

# Feminizam i videoigre

---

**Stuparić, Petra**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:938502>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-03-11**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI  
FILOZOFSKI FAKULTET

DIPLOMSKI RAD

**Feminizam i videoigre: Analiza protagonistkinje serijala videoigara Tomb Raider**

Petra Stuparić

Rijeka, 2024.

SVEUČILIŠTE U RIJECI  
FILOZOFSKI FAKULTET  
Odsjek za kulturalne studije  
Diplomski sveučilišni studij kulturologije

DIPLOMSKI RAD

**Feminizam i videoigre: Analiza protagonistkinje serijala videoigara Tomb Raider**

Mentor: prof. dr. sc. Boris Ružić

Studentica: Petra Stuparić

JMBAG: 0009081247

Rijeka, rujan 2024.

## IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOG RADA

Potvrđujem da sam osobno napisala diplomski rad naslova

**Feminizam i videoigre: Analiza protagonistkinje serijala videoigara Tomb Raider i da sam njegov autor.**

Svi dijelovi rada, podatci ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni i stručni članci i sl.) u radu su jasno označeni kao takvi te su navedeni u popisu literature

Petra Stuparić

Rijeka, 5. rujna 2024.

## Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Pregled razvoja videoigara od njihovih početaka do danas .....	2
3. Feminizmi i mediji.....	5
3.1. Povijesni kontekst i razvoj feminističke kritike medija.....	6
3.2. Feminizmi i videoigre.....	8
4. Žene u videoigrama.....	13
4.1. Važnost medijskih prikaza i konstrukcija značenja o rodu i rodnim ulogama.....	13
4.1. Ženski likovi u videoigrama .....	16
4.2. Žene u industriji videoigara .....	21
5. #GAMERGATE i nužnost feminističkih studija videoigara .....	24
6. Tomb Raider .....	27
6.1. Tomb Raider 2013 .....	28
6.2. Feminizam ili potražnja? .....	33
7. Lara Croft.....	35
7.1. Lara Croft kao pop ikona.....	35
7.2. Kratka povijest Lare Croft (i Tomb Raidera) .....	36
7.3. Feminističke analize Lare Croft .....	39
8. Istraživanje.....	42
8.1. Metodologija i ciljevi.....	42
8.2. Rezultati i analiza podataka .....	44
8.3. Lara Croft kao feministička ikona .....	44
8.4. Rasprava .....	50
9. Zaključak.....	51

## Sažetak

Ovaj diplomski rad istražuje kako je lik Lare Croft evoluirao od svog prvog pojavljivanja u igri *Tomb Raider* iz 1996. godine do suvremenih izdanja serijala i kako te promjene možemo proučavati kroz prizmu feminističke medijske kritike videoigara. Cilj je bio analizirati promjene u prikazu Lare Croft u odnosu na feminističke vrijednosti korištenjem feminističkog teorijskog aparata, uključujući rad Laure Mulvey i njezin koncept *male gaze-a* kao i različite teorije nasljeđa kulturalnih studija među kojima je Stuart Hall. Rad obuhvaća analizu vizualne i narativne dimenzije lika Lare Croft u igri *Tomb Raider* iz 2013. koja slovi kao *reboot* originalne igre iz 1996. godine koju je revitalizirala i nanovo ispričala. Rezultati analize pokazali su da je Lara Croft u novijem izdanju postala složeniji i manje seksualiziran lik, što se može interpretirati kao rezultat feminističkih težnji. Rezultati istraživanja provedenog s ciljem utvrđivanja stavova igrača serijala *Tomb Raider* rezultirala je odgovorima koji većim dijelom potvrđuju da Lara može biti viđena kao feministička ikona. Svrha rada doprinosi razumijevanju promjena u reprezentaciji ženskih likova u video igrama i ističe kako su ti trendovi povezani s feminističkim idejama.

Ključne riječi: feminizam, mediji, reprezentacija, videoigre, žene u videoigramama, *Tomb Raider*, Lara Croft

## Summary

This thesis explores how the character of Lara Croft has evolved from her first appearance in the 1996 Tomb Raider game to the modern editions of the series, and how we can study these changes through the prism of feminist video game media criticism. The goal was to analyze the changes in the portrayal of Lara Croft in relation to feminist values using a feminist theoretical apparatus, including the work of Laura Mulvey and her concept of the male gaze, as well as various theories of the heritage of cultural studies, including Stuart Hall. The paper includes an analysis of the visual and narrative dimensions of the Lara Croft character in the 2013 Tomb Raider game, which is reputed to be a reboot of the original game from 1996, which was revitalized and retold. The results of the analysis showed that Lara Croft became a more complex and less sexualized character in the new edition, which can be interpreted as a result of feminist aspirations. The results of a survey conducted with the aim of determining the attitudes of players of the Tomb Raider series resulted in answers that mostly confirm that Lara can be seen as a feminist icon. The purpose of the paper contributes to the understanding of changes in the representation of female characters in video games and points out how these trends are related to feminist ideas.

Keywords: feminism, media, representation, video games, women in video games, Tomb Raider, Lara Croft

## 1. Uvod

Milijuni ljudi diljem svijeta svakodnevno konzumiraju videoigre. Prema aktualnim statistikama, žene predstavljaju gotovo polovicu svih igrača na svijetu. Ipak, u društvu i dalje prevladava mišljenje da su videoigre pretežito muška aktivnost (Lynch et al, 2016: 564). Mogući razlozi za to su brojni – od odgoja i socijalizacije djece preko uključenosti žena u informatičke znanosti do utjecaja masovnih medija i prikazivanja žena u igrama. Postoje brojne studije koje se bave pitanjem žena u medijima, a u proteklih 20 godina puno njih je počelo proučavati videoigre kroz feministički teorijski okvir. Feminizam, kao društveni i politički pokret, bavi se pitanjima rodne jednakosti i pravima žena, a u kontekstu medija i videoigara, feminističke teorije analiziraju pretežito kako su žene prikazane i kako ti prikazi utječu na društvene percepcije i rodne uloge. Feministička kritika videoigara kritizira raširenost rodnih stereotipa i seksističkih narativa, manjak ženskih protagonista u videoigrama te položaj žena u gaming zajednicama kao i njihov položaj u industriji videoigara. Kao odgovor, feministička kritika naglašava važnost ravnopravne reprezentacije žena i predlaže inovativne perspektive iz kojih možemo proučavati videoigre. Ovaj diplomski rad u tom će kontekstu proučavati serijal videoigara Tomb Raider s naglaskom na protagonistkinju Laru Croft i njezinu evoluciju tijekom gotovo 30 godina postojanja franšize. Centralni fokus bit će usmjeren na igru Tomb Raider iz 2013. godine kojom je započela trilogija igara „Survivor Trilogy“, a smatra se revitalizacijom originalne trilogije iz 90-ih godina. U radu ću uz pomoć feminističkog teorijskog okvira različitih feminističkih autorica analizirati lik Lare Croft u vizualnom i narativnom smislu te pružiti uvid u njezinu evoluciju u odnosu na prijašnje iteracije serijala. U prvom dijelu rada pružit ću kratki povijesni pregled videoigara te se osvrnuti na položaj žena u industriji koji će biti koristan uvid za daljnju razradu u tekstu. U drugom dijelu objasnit ću osnovne pojmove kao što su glavne postavke feminističke kritike medija te feminističkog angažmana u kontekstu videoigara. Uz to ću povezati reprezentaciju žena u medijima i videoigrama kao jednu od glavnih feminističkih kritika videoigara. Osim što ću opisati važnost reprezentacije ženskih likova, pružit ću uvid u položaj žena unutar industrije videoigara te ukratko opisati važan kulturološki i društveni događaj znan kao #GamerGate, koji je imao snažan odjek unutar gaming zajednice sredinom 2010-ih godina i koji je oblikovao odnos prema ženama unutar industrije videoigara i gaming zajednice. Glavni dio rezerviran je za analizu igre Tomb Raider iz 2013. godine koja je transformacijom Lare Croft obilježila



prekretnicu u prikazivanju njezinog lika unutar dugogodišnjeg serijala te ponovno potaknula brojne feminističke perspektive i kritike. Tomb Raider (2013.) će u ovom radu predstavljati centralnu točku analize oko koje će se kretati različite feminističke teorije te mjesto utvrđivanja načina na koje se lik Lare mijenjao od prvijenca 1996. sve do najnovije trilogije. U nastojanju da opišem Laru Croft kao feminističku ikonu, odnosno da otkrijem je li ona uistinu feministička ikona, iskoristit ću odabrane dimenzije igre Tomb Raider i podvrgnuti ih feminističkom teorijskom okviru. Konačno, uz pomoć intervjuiranja igrača koji su igrali igre Tomb Raider, provest ću istraživanje o promjenama koje su se odvale u dizajnu njezina lika u odnosu na „stare“ igre serijala te povezati te promjene sa širim repertoarom feminističke teorije i vidjeli je li Lara feministička ikona videoigara današnjice.

## 2. Pregled razvoja videoigara od njihovih početaka do danas

Važna točka u teoretiziranju videoigara<sup>1</sup> je njihov povijesni razvoj. Povijesni kontekst ima velik značaj u razumijevanju šireg tehnološkog, društvenog, ekonomskog i kulturološkog opsega videoigara, stoga ću, za početak, predstaviti kratki povijesni pregled videoigara i neke važne trenutke i igre koje su obilježile povijest gdje ću nastojati na jasan i sistematičan način pružiti uvid u razvoj videoigara od začetaka do danas. Utvrđivanje pozicije žena unutar industrije igara u kratkim će crtama biti uključeno u ovaj povijesni pregled što će se pokazati važnom postavkom za kasniju analizu njihove pozicije u odnosima moći industrije kao i uporište za kasniju analizu reprezentacije ženskih likova u videoigramama. Globalna industrija videoigara posao je vrijedan milijarde dolara i tako je već mnogo godina. U 2022. godini prihod od svjetskog tržišta igara procijenjen je na gotovo 347 milijardi. Premašila je time vrijednost filmske i glazbene industrije zajedno. Njegova monetarna vrijednost ne samo da obilježava ekonomsku veličinu ove industrije na globalnom tržištu već ukazuje na njezin kulturološki i društveni utjecaj. Tržište igara neprestano se razvija, a tehnološki napredak otvara nove mogućnosti razvojnim programerima da stvaraju sveobuhvatnija i privlačnija iskustava kroz nove, napredne tehnologije koje pružaju ugrađene, visoko realistične animacije i dubok, razgranat narativ. Kad bismo se vratili otprilike 70 godina u prošlost, živjeli bismo u istom vremenu kao i kreatori prvih videoigara, ljudi koji su začeli nešto što će se narednih desetljeća

---

<sup>1</sup> Postoje mnoge ideje o tome što definira videoigre. Jedna od ponuđenih definicija glasi: “Videoigra je igra koju igramo zahvaljujući audiovizualnom aparatu i koja može temeljiti se na priči” (Esposito, 2005). Ova vrlo kratka i jasna definicija može poslužiti kao temeljna pretpostavka videoigre, ali one u proširenom smislu mogu biti ili jesu još kulturna, umjetnička i narativna forma, obrazovni alat i drugo. O definiciji videoigara moglo bi se pisati naširoko, ali to trenutno nije fokus ovog rada.

pretvoriti, ne samo u industriju vrijednu milijarde dolara, već u širok društveni fenomen u kojem možemo prepoznati sve značajke jedne kulture. Kao pionira videoigara ćemo, iz praktičnih razloga, uzeti čovjeka imena Steve Russell. Russell, koji je često nazivan kreatorom prve videoigre na svijetu, u visoko tehnološkom okruženju je kao student MIT-ja ranih 60-ih godina prošlog stoljeća stvorio igru imena Spacewar! koju je Nolan Bushnell, još jedna važna figura u povijesti igara, kasnije uzeo kao bazu za razvoj vlastite igre Computer Space (Malliet, de Meyer, 2005: 25). Tada impresivna ideja o dva svemirska brodića kojima manualno upravljaju ljudi bila je samo plod ljubavi prema znanstvenoj fantastici od koje autor nije zaradio niti jedan dolar (Kent, 2001: 18).

“Spacewar je bila prva računalna igra. Steve Russell nije ni pokušao zaštititi svoje djelo autorskim pravima ili ubirati autorske naknade od njega. Bio je haker i stvorio svoju igru da pokaže da se to može učiniti”, govori o Russelu Kent u knjizi “The Ultimate History of Video Games” (2001: 18).

Manualno upravljanje likovima na ekranu značilo je nekoliko stvari, interaktivnost, imerziju i kontrolu, što je rezultiralo većom slobodom i sudjelovanjem u mediju igara od, primjerice, televizije. Važnu ulogu u videoigara ima interaktivnost koja sada određuje kako publika konzumira značenja, vrijednosti i poruke koje se u igrama plasiraju, ali o tome će govora biti nešto kasnije. Povijesni tijek vodi nas u sredinu 1970-ih godina kad su igre prvi put postale dio masovnog tržišta. Rane igre bile su grafički jednostavne, a medij u cjelini nije imao širok utjecaj na popularnu kulturu do druge polovice 1970-ih (Wolf, 2001: 13). Esposito je 2005. u vrlo kratkom “manualu” prepoznao četiri razdoblja igara nakon širenja na tržište. Razdoblje od 1971. do 1978. identificirao je kao rane godine, doba uspjeha pionira videoigara. U to je vrijeme računalna industrija zapošljavala žene na poslovima koji su zahtijevali ograničene tehničke vještine, njihove plaće su bile niske i predstavljale su ograničeno uzlaznu mobilnost u usporedbi s muškim kolegama (Lynch et al, prema: Haigh, 2016: 565). Rodna diskriminacija gušila je sudjelovanje žena i poticala postojani jaz u tehnološkim područjima (ibid.). Zatim je uslijedilo “zlatno doba” između 1978. i 1983. gdje je počeo jasniji razvoj žanrova. Od ‘83. do 1994. trajalo je razdoblje manjih tehnoloških ograničenja koje su obilježile jake ideje, a podaci o rodnoj demografiji u industriji tog perioda su oskudni. Popularna novinska izvješća pokazuju da su žene predstavljale samo 3% programerske radne snage 1989. godine (Lynch et al. prema: Graser, 2016: 565). Unatoč ogromnom rastu računalnih polja u to vrijeme, žene su predstavljale približno 30% zaposlene radne snage i ostale su koncentrirane na slabo plaćenim i niskorangiranim pozicijama (Lynch et al. prema: Cassell, 2016: 565.). Vrijeme od 1994. do

sada označila je pojava kulturnih inovacija kao što su CD-ROM, 3D, PlayStation, PC, velike produkcije, manje raznolikosti i online igre te kulturološki giganti među kojima je i prvi Tomb Raider (1996.). S razvojem 3D tehnologije u videoigrama, ženski likovi kao što je Lara Croft su, umjesto da budu prikazani kao 2D figure, sada predstavljeni u trodimenzionalnom prostoru, a karakteristike ženskog tijela su realnije prikazane igračima, što je izazvalo značajan vizualni dojam (Liu, 2018: 10). Dodatno, Lara Croft kao prva ženska protagonistica u akcijskim avanturama sa svojom „seksi“ figurom privukla je veliki broj muških igrača. Žene su, usporedno, kasnih 1990-ih i 2000-ih ostale nedovoljno zastupljene u visokoškolskim programima računalnih znanosti na dodiplomskoj, diplomskoj i fakultetskoj razini (ibid.). Kao početnu točku u sagledavanju povijesti igara, Esposito predlaže prvu komercijalnu igru, a to je ranije spomenuti Computer Space iz 1971. koji je predstavljao arkadnu verziju igre Spacewar! iz 1962. godine. Konzole iz vremena 80-ih kao što su Atari 2600 i NES (Nintendo Entertainment System) primarno su bile pravljene za djecu jer su sadržavale jednostavnu mehaniku i šaroliku grafiku (Friedberg, 2015: 5). S pojavom nove tehnologije koja uključuje Super Nintendo i Sega Genesis stiglo je i poboljšanje u grafičkom prikazu te snazi procesora, ali bez značajnijih sposobnosti za prikazivanje realističnih slika (ibid.). Prepreke tog tipa polako će prelaziti novije generacije konzola kao što su Sonyjev Playstation i Nintendo 64 koji su postali prve kućne igraće konzole sposobne za rudimentarnu trodimenzionalnu grafiku (Friedberg, 2015: 6) odnosno 3D grafiku s pionirima kao što su igre Battlezone, Tempest i Star Wars 1. Kao rezultat novih grafičkih mogućnosti i softverskog napretka, developeri igara su mogli prikazivati realističnija okruženja i scenarije što ih je potaknulo da uz razvoj igara za djecu, pokušaju s igrama koje su sadržajno i tematski prikladnije odraslim osobama (ibid.). Stigle su 2000. godine, a s njima i nove generacije konzola kao što su Playstation 2, Microsoft Xbox i Nintendo Gamecube. Playstation 2 je u svoje vrijeme inovativnom tehnologijom uspostavio dominaciju na tržištu konzola te premašio performanse čak i tadašnjeg osobnog računala poznatijeg pod nazivom PC (Malliet, de Meyer, 2005: 42), a do danas je ostao najprodavanijom kućnom konzolom svih vremena s preko 158 milijuna prodanih primjeraka. S novim tehničkim mogućnostima, developeri su ponovo imali bolje alate s kojima su mogli prikazati realističnije i raznolikije likove (Schleiner prema: Friedberg, 2015: 6) i ta je era obilježila neke od kulturnih naslova svijeta igara kao što su Devil May Cry, Silent Hill 2, Grand Theft Auto: San Andreas i drugi. Na red su, 2005. i 2006. godine, stigli Playstation 3, Xbox 360 i Nintendo Wii koji su se na tržištu zadržali do sad najdulje i još jednom donijeli novu, bolju razinu tehnologije i grafičkog prikaza igara, ali i prve online digitalne usluge, Xbox Live i PlayStation Network, koje su doprinijele povezivanju ljudi i lakšem pristupu igrama među

kojima treba spomenuti serijal Uncharted, The Last of Us, Grand Theft Auto V i druge. Njihova era trajala je do 2013. godine i izlaska PlayStationa 4 te Xboxa One koji su proširili značajke svojih prethodnika i dodali podršku za grafiku visoke razlučivosti te proslavili novu generaciju igara. Vrijeme aktualnih konzola najnovije generacije obilježio je izlazak PlayStationa 5 (2020.), Xboxa Series X|S (2020.) i Nintendo Switcha (2017.) koji nude značajna poboljšanja u tehnologiji kao što su visoko kvalitetna mogućnost prikaza vrlo detaljnih tekstura, fotorealizam u renderiranim scenama pri visokim rezolucijama i velikom broju sličica u sekundi te predstavljaju trenutna tehnološka dostignuća bez premca. U ovom smo poglavlju vidjeli načine na koji su se mijenjale grafičke sposobnosti uređaja usporedno s razvitkom različitih tehnologija koje su pružile alate i mogućnost složenijeg prikazivanja ne samo likova već i čitavih gradivnih elemenata igara što će se pokazati korisno u kasnijoj analizi serijala videoigara Tomb Raider koji je svoje putovanje započeo s tehnološkom podlogom 90-ih godina i napredovao sve do 2018. godine kad je izdana posljednja igra u serijalu. Osim toga, ovo poglavlje otvorilo je put feminističkoj medijskoj kritici koja uključuje kritiku videoigara u koju spada i reprezentacija ženskih likova. Također smo vidjeli koju ulogu su imale žene u industriji videoigara i u kojoj su mjeri sudjelovale u razvitku industrije kao demografska skupina što se može prepoznati i u današnjoj slici rodne demografije unutar industrije koja, prema pojedinim autorima, manje cijeni ženski doprinos u kreativnom procesu u odnosu na dominantni muški. Feministička kritika medija, između ostalog, bavi se ovom problematikom i trudi se odgonetnuti, odnosno osvjetlati mehanizme koji diktiraju odnose moći i položaj žena te njihov doprinos unutar industrije videoigara. U narednim poglavljima detaljnije ću pojasniti čime se bavi feministička medijska kritika i uvesti čitatelje u važnost koje medijske reprezentacije imaju na stvaranje značenja o rodu i rodnim ulogama.

### 3. Feminizmi i mediji

Feministička medijska kritika krovni je koncept koji obuhvaća višestruke prakse koje se bave teoretizacijom statusa žena i prirodom roda u posredovanim porukama i praksama (Bachmann et al., 2018: 4). U srcu feminističkih medijskih studija stoje istraživanje, razumijevanje i osporavanje rodničkih implikacija (Bachmann et al., 2018: 1) što će biti jedan od glavnih ciljeva ovog diplomskog rada. Jedno od centralnih napora feminističkih medijskih studija leži u pitanju kako se hegemonija promovira i normalizira u jednom od najvažnijih institucionalnih mjesta – masovnim medijima (Bachmann et al., 2018: 4). Feministička medijska kritika bavi se pitanjima rodne jednakosti i prava žena u medijima, analizirajući kako

su žene prikazane u različitim vrstama medijima, uključujući filmove, televiziju, radio i videoigre. Feministička učenja nastoje razotkriti patrijarhalne predodžbe koje, ono što je maskulino ili muško postavljaju kao pravilo i normu, a ono što je žensko ili ženstveno, gledaju kao „drugotno“. Osim toga, feministička kritika nastoji istaknuti često suptilne i prikrivene uloge i utjecaje medija kao suvremenih nositelja hegemonije, oblikujući ono što se društveno smatra prihvatljivim i ono što treba prihvatiti kao stvarnost (Bachmann et al., 2018: 4). Osim toga, feministička medijska kritika počela je razvijati važne okvire za proučavanje publike i njihovih praksi medijske recepcije (Watkins, Emerson, 2000: 156). Feministice su uspostavile niz strategija čitanja, analitičkih okvira i teorijskih modela za bolje razumijevanje ključne uloge koju mediji imaju u reprodukciji rodne nejednakosti (Watkins, Emerson, 2000: 151). Feminističke medijske studije temelje se na feminističkoj teoriji, primjenjujući filozofske koncepte i logiku kako bi artikulirale feminističke principe i ideje u kontekstu medijskih procesa, uključujući zapošljavanje, produkciju i distribuciju; obrasce predstavljanja u vijestima i zabavnim medijima na svim platformama kao i njihovu recepciju (Kennedy prema Steiner, 2018: 66). Općenitije, medijske studije opisane su kao interdisciplinarne, intermetodološke i kao one koje imaju širok fokus na medijske poruke, slike, pošiljatelje (kodere) i primatelje (dekodere) (Kennedy, 2018: 67). Feminističke kritike medija često uključuju prikaz ženskih likova, stereotipne rodne uloge i nedostatak raznolikih te kompleksnih ženskih figura u raznim oblicima medija kao što su filmovi, serije i videoigre. Ove analize važne su za razumijevanje šireg društvenog utjecaja medijskih prikaza na percepciju roda i rodni uloga. Kako bismo bolje razumjeli ulogu feminizma u izučavanju videoigara moramo se osvrnuti na početke ulaska feminizma u medije, odnosno feministički angažman unutar medija kao što su TV, radio, reklame, časopisi i Internet.

