

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduskond
Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut

Sooliste stereotüüpide tajumine internetisuhtluses World of Warcrafti näitel

Bakalaureusetöö (4 AP)

Autor: Mattias Liivak

Juhendaja: Andra Siibak, MA

Tartu
2009

SISUKORD

TERMINITE SELETUSED.....	3
SISSEJUHATUS	4
I Teoreetilised ja empiirilised lähtekohad	7
1. Teoreetiline ülevaade stereotüüpide olemusest	7
2. Soolised stereotüübid ja sugudevahelised erinevused	10
2.1. Staatuselise karakteristika ning ootusteooria	11
2.2. Grupi ühtsuse teooria ning grupikäitumine.....	12
3. Soolised stereotüübid mõjutajana Internetis	13
3.1. Online-käitumine mängudes	14
4. World of Warcrafti tutvustus	15
4.1. Online-käitumine WoWis	16
5. Uurimisküsimused	17
II Meetod ja valim.....	19
1. Meetodi valimine ja rakendamine.....	19
2. Vastajate valik.....	20
3. Andmete kogumine.....	22
III Tulemused	24
1. Sooliste stereotüüpide mõistmine ja mängimise motiivid	24
2. Sooliste stereotüüpide esinemine World of Warcraftis	25
3. Soolised eripärad suhtumises teistesse mängijatesse ja gildidesse	28
IV Diskussioon.....	31
Kokkuvõte.....	36

Summary	37
V Kasutatud kirjandus	38
VI Lisad.....	41
LISA 1. Süvaintervjuu ja küsimustiku esialgne kava	41
LISA 2. Süvaintervjuu ja küsimustiku muudetud kava	42
LISA 3. Intervjuude transkriptsioonid	44

TERMINITE SELETUSED

MMORPG – *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, mängu World of Warcraft žanriline määratlus. Graafiline mäng, milles internetikeskkonna vahendusel mängib sadu või tuhandeid mängijaid korraga.

Guild – ühiste huvidega mängijaid koondav organisatsioon, mida ühest küljest toetab mängumehaanika ning teisest küljest on see mängijate endi poolt hallatav ja kontrollitav.

Guild Channel – igale gildile kuuluv mängusisene eraldiasuv suhtluskanal, mida näevad ning millesse saavad kirjutada ainult antud gildi kuuluvad mängijad.

Character – mängija poolt loodud tegelaskuju, millel on oma püsivad oskused, eripärad, püsiv rass ning sugu.

Main Character – tegelaskuju, kellega mängija põhiliselt mängib.

Troll, Undead, Blood Elf, Draenei, Tauren, Orc – mängumaailma fiktsionaalsed rassid.

Insta, Instance – kinnised tsoonid mängu sees, kuhu mängija saab siseneda koos grupiga, eesmärgiks täita mingeid ülesanded või tappa koletisi.

Party – 5 või vähema mängijaga grupp, kes on ajutiselt kokku tulnud mingisuguse koletise tapmiseks või eesmärgi täitmiseks.

Raid, raidimine – 10, 25 või 40 mängija jaoks mõeldud kinnised tsoonid mängu sees, kuhu mängija saab siseneda koos grupiga, eesmärgiks täita mingeid ülesanded või tappa koletisi. Samas tähendab ka ajutist gruppi, kes sellisesse tsooni minna kavatseb.

Kalevlased – suurim eestlaste poolt loodud ning ainult eestlastest koosnev gild World of Warcraftis.

Boss – koletis mängu sees, mille tapmine nõuab keskmisest suuremat pingutust ning mänguoskust, kelle tapmisel saab mängija vastutasuks keskmisest suuremaid aardeid.

SISSEJUHATUS

Käesoleva bakalaureusetöö teemaks on sooliste stereotüüpide olemasolu ning olemuse uurimine virtuaalsetes keskkondades, samuti käitumuslike erinevuste analüüs sugude lõikes. Uurimuse läbiviimise keskkonnaks on valitud populaarne MMORPG-žanri mäng World of Warcraft. Bakalaureusetöö eesmärgiks on uurida sugudevahelisi erinevusi mängimise motiivides, sooliste stereotüüpide tajumist mängus ning suhtumises mängu eri aspektidesse. Uurimustöö empiiria on kogutud struktureeritud informandi-intervjuudest ja küsimustikest ning analüüsitud kvalitatiivse horisontaalse meetodi abil.

Antud teema uurimiseks on kaks põhjendust. Esiteks autori enda isiklik huvi arvutimängude vastu, mis tundus olevat piisavalt põnev ning väljakutsuv teema, millega esmakordselt elus teaduslikku meetodit kasutades tulemuseni jõuda. Teiseks põhjenduseks teema uurimisel on arvutimängude populaarsuse kasv, mis tähendab populaarsuse kasvu ka naiste hulgas. Varasemalt meeste pärusmaaks peetud hobist on saanud ka naistele meeltemööda tegevus. See tähendab aga, et naised sisenevad meeste pärusmaale. See annab aga aluse konflikti tekkeks sugude vahel. Autori enda kogemused uurimisalusest mängust on näidanud, et sugudevaheline ebavõrdsus digitaalses mängumaailmas võib olla sama suur kui tavalises elus. Kuna ebavõrdsus reaalses elus ei ole silmaga nähtav, ei ole ta seda nähtav ka arvutimängudes. Järgnevatelt lehekülgedelt leiab lugeja sissejuhatusliku ülevaate sooliste stereotüüpide teemasse ühe maailma populaarseima arvutimängu keskkonnas.

Sarnasel teemal on Eestis varem tehtud vaid üks uurimustöö, Piret Seemani 2007. aasta bakalaureusetöö „Eesti online mängijad World of Warcrafti näitel“, milles on käsitletud eraldi ka naismängurite eripärasid, kuid kelle uuring kirjeldab pigem keskmise mänguri profiili ega uuri eraldi soorollidega seotud käitumist. Välismaalt on teemat uurinud peamiselt Nicholas Yee ning tema kolleegid, kelle uurimused on kättesaadavad aadressil <http://www.nickyee.com/daedalus/>. Yee on oma uuringutes keskendunud pigem kvantitatiivse statistika analüüsimisele ning mängust kogutud andmestiku tõlgendamisele. Ka teised World of Warcraftiga seotud uurimustööd on keskendunud kvantitatiivsete andmete uurimisele, mänguosalistega teostatud kvalitatiivseid uuringuid seni tehtud pole.

Bakalaureusetöö rajaneb 2008. aasta detsembris teostatud seminaritöö "Soolised stereotüübid online-suhtluses: World of Warcrafti näitel". Seminaritöö metoodika (kirjeldatud meetodi ja valimi peatükis) oli sama, mis antud bakalaureusetöö puhul. Intervjueeriti ühte meest ning ühte naist ning eesmärgiks oli välja selgitada, kas naistesse suhtutakse World of Warcraftis erinevalt kui meestesse ning kas meeste ja naiste mängustiilis on olemas eristuvaid jooni. Kahe intervjuu analüüsi tulemusena selgus, et naised nähakse mänguoskuse poolest nõrgematena ning nende vastu ollakse viisakamad, kuna nende mänguoskust peetakse piiratumaks. Mänguharjumuste poolest selgus seminaritööst, et naiste jaoks on mängus olulisem sotsiaalne pool, meestele aga uute väljakutsete kogemine ning edukas lahendamine. Leitud tulemused ajendasid mind antud teemaga jätkama ning kontrollima tulemuste paikapidavust suurema valimi põhjal.

Autor soovib bakalaureusetöö valmimise eest tänada eelkõige oma juhendajat Andra Siibakut, kelle poolt välja pakutud lähenemissuunad, teoreetilised materjalid ning kiire tagasiside bakalaureusetöö valmimise käigus aitasid oluliselt kaasa töö valmimisele ning teadusliku meetodi järgimisele. Samuti soovib autor tänada retsensenti Margit Meiesaart ning seminaritöö kaitsmisel ja bakalaureusetöö eelkaitsmisel viibinud Tartu Ülikooli ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituudi õppejõudusid, kelle konstruktiivne kriitika aitas täita puuduolevad lüngad materjalis.

Bakalaureusetöö sissejuhatusel järgneb ülevaade teoreetilistest ning empiirilistest uurimustest, mis antud teemaga seonduvad. Teoreetilise osa all on kirjeldatud uuringuid sooliste stereotüüpide, grupikäitumise, internetianonüümsuse kohta. Samuti on teoreetilise osa all ära toodud mängu World of Warcraft ülevaade. all on kirjeldatud mänguga seonduvat ning bakalaureusetöö seisukohast olulist statistikat, samuti toodud ülevaade seminaritööst, millele bakalaureusetöö rajaneb.

Meetodi ja valimi osa all on kirjeldatud meetodi põhjendatust ning intervjuu küsimustiku koostamist ning valimi koostamise põhimõtteid. Samuti on ära toodud ülevaatlik tabel valimisse jõudnud isikutest. Tulemuste all on ära toodud kolme põhilise uurimisküsimuse (mängimise motiivid, sooliste stereotüüpide olemasolu mängus, soost sõltuv käitumine mängus) tulemused intervjuudest.

Diskussiooni all on autor arutlenud tulemuste tähenduse üle seonduvalt teoreetilise osa, varasemate empiiriliste uuringute ning eelnenud seminaritööga. Samuti on diskussiooni osas ära toodud kriitika uurimismeetodite kohta ning võimalikud edasised teemaga seonduvad uurimissuunad. Bakalaureusetöö lõpeb kokkuvõttega, millele järgneb kasutatud kirjanduse loetelu ning vajalikud lisad.

I Teoreetilised ja empiirilised lähtekohad

Bakalaureusetöö teoreetiline osa annab ülevaate uurimuse jaoks olulistest teoreetilisest lähenemissuundadest seoses sooliste stereotüüpide, inimeste käitumisega online-keskkonnas ning World of Warcraftiga. Esmalt on välja toodud olulisemad lähenemised soouuringutest, seejärel grupi käitumisega seotud teooriad. Samuti on kirjeldatud inimeste käitumist internetis ning lähemalt online-mängudes ja World of Warcraftis.

1. Teoreetiline ülevaade stereotüüpide olemusest

Sõna "stereotüüp" võib defineerida mitut moodi, antud bakalaureusetöö definitsiooni aluseks on James L. Hiltoni ning William von Hippeli definitsioon: "Stereotüübid on uskumused kindlate gruppide liikmete omaduste, tunnuste ning käitumise kohta" ("[S]tereotypes are beliefs about the characteristics, attributes and behaviors of members of certain groups") (Hilton et al 1996: 240). Kuigi stereotüüpe nähakse enamasti negatiivsetena, on neil sotsiaalset suhtlust lihtsustav omadus: stereotüübid võimaldavad inimesel lihtsustada väliskeskkonnast saadud info töötlust, tuginedes uue informatsiooni asemel juba olemasolevale (Hilton et al 1996: 238).

Stereotüüpide olemuse kohta on olemas neli üldtunnustatud teooriat. Prototüübi-mudel (*prototype model*) väidab, et stereotüüp on inimeses salvestunud abstraktsel, taandatud kujul, stereotüübiga grupile on omistatud üldised tunnused ning grupi esindajaga kohtudes võrreldakse esindajat grupiga nende abstraktsete tunnuste alusel (Cantor et al 1978). Prototüübi mudel väidab seega, et kui näeme näiteks ühte kõhna ning üheksat paksu meest, kujuneb meil meestest pigem paksude isikute stereotüüp ning iga mehega kohtudes võrdleme selle mehe kehakuju meile teadaoleva stereotüübiga. Eeskujumudel (*exemplar model*) käsitleb stereotüüpe grupi kuuluvate väljapaistvate isikute omadustest tulenevana. Seega võib näiteks rumala, ilusa naise stereotüübiks olla Marilyn Monroe ning intelligentse vanamehe stereotüüp kujuneda Albert Einsteinist (Anderson & Cole 1990, Linville et al 1989, Smith 1990, Smith & Zárate 1992, Hilton et al 1996: 242 kaudu). Seostatud võrgustike mudel (*associative networks*) kirjeldab stereotüüpe erinevate omaduste võrgustikuna ning näeb stereotüüpe ajas äärmiselt püsivatena, kuna ühe stereotüübi omaduse ümberlukkamise puhul jäävad teised omadused võrgustikus siiski samaks (Carlston 1992, Manis et al 1988, Stephan & Stepha 1993, Hilton et al 1996: 243 kaudu). Raamistiku-mudel (*schema model*) võtab stereotüüpide aluseks kõrge abstraktsioonitasemega

isikuomadused, millel pole konkreetsest seost ühegi eelneva kogemusega ega konkreetse sündmusega. Kuna stereotüübi omadused selle mudeli puhul pole tugevalt seotud konkreetsete sündmustega, on ka stereotüübist kõrvalekalduvaid isikuid lihtsam paigutada stereotüübi raamidesse (Fiske et al 1991, Hilton et al 1996: 243 kaudu).

Ka stereotüüpide kujunemisest on loodud neli peamist lähenemissuunda. Isetäituvate ennustuste teooria (*self-fulfilling prophecies*) kohaselt muudavad inimesed stereotüüpidest lähtuvalt oma käitumist, mis omakorda mõjutab nende inimeste käitumist, kes kuuluvad stereotüüpiseeritavasse gruppi (Hilton et al 1996). Kaasvariatsiooni teooria (*covariation*) väidab, et ühe grupi liikme käitumine üldistatakse ning kantakse üle teistele selle grupi liikmetele, kusjuures selline ülekandumine ei ole teadlik. Kuna üldiselt on stereotüüpiseeritavate inimestega kohtumisi vähem kui enda grupi esindajatega, piisab vaid paarist kogemusest stereotüüpi kinnitavate isikutega, et alateadlik omaduste ülekandmine teiste grupi liikmetele saaks tegelikkuseks (Hilton et al 1996: 245). Illusoorse korrelatsiooni teooria (*illusory correlation*) järgi jääb inimesele paremini meelde "keskmisest" erinev teave ning kuna stereotüüpsete inimestega on kokkupuuteid vähem, ununevad need kogemused kiiremini ning alles jääb vaid abstraktne teave negatiivse stereotüübi kohta (Hilton et al 1996: 247). Viimaseks stereotüüpide tekkimist kirjeldavaks üldlevinud teoorikas on grupivälise homogeensuse teooria (*out-group homogeneity*), mille kohaselt stereotüüpiseeritavat gruppi nähakse oluliselt ühtsemana kui gruppi, millesse inimesed ise kuuluvad. Selle põhjuseks on asjaolu, et inimesed tunnevad enda grupi liikmeid oluliselt paremini kui grupiväliseid isikuid ning erinevusi grupi sees märgatakse paremini kui grupiväliseid erinevusi (Park et al 1987, Hilton et al 1996: 247 kaudu).

Stereotüüpide püsivuse kohta on olemas erinevaid teooriaid, mis kirjeldavad stereotüüpide kinnistumist inimestest. *Priming*-teooria järgi tekitavad igapäevased kogemused inimeses stereotüüpide käivitumist (näiteks pärast naisi seksuaalsete objektidena reklaamis nägemist jälgib mees ka päriselus rohkem naiste välimust) ning sellised kogemused kutsuvad stereotüübi esile ka pika aja jooksul pärast olukorra kogemist (Smith et al 1992, Hilton et al 1996: 249 kaudu). Assimileerumisteooria väidab, et inimesed näevad stereotüüpsesse gruppi kuuluvaid esindajaid oluliselt sarnasemana üksteisele kui enda grupi kuuluvaid inimesi. Assimileerumisteooria seondub grupivälise homogeensuse teooriaga, kuna välised grupid on üldiselt väiksemad ning

seetõttu on lihtsam ühte sellesse gruppi kuuluvat isikut kogu grupi stereotüübiga samastada (Hilton et al 1990, Hilton et al 1996: 251 kaudu). Tunnuste omistamise teooria (*attributional processes*) väidab, et inimestel meenub stereotüüpsete isikutega kokkupuutes eelnev kogemus stereotüübiga vaid abstraktsel tasandil, mistõttu selle muutumine ajas on raskendatud. See tähendab, et stereotüüpse grupi esindajatega käitudes jäävad inimestele meelde pigem stereotüübiga sobivad kogemused kui stereotüübiga mittesobivad kogemused (Srull et al 1989, Hilton et al 1996: 252 kaudu).

Stereotüübid on ajas muutuvad, kuid nende muutuste protsesse on kirjeldatud erineval moel. Peamised teooriad muutuste vallas on raamatupidamise mudel (*bookkeeping model* – iga uus teave stereotüüpse grupi kohta muudab suhtumist sellesse gruppi natukene, muutused toimuvad pika aja jooksul), vahetusteooria (*conversion model* – muutused stereotüüpide osas toimuvad, kui on saadud piisavalt vastukäivat teavet praegusele stereotüübile ning ületatud on mingisugune kriitiline piir) ning allkategoriseerimise teooria (*subtyping model* – kohates stereotüüpse grupi sees uut tüüpi käitumist, ei muutu mitte üldine suhtumine gruppi, vaid luuakse selle grupi sees eraldi alakategooriaga stereotüüp) (Hilton et al 1996).

Patricia Devine (1989) on väitnud, et stereotüübid pole ainus tegur, mis inimeste käitumist teiste gruppide esindajate vastu mõjutab. Uuringud on näidanud, et teadlikkus stereotüüpidest ei tähenda nende järgi käitumist – lisaks sellele mõjutavad inimese suhtumist teistesse ka selle inimese isiklikud tõekspidamised. Kuna need tõekspidamised on aga kujunenud välja hiljem kui stereotüübid, võivad ka mittediskrimineerivad inimesed käituda teiste gruppide esindajate suhtes eelarvamuslikult, seda juhul kui inimestel pole piisavalt aega, et teadlikult reageerida stereotüübi aktiveerumise puhul. Samas ei mõjuta teadlikkus stereotüüpidest inimese tõenäosust kalduda eelarvamustele. Kui inimesel on aega võrrelda enda tõekspidamisi ning sissekodeeritud stereotüüpe, suruvad väikeste eelarvamustega inimesed stereotüüpide järgi käitumise alla, olgugi et nad on sellest teadlikud (Devine 1989).

Käesoleva uurimustööga seoses on oluline ära märkida ka meeste ning naiste erinevused arvutite kasutamises ning enesehinnangus oma võimekusele arvutit kasutada. T. Buschi poolt teostatud uuringu (1995) järgi on meeste puhul arvutite kasutamisel oluliselt rohkem ärevust, kuna neil on enamasti suurem kogemus arvutite kasutamisel. Samuti julgustatakse mehi naistest oluliselt

rohkem kasutama arvutit, seda nii vanemate, sõprade kui ka näiteks õpetajate poolt. Kõige suuremat mõju suhtumises arvutitesse omavad eelnevad kogemused arvutiga ning julgustamine lähedaste, eriti sõprade poolt. Arvuteid nähakse pigem meeste pärusmaana ning nende kasutamist julgustatakse meeste puhul oluliselt rohkem kui naiste puhul (Busch 1995). Samas on viimase kümnendi jooksul muutunud oluliselt arvutite ning interneti kasutamine, mistõttu Buschi teooriat ei saa tänapäeval enam päris õigeks pidada. Siiski on ka praegusel ajal naiste hulgas vähem interneti kasutajaid kui meeste hulgas ning meeste võimekust arvutite kasutamisel peetakse naiste omast paremaks (Kalmus 2006).

Uurimustöö tulemuste mõistmiseks on oluline tunda mõisteid instrumentaalne omadus ja emotsionaalne omadus. Stereotüüpide põhjal omistatakse meestele instrumentaalsed omadused, naistele emotsionaalsed omadused. Bakalaureusetöö kontekstis on instrumentaalsete omaduste all mõeldud isikuomadusi, mis lihtsustavad inimese poolt mingisuguse mõõdetava ressursi omandamist – reaalses elus võib näiteks töökohal järjepidevuse ja ametialase osavuse tulemuseks olla näiteks ametikõrgendus. Emotsionaalsete omaduste all on mõeldud isikuomadusi, mille kasu isikule pole otseselt mõõdetav – näiteks hoolivus pereliikmete vastu. Mängu World of Warcraft kontekstis on samuti võimalik eristada neid kahte omadust – käitudes järjepidevalt (näiteks X korda koletist N tappes) on võimalik omandada suuremaid ressursse, samas kui abivalmidus teiste mängijate vastu ei too kaasa reaalset mõõdetavat kasu.

2. Soolised stereotüübid ja sugudevahelised erinevused

Oma bakalaureusetöös teoreetilises osas lähtun eelkõige kahest erinevast sotsioloogilisest teooriast soo kohta ning ühest teooriast sooliste stereotüüpide toimimise kohta internetis. Lähenemiste valiku aluseks oli nende sobivus antud uurimustöö keskkonnaga – interneti ning arvutimängudega. Seetõttu jäid kõrvale paljud olulised teooriad (näiteks need, mis puudutavad soorollide kujunemist, füüsilist välimust või ressursside jagunemist), mida kas pole võimalik antud töö jaoks rakendada (näiteks etnometodoloogia lähtekohaks oleva sooliste märkide nähtavuse puudumine internetis) või mille fookus on antud bakalaureusetöö omast erinev (näiteks kognitiivteooriad, mis uurivad arvuti kasutamiseks veel liiga noorte laste poolt soorollide omandamist). Järgnevalt annan ülevaate kolmest üldteoreetilisest lähenemisest, mida kasutan bakalaureusetöö hüpoteeside ning kvalitatiivse süvaintervjuu küsimuste koostamiseks.

2.1. Staatuse karakteristikud ning ootusteooria

Cecilia Ridgeway (1993) poolt välja töötatud staatuse karakteristika teooria tugineb varasema ootusteooria väidetele. Ootusteooria kohaselt arenevad koos eesmärgi poole püüdlevate inimeste vahel välja ebavõrdsused staatuse hierarhias. Mida kõrgem on kellegi staatus, seda rohkem osaleb ta tegevuses, saab tähelepanu osaliseks ning seda suurem on tema mõju grupile. Ootusteooria staatuse hierarhias on naised madalamal kohal kui mehed, neid peetakse vähem väärtuslikemateks, vähem austusväärteteks ning kompetentsemateks. See tähendab, et sugu muutub staatust määravaks karakteristikaks (Ridgeway 1993).

Ridgeway ootusteooria väidab ka, et ühist eesmärki täitvad isikud märke, mille alusel hinnata enda ning teiste kasulikkust grupile. Kõrgema väärtusega isikud võtavad pärast hinnangu andmist grupis rohkem sõna, talle antakse rohkem võimalust tegevuses osaleda, tema arvamust väärtustatakse rohkem ning tal on suurem mõju grupi tegevusele. Ootust teiste kasulikkusele hinnatakse välise staatuse karakteristikate, tasustamise, võimete ning konkreetsetes situatsioonides käitumise alusel. Kuna sugu on üks välise staatuse karakteristikatest, mõjutab see inimese kasulikkuse hindamist (Ridgeway 1993).

Staatuse karakteristika on defineeritud kui "inimeste lõikes erineva atribuudid, mille kohaselt mõned staatused (mehed) omavad suuremat väärtust kui teised (naised)" (Ridgeway 1993: 179). Kui staatuse karakteristika aktiveeritakse, mõjutab see inimeste ootusi üksteise kasulikkuse suhtes, kusjuures karakteristika aktiveerub ka siis, kui karakteristika ise on ebaoluline (Ridgeway 1993).

Ridgeway väidab, et kuna teiste inimeste muude omaduste (tasustamise ootus, võimed) üle otsustamine on raske, tehakse otsused inimese kasulikkuse osas peamiselt tema välise staatuse karakteristikate põhjal – lisaks soole ka näiteks rassi põhjal. Kui hiljem ka peidetud omadused välja tulevad, võivad ootused olla juba välja kujunenud ning need heidetakse kõrvale (Ridgeway 1993).

Eksperimentide käigus on staatuse karakteristika teooria ka tõestust leidnud. Tegevuses, mida peetakse mehelikuks, on mehed staatuse hierarhias kõrgemal, naiselikuks peetavates tegevustes aga madalamal kui naised (Dovidio et al 1988). Samas on naiste jaoks vajalik teiste poolt

saavutuse hindamise tase oluliselt kõrgem kui meestel, kuid läbikukkumise puhul ollakse naiste vastu leebemad (Foschi 1989).

Ridgeway staatuse karakteristika teooriast ajendatult on läbi viidud ka Wendy Woodi ning Stephen J. Karteni eksperiment (1986) kompetentsuse tasemest sugude lõikes. Antud eksperimendi käigus lasti katsealustel lahendada test ning seejärel koos leida lahendus kindlale probleemile. Kui grupisiselt tehti teatavaks testi tulemused ning naised said selles sama kõrgeid tulemusi kui mehed, ei olnud kõigi grupiliikmete poolt pärast probleemilahendust hinnatud kompetentsus madalam kui meestel. Kui testitulemusi teatavaks ei tehtud, hinnati meeste kompetentsust pärast probleemi lahendamist suuremaks (Wood & Karten 1986). Antud eksperiment kinnitab Ridgeway teooriat, et põhiliseks määrajaks kompetentsuse määramisel on välised tunnused (nagu sugu) muude tegurite mitteteadmisel.

2.2. Grupi ühtsuse teooria ning grupikäitumine

Whartoni (2005) poolt kirjeldatud grupi ühtsuse teooria kohaselt eelistavad inimesed sotsialiseeruda endale sarnaste inimestega ning arenda selliseid suhteid läbi erinevate gruppide nagu töökoht, sõpruskond. Mõneti kattub grupi ühtsuse teooria karakteristikate teooriaga, nimelt selle tekkimise põhjustes – ka grupi ühtsuse teooria puhul on kõige lihtsamaks meetodiks teiste inimeste omaduste esmaseks äratundmiseks välised tegurid (Wharton 2005). Grupi ühtsuse teooria tegeleb siiski teistsuguse küsimusega kui staatuse karakteristika teooria – nimelt sellega, kuidas mõjutab ühtekuulumine grupiga või erinevust grupist selle liikmete tegevust. Antud teooria on tõestust leidnud ka uurimustöös, mille kohaselt teistest grupiliikmetest erinevad inimesed on gruppi vähem kiindunud kui grupile sarnanevad inimesed, seda just väliste staatuse karakteristikate, mitte nähtamatute omaduste (haridus, positsioon) lõikes (Tsui et al 1989). Lisaks sellisele rahulolematusele on grupi ühtsuse teooria raames uuritud ka gruppi kuuluva vähemuse ning enamuse vahelisi suhteid. Grupi ühtsuse teooria järgi tähendab vähemuse kuulumine gruppi enamuse teadlikkuse tõusu oma rollist ning nendepoolset oma rolli kaitsma asumist – see tähendab ühest küljest vaenulikkust vähemuse vastu ning teisest küljest vähemuse stereotüpiseerimist. Kuna vähemuse esindajad on kogu oma kategooria esindajateks, nähakse nendes enam oma kategooria esindajaid kui indiviide (Kanter 1977). Kuna grupi ühtsuse teooria loomise ajal ei olnud tänapäevases mõistes internetti veel olemas, siis võib selle rakendumise

internetikeskkonnas kahtluse alla seada. Antud teooria on küll üle kolmekümne aasta vana ning võib seega olla mõneti aegunud, kuid samas on tegu maineka raamatuga, Google Scholar andmetel üle 5000 viitamise teistes teadustöodes (Google 2009).

3. Soolised stereotüübid mõjutajana Internetis

Internet on oma olemuselt anonüümne, võimaldades suhelda ilma vastassuhtleja sugupoolt teadmata. Anonüümsus peaks seega vähendama soo rolli ning stereotüüpide esilekerkimist suhtluses (Dubrovsky et al 1991). Internet muudab nähtamatuks inimest kammitsevad füüsilised tegurid ning individuaalse äratuntavuse, mis võimaldavad stereotüüpide tekkimist. Paraku lisandub grupi poolt loodud stereotüüpidele ka inimese enda poolt enesele kehtestatud regulatsioon, mis määratleb soo tema enda jaoks, muutes nii kaheldavaks soorollide täieliku kadumise – kui ka teised ei tea, mis sugu me oleme, teame seda ikkagi ise ning võime vastavalt käituda. Kui ainsaks äratuntavaks faktoriks inimeste puhul internetisuhtluses jääb vaid sugu, siis on mehed aruteludes märgatavalt autonoomsemad (esitavad oma väiteid) ning kõhklevad oma otsustes vähem. Samasugust tendentsi on märgata ka olukorras, kus ollakse teadlikud vaid oma soost ning teiste vestluspartnerite puhul pole võimalik sugu tuvastada. Järelikult ei pruugi anonüümsus internetis garanteerida seda, et soolised stereotüübid jäävad esile kerkimata, eriti teemade puhul, mis on selgelt maskuliinsed või feminiinsed (Postmes et al 2002). Seega on online-suhtluses, kus grupi liikmeid ei nähta indiviididena, võimalik hoopis stereotüüpide suurem esilekerkimine, kuna individualistliku lähenemise asemel on kasutada vaid varem kogetud stereotüübid. Sellist deindividuaalseerimisest tulenevat stereotüüpiseerimist on võimalik ära hoida, kui omavahel anonüümselt suhtlevate erinevate gruppide liikmed muutuvad mitteanonüümseks (Postmes et al 1998).

C. Herring (2003) on kokkuvõtlikult kirjeldanud Interneti mõju sooliste stereotüüpidele. Internet võimaldab anonüümsust vaid osaliselt ning seetõttu ei kao internetis ka soolised stereotüübid. Üheks sellise nähtuse põhjuseks on asjaolu, et internetti kontrollivate (võrgustikke omavate, haldavate ja juhtivate) inimeste hulgas on oluliselt rohkem mehi, kuna mehi nähakse traditsiooniliselt instrumentaalsete omaduste edasikandjatena. Lisaks sellele on interneti anonüümsus kohati illusoorne, kuna inimesed edastavad teavet oma soo kohta ilma seda endale teadvustamata. Siinkohal võib näiteks tuua asjaolu, et mehed on online-diskussioonides

agressiivsemad ja dominantsemad, naised aga passiivsemad ning pikemate diskussioonide puhul võib teadmine teise inimese soost saada selgeks, ilma et otseselt soost oleks juttu olnud. Uuringud on ka näidanud, et grupis vähemuses olev sugu võtab üle grupis dominantse soo omadused – online-diskussioonides, kus on naised enamuses, hoiavad mehed enda agressiooni tagasi, ning diskussioonides, kus naised on vähemuses, võtavad nad üle meeste agressiivsemad omadused. Seetõttu tunnevad naised end kindlamalt, võttes sõna keskkonnades, kus nad on teadlikud moderaatori olemasolust, kes tagab kõigi võrdse kohtlemise soost sõltumata. Kokkuvõtlikult võib seega öelda, et interneti anonüümsus ei pruugi tagada soolist võrdõiguslikkust ning stereotüüpide kadumist, kuna traditsioonilised soorollid kanduvad internetti üle, sest need tunduvad tuttavad, sobilikud ning tavapärased (Herring 2003).

3.1. Online-käitumine mängudes

Arvutimängudest tuleneva käitumise uurimise võib jagada kahe paradigma vahel. Esimese paradigma järgi ei teadvusta arvutimängurid endale mängus kogetut, kogemused arvutimängudest viivad hilisema spontaanse ning kontrollimatu käitumiseni (näiteks suurenenud agressiivsus). Mängijate agressiivsuse kohta on tehtud mitmeid uuringuid, mille tulemuste põhjal võib väita, et vägivaldsete arvutimängude mängimine suurendab mängijate vaenulikku suhtumist teistesse inimestesse. Samuti võib vägivaldsete mängude mängimine halvendada inimese õpitemusi. Vägivaldsetel videomängudel võib mängijale olla pikaajaline agressiivsust suurendav mõju, kuna tegu on nõiaringiga – vägivaldsete arvutimängude mängimine muudab inimese agressiivsemaks, mis omakorda suurendab tema soovi mängida agressiivseid arvutimänge (Anderson et al 2000). Teise paradigma järgi tõlgendavad arvutimängijad pidevalt mängus toimuvat, mõtestavad selle enda jaoks lahti ning loovad uusi tähendusi (Jenkins 2006). Siinkohal on esile tõstetud, et inimesed mängivad mängu, et sobituda oma sotsiaalsetesse gruppidesse ning et lihtsalt enda meelt lahutada, kusjuures olulisena nähakse mitte mingisuguse konkreetse eemärgi saavutamist, vaid pigem naudetakse protsessi, mille kaudu selle eesmärgini jõutakse (Hsu et al 2004). Esimese paradigma vasturääkivuseks on see, et Jenkinsi (2006) väitel ei mängi inimesed enamasti mängu konkreetse eesmärgiga midagi õppida ning alateadvuslik mänguri mõjutamine arvutimängu poolt saab toimuda vaid siis, kui mänguril puudub ratsionaalne mõtlemisvõime ning kõik kogetu võetakse tingimusteta omaks. Teise paradigma toetuseks räägib fakt, et inimesed jagavad omavahel kogemusi mängudes ning ka tegelikus elus,

andes neile suhtluse kaudu mõtte. Kogemusliku paradigma väitel toimub arvutimängus tegelikult kaks mängu – üks silmaga nähtav (näiteks üksteise tulistamine) ning teine nähtamatu (inimeste omavahelistest suhetest, suhtlemisest ning koostööst tulenev) (Jenkins 2006).

Online-mängude puhul on sotsioloogiliste uuringute seisukohalt oluline eristada kolme sotsiaalset kihti mängudes: individuaalsete mängijate kiht (mängija enda põhjused mängimiseks, strateegiate valikuks), mikrotasandil sotsiaalne suhtlus (erinevad gildid, arvutimängust reaalsesse ellu üle kantud üritused) ning makrotasandil sotsiaalne suhtlus (näiteks kogu mängu hõlmav foorum). Samuti tuleb soouuringute seisukohast arvesse võtta seda, et mehed ning naised ei tutvusta oma sugu tihti peale mängides teistele. (Kolo et al 2004). Samuti on online-mängude uurimisel soouuringute seisukohast oluline leida, et naiste puhul omab suuremat rolli mängule lojaalseks jäädes pühendumine (s.t. teiste mängijatega sotsialiseerumine ja lähisidemed) ning meeste puhul rahuldus mängus saavutatust. (Joe et al 2008).

4. World of Warcrafti tutvustus

Antud bakalaureusetöö uurimuskeskonnaks on arvutimäng World of Warcraft (edaspidi kasutatud ka lühendit WoW), mille žanriks on *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG). MMORPG on mängužanr, mille puhul ühises graafilises mängukeskkonnas tegutsevad korraga sajad ning tuhanded mängijad. Mängu loojaks on arvutimängufirma Blizzard Entertainment ning seda mängib maailmas üle üheteistkümne miljoni inimese (Blizzard Entertainment 2008). Naissoost mängijaid on World of Warcraftis hinnanguliselt 10 ning 20 protsendi vahel (Yee 2005). Eestis on ilmselt mängijaid umbes tuhande ringis (Seeman 2007:4). Mäng on tasuline. Mängul on ametlik foorum, mida saavad kasutada kõik mängus osalejad ning kus tuleb kirjutada oma tegelaskuju nime alt.

World of Warcraftis on kasutajal võimalik luua omaale tegelane kümnest väljamõeldud rassist ning valida tegelasele sugu ja välimus. Rassid jagunevad kaheks omavahel võitlevaks pooleks (*Horde* ning *Alliance*). Samuti on tegelase loomisel võimalik määrata selle klass (*class*), millest hakkavad edaspidi sõltuma mängija oskused mängu sees. Ühtegi eelpool mainitud teguritest hiljem muuta pole võimalik. Mängus on võimalik püüelda erinevate eesmärkide poole: tappa teisi mängijaid (*PvP* ehk *player versus player*), võidelda arvuti poolt kontrollitud koletistega (*NPC* ehk *non player character*) erinevates piirkondades (*zone*) ning tappa koos grupiga (*party*

ning *raid*) arvuti poolt kontrollitud oluliselt tugevamaid koletisi (*boss*) kinnistes, grupist väljapoole jäävatele isikutele kättesaamatutes ruumides (*instance*). Uus tegelane alustab esimeselt tasemelt (*level*) ning neid tasemeid on kokku 80. Mängija liigub tasemel üles, kui ta on tapnud piisavalt palju koletisi ning kogunud kokku piisavalt palju kogemust (*experience points*). Uuele tasemele jõudes on võimalik õppida uusi oskusi (*skill* ja *spell*) ning arendada välja oma talente (*talent points*).

Sotsiaalsed suhtlussidemed on määratud mängus nelja kanali kaudu. Esimeseks neist on tavalised vestluskanalid (*chat channel, yell, say*), mida on võimalik kuulata kõigil mängijatel. Teiseks saavad mängijad saata üksteisele sõnumeid (*whisper*), mida näevad vaid nemad kaks. Kolmandaks on võimalik grupis (*party channel* ning *raid channel*) vestelda nii, et seda näevad vaid grupi liikmed. Neljas ning kõige olulisem vestluskanal mängus on mängijaorganisatsioonide ehk guldide (*guild*) suhtluskanal (*guild channel*).

Gildid on mängutarkvara poolt võimaldatud ning mängijate poolt kontrollitud mängijaorganisatsioonid, millel on juht (*guild leader*) ning tema assistendid (*guild officer*) ja tavaliliikmed (*guild member*). Gildide eesmärgiks on pakkuda ühiste huvidega mängijatele võimalust mäng lihtsamaks muuta, kasutades selleks ühist suhtluskanalit, gildipanka ning kalendrit. Gildid on püsivad ning neid võib võrrelda huviringide või ettevõtetega, mis koondavad enda alla ühise suunitlusega inimesed – olgu selleks siis koletiste tapmine või lihtsalt suhtlus. Gildid on püsivad ning ei kao, kui mängija mängust välja logib. Enamasti mängivad ühe gildi liikmed koos ning gildiliikmeid eelistatakse võõrastele mängijatele.

4.1. Online-käitumine WoWis

Järgnev statistika pärineb Ducheneaut ja kolleegide (2006) ning Williamsi ja kolleegide (2006) töödest. Ducheneaut (2006) väitel mängib keskmine mängija ühe oma tegelasega World of Warcrafti keskel läbi kümme tundi nädalas. Samas tuleb täheldada, et mängijatel on võimalus luua mitu erinevat tegelast ning seetõttu võib mängus veedetud aeg olla ühe mängija kohta oluliselt suurem. Mängijad valivad oma tegelaseks kaks korda sagedamini "hea" kui "halva" poole esindaja. Kõige populaarsemateks rassideks on inimene ning ööhaldjas, kõige ebapopulaarsemateks orkid ning trollid. Kuigi mängus on alla kahekümne protsendi naismängijaid, on naissoost tegelaste osakaal suurem – *horde* puhul 24 protsenti ning *alliance*

puhul 34 protsenti. Ligi 90 protsenti mängijatest mängu kõige kõrgemal tasemel asub gildis. Gildide puhul on täheldada ka seda, et aja jooksul muutuvad nad stabiilsemaks ning mängijate lahkumine gildidest väheneb nende taseme tõustes (Ducheneaut et al 2007). Kui kõige suurema arvuga on alla kümne liikmega gilde ning seejärel toimub langus, on näha kerget tõusu kõige kõrgema tasemega mängijate gildide arvus. Seejuures on alla kümne liikmega gildidest 75% moodustatud päriselu tutvuste alusel (Williams et al 2006).

Gildid võib World of Warcraftis jagada neljaks erinevaks alakategooriaks, lähtuvalt nende liikmete poolt püstitatud eesmärkidest. Nendeks kategooriateks on sotsiaalsed, teiste mängijate tapmise, tugevate koletiste tapmise ning rollimängu gildid. Williamsi (2006) väitel peab umbes 60 protsenti mängijatest peab end kuuluvaks sotsiaalsetesse gildidesse ning 35 protsenti tugevate koletiste tapmisele orienteeritud gildidesse. Samas kuuluvad gildid tihtipeale mitmesse erinevasse alakategooriasse. Umbes poolte gildide puhul on sõnastatud nende missiooneesmärk. Gildidesse värvatakse inimesi kas ametlikke kanaleid pidi (foorumites, üldistes vestluskanalites) või üks-ühele vestlustes (Williams et al 2006).

Samuti väidab Williams (2006), et enamik mängijatest World of Warcraftis näeb oma gildikaaslasi toetavate sõprade või töökaaslastena, sõltuvalt pühendumise astmest mängule. Viis protsenti kõigist mängijatest viisid oma virtuaalse tutvuse edasi ka reaalse elu tasemele. Kesketel kohtadel (kõige tuntumad ning teiste jaoks kõige meeldivamad inimesed) on mängus need, kes tegelevad esmajoonel sotsialiseerumisega (Williams et al 2006).

5. Uurimisküsimused

Bakalaureusetöö uurimisküsimused on koostatud lähtuvalt töö teoreetilises osas kirjeldatud uurimustest. Peamisi uurimisküsimusi on töös kaks, neile lisanduvad vastavate küsimuste allküsimused. Uurimisküsimuste põhjal on koostatud ka bakalaureusetöö empiiria kogumiseks koostatud intervjuukava, mis asub töö lõpus lisade peatükis. Käesoleva bakalaureusetöö uurimisküsimused kujunesid järgnevalt:

- **Millised on soolised stereotüübid World of Warcraftis?**

Antud küsimuse alaküsimustena uurin:

- Kas World of Warcraftis on olemas soolised stereotüübid?
- Milliseid erinevusi nähakse meeste ja naiste mänguuskustes?
- Kas meeste ja naistega käitatakse mängus erinevalt? Kuidas

- **Mille poolest erinevad mehed ja naised oma suhtumises mängu erinevatesse aspektidesse?**

Antud küsimuse alaküsimustena uurin:

- Milline on meeste ning naiste suhtumine gildidesse?
- Milliseid omadusi hinnatakse teiste mängijate puhul?
- Milliseid omadusi hinnatakse enda puhul?
- Kuidas hindavad mängijad oma mänguuskust?

Uurimisküsimused on laiendatud intervjuukavaks, mis asuvad töö lõpus lisades "Süvaintervjuu ja küsimustiku esialgne kava" ning "Süvaintervjuu ja küsimustiku muudetud kava".

II Meetod ja valim

Järgnevas peatükis on kirjeldatud töös kasutatud metoodika põhjendatust ning metoodika rakendamist empiiriliste andmete kogumiseks. Samuti on välja toodud valimi koostamise põhimõtted ning tabeli vormis ülevaade väljakujunenud valimist.

1. Meetodi valimine ja rakendamine

Seminaritöö empiiria kogumise meetodiks on struktureeritud informandi-intervjuu ning selle alusel teostatud teksti kvalitatiivne horisontaalne analüüs, mille käigus on võrreldud ning analüüsitud intervjueritavate seisukohti. Horisontaalanalüüs on tekstianalüüsi meetod, mille puhul kõrvutatakse kindlate uurimisküsimuste vastused ühe koodi alla ning võrreldakse erinevate intervjueritavate lõikes vastuseid konkreetset koodi puudutavatele küsimustele. Struktureeritud küsimustik on Triin Vihalemma (2008) kohaselt küsimustik, mille teemad ja küsimused on väga konkreetselt paika pandud ning mille puhul kõigile intervjueritavatele esitatakse samad küsimused. See on intervjuu tüüpidest kõige vähempaindlik, kuid võimaldab kõige paremini kasutada horisontaalset analüüsi, kuna kõigi vastanute vastused asuvad suhteliselt sarnases raamistikus (Vihalemm 2008). Käsitluse all oleva teema jaoks on antud meetod sobiv kahel põhjusel. Esiteks pole antud teemat varem käsitletud ning seetõttu on tegu pilootuuringuga, mille puhul avatud küsimustega intervjuu võimaldab luua sissejuhatava teadusliku lähenemise teemale ning püstitada uurimisküsimusi ja hüpoteese järgnevate uuringute jaoks. Teiseks on uurimise fookuses sooliste stereotüüpide kui nähtuse põhjuste selgitamine, mille jaoks intervjuud kasutades on võimalik luua seoseid erinevaid antud nähtust iseloomustavate tegurite vahel ning seeläbi kirjeldada vaadeldavat fenomeni.

Mängu spetsiifika nõuab sekkuvat metoodikat, kuna enamik mänguga seotud vaatluse all olevaid kommunikatsioonikanaleid on kinnised ning ligipääsetavad ainult uuringusubjektidele ning intervjueritavate abita oleks nende uurimine võimatu.

Küsimustiku on jagatud viieks erinevaks blokiks. Küsimustiku esimeses, sissejuhatavas osas peavad intervjueritavad vastama üldistele teemat puudutavatele küsimustele, mis suunaksid nad mõtlema uurimuse jaoks vajalikel teemadel. Teise bloki küsimused puudutavad intervjueritava tähelepanekuid teiste inimeste, nende väärtushinnangute ning sotsialiseerumise osas,

keskendumisega soo teemale. Järgmise bloki küsimuste eesmärgiks on selgitada välja intervjueeritava motivatsioon mängus mängimiseks ning mängusiseste sotsiaalsete suhete olulisus. Neljanda bloki küsimuste püstitus võimaldab uurida intervjueeritava hinnangut enda käitumisest lähtuvaid sooteemalisi käitumismustreid ning väärtushinnanguid. Viies ning viimane blokk on mõeldud intervjueeritava eneserefleksioonis, mille käigus ta saab kokku võtta oma arvamuse kogu teemal ning lisada enda jaoks olulisi kommentaare seminaritöö teemal.

Kuna pärast kahe reaalelulise intervjuu läbiviimist selgus, et intervjuukava kaks küsimust ("Kas oled tunnetanud suhtumise muutumist endasse, kui sinu tegelik sugu on sinuga koos mängivatele inimestele teatavaks saanud?" ja "Kas oled tunnetanud suhtumise erinevust mängides grupis, kus sinuga koos mängijatest on enamik vastassugupoole esindajad?") on ebasobivad küsimused meestele (mängus eeldatakse, et kõik mängijad on mehed ning olukorda, kus mees on naiste poolt domineeritud grupis, tuleb üliharva ette), otsustas autor eristada küsimuse püstituse meestele ja naistele. Muudetud küsimustikukava on võimalik vaadata bakalaureusetöö lõpus. Samuti muudeti küsimustik inglisekeelseks, kuna ülejäänud andmed oli kavas koguda internetist ning vastajate osas oli ka välismaalasi.

Küsimustik on koostatud bakalaureusetöö teooria osas kirjeldatud suurte sooliste stereotüüpide ning sugudevaheliste erinevuste teooriatest lähtuvalt. Küsimustik liigub mittepersonaalsetelt küsimustelt (küsimused teiste kohta, küsimused mängu kohta) personaalsetele poole (küsimused inimese enda kohta mängijana, mehe ning naisena). Kava põhiküsimuste blokid on jaotatud nende vastuste allikate põhimõttel – see tähendab, et ühe bloki vastused tulenevad intervjueeritavast endast, teise bloki vastused intervjueeritavat ümbritsevatest inimestest ning kolmandad teda ümbritsevast maailmast (mängust). Kava eesmärgiks on kontrollida soouuringute teooriate (peamiselt staatuse karakteristika teooria ning grupi ühtsuse teooria) realiseerumist online-keskkonnas ning seeläbi leida vastus bakalaureusetöö uurimisküsimustele.

2. Vastajate valik

Valimisse pääsemise eelduseks oli vastajate poolt kahe kriteeriumi täitmine. Esimeseks kriteeriumiks oli kuulumine gildi – selle kriteeriumi põhjenduseks on eeldus, et gildis olevad inimesed tunnevad üksteist ning tunnevad seega üksteise sugu, võimaldades uurida soorolle muidu anonüümse mängu mitteanonüümises valdkonnas. Valimi teiseks kriteeriumiks oli mängija

poolt mängu kõige kõrgemal tasemel oleva tegelase omamine. Antud kriteeriumi nõue tulenes vajadusest veenduda, et inimene on veetnud mängus piisava teoreetilise hulga aega uurimuse seisukohalt oluliste kogemuste ning tähelepanekute tekkimiseks. Intervjueeritavad leidis autor kasutades isiklikke kontakte ning erinevate World of Warcrafti gildide foorumeid. Valim kujunes kümneliikmeliseks, neist neli olid mehed ning kuus naised. Lisaks kuuele eestlasele kuulus valimisse ka neli välismaalast. Kuigi valimi täitmiseks oleks võinud kasutada ka ainult eestlaseid, otsustas autor, et töö objektiivusse seisukohast oleks mõistlik kaasata ka teiste rahvuste esindajaid. Peamiseks põhjuseks selle otsuse taga oli asjaolu, et suur osa eestlasi mängib koos ühes gildis (Kalevlased) ning ainult ühe mängijate organisatsiooni uurimine võinuks anda kallutatud tulemuse. Välismaalaste kaasamine võimaldas ka uurimustööle anda kultuurideülese mõõtmise (s.t. uurida mitte eestlastest meeste ja naiste erinevusi, vaid üldisemalt sugudevahelisi erinevusi). Järgneval leheküljel asuvas tabelis (vt. Tabel 1) on välja toodud uurimuse seisukohast oluline informatsioon intervjueeritute kohta, esimest lahtrit ("Kood") on tulemuste osas kasutatud intervjueeritutele tsitaatide omistamiseks.

Kood	Sugu	Vanus	Rahvus	WoWi kogemus	Kogemus teiste online-mängudega
N21	naine	21	eestlane	2 aastat	puudub
M21	mees	21	eestlane	2,5 aastat	vähene
M22	mees	22	inglane	4 aastat	vähene
N24	naine	24	rootslane	1,5 aastat	puudub
N25	naine	25	eestlane	4 aastat	vähene
M26	mees	26	eestlane	4 aastat	pikaajaline
N29	naine	29	inglane	2 aastat	vähene
N32	naine	32	eestlane	4 aastat	pikaajaline
M32	mees	32	inglane	3 aastat	pikaajaline
N35	naine	35	eestlane	3,5 aastat	vähene

Tabel 1. Vastajate valimi kirjeldus.

3. Andmete kogumine

Autor teostas kaks intervjuud näost-näkku, lindistades intervjuu diktofoniga ning transkribeerides selle hiljem arvutisse. Ülejäänud kaheksa küsimustikku saatis autor vastajatele e-kirjana, tutvustades töö eesmärki ning paludes vastata küsimustele võimalikult põhjalikult. Oluline on märkida, et kuna internetis vastajate poolt täidetud küsimustik oli inglisekeelne, siis kuuele inimesele (v.a. kaks inglasi) olid küsimused püstitatud võõrkeeles, mis võis mõjutada nende arusaamist küsimustest ja ka võimekust nendele vastamisel, seondult nende keeleoskusega.

Andmete kogumine e-kirja teel erineb oluliselt näost-näku intervjuust. Mari-Liis Laherand (2008) on toonud mitmeid põhjendusi nii internetis kogutud andmestiku toetuseks kui ka selle puuduste kohta. Peamisteks eelisteks interneti kaudu kodutud andmete puhul on kerge ligipääs (näiteks välismaalastega poleks olnud võimalik näost-näku intervjuud teostada, samuti oleks logistiliselt problemaatiliseks osutunud Eesti piires kõigi vastajatega kohtumine), uurija nähtamatus (kuna tegu on tundliku teemaga, võisid vastajad tunda end mugavamalt küsimustele kirjalikult vastates) ning vastuste spontaanne iseloom. Samas võib internetist kogutud andmete puhul pidada puudujääkideks autentsust (ei saa olla sajaprotsendiliselt kindel, et vastaja on see, keda ta väidab end olevat) ning eelpool mainitud keele ja kultuuri probleemi (Murray et al 2008, Laherand 2008: 263-266 kaudu). Samas ei tundunud need puudujäägid antud bakalaureusetööl oluliselt mõjutavat, kuna näost-näku teostatud intervjuude tulemused ja vastuste pikkus ning e-kirja teel saadud küsimustike vastused olid oma kvaliteedilt ning pikkuselt suhteliselt sarnased.

III Tulemused

Järgnevalt on välja toodud intervjuude ja küsimustike vastuste tulemused töö teoreetilises osas toodud uurimisküsimuste kaupa. Oluline on märkida, et mingisuguseid erinevusi eestlaste ja välismaalaste lõikes vastustes ei olnud. Tulemuste juurde toodud näitlikustavad tsitaadid on jäetud tõlkimata, et vältida tõlkimise käigus tekkida võivat tähenduste muutumist.

1. Sooliste stereotüüpide mõistmine ja mängimise motiivid

Traditsioonilisi soorolle näevad kõik intervjuueeritavad suhteliselt sarnaselt – mehel on domineerivad instrumentaalsed omadused (tööl käimine, raha teenimine perekonnale) ning naistel emotsionaalsed omadused (pere eest hoolitsemine, söögi tegemine, kodu koristamine).

"Konservatiivses mõttes, siis peaks olema nii, et mees käib tööl ja toob raha ja siis naine on kodus ja koristab." (N25)

"Woman in the kitchen, man out working." (M22)

"Mees peab koguma raha, naine kodus lapsi kasvatama." (M26)

Ühe intervjuueeritava meelest on traditsioonilised soorollid mõneti kandunud üle ka online-mängudesse – mehed tahavad rohkem esile pürgida, naised eelistavad sotsiaalset suhtlust.

"[Men] choose male characters and are kind of violent [...] [Girls] like to play beautiful characters and love attention from the guys." (N24)

Kaks intervjuueeritavat avaldas ka arvamust, et sellist asja nagu traditsioonilised soorollid pole olemas, sest iga inimene on indiviid ning kujundab ise selle, millisena teised teda näevad.

"Minu puhtisikliku arvamuse kohta ei ole [soolisi stereotüüpe]." (M26)

"There's no gender-specific roles, there's a clash of different personalities." (N32)

Vaid üks intervjuueeritu vastas, et sobitub reaalses elus traditsioonilisse soorolli, ülejäänud leidsid, et nemad enda defineeritud traditsioonilistele soorollidele ei vasta.

"Yes, all my characters are the same gender as me." (N29)

Kõigi intervjueeritute jaoks on mängimise motiivid sarnased – mäng on nende jaoks lõbus ning meelelahutuslik. Erinevust sugude lõikes mängu mängimise motivatsioonis märgata pole, nii meeste kui naiste hulgas on nii sotsiaalsele poolele kui ka saavutustele pühendunud isikuid. Mängu nähakse põgenemisega igavast tavaelust, vaheldust töötamisele, multikultuurset keskkonda, kus saab suhelda uute ja huvitavate inimestega.

"I always use it as a form of escapism to just sick back and unwind after work." (M32)

"Puhkus igapäevaelust, väljalülitamine." (M26)

"See on kõige odavam meelelahutus." (N35)

"To not think about other things like studies and work – like a break from other stuff. And it's a fun way to spend time." (N24)

Intervjuudest ei tulnud välja erinevust meeste ning naiste mängumotiivides ning soolisi stereotüüpe tunnetati sarnaselt. Sugude lõikes mängimiseks erinevaid põhjuseid pole ning mängimise põhjused sõltuvad pigem igast indiviidist kui soost.

2. Sooliste stereotüüpide esinemine World of Warcraftis

Soolised stereotüübid on intervjueeritavate sõnul mängus olemas, kuigi nende arvates jäävad stereotüübid pigem nalja viskamise tasemele ning mingisugust reaalset mõju mängimisele neil pole.

"A few sexist jokes perhaps, and a lot of flirting, but nothing more." (M32)

"Flirting with me, hitting on me or trying to tell me this game isn't where I'm supposed to be." (N32)

Mõlemast soost intervjueeritavad leidsid, et naiste vastu üritatakse viisakamad olla, naiste seltskonnas jälgitakse rohkem oma keelekasutust ning neid kritiseeritakse vähem.

"Nagu ma ütlesin, ainult viisakamad proovivad [mehed] olla. Ja see on ainult meeldiv." (N35)

"I find that when people find out that I am female, they either go very shy or start flirting." (N29)

"On ka olnud paar juhtumit, kus mul on palutud inimesse suhtuda vähem karmilt, kuna ta on naine." (M26)

Samas tõi üks naissoost intervjuueeritav välja, et tihti pannakse eksimused naiste puhul just nende soo arvele. Vähesema kritiseerimise põhjuseks on mõlemast soost intervjuueeritavate arvates, et naised on mängimisel vähem võimekad – üks meessoost intervjuueeritav tõi välja, et naised ei oska PvPda ning mõlemast soost intervjuueeritavate hulgas oli inimesi, kes on kohanud stereotüüpi, et naised sobivad vaid *healeriteks* ning "karmimad klassid" (warrior, rogue, DPSijad) neile ei sobi.

"I have yet to meet a good female PvPer, so I still stand by the fact that guys are generally better at computer games than women." (M22)

"When I make mistakes, they say it's because I'm a girl and laugh at me for a little bit." (N32)

Üks meessoost ning üks naissoost intervjuueeritav tõi välja, et naiste soo ilmsikstulekul hakatakse neile vahel külge lööma ning nendega flirtima, s.t. neid nähakse oma soo esindajate, mitte eraldiseisvate isikutena.

"I find that when people find out that I am female, they either go very shy or start flirting." (N29)

Vastassoost tegelase loomisel jagunevad nii mehed kui ka naised kaheks. Neljast intervjuueeritud mehest ütles kaks, et nende jaoks on oluline omast soost tegelane, sest see on nende jaoks loomulik. Ülejäänud kaks meest ütlesid, et otsustavad tegelase loomisel välimuse põhjal, kumb parem välja näeb.

"Male. I find it odd to make a female character if you are not of that gender, and vice versa." (M32)

"Male, generally because they have better casting and attack animations." (M22)

Ka naissoost intervjuueeritavatel on oluliseks kriteeriumiks enda samastamine samast soost tegelasega, millele lisandub mõnedel intervjuueeritutel naissoost tegelaste parem väljanägemine.

"Female [character], because I am." (N29)

"Kõik minu tegelased on naissoost, sest ma tunnen mänguga suuremat isiklikku seotust, kui suudan end tegelasega paremini samastada. Ka esteetilistel põhjustel – naistegelased on minu jaoks atraktiivsemad." (N21)

Siinkohal on oluline esile tuua, et üks meessoost ning üks naissoost intervjueeritav leidsid, et kui nad peaks endale tegema Alliance tegelase, oleks see naissoost, ning kui Horde tegelase, siis oleks see meessoost. Tõenäoliselt on selle põhjuseks eelpool mainitud kuvand meestest kui instrumentaalsete omaduste omajatest ning naiste kui emotsionaalsete omaduste omajatest – mängus nähakse Horde poolt karmi ning kurjana, Alliance poolt positiivsete omaduste edasikandjana. Sellest võib tuleneda ka põhjus, miks eelistatakse naistegelasi just Alliance poolel.

"Horde poolel alati mehed, alliance poolel alati naised." (M26)

Konfliktsetes olukordades võtavad meessoost ning naissoost intervjueeritavad alati sõna, kui nad tunnevad, et neil on diskussioonile midagi sisukat lisada.

"I will regularly speak up in such events. [...] There are certain situations in which I feel I should speak up." (M32)

"If something on an encounter isn't working on me, I speak up immediately. [...] On guild matters I tend to speak up more. (N32)

Vaid üks naissoost intervjueeritu leidis, et kuna ta tunneb end gildis ebamugavalt, siis ta eriti tihti sõna ei võta. Samas ütles üks meessoost intervjueeritu, et tema ütleb alati sõna sekka ning kui teda ei kuulata, siis ta kas lahkub grupist või nõuab grupijuhi kohta endale.

"I don't, I don't really feel comfortable in my guild. I know that they know more than me." (N24)

Soolised stereotüübid on intervjueeritute jutu põhjal kandunud reaalsest elust otseselt üle mängukeskkonda – naised on nõrgem sugupool, neid peetakse keeruliste ülesannete sooritamisel vähem võimekaks. Naissugu nähakse mängus pehmemate väärtuste esindajana, mis kajastub ka tegelaste välimuse valikus – positiivset osapoolt esindavale tegelasele valitakse pigem naissugu, negatiivset osapoolt esindavale tegelasele meessugu.

3. Soolised eripärad suhtumises teistesse mängijatesse ja gildidesse

Teiste mängijate puhul hindasid kõik intervjueeritavad pigem emotsionaalseid omadusi – sõbralikkust, head huumorimeelt, viisakust, abivalmidust, oskust tunnistada oma vigu. Instrumentaalsed omadused ei olnud küsitletute arvates nii olulised, kuna suur osa neist oskustest tuleneb võimekusest läbi saada teiste inimestega, mille aluseks on just emotsionaalsed omadused. Sugude lõikes mingisugust erinevust iseloomuomaduste tähtsustamisel esile ei kerkinud.

"Honesty and a sense of humor, while still remaining tactful." (M32)

"Honesty and friendliness." (N29)

"Ikka vana hea abivalmidus ja viisakas suhtlemine." (N35)

Enda puhul tõid samas naissoost intervjueeritud välja rohkem emotsionaalseid omadused, kuuest naisest kolm tõid enda olulise iseloomuomadusena välja abivalmiduse. Lisaks mainiti veel head õppimisvõimet, järjepidevust, mänguoskust. Meestel olid enda puhul olulisemateks rohkem mänguoskusega seotud omadused – järjepidevus, arenemisvõime, kannatlikkus. Vaid üks mees tõi välja enda tugeva küljena emotsionaalsed omadused, nimelt hea huumorimeele.

"Ma ei tea, ma olen abivalmis, õppimisvõimeline ja ma üritan enda vigu tunnistada." (N25)

"Ma ei tea. Et ma viitsin keskenduda ja olen võib-olla järjepidev." (M21)

"Täiskasvanulikkus, arukus, kannatlikkus, hea keeleoskus, abivalmidus." (N21)

Enda mänguoskust hindasid naissoost intervjueeritavad oluliselt halvemaks kui mehed. Kui neljast mehest vaid üks pidas oma mänguoskust gildikaaslastega võrdseks, siis kolm ülejäänut leidsid, et nende oskused on tugevalt üle keskmise taseme. Samas leidis kolm naist, et nende mänguoskus on allapoole nende gildi keskmist taset, ülejäänud kolm pidasid end oma kaaslastega võrdseks.

"I believe myself to be on par with my guildmates." (N29)

"Mänguuskuste poolest üsna keskmine või isegi alla selle, sotsiaalses ja vaimses mõttes ilmselt enamikest üle." (N21)

"Ma olen mänginud nii kaua, et tahes-tahtmata koguneb meeletu kogus infot ja teadmisi, nii et üldteadmiste plaanis olen ma vägagi kompetentne." (M26)

Gildi kuulumise põhjuste osas ei ole sugude lõikes erinevusi märgata. Nii meeste kui ka naiste hulgas on neid, kes peavad gildide kõige olulisemaks eeliseks paremat mängukogemust ning teiste heade mängijatega koos uute väljakutsete ületamist, samuti on mõlema soo hulgas neid, kes hindavad pigem gildide sotsiaalset poolt ning võimalust suhelda meeldivate inimestega. Üks mees ning üks naine tõid välja, et alguses kuulusid nad gildi pigem progressi tõttu, nüüd aga teistega suhtlemise tõttu.

"Games are very boring to play alone and you can make a lot of connections and friends." (M22)

"Kunagi minevikus oli see millegi saavutamine, progress [...] Tänapäeval pigem kuulun gildi seetõttu, et oleks mõnikord kellegagi rääkida, vanade sõpradega kontakti hoidmine." (M26)

"Alguses oli põhjuseks muidugi reididel käimine ja nii edasi, aga nüüd viimasel ajal on sellel rohkem selline sotsiaalne eesmärk võib-olla." (N25)

Enda gildi jääksid paremasse gildi saamise võimaluse avanedes kuuest naisest viis ning neljast mehest kolm. Seega on ustavus oma praegusele gildile üsna suur. Samas ütles üks mees, et paremat gildi ta tõenäoliselt ei leiaks, kuna on juba ühes parimas võimalikus gildis, ning teine mees, et ta ei lahkuks seetõttu, et on ise gildi üles ehitanud. Naiste puhul on aga gildi jäämise puhul oluliseks faktoriks teiste inimeste tundmine ning nendega hea läbisaamine, vaid üks naine tõi välja, et lahkuks oma praegusest gildist, kuna pole selle progressiga rahul.

"Mul see gild on jumala okei gild. [...] Imelik oleks ära minna. Siis läheks, kui asi koost laguneks." (N35)

"I think I'm already in the best guild I can possibly be in." (N32)

"Ei. Ka minu praegune gild on üles ehitatud minu käe järgi, seal on palju inimesi, keda ma ise olen välja valinud, ei usu, et kusagil mujal õhkkond väga palju parem oleks." (M26)

Soolise ülesehituse küsimuses on näha olulist lahknevust meeste ja naiste arvamuses – kui meestel pole enamasti vahet, milline on gildi sooline ülesehitus, siis naised eelistaksid gildis näha vähe naisi ning palju mehi. Kolm naist olid arvamusel, et suur hulk naisi tekitaks gildis konflikte ning nende omavahelised tülid kõigutaksid gildi stabiilsust. Meeste puhul leidis üks, et talle sobiks ainult meestest koosnev gild, kuna mehed pingutavad rohkem ning teine, et suurte naiste hulga puhul poleks draamades süüdi mitte naised, vaid mehed, kes neile kõrgendatud tähelepanu pööraksid.

"Gild, kus on rohkem naisi, on plahvatusohtlikum, kuna tahes-tahmata on WoWis roppu moodi üksildasi noormehi, kes löövad külge kõigele, mis meenutab kasvõi virtuaalset naist." (M26)

"Idealis ütleksin, et umbes 80% mehi ja 20% naisi, ehk siis pigem vähem naisi ja palju mehi. Palju naissoost isikuid tooks ilmselt kaasa palju üledramatiseerimist, tähelepanuahnust ja üldist segadust." (N21)

"Few females, I don't really know why but I have a feeling that they would be too unserious and a lot of bitching." (N24)

"No females or a few females. Girls are drama in most cases." (N32)

Kui teiste mängijate puhul hinnatakse eelkõige sotsiaalse suhtlusega seotud oskuseid, siis enda puhul on naiste jaoks olulisem samuti suhtlemisoskus, meestel aga mängu valdamise oskus. Seetõttu tõi ka valdav enamus naistest välja, et nende mänguoskus on keskmisest grupikaaslasest kehvem, samas kui mehed hindasid enda oskusi oluliselt paremaks. Nii naised kui mehed leidsid, et naiste olemasolu gildis võib negatiivselt mõjutada inimeste omavahelisi sidemeid, kuna kahe soo esindajate vahel võivad tekkida konfliktid. Muudes aspektides (ustavus gildile, gildis olemise põhjused) on sugude lõikes suhteliselt sarnased.

IV Diskussioon

Käesoleva töö eesmärgiks oli analüüsida mängu World of Warcraft mängijate poolt tajutavat sooliste stereotüüpide olemasolu mängus. Esmajoones on mängu puhul tegu siiski meelelahutusega, kuid erinevate mängusiseste suhtluskanalite ja püsivate mängijaorganisatsioonide olemasolu annab aluse isikute- ja sugudevahelisteks konfliktideks. Kuna tegu on meelelahutusega, siis on enamike inimeste eesmärgiks ikkagi mängust rõõmu tunda, mitte teiste inimestega konfliktis olla. Siiski on inimeste soost, vanusest, mängukogemusest ja rahvusest vaatamata näha sooliste stereotüüpide olemasolu. Kuna uurimuse teemapüstitus on uudne ja vastajad mõtlesid tõenäoliselt esimest korda mängu kontekstis sooliste stereotüüpidele, ei pruukinud vastused täielikult lahti mõtestada probleemi olemust. Küsitletud isikud moodustavad vaid murdosakese mängu mängivatest inimestest ning kindlasti jäid pilootuuringu olemuse tõttu käsitlemata paljud tahud, mis aitaksid teemat paremini mõista ja lahti mõtestada.

Intervjuude analüüsi käigus tuli välja, et soolised stereotüübid on küsitletute arvates mängus olemas, kuid need ei tekita konflikte mängijate vahel ega muuda kellegi jaoks mängukogemust halvemaks. Näiteks üritati naljaks pöörata uskumust, et naised on vähem võimekad ning neile andestatakse eksimused kergemini, kuna nad pole sama oskuslikud kui mehed. Vaadates neid kahte väidet Ridgeway (1993) ning Foschi (1989) uuringute kontekstis näeme, et staatuse karakteristika teooria peab World of Warcraftis paika – naistele omistatakse nende soo põhjal madalam staatus kui meestele. Selle teemaga haakuvad ka intervjuueritute väited, et naiste eksimused pannakse nende soo arvele ning nendega hakatakse vahel flirtima, kui nende sugu ilmsiks tuleb. Antud väited on selgitatavad grupikäitumise teooria seisukohast, kuna vähemuste kuulumine gruppi suurendab vaenulikkust nende vastu (süüdistatakse nende sugu) ning neid nähakse indiviidide asemel stereotüüpsetena (flirtimine). Vähemalt osaliselt on mängus välja kujunenud nähtav hierarhia meeste ning naiste suhetes ja kuigi intervjuueritute väitel mingit diskrimineerimist ei toimu, on eeldused selleks siiski olemas.

Mängijate mängumotivatsiooniga seonduvalt ei tulnud intervjuudest olulisi erinevusi välja. Samuti polnud sugude lõikes erinevust gildi kuulumise motivatsioonis, mis on mõnevõrra huvitav, kuna grupi ühtsuse teooria kohaselt peaksid naised end meeste poolt domineeritud gildis

tundma ebamugavamalt, mille kohta tõestust ei leidunud. Pigem läksid intervjueeritute vastused vastuollu grupi ühtsuse teooriaga. Võinuks eeldada, et naised eelistaksid pigem kuuluda gildidesse, kus on peale nende rohkem naisi, ning mehed gildidesse, kus domineerivad mehed. Samas tuli intervjuudest välja, et naised pelgavad gilde, kus on liiga palju naisi, sest nendes gildides võiks tekkida liiga palju "draamat". Spekuleerida võib, et meeste poolt niigi domineeritud keskkonnas näevad naised teisi naisi oma konkurentidena ning kardetakse tähelepanu kadumist endalt. Naised nägid end meestega gildis võrdsel tasemel olevana ning leidsid, et sekkuvad konfliktidesse sama julgelt kui mehed ega ole diskussioonides passiivsemad. Siinkohal oleks sobilik välja tuua Herringi (2003) teooria, mille kohaselt vähemus (naised) võtavad internetikeskkonnas üle enamuse (mehed) dominantsed omadused.

Mõnevõrra tuli naiste puhul välja suurem kiindumus enda soost tegelastesse, meeste puhul kiindumust eriti esile ei kerkinud. See kinnitab Nicholas Yee (2005) uurimisrühma statistikat, mille kohaselt on meeste puhul *gender-swapping* (vastassoost tegelase loomine) mitu korda sagedasem kui naiste puhul. Eelnevas alapeatükis mainitud staatuse karakteristika teooria leidis kinnitust ka selles, et naistegelasi peeti pigem "hea poole" (*Alliance*) esindajateks ning meestegelasi pigem "kurja poole" (*Horde*) esindajateks. Kui üldiselt mõeldakse soolise diskrimineerimise all naiste suunas negatiivselt kallutatud käitumist ja suhtumist, siis antud teema puhul on näha meeste sildistamist stereotüüpide alusel teatud omaduste edasikandjaks.

Kõrvutades meeste ning naiste hinnanguid teiste mängijate ning endi kohta, tuli välja läbiv erinevus vastustes sugude lõikes. Kui mõlemad sood hindasid teiste mängijate puhul kõige soovitamateks emotsionaalseid omadusi, siis enda puhul hindasid mehed pigem instrumentaalseid omadusi, samas kui naiste jaoks jäid endiselt oluliseks emotsionaalsed omadused – enda üheks parimaks omaduseks peeti abivalmidust, mida ei leidunud ühegi meessoost intervjueeritava vastustes. Lisaks on oluline ära märkida, et kui naised pidasid oma mänguoskust pigem halvemapoolseks, siis meeste hinnang enda mänguoskusele oli üle keskmise. Siin võib näha märke naiste vähesest enesesusust endasse seoses tehnika ning arvutite kasutamisega, mistõttu ka muidu pädevad naimängijad hindavad enda oskusi alla keskmise. Huvitav on vastuolu Piret Seemani (2007) bakalaureusetöö tulemustega, mille kohaselt "naised on kohati ka paremad ja pühendunumad mängijad" (Seeman 2007:73). Kuna Seemani (2007) poolt püstitatud küsimus oli abstraktne (naiste üldist võimekust hindav) ning antud

bakalaureusetöö oma konkreetne (naise enda võimekust hindav), siis ilmselt hindavad naised abstraktset naissugu võimekamaks kui selle konkreetseid esindajaid.

Stereotüüpide leidumine World of Warcraftis kinnitab Herringi (2003) teooriat selle kohta, et traditsioonilised soorollid on kandunud tavaelust üle internetikeskkonda. World of Warcraft pole "meeste pärusmaa" nagu paljud teised arvutimängud (üle viiendiku mängijatest on naised), kuid samas on staatuse karakteristika teooria järgi selgelt eristatav traditsiooniline sugude hierarhia. See tähendab, et sarnased hierarhiad võivad leiduda ka muudes internetikeskkondades, mida üldiselt ei peeta ühe soo poolt domineeritavaks.

Samal ajal hindavad naised enda puhul kõrgelt emotsionaalseid omadusi (abivalmidus, lahkus), samas kui mehed leiavad, et nende tugevaimaks küljeks on instrumentaalsed omadused (sihikindlus, järjepidevus, õppimisvõime). See tähendab, et isegi kui mehed ja naised mängivad koos ühes grupis ning täidavad samu ülesandeid, näevad naised end ka internetikeskkonnas "nõrgema" sugupoole esindajatena. Ehk on siin võimalik näha interneti kui traditsiooniliselt meeste poolt domineeritud meediumi mõju, milles naised on alles uued osalejad. Sellega võib olla põhjendatav ka erinevatest sugudest mängijate sarnane motiiv mängimiseks ning gildidesse kuulumiseks.

Siinkohal võiks spekuloida, et naised tunnetavad end traditsiooniliste soorollide edasikandjana ka täiesti neutraalses keskkonnas, kus sool pole mingit tähtsust. Kinnitust leiab Postmesi (1998) teooria, et anonüümne keskkond võib suurendada stereotüüpide esilekerkimist. Kui Herring (2003) on väitnud, et internetikeskkond on tugevalt maskuliinne, siis võib ka oletada, et kõik internetis loodavad keskkonnad, mis paistavad olevat sooneutraalsed (nagu näiteks World of Warcraft), on tegelikult naiste suhtes negatiivselt kallutatud.

Samuti oli üldise internetisuhtluse seisukohast oluline leid, et naised ei soovi enda koos mängima teisi naisi. Kui Herring (2003) on väitnud, et naised peavad enda huvide realiseerimiseks internetis looma oma kogukondi, siis antud bakalaureusetööst kipub jääma vastupidine mulje. Nimelt tundub autorile, et internetikeskkond võib olla naistele oma soo ärakasutamise keskkonnaks ning tähelepanu saamiseks. Siinkohal võib näha Hiltoni (1996) poolt kirjeldatud isetäitva ennustuse teooria rakendumist - on võimalik, et mehed näevad nendega koos

mängivaid naisi seksuaalobjektidena, mille tulemusena naised on valmis oma mõjuvõimu enda huvides ära kasutama.

Pea kõik intervjueritud suhtusid stereotüüpidesse World of Warcraftis naljatlevalt. Üheks selle põhjuseks võib olla mängukeskkonna kiire vaheldumine ning inimese pidev liikumine ühest grupist teise ning anonüümsusest mitteanonüümsusesse. See tähendab, et mälestused stereotüüpse käitumise kohta võivad ununeda, sest kogunenud on liiga palju erinevaid mälestusi, mille meelde tuletamine ei pruugi olla lihtne. Samas näitasid uuringu tulemused, et stereotüübid on mängus olemas, kuid nad võivad olla sama raskesti märgatavad kui stereotüübid reaalsest elust ning nende mõju võib olla pikaajaline ning latentne.

Struktureeritud informandi-intervjuud ja küsitlused ning seda täiendav horisontaalne analüüs oli World of Warcrafti keskkonnas sootemalise avauuringu jaoks tõenäoliselt kõige parem meetod, kuna võimaldas välja selgitada mängus osalevate inimeste hinnangu teemale ning selle uurimise vajalikkuse. Kuna WoