

Danijela MAZIĆ¹Univerzitet u Beogradu
Filološki fakultet

UDK

316.774:[004.42:794

004.42:794]:305

316.624:[004.42:794

OBLIKOVANJE KULTURNOG I POLITIČKOG IDENTITETA KROZ VIDEO IGRE

APSTRAKT Tekst problematizuje potencijalne uticaje koje diskurs video igara može da ima na igrače/igračice. Koristi se dinamičan pojam identiteta da bi se bolje pristupilo igračkoj publici. Ukazuje se na postojeća istraživanja o pretpostavci da video igre izazivaju nasilje kod igrača/igračica. Potom se ukazuje na političke poruke koje svaka igra šalje, bilo da su one osveščene od strane autora i autorki ili su produkt nesvesnog delovanja postojećih ideologija. Na kraju se ukazuje na istraživanja o reprezentaciji roda i njen uticaj na potvrđivanje rodnih stereotipa i oblikovanje stavova igrača/igračica. Ukazuje se i na pozitivne promene u produkciji igrica, poput kreiranja jakih ženskih likova. Da bi se uočili svi mehanizmi koji funkcionišu tokom igranja, ovako složen fenomen trebalo bi osvetliti iz različitih uglova. Stoga se naglašava da je ovde dat samo jedan od mogućih pristupa.

Ključne reči: video igre, recepcija, nasilje, rod, seksualnost

UVOD

Video igre su dominantno prisutne u kulturi mladih. Ovaj fenomen utiče na sve mlade nezavisno od toga da li su oni pripadnici i pripadnice igračke zajednice ili ne, zato što su se narativi i toposi video igara prelili na pop-kulturu uopšteno, a svet interneta nezamisliv je odvojeno od virtuelnog sveta igrica. Štaviše, igrački žargon je normalizovan i čini sastavni deo govora većine mladih. Evidentno je da su uticaji koje igre imaju veliki, ali još nisu dovoljno izučeni.

U ovom tekstu pokušala sam da pružim pregled dosadašnjih istraživanja o najčešće postavljanim pitanjima vezanim za video igre. Najpre iznosim pregled ispitivanja veze između igrica i nasilja. U javnoj sferi česta je retori-

1 E-mail: danijela924@gmail.com

ka o video igrama koje su uzrok nasilja. Stoga razmatram jedno od istraživanja koje poriče imitativni odnos između video igara i nasilja. Ovo istraživanje nije jedino na ovu temu. Svake godine u okviru studija igara, koje su na svetskim univerzitetima najčešće deo studija kulture, rade se istraživanja na tu temu. Ne postoji naučni konsenzus oko ove problematike, iako postoji značajan broj istraživanja, tako da se čini da neslaganja nastaju iz političkih razloga. Politika se upliće i u kreativne procese, a jasno je da njen uticaj postoji i tokom stvaranja igrica, na šta se takođe osvrćem.

Najsloženije pitanje, na koje nije do kraja odgovoreno, jeste uticaj rodne reprezentacije na stavove igrača i igračica.² Ovaj tekst prikazuje jedno od istraživanja koje ukazuje na drugu stranu priče o seksualizaciji ženskih likova. Najčešće se potencira, iz opravdanih razloga, da ženski likovi služe samo kao seksualni ukras igri. Međutim, u tom narativu izostaje šire shvatanje o tome kako se žensko telo iskorišćava na kapitalističkom tržištu. Video igre su deo tog šireg konteksta, te fokusirati se samo na njih jeste veliki propust. Mehanizmi eksploatacije ženskog tela u video igrama identični su onima u filmu, muzici, reklamama itd. Zbog toga ovde naglašavam taj propust, ali i pozitivne prakse u stvaranju igrica, koje se zanemaruju ili ne primećuju zbog čestih napada kritičara i kritičarki. Pregled literature koju pruža ovaj tekst vođen je pojmom identiteta, odnosno glavno pitanje jeste kakav uticaj određeni sadržaj ima na formiranje identiteta recipijenta i recipijentkinja.

VIDEO IGRE I IDENTITET

Pojam kao što je identitet čini se neuhvatljiv i previše kompleksan za objašnjenje. Ipak, bez tog pojma, neka od ključnih pitanja ne mogu se ozbiljno promišljati (Hall 2001, 216). Pojam identiteta značajan je, između ostalog, zato što u analizu fenomena uključuje i recipijensa. Evidentno je da su igrači i igračice aktivni recipijensi, pa i kreatori i kreatorke ograničenih mogućnosti u okviru jedne igre. Upravo ću zbog toga, kao što je napomenuto, u ovom tekstu posmatrati video igre kroz prizmu pojma identiteta. Identitet se, dakle, shvata kao dinamičan i promenljiv, konstantno je u procesu stvaranja. Kao što naglašava Stjuart Hol (Stuart Hall):

2 Koristi se termin igrač/igračica, iako je normalizovana i prisutnija upotreba termina gejmer/gejmerka.

„Identitet ne označava stabilno jezgro ‚jastva‘ koje se razvija od nekog početka do kraja; identitet nije delić ‚jastva‘ koje ostaje uvek ‚isto‘, identično sa samim sobom kroz vreme. Identiteti nisu jedinstveni i celoviti, već fragmentirani i razlomljeni; nikada nisu singularni, nego se umnožavaju, stvarajući se kroz različite antagonističke diskurse, prakse i pozicije koje se međusobno presecaju” (Hall 2001, 218).

Hol ukazuje na to da se prava suština identiteta nalazi u pitanjima koja se odnose na upotrebu resursa istorije, jezika i kulture u procesu nastajanja, pre nego bivanja. Pitanja „ko smo” ili „odakle dolazimo” nisu više bitna za shvatanje identiteta, već je važnije zapitati se šta bismo mogli da postanemo, kako smo predstavljeni i kako to utiče na našu vlastitu predstavu o sebi samima. Identiteti su konstituisani unutar, a ne izvan reprezentacije (ibid.).

Sve može uticati na (nado)gradnju identiteta, od reklama i vlogova³ do art filmova. U vremenu kada čitav niz diskursa govori o tome šta znači biti osoba, žena ili muškarac, opasno je neupitno prihvatiti ono što se nameće kao najvažnije shvatanje sopstva. Dominantna predstava najčešće je isključiva i ne obuhvata sve ono što, zapravo, čini identitet. To je zbog toga što je identitet složen: osoba nije samo muškarac, žena, radnik ili radnica, umetnik ili umetnica, već je zbir različitih svojstava. Teorija je iz različitih perspektiva – marksizma, psihoanalize, studija kulture, feminizma, gej i lezbejskih studija, postkolonijalnih studija – ukazala na poteškoće koje se odnose na identitet (Kaler 2009, 134). Ti različiti pristupi identitetu nisu nužno apsolutno određujući za identitet, već samo objašnjavaju neke od činilaca koji ga oblikuju. Džonatan Kaler (Jonathan Culler) je ukazao na mehanizam pomoću kog književnost podstiče identifikaciju čitalaca i čitateljki sa književnim likovima, a identifikacija je uvek povezana sa stvaranjem kako individualnog, tako i kolektivnog identiteta (Kaler 2009, 130). Na sličan način, samo neposrednije, fiktionalni svet video igre preliva se na igrače i igračice. Igra zahteva identifikaciju igrača i igračica sa junacima i junakinjama i prihvatanje konvencija koje funkcionišu unutar sveta igre.

U skladu sa onim što bel huks (bell hooks) kaže za filmove, može se reći da video igre, takođe, pružaju mogućnost da osoba iskorači izvan granica sopstvenog sveta:

3 Engleska skraćenica za *video log*, tj. blog u formi video zapisa.

„[U] vreme kada identiteti ... gube svoja fiksna značenja ... popularna kultura ... obezbeđuje ... potreban pokret, zamah ... koji će odvesti na putovanje u svet drugog” (hooks 2009, 2).

Sa tog putovanja osoba se ne vraća nepromenjena, pa makar promena bila minimalna. Neke osobe mogu biti „gledaoci i gledateljke koji pružaju otpor”: oni/e se ne prepuštaju fikcionalnom svetu i ne obuzima ih slika sa ekrana. Međutim, to ne menja činjenicu da mnogi ljudi izađu promenjeni iz bioskopa (ibid., 13). Danas, kada je bioskop uveliko ušao u naše domove, a mediji komunikacije postali ličniji, mnogo je više ljudi koji primaju diskurzivne sadržaje na neposredniji način, bilo da se vode principom „voljne suspenzije neverice” i uživaju u fikcionalnom svetu, bilo da su „nevoljno” prepušteni slikama imaginacije. Iako ekstreman, dobar primer bio bi VR set za igranje.⁴ Pokušaću, stoga, da ukažem na mogući uticaj određenih diskurzivnih praksi video igara na izgradnju identiteta. Konkretno, biće reči o žanru „igre igranja uloga”, to jest *role-playing game* (skraćeno RPG), ali ću se osvrnuti i na akcione igre i njihov podžanr „pucnjave” (*action games and shooters*). Drugi žanrovi, kao što su puzzle, trke, sportske igre, strategije (*puzzle, racing, sports, strategy*) biće izostavljeni zbog ograničenog prostora, a ne zato što su manje važni. Vredi napomenuti i da će sve vreme će biti reči o video igrama, dakle, o digitalnim RPG, a ne o „igrama na tabli” (*board games*), koje su takođe RPG, samo radikalno drugačije forme.

SVEPRISUTNO NASILJE

Kada se razmatraju uticaji koje prikaz nasilja potencijalno može imati na formiranje identiteta, najpre bi trebalo sučeliti dva oprečna narativa o vezi između video igara i nasilja. Video igre prikazuju nasilje u manjoj ili većoj meri, manje ili više eksplicitno, ali je ono sveprisutno i neizbežno. Postavlja se pitanje: da li nasilje prikazano u igri zaista utiče na pojavu nasilja u „stvarnom svetu” i na porast stope kriminala? Kada govori o filmovima, bel huks naglašava da oni ne prikazuju stvarnost, već da pružaju ponovno zamišljenu sliku stvarnog. Iako deluju kao nešto što nam je poznato, filmovi se

⁴ *Virtual reality set*, postavljen na glavi, obezbeđuje odvojene slike za svako oko i stereo zvuk, a sadrži i senzore za praćenje kretanja glave itd.

zapravo veoma razlikuju od realnog sveta (hooks 2009, 10). Slično važi i za narative video igara. U tom smislu, tvrdnja da neko može da postane ubica nakon igranja nasilne video igre bila bi slična tvrdnji da osoba posle gledanja akcionog filma ili trilera u bioskopu može da usvoji i primeni obrasce ponašanja iz tih filmova.

Javni napad na video igre počeo je nakon jednog tragičnog događaja. Posle masovne pucnjave u Kolumbijnu javnost je tražila uzrok za taj stravični incident i našla ga u video igrama, jer je počinitelj igrao *Doom*. Fokus medija i građanski bes prevideli su potencijalne uzroke nasilnog ponašanja kao što su depresija i vršnjačko nasilje, a roditelji žrtava, podstaknuti masovnom histerijom, svom snagom su napali dizajnere igara. Iako su roditelji izgubili sudski spor, istraživanja o video igrama i nasilju, kao i kontroverze u vezi sa tim odnosom, prisutna su i danas. Na jednoj strani imamo istraživanja koja teže da pokažu vezu između video igara i agresije. Na drugoj strani, na kojoj je više pristalica, nalaze se oni koji tvrde da video igre nemaju takav učinak i da je industrija video igara poslužila kao žrtveni jarac, te da se zbog loše izabranog fokusa ne govori o stvarnim problemima koji mogu biti uzrok zločina, kao što su obrazovanje, nezaposlenost, ekonomski uslovi, zanemareno mentalno zdravlje itd.

Mnoga savremena istraživanja poriču vezu između nasilja i video igara. Ovde ću se zadržati samo na istraživanju iz 2014. godine pod nazivom „Nasilne video igre i nasilje u stvarnom svetu: retorika naspram statistike”. U njemu su Marki i saradnice (Markey, Markey, and French 2014) izneli tadašnje tokove debate, koje su potom preispitali, te izneli rezultate njihove metaanalize. Marki i saradnice izdvojili su najčešće kritike video igara od strane političara, zakonodavaca i medija. Među njima, jedan od najglasnijih kritičara jeste psiholog Kreg Anderson (Craig Anderson), koji je pred Senatom SAD svedočio da je visoka izloženost medijskom nasilju glavni uzrok visoke stope kriminala u Americi. Anderson i njegovi saradnici su sprovedli istraživanje na osnovu kog su zaključili da je izlaganje nasilnim video igrama faktor rizika za povećano agresivno ponašanje. Međutim, psiholog Kristofer Ferguson (Christopher Ferguson) napominje da su negativni efekti video igara mali i da je Andersonovo istraživanje pristrasno (Markey, Markey, and French 2014, 277). Ipak, mnogi senatori prihvatili su Andersonov stav da su video igre jedan od uzroka nasilja, a senator Lamar Aleksander

(Lamar Alexander) je čak izjavio: „Video igre (su) veći problem od oružja, pošto video igre utiču na ljude” (Markey, Markey, and French 2014, 278). Nekadašnji narednik vojske SAD Dejv Grosman (Dave Grossman) tvrdio je da su video igre simulatori ubijanja, a Anderson da „deca pomoću njih uče da ubijaju na sličan način kao što u simulatorima vožnje piloti uče da lete” (Markey, Markey, and French 2014, 278).

