
- 18-25
- 26-33
- 34-41