

## ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

# Η ΕΠΙΘΕΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ Ο ΣΕΞΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΟ WORLD OF WARCRAFT

ΚΛΑΙΡ ΣΕΛΙΝ ΣΙΑΡΛΟΤ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ

### Περίληψη

Όλο και περισσότεροι άνθρωποι ψυχαγωγούνται με την χρήση ψηφιακών παιχνιδιών πράγμα που οδήγησε στη δημιουργία της «κοινωνίας των Gamers». Όπως όλες τις κοινωνίες και αυτή έχει την δική της κουλτούρα και τις δικές τις πεποιθήσεις. Επίσης, έχουν δημιουργηθεί στερεότυπα σε αυτή την κοινωνία όπως το στερεότυπο ότι οι γυναίκες δεν ανήκουν στο κόσμο των gamers και δεν ξέρουν να παίζουν σωστά. Αυτή η εντύπωση, οδηγεί τις γυναίκες να δέχονται καθημερινά επιθετική ή μειονεκτική συμπεριφορά από τους άντρες gamers. Η ύπαρξη αυτού του φαινομένου με έχει οδηγήσει να επιλέξω αυτό το θέμα. Σε αυτή την εργασία, ανάλυσα τον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών και πιο συγκεκριμένα το παιχνίδι World of Warcraft (WoW)

Για να υλοποιήσω αυτή την εργασία, ζήτησα βοήθεια από δυο χρήστες του παιχνιδιού World of Warcraft τους οποίους παρατήρησα για να κατανοήσω τις αντιδράσεις χρηστών προς ένα γυναικείο και ένα αντρικό άβαταρ και αν αυτές οι αντιδράσεις διαφέρουν μεταξύ τους. Δημιούργησα επίσης δικό μου λογαριασμό στο συγκεκριμένο παιχνίδι τον οποίο χρησιμοποίησα για να διεξάγω προσωπική έρευνα.

Τα αποτελέσματα αυτών των ερευνών μαζί απάντησαν τα ερευνητικά ερωτήματα, τα οποία δημιούργησα για να εστιάσω πιο συγκεκριμένα στο πρόβλημα που υπάρχει. Μέσω της έρευνας αυτής, κατανόησα την αντιμετώπιση της γυναίκας στα παιχνίδια πράγμα το οποίο βρήκα μέσω των άβαταρ αφού στον κόσμο των παιχνιδιών δεν μπορείς να ξέρεις με σιγουριά το φύλο του χρήστη που κρύβεται πίσω από ένα άβαταρ.

Η έρευνα αυτή, εξηγά την κατάσταση, η οποία επικρατεί στα παιχνίδια ως προς την ανισότητα των φύλων αλλά ταυτόχρονα εστιάζει σε συγκεκριμένη περίπτωση η οποία ήταν το World of Warcraft.