

STRESZCZENIE

Przedstawiona rozprawa doktorska dotyczy problematyki seksizmu w grach video. Zawiera opis pięciu badań nad wpływem treści prezentowanych w tym medium na postawy, emocje i zachowania jego odbiorców. Rozumienie zjawiska seksizmu oparto na Teorii Seksizmu Ambiwalentnego, zaś jako potencjalne mechanizmy wpływu treści zawartych w grach video na odbiorców rozważano prymowanie stereotypów i efekt kultywacji. Dokonano przeglądu badań nad psychologicznym wpływem gier video, zawartością treściową gier, efektem kultywacji w grach video oraz nad wpływem gier video na seksizm i wynikające z niego zjawiska takie jak stereotypy ról płciowych i akceptacja mitów gwałtu. W przeprowadzonych badaniach zastosowano metodę powtórzonego pomiaru postaw oraz poprzeczne pomiary tendencji behawioralnych wobec kobiet, emocji odczuwanych wobec zaprezentowanych postaci kobiecych oraz dokonywanych przez osoby badane ocen cech posiadanych przez te postacie. Jako materiał eksperymentalny wykorzystana została samodzielnie przygotowana gra video w czterech wersjach, gdzie postać kobieca kolejno: odpowiadała wizji kobiety według seksizmu życzliwego, odpowiadała wizji kobiety według seksizmu wrogiego i była poddana seksualizacji, odpowiadała wizji kobiety według seksizmu wrogiego i nie była poddana seksualizacji, nie występowała (grupa kontrolna).

Wbrew założeniom wynikającym z teorii nie otrzymano danych wskazujących na wzrost poziomu seksizmu po ekspozycji na stereotypowe i seksualizowane postacie kobiece w grach video. Zaobserwowano natomiast, że postać kobieca odpowiadająca wizji kobiety według seksizmu wrogiego i niepoddana seksualizacji wzbudza pozytywne emocje w odbiorcach oraz jest preferowana ponad postacie stereotypowe lub poddane seksualizacji. Uzyskane wyniki wskazują na potrzebę dalszych badań nad percepcją postaci kobiecych występujących w grach video, w szczególności w kontekście zachodzących zmian społecznych.

A. Joanna Cyganiewicz

ABSTRACT

The presented thesis examines the subject of sexism in video games. It describes five experiments investigating the influence of video game content on attitudes, emotions and behaviors of their consumers. The concept of sexism was understood in light of Ambivalent Sexism Theory, whereas stereotype priming and cultivation effect were considered as potential mechanisms of the video game influence. The existing research on psychological aspects of video games, their content, cultivation effect presence and the impact of video games on sexism and its consequences, such as gender role stereotypes or rape myth acceptance, was reviewed. In the experimental part, repeated measure of attitudes and cross-sectional measure of behavioral tendencies, emotions towards presented female characters as well as perceptions of their personality traits were utilized. A self-prepared video game was used as experimental manipulation, with four different versions corresponding to four representations of the main female character: one consistent with benevolent sexist views, one consistent with hostile sexist views and sexualized, one consistent with hostile sexist views and not sexualized, one where the female character was not present at all (control group).

Contrary to theoretical expectations, the obtained data did not indicate that the exposure on stereotyped and sexualized representations of female characters in video games resulted in increased sexism levels. Instead, it was observed that the representation which was consistent with hostile sexist views without being sexualized was perceived positively by participants and preferred over representations that were stereotyped or sexualized. The obtained results suggest that further research on the perception of women in video games is necessary, especially in the context of contemporary social trends.

A. Joanna Cyganiewicz