### 3.1. Povijesni kontekst i razvoj feminističke kritike medija

Kaitlynn Mendes i Cynthia Carther u kratkom pregledu feminističkih i rodni studija medija nude neke od glavnim kritičkih perspektiva, točaka i debata u kontekstu medijskih utjecaja na konstrukciju roda, feminističke metode i metodologije u komunikaciji, istraživanju medija i slično. Teško je točno odrediti trenutak kad je feminizam ušao u medije, odnosno kad se njima počeo baviti. Feministička teorija komunikacije razvila se iz interdisciplinarnih feminističkih istraživanja koja su započela 1970-ih godina, inspirirana pokretima za ženska prava, koji su u politički i znanstveni diskurs uveli teme o ženama i rodni odnosima (Byerly,

2018: 20). Mendes i Carther ističu da su se feminističke studije u komunikaciji javile negdje oko 1970-ih, odnosno u periodu nakon drugog vala feminizma kad su se javili novi tipovi feminizma koji se usredotočuju na usporedbu ženskih iskustava s drugim ženama umjesto na uspoređivanje muškaraca sa ženama (Mendes, 2008: 1703). U tom periodu „plima feminističke kreativnosti, razmišljanja i aktivizma koja je preplavila zapadni svijet kasnih 1960-ih i 1970-ih suočila se s izazovom s kojim se raniji ženski pokreti nisu suočavali, a taj izazov je svijet u kojem dominiraju mediji“ (Mendes prema: Gill, 2008: 1703). Drugim riječima, feministkinje su se sada morale suočavati s načinima na koje su žene predstavljane u medijima. Međutim, to je dovelo i do sve većeg broja feminističkih istraživanja i političkih akcija u posljednjih 40 godina, ističe Mendes. Rana feministička istraživanja u medijskim studijama, posebice na televiziji, pokazala su da su žene rijetko prikazivane, a kada su i bile, takvi prikazi uglavnom su bili izrazito stereotipni (Dow, Condit, 2005: 448). Druga istraživanja ističu iskustva žena koje rade u medijima, primjećujući nedostatak prilika koje su ženama otvorene i poteškoće s kojima su se susrele tražeći napredovanje (Mendes prema: Chambers et al. 2008: 1704). U Sjedinjenim državama je tijekom 1970-ih rasprostranjena metoda istraživanja bila analiza sadržaja pomoću koje su feministkinje dolazile do zaključaka kako su žene u zabavnim medijima prikazivane na uskogrudan i negativan način, a čiji je rezultat navodno bio nedovoljno vrednovanje ženskog doprinosa u društvu, ali i cjelokupna društvena slika o ženama (Mendes, 2008: 1704). S dolaskom 1980-ih godina feminističke analize roda u medijima odmaknule su se od transmisijskog modela medija koji nalaže da prenesene poruke imaju izravan utjecaj na stav i ponašanje publike i prešle na nešto složenije pristupe (Mendes, 2008: 1704). Ovdje se spominju neki od predstavnika poststrukturalizma kao što su Derrida, Foucault i Lacan čiji doprinos je prepoznat u novim konceptualnim okvirima koji sugeriraju kako mediji igraju važnu ulogu u konstruiranju stvarnosti. Drugim riječima, "umjesto da postoji prethodna stvarnost značenja kategorija muškog i ženskog, mediji su bili uključeni u aktivnu proizvodnju roda" (Mendes, prema: Gill, 2008: 1705).

Slično tome, Stuart Hall zalagao se za model kodiranja i dekodiranja u komunikaciji koji govori da publika direktno ne prihvaća i ne upija medijske poruke već da je značenje podložno aktivnoj višestrukoj interpretaciji koja, nadalje, ovisi o kulturološkoj, ekonomskoj, političkoj i drugim podlogama koje čitatelj, odnosno primatelj poruke ima. Međutim, interpretacija nije beskrajno otvorena, budući da su masovno-medijske poruke strukturirane ideološkim okvirima medijskih institucija koje se, uglavnom, prilagođavaju dominantnim strukturama moći u društvu (Mendes, 2008: 1705). Medijske poruke su 'kodirane' unutar različitih oblika medija

kao što su vijesti, TV serije i filmovi, reklame, videoigre i drugi, a svaki od njih oblikovan je određenim kodovima ili konvencijama koje usmjeravaju tumačenje publike. Takvi kodeksi određuju „preferirana čitanja“ za publiku (Mendes, 2008: 1705). Hallov model pokazao se koristan za istraživanje ženske medijske publike tijekom 80-ih kad su na vrhuncu bila istraživanja o sapunicama, ženskim časopisima, glazbenim videozapisima, romantičnim novelama i slično (ibid.). Neka od aktualnih istraživanja na tom polju su analiza gaminga, reality showa, globalne televizijske publike, novih mobilnih tehnologija, interneta i drugih (ibid). Feministička istraživanja o medijskim tekstovima i publici kamen su temeljac za široko rasprostranjeni interes za razumijevanjem medija i njihovog utjecaja na konstrukciju značenja i rodnog identiteta koji se danas smatra fluidnim, fragmentiranim, razgranatim i podložnim promjeni umjesto jedinstvenim, totalnim i racionalnim (ibid.: 1706). Jedna od ključnih točaka modernog feminizma koja svoje postojanja može zahvaliti svim prijašnjim iteracijama kroz povijest, ali i ključna točka ovog rada je saznanje da značenje nikada nije čvrsto postavljeno već da je krajnje fluidno, dvosmisleno i kontradiktorno te može služiti kao mjesto pregovaranja. Iduće poglavlje detaljnije će ući u feminizam i videoigre, odnosno pojasniti neke od glavnih točaka feminističke medijske kritike koja je svoje korijene proširila na kritiku videoigara i probleme kao što su stereotipni tropi, seksizam i općenit manjak žena koje stvaraju videoigre.

### 3.2. Feminizmi i videoigre

Feministička istraživanja u videoigramu u svojem su porastu protekla dva desetljeća. Brojni znanstvenici, kritičari igara i feministički aktivisti te aktivistkinje izrazili su zabrinutost oko tema kao što su raširenost rodnih stereotipa (Dietz, 1998, Provenzo, 1991, Downs & Smith, 2010), seksističkih narativa u video igrama, manjak ženskih protagonista u igrama (Jansz, Martis, 2007, Williams et al., 2009, Dietz, 1998), položaj žena u gaming zajednicama kao i njihov položaj u industriji (Lynch et al, 2016: 564-565). U nastojanju da teoretiziraju i problematiziraju određene dimenzije videoigara, feministkinje su na inovativne načine iskorištavale i nastavljaju iskorištavati alate i teorijske koncepte kojima su se služile neke od pionirki feminizma. U svojem tekstu “Bridging Game Studies and Feminist Theories” iz 2017. godine, Gabrielle Trépanier-Jobin i Maude Bonenfant govore o pomanjkanju upošljavanja feminističke teorije na videoigre te kao rješenje nudi korištenje već ustaljenih teorijskih koncepata poznatih feministkinja kao što su Simone de Beauvoir, Luce Irigaray, Betty Friedan i Laura Mulvey. Tvrdi da se njihovi konceptualni okviri i teorije mogu iskoristiti u analiziranju poznatih problematičnih točaka u videoigramu kao što su rodnih stereotipi. Nudi analizu tropa

kao što su “Djeva u nevolji”, “Gospođica Muško”, “Štrumpfeta”, “Prirodno rođena sretna domaćica” i “Seksi akcijska heroina” te govori da upravo ti tropi uporište nalaze u ostacima zastarjelog patrijarhalnog sistema (Trépanier-Jobin, 2017: 25). Jedan od primjera toga je stereotip “Gospođica Muško” u čijem slučaju dizajneri igre, umjesto stvaranja izvornog ženskog lika s vlastitim značajkama, pretvaraju već postojeći muški lik u ženski dodavanjem takozvanih „ženskih atributa“ izvornom liku, ističe Trépanier-Jobin i dodaje kako takvi atributi omogućuju igračima da brzo identificiraju lik kao ženski, dok njezinu osobnost reduciraju na njezinu "djevojačnost" i pojačavaju rodne binarnosti. Neki od likova koje ističe kao primjer su Ms. Pac-man (Pac-Man, Namco, 1980), Amy Rose (Sonic the Hedgehog, Sega, 1993), Dixie Kong (Donkey Kong Country 2, Nintendo, 1995), Toadette (Mario Kart Double Dash!!, Nintendo, 2003), MeeMee (Super Monkey Ball: Banana Splitz, Sega, 2012) i Pretty Bomber (Super Bomberman R, Konami, 2017).



*Slika 1 Ms. Pac-Man i Pac-Man*

Sljedeći problematični trop je konfiguracija “Štrumpfeta” feminističke autorice Katherine Pollitt koji služi za opisivanje ženskog lika u videoigrama onda kad je on jedini ženski lik u skupini muških likova uz koji se veže ideja “žene same u okruženju u kojem dominiraju muškarci” što, prema Sarkeesianovoj želi poslati poruku da su dječaci norma, a djevojčice varijacija (Sarkeesian, 2013). Trepanier to povezuje s teorijom De Beauvoirove koja u svojoj knjizi Drugi spol iz 1949. sugerira da se muškarci standardno smatraju univerzalnim subjektima, dok se žene vide kao referenti drugosti. U nastavku, slijedi da su prema tome muškarci autonomni i mogu postojati sami za sebe, dok žene postoje samo u odnosu prema



muškarcima. Muškarci su suvereni subjekti s intrinzičnom vrijednošću i značenjem, dok žene trebaju muškarce da bi bile vrijedne i značajne. Druga posljedica ovog nedostatka reciprociteta je ta da su ženska tijela, želje i seksualnost rijetko bile ispravno prikazani u patrijarhalnom diskursu već su često bili zamišljeni i prikazivani kao suprotnosti paradigmatskih tijela muškaraca, želje i seksualnost (Trepanier, 2017: 27). „Gospođica Muško“ i „Štrumpfeta“ osobito su dobar primjer asimetričnog odnosa između muškaraca i žena koji simbolizira neuravnoteženi odnos koji šalje temeljnu poruku da su dječaci "središnji", a djevojčice "periferne" (Trepanier prema: Pollitt, 2017: 26). Trop "Djeva u nevolji" ili "sindromom uplašene princeze" vjerojatno je najučestalija pojava patrijarhalne tradicije u videoigrama, a može se povezati s teorijom Luce Irigaray koja nalaže da su žene oduvijek služile kao "sredstvo razmjene" (Trepanier prema: Irigaray, 2017: 29). Prema njoj, "djeva u nevolji" predstavlja paternalistički koncept da je žena muškarčevo vlasništvo i da se, shodno tome, njome može trgovati kako bi se postigao određeni cilj. U knjizi "This Sex Which Is Not One" u poglavlju "Women on the Market" Irigaray objašnjava system trgovanja u kojem muškarac ima ulogu trgovca, a žena ulogu robe, komoditeta ili vrijednosti (Irigaray, 1977: 169). U videoigrama se ovaj trop prvi put pojavio u naslovu Donkey Kong (Nintendo, 1981), a najprepoznatljiviji je u igrama Super Mario u kojima je glavna premisa igre spasiti ženski lik Princezu Breskvicu (Princess Peach) koja zove upomoć nakon što je otima antagonist Bowser. Nintendo je isti zaplet o princezi koja treba pomoć ponovio u 14 različitih igara glavnog serijala Super Mario, a Princeza Breskva se kao glavna protagonistkinja pojavila samo u dvije igre, Super Princess Peach iz 2005. i Princess Peach: Showtime! iz 2024. godine. Likovi koji u igrama predstavljaju "djevu u nevolji" još se mogu tumačiti kao nagrada za igrača, odnosno kao motivacija ili „blago“ koje treba otkriti. Primjer takvih igara je Metroid (Nintendo, 1987) u kojem se pojavljuje lik Samus Aran, protagonistkinje inače pokrivena u oklop od glave do pete za čiji rod se ne zna do samog kraja igre. U slučaju da igrači završe igru unutar tri sata, na kraju igre im se u specijalnom završetku prikazuje polugola Aran u malom crnom trikou. Slična situacija ponavlja se i na kraju igre Metroid Prime 3 (Retro Studio, 2007) u kojoj Aran u bonus završetku, u kojem su igrači riješili 100 % igre, skida svoj oklop i prikazuje njezino tijelo obučeno u usku tkaninu. Najaktualniji primjer "motivacije igrača" pronalazimo u znanstveno fantastičnoj akcijskoj avanturi Stellar Blade (Shift Up, 2024) u kojoj igrači mogu protagonistkinju EVE obući u takozvani "Skin Suit" koji je u gaming zajednici snažno odjeknuo radi svojeg izgleda. Međutim, kad EVE nosi odijelo boje kože u kojem djeluje gotovo potpuno nago, igračima se gasi opcija štita koji zaštićuje EVE od nadolazeće štete što znači da

igra postaje teža. Skin Suit, dakle, tjera igrače da se suočavaju s većom razinom opasnosti i rizika, ali kompenzira to konstantnim pogledom na EVE-ino gotovo golo tijelo.



*Slika 2 Skin Suit na protagonistkinji EVE igre Stellar Blade (SHIFT UP, 2024)*

Taj moment može se još povezati s Irigarayinom teorijom o patrijarhalnom sustavu koji perpetuira arhaični koncept u kojem je žena ratni plijen koji se sastoji od samog njezinog tijela. Nastavno, Irigaray se pita što bi se dogodilo kad bi žene odbile sudjelovati u takvom sustavu trgovanja i pronašle alternativni način života. Ne nužno odgovor, ali jedan od simptoma takvog razmišljanja možemo pronaći u istraživanju nasilja u igrama koje su 2006. godine proveli Hartmann i Klimmt te došli do informacija da žene generalno, manje od muškaraca, vole nasilje u igrama. Također, studija koju je prije dvije godine provela Američka udruga obrazovne zaklade sveučilišnih žena (AAUW) pokazuje da žene “često ne vole nasilne videoigre i preferiraju personalizirane, interaktivne igre s igranjem uloga” (Mikula prema: Mayfield, 2003: 3). Ovi nalazi su važni iz dva razloga. Prvo, žene izražavaju odbojnost prema videoigramama jer se čini da je sadržaj općenito namijenjen heteroseksualnim muškarcima. Drugo, dodavanje ženskih likova kao seksualnih objekata marginalizira te likove na način koji žene mogu smatrati derogiranjem svoje društvene grupe (Lynch et al., 2016: 566). S druge strane, muškarci također pate od ove podjele uloga jer patrijarhat nalaže da moraju biti hrabri i neustrašivi u svakoj opasnoj situaciji što također predstavlja jedan oblik seksizma u igrama gdje vidimo muške likove koji promiču nasilje, agresivnost i nerealistične slike muškog tijela. Feministička kritika u tom slučaju sugerira da bi uravnoteženiji prikazi roda u igrama imali pozitivan učinak na

konstrukciju značenja. Daljnje primjere rodnih stereotipa možemo pronaći u igri Legend of the Seven Stars gdje je princeza Breskvica jedna od igrivih likova koji se bore protiv neprijatelja kako bi obranili svoje kraljevstvo. Međutim, njezino glavno oružje je tava za pečenje dok je oružje na raspolaganju njezinih muških suputnika sve osim kućanskih i domaćinskih predmeta (Trepanier et al., 2007: 34). Breskvica je u igri poistovjećena s tradicionalnom rodnom ulogom u kojoj žena predstavlja domaćicu čiji prirodni zadatak je kuhanje ili pečenje. U borilačkoj igri Tatsunoko vs Capcom (Capcom, 2008), pojavljuje se ženski lik Roll čije glavno oružje je kanta i metla za čišćenje. U oba primjera vidimo konvencionalnu podjelu rada među spolovima gdje se ženama pripisuju domaćinski poslovi koji se uglavnom obavljaju unutar kuće. Trepanier ovdje spominje feministkinju drugog vala Betty Friedan i posuđuje njezin koncept iz knjige “Feminine Mystique” koji nalaže da sve žene osjećaju i pronalaze zadovoljstvo u majčinstvu i domaćinstvu (Trepanier prema: Friedan, 2017: 33). S druge strane, muškarci su pod pritiskom zbog uvriježenog mišljenja da su oni ti koji trebaju napustiti dom i osigurati financijsku stabilnost za svoju obitelj, a ako se ne uklapaju u tu tradicionalnu ulogu, često se suočavaju s društvenom stigmom i osudom, što može negativno utjecati na njihovo emocionalno i psihološko stanje. “Igre za djevojčice” ili “Games for Girls” također perpetuiraju ovakvu stigmatizaciju jer ciljaju na adolescentne djevojčice, a vrte se oko stereotipnih ženskih aktivnosti kao što je čišćenje, kuhanje, briga o drugima, dekoracija kuće i doma, organiziranje vjenčanja i slično. To, nažalost, nije ograničeno samo na videoigre već se djeca od najmanjih nogu uče tradicionalnim rodnim ulogama kroz socijalizaciju s igračkama<sup>2</sup>. Videoigre, dakle,

---

<sup>2</sup> Igračke sudjeluju u odrastanju kao važna komponenta socijalizacije, te mogu imati važnu ulogu u oblikovanju svijeta u kojem odrastamo. Simbolički interakcionizam i nasljedstvo sociologa Herberta Blumera, gleda na igru kao način učenja i davanja smisla svijetu koji nas okružuje (Afrić, 1988: 2). Drugim riječima, mladi dječaci i djevojčice u ranoj dobi usvajaju i razvijaju određene karakterne osobine koje se često dijele na muške i ženske, odnosno muževne i ženstvene (Dietz, 1998: 426). Djecu od najranije dobi učimo da se prilagođavaju rodnim ulogama te ih se potiče da putem predmeta kao što su igračke svijetu oko sebe daju smisao. Drugim riječima, dječaci i djevojčice u ranoj dobi usvajaju i razvijaju određene karakterne osobine. Djevojčice uče društvene uloge koje uključuju njegovanje, ovisnost o drugome i pasivnost (Owen, 2015/2016: 67) što se podudara s generalnim pogledom na ženstvenost koja podrazumijeva tradicionalističke uloge brige o drugima i domaćinske poslove. Djevojčice se uči i potiče da budu emocionalno dostupne te da je u redu izražavati emocije. Uči ih se da budu orijentirane prema drugima, da s njima surađuju i o njima brinu (Owen, Padron, 2015/2016: 67). S druge strane, dječake učimo da se prilagođavaju socijalnim ulogama povezanim s maskulinitetom što podrazumijeva dominantnost, samostalnost, a također ih se uči da ne pokazuju emocije (Owen, Padron, 2015/2016: 68). Dječacima se, između ostalog, tolerira agresija i destrukcija te ih se uči da su takve vrijednosti u skladu s njihovom rodnom ulogom i ponašanjem. Osim što mediji, u ovom slučaju igračke, podcjenjuju kognitivne sposobnosti djevojaka i šalju ih u svijet mašte gdje vladaju jednoroz, princeze i patuljci, dječake pripremaju na stvarni život kroz reprezentacije koje promiču stvarne poslove. O tome sam govorila u svojem prijašnjem radu “Analiza reklama dječjih igračaka sinkroniziranih na hrvatski jezik u vidu rodnih uloga” (Stuparić, 2021.) u kojem sam analizirala proizvode koji se reklamiraju kao dječje igračke. U istraživanju je otkriveno da će reklame dječjih igračaka namijenjenih za djevojčice prikazivati lutke, modu i brigu o drugima dok će sama aktivnost biti smještena unutar zatvorenog prostora, najčešće dječje sobe. S druge strane, reklame za igračke namijenjene dječacima prikazuju međusobnu kompetitivnost, a radnja je često smještena u vanjskom prostoru, dvorištu ili parku. Djevojčice su prikazivane kako se igraju međusobno, pomažu si i nježno se odnose prema igračkama dok su

moгу biti moćno sredstvo uvjeravanja; uz prenošenje ideoloških poruka kroz predstavljanje (kao u svim oblicima medija<sup>3</sup>), ali za razliku od drugih medija, njihova interaktivnost navodi igrače da izvode radnje i slijede procedure u skladu s kodom programa, na načine koji mogu oblikovati ponašanje i promijeniti igračevu viziju svijeta (ibid.).

## 4. Žene u videoigrama

### 4.1. Važnost medijskih prikaza i konstrukcija značenja o rodu i rodnim ulogama

Kao što je objašnjeno ranije, medijske reprezentacije nude važan izvor za konstrukciju značenja u svakodnevnom životu. Ljudi aktivno interpretiraju ono što vide u medijima i tome pridaju specifična značenja. Prisutnost reprezentacija pojedinih grupa u medijima služi kao nositelj vidljivosti tih grupa što u konačnici rezultira osjećajem važnosti i moći, odnosno nevažnosti i nedostatka moći u društvu (Williams, 2009: 819). Djeca su u najranijoj dobi uvjetovana prikazima iz popularne kulture koji mogu imati velik utjecaj na razvitak njihovih stavova i mišljenja. U knjizi "Talking Politics" William Gamson objašnjava da medijske poruke mogu služiti kao "učitelj" vrijednosti, ideologija i uvjerenja te da mnogu ponuditi slike za interpretiranje svijeta bez obzira je li to inherentna namjera onih koji ih proizvode (1992: 24). Danas se svako dijete, čak i ono predškolske dobi, svakodnevno susreće ili posjeduje vlastiti mobilni uređaj koji je posljednjih godina postao jedna od glavnih platformi za učenje, socijalizaciju, distribuciju i igranje igara. Gotovo da ne postoji dijete koje danas nije naučio koristiti mobitel i koji nije čuo za igre kao što su Roblox, Minecraft i Fortnite. Generacija Alpha koju danas čine djeca od 5 do 10 godina je generacija s najvećim postotkom igrača videoigara,

---

dječaci prikazani u natjecateljskom odnosu, a igranje igračkama često uključuje neku vrstu manipulacije i konstrukcije objekata kao i njihovo uništenje (Owen, Padron, 2015/2016: 68). Masovni mediji u koje su uključene i videoigre prikazuju muške i ženske likove u skladu s njihovim stereotipnim karakteristikama, a Dietz smatra kako djeca najčešće ne preispituju autoritet takvih primjera (1998: 429).

<sup>3</sup> Dill i Thill su 2007. godine provele istraživanje likova u igrama u kontekstu socijalizacije rodnih uloga gdje su proučavale pojavu gdje mladi ljudi internaliziraju seksistička mišljenja uvjetovana medijskim prikazima. U studiji su potvrdile da su stereotipi o muškim likovima kao agresivnim, a ženskim kao pasivnim i seksualiziranim prisutni kod adolescenata koji čak i ne spadaju u kategoriju igrača (2007: 851). Spomenute autorice za objašnjavanje tendencija u prikazivanju likova koriste pojmove hiper-ženstvenosti i hiper-muževnosti. Prva se odnosi na pretjerano naglašavanje ženskih stereotipnih karakteristika koje naglašavaju ovisnost o drugome, pokornost ili poslušnost i seksualnost kao baznu crtu ženske ličnosti (ibid.) dok se drugi povezuje s "mačo" idejama koje kod muškaraca naglašavaju "prirodnu" povezanost muškarca s nasiljem, želju za opasnosti te seksualnu aktivnost. Međutim, nisu samo žene žrtve medijskih reprezentacija jer se prikaz muškog tijela također odražava na stavove muškaraca i način na koji oni vide idealno muško tijelo. Kako navode Dill i Thill, stereotipi povezani s hiper-muževnošću uvelike utječu na motivaciju kod mladića da na nezdrav način, primjerice korištenjem ilegalnih supstanci za vježbanje, pokušaju doseći zadane idealne slike tijela. Slična situacija dokumentirana je istovremeno kod ženske i muške populacije koja uslijed izloženosti "bujnim" prikazima ženskog tijela prihvaća takav izgled kao idealan

ističe Američki zavod za softversku zabavu u istraživanju iz 2024. godine. Čak 79% generacije Alpha igra videoigre na tjednoj bazi, u usporedbi s 56% odraslih od 18 i više godina. (The Entertainment Software Association, 2024)<sup>4</sup>. S tim na umu, mnogi će se složiti da videoigre kao jedan oblik medija predstavljaju moćno sredstvo uvjeravanja; uz prenošenje ideoloških poruka kroz reprezentaciju (kao u svim oblicima medija), navode igrače da izvode radnje i slijede procedure u skladu s kodom programa, na načine koji mogu oblikovati ponašanje i promijeniti igračevu viziju svijeta (Trepanier, 2017: 35). Ovdje možemo govoriti o interaktivnosti videoigara koja prema nekim teoretičarima dovodi do igračeve identifikacije s onime što je u igri prikazano (Jansz, Martis, 2007: 142). Drugim riječima, proizvodnja značenja izražena je kroz njihovu interaktivnu prirodu videoigara. Sarkeesianova također naglašava važnost interakcije s videoigrama jer „igrači ne gledaju "pasivno" ono što proizvođači žele da vide već aktivno kontroliraju svoje avatare pomicanjem kamere, te stoga postaju dijelom odgovorni za objektivizaciju ženskih likova (Sarkeesian, 2014)“. Konkretni primjer ovoga možemo pronaći u ranijim izdanjima serijala Tomb Raider gdje je igrač bio u mogućnosti manipulirati kamerom i njezinim kadrovima dok Lara Croft radi akcijske radnje penjanja ili skakanja, u čijem fokusu je bila njezina stražnjica. Hall u svojoj knjizi „Representation: Cultural Representations and Signifying Practices“ iz 1997. godine govori da se medijska komunikacija odvija kroz reprezentacije te da njihova važnost za jezik nije ono što one jesu već ono što rade, odnosno njihova funkcija.

„One konstruiraju značenje i prenose ga. One označavaju. One sami po sebi nemaju neko jasno značenje. Umjesto toga, one su vozila ili mediji koji nose značenje jer djeluju kao simboli, koji stoje iza ili predstavljaju (npr. simboliziraju) značenja koja želimo komunicirati. Da upotrijebimo drugu metaforu, oni funkcioniraju kao znakovi. Znakovi predstavljaju ili predstavljaju naše koncepte, ideje i osjećaje na takav način da omogućuju drugima da 'pročitaju', dekodiraju ili protumače njihovo značenje na otprilike isti način kao i mi“ (Hall, 1997: 5).

Meta-analize eksperimentalnih i neeksperimentalnih studija dosljedno pokazuju povezanost između učestalog gledanja televizije i izražavanja više stereotipnih uvjerenja o rodnim ulogama (Ward, L., et. al, 2020: 182). Ward et. al u svojem istraživanju o utjecaju medija na poimanje roda dijele na tri domene uvjerenje o rodu. Prvo područje proučavanih uvjerenja o rodu su tradicionalni stavovi o rodnim ulogama. Zatim, uvjerenje koje uključuje važnosti izgleda za djevojke i žene, ističući da se od žena očekuje da budu lijepe i, kako stare, seksualno privlačne.

---

<sup>4</sup> ESA <https://www.theesa.com/video-games-remain-lifelong-source-of-entertainment-for-190-6-million-americans/>

Posljednje uvjerenje tiče se stavovima o dječjim igračkama i ponašanju u igri te otkriva snažne učinke stereotipnih medijskih prikaza na dječju igračku.<sup>5</sup> Gerbner je još 1998. godine izračunao da se djeca rađaju u domove gdje su im masovni mediji na raspolaganju u prosjeku više od sedam sati dnevno (Gerbner, 1998: 176). U svojem se istraživanju fokusirao na kulturalno okruženje u kojem je život postao “nusprodukt” marketinga oslanjajući se na teoriju kultivacije čiji je začetnik. Nadalje, vjeruje da industrijski divovi pakiraju svoje poruke u ono što naziva mainstreamom zajedničke svijesti.

“Televizija je izvor najšire dijeljenih slika i poruka u povijesti. To je glavni tok zajedničkog simboličkog okruženja u koji se rađaju naša djeca i u kojem svi živimo svoje živote” (Gerbner, 1998: 177).

Društvena funkcija televizije, tvrdi Gerbner, leži u njezinom neprekidnom ponavljanju obrazaca koji služe kako bi definirali i opravdali društveni poredak (Gerbner, 1998: 178). U širem značenju, teoretičari kultivacije sugeriraju da su vizualni mediji među najutjecajnijim društvenim snagama. Pojedinaac bi mogao sjediti na svom kauču samo jedan dan gledajući televiziju i odmaknuti se s točnim dojmom o društvenim normama i važnim simbolima te kulture (Gerbner, 1998: 178). Teoretičari koji zagovaraju kultivaciju vjeruju da gledanje televizije, ili dugotrajna konzumacija bilo kojeg masovnog medija, doprinosi perpetuaciji uvjerenja o rodnim, rasnim i dobnim stereotipima kao i stavovima o zdravlju, znanosti, obitelji, obrazovanju, politici, religiji i slično (Gerbner, 1998: 179). Taj utjecaj koji televizija ima na gledatelje nije jednosmjerna ulica već funkcionira kao kompleksan, suptilan i dinamičan proces “gravitacijskog privlačenja” pod kojim Gerbner objašnjava da različite društvene skupine i grupe različito komuniciraju s masovnim medijima (ibid.). U svojoj drugoj studiji, „Growing up with television: The cultivation perspective“, Gerbner ističe da su muškarci na televiziji prikazani najmanje tri puta češće od žena te da su žene u tim prikazima uglavnom prikazane kako se brinu o muškarcima ili kućanstvu (uključujući kućanske aparate), a pritom su mlađe,

---

<sup>5</sup> Osim televizije, u oblikovanju stavova i mišljenja ljudi ulogu igraju i drugi oblici medija kao što su igračke. To su uglavnom prvi mediji s kojima se mlade osobe susreću, a kao dio svijeta popularne kulture mogu nositi i imati upisane snažne poruke o rodno uvjetovanom ponašanju (Owen, Padron, 2015/2016: 68). Pike i Jennings smatraju da se učenje događa ne samo putem neposrednog iskustva već putem promatranja različitih modela i oblika ponašanja (2005: 84). Djeca ne uče o rodno primjerenom ponašanju samo od roditelja i druge djece već kroz medije koji služe kao jedan od važnih agenata socijalizacije (Hallin et al., 2014: 12). Mladi ljudi i adolescenti mogu biti posebno osjetljivi na zagovarane ideologije putem televizije i drugih oblika medija, budući da se njihova uvjerenja obično više i lakše mijenjaju nego uvjerenja odraslih (Friedberg, 2015: 9). Teorija kultivacije također može pružiti okvir za razumijevanje odnosa između izloženosti masovnim medijima i njegovom utjecaju na oblikovanje ljudskih uvjerenja, stavova i vrijednosti. Primjerice, slikovnice, televizija i igračke prvi su mediji s kojima se mlade osobe susreću te kao dio svijeta popularne kulture mogu nositi i imati upisane snažne poruke o tome kako se trebaju ponašati djevojčice, a kako dječaci (Owen, Padron, 2015/2016: 68).

ali brže stare u odnosu na muškarce s kojima su u interakciji. „Podzastupljenost u svijetu televizije sugerira kultiviranje gledateljskog prihvaćanja ograničenijih životnih šansi, ograničenijeg raspona aktivnosti i strožih stereotipnih slika nego za dominantne i potpunije zastupljene društvene i dramatične tipove“ (Gerbner, 1994: 106). Teorija kultivacije o kojoj govori Gerbner stoga nudi okvir za razumijevanje odnosa između izloženosti masovnim medijima i njegovom utjecaju na oblikovanje ljudskih uvjerenja, stavova i vrijednosti. U kontekstu videoigara, brojni teoretičari vjeruju da je proizvodnja značenja izražena kroz njihovu interaktivnu prirodu jer igre, za razliku od televizije, igrače stavljaju u aktivnu poziciju agenata gdje više nisu samo pasivni promatrači (Dietz prema Scott, 1995). Drugim riječima, interaktivnost igračima daje osjećaj da su unutar igre prisutni, a ta prisutnost je komponenta iskustva koja potencijalno može pojačati igračevu percepciju sadržaja igre u korist stvaranja značenja (Jansz, Martis, 2007: 142).

#### 4.1. Ženski likovi u videoigrama<sup>6</sup>

Prethodno poglavlje bavilo se važnošću medijskih prikaza i njihovim utjecajem na konstrukciju značenja o rodu i rodnim ulogama, a ovo poglavlje proširit će taj teorijski okvir na konkretne primjere prikazivanja i reprezentacije ženskih likova u videoigrama. Jedna od temeljnih feminističkih medijskih kritika u videoigrama je reprezentacija žena, odnosno ženskih likova. Brojni teoretičari bavili su se pitanjem hiperseksualiziranog prikaza ženskih likova u igrama kao i perpetuacijom seksističkih premisa te stereotipnih rodnih uloga. Način na koji su žene predstavljene u videoigrama može imati značajan utjecaj na način na koji se igrači bave igrom, kao i na to kako općenito percipiraju spol i rod. Neki kritičari tvrde da videoigre često održavaju štetne stereotipe o spolu/rodu, dok drugi vjeruju da se mogu koristiti za osporavanje i podrivanje tradicionalnih rodnih uloga. Često se možemo susresti s pojedincima ili grupama ljudi koji vjeruju da negativni stereotipi u medijskim prikazima nisu nužno štetni jer su igre “samo” bezopasni oblik zabave. Međutim, kao što smo utvrdili u ranijim poglavljima, uloga medija u današnjem društvu nadišla je puku zabavu i postala moćan alat za oblikovanje potrošačkih vrijednosti i interesa, kao i njihovu percepciju određenih pitanja. Jedno od tih pitanja je zastupljenost žena (ženskih likova) u videoigrama. Moderne protagonistkinje u video igrama počele su izazivati seksističke premise kao što su fizička i intelektualna inferiornosti žena u odnosu na muškarce, prikazujući snagu i složenu osobnost junakinja. Neke

---

<sup>6</sup> Jedan dio poglavlja prilagođena je verzija mog završnog rada „Žene u videoigrama“ iz 2021. godine.

od njih su Lara Croft u akcijsko avanturističkom serijalu Tomb Raider, Ellie iz akcijsko avanturističkog serijala The Last of Us te Aloy iz akcijsko avanturističkog serijala Horizon. Koliko god je važna zastupljenost žena, jednako je važna i „kvaliteta“ te zastupljenosti. Prikaz žena u igrama često odražava tradicionalne rodne uloge i stereotipe zbog čega su ženski likovi često podvrgnuti seksualnoj objektivizaciji ili stvoreni samo u kao sporedni, odnosno prateći lik uz glavnu mušku ulogu. Jednako kao i u svim medijima, u igrama svi likovi nemaju jednaku važnost u priči. Neki se pojavljuju nakratko, neki duže, a pojedini se zadržavaju tijekom cijele igre. Dvije osnovne vrste likova jesu protagonisti i sporedni likovi. Protagoniste opisujemo kao primarne, aktivne likove kojima direktno upravlja igrač i koji su u centru pozornosti dok su sporedni ili sekundarni likovi oni pasivnog tipa i njima igrač ne može upravljati, ali s njima ponekad može imati interakciju. Williams govori da postoje dokazi koji upućuju na to da igrači različito percipiraju primarne od sekundarnih likova što može imati velik utjecaj na konačnu izgradnju mišljenja i stavova o socijalnim grupama koje ti likovi utjelovljuju (Williams et al, 2009: 821). Analize reprezentacije društvenih skupina u mainstream medijima često su se fokusirale na dva pitanja: priznanje i poštovanje. Priznavanje se odnosi na kvantitetu zastupljenosti i, u smislu spola, često je usmjereno na podzastupljenost djevojčica i žena. Tvrdi se da nedostatak priznanja signalizira da su žene obezvrijeđene u društvu (Ward, L., et. al, 2020: 179). Dizajn likova u videoigrama također često prati određene estetske standarde povezane s rodnim identitetima. Ženski likovi, primjerice, često imaju naglašene seksualne karakteristike i provokativnu odjeću, dok su muški likovi uglavnom prikazani kao mišićavi i moćni. Ovakav dizajn likova može utjecati na percepciju igrača o tome što je poželjno ili prihvatljivo u kontekstu izgleda i ponašanja pojedinca, a sveobuhvatno i društvenih skupina. Postojeće studije o reprezentacijama ljudskih tijela dokazuju da stereotipni bijeli muškarci dominiraju kao protagonisti u videoigrama (Jansz, Martis, 2007, Williams et al., 2009, Lynch et al., 2016). Brojni znanstvenici su otkrili da igre prikazuju ženske likove rjeđe nego muške (Jansz, Martis, 2007, Williams et al., 2009, Dietz, 1998) te da imaju tendenciju prikazivati seksualizirane portrete žena (Dietz, 1998, Provenzo, 1991, Downs & Smith, 2010). Jedan od prvih koji je analizirao rodnu reprezentaciju u videoigrama bio je Provenzo, koji je 1991. godine proučio naslovne slike Nintendo igara i izbrojao pojavljivanja ilustracija ljudskih likova. Prema njegovoj studiji, čak 92% likova bili su muškarci, a samo 8% njih žene. Nadalje, 24% muškaraca prikazani su u dominantnoj pozi, dok niti jedna žena nije. Suprotno tome, 3 od 9 žena portretirane su u submisivnoj pozi, dok niti jedan muškarac nije (Prema: Jansz, Martis, 2007: 143). Rezultati Provenzovog istraživanja sugeriraju da postoji obrazac dominantnih muških i submisivnih ženskih likova. Godine 1998. Dietz je analizirala 33 igre na Nintendo i



Genesis konzolama. Došla je do saznanja da 30% igara nema ženskog vodećeg, ali ni sporednog lika. Kada je igra sadržavala ženskog lika, u 21% slučajeva je bio prikazan u pokornoj i sekundarnoj poziciji, a samo 15% ženskih likova našlo se u vodećoj ulozi heroine. Iako danas brojimo sve više ženskih junakinja, stanje se od 90-ih pa do sad nije značajno promijenilo. Tome svjedoči istraživanje nezavisne stranice Solitaird<sup>7</sup> koja je analizirala 150 popularnih videoigara izdanih između 1985. i 2022. godine na različitim platformama te utvrdila da su samo 6% likova žene. Istraživanje je uključivalo 150 videoigara s najvećom ocjenom na IMDB-u (isključujući remastere i ekspanzije), a zatim je utvrdilo ima li svaka igra ženskog protagonista. Rezultati su pokazali da je 69,3% igara sadržavalo samostalnog muškog protagonista, 13,3% igara sadržavalo je jednog muškog i jednog ženskog protagonista, 8,7% igara dopuštalo je igračima da odaberu spol svog lika, a samo 6% sadržavalo je samostalnog ženskog lika. Od 150 igara samo 9 ih je sadržavalo ženskog protagonista, a te igre su sljedeće: Portal, Portal 2, Beyond: Two Souls, Tomb Raider, Life is Strange, Rise of the Tomb Raider, The Walking Dead: Season Two, Horizon Zero Dawn i Star Wars Battlefront 2 (Cooper, 2022). Lynch, et al. su 2016. objavili analizu sadržaja 571 videoigre u vremenskom rasponu od 1983. do 2014. u kojem su zaključili da su seksualizirani ženski likovi svoj vrhunac dosegli 90-ih godina s padajućim trendom prema novijem dobu (Lynch et al, 2016: 564). Stvari su se značajnije počele mijenjati sredinom 2000. godina i s igrom The Mirror's Edge (2008) čija glavna junakinja - Faith Connors, je bila slavljena zbog svojih realističnih proporcija i narativne dubine lika<sup>8</sup>. Ovo doba također je bilo doba složenijih igara vođenih narativom koje su postavile temelje za razvoj ženskih likova s kompleksnijim pričama kao što je Ellie iz zombi horora The Last of Us (2013). Iako neki vjeruju da takvi prikazi više nisu dominantni, oni su itekako prisutni. "Bujni" prikazi ženskih likova otprilike uključuju hiperseksualizirane ženske attribute kao što su neproporcionalne grudi, zadnjice i uzak struk koji se često javljaju u kombinaciji s vrlo malo odjeće koja strateški skriva samo intimna mjesta. Beasley i Standley su 2002. godine proveli istraživanje o odjeći likova u videoigramama na uzorku od 597 likova unutar 47 igara. Istaknuli su da 72% likova predstavljaju muškarci, dok žene čine 14% likova, a preostali postotak se odnosi na likove neodređenog roda (Beasley, Standley, 2002: 286). Zaključili su da su žene u igrama češće prikazane djelomično nage u usporedbi s muškarcima. Na primjer, ženski likovi često nose oklop koji otkriva puno kože i naglašava njihove obline, dok je muški oklop masivan, nezgrapan, prekriva cijelo tijelo i ne otkriva kožu.

---

<sup>7</sup> Game Rant <https://gamerant.com/video-games-with-female-protagonists-how-many/>

<sup>8</sup> Hackernoon <https://hackernoon.com/virtual-equality-changing-womens-representation-in-video-games>



*Slika 3 Igrivi ženski likovi borilačke igre Mortal Kombat 9 (NetherRealm Studios, 2011)*



*Slika 4 Igrivi muški likovi borilačke igre Mortal Kombat 9 (NetherRealm Studios, 2011)*

Downs i Smith u istraživanju iz 2010. godine su proučavali seksualne teme u igrama gdje su pokazali da je unutar 60 igara muškarac (86%) prikazan u dominaciji nad ženom (14%) (Downs, Smith, 2004: 723). Žene su, kao što potvrđuju i preostala istraživanja, uglavnom prikazane hiperseksualizirano, djelomično nage ili obučene u odjeću koja naglašava nerealistične ženske atribute. Prethodna istraživanja pokazuju da je tijekom dugačkog vremenskog perioda u videoigrama prevladavala dominacija muških stereotipnih likova dok su ženski likovi prikazani u submisivnoj ulozi. Ideja za koju mnogi vjeruju da stoji iza takvih praksi prikazivanja ženskog tijela je ono što Laura Mulvey naziva – male gaze. Drugim riječima, to je vjerovanje da proizvođači videoigara namjerno prikazuju hiperseksualizirane ženske likove ne bi li kod muške publike stimulirali pogled. Taj koncept u knjizi “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, 1975. godine razvija Laura Mulvey u kontekstu prikazivanja

žena u Hollywoodskim filmovima. Njezino polazište je da je žena u filmu prikazana kao objekt za gledanje, konkretno kao objekt muškog pogleda i fascinacije. To svojstvo koje žena “nosi” naziva “to-be-looked-at-ness” i tvrdi da ženski likovi na taj postaju pasivni, objektivizirani i, u krajnju ruku, seksualizirani. Hollywoodski film je kodirao erotski jezik u dominantan patrijarhalni poredak jer nikada nije bio osporavan, tvrdi Mulvey. Koncept muškog pogleda može se primijeniti na lik Lare Croft kao simbola muške požude i lika stvorenog „od muškaraca za muškarce“ (Schleiner, 2000: 222). Njezin pristup u tekstu uključuje pristup psihoanalize kojom pokušava dokučiti dublje zakopane obrasce patrijarhalnog društva koji se očituju kroz film (Mulvey, 2013: 57) te predlaže uništavanje zadovoljstva koje proizlazi iz pogleda kao oblik “radikalnog oružja” (ibid.: 58). Pojavljuju se tu još koncepti kao što su skopofilija, sadizam i voajerizam, a svi se uglavnom vežu uz specifičan fenomen zadovoljstva koje proizlazi iz pogleda. Skopofiliju, na prijedlog Freuda, povezuje s idejom da ljude koje gledamo uzimamo kao objekte podvrgavajući ih kontroli, seksualizaciji i znatiželji. Zaključuje da je slika, odnosno reprezentacija žene u hollywoodskom filmu ta koja je kristalizirala ideju pogleda kao izvorišta zadovoljstva te nastavlja s podjelom na pasivno/žensko i aktivno/muško gledanje (Mulvey, 2013: 62). Determinirajući muški pogled, tvrdi, projicira svoju fantaziju na žensku figuru koja je “stilizirana u skladu s tim” (ibid.). Mulvey govori da postoji trend u prikazivanju žena kao seksualnih objekata u kontekstu šireg prikazivanja žena kao spektakla jer, kako objašnjava, žena je centralni lajtmotiv i neizostavan element svakog “normalnog narativnog filma”. Nadalje dijeli žensku pojavu na dvije funkcije od kojih je prva bivanje erotskim objektom za likove unutar filma, a druga bivanje erotskog objekta za gledatelja koji gleda film. Dotiče se, potom, druge važne stavke prikazivanja žena pored njezinog izgleda, a to je heteroseksualna podjela rada koja također djeluje u svrhu kontroliranja narativne strukture. Ona se točnije može objasniti odnosom između muških i ženskih filmskih likova s kretanjem narativa. Muškarci su prema dominantnoj vladajućoj ideologiji, tvrdi, u nemogućnosti nositi teret seksualne objektivizacije. Drugim riječima, muškarci u filmu nisu objekt pogleda jer se to kosi s njihovom tradicionalnom ulogom aktivnog pokretača narativa (ibid.: 63). Muškarac kontrolira filmsku fantaziju i reprezentira moć, kao nositelj pogleda spektatora, čija spomenuta moć se širi van ekrana. Objašnjava da se muškarčev pogled prenosi na gledatelja koji se poistovjećuje s glavnim protagonistom, odnosno “surogatom” što rezultira povezivanjem njegove aktivne uloge s aktivnošću pogleda gledatelja što, vjeruje Mulvey, kreira osjećaj zadovoljavajući osjećaj svemoći (ibid.). S jedne strane, dakle, imamo ženu koja je reprezentirana kao seksualni objekt, nositelj tuđeg pogleda te kao pasivni lik u odnosu na dijegezu dok s druge strane imamo muškarca, aktivnog nositelja moći i pokretača naracije filma

koji, radi tradicionalnih odnosa moći, ne trpi seksualizaciju. U kontekstu igara, primjećujemo gotovo identičnu reprezentaciju žena kao i u filmu. Žene u igrama također su prikazane kao seksualni objekti i u pasivnim ulogama, a također se „kodiraju“ za snažan vizualni i erotični utisak što podrazumijeva minimalnu količinu odjeće koja istovremeno naglašava preuveličane attribute poput poprsja i zadnjice. Prema svemu sudeći, industrija igara dobro je upoznata s ovim psihoanalitičkim pristupom koji iskorištava kako bi, na štetu žena, privukla ciljanu publiku i ostvarila profit<sup>9</sup>. Ta se preferencija također manifestira u manjku ženskih protagonistkinja, hiperseksualizaciji njihovih tijela, ali i sekundarnosti i pasivnosti njihovih uloga u priči. Lara Croft iz 2013. godine primjer je jedne kreacije industrije videoigara koja prkosi navedenim praksama i koja unosi razdor u ustaljenu ideju o ženskim protagonistima. Mnogi feministički kritičari smatraju da upravo ona predstavlja dvosjekli mač između hiperseksualizacije i aktivnog agenta gdje se te dvije, često oprečne struje naizgled pobijaju iz čega proizlazi ono što predstavlja Lara i što će narednih godina predstavljati pojedine protagonistkinje suvremenih igara.