Pored Andersona, ima još istraživača koji su tvrdili da je efekat video igara na društvo sličan efektu koji pušenje ima na rak pluća (ibid.). Andersonova i druga istraživanja sprovedena su u kontrolisanim uslovima. Praćena su ponašanja ispitanika koji su bili izloženi sadržaju nasilnih video igara i onih koji su igrali nenasilne igre. Odmah posle igranja beležene su i merene nasilne tendencije pomoću upitnika. Na ovaj način istraživači su zaključili da su osobe koje su igrale nasilne igre sklonije da viču i da se ponašaju nervoznije. Jedno od pitanja bilo je i „da li biste dali ljutu hranu onima koji ne jedu ljuto” (ibid., 279). Potvrđan odgovor na to pitanje bio je indikator agresivnosti. Mana ovakvog istraživanja jeste način na koji se definiše i koristi termin „agresivno ponašanje”. Recimo, vika se uzima kao indikator nasilja, što nije, čini se, dobro polazište. A takođe ne postoji ni očigledna logička veza između dodavanja ljutog sosa drugima u hranu i sklonosti ka nasilju i masovnoj pucnjavi. Problemi koji se pojavljuju u istraživanju u takvim uslovima naveli su potonje istraživače i istraživačice da upotrebe drugačije metodologije, kao što je statistička uporedna analiza stope kriminala i prodaje nasilnih video igara. Marki, Marki i Frenč su uradili seriju od četiri takve analize. U prvoj su poredili stope kriminala od 1978. do 2011. godine sa prodajom igrica u istom periodu; u drugoj su uporedili mesečne izveštaje o prodaji igara i krivičnim prijavama u periodu 2007–2011; u trećoj su istražili kako je povezana produkcija sadržaja o popularnim igrama, kao što su vodiči za pomoć igračima i igračicama, sa stopom kriminala u periodu u kom su određene igre popularizovane; četvrta analiza pratila je stopu kriminala nakon izlaska popularnih nasilnih igara. Tako su analizom obuhvaćeni i trenutni i odloženi efekti koje igrice mogu da imaju na stopu kriminala. Prva analiza pokazala je da se u periodu od 40 godina industrija proširila na nekoliko stotina kompanija, da je prodaja video igara u stalnom rastu, da deca u proseku igraju nasilne igre 9 sati nedeljno (13 sati dečaci, 5 sati devojčice). Stopa kriminala, međutim, pala je sa 9,0 ubistava na 100.000 ljudi u

1978. godini na 4,7 ubistava na 100.000 ljudi u 2011. godini (ibid., 280). Rezultati prve analize, dakle, pokazuju da ne postoji veza između godišnje prodaje igrica i porasta stope kriminala. Istraživači su ostavili mogućnost da se efekti nasilnih igara ne vide na godišnjem već na kraćem, mesečnom nivou. Međutim, druga analiza je pokazala da se stopa kriminala na mesečnom nivou smanjuje uprkos porastu prodaje video igrica. Treća i četvrta analiza ispitala su mogućnost da samo određene igre, one najnasilnije, imaju negativne efekte, te su u fokusu bile ozloglašene igre serijala *Grand Theft Auto* i *Call of Duty*. Igre *GTA: San Andreas*, *GTA IV* i *COD: Black Ops* u periodu od 2003. do 2011. godine imale su kombinovanu zaradu od 3,5 milijardi dolara (ibid., 287). Ako su nasilne video igre uzroci zločina, onda bi broj ozbiljnih krivičnih dela porastao nakon izlaska ove tri najpopularnije igre, što se pratilo u periodu od godinu dana nakon izlaska svake od pomenutih igara:

„Nije, međutim, uočen porast stope kriminala u tom vremenskom periodu. U suprotnosti sa tvrdnjom da su nasilne video igre povezane sa ubistvima, nisu pronađeni dokazi koji bi potvrdili da je ovaj medij veći (a ni manji) uzrok nasilja u SAD” (ibid., 290).

Iznenadjuće je da stopa kriminala zapravo opada sa porastom prodaje video igara. Iz toga se ne mogu izvući konkretni zaključci, jer na smanjenje stope kriminala mogu da utiču brojni faktori. Može se, doduše, postaviti pitanje da li video igre, na neki način, učestvuju u prevenciji kriminala, jer je uočeno da se broj nasilnih krivičnih dela smanjuje u periodu neposredno po izlasku popularnih igara. Jedno od objašnjenja koje istraživači i istraživačice nude jeste mogućnost da video igre dovode do katarze, tj. da se osobe igrajući nasilne igre oslobađaju svoje agresije u virtuelnom umesto u stvarnom svetu (ibid., 291). Drugo objašnjenje, koje pominju Marki, Marki i Frenč, jeste da osobe koje su inače sklonije nasilju u toj meri budu zaokupljene video igrom pa nisu na ulici, gde bi mogli da vrše nasilje. Rezultate ovog istraživanja trebalo bi, ipak, posmatrati u okviru njegovih metodoloških ograničenja. Prvo ograničenje je to što su se fenomeni posmatrali u kontekstu celine, a ne na individualnom nivou, te što je polje istraživanja svedeno na prostor SAD. Takođe, ovo istraživanje je limitirano jer istražuje samo jedan potencijalni faktor za nasilno ponašanje. Nijedan naučnik nika-

da nije sugerisao da su video igre jedini uzrok kriminala, kao što niko nije tvrdio da je pušenje jedini uzrok raka pluća. Međutim, veza između raka pluća i cigareta je evidentna, pošto bi stopa raka pluća pala s prestankom pušenja većeg broja ljudi. Takav šablon ne postoji u slučaju video igara. Iako je sve veći broj ljudi izložen nasilnim igrama, broj ubistava nije porastao, naprotiv. Stoga se može zaključiti da efekta nasilnih video igara ili nema, ili je umanjen efektima drugih fenomena, pa se čini da ga nema (ibid., 291, 292). Drugim rečima, „[č]ini se da je retorika o vezi igara i ozbiljnih zločina, koja se koristi za generalizaciju nalaza istraživanja koja se sprovode u laboratorijskim uslovima pomoću upitnika, neosnovana” (ibid., 292).

Istraživanje stope kriminala nije potvrdilo da nasilne video igre doprinose visokoj stopi nasilja u Sjedinjenim Državama ili da bi kontrola proizvodnje i prodaje nasilnih video igara zaštitila društvo od kriminala. Iako video igre sasvim sigurno utiču na osobe koje ih igraju, nije verovatno da one predstavljaju veći problem od oružja. Ako su video igre zaista ekvivalentne simulatorima letenja, kako naglašava Gusman, teško je objasniti zašto su stope ubistava pale nakon što su milioni „simulatora ubistva” postali svima dostupni. Treba reći i da su video igre popularnije u nekim zemljama, kao što je Japan, nego u Americi. S druge strane, u Japanu masovne pucnjave nisu takav problem kakav su u SAD. Kada mediji, određeni političari ili istraživači povezuju masovne pucnjave sa nasilnim video igrama, oni zapravo prenose iluziju korelacije:

„Ako je mladić koji je izvršio nasilan zločin igrao popularnu video igru, to ne znači da je baš zbog te igre izvršio zločin. Počinilac zločina je takođe nosio čarape. Može li se tvrditi da je nošenje čarapa uzrok nasilja?” (ibid.).

Retorika o nasilnim video igrama ne odgovara podacima, zaključuju Marki, Marki i Frenč (ibid.), ali javnost još uvek nije ubeđena u to. Međutim, video igre su 2011. godine u Americi dobile zaštitu koju filmovi, muzika i druga umetnička dela imaju na osnovu Prvog amandmana, koji između ostalog garantuje slobodu govora i medija. Igrači i igračice su, barem privremeno, ostavljeni na miru. „Društvena atmosfera ipak je postavila nadzor kao glavni vid bavljenja igrama, umesto da igre iskoristi kao sredstvo za bolje razumevanje kulturnih procesa” (Alidini 2016, 309). Pošto postoji nadzor,

onda postoje i neka ograničenja za decu, koja postavlja Odbor za rangiranje zabavnog softvera i koja su slična pravilima za gledanje filmova. Trebalo bi, međutim, obratiti pažnju na rad Odbora koji je samoregulatoran, te njegova procena prikladnosti sadržaja za određeni uzrast i kategorizovanje igre u zavisnosti od stepena nasilja u njoj može biti upitna. Video igra se definiše kao nasilna ako lik u igri pokazuje nasilje prema drugom liku. Klasifikacija nije fokusirana na to koliko je nasilje eksplicitno i kako je grafički prikazano. Animirano nasilje može imati iste efekte na nasilno ponašanje kao i realistički prikazano nasilje. No, igre sa animiranim nasiljem koje su nalik crtanim filmovima preporučene su svim uzrastima, dok su one sa realistički prikazanim nasiljem zabranjene (Markey, Markey, and French 2014, 279). Već tu uočavamo nesklad. Da li je onda previše tražiti da Odbor razmatra na koje je načine instrumentalizovano nasilje i prema kome je usmereno, jer od toga, zapravo, zavisi pravi uticaj koje reprezentacija nasilja ima na identitet? Da li je nasilje u igri moralno opravdano,⁵ da li je dozvoljeno ubijati civile, da li ima posledica za učinjeno nasilje u igri, samo su neka od važnih pitanja koja se odražavaju na narativ i koja utiču na etička shvatanja igrača i igračica znatno više od prikaza krvoprolića ili dekapitacija.

Na primer, u nekim igricama, kao što je *Horizon Zero Dawn*, nemoguće je ubiti likove koji su NPC (skraćeno od engl. *non-playable character*) i koji su civili, zato što ta opcija ne postoji u kodu igre. Igrač ili igračica može odapeti deset strela u NPC lika. Ali, izuzev toga što će imati deset strela manje u inventaru, ništa se drugo neće desiti. Neke igre na ovaj način onemogućavaju ubijanje NPC lika koji će biti važan za priču. To je sasvim različito od zabrane ubijanja svih civila, barem sa moralne tačke gledišta, jer se ubijanje civila ne vidi kao loše po sebi, već je loše ako se ubije onaj civil koji će koristiti igraču ili igračici. Svet *Skyrim*-a, u kojem je dozvoljeno ubijanje skoro svih likova (osim onih važnih za priču, sa kojima se može potući, ali oni neće zbog toga umreti), ipak ne deluje kao inherentno nasilan, a igrači i igračice vole taj svet i pored toga (ili baš zbog toga?). Zanimljivo je, na primer, da serijal *Assassin's Creed*, koji ima jasnu etičku pozadinu, dozvoljava u samom kodu mogućnost ubijanja civila, ali kada do toga dođe

5 Misli se na utilitaristički princip prema kojem je jedna akcija ispravna ako služi dostizanju „višeg cilja” i sreće svih, odnosno većine ljudi. Nasilje prema „zlikovcima” bi, stoga, bilo opravdano u kontekstu utilitarističke etike.

igra daje upozorenje: „*Assassins don't kill civilians/innocent*”. Ako igrač ili igračica ubije još nekog nedužnog civila, onda bude desinhronizovan/a i izgubi sav nesačuvan progres u igri. Igračima i igračicama je kroz kod data manja sloboda, a etička poruka koju igra šalje je i dalje eksplicitna: jedino nasilje koje je opravdano jeste ono koje je u službi borbe za slobodu i koje je upereno isključivo prema templarima i templarkama i njihovim pomoćnicima i pomoćnicama (u novijim igrama serijala, i prema njihovim prethodnicima i prethodnicama). To bi potencijalno moglo da utiče na moralna shvatanja na podsvesnom nivou, jer se retko koji igrač ili igračica svesno zapita nad opravdanošću nasilja.

Posledice za učinjeno nasilje su takođe od značaja. Igrača ili igračicu može juriti policija nakon izvršenog zločina (*GTA*) ili avatar igrača ili igračice može postati „ružniji” sa povećanjem nasilnog ponašanja (*Metal Gear Solid V*), a može da se desi i da nasilje prođe neprimećeno ili nekažnjeno. Svaka od navedenih situacija šalje različitu poruku. Kada se procenjuje sadržaj za decu, na primer, bitno je oceniti i koliko su eksplicitni prizori nasilja. Iako nije isto ocenjivati sadržaj u igri *Mortal Combat XI*, koja pati od hiperrealizma i senzacionalističkog prikazivanja nasilja, i u igri *Witcher III*, u kom su dekapitacije odmerenije prikazane, obe igre Odbor ocenjuje kao podjednako nasilne. Doduše, i to valja napomenuti, starije igre, koliko god da su bile nasilnije, nisu bile vizuelno „strašne” jer su grafička postignuća bila na nižem nivou, tako da je u pojedinim igrama nasilje pre delovalo smešno nego uznemiravajuće. Tehnološki napredak je vidljiv: *Witcher III* izašao je 2015. godine, a već je osetno „zastareo”, što ne mora nužno umanjiti značaj i vrednost igre, ali svakako utiče na reprezentaciju nasilja.

Prikazivanje nasilja nesporno utiče na identitet, ali taj uticaj nije nužno imitativan, čak i ako je reč o deci igračima odnosno igračicama. Anderson je pokazao da su njegovi ispitanici izloženi nasilnim igrama pokazali povišenu nervozu. No, trebalo bi uzeti u obzir fenomen igre, koji sam po sebi proizvodi taj efekat, umesto isključivo fenomen nasilja. Fudbaler koji promaši presudan penal frustriran je na sličan način kao igrač odnosno igračica kad „umre” tj. izgubi život na krucijalnom mestu u igri. Većina igara za jednog igrača ili igračicu (*single-player*) dopušta mogućnost da se greške isprave, međutim igre za više igrača ili igračica (*multiplayer games*) funkcionišu po istom principu kao timski sportovi, te bes i nervoza koji proizlaze iz igranja

mogu biti sasvim različitog porekla. Poređenje sportista/sportistkinja i igrača/igračica može izgledati naivno nekome ko nije upućen u e-sport scenu, ali dovoljno je reći da je svetsko prvenstvo igrice *League of Legends* 2017. godine pratilo skoro 60 miliona ljudi, a već 2018. godine finale je pratilo 200 miliona ljudi (Esports Chart 2018), dok je američki *Super Bowl* pratilo oko 110 miliona ljudi, a finale svetskog prvenstva u fudbalu 2018. godine tri i po milijarde ljudi. Iako ekonomska situacija profesionalnih igrača i igračica neposredno zavisi od učinka u igri, rekreativci i rekreativke takođe mogu da osećaju frustraciju, jer ona proizlazi iz konkurentskih zahteva unutar same igre. Drugim rečima, možda nije nasilje uzrok frustracija, već takmičarska komponenta inherentna svim igrama. Ta komponenta izraženija je u *multiplayer* igrama, ali postoji i u *single-player* igrama. U igrama za jednu osobu, „protivnik” je sam igrač odnosno sama igračica. Sistem nagrađivanja za pređene misije ili sistem trofeja na konzolama podstiče igrača ili igračicu da bude sve bolji/a i da nadmaši *prethodnog/prethodnu sebe*. Ako to ne uspe, javlja se frustracija. Prema tome, normalizovanje nasilja u svim medijima i romantizovanje nasilja u pop-kulturi jeste onaj fenomen koji treba problematizovati. Kada se video igre koriste kao žrtveno jagnje, problem nasilja se zapravo ne ispituje, već zanemaruje. Svođenje kompleksnih društvenih fenomena na samo jedan fenomen u krajnjem slučaju je neodgovorno, a jaz nerazumevanja samo se produbljuje.

„POLITIKA” U IGRICAMA

Igrice oblikuju i političke identitete. Osvešćeni igrači i igračice mogu da uživaju u igri zbog raznih stvari, ali uvek postoji uticaj igre na politički identitet, bilo da se on ispoljava u vidu otpora prema politici igre, bilo u vidu prihvatanja ponuđene ideologije. Neosvešćeni igrači će pak igrati igru u iluziji da je video igra samo zabava, te neće ni razmišljati o uticajima koje igra ima na njihova politička shvatanja. Podsetimo se:

„Umetnici i umetnice se često boje da razmišljaju politički o sopstvenom radu, kako to ne bi ometalo neku ‚čistu’ viziju. Pa ipak, upravo je pojam čiste distorzija. Mi često imamo isuviše suženu predstavu o tome šta znači biti političan” (hooks 2009, 10).

Umetničke forme su inherentno političke. Ako dizajner ili dizajnerka igra u segmentu kreiranja avatara, pod uslovom da taj segment postoji u igri, dodaju izbor pola/roda koji nije binaran, čak i ako samo stave opciju „ostali” (*other*), taj čin je političan. Ako to ne urade, već reprodukuju standardan obrazac izbora „muški/ženski” (*male/female*), i taj čin je političan. Davanje prećutnog pristanka na postojeće stanje stvari jeste politički čin. Takozvani „nedostatak politike” u igri takođe je političan. Kada se određene grupe igrača bune da „ne žele politiku u svojim igrama”, oni zapravo kažu „nama odgovara postojeći *status quo*”. I ta pobunjena grupa igrača je gotovo uvek većinski bela i dominantno muška. *Call of Duty, Battlefield* ili bilo koja igra sa ratnom tematikom u kojoj se pojavljuju vojnici iz zapadnih zemalja kao „dobri likovi”, tj. protagonisti, a bezimena Rusi/Meksikanci/Avganistanci kao „zli likovi”, ne može biti očiglednije politična. Ali, te igre niko ne napada. Kada se čuje povik „ne želimo politiku u video igrama”, misli se na igre usamljenih dizajnera i dizajnerki koji su odlučili da dodaju više reprezentacije manjinskih grupa, recimo još neki ženski ili gej nestereotipni lik. Smatra se da reprezentacija manjinskih grupa ima neku političku agendu, pa se to vidi kao nepoželjno. Ako se dve žene poljube u *The Last of Us: Left Behind*, to je „nametanje homoseksualnosti” sa „jasnom” političkom agendom. Ali, ali ako se muškarac i žena poljube, i često urade više od toga, onda to nije „nametanje heteroseksualnosti”, sudeći po reakcijama određenih grupa u igračkoj zajednici. Još jedan primer uobičajene kritike: igrice kakva je *Battlefield V* kritikuju se kao „istorijski netačne” zato što sadrže likove generalica. Argument da je prisustvo vojnkinja istorijski netačno bio bi validan kada bi se igrice zaista oslanjale na istoriju i želela da predstavi svet istorijski verodostojno. To očitno nije slučaj, jer ni u jednom ratu jedan vojnik ili vojnkinja ne ubiju sami nekoliko stotina garnizona. Iako su oni koji su ogorčeni zbog, recimo, pojave vojnkinja u igricama, a ne smeta im eksplicitna imperijalistička propaganda u *Call of Duty*, zapravo u manjini, ipak su najglasniji. Zato treba napomenuti da opisane kritike ne iznosi cela igračka zajednica, koja je heterogena kao i svako društvo, te ne bi trebalo najglasnije grupe videti kao reprezentativne za mišljenje zajednice. Sama zajednica konstantno se menja, nekadašnji tinejdžeri i tinejdžerke odrastaju, pa je sve više „ozbiljnih” igrača i igračica, manjinske grupe se više čuju, pa i oni koji obično „samo ćute i igraju” postaju aktivniji u zajednici. Korisno je ovde citirati bel huks:

„Na raznim javnim događajima kada bi ga pitali o homofobičnim prikazima gej likova u njegovim filmovima ili o mizoginim prikazima žena, filmski režiser Spajk Li (Spike Lee) ismevao bi pitanje o umetničkoj odgovornosti tako što je sugerisao da on samo dokumentuje život onakav ‚kakav jeste‘. Njegova nevoljnost da kritički razmišlja o značenju i porukama koje njegovo delo prenosi (bilo da sadržaj odražava ili ne odražava njegov sistem verovanja) podriiva nužnost kritičkog posmatranja i kritičkog mišljenja o reprezentacijama” (hooks 2009, 11).

Kako huks dalje pojašnjava, svako ko koristi prikaze rasnih stereotipa kojima se degradiraju osobe tamnije boje kože mogao bi da tvrdi da samo prikazuje život „kakav jeste”, kao što to tvrde i kreatori serijala *Grand Theft Auto*. Međutim, već je rečeno da umetnost ne prikazuje stvarnost, već predstavu određenih subjektiviteta o tome šta je stvarnost. Stoga se argument autora i autorki da pokazuju „život kakav jeste” može shvatiti kao „ono što ja mislim da život jeste”. Razmišljanje o odgovornosti kreatora i kreatorki igara ne umanjuje umetnički integritet ili umetničku viziju, već samo može da je poboljša, ako postoji prostor za to. Kritičko posmatranje umetničkog dela ne ide na njegovu štetu, ukoliko je reč o zaista vrednom delu. „Olakšavajuća” okolnost za dizajnere i dizajnerke jesta ta što igrice ne čine samo narativi. Iako umeju da budu veoma važni, postoje i brojne igrice u kojima je „priča” sporedna stvar. Stoga, kritikovanje i menjanje narativa neće naštetiti igri, ako je ona na drugim poljima, i to poljima koja su igračima i igračicama najčešće bitnija, poput „gejملهja” (*gameplay*), grafike, kontrole, misije, ciljeva, mape – odlična. Ako ti drugi aspekti igre nisu dobri, sam narativ ne može da „nosi” igru. Priča je važna jer oblikuje identitet igrača i igračica, ali veoma često igrač ili igračica ne razmišljaju svesno i aktivno o porukama koje igra šalje.

PREDSTAVLJANJE ŽENSKIH LIKOVA

Vizuelne reprezentacije koje su takođe deo predočavanja narativa utiču i na one igrače i igračice koje priča uopšte ne zanima. Moguće je preskočiti sve kinematografske scene, uvode u misije, ne obazirati se na dijaloge čak i kada se ne mogu preskočiti, ali vizuelni efekti se ne mogu izbeći. Izgled i

ponašanje likova najneposrednije utiču na igrače i igračice i predstavljaju glavno sredstvo za prenošenje (skrivenih) narativa popularne kulture. Reč je o popularnoj kulturi uopšte, jer su mehanizmi koji funkcionišu unutar video igre, kao što je pomenuto, isti kao i u drugim fenomenima popularne kulture. Tako i reprezentaciju treba posmatrati u kontekstu tržišta industrije zabave, te se ne može kritikovati određeni aspekt igre bez svesti o širem kontekstu. Upravo je to bio čest propust nekih kritičara i kritičarki, poput Karlen Lavinj (Carlen Lavigne), koja je kritikovala hiperseksualnost lika *Catwoman* u serijalu *Arkham*. Iako se osvrće na tradiciju stripova o superherojima, autorka daje suženu sliku o „muškarcima koji prave igrice za muškarce” (Lavigne 2015, 134). Njen stav nije nužno netačan, ali je perspektiva iz koje posmatra stvari ograničena, zato što je dosta žena zaposleno u industriji koja proizvodi igre, a i u industriji zabave u načelu, pa ta industrija svejedno eksploatiše žensko telo radi profita. Drugim rečima, problem je veći i obuhvatniji od specifične igre i posebnog medija.⁶

Žene čine veliki deo igračke publike,⁷ ali su značajno manje zastupljene u *mainstream* igrama. Prikazivanje žena u igrama često se svodilo na seksualnu objektifikaciju i prikazivanje žena kroz rodne stereotipe, kakav je, na primer, trop epske književnosti o „devojci u nevolji”. Muški likovi su stereotipno prikazivani kao veliki i mišićavi, dakle jaki, a ženski kao privlačni i slabi. Međutim, studije koje su se bavile ovom temom nisu obuhvatile dovoljan broj igara da bi mogle da generalizuju zaključke. Stoga se može govoriti o čestom, dominantnom, ali ne i jedinom načinu za prikazivanje ženskih likova u igrama. Štaviše, uočene su i važne promene u prikazivanju ženskih likova, pa se može reći da je stereotipno prikazivanje žena manje prisutno. U studiji „Seksi, jake i

6 *Indie* igre tj. igre nezavisnih developera/ki nisu obuhvaćene ovim radom, koji se osvrće na *mainstream* igre, dakle na industriju zabave i proizvodnje sadržaja. Popularne igre prave se na određen način da bi se prodavale u milionskim tiražima, što je ekvivalentno *blockbuster* filmovima.

7 I muškarci i žene podjednako igraju video igre, ali postoje razlike u žanrovima koje preferiraju, pa se zato može reći da muškarci čine između 60–80% igrača strategija, pucnjava i trka. Istraživanje *SuperData* iz 2014. godine pokazalo je da žene čine 53,6% RPG tržišta, a muškarci 66% igrača MMO (*massively multiplayer online*), 66% FPS (*first-person shooter*) igrača. Što se tiče medija, žene čine 50,2% tržišta PC igara i 57,8% tržišta igara na mobilnim telefonima, dok muškarci malo više koriste konzole, 63% (Condit 2014).

sporedne: analiza ženskih likova u video igrama za period od 31 godine”, koju su izradile Tereza Linč (Teresa Lynch) i saradnice, zaključuje se da je objektifikacija žena u igrama sa junakinjama manja nego ranije. Zasnovana na analizi sadržaja 571 igre izdate između 1983. i 2014. godine,⁸ studija pokazuje da je ovaj trend počeo pre desetak godina. To može biti rezultat učestalih kritika o stereotipnim načinima predstavljanja ženskih likova, ali i većeg interesovanja žena kako za igranje, tako i za kreiranje video igara. Na početku proizvodnje video igara ženski likovi na omotima igrica i promotivnim plakatima bili su privlačni, ali u samoj igri nije bilo velike razlike između muških i ženskih likova, uglavnom zbog tadašnjih tehničkih mogućnosti. Reklame su preuveličavale fizičke karakteristike likova i nisu uvek bile u skladu sa načinom na koji se likovi pojavljuju u igri. Zato se pomenuta studija bavila ženskim likovima u samoj igri i posmatrala razvoj gejملهja i tokom dugog vremenskog perioda. Pre ove studije istraživači i istraživačice su više ukazivali na takođe važne aspekte marketinških strategija (plakate, promotivne video materijale i slično). Tokom osamdesetih i početkom devedesetih godina grafičke mogućnosti nisu omogućavale da se likovi seksualizuju. Već sledeća generacija igara, sredinom devedesetih, prelazi na 3D grafiku, te je tada uočen porast u seksualizaciji ženskih likova (Lynch et al. 2016, 13). To se nastavilo sve do 2006. godine.

Ovde bi trebalo ponovo pomenuti Odbor za rangiranje zabavnog softvera i njegove propuste. Nalazi studije Tereze Linč i saradnica ukazuju da roditelji koji se oslanjaju na ocene Odbora u odabiru sadržaja za svoju decu mogu da naiđu na više seksualnog sadržaja nego što se očekuje u „*teen* igrama”. Odbor se uopšte ne osvrće na reprezentaciju žena u igrama. Linč i saradnice nisu pronašle razliku u seksualizaciji ženskih likova u igrama koje je Odbor rangirao kao „*teen*” za igrače i igračice od 13 do 17 godina i „*mature*” za igrače i igračice starije od 18 godina. Ove ocene daju roditelji i staratelji, a ne sama industrija igara i njeni članovi, tako da bi trebalo, ako već mora da postoji takva vrsta ocenjivanja, proširiti opseg kriterijuma za ocenjivanje sadržaja, kao i krug ocenjivača.

U istraživanju „Seksi, jake i sporedne”, posmatrani su ženski likovi koji se mogu aktivno igrati zato što glavni junaci i junakinje najviše utiču na igrače

⁸ Iako *mainstream* video igre postoje još od sedamdesetih godina, istraživanje je obuhvatilo vremenski period počevši od 1983. godine zato što se tada pojavljuje prvi ženski lik koji se može igrati (*Dishaster*).

i igračice. To su likovi sa kojima igrači i igračice provode najviše vremena, sa kojima se saživljavaju i koji vode narativ igre. Prisustvo stereotipnih ili previše seksualizovanih ženskih likova ne doprinosi nužno formiranju negativnih stavova o ženama uopšte, međutim, istraživačice su i to uzele u obzir. No, akcenat je stavljen na analizu prikaza protagonistkinja, te su izdvojene igre koje sadrže ženski lik koji se može igrati. Zato bi trebalo ukazati i na istraživanje koje je sproveo EEDAR (Electronic Entertainment Design and Research) 2012. godine (Chambers 2012). Na uzorku od 669 igrica pokazano je da 45% pruža mogućnost igranja ženskog lika (tj. pol je bio selektivna kategorija tokom kreiranja avatara), ali samo 24% sadrži isključivo protagonistkinju, dok ostale igre imaju isključivo muškog glavnog lika. Studija „Seksi, jake i sporedne” izdvojila je igre u kojima postoji mogućnost igranja ženskog lika. Analiza je dovela do zaključka da nema drastične seksualizacije glavnih likova tokom svih tridesetak godina, dok su sporedni likovi u igrama objektivizovani u mnogo većoj meri (Lynch et al. 2016, 14). Likovi koji su u pozadini obično nemaju razvijenu karakterizaciju. Pošto je reč o ženama, pored toga što su ispražnjene od značenja kao sporedni likovi, one postaju seksualni objekti koji se nalaze u igri samo da bi bile privlačne, i to im je jedina uloga. Međutim, sve ređe prikazivanje kako glavnih, tako i sporednih ženskih likova na taj način u poslednjih deset godina ukazuje na promenu paradigme u prikazivanju žena. Iako još uvek ima igrica koje do krajnosti hiperseksualizuju ženske likove, sve je više junakinja kreiranih u skladu sa uobičajenim feminističkim idejama o tome kako bi moćna, snažna, samostalna žena trebalo da izgleda. Ejloj (Aloy) iz *Horizon Zero Dawn* (2017) može poslužiti kao ilustrativan primer. *Horizon* je igra prodana u više od 10 miliona kopija, što je značajno jer je reč o igri za samo jednu konzolu; čak su mnogi zbog ove igre prešli sa Xbox-a na PS4. Pored protagonistkinje, u ovoj igri su i sporedni ženski likovi prikazani bez stereotipa i objektivizacije.

Seksualizacija ženskih likova, takođe, zavisi od žanra. Žene, kao što je pomenuto, mahom više igraju RPG, a muškarci akcione igre. Stoga je indikativno da su ženski likovi u RPG igrama manje seksualizovani nego u akcionim igrama. Niža seksualizacija u RPG igrama implicira da kreatori i kreatorke igara, koji prate tržište, privlače ženske potrošače tako što im nude odgovarajuću reprezentaciju. Odnos je dvosmeran, te je moguće da su se igračice okrenule manje problematičnom žanru što je delovalo i na dodat-

nu promenu predstave junakinja. Recimo, oklop junakinja više ne izgleda kao čelični bikini, što doprinosi ne samo drugačijoj reprezentaciji junakinja, već se tako postiže i verodostojnost unutar fikcionalnog sveta, jer oklop nije više ukras nego štit.

I ženski i muški likovi mogu biti privlačni. Seksualnost je važan deo identiteta, a mnoge žene i muškarci uživaju u igranju seksepilnih likova. Međutim, likovi bi trebalo da jačaju samopouzdanje igrača i igračica. Igračice bi trebalo osnažiti, tako što će sadržaj biti i njima pristupačan. Kako se sve više žena pridružilo industriji igara, tako su i ženski likovi u igrama postali raznoliki. Veza između nasilja i reprezentacije ženskih likova nije dovoljno istražena, ali se čini da nasilje u igrama uglavnom nije rodno zasnovano, već je reč o specifičnom sveprisutnom nasilju koje pretili svima. Naravno, u skladu sa narativom, postoje igre u kojima je nasilje upereno ka ženama, ali i drugim manjinskim grupama, te bi trebalo istražiti postoje li i kakvi su uticaji baš tih igara. Čini se, svakako, da uticaj igara na igrače i igračice nije imitativan, jer nemamo podatke da su oni/e masovno odlazili/e, na primer, u striptiz klubove nakon izlaska igre *GTA V*. Drugim rečima, sve i da ima štetnih uticaja na rodni i druge identitete, oni su nedovoljno istraženi, te se ne mogu izvesti uopšteni zaključci.

ZAKLJUČAK

Pregled literature koji pruža ovaj tekst, uz dodatne komentare, trebalo bi da problematiku vezanu za oblast video igara približi onima koji su manje upućeni i upućene u ove fenomene. Stoga ovo shvatam kao uvodnik koji bi mogao da podstakne nove istraživače i istraživačice na proučavanje sadržaja pojedinačnih video igara. Napominjem opet da bi video igre trebalo izučavati sveobuhvatno. Nije dovoljno posmatrati samo reprezentacije određenih fenomena ili samo priču ili samo efekte. Takva fragmentacija dovodi do nerazumevanja ovog medija. U ovom tekstu pristupila sam analizi igara iz jedne perspektive: zanimao me je, pre svega, narativ. Mnogi naratolozi i naratološkinje koji proučavaju video igre misle da u igrama treba analizirati samo priče, kao što se to čini sa filmovima ili romanima. To je, naravno, samo jedan način istraživanja. Ludološka proučavanja se fokusiraju na sam fenomen igre, te ludolozi i ludološkinje smatraju da igre nisu slične dru-

gim medijima, poput filma ili romana, zbog činjenice da igrač ili igračica aktivno učestvuje u iskustvu igranja, te tako učestvuje u procesu stvaranja igre. Zato igre treba analizirati uzimajući u obzir njihove specifičnosti. Video igra jeste slična filmu, ali se i suštinski razlikuje od filma po načinu na koji uključuje svoje recipijense. Kompjuterski kod, ipak, sve kontroliše, pa se može reći da postoji autorska instanca koja želi da ispriča priču; developeri i developerke pišu pomoću koda. Ono što se ne nalazi u kodu nije bilo ni u zamisli dizajnera i dizajnerki. Drugim rečima, stvorena je iluzija da od igrača i igračica zavisi fikcionalni svet. Različite igre pružaju veći ili manji stepen slobode. Igre u suštini dozvoljavaju samo jednu narativnu nit. Ako se ona prekine, igrač ili igračica se vraćaju na početnu poziciju, tj. na prethodno sačuvanu poziciju. Neke igre, kao što je *Witcher III*, pružaju više slobode, u smislu da su postupci i izbori igrača i igračica tokom igre zaista važni, jer dovode do različitih raspleta, od tragičnih do „srećnih”. Igrači i igračice imaju izbor i u pogledu redosleda po kom će završavati misije, da li će prvo ići na glavne ili sporedne i slično. Na širem planu, RPG predstavlja žanr koji je orijentisan ka određenom cilju, ali taj cilj nije ispunjenje njegove suštine (Alidini 2016, 320). Sporedni poduhvati (*side quests/missions*) su podjednako važni u tom smislu. Takve sporedne epizode presecaju glavni narativni tok, te grade individualizovanu priču igrača i igračica. Zbog toga je moguće obići čitav svet i izvršiti velik (ali uvek konačan) broj sporednih zadataka, a ne unaprediti glavni narativ ni za jedan dan. Glavni događaji će u tom slučaju čekati na mesijansku ulogu igrača i igračica (ibid.). Kretanje igrača i igračica i u ovom pogledu poznaje granice: postoje sekvence koje igrač odnosno igračica ne može preći ako nije došao/la na dovoljno visok nivo ili ako nije prethodno završio/la neke druge pohode/misije. Tako da „sloboda” i aktivno učestvovanje u stvaranju igre, na kojima ludolozi i ludološkinje insistiraju, jeste na neki način iluzija izbora, ali iluzija koja svakako menja recepciju dela, te su oni u pravu kada tvrde da se igre ne mogu izučavati iz isključivo naratološke perspektive. Igrači i igračice su istovremeno i aktivni i obmanuti od strane kompjuterskog koda. U tom međuprostoru, u toj dinamici odnosa, nastaje igra. Kao što se može reći da igre sudeluju u izgradnji identiteta svojih igrača i igračica, tako se može reći da različiti identiteti igrača utiču na igru u smislu boljeg (ili goreg) razumevanja igre i učestvovanja u njoj, jer ako različiti identiteti vide takozvani stvarni svet na različite

načine, onda se i fiktionalni svet može shvatiti različito u zavisnosti od toga ko ga posmatra, tj. ko se u njemu igra.

LITERATURA

- Alidini, Stefan. 2016. „Zašto su i kako važne video igre?” *Reč* 86(32): 307–342. <http://www.fabrikaknjiga.co.rs/wp-content/uploads/2016/08/REC-86-32-str.307.pdf>
- Hall, Stuart. 2001. „Kome treba ‚identitet?’.” Prevela Sandra Veličković. *Reč* 64: 215–233. <http://fabrikaknjiga.co.rs/rec/64/215.pdf>
- hooks, bell. 2009. „Introduction: Making Movie Magic.” In *Reel to Real: Race, Class and Sex at the Movies*, 1–12. New York: Routledge.
- Kaler, Džonatan. 2009. *Teorija književnosti: sasvim kratak uvod*. Preveo Dragan Ilić. Beograd: Službeni glasnik.
- Lavigne, Carlen. 2015. „‘I’m Batman’ (and You Can Be Too): ‘Gender’ and Constrictive Play in the Arkham Game Series.” *Cinema Journal* 55(1): 133–141. doi: 10.1353/cj.2015.0069
- Lynch, Teresa, Jessica Tompkins, Irene van Driel, Niki Fritz. 2016. „Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years.” *Journal of Communication* 66(4): 564–584. doi: 10.1111/jcom.12237
- Markey, Patrick M., Charlotte N. Markey, Juliana E. French. 2014. „Violent Video Games and Real-World Violence: Rhetoric Versus Data.” *Psychology of Popular Media Culture* 4(4): 277–295. doi: 10.1037/ppm0000030

Onlajn izvori

- Chambers, Becky. 2012. „Why Games with Female Protagonists Don’t Sell and What It Says about the Industry.” *The Mary Sue*, November 23. Dostupno na: <https://www.themarysue.com/why-games-with-female-protagonists-dont-sell-and-what-it-says-about-the-industry/>
- Conditt, Jessica. 2014. „Report: Men Play More MMOs, FPSes; Women Rule Mobile, RPG.” *Engadget*, October 27. Dostupno na: <https://www.engadget.com/2014/10/27/report-men-play-more-mmos-fpses-women-rule-mobile-rpg/>

Esports Charts. 2018. „Worlds 2018 – 200 Million Viewers at Once.” *Esports Charts*, November 4. Dostupno na: <https://escharts.com/blog/worlds-2018-final>

Primljeno: 22.08.2019.

Izmenjeno: 31.10.2019.

Prihvaćeno: 04.11.2019.

Shaping of Cultural and Political Identity through Video Games

Danijela MAZIĆ

University of Belgrade
Faculty of Philology

Summary: The text problematizes the potential effects that video game discourse could have on players. It uses a dynamic understanding of the term identity for a better understanding of the gaming audience. Existing studies on the notion that video games cause violence in players are also examined through the text. Then, the focus shifts to the political messages sent by each game, whether they are consciously comprehended by authors or they are merely a product of unconscious action of existing ideologies. Finally, the text highlights different pieces of research on gender representation and its impact on the confirmation of gender stereotypes and the shaping of player attitudes. Furthermore, it shows positive changes in the production of games, such as the creation of strong female characters. To identify all the mechanisms shown and perpetuated in games, complex phenomena like that should be illuminated from different viewpoints. It is important, therefore, to emphasize that this paper shows only one of many possible approaches.

Keywords: video games, reception, violence, gender, sexuality