#### 4.2. Žene u industriji videoigara

U prethodnom poglavlju opisani su načini na koje su prikazani ženski likovi u videoigramama te kakav utjecaj mogu imati na kreiranje značenja o rodu i rodnim ulogama. Ovo poglavlje prelazi s digitalnih prikaza žena na prikaz stvarnih unutar industrije videoigara za koju mnogi vjeruju da u kreativnom procesu stvaranja igara nedovoljno cijeni ženski doprinos što je možda rezultat manjka žena zaposlenih unutar industrije. S druge strane, razlog zbog kojeg se žensko mišljenje ne „čuje“ dovoljno može biti u činjenici da je ono žensko, a utvrdili smo da je industrija videoigara u svim svojim sferama i dalje smatrana dominantno muškom domenom. Razlozi za rodnu nejednakost u industriji su brojni, a jedan od njih mogao bi biti socijalizacija djece od najranije dobi i učenje rodnih uloga koje se kasnije mogu vezati za rodno uvjetovana zanimanja. Istraživanja pokazuju da se djevojčice značajno ne socijalizira u smjeru koji bi potaknuo njihov interes za tehnologiju, bilo kao slobodnu aktivnost ili kao potencijalnu profesionalnu karijeru (Cassell, 2002; Williams, 2006). Drugim riječima, djevojčice su tijekom odrastanja izložene ograničenim poticajima za bavljenje tehnologijom, što može rezultirati

---

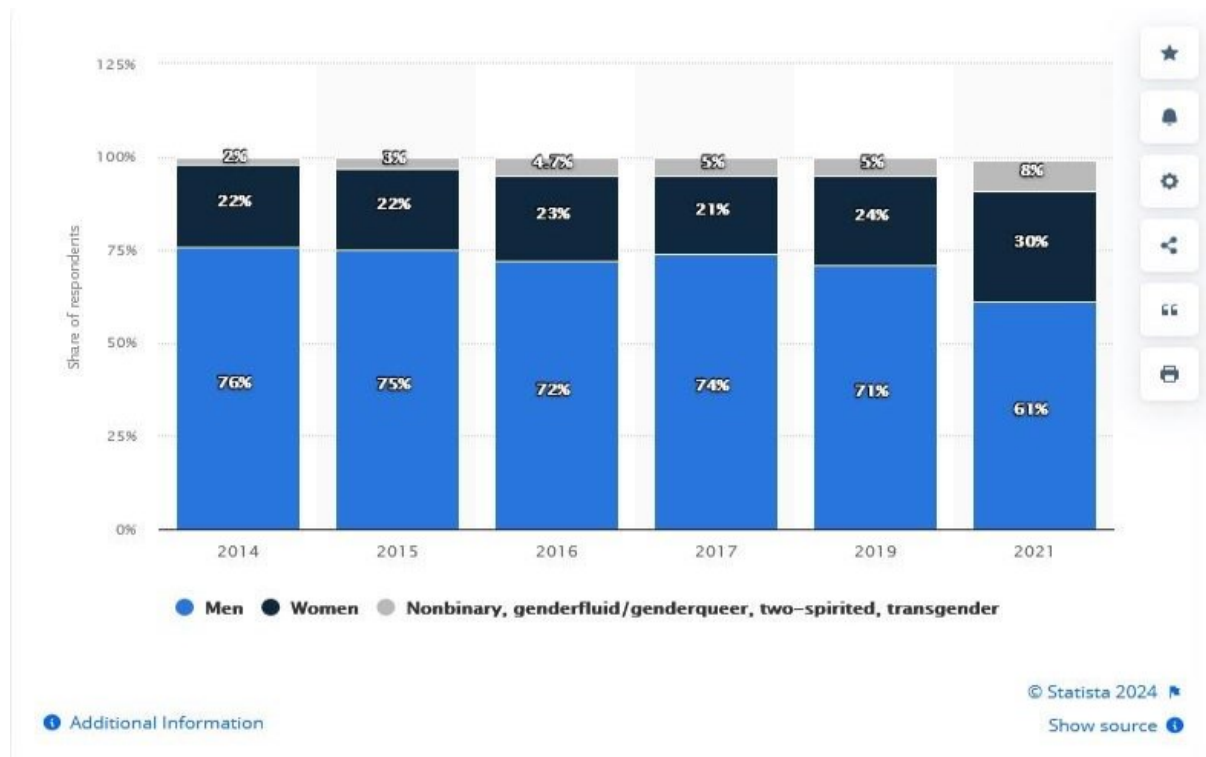
<sup>9</sup> Marketinške kampanje za igre često se oslanjaju na tradicionalne rodne stereotipe kako bi privukle ciljanu publiku. Na primjer, igre koje se reklamiraju kao "hardcore" ili "akcijske" često ciljaju mušku publiku, dok igre koje se reklamiraju kao "ljubavne" ili "socijalne" često ciljaju žensku publiku. Sadržajno, obje korespondiraju sa stereotipnim prikazima što ženskih, što muških likova, te na taj način mogu pomoći u stvaranju podjela i ojačati stereotipe o tome što su "muške", a što "ženske" igre.

nedostatkom interesa i samopouzdanja u tom području. To kasnije može utjecati i na njihov izbor profesionalnih ciljeva, zbog čega se rjeđe odlučuju za tehnološke karijere. Osim što je u društvu uvriježeno mišljenje da je igranje videoigara „muška aktivnost“ (Lynch et al, 2016: 564), djevojčice se, kako je već rečeno ranije, sustavno socijalizira daleko od tehnologije. Odvraćanje od takve vrste aktivnosti kod žena može proizvesti začarani krug u kojem „djevojke koje ne igraju videoigre postaju žene koje ne koriste računalnu tehnologiju...i svakako ne teže stvaranju igara“ (Williams, 2006: 16). Barron tvrdi da se igranje videoigara među mlađom populacijom povezuje s kasnijom orijentacijom muškaraca prema tehnologiji i računalnim znanostima što potkrjepljuje već postojeću pretpostavku o rodnim ulogama muškaraca i žena, odnosno, mišljenje da je tehnologija „stvar za dječake“ (Lewis, Griffiths, 2011: 247). Uz to, i dalje postoje stavovi da žene ne znaju „dobro“ igrati videoigre što je stereotip koji dodatno može obeshrabriti žene da se bave tehnologijom i računalnim igrama (Paaßen, 2018: 9). Ovdje također možemo razmotriti učinke stereotipa „muškog igrača“ koji uglavnom korespondira sa slikom bijelog, heteroseksualnog muškarca, čiji opis se može naći u različitim medijima (Kowert et al. 2012: 473). Sukladno tome, uvriježeni stereotip da je „pravi gamer“<sup>10</sup> u pravilu muškarac, također može štetiti ženama sprječavajući ih u pozitivnim ishodima kao što su pristup poljima znanosti, tehnologije i inženjeringa (Paaßen, 2018: 1). Iako je za dječake „normalno“ da provode više vremena igrajući, djevojčice se ohrabruje i uči da svoje slobodno vrijeme troše na tradicionalno „ženstvenije“ (ne)aktivnosti. Premda stereotipne rodne uloge ženama pripisuju domaćinske usluge poput kuhanja, spremanja, čišćenja i brige o djeci, ostatak postignuća i interesa pripisuju muškarcima što bi u praksi značilo da žene nemaju viška slobodnog vremena da bi se bavile igranjem igara. Presliku ovakvih stereotipnih rodnih uloga pronalazimo i u videoigramama kao što je ranije spomenuto u poglavlju „Feminizmi i videoigre“ gdje je utvrđeno da se u igrama pojavljuju tropi koji pretpostavljaju da su kućanski poslovi ženska domena i u skladu s time kreiraju ženske likove, njihov izgled, karakter i ponašanje.

---

<sup>10</sup> Jedan od problema povezivanja „pravog gamera“ s muškim identitetom i njegovim formiranjem je u tome što ga njegova marginalizacija od strane sila hegemonističke muškosti često sprječava da priznaju svoju privilegiranu poziciju unutar sfera igara i gaming kultura (McInnes prema Humphreys, 2019: 78). „Nesposobni vidjeti dalje od svog položaja marginalnog unutar konteksta dominantnih definicija muškosti, „pravi gameri“ često sebe karakteriziraju kao autsajdere, klevetane i pogrešno shvaćene, pokušavajući zaštititi sigurne prostore koje zauzimaju u igrama od invazije različitih drugih“ (McInnes prema Humphreys, 2019: 78). Upravo to se dogodilo 2014. godine kad su žene i manjina unutar zajednice igara počeli dizati svoj glas protiv nejednakosti u videoigramama na što su „pravi gameri“ uzvratili napadima na tu populaciju, bojeći se kulture igara u kojoj bi postojanje drugih kultura oduzelo resurse i pozornost „muških gamerskih“ kultura i razvoj njihovih „hardcore“ AAA naslova (McInnes prema Humphreys, 2019: 78-79). O događaju iz 2014. godine poznatijem kao #GamerGate bit će govora u idućem poglavlju koji će također istaknuti nužnost feminističkih studija unutar videoigara.

Podaci, s druge strane, pokazuju da žene predstavljaju gotovo polovinu igrača videoigara na svijetu. Posljednjeg desetljeća svjedočimo sve većem broju ženskih protagonista u igrama, ali kada pogledamo iza samih igara u kompanije koje ih stvaraju, slika izgleda drugačije.



Slika 5 Distribucija programera videoigara diljem svijeta od 2014. do 2021., prema rodu

Prema podacima ESA-e, stupanj zaposlenosti žena u 2021. godini dostigao je oko 30%. Bez obzira na to, žene zaposlene u industriji imaju 33% više šanse da dožive mobing na radnom mjestu, a 45% njih osjećaju da sporije napreduju u karijeri samo iz razloga što su žene. Prema istraživanju koje je provela CGDA<sup>11</sup> (Croatian Game Development Alliance) podaci pokazuju da u hrvatskoj industriji videoigara na čelnim pozicijama kao što su vlasnici i direktori tvrtki radi 88% muškaraca i samo 12% žena. Udio zaposlenih u industriji pokazuje situaciju sa 70% muškaraca i 30% žena. Samo dvije hrvatske tvrtke imaju više radnica nego radnika, a to su Nanobit (51%) i Peach Perfect Games (58%). Podaci iz 2021. godine pokazuju da u globalnoj industriji videoigara radi 30% žena, 61% muškaraca i 8% nebinarnih i transrodnih osoba<sup>12</sup>. Iskustva žena koje rade u industriji igara sugeriraju da razvojni studiji manje cijene ženske glasove u razvoju igre i da se ta pristranost može očitovati u dizajnu ženskih likova (Lynch et al, 2016: 564-565). Drugim riječima, jedan od potencijalnih razloga za ograničenu zastupljenost ženskih likova u videoigrama može biti podzastupljenost žena u industriji igara

<sup>11</sup> CGDA <https://cgda.eu/wp-content/uploads/2023/12/CGDAanaliza2022-1.pdf>

<sup>12</sup> Statista, <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>

kojom dominiraju muškarci. Istraživanje o iskustvima žena u industriji videoigara provele su Johanna Weststar i Marie-Josée Legault čiji rad je zaključio da se žene suočavaju s preprekama ulasku u industriju kroz negativne stereotipe o ženskim likovima u sadržaju videoigara i kroz društveno konstruirane prepreke o igranju videoigara (2018: 1)<sup>13</sup>. Logičan odgovor na seksizam, neravnopravnost i podzastupljenost ženskih likova u videoigramima iz feminističke perspektive bio bi, između ostalog, pokušati uravnotežiti rodne prikaze, no pojedine skupine unutar gaming zajednice ne pristaju na to olako. Što se događa kad feminizam nastoji raskrinkati duboko ukorijenjene seksističke narative i hegemonijske sile te pokuša odučiti javnost od tradicionalističkih obrazaca ponašanja, vidjet ćemo u sljedećem poglavlju koji će opisati jedan važan događaj unutar gaming zajednice i pokazati zašto je feministička medijska kritika neophodna u problematiziranju videoigara te kao društveni pokret.

## 5. #GAMERGATE i nužnost feminističkih studija videoigara<sup>14</sup>

Kao što smo zaključili ranije u tekstu, žene čine čak polovicu svih igrača i konzumenata videoigara na svijetu. Iako su ove brojke dokaz da su igre jednako privlačne ženama kao i muškarcima, u društvu još uvijek prevladava pogrešno uvjerenje da su videoigre prvenstveno muška aktivnost. Ovaj stereotip ne samo da zanemaruje stvarnu sliku gaming zajednice, već i otežava ženama da budu prihvaćene kao ravnopravne sudionice u svijetu videoigara. Da su igre zona kojom dominiraju muškarci sugeriraju ne samo hiperseksualizirani likovi kreirani za njihovo zadovoljstvo već se jaz u odnosima moći između muškaraca i žena očituje u atmosferi koja vlada unutar čitave gaming zajednice. Od online uznemiravanja, do incidenata unutar online zajednica pa sve do skandala kao što je #GamerGate koji su odjeknuli na globalnoj razini, jasno je da u odnosima moći postoji nesrazmjer. Nadalje, broj žena koje su zaposlene u industriji igara i koje sudjeluju u kreativnom procesu stvaranja videoigara kao i njihov položaj unutar te industrije govore o neravnopravnosti. Prema podacima iz 2021. godine, oko 30% žena čini radnu snagu unutar industrije. Iako čine gotovo pola populacije koja konzumira videoigre,

---

<sup>13</sup> Tomb Raider iz 2013. godine predstavlja jedan primjer uključenosti žena u kreativni proces stvaranja videoigara gdje svjedočimo da je ženska osoba odlučila pretvoriti ono što su mnogi smatrali muškom igrom i revitalizirati je u proizvod suvremenog doba koji respondira s različitim feminističkim inputima ili se barem može čitati na taj način. Glavna spisateljica izdanja iz 2013. godine je Rhianna Pratchett. Treba naglasiti da Pratchett nije prva žena koja je radila na nekoj Tomb Raider igri jer su u ranijim izdanjima sudjelovale scenaristica Vicky Arnold i Heather Stevens, dizajnerica levela čiji doprinosi u kreiranju igara često bivaju zanemareni upravo od strane feminističke kritike. Kritike koje su uglavnom usredotočene na promociju i imidž lika Lare Croft, za koju se obično kaže da je dizajnirana „od muškaraca za muškarce“ nije nužno potpuna istina jer dovodi do brisanja doprinosa koji su u stvaranju serijala imale dvije važne ženske figure.

<sup>14</sup> Jedan dio poglavlja prilagođena je verzija mog završnog rada „Žene u videoigramima“ iz 2021. godine.

žene nastavljaju biti drugotne i često postaju meta glasne i toksične mase za koju se smatra da vlada ovim svijetom, a ako se usude progovoriti protiv mizoginije i neravnopravnosti postaju žrtve nasilja, prijetnji smrću, silovanjem, predmet ismijavanja i na koncu ih se, uz druge društvene skupine, optužuje da promoviraju “woke” agendu.

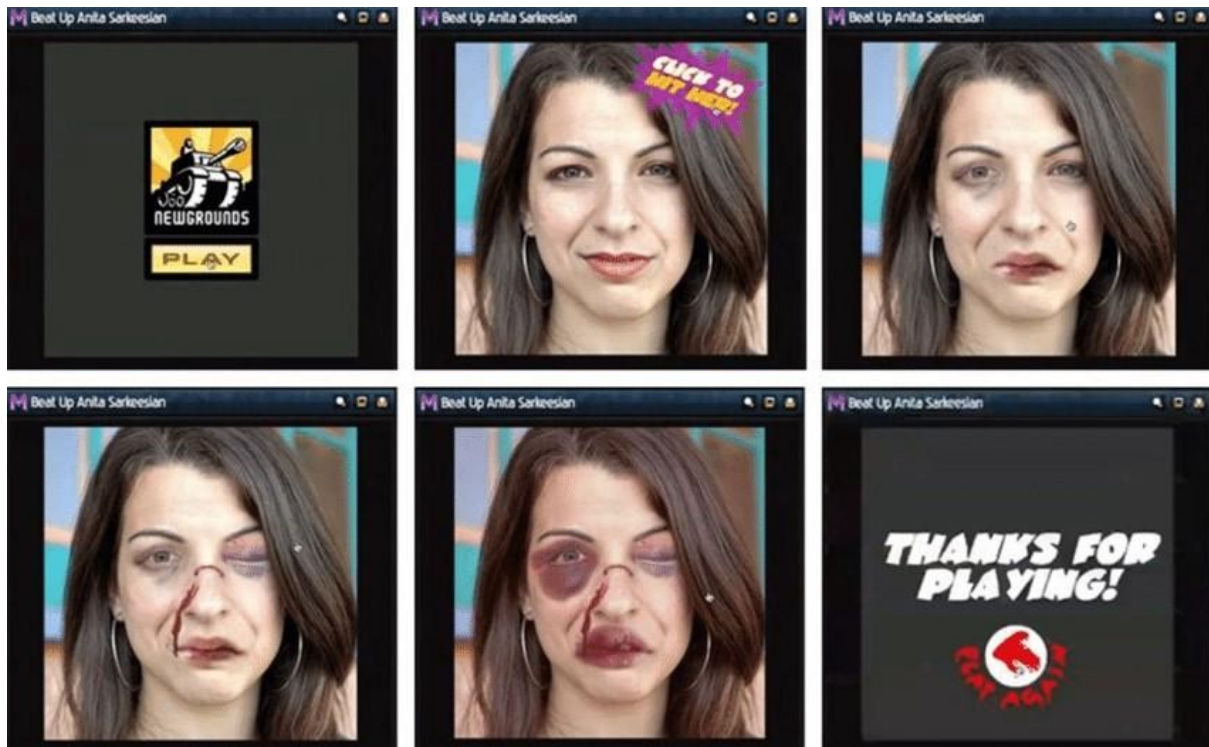
“Mnoge se žene bore za opstanak putem podređivanja muškarcima kao onima koji imaju moć, a one žene koje nisu tako postupale ili su se tomu suprotstavljale postale su feministkinje, zapravo nepoželjne u patrijarhalnom društvu“ (Matić, 2014: 384).

Jedan od takvih događaja koji je obilježio čitavu zajednicu započeo je 2014., s tim da su se događaji koji su prethodili eskalaciji odvijali i nešto ranije. Kako god i kad god da je započeo, #GamerGate se ubrzo pretvorio u internetski, kulturološki rat koji s jedne strane ima neovisne kreatore igara i kritičare, od kojih su mnogi žene, koji se zalažu za veću uključenost žena i manjina u igranje, a na drugoj stoji “šarolik savez oštih skeptika; ženomrsci, antifeministi, trolovi, ljudi uvjereni da ih manipulira lijevo orijentirani i/ili korumpirani tisak i tradicionalisti koji jednostavno ne žele da se njihove igre promijene” (Dewey, 2014). Događaj je to koji je nastao uslijed skandala između nezavisne dizajnerice videoigara Zoe Quinn i njezinog bivšeg partnera koji je putem socijalnih mreža optuživao Quinn za navodnu aferu s jednim od novinara ne bi li tako osigurala pozitivnu recenziju za svoju videoigru *Depression Quest 2*. Mnogi ovaj događaj smatraju pokretačem “pokreta” #GamerGate koji je karakterizirala negativna reakcija prema feminizmu i progresivizmu u videoigrama. Stvar se vrlo brzo otela kontroli i #GamerGate je postao sinonim za ekstremne prijetnje i uznemiravanje usmjereno prema ženama (Paaßen 2016: 2). Drugim riječima, glasna manjina mizoginih, nasilnih i desničarskih pojedinaca omalovažavala je žene na internetu pod krinkom prosvjeda protiv “neetičkih praksi u izvješćivanju o igrama” (Dewey, 2014). Osim Quinn, na meti prosvjednika ubrzo se našla feministička medijska kritičarka Anitu Sarkeesian, autorica video serijala *Tropes vs. Women in Video Games* iz 2013. u kojem je pokušala predstaviti štetnost stereotipa i negativnih prikaza žena u videoigrama. Neke od reakcija bijesnih prosvjednika uključivale su kontinuirane online napade kao što su doxing<sup>15</sup>, hakiranje, prijetnje silovanjem i smrću, a njezin lik čak je postao predmetom kanadske igre u kojoj su igrači mogli udarati u njezino lice, pretvarajući ga u izubijanu i krvavu sliku.

---

<sup>15</sup> Doxxing (ili doxing) je praksa otkrivanja i objavljivanja osobnih informacija o nekome na internetu bez njihove dozvole. To mogu biti podaci poput imena, prezimena, adrese, broja telefona, e-mail adrese ili drugih privatnih informacija. Cilj doxxinga može biti uzrujavanje ili čak prijetnja sigurnosti te osobe. Drugim riječima, doxxing je neovlašteno iznošenje tuđih osobnih podataka u javnost kako bi mu se nanijela šteta.





Slika 6 Igra Beat Up Anita Sarkeesian (Prebij Anitu Sarkeesian)

Prijetnje protiv Sarkeesianove su snažan primjer prisutnosti „toksičnog „maskuliniteta“ unutar šire gaming zajednice čiji cilj je diskreditirati i zastrašiti kritičare koji progovaraju o problematici nejednakosti u videoigrama. Razlog radi kojeg se u ovom radu spominje #Gamergate je taj što je ovaj pokret bio odgovor na sve veću zastupljenost žena i manjina u videoigrama koja je u epskom razmjeru naišla na negativne reakcije i kritike. #GamerGate se na nekoj razini također može povezati s pozicijom žena, ne samo kao likova u videoigrama već kao stvarnih osoba u industriji igara koja još uvijek broji veliki nesrazmjer unutar spolova. Ono što je ipak važnije od toga je feministički naboj pokreta koji je dočekan kao neprijatelj broj jedan unutar zajednice koja u javnosti još uvijek slovi za domenu kojom dominiraju muškarci (Jansz, Martis, 2007, Williams et al., 2009, Lynch et al., 2016). Kulturni ostaci #GamerGatea danas se mogu iščitati kroz optužbe za „woke agendu“ i promicanje „progressivnih“ diskursa u novijim videoigrama čiji kreatori nailaze na žestok otpor jednog dijela gaming zajednice. Najistaknutiji primjer netrpeljivosti koja vlada zajednicom u skorije vrijeme je bio slučaj znanstvenofantastične videoigre Stellar Blade korejskog studija SHIFT UP Corporation čija ranije spomenuta glavna junakinja je prikazana u hiperseksualiziranom izdanju oko koje se razvilo mnoštvo javnog mnijenja i koja se sukobila različite društvene skupine unutar zajednice. Jedna skupina žalila se na vizualni prikaz junakinje kao i mehaniku igre koja igračev fokus cijelo vrijeme upire na njezinu stražnjicu, dok se druga strana zajednice obradovala

takvom prikazu, a svoje neistomišljenike svrstala među lijevo orijentirane feminaciste koji tradicionalnoj gaming zajednici žele oteti i „ono malo radosti“ koja joj je ostala. Međutim, tema ovog rada ipak nije aktualni Stellar Blade već puno dugovječnija igra koja je svoj otisak ostavila u svim sferama života videoigara, ali i pop kulture općenito. Sljedeće poglavlje započinje s opisom serijala Tomb Raider i istoimenom igrom iz 2013. godine, ujedno i centralnom točkom istraživanja. #GamerGate se u poetičnom smislu može povezati s igrom Tomb Raider iz 2013. godine čija glavna junakinji čini sve u svojoj moći da preživi nemilosrdni otok ispunjen opasnim kultistima (koji su muškarci) ne bi li spasila život svoje prijateljice i svoju raštrkanu posadu.

## 6. Tomb Raider

Tomb Raider je akcijsko avanturistički serijal videoigara koji je 1996. godine započeo britanski studio Core Design s prvim izdanjem serijala zvanim jednostavno Tomb Raider. Tomb Raider je igra iz trećeg lica u kojoj igramo kao avanturistkinja i arheologinja Lara Croft, prva ženska protagonistkinja ikad u nekoj većoj AAA<sup>16</sup> igri. Radnja prati Laru Croft koju angažira poslovna žena Jacqueline Natla da pronade artefakt zvan „Scion of Atlantis“. Igranje uključuje Larino navigiranje razinama ili takozvanim levelima podijeljenim u više područja i kompleksa soba dok se bori protiv (uglavnom životinjskih) neprijatelja i rješava zagonetke kako bi napredovala. Igra se temeljila na zagonetkama i sadržavala je filmske međuscene koje su pomogle oblikovati novu generaciju igara (Fitzsimmons, 2021). Naglasak je, dakle, bio na pronalasku puta do grobnica gdje su se igrači morali penjati preko objekata ili izbjegavati zamke radije nego samo bezglavo pucati. Paket proširenja s podnaslovom Unfinished Business objavljen je 1997. godine, a sadržavao je nove samostalne razine. Proizvodnja originalne igre započela je 1994. i trajala je 18 mjeseci, s proračunom od 440.000 funti. Slijedeći utvrđene marketinške trendove u industriji videoigara, programeri Tomb Raidera, tvrtka Core Design sa sjedištem u Derbyju, odredili su ciljnu publiku za prvu igru Tomb Raider kao 'muškarce između 15 i 26 godina' (Mikula prema: Pretzsch, 2003: 79). Originalnu igru Tomb Raider kreiralo je ukupno pet članova studija Core Design među kojima je bila i jedna žena, dizajnerica levela, Heather Gibson čiji utjecaj na kreiranje likova nije zabilježen. U koncepciji "Tomb Raidera", Larin lik je izvorno trebao biti muškarac. Inspiriran popularnom serijom o Indiani Jonesu,

---

<sup>16</sup> U industriji videoigara, AAA (Triple-A) je neformalna klasifikacija koja se koristi za klasifikaciju videoigara koje proizvode ili distribuiraju izdavači srednje veličine ili veći izdavači, koji obično imaju veći proračun za razvoj i marketing od ostalih razina igara.

glavni dizajner i autor Lare Croft, Toby Gard, zamislio je da njegov junak bude vrlo sličan popularnom filmskom junaku. Međutim, tim je umjesto toga odlučio predstaviti ženski glavni lik jer se takav potez u to vrijeme smatrao riskantnim. Međutim, kreatori su vjerovali da bi uvođenje žene kao glavnog lika igre pomoglo u privlačenju odraslih muškaraca koji su činili njihovu ciljanu demografsku skupinu (Fitzsimmons, 2021). Ono što je u početku bilo zamišljeno kao muški lik, ubrzo se pretvorilo u Lauru Cruz, južnoamerikanku koju je uskoro zamijenila Lara Croft i tako odražavala svoje britansko podrijetlo. Poznati svjetski internetski portal GameRant prenio je da je Toby Gard stvorio Laru Croft kako bi se suočio s negativnim stereotipima o ženskim likovima u videoigrama, koji su ili prikazivani kao „djeve u nevolji“, starice ili zle zavodnice. Lara Croft iz originalne igre bila je vitka, mlada i atletske građe žena s neprivredno velikim grudima, nevjerojatno uskih strukom, punim usnama i istaknutom stražnjicom te bujnim bedrima na kojima je nosila svoja dva ikonična pištolja koje je koristila u borbi protiv neprijatelja. Njezina odjeća sastojala se od kratkih uskih hlačica i kratke majice na bretele koje su se pripijale uz njezinu poligonalnu figuru naglašavajući već ionako neproporcionalne atribute. Ta odjeća vrlo često nije bila pogodna za podneblja u kojima se Lara nalazila pa je tako u kratkim hlačama i majici provodila vrijeme na vrhovima peruanskih Andi u igri iz 1996. godine. Uzevši u obzir da je u to vrijeme tehnologija uznapredovala do pojave trodimenzionalne grafike, prikaz ženske figure postao je „realniji“ u odnosu na dotadašnju 2D grafiku što je moglo izazvati snažne vizualne i druge dojmove te reakcije. Lik Lare Croft u originalnoj igri, ali i svim igrama do 2013. godine bio je stvoren da bi se dopao muškom pogledu. Njezina seksualizirana figura, zavodnički pogled, seksi glas, pokreti i poze koje je izvodila zasigurno su korespondirali s heteroseksualnim žudnjama tog doba. U sljedećem poglavlju riječ će biti o igri koja je razbila ustaljeni narativ o liku Lare Croft i na tržište dovela novu, revitaliziranu priču o mladoj pustolovki koja je otvorila vrata inovativnim feminističkim čitanjima.

## 6.1. Tomb Raider 2013

Tomb Raider avanturistička je igra koju je 2013. kreirao studio Crystal Dynamics, a na tržište izdala europska podružnica japanskog Square Enixa. Igra predstavlja deseto izdanje u serijalu Tomb Raider i objavljena je 5. ožujka 2013. za Linux, Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 i Xbox One. Igru se naziva još rebootom<sup>17</sup> originalnog Tomb Raidera

---

<sup>17</sup> Reboot u industriji videoigara označava revitalizaciju originalne igre od početka koji također često mijenja originalnu priču

iz 1996. godine koji je Crystal Dynamics preuzeo od studija Core Design nakon neuspjeha igre Tomb Raider: The Angel of Darkness iz 2003. godine. Tomb Raider iz 2013. godine nominiran je za nekoliko nagrada među kojima je nagrada za igru godine, prestižna titula koju se nada osvojiti svaki tvorac videoigara. Samo 48 sati od izlaska prodana je u preko milijun primjeraka, a u Velikoj Britaniji je postala najprodavanijom, odnosno najuspješnijom igrom te godine. Osim toga, Tomb Raider je prema prodajnim podacima postao najuspješnije izdanje serijala ikad. Revitalizirana priča prati Larin put od brodolomke do osobe koja je preživjela otok ispunjen nasilnim kultistima te konstruira novu i ažuriranu priču o podrijetlu slavne arheologinje. Crystal Dynamics i Square Enix Europe su s igrom iz 2013. godine odstupili su od „stare“ Lare i dobili priliku revitalizirati njezin lik promijenivši ga ne samo u vizualnom već u narativnom i emocionalnom smislu. Sam voditelj studija Crystal Dynamics kazao je uoči izlaska da „zaboravimo sve što znamo o Tomb Raideru“ te najavio „priču o nastanku koja stvara Laru Croft i vodi je na putovanje koje definira njezin lik kao nijedno drugo“<sup>18</sup>.

Ono što je Lara u starijim izdanjima igara stoički podnosila sad počinje imati utjecaj na njezino emocionalno i fizičko stanje. Promjena se vidi u načinu na koji se Lara odnosi prema izazovima s kojima se suočava i način na koji se s njima nosi. U rebootu se njezina emocionalna stanja mijenjaju tijekom cijele igre, a njezin lik prolazi kroz evoluciju od uplašene i neodlučne Lare koja očajnički traži pomoć preko radija do brutalne Lare koja se sama nemilosrdno suočava s otokom ispunjenim poludjelim kultistima, ali i dalje zadržava emocionalne reakcije na smrt, patnju i bol. Za razliku od stare Lare koja je gotovo izjednačena s Bogom u svojim neviđenim akrobatskim i borilačkim sposobnostima, nova Lara atletski je građena, spremna i snažna, ali ne i nepobjediva. Osim emocija koje u njoj pobuđuje borba i strah, Lara pokazuje veliku dozu empatije i brige za svoje suputnike, posebno za prijateljicu Sam, koja se očituje u opsežnim i emocionalnim dijalozima koji njezinom liku, ali i cijeloj igri daju dodatnu razinu složenosti<sup>19</sup>.

Ne treba zaboraviti na Larin vizualni prikaz koji se također drastično razlikuje od onog u prethodnim igrama iz serijala. Važnu ulogu u promjeni vizualnog prikaza ima tehnološki

---

<sup>18</sup> Wired <https://www.wired.com/story/tomb-raider-rebooted/>

<sup>19</sup> Teoretičarka McInnes nudi opozicijsko viđenje igre i predlaže da Laru možemo čitati kroz queer narativ u odnosu s njezinom prijateljicom Sam. Sam je Larina najbolja prijateljica, a ujedno predstavlja i „djevu u nevolji“ čija egzistencija ovisi o Lari i njezinoj uspješnosti misije. Sam je konvencionalno lijepa, mlada žena koju je Lara spasila dva puta tijekom cijele igre. U oba slučaja, Larino poduhvat da spasi Sam je refleksija njezine hrabrosti, plemenitosti i uspjeha uz pomoć kojih spašava djevojku u nevolji.

napredak koji je omogućio bolje, realističnije i uglađenije grafičke performanse koje su vjerno mogle imitirati stvarni život, odnosno iz njega vući inspiraciju. Tako je lik Lare, koji znamo iz originalne trilogije 90-ih, bio oblikovan u skladu s tehnološkim postignućima tog doba dok se „nova“ Lara iz 2013. godine još uvijek može mjeriti s grafikom najnovijih igara današnjice iako je igra stara preko deset godina. Nestale su njezine prenaplašene fizičke značajke kao što su nerealistično velike grudi, uzak struk i cjelokupna građa tijela. Umjesto toga, Lara je prikazana kao mlada žena realističnijih proporcija s fokusom na praktičnu odjeću prikladnu za preživljavanje i istraživanje. „Nova“ Lara modelirana je prema glumicama Camilli Luddington (tijelo i glas) i Megan Farquhar (lice). Njezino i dalje vitko, atletski građeno tijelo od sada se može oštetiti i zaprljati. „Ona ne radi stoj na rukama na rubu provalija, niti u stilu laste roni u vodopade; umjesto toga ona se penje preko grebena i uplašeno vrišti dok se strmoglavljuje u vodu“, ističe Esther MacCallum-Stewart u svojem tekstu “Take That, Bitches!” *Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives*. Njezino gotovo nepomično, bezosjećajnono lice sada su zamijenile facijalne ekspresije u kojima uočavamo emocije u rasponu od sreće i olakšanja do straha, bola i očaja, a njezine predimenzionirane grudi sada su zamijenile nakupine relativno prirodnih dimenzija koje ne strše u ekran prijeteći igračevim očima. „Bahatu akcijsku junakinju biološki nemogućih proporcija zamijenila je mlada, vitka dvadesetogodišnjakinja s puno novca i velikim težnjama, ali ne baš puno znanja“, nastavlja MacCallum-Stewart. Još jedna razlika u odnosu na starija izdanja gdje su jedina opcija oružja bili Larina dva pištolja, je ta da ona sada na raspolaganju ima čitav arsenal oružja. Prvo oružje na koje Lara u igri nailazi su luk i strijela te cepin za led koji se može koristiti za blisku borbu. Uz oružje te druge sposobnosti koje je moguće nadograđivati po principu stabla talenata (skill tree), igrači na izbor dobivaju vrstu gameplaya koji žele igrati, odnosno opciju da nadograđuju one Larine sposobnosti koje odgovaraju njihovom stilu igre bio to direktan, agresivan pristup licem u lice ili nešto rafiniraniji pristup šuljanja i izbjegavanja konflikta.

Igra je smještena na fiksijski otok Yamatai koji se nalazi u Vražjem moru, poznatom i kao Zmajev trokut kamo su se na brodu imena „Endurance“ zaputili Lara i njezin tim. Tijekom igre doznajemo da je Yamatai misteriozni otok kojim je nekada vladala kraljica Himiko, poznata kao "Kraljica sunca", koja je, prema legendi, bila blagoslovljena šamanističkim moćima koje su joj omogućile kontrolu vremena. Kasnije tijekom igre se otkriva da su oluje koje okružuju otok Yamatai u biti pod kontrolom kraljice Himiko. Za otok i njegovu povijest zainteresirana je Lara Croft, mlada pustolovka i arheologinja koja kreće u potragu za izgubljenim kraljevstvom. Financirana od strane obitelji Nishimura, potomaka naroda otoka Yamataija,

ekspediciju predvodi dr. James Whitman, slavni arheolog koji se ustvari nalazi pred bankrotom. Uz njega, tu je Conrad Roth, kraljevski marinac i pustolov te blizak prijatelj obitelji Croft koji predstavlja Larinog mentora. Jedna od glavnih likova je Samantha "Sam" Nishimura, Larina prijateljica i predstavnica obitelji Nishimura koja snima ekspediciju za dokumentarac. Ostatak tima čine Joslyn Reyes, Jonah Maiava, Angus "Grim" Grimaldi i Alex Weiss. Pogoden snažnom olujom, brod tone, a Lara se nađe na izoliranom otoku odvojena od svojih suputnika. U ovoj točki igre započinje gameplay, a igrač u ulozi Lare nastavlja se kretati otokom i istraživati ga. Yamatai nudi različite izazove kao što je skupljanje artefakata, dokumenata i materijala kojom Lara unaprjeđuje opremu i oružje. Lara je u samom početku igre odvojena od svojih suputnika, uključujući i svoje prijateljice Sam. Nakon što se probudi sama na otoku, netko je ponovno baca u nesvijest i ona se budi zavezanih ruku i nogu te okrenuta naglavačke. Slijedi njezin bijeg nakon kojeg dopijeva u podzemno mjesto ritualnog žrtvovanja gdje se nalazi gomila mrtvih i izmučenih tijela. Jednom kad dopiye na površinu, Lara je teško ranjena i mora početi učiti preživjeti sama. Preživljavanje na surovom mjestu kao što je Yamatai uključuje ubijanje. Da bi se prehranila, Lara prvo ubije jelena, a potom na red dolazi Larina prva ljudska žrtva koja se odvija pod čudnim okolnostima, a opisana je u sceni naziva Crossroads. Ta scena u igri služi kao takozvani „zaokret“ u radnji koji je trebao biti “trenutak koji određuje” lik Lare Croft, trenutak u kojem je ona "pretvorena u životinju stjeranu u kut", prema riječima izvršnog producenta igre Rona Rosenberga<sup>20</sup>. Ta scena uključuje pokušaj seksualnog zlostavljanja Lare Croft od strane muškog lika Vladimira, ujedno vođe manje skupine kultista koji se nalaze na otoku pod imenom Bratstvo Solarii i štiju drevno božanstvo Himiko. Ova scena događa se otprilike unutar prvog sata igranja igre kad Vladimir pronalazi Laru koja je u bijegu, izvlači je iz kolibe u kojoj se skrivala, pribija je uza zid, zabija svoje lice u pregib njezina vrata i klizi rukom niz njezino bedro.



Slika 7 Scena iz igre s mjesta Mountain Temple

<sup>20</sup> Kotaku, <https://kotaku.com/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft-5917400>

Prva opcija je da Lara, odnosno igrač, uspije odigrati kombinaciju zadanih kontrola (QTE)<sup>21</sup> kako bi se spasila pri čemu ubija Vladimira i pobjegne od skupine kultista dublje u otok, a druga scena pretpostavlja da igrač ne uspije na vrijeme spasiti Laru te scena završava tako što je Vladimir pištoljem ustrijeli u glavu nakon čega se kadar zamuti dok gledamo kako se Larino polumrtno tijelo i dalje pomiče što ovu scenu nasilne smrti razlikuje od bilo koje druge scene nasilne smrti u igri. Ako je igrač bio uspješan, sljedeća scena gleda u krupni plan krvave Lare dok ispušta pištolj, pada na koljena i saginje se naprijed. Ovdje vidimo njezino prvo ubojstvo čovjeka i njezinu reakciju dok se suočava s onim što je upravo učinila<sup>22</sup>. Ova scena obilježava prekretnicu kojom je Lara iz krhke i uplašene brodolomke postala naoružana, oprezna, ali i dalje uplašena mlada žena s ciljem da preživi okrutni otok. Trailer u kojem je prikazana spomenuta scena nosi naziv "Crossroads" i nakon izlaska je rezultirao značajnom kontroverzom radi prikaza pokušaja seksualnog napada. Na najavni trailer reagirali su mnogi igrači upirući prstom u Crystal Dynamics i njegove producente zbog prikaza seksualnog zlostavljanja od čije konotacije su se nadležni pokušavali udaljiti u tjednima koji su uslijedili (McInnes, 2019: 41). Tu možemo govoriti o Hallovoj podjeli na hegemonijsko/dominantno čitanje teksta – u ovom slučaju izjave producenata da se u igri ne radi o seksualnom nasilju te oporbenom čitanju publike, odnosno igrača, koji dekodiraju medijski tekst na drugi način. Kao što je ranije spomenuto, ova scena razlikuje se od drugih scena Larine smrti jer ona po završetku scene nije zasigurno mrtva što implicira da je možda preživjela brutalan napad i doživjela seksualno zlostavljanje zbog akcija igrača. Ovo je jedna od točaka koja ispituje nasilje prema ženama u videoigrama, a s kojom potencijalno možemo povezati fetišizaciju ženskih likova u filmovima o kojoj govori Laura Mulvey. Prema njoj, fetišizacija je nastala kao jedan od odgovora na kastracijsku tjeskobu koju izazivaju ženska tijela, a koja za odgovor ima neki oblik sadizma (1975: 205). Drugim riječima, kad ženski likovi u holivudskim filmovima nisu objektivizirani oni su podvrgnuti sadističkim željama muških likova, te su često brutalizirani, kidnapirani, zlostavljani ili ubijeni, objašnjava. McInnes u kontekstu scene seksualnog nasilja tvrdi da se uglavnom muška skupina producenata "oslanjala na hegemonijske ideje o ženstvenosti i ženskoj seksualnosti kako bi konstruirali narativ u kojem su Larina seksualnost i rodni identitet, dvije stvari koje je izdvajaju od većine drugih protagonistica videoigara, upereni protiv nje, pretvoreni u alate muške dominacije i agresije"

---

<sup>21</sup> QTE ili Quick Time Event je brzi vremenski događaj ili metoda kojom igrač izvodi radnje na kontrolnom uređaju ubrzo nakon pojavljivanja uputa na zaslonu. Omogućuje ograničenu kontrolu nad likom u igri tijekom međuscena ili kinematografskih sekvenci u igri.

<sup>22</sup> Lara je u revitaliziranoj verziji igre iz 2013. mlada i neiskusna studentica koja je izvela prvo ljudsko ubojstvo ikad.

(2019: 43). Možda najgora stvar kod scene Crossroads je igračeva uključenost u gameplay koji na neki način „kažnjava“ potencijalnim silovanjem glavne junakinje<sup>23</sup>. Kako se priča razvija, Larin lik se također mijenja od djevojke koja preklinje za pomoć na svom radiju ("Sam? Roth? Čuje li me itko?"), do žene koja je u potpunosti pod kontrolom situacije i spremna je spasiti svoj tim silom („Bježite, gadovi! Dolazim po sve vas!“). U tom kontekstu treba spomenuti scene Larine smrti koje su u prethodnim nastavcima, iako na maštovite, bile prikazivane na jednostavne i ne baš realistične načine, dok se u rebootu one prikazuju na vrlo visceralan i gotovo neugodan način za gledanje. Postoje neke teorije koje tvrde kako se radi o fetišizaciji njenog lika kroz prikaz njene patnje. „Larino tijelo je posebno prljavo, okrvavljeno i oštećeno do krajnjih granica, toliko da ponekad postaje gotovo voajersko, osobito u scenama nasilne smrti (VDE)<sup>24</sup> koje više liče na pornografiju mučenja nego na scene smrti. Ti su VDE-ovi dio serijala od svoje prve iteracije 1996., ali s napretkom u kvaliteti grafike postali su manje kičasti podsjetnik na posljedice neuspjeha igrača nego jeziva kazna ili, u nekim slučajevima, uvrnuto zadovoljstvo. Postoji nekoliko različitih YouTube kompilacija Larinih smrti u igrama, a većina njih s više od 100.000 pregleda, objašnjava McInnes (2019: 58). Uz smrt kao rezultat sukobljavanja s drugim ljudima ili životinjama, nabadanje na kolac, zamke i drugi oštri predmeti, pad s visine, nagnječenje kamenom gromadom, utapanje i izgaranje na smrt, samo su neke od scene Larine smrti koje jezivo imitiraju stvarni život. Kako napredujemo kroz igru, ona se brine da istakne promjenu na njezinu tijelu - Larina odjeća postaje zaprljana i poderana, njeno lice postaje prekriveno prljavštinom, krvlju i prašinom, a njezina izložena koža postaje išarana modricama, posjekotinama i ožiljcima.

## 6.2. Feminizam ili potražnja?

Promjene u vizualnom i narativnom prikazu Larina lika koje su išle ruku pod ruku s razvojem tehnologije mogu se smatrati rezultatom feminističkih nastojanja i promjenom paradigme unutar kulture videoigara. Kao što je ranije spomenuto, seksualizirani ženski likovi svoj su vrhunac dosegli negdje 90-ih godina 20. stoljeća i od tada im se broj, iako ne drastično, ipak smanjuje. Kao razlog tome stručnjaci prepoznaju mogućnost da je sve veća društvena

---

<sup>23</sup> Unatoč svemu, McInnes tvrdi da se iz ovog teksta može iščitati feministička poruka. Iako vjerojatno nije kodirana od strane većinom muških producenata i možda nije ona koju je pročitala većina muških igrača, tvrdi da se može čitati kroz Larino napredovanje kroz opasni otok, „metafora za napredovanje žena kroz sličan patrijarhalni svijet kojim dominiraju muškarci“ (2019: 50). Ipak, moguće je nadići hegemoniju i patrijarhat utkan u scenu Crossroads koja pruža poruku da je seksualno nasilje prema ženama gotovo nešto što je očekivano u društvu u kojem živimo, a živimo u društvu u kojem se procjenjuje da svaka treća žena doživljava neki oblik seksualnog zlostavljanja.

<sup>24</sup> Violent Death Event (VDE), u prijevodu: Događaj nasilne smrti



legitimizacija feminističkih problema katalizirala promjene u reprezentacije ženskih likova (Lynch et al, 2016: 579). Kao takvi, nalazi govore o snazi i postojanosti feminističke kritike za stvaranje značajnih promjena u videoigrama. Međutim, feminizam, kao ni jedan drugi pokret, ne postoji u vakuumu i radi toga treba uzeti u obzir da su na evoluciju Lare Croft utjecale druge struje. Osim emancipacije, te promjene mogu biti u službi novog ekonomskog modela koji profitira od „manje seksualiziranog“ prikaza ženskog lika. Drugim riječima, možemo reći da zakoni koji vladaju današnjim tržištem videoigara žele proizvesti što manje politički nabijenog sadržaja u medijima kako bi izbjegli potencijalne udarce zajednice i privukli potencijalne sponzore. Promjene u dizajnu i narativu Lare Croft, posebno u kasnijim verzijama igre, mogu se, dakle, djelomično objasniti i ekonomskim motivima. Kako je svijest o rodnoj ravnopravnosti rasla, tako su i očekivanja publike prema ženskim likovima postala složenija što može sugerirati da je tržište igara osjetljivo na društvene promjene. Igre koje su u početku prikazivale žene isključivo kao seksualizirane objekte počele su biti metama kritika i gubiti popularnost kod dijela publike, a sukladno time i kod dijela sponzora. U tom kontekstu, evolucija Lare Croft mogla bi se promatrati kao odgovor na ove promjene u tržišnoj potražnji. Mnogi će se složiti da su dizajneri shvatili da „modernizacija“ Lare – smanjenje seksualizacije, dodavanje emocionalne dubine i složenih narativnih elemenata – može privući širu publiku i smanjiti rizik od negativne medijske reakcije, čime se povećavaju komercijalne šanse za uspjeh igre. S druge strane, nije lako raspoznati ekonomske od feminističkih motiva i emancipacije, a još manje je moguće utvrditi koji od njih je razlog manje seksualizacije žena u videoigrama. Kritike ranijih verzija Lare, koje su je opisivale kao objekt *male gaze-a* i simbol površne seksualizacije, zasigurno su potaknule industriju da preispita svoje prikaze ženskih likova. Uvođenjem slojevitijeg, realističnijeg prikaza Lare Croft, kreatori igara su možda željeli pokazati kako videoigre mogu ponuditi kompleksne, osnažujuće ženske likove koji nisu definirani samo svojom fizičkom pojavom, već i svojom snagom, inteligencijom i emocionalnom dubinom. Stoga se feminističke kritike mogu smatrati jednim od faktora koji su oblikovali „novu“ Laru Croft. Njezin novi prikaz odražava šire društvene pomake prema rodnoj uravnoteženosti i osnaživanju žena, te je u tom smislu Larin lik postao simbol tih promjena unutar industrije. U konačnici, vjerojatno se radi o kombinaciji oba utjecaja gdje se tržište u službi profita prilagodilo promjenama u društvenim normama i feminističkim zahtjevima, prepoznajući da moderne publike žele likove koji su više od seksualiziranih piksela. Upravo seksualizirani pikseli postavili su temelj Lari Croft da postane jedna od najpoznatijih ikona popularne kulture i svojim tvorcima osigura veliku zaradu.

## 7. Lara Croft

### 7.1. Lara Croft kao pop ikona

Vjerojatno ne postoji nitko da do danas nije čuo za Laru Croft koja je svojim debijem 1996. godine postala slavna ličnost i postigla neusporediv status ikone industrije i digitalnog doba koji je godinama kasnije nastavljala održavati. Njezina je popularnost rasla, gotovo eksponencijalno, tijekom četiri najprodavanija naslova. U službenom dokumentu „Style Guide“ koji je korisnicima podijelio izdavač Eidos Interactive, Lara je opisana kao virtualni idol, „prvi pravi supermodel cyber doba i britanski veleposlanik znanstvene izvrsnosti“<sup>25</sup>. Njezina je slika krasila stotine naslovnica časopisa diljem svijeta i pojavljivala se u velikom broju članaka od aktualnih događaja do mode. Douglas Coupland posvetio joj je knjigu (Larina knjiga) i nominirana je za jednu od 20 najutjecajnijih osoba 20. stoljeća prema časopisu Time. Tomb Raider prerastao je u franšizu koja je iznjedrila stripove, akcijske figure, kolekcije odjeće, igrane filmove i serije te druge oblike pop kulture koja je inspirirana Larom Croft, odnosno njezinim serijalom. Koristim izraz „njezinim“ jer vjerujem da je Lara odavno nadišla samu igru Tomb Raider i zasjenila ih svojim kultom ličnosti. Drugim riječima, Lara "poziva kult slavne osobe sličan onom koji okružuje filmske zvijezde poput Harrisona Forda" jer je i dovoljno jak lik da bude dosljedan i nezaboravan, a opet dovoljno prazan u osobnosti da je svatko može smatrati srodnom ili privlačnom (Rehak, 2003: 483 ). To su, osim njezinih fanova, učinili ljudi koji su u njoj možebitno prepoznali financijski potencijal pa je tako Lara postala tražena glasnogovornica proizvoda. Do danas je pomogla u reklamiranju brojnih proizvoda, a bila je uključena i u televizijske reklamne kampanje za automobile SEAT i Lucozade Energy. Lara Croft jedinstvena je kao uzor digitalnoj generaciji. „Njezina dinamična osobnost, fizička privlačnost i popularnost njezinih avantura osiguravaju joj da će nastaviti održavati svoj status vodeće svjetske cyber heroine“<sup>26</sup>. Ona drži Guinnessov svjetski rekord kao "najprepoznatljiviji ženski lik u video igrama", a dobila je i vlastitu zvijezdu na „Walk of Game“ u San Franciscu. Lara Croft se do 2018. pojavila na više od 1000 naslovnica časopisa, što ju je učinilo poznatijom od bilo kojeg supermodela na svijetu, a bila je čak i u raznim reklamama i u tri igrana filma<sup>27</sup>. Sve do danas, Lara Croft još uvijek ima veliku bazu obožavatelja igrača i cosplayera. Više od 27 godina kasnije, Lara za mnoge i dalje čuva titulu najprepoznatljivije žene u videoigramama. Tvorac originalne Lare, Toby Gard iz studija Core Design rekao je da se

---

<sup>25</sup> StyleGuide <https://www.tombraiderchronicles.com/headlines4359.html>

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> GameRant <https://gamerant.com/tomb-raider-lara-croft-history/>

lik Lare temelji na nekoliko utjecaja, a među njima su najistaknutiji Tank Girl, Indiana Jonesa i Hard Boiled. Časopis Time opisao je pojavu Lare Croft kao prve seksi simbolične predstavnice u industriji video igara (Liu, 2018: 11). Osim videoigara, Lara Croft pojavila se u dva filma Tomb Raider gdje ju je utjelovila glumica Angelia Jolie i franšizi zasigurno donijela još veću popularnost.

## 7.2. Kratka povijest Lare Croft (i Tomb Raidera)

Raniji prikazi Lare često su kritizirani zbog seksualizacije, dok su kasnije iteracije, posebno u rebootu iz 2013. godine, pokušale prikazati složeniji i emocionalno bogatiji lik. Otkako je 1996. godine objavljena prva igra Tomb Raider, Lara Croft je odmah postala prepoznatljiva po svojim prenaplašenim fizičkim crtama, osobito velikim grudima i minimalnoj količini uske odjeće koja ističe njezine relativno neproporcionalne attribute.

„Larin izgled bio je nevjerojatno nerealan, i to ne samo iz grafičke perspektive. Njen lik model imao je nevjerojatno velike grudi, struk manji od glave i malene noge. Umjesto nečeg prikladnijeg za avanturu, Lara je nosila malene kaki hlačice i plavu majicu bez rukava“ (Fitzsimmons, 2021).

Možemo reći da su ti izbori bili standardni izbori za prikazivanje ženskih likova tog doba, gdje je seksualizacija bila uobičajena strategija za privlačenje pretežito muške publike (Liu 2018: 25). Larin poligonalni dizajn od samo 250 poligona bio je uvjetovan tehnološkim ograničenjima vremena, što je rezultiralo kockastim, kutnim izgledom. Narativno, izvorna Lara prikazana je kao samouvjerena, neovisna i visoko vješta arheologinja i pustolovka. Ona je, kako je Toby Gard inicijalno zamislio, bila odmak od tropa djeve u nevolji koja je prevladavala u ranijim videoigramama, pokazujući inteligenciju, fizičku snagu i određeni stupanj bezobrazluka. Njezina pozadinska priča koja uključuje aristokratsko podrijetlo, kompliciran odnos s roditeljima i u konačnici, avionsku nesreću koja joj je promijenila život, pružila joj je osjećaj dubine i kompleksnosti tijekom igre koja je bila usredotočena na borbu, istraživanje i rješavanje zagonetki. Potaknut ogromnim uspjehom prve igre, novi "Tomb Raider" izlazio je svake godine nakon prvog do 2000. "Tomb Raider II", "Tomb Raider II: Adventures of Lara Croft", "Tomb Raider: The Last Revelation" i "Tomb Raider Chronicles" bili su relativno slični. Oni su poboljšali kvalitetu grafike, ali su inače zadržali Larinu osobnost na isti način, a njezin izgled je uglavnom bio isti. Lik je igraču pružio plovilo dok su informacije koje su dane o Lari bile dovoljno zadivljujuće da zaokupe um javnosti i potaknu obožavatelje da sami ispune ostatak lika (Fitzsimmons, 2021).

U to je vrijeme došlo do nekih tehnoloških napredaka koji su doprinijeli poboljšanju Larinog vizualnog predstavljanja te su u studiju počeli eksperimentirati s detaljnijim teksturama i glatkijim animacijama. Kako su grafičke mogućnosti napredovale, njezin je izgled postajao profinjeniji i realističniji, iako je dizajn lika i dalje naglašavao njezine fizičke atribute. Narativno, razvojni programeri počeli su eksperimentirati s uvođenjem flashbackova i interakcija s drugim likovima što je Lari pružilo bogatiji, zaokruženiji karakter. Unatoč naprecima, serija se borila s održavanjem narativne kohezije i suočila se s kritikama zbog nejasnog pripovijedanja i ponavljajućeg gameplaya. Tijekom prvih godina franšize, marketinški i kreativni timovi bili su u sukobu oko načina na koji će Lara biti predstavljena. To je također bio period u kojem je Toby Gard, kreator Lare Croft, već bio napustio Core Design zbog internih neslaganja s izdavačem Eidos Interactive. Eidos je tražio da studio kreira Laru koja će se najviše dopasti njihovoj tada ciljanoj publici koja je pretežito uključivala muškarce. „Nakon Gardovog odlaska iz Corea, u nastavcima izvorne igre, i Larina agresija i seksipil stalno su rasli, učinkovito miješajući želju za smrću s principom užitka i tako duboko kopajući u bit Freudovog Ida“, tvrdi Mikula (2003: 6). Lara se često pojavljivala djelomično gola u reklamama i časopisima, a Gard je otišao kako bi osnovao vlastitu tvrtku nakon prvog izdanja igre<sup>28</sup>. Ranije smo spomenuli da je sama Lara barem jednako značajna kao igra Tomb Raider, ako ne i više, a to može ukazati na Larin status objekta seksualne želje, odnosno čimbenik koji je marketinški tim Tomb Raidera želio pojačati (Kennedy, 2002).



Slika 8 Lara Croft na naslovnicama gaming časopisa PC Gamer, Extreme PlayStation i Next Generation

<sup>28</sup> Tomb Raider <https://ew.com/movies/tomb-raider-evolution-lara-croft/>

S izlaskom igre Tomb Raider: Angel of Darkness (2003) serijal je doživio ozbiljan pad, budući da se mnogim obožavateljima i kritičarima nije sviđao način na koji se igra uvelike razlikuje od prethodnih izdanja. Nakon izlaska igre Angel of Darkness, novi naslov u serijalu nije bilo na vidiku tri godine, sve dok Crystal Dynamics nije preuzeo razvoj igre 2006. i "spasio" Laru izdavanjem igre Tomb Raider Legend<sup>29</sup>. Ovo ponovno pokretanje serijala ili takozvani prvi 'reboot' imalo je za cilj modernizirati lik Lare Croft i vizualno i narativno. Njezin je dizajn bio proporcionalniji, a grafička vjernost omogućila je izražajnije animacije i detaljnija okruženja. Igra je, osim toga, koristila tehnologiju snimanja pokreta, dodajući dodatni sloj realizma Larinim pokretima. Narativno, "Legend" je ponovno predstavio Laru s fokusom na njezino emocionalno putovanje, istražujući njezin odnos s roditeljima i njezinu potragu da otkrije njihovu sudbinu. To je dodatno humaniziralo Laru, čineći je složenijim likom s kojim su se igrači mogli više poistovjetiti. Ovo je označilo početak onoga što bi neki smatrali zlatnim dobom Lare Croft, s klasicima kao što su Tomb Raider: Anniversary (2007) i Tomb Raider: Underworld (2008) koje su nastavile trend, satkavši zajedno koherentniju i zanimljiviju priču koja je zaronila u Larinu psihu i osobne borbe. Kao najupečatljiviji preokret u serijalu o Lari Croft ističe se takozvani „Definitive Reboot“. On je započeo rebootom iz 2013. godine, jednostavno nazvanim "Tomb Raider". Square Enix je te godine preuzeo prava objavljivanja franžize od Eidos Interactivea i skupa sa studijem Crystal Dynamics ponovno izmislio Laru Croft iz temelja, kako vizualno tako i narativno. U kontekstu vizualnog, nestale su njezine pretjerane fizičke značajke, a umjesto toga Lara je prikazana kao mlada žena realističnijih proporcija, s fokusom na praktičnu odjeću prikladnu za preživljavanje i istraživanje umjesto na privlačenje pogleda. Grafički napredak ovog doba omogućio je neviđenu razinu detalja, od izraza lica do interakcija s okolinom. Prvi put je Lara Croft dobila konkretniju priču o porijeklu, a napisala ju je spisateljica Rhianna Pratchett<sup>30</sup>. Novi Tomb Raider predstavljao je priču o odrastanju. Igra je opisala njezinu transformaciju iz ranjive, uplašene djevojke izgubljene na izoliranom otoku gdje vrebala opasnost u otpornu i snalažljivu pustolovku koja se s tim opasnostima odlučno, ali ipak emocionalno, hvata u koštac. Ovaj narativni pristup nastavljen je i u naknadnim izdanjima serijala "Rise of the Tomb Raider" (2015.) i "Shadow of the Tomb Raider" (2018.), koji su istraživali teme identiteta, naslijeđa i morala.

---

<sup>29</sup> GameRant <https://gamerant.com/tomb-raider-lara-croft-history/>

<sup>30</sup> Ibid.



Slika 9 Evolucija Lare Croft 1996.-2013.

Larina seksualizacija nije se zadržala samo unutar samih igara i njihovih marketinških poduhvata već je Lara bila „žrtva“ seksualizacije u bezbrojnim tekstovima i recenzijama koje su o njoj pisali razni portali i gaming magazini među kojima su i oni respektabilni, odnosno razvikani, kao što su Eurogamer, PC Gamer, IGN i drugi. BuzzFeed Newsov novinar Joseph Bernstein prikupio je različite komentare muških recenzenata i pisaca o igrama koji su se dotakli Tomb Raidera, odnosno Lare Croft u rasponu od 1996. godine do 2008. godine<sup>31</sup>. U recenzijama koje se mogu pronaći na internetskim stranicama navedenih portala uključuju rečenice kao što su: „Indiana Jones s grudima se vratila i to je njezina najbolja PlayStation avantura dosad“, „Ovogodišnji model ima puno više oblina, malo je mršavija i ima potpuno funkcionalan konjski rep (naježim se kad pomislim koliko je sati potrošeno da joj se kosa pomakne "baš kako treba")“. Drugi su pak prepoznali dublju problematiku lika Lare Croft: „Tomb Raider će sigurno izazvati mnogo problema s feministicama. Nerealne proporcije Lare Croft mogu samo dovesti do daljnjeg rodnog stereotipiziranja i objektivizacije žena. U redu, priznajem vam to, ali ne zaboravite da je to žena koja radi ono što većina muškaraca ne bi mogla. Ako to nije jaka žena, ne znam što je“, kazao je za IGN anonimni autor<sup>32</sup>.

### 7.3. Feminističke analize Lare Croft

Za razliku od površnih i populističkih komentara na račun Lare Croft kojima je cilj zaraditi novac i steći vidljivost koristeći se njezinim likom, postoje brojna feministička istraživanja koja pružaju jedinstveni pogled na njezin lik. Međutim, istraživači se oko nje, kao i oko drugih tema u popularnoj kulturi, ne slažu u potpunosti. Mnogi su oko Lare lomili koplja u pogledu prirode njezina lika nazivajući je, s jedne strane, feminističkom ikonom, dok je s druge strane ona smatrana seks simbolom i objektom muške požude (Mikula, 2003: 79). Vodeći se

<sup>31</sup> BuzzFeed News <https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/two-decades-of-breathhtakingly-sexist-writing-about-tomb-raid>

<sup>32</sup> IGN <https://www.ign.com/articles/1996/12/14/tomb-raider-5>

nasljeđem Stuarta Halla, pitanje je li Lara uistinu feministička ikona ovisi o osobi koja čita Laru kao tekst i njezinoj sposobnosti razumijevanja i dekodiranja kulturnih poruka sadržanih u njemu. Sam tvorac Lare Croft, Toby Gard, kazao je za časopis *The Face* u lipnju 1997. godine da je Lara pomalo od oba svijeta, odnosno “ni jedno ni drugo”, osvrnuvši se na Laru koja je stvorena da bude “žilava, samopouzdana, inteligentna žena. Ona zbunjuje sve seksističke klišeje osim činjenice da ima nevjerojatnu figuru. Snažne, neovisne žene savršene su djevojke iz mašte - nedodirljiva je uvijek najpoželjnija”, završio je Gard. Drugi su o njoj govorili kao o “opasnom neprijatelju” kojega su kreirali “muškarci za muškarce”, kao što stoji u knjizi *From Barbie to Mortal Kombat* iz 1998. godine gdje je Lara opisana kao “silikonska koka” hiperseksualizirane, nerealistične figure.

“Problem s Larom je što su je dizajnirali muškarci za muškarce. Kako ja to znam? Jer Lara ima tanka bedra, duge noge, struk koji možeš obuhvatiti jednom rukom, a loptice (grudi) poput medicinki. Pokažite to tipu i iako on to možda neće priznati (budući da sumnja da bi moglo biti tužno to što mu se sviđa lik u igrici), duboko u sebi smatra Laru prilično seksi. Pokažite to ženi i ona će se žaliti da je Lara anatomski nemoguća. Što je točno, jer da ste genetski modificirali ženu Larinog oblika, ona bi umrla u roku od petnaestak sekundi, budući da nema šanse da njezin maleni trbuh može smjestiti sve njezine vitalne organe” (Jones, 1998: 338).

Feministkinja Germaine Greer za Laru je u knjizi *The Whole Woman* 1999. godine rekla: Lara je „glavni narednik s balonima u košulji ...Ona je iskrivljena, seksualno dvosmislena, muška fantazija. Što god ovi likovi bili, oni nisu prave žene“ (Mikula, prema Greer, 2003: 79).

U novije doba i s evolucijom feminističke kritike, Lari se pružila prilika da postane nešto više te da nadiđe svoju dualnost u dosadašnjim teorijskim tekstovima. Ne možemo jednostavno odgovoriti na pitanja: ‘je li ona feministička ikona ili seksistička fantazija?’; ‘muška fantazija’ ili ‘pozitivna slika’? Ali možemo reći, s određenom sigurnošću, da su je feministkinje sigurno preuzele i iskoristile za feminističke ciljeve, tvrdi Maja Mikula ( 2003: 85), jedna od teoretičarki koja se bavila likom Lare Croft<sup>33</sup>. U svojem tekstu „Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft“ tvrdi da ona predstavlja „sve što je loše u predstavljanju žena

---

<sup>33</sup> U gaming zajednici postoji nešto što se zove hakerska kultura. Tu ne govorimo o hakerima koji upadaju ljudima u račune i krađu osobne podatke već hakerima koji krađu izvorne kodove neke videoigre kako bi ga preradili te kreirali alternativne verzije te igre. Drugim riječima, hakeri, ili po novom – moderi, mijenjaju izvorni kod igre kako bi izmijenili strukturu igre, izgled likova i samu igru. Na potpuno jednak način, ističe Mikula, Lara predstavlja isti potencijal za feminizam koji poput hakera, prepravljaju i kroje Laru za sebe (Mikula, 2003: 11).

u kulturi, i sve što je dobro - i stoga nam analiza kruženja i rasprava o Lari u zapadnoj kulturi omogućuje istraživanje trenutne teškoće feminističke politike identiteta, utjelovljujući niz suvremenih feminističkih stajališta u odnosu prema tijelu i potrošačkoj kulturi kasnog kapitalizma“ (Mikula, 2003: 2). Ako Laru uistinu želimo čitati kao „tekst“, Mikula naglašava kako se njezin lik prelako „odvaja od okolnosti njezine početne produkcije“ što otežava iznošenje bilo kakvih uvjerljivih tvrdnji o tome što takav tekst 'stvarno' znači (Mikula, 2003: 2). U daljnjoj razradi Mikula govori o identifikaciji igrača s likom Lare Croft gdje ističe manju mjeru u kojoj se muškarci identificiraju s ženskim likom Lare i njihovu tendenciju da „čuvaju“ i „paze“ na Laru igrajući kao ona. Tu se povlači ideja o tome da Lara istovremeno može biti i „ja“ i „netko drugi“ . Naziva taj moment patrijarhalnom retorikom "kontrole" i "brige", od strane muškog subjekta prema ženskom objektu pa nastavlja: „Ironično, čak i kada im se ponudi osnaživanje kroz mogućnost spajanja jaza subjekt-objekt, čini se da se muški igrači vide u poziciji subjekta, a vide Laru kao objekt svoje 'kontrole' i 'brige', s njezinom pretjeranom seksualnošću podvrgnutom na njihov disciplinirajući pogled (Mikula, 2003: 4). S druge strane, naglašava da se ženama generalno više sviđa to što se mogu identificirati s Larom nego to što je mogu kontrolirati (ibid: 5).

Laru je 2001. godine analizirala Anne-Marie Schleiner u djelu “Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games” u kojem se fokusirala na Larine mnogobrojne identitete koji još naziva „konfiguracijama rod-subjekt“, a koje se javljaju u odnosu na onoga tko ih čita. Drugim riječima, Schleiner ispituje Larin lik iz više teorijskih kutova kako bi istaknula queer potencijale koje Larin lik nudi netradicionalnim igračima ili onima koji se ne poistovjećuju s tropom heteroseksualnog muškog igrača (Schleiner, 2001: 222). Schleiner tvrdi da u svojoj analizi ne pokušava “fiksirati subjekt Lare Croft u jednoj konačnoj poziciji” već dopušta mnoštvo ponekad “sasvim suprotnih pozicija i subjektiviteta”. Subjekt se može mijenjati i oscilirati između ovih pozicija ili uloga, ili jače gravitirati prema poziciji jednog igrača/subjekta (Schleiner, 2001: 222). Lik Lare dijeli na nekoliko konfiguracija ovisno o gravitaciji koju igrač dijeli s njezinim likom. Tako u konfiguraciji “žensko čudovište Frankenstein” Schleiner spominje Lauru Mulvey i njezin koncept muškog pogleda te Laru smješta unutar tog koncepta kao objekt požude koji se odnosi uvelike na heteroseksualne muškarce (ibid: 223). Sljedeća konfiguracija vidi Laru kao Drag kraljicu ili “Drag Queen”, a ona se odnosi na transrodni potencijal muškaraca. Drugim riječima, ova pozicija otvara mogućnost identificiranja heteroseksualnih muškaraca sa ženskim identitetom bez straha od društvene stigme utoliko što se radi o virtualnom prostoru kao



“sigurnoj zoni” (ibid: 223). Lara u ulozi Dominatrix ili fatalne žene može služiti kao centar ostvarivanja mazohističkih tendencija kod muškaraca, kako je navela Schleiner u svojem istraživanju (ibid: 224). Važna konfiguracija u odnosu na predmet istraživanja ovog rada je Lara kao pozitivni uzor za žene koji je opisuje kao “moguću ulaznu točku u mušku diskurzivnu domenu računalnih igara” (ibid: 224). Schleiner nabraja još nekoliko mogućih konfiguracija, ali ono što je zajednički svima je element suvremenog feminizma — intersekcionalnost, odnosno „svojstvo ljudskoga identiteta da se sastoji od međusobno povezanih različitih dimenzija, razina i aspekata“.<sup>34</sup> U feminističkom kontekstu taj se pojam, koji je 1989. godine skovala Kimberly Crenshaw, odnosi na načine na koje se različite vrste ugnjetavanja – npr. temeljene na spolu i rasi – isprepliću jedna s drugom (Mustafina, 2024: 5). Međutim, izgleda da intersekcionalnost nije koncept koji se razrađuje kroz moderne protagonistkinje videoigara jer prema studiji Diamond Lobbyja od 93 videoigre na top ljestvici od 2017. do 2021. godine, samo 8,3% naslova imalo je ženski glavni lik crne, azijske, ili drugog etničkog podrijetla, ističe Mustafina (2024: 5). Sudeći prema tome, čini se da moderni naslovi također daju prednost junakinjama koje su u skladu s konvencionalnim standardima ljepote što se može vidjeti u serijalu Tomb Raider čija glavna junakinja je bijela, mlada, atletski građena Britanka aristokratskog podrijetla. Pored toga, većina junakinja u akcijsko avanturističkim igrama je prikazana u isključivo heteroseksualnim odnosima (Krobová, 2015: 1). Iako je postapokaliptični serijal o preživljavanju zombija The Last of Us po tom pitanju napravio veliki korak s Ellienim romantičnim zanimanjem za Riley i Dinu, to je više iznimka nego uobičajena praksa u akcijsko avanturističkim igrama.

## 8. Istraživanje

### 8.1. Metodologija i ciljevi

Kao metodu istraživanja odabrala sam asinkroni postupak individualnog strukturiranog intervjua preko interneta radi lakoće komunikacije s osobama koje žive na udaljenim područjima. Neke od prednosti ovakvog postupka prikupljanja podataka je taj što se pri pisanju odgovora ispitanici mogu osjećati ugodnije i opuštenije nego u direktnom, odnosno izravnom kontaktu s intervjuistom što može doprinijeti iskrenijim i općenito kvalitetnijim odgovorima (Posavec, 2021: 105). Radi se o kvalitativnom intervjuu čija namjena je prikupljanje informacija za razvoj ideja i razumijevanje mišljenja ispitanika. Cilj istraživanja bio je utvrditi

---

<sup>34</sup> Intersekcionalnost <http://struna.ihjj.hr/naziv/intersekcionalnost/25464/>

kako i na koje načine se mijenjao lik Lare Croft i korespondiraju li te promjene s feminističkim viđenjem žena u medijima, odnosno u videoigrama. Ispitanici za koje je prethodno utvrđeno da su igrali neku igru iz serijala Tomb Raider su odgovore davali na devet pitanja o liku Lare Croft. Nakon prikupljanja osnovnih demografskih podataka, kroz prvi blok pitanja nastojala sam istražiti koje točno igre Tomb Raider su ispitanici igrali i godine njihova izdavanja kako bi se kasnije mogla orijentirati na njihove doživljaje i iskustva igranja lika Lare Croft ovisno o njezinoj eri („stara“ Lara, „nova“ Lara). Premda je jedan cilj istraživanja bio otkriti različite promjene koje je tijekom godina doživjela Lara Croft, kroz ovo pitanje dobila sam uvid u igraču povijest ispitanika, odnosno odgovor na pitanje jesu li igrali „stare“ (originalna trilogija i sve igre do 2013. godine), „nove“ igre u serijalu (Definitive Trilogy (2013.-2018.)) ili oboje. Ovisno o odgovorima na prethodno pitanje, ispitanici su potaknuti da opišu svoje stajalište o Larinom liku u igrama koje su igrali, a potencijalno i usporede njezin lik u „starim“ i „novim“ igrama, ako o tome imaju znanje. Treći blok pitanja odnosi se na mišljenja ispitanika o tome može li Lara Croft biti feministička ikona dok se posljednji blok odnosio na njihova osobna iskustva igranja kao Lara Croft gdje sam htjela dobiti bolji uvid u način na koji se igrači identificiraju ili se ne identificiraju kao ona tijekom igranja. Premda je tema ovog rada slabo istraživana u hrvatskim akademskim krugovima, cilj istraživanja bio je orijentacijske prirode, odnosno doći do početnih spoznaja o tome kakva su stajališta igrača igara Tomb Raider o glavnoj junakinji. Potom, cilj je bio istražiti u kakvom je odnosu stav ispitanika prema ideji Lare Croft kao feminističkoj ikoni. Zatim, cilj je bio istražiti koje su to promjene u njezinom liku koje bi mogle ukazivati na šire kulturološke i društvene mijene tijekom godina produkcije serijala Tomb Raider i korespondiraju li one s općenitim feminističkim vrijednostima. Posljednji blok pitanja odnosio se na subjektivne osjećaje ispitanika te njihov odnos s Larom Croft koji osjećaju dok igraju Tomb Raider, a svrha tih pitanja je bila pobliže istražiti odnos koji ostvaruju s likom. Cilj eksplorativnog istraživanja ovog tipa je bilo prikupiti što je više moguće raznovrsnih informacija koje će osigurati što obuhvatniji uvid u pojavu koja je predmet istraživačkog interesa (Posavec, 2021: 23). Željena svrha ovog rada je postaviti teorijski temelj koji će poslužiti kao orijentacijska točka za neka buduća istraživanja o ovoj temi unutar hrvatskih akademskih krugova ili šire, imajući na umu sve veću popularnost videoigara i njihovu neospornu važnost u kulturološkom, ekonomskom i društvenom smislu. Ovaj rad, u konačnici, može poslužiti kao pokazatelj položaja žena u kulturi videoigara gdje se, osim negativnih efekata, kao što je njihova hiperseksualizacija, generalna nezastupljenost i perpetuacija tradicionalističkih rodnih uloga, na koje treba neprestano ukazivati kako bi se o

njima razvila svijest te kako bi se potencijalno ublažili, stoje i pozitivni čimbenici koje treba poticati i koje treba razvijati.

## 8.2. Rezultati i analiza podataka

### Demografija

U istraživanju je sudjelovalo jedanaestero ljudi od kojih su se četiri osobe izjasnile kao žene, te sedam osoba koje su se izjasnile kao muškarci. Ispitanici dolaze iz različitih mjesta Republike Hrvatske među kojima su Zagreb, Kutina, Rijeka, Novo Selo, Tribunj i Sisak. Najmlađi ispitanik ima 25 godina, a najstariji 49 godina dok najmlađa ispitanica ima 27, a najstarija 39 godina. Ispitanik1 dolazi iz Zagreba, rođen je 1992. godine i ima visoku stručnu spremu. Ispitanik2 rođen je 1995. godine, dolazi iz Siska i ima visoku stručnu spremu. Ispitanik3 rođen je 1975. godine, dolazi iz Zagreba i ima visoku stručnu spremu. Ispitanik4 dolazi iz Rijeke, rođen je 1998. godine i ima srednju stručnu spremu. Ispitanik5 iz Zagreba je, rođen je 1995. godine i ima srednju stručnu spremu. Ispitanik6 dolazi iz Kutine, rođen je 1999. godine i ima srednju stručnu spremu. Ispitanik7 dolazi iz Rijeke, rođen je 1997. godine i ima visoku stručnu spremu. Ispitanica1 rođena je 1985. godine, dolazi iz Dugog Sela i ima visoku stručnu spremu. Ispitanica2 rođena je 1997. godine, dolazi iz Tribunja i ima visoku stručnu spremu. Ispitanica3 rođena je u Sisku, ima srednju stručnu spremu i rođena je 1994. godine. Ispitanica4 dolazi iz Zagreba, rođena je 1995. godine i ima visoku stručnu spremu. Cilj prikupljanja demografskih podataka bio je prikaz generalnih demografskih karakteristika ispitanika koji uključuju spol/rod, dob, mjesto življenja i stručne spreme.

## 8.3. Lara Croft kao feministička ikona

Na pitanje da pruže svoja viđenja i iskustva Lare Croft u vizualnom pogledu, ispitanici koji su igrali stare i nove igre često su se osvrtni na promjenu njezinih kozmetičkih dodataka i odjeće koju nosi u starim, odnosno u novim igrama. Ispitanik4 tu je istaknuo da je Lara „oduvijek prikazivana kao seks simbol u kratkim hlačicama i uskim majicama te kožnim remenjem koji drže razne pištolje i pomagala vezana za nju“. Ispitanik7 također je primijetio da se Lara u starijih igrama prikazivala u odjeći često neprimjerenoj za prirodu zadatka koji ima te je istaknuo njezine „vruće hlačice“ i „majicu na bretele neprimjerene za istraživanje džungle i špilja“, a osim toga je naglasio fokus razvojnih programera za koji vjeruje da je velikim dijelom bio usmjeren samo na lik Lare: „U tim prvim igricama imaš osjećaj da je pola vremena

potrošeno na cijelu igranicu, a pola vremena da tih nekoliko stotina poligona da što bolji hourglass figure“. Ispitanik1 koji nije igrao stare, već samo nove igre, ističe da je upoznat s „problematikom vizualnog dizajna Lare Croft koji stvara negativnu i pretjerano seksualiziranu percepciju njenog lika“ pa dodaje da „u kontekstu modernog prikaza njenog lika, njen vizualni dizajn je i dalje atraktivan hetero muškarcima, no prikaz njezinih ženstvenih obilježja svakako je napravljen s više doze ukusa i pristojnosti negoli originalni model lika“. Ispitanik 3 koji je igrao gotovo sve igre Tomb Raider, osvrnuo se na promjene koje su se dogodile unutar industrije videoigara te kazao da je „Lara s vremenom dobila malo konkretniji i ljudskiji prikaz što je posljedica i sazrijevanja industrije iz faze "akcijske igre u kojoj je umjetnost pisanja nevažna" u modernu fazu u kojoj se sve više važnosti daje piscima i stvaranju uvjerljivih, ljudskih i posebnijih likova“. Ispitanik2, koji je, također igrao i stare i nove igre istaknuo je da su njegovi rani susreti s Larom Croft ponekad poticali šaljive komentare na račun onoga što je trebalo reprezentirati njezino poprsje: „U tom trenutku Lara mi je predstavljala lik akcijskog protagonista kao i svaki drugi osim što smo kao djeca, u trenucima kada bi zajedno provodili vrijeme ispred televizora, nekad znali u šali komentirati Tomb Raiderovo poprsje koje su zapravo bila dva špica, vjerojatno zbog nedostatka prilikom izrade igre“. Osvrnuo se i na kasnija izdanja igara te istaknuo da vjeruje kako je u seksualizaciji Larinog lika veliku ulogu igrao film Tomb Raider iz 2001. godine:

„Prilikom igranja izdanja iz 2005. i 2006., Tomb Raider s Angelinom Jolie u glavnoj ulozi već je neko vrijeme bio vani i mislim da je u nekom trenutku nakon izlaska filma Tomb Raider postala ženska akcijska ikona svog vremena. Za glavnu ulogu u filmu odabrali su jednu od najatraktivnijih žena u Hollywoodu koja je sama po sebi već uživala veliku pažnju, pogotovo među muškarcima, obukli je u puno oskudniju verziju onog lika iz igre iz 1997. i s jednim filmom potvrdili i stvorili ono što je gaming teenage populacija tog vremena u pubertetu zamišljala u snovima – “akcijski seks simbol“.

Ispitanik2 osvrće se potom na nova izdanja te ističe da je s rebootom iz 2013. došlo do cjelokupnog redizajna Lare Croft kao lika:

„ Za razliku od prošlih, igra nas upućuje da Lara ovdje ima tek 21 godinu i kako tek započinje svoj put. Svojim fizičkim izgledom i izborom odjeće ne ostavlja mi dojam ikakvog seks simbola već jako zanimljive protagonistice koja naglasak stavlja više na svoju priču i sposobnosti koje vrlo brzo dolaze do izražaja“. Da je u novijim igrama došlo do zaokreta u prikazivanju Lare, potvrdila je i Ispitanica3 koja, iako nije igrala stare, tvrdi da su se razvojni programeri u novim igrama “zaista potrudili da [Lara] ne bude toliki seks simbol“.

Na pitanje o narativnom razvoju, nekoliko ispitanika je Laru usporedilo s herojem istoimenih akcijskih filmova Indiana Jones u pogledu njezine fizičke snage, hrabrosti i odlučnosti te hvatanje u koštac s opasnostima i izazovima koji vrebaju u neprijateljskom okruženju. Ispitanik2 „novu“ je Laru Croft usporedio s likom Indiane Jones i također istaknuo njezinu samostalnost u izvođenju radnji i bivanju centralne točke koja pokreće narativ, ali je uz to prepoznao njezin postepeni razvoj osobnosti koji se ne prepoznaje odmah pri pravim satima igranja reboota.

„Indiana Jones je lik istoimenih filmova sa sličnom pozadinskom pričom kao Lara Croft, ali već od samog izlaska filma on je svemoćan, lukav, šarmer i poznaje izlaz iz bilo koje situacije što ga čini svojevremenom ikonom među muškom populacijom tog vremena. Nova Lara Croft je mlada, neiskusna, ali ustrajna, hrabra i spremna poduzeti što god je potrebno da pronade izlaz iz opasnosti unatoč tome što u trenutku prve igre nije ni punoljetna po standardima nekih država“.

Ispitanik1 vjeruje da je u narativnom smislu, Tomb Raider u svojim modernim inačicama „zadržao svoju tematiku“ u kojoj Lara Croft proživljava razne psihičke i fizičke nedaće koje stoje na njenom putu otkrivanja povijesnih misterija te pritom pokazuje nevjerojatnu razinu odlučnosti, hrabrosti i fizičke spreme kako bi nadišle sve izazove koji joj stoje na putu. Ispitanica1 koja je bila u tinejdžerskim godinama kad je igrala prve igre osvrnula se na starija izdanja rekavši:

„Gledajući unatrag, narativno i emocionalno smatram da joj nedostaje malo dubine. Njezina je priča bila vrlo jednostavna; bogata žena koja ide u potragu za blagom. Koliko se ja sjećam, nije bilo puno razvoja njenog karaktera“

Ispitanik1 zamijetio je jednu stvar koja Laru razlikuje od drugih protagonistkinja u igrama, ali i protagonista općenito, a ta je nasilna smrt i različiti načini na koje Lara može biti smaknuta i ubijena. „Nijedna igra nema tako brutalne prikaze. Razlog tomu je meni osobno nepoznat“, kazao je. Taj se podatak može povezati uz teoriju da je Larina smrt na neki način fetišizirana za pogled igrača, a to ističe i McInnes koja je u rebootu iz 2013. izbrojala na desetke nasilnih smrti<sup>35</sup> i to samo u pojedinim točkama igre (McInnes, 2019: 59).

---

<sup>35</sup> Schleiner je u svojoj studiji Lare Croft ponudila zanimljivu konfiguraciju koja preispituje zašto bi fantazijska iskustva nasilja trebala biti isključivo heteroseksualna i/ili muška domena? Uvjerljive ženske heroine poput Lare Croft ženama nude priliku da se prepuste bijednim užicima nasilnog krvavog sukoba (Schleiner, 2001: 224). Objasnjava da nasilne videoigre i horor filmovi preokreću rezultat o "objektu" Julije Kristeve, i gađenju prema onome što prelazi granice između sebe i drugog, subjektivnosti i objektivnosti, reda i nečistog, zakona i

Sljedeći blok pitanja ticao se ispitanikovih stajališta o utjecaju Lare Croft na žene u igrama pa su se na pitanje smatraju li da Lara Croft pozitivno ili negativno utječe na koncepciju žena u videoigrama ispitanici većinom složili da ona ima pozitivan utjecaj. U brojnim odgovorima ponavljaju se stavovi da Lara, osim što je samostalna, neovisna i snažna ženska figura, predstavlja „dobar uzor“ za žene i djevojčice, a Ispitanica<sup>4</sup> istaknula je da „misli da je [Lara] potaknula da se stvara više igrica sa glavnim ženskim likovima“. Ovo mišljenje korespondira s nečim što su Jansz i Martis u istraživanju o pojavi snažnih ženskih likova u videoigrama 2007. nazvali „Larin fenomen“. Drugim riječima, prepoznali su Laru Croft kao prototipski primjer protagonistkinje u videoigrama i otkrili da je nakon njezinog debija 1996. godine broj ženskih junakinja bio u porastu (Jansz, Martis, 2007: 147). S druge strane, ispitanica<sup>1</sup> objasnila je da smatra kako je njezin utjecaj i negativan i pozitivan: „Morala bih reći oboje. Bila je pionir u industriji. I koliko god da je čudno, inspirativan je prikaz za ženske igrače. Bila je snažna, pustolovna i pametna, osobine kojima se mnoge žene (i muškarci) dive. S druge strane, njezine pretjerane crte lica uz minimalnu odjeću više su se dopadale muškom pogledu, čineći je predmetom žudnje, a ne ljudskom ženom. Zbog toga su mnogi drugi razvojni programeri igara počeli stvarati više hiperseksualiziranih žena u svojim igrama, potpomažući trop "žene su samo objekti". Ispitanica<sup>3</sup> na ovo je pitanje odgovorila upitavši: „Zašto uopće raditi podjele i to uvlačiti fantastični svijet?“

U bloku pitanja koja ispituju stavove ispitanika o feminističkoj prirodi ženskih likova u videoigrama na pitanje smatraju li da Lara Croft ima potencijala biti feministička ikona, ispitanici su većinom odgovorili potvrdno. Na pitanje da objasne na koje načine i zašto to smatraju, ispitanici su najčešće spominjali Larinu samostalnost, vještinu, fizičku spremu, ali i emocionalne karakteristike. Ispitanik<sup>1</sup> istaknuo je da je Lara „odlična rukovateljica oružjem i posjeduje odlično poznavanje povijesti“ te u objašnjavanju njezine samostalnosti dodao:

„Kroz samu priču igre saznajemo koja životna iskustva su doprinijela tome da stekne taj set vještina, što rezultira u igraču osjećaj uvjerenosti da njezine nevjerojatne sposobnosti ne proizlaze jednostavno iz činjenice da je ona žena, već da su njezine sposobnosti produkt njezinog truda i životnih okolnosti. Kao takva, ona nije samo feministička ikona, već postaje inspirativna ikona za sve ljude“.

S tom mišlju složio se i Ispitanik<sup>2</sup> koji misli da takav lik može biti uzor mladim ženama, a i ostalim dobnim skupinama „zato što realno prikazuje mogućnosti, sposobnosti i izazove s

---

devijantnosti te povezuje to s Tomb Raiderom koji subjekt transformira iz odbojnosti u instinktivno uzbuđenje, otvarajući queer kanal užitka za ženske igračice (Schleiner, 2001: 224).

kojima se Lara Croft susreće u naslovima“. Osim toga, ispitanici ističu da je Lara u novijim izdanjima na neki način postala glas žena u gaming zajednici, ako ne i šire. „Siguran sam da među mlađom generacijom gamera postoje djevojke koje ju vide kao uzor, a ne kao nekakav seks simbol koji joj je kultura tadašnjeg vremena nametnula“, rekao je Ispitanik2 s čime se složila i Ispitanica4 rekavši da je Lara „lik s kojim se ženske osobe mogu poistovjetiti i vidjeti prikaz ženskog lika u igricama u kojima inače prevladavaju muški glavni likovi“. Ispitanica1 je, osim impresivnih fizičkih vještina, istaknula da Lara posjeduje emocionalni aspekt koji joj dopušta da osjeća empatiju i brigu za druge, ali prepoznaje da je u vizualnom prikazu ona svejedno seksualizirana:

„Ona je osnažujuća. Ona ima fizičku snagu, emocionalnu stabilnost i mentalnu snagu da kuje svoju sudbinu. Ona preuzima kontrolu nad svojim životom i nije vezana uz konvencionalne norme. Iako je seksualizirana, uvijek mi je djelovala kao snažna i samouvjerena žena koja se može brinuti o sebi, a istovremeno suosjećati s drugima“.

Ispitanica2 također je spomenula da, osim što je samostalna i sposobna, Lara je istovremeno empatična osoba „jer joj ne treba muškarac koji je spašava, žena sve radi sama, prošla sam pola nove igrice – ženu su oteli do sad 3 puta i prebili jedno 8, a uvijek ona spašava druge“. S druge strane, Ispitanik3 nije bio sigurno u Larin potencijal da bude feministička ikona i rekao da „zaista ne zna“ kako pristupiti navedenom razmišljanju te dodao:

„Za mene bi sve trebalo biti ravnopravno i svaka nepravda me strašno smeta - pogotovo neka koja se tiče životnih prava. Zašto bi uopće morala postojati feministička ikona? Ikona je ikona...“. Ispitanica3 je pak istaknula da ne vidi razlog zašto bi bilo koji lik u igrama u sebi nosio politički naboj te je odgovorila osporavajući pitanje: „Ne, lik iz igrice ne bi trebala biti ikakva politička ikona“.

Na pitanja koja su pobliže htjela istražiti subjektivni odnos pojedinih igrača s likom Lare Croft postavljeno je i pitanje identificiraju li se igrači s Larom dok igraju kao ona ili se osjećaju kao zaseban, odvojeni identitet koji njome upravlja i koji ju kontrolira. Dvije od četiri ispitanice rekle su da se identificiraju s Larom, jedna je rekla da se ne identificira s njom dok je posljednja istaknula da se u nekom periodu života nije identificirala s njom, dok u drugom jest. Kod muške strane ispitanika samo dvoje je kazalo da se poistovjećuju s njom dok su svi ostali rekli da sebe vide kao odvojeni identitet koji upravlja likom. Ispitanice 3 i 4 koje se poistovjećuju s Larom dok igraju u svojim su odgovorima isticale pozitivne i osnažujuće osjećaje dok je Ispitanica1 istaknula kako je u identifikaciji s Larom veliku ulogu igrala njezina dob:

„Tada je nikad nisam mogla vidjeti kao produžetak sebe, dakle sigurno kao zaseban entitet. Imala je tijelo. Imala je lijep izgled, ali sveukupno je imala inteligenciju (i bogatstvo) za osvajanje svijeta - sasvim suprotno od moje introvertirane tinejdžerske osobe. Međutim, sada, kao žena, itekako mogu vidjeti sebe u njoj. Ona me može osnažiti da tražim avanturu i istinu“.

Ispitanik<sup>5</sup> koji se ne poistovjećuje s likom Lare istaknuo je da se „nije potrebno“ identificirati kao lik iz videoigre premda je „sama poanta videoigara da igramo sa osobom koja nije kao mi sami“. Ispitanik<sup>1</sup> koji se također ne vidi kao njezin produžetak rekao je da se osjeća kao odvojeni entitet, ali da mu igranje doprinosi „ispunjavanju tzv. fantazije moći“, što pripisuje kvalitetnom osjećaju igrivosti i samoj kvaliteti izrade igre“. Ispitanici 4 i 7 također se ne poistovjećuju s Larom te također igranje povezuju s osjećajem kontrole iz koje proizlazi „adrenalin i uzbuđenje“. Mikula u svojem radu „Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft“ ističe da su pojedini muškarci u recenziranju prve igre komentirali da ih je „imanje osobe u igri“ učinilo opreznijim i zaštitnički nastrojenijim. Ironično, otkrilo su ne samo da „kontroliraju Laru“, već 'i brinu o njoj' (2003: 81).

Ispitanik 3, s druge strane, rekao je da se poistovjećuju s Larom te da je to nužan uvjet u igranju videoigara: „Apsolutno. U tome je i poanta - uživjeti se u lika s kojim igramo - nevažno je li žena, muško, dijete, čovjek ili nešto sasvim drukčije“. Ispitanik<sup>3</sup> kazao je da identifikacija ovisi o „kvaliteti“ igre koju igra te objasnio da je Laru iz 2005. i 2006. godine doživljavao kao „dosadnu“, „bez boje, okusa i mirisa“ dok je za iz Laru reboota i najranijih igara rekao da ga „vraća u djetinjstvo“ kad se „volio jako uživiti u igru“: „Ponovno sam se uživio u Larin lik i htio nam što prije pomoći da se izvučemo iz ralja poludjelih svećenika koji na vrhu planine štuku sumnjivog boga dok sam ju istovremeno žalio i divio se za što je sve sposobna ova 21-godišnjakinja“. Osvrćući se na Lauru Mulvey, Maja Mikula ističe da se koncept 'identifikacije' s likovima često se koristi za raspravu o funkciji filmova i televizijskih programa u ponudi rodni uloga publici, ali da taj izraz često nije koristan za razumijevanje načina na koji tekstovi videoigara funkcioniraju: „Jesu li igrači pozvani da se 'poistovjete' s Larom? Ili, da dovršimo poznatu binarnost, da je 'objektiviziraju'“ (Mikula, prema Mulvey, 2003: 80). Nastavlja da je prema jednoj studiji, proces identifikacije važniji za igračice, koje su sklone postati 'iritirane' kada se ne mogu poistovjetiti sa svojim ženskim likom (Mikula prema Wright, 2003: 81).



## 8.4. Rasprava

Analizirajući rezultate istraživanja, možemo reći da odgovori ukazuju na to da se Lara Croft može smatrati feminističkom ikonom, odnosno da Lara kao žena u sebi nosi određene pozitivne vrijednosti kao što su samostalnost, neovisnost o drugima, empatija i mentalna snaga. Mustafina ističe da heroine poput Lare Croft pridonose pobijanju stigme oko ženske seksualnosti što se postiže „emitiranjem lika zadivljujuće snage i inteligencije koji ne postoje unatoč, već zajedno s vanjskom ljepotom“ (Mustafina, 2024: 4). To uglavnom korespondira s odgovorima većine ispitanika koji su, osim Larinog fizičkog izgleda, istaknuli njezinu inteligenciju, neovisnost, empatiju i mentalnu jačinu. Također, prema odgovorima ispitanika čini se kao da nova Lara ima više potencijala biti feministička ikona nego Lara u prijašnjim izdanjima serijala iz razloga što je u novijim izdanjima dobila „konkretniji i ljudskiji prikaz“ i to što je naglasak, umjesto na njezino tijelo, stavljen na njezinu osobnost i razvoj narativa kao i na produblјivanje njezina lika kroz istraživanje njezine povijesti i međuljudskih odnosa. Posebno je zanimljivo to što ispitanici, odnosno u pravilu žene, kod opisivanja feminističkih vrijednosti kod Lare često spominju i empatiju te pomaganje drugima, dok se kod muških ispitanika ne javljaju takve ideje. Može li razlog tome biti skriven duboko u odgoju i socijalizaciji djece koji uči djevojčice da je poželjno surađivati s drugima i brinuti i njegovati druge (Owen, Padron., 2015/2016: 67)? To bi mogla biti tema nekog budućeg istraživanja. Cilj ovog rada bio je pokazati da je Lara doživjela cjelokupnu evoluciju lika s naglaskom na reboot iz 2013. godine. On je započeo revitalizaciju „stare“ Lare koja je, u prvom redu, stvorena kako bi ugodila muškom pogledu te ostvarila veliku financijsku i marketinšku dobit, u „novu“ Laru koja je ponovo zamišljena i potkovana feminističkim vrijednostima s kojima se istovremeno mogu identificirati i muškarci i žene. Osim što je otvorila put za osnaživanje žena u domeni tehnologije i videoigara, Lara je uspjela u nečemu značajnom, a to je probijanje u prostor kojim dominiraju muškarci u tradicionalno muškoj ulozi, zaključuje Mikula koja naglašava da Larina pojava inicijalno nije kreirana za žensku publiku. Pored toga, Schleiner tvrdi da, iako Lara u igrama postoji kao muška konstrukcija (pretjerane) ženstvenosti sa svojim velikim grudima, malim strukom i dahtavim glasom, ona još uvijek može funkcionirati kao točka identifikacije za igračice (2001: 224). Međutim, umjesto da bude djevojka ili žrtva, Lara je bila glavni lik, a bila je čvrsta, pametna i sposobna. Njezin uspjeh ili ono što mnogi nazivaju „Larin fenomen“ bio je ključan u otvaranju puta za pojavljivanje više ženskih likova u igrama, čak i ako je to radila u kratkim hlačama (Mikula, 2003).

## 9. Zaključak

Reprezentacija žena u videoigrama, uključujući Laru Croft, značajno se razvijala kroz godine. Usporedno s promjenama u društvu i stavovima prema rodu, videoigre su počele sve više reflektirati složenije prikaze žena. Evidentno je da se lik Lare Croft mijenjao tijekom 27 godina njezinog postojanja kroz 11 glavnih pojavljivanja, 15 spin-offa i 5 remasteriranih izdanja igara Tomb Raider. Iako su se po pitanju te problematike javljali brojni teoretičari i raznolika istraživanja o različitim aspektima njezina lika oko kojeg često nije bilo pretjeranog konsenzusa, nema dileme da Lara Croft utjelovljuje spoj kulturnih, ekonomskih i tehnoloških sila, čija je zajednička karakteristika njihov snažan utjecaj na golemu publiku. Proučavana junakinja manifestira niz feminističkih vrijednosti poput neovisnosti, kooperativnosti, mentalne snage, emocionalnog kapaciteta, poštovanja i osjećaja za pravdu. Njezina pojava otvorila je vrata pojavi mnogih ženskih protagonista u videoigrama koje dijele slične vrijednosti i potaknula studije diljem svijeta da rade na jednakosti, inkluziji i vidljivosti žena u videoigrama. Umjesto da se Lara prikazuje kroz prizmu muške želje, igrači su u igri iz 2013. godine pozvani da dožive njezinu emocionalnu borbu i rast, što odražava šire promjene u društvu i industriji videoigara prema slojevitijim i realističnijim prikazima ženskih likova. Ova promjena nije samo odgovor na kritike ranijih prikaza ženskih likova već i na promjene u društvenim normama i očekivanjima publike. Međutim, daljnji nedostatak raznolikosti u predstavljenim žena u videoigrama implicira potrebu za dodatnim poboljšanjem industrije kako bi se u potpunosti obuhvatio suvremeni feminizam. Stoga će, unatoč pozitivnoj putanji industrije sa zastupljenošću žena, pristup istinski uključivom i raznolikom tržištu zahtijevati opsežna poboljšanja. Jedan od koraka u tome je i angažman akademske zajednice, a posebno feminističkih studija, koja može ukazati na negativne trendove u medijima i videoigrama te potaknuti na poboljšanje kroz opisivanje partikularnih fenomena kao što je Lara Croft. Lara je 2013. godine započela kao ranjiva, neiskusna mlada žena gurnuta u mučan scenarij preživljavanja, a izašla kao otporna i snažna pustolovka koja je samostalno pobijedila nemilosrdno okruženje. Igra je koristeći se složenim narativom, Larinim emocijama i realističnim odnosom prema tijelu pokazala njezinu transformaciju u odnosu na prethodna izdanja u serijalu, a isti pristup nastavljen je i u kasnijim igrama takozvane trilogije „Survivor“ u naslovima "Rise of the Tomb Raider" (2015.) i "Shadow of the Tomb Raider" (2018.), koji su istraživali teme njezinog identiteta, naslijeđa i morala. Vidjeli smo da je u odnosu na prijašnja izdanja serijala, Tomb Raider, a zajedno s njim i Lara Croft, osim značajnih tehnoloških poboljšanja, dobila i vizualna i narativna rješenja koja se mogu interpretirati pod

okriljem modernih učenja feminizma. Drugim riječima, vidjeli smo Laru koja se transformirala iz marketinškog materijala namijenjenog tinejdžerima u dobro zaokružen i razvijen lik (kako u vizualnom dizajnu tako i u narativnom pogledu). Zadnja igra Tomb Raider izašla je 2018. godine, a Square Enix i Crystal Dynamics su 2022. godine otkrili da rade na novom izdanju serijala Tomb Raider čiji datum izlaska još nije otkriven. Preostaje vidjeti što nas očekuje u novom nastavku i hoće li nova Lara nastaviti njegovati tradiciju koju je postavila Definitive trilogija ili ne, te kako će se otkriće nove igre složiti sa širim kulturološkim, ekonomskim i društvenim strujama današnjice.

## Popis literature

- (1) Afrić, V. (1988.) „Simbolički interakcionizam“, *Revija za sociologiju*, 19 (1-2), str. 1-13.
- (2) Beasley, B., Collins Standley, T. (2002.) „Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games“, *Mass Communication and Society*, 5(3), str. 279–293.
- (3) Byerly, C. M. (2018.) „Feminism, Theory, and Communication: Progress, Debates, and Challenges Ahead“, u D. Harp et al. (Ur.) „Feminist Approaches to Media Theory and Research, Comparative Feminist Studies“, str. 19- 37.
- (4) Cassell, J. (2002.) „Genderizing HCI“, u J. Jacko & A. Sears (Ur.) „The handbook of human-computer interaction“, Mahwah, NJ: Erlbaum, str. 402–411.
- (5) Dietz, T.L. (1998.) „An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Videogames: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior“, *Sex Roles* 38(5-6): str. 425-42.
- (6) Dill, K.E., Thill, K.P. (2007.) „Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People’s Perceptions Mirror Sexist Media Depictions“, *Sex Roles* 57, str. 851–864.
- (7) Dow, Bonnie J., Celeste M. Condit (2005.) „The State of the Art in Feminist Scholarship in Communication“, *Journal of Communication* 55 : 448–78.
- (8) Downs, E., Smith, S. L. (2010.) „Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis“, *Sex Roles*, 62(11), str. 721-733.
- (9) Esposito, N. (2005.) „A Short and Simple Definition of What a Videogame Is“. DiGRA Conference.
- (10) Friedan, B. (2013. [1963.]) „The Feminine Mystique“, New York and London“, W.W. Norton & Company.
- (11) Friedberg, J. (2015.) „Gender Games: A Content Analysis Of Gender Portrayals In Modern, Narrative Video Games“, diplomski rad, Georgia State University.
- (12) Gamson, W. A. (1992.) „Talking politics“, Cambridge: Cambridge University Press.
- (13) Gerbner, G. (1998.) „Cultivation Analysis: An Overview“, *Mass Communication and Society*, 1, str. 175-194.

- (14) Gerbner, G., L. Gross, M. Morgan, Signorielli N. (1994.) „Growing Up with Television: The Cultivation Perspective“, u: J. Bryant and D. Zillman (Ur.) „Media Effects: Advances in Theory and Research“, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, str. 17-41.
- (15) Gill, R. (2007.) „Gender and the Media“, Cambridge, UK: Polity Press.
- (16) Greenfield P. M., Cocking R. R. (1996.) „Interacting With Video“, Bloomsbury Academic.
- (17) Gutierrez, S. E., Kenrick, D. T., Partch, J. J. (1999.) „Beauty, dominance, and the mating game: Contrast effects in selfassessment reflect gender differences in mate selection“, *Personality and Social Psychology Bulletin*, 25, str. 1126–1134.
- (18) Hall, S. (Ur.) (1997.) „Representation: Cultural representations and signifying practices“. Sage Publications, Inc; Open University Press.
- (19) Hallin S., Holmbom C., Sánchez-Pascuala Masip A. (2014.) „More than pink – we want to think! – A qualitative study ” završni rad, Linnaeus University in the city of Växjö, Sweden.
- (20) Haigh, T. (2010.) „Masculinity and the machine man: Gender in the history of data processing“, u: T. J. Misa (Ur.), „Gender codes: Why women are leaving computing“. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- (21) Harrison, K. (2003.) „Television viewers’ ideal body proportions: The case of the curvaceously thin woman“. *Sex Roles*, 48, str. 255–264.
- (22) Irigaray, L. (1985.) „This sex which is not one“. Ithaca: Cornell University Press.
- Kennedy, H.W. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, 2.
- (23) Jansz, J., Martis, R. G. (2007.) „The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games“. *Sex Roles*, 56(3-4), str. 141–148.
- (24) Kent, S. L. (2001.) „The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond : the story behind the craze that touched our lives and changed the world“. New York, Three Rivers Press.
- (25) Kenrick, D. T., Gutierrez, S. E. (1980.) „Contrast effects and judgments of physical attractiveness: When beauty becomes a social problem“. *Journal of Personality and Social Psychology*, 38(1), 131–140.

- (26) Kennedy, H (2002.) „Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis“. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2(2).
- (27) Krobová, T., Moravec, O., Švelch, J. (2015.) „Dressing Commander Shepard in pink: Queer playing in a heteronormative game culture“, *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9(3).
- (28) Lewis, A., Griffiths, M. D. (2011.) „Confronting gender representation: A qualitative study of the experiences and motivations of female casual-gamers“, *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 28, str. 245-272.
- (29) Lynch, T. et al. (2016.) „Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years“, *Journal of Communication*, Volume 66, Issue 4, str. 564–584.
- (30) Malliet, S., De Meyer, G., & Raessens, J. (2005.) „The history of the video game“, *Handbook of computer game studies*, MIT press; Cambridge, str. 23–45.
- (31) Martins N., William, D.C., Harrison, K., Ratan, R.A. (2009.) „A content analysis of female body imagery in videogames“, *Sex Roles*, 61(11-12): 824.
- (32) Matic, D. et al. (2014.) „Bioetička i ideološka pozadina rodne teorije“, *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*, 69, 3, str. 381 –393.
- (33) McInnes, L. (2019.) „Not That Kind of Croft: A Feminist Textual Analysis of the 2013 Tomb Raider Video Game“, University of North Carolina at Chapel Hill.
- (34) Mendes, W., Carter, C. (2008.) „Feminist and Gender Media Studies: A Critical Overview“, *Sociology Compass*, #6, 2, str. 1701-1718.
- (35) Mikula, M. (2003.) „Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft“. *Continuum*, 17(1), str. 79–87.
- (36) Mulvey, L. (1989.) „Visual Pleasure and Narrative Cinema“, *Visual and Other Pleasures, Language, Discourse, Society*. Palgrave Macmillan, London.
- (37) Mustafina, I., Ismat, S. (2024.) „Feminism in Popular Video Games: an Analysis of Female Protagonists in their Representation of Feminist Values“, *Journal of Student Research*, 13(1).

- (38) Owen P.R., Padron, M., (2015./2016.) „The Language of Toys: Gendered Language in Toy Advertisements“, *Journal of Research on Women and Gender*, Volume 6, str. 67-80.
- (39) Paaßen, B., Morgenroth, T. Stratemeyer, M. (2017.) „What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture“, *Sex Roles, J res*, 76(7-8): str. 421-35.
- (40) Provenzo, E. F., Jr. (1991.) „Video kids: Making sense of Nintendo“. Harvard University Press.
- (41) Pike, J.J., Jennings, N.A., (2005.) „The Effects of commercials on children's perception of gender appropriate Toy use“, *Sex Roles*, Vol. 52, Nos. 1/2.
- (42) Rehak, B. (2003.) „Mapping the Bit Girl Lara Croft and new media fandom“, *Information, Communication & Society*, 6(4), str. 477–496.
- (43) Schleiner, A. (2001.) „Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games“, *Leonardo* 34(3), str. 221-226.
- (44) Signorielli, N., Bacue, A. (1999.) „Recognition and respect: A content analysis of prime-time television characters across three decades“, *Sex Roles*, 40, str. 527–544.
- (45) Solomon, M.R., et al., (2010.) „Consumer Behaviour: A European Perspective“, 4th edition, Pearson Education: Harlow.
- (46) Stuparić, P. (2020.) „Žene u videoigrama“, završni rad, Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet.
- (47) Stuparić, P. (2021.) „Analiza reklama dječjih igračaka sinkroniziranih na hrvatski jezik u vidu rodni uloga“, seminarski rad, Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet.
- (48) Trépanier-Jobin, G. (2017.) „Bridging Game Studies and Feminist Theories“, *Gender Issues in Video Games*, Université du Québec à Montréal.
- (49) Ward, L. Monique et. al. (2020.) „Media and the Development of Gender Role Stereotypes“, *Annual Review of Developmental Psychology*, Vol. 2, str. 177-199.
- (50) Watkins, S. C., Emerson, R. A. (2000.) „Feminist Media Criticism and Feminist Media Practices“, *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 571(1), str. 151-166.

(51) Weststar, J., Legault, M.J. (2018.) „Women’s Experiences on the Path to a Career in Game Development“, *Feminism in Play*, str. 105-123.

(52) Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009.) „The virtual census: Representations of gender, race and age in video games“, *New Media & Society*, 11(5), 815–834.

(53) Williams, D. (2006.) „A Brief Social History of Game Play“, u: P. Vorderer & J. Bryant (Ur.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, Lawrence Erlbaum Associates Publishers. str. 197–212.

(54) Wolf, M. J. P. (Ur.), (2001.) „The Medium of the Video Game“, University of Texas Press.

## Izvori

(1) Bernstein, J. (2013.) “Two Decades Of Breathtakingly Sexist Writing About Tomb Raider”, BuzzFeed News. URL: <https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/two-decades-of-breathtakingly-sexist-writing-about-tomb-raid> (pristupljeno 6.8.2024.)

(2) Cooper, D. (2022.) „Study Claims Only 6% of Popular Games Feature Standalone Female Protagonists”, Game Rant. URL: <https://gamerant.com/video-games-with-female-protagonists-how-many/> (pristupljeno 6.8.2024.)

(3) Croatian Game Development Alliance (2022.) „Analiza industrije videoigara za 2022. godinu“. URL: <https://cgda.eu/wp-content/uploads/2023/12/CGDAanaliza2022-1.pdf> (pristupljeno 7.8.2024.)

(4) Clement, J. (2024.) „Distribution of video game developers worldwide from 2014 to 2021, by gender“, Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/> (pristupljeno 5.8.2024.)

(5) Fitzsimmons, B. (2021.) „The evolution of Lara Croft“, The Daily Fandom, URL: [https://thedailyfandom.org/the-evolution-of-lara-croft/#footnote\\_0\\_42260](https://thedailyfandom.org/the-evolution-of-lara-croft/#footnote_0_42260) (pristupljeno 5.8.2024.)

(6) GameRant (2018.) „A Brief History of Lara Croft and Tomb Raider” URL: <https://gamerant.com/tomb-raider-lara-croft-history/> (pristupljeno 3.8.2024.)



- (7) Graser, M. (2013.) „Videogame biz: Women still very much in the minority“. Variety. URL: <https://variety.com/2013/digital/features/womengamers1200683299-1200683299/> (pristupljeno 8.8.2024.)
- (8) IGN (1996./2012.) „Tomb Raider“. URL: <https://www.ign.com/articles/1996/12/14/tomb-raider-5> (pristupljeno 4.8.2024.)
- (9) Nolfi, J. (2014.) „*Tomb Raider*: The evolution of Lara Croft“, Entertainment Weekly. URL: <https://ew.com/movies/tomb-raider-evolution-lara-croft/> (pristupljeno 6.8.2024.)
- (10) Nolfi, J. (2018.) "Tomb Raider': The Evolution of Lara Croft, from Polygonal Pinup to Action Icon“. URL: <https://ew.com/movies/tomb-raider-evolution-lara-croft/> (pristupljeno 8.8.2024.)
- (11) Sarkeesian, A. (2014.) „Women as Background Decoration (Part 1)“, Feminist Frequency, URL: <https://feministfrequency.com/video/women-as-background-decoration-tropes-vs-women/> (pristupljeno 4.8.2024.)
- (12) Sarkeesian, A. (2013.) „Damsel in Distress (Part 1) Tropes vs Women“, Feminist Frequency. URL: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/> (pristupljeno 4.8.2024.)
- (13) Schreier, J. (2012.) „You'll 'Want To Protect' The New, Less Curvy Lara Croft“ Kotaku. URL: <https://kotaku.com/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft-5917400> (pristupljeno 6.8.2024.)
- (14) Struna, „Intersekcionalnost“, URL: <http://struna.ihjj.hr/naziv/intersekcionalnost/25464/> (pristupljeno, 6.8.2024.)
- (15) Statista (2014.-2021.) „Distribution of video game developers worldwide from 2014 to 2021, by gender“ URL: <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/> (pristupljeno 5.8.2024.)
- (16) Snegiev, S. (2024.) „Virtual Equality: Changing Women's Representation in Video Games“, Hackernoon. URL: <https://hackernoon.com/virtual-equality-changing-womens-representation-in-video-games> (pristupljeno 5.8.2024.)
- (17) Tomb Raider Chronicles „The Lara Croft Style Guide“, URL: <https://www.tombraiderchronicles.com/headlines4359.html> (pristupljeno 9.8.2024.)

(18) The Entertainment Software Association (2024.) „Video Games Remain Lifelong Source of Entertainment for 190.6 Million Americans“, URL.: <https://www.theesa.com/video-games-remain-lifelong-source-of-entertainment-for-190-6-million-americans/>, (pristupljeno 5.8.2024.)

(19) Wired, (2010.) „Tomb Raider reboot brings new Lara Croft“. URL: <https://www.wired.com/story/tomb-raider-rebooted/> (pristupljeno 4.8.2024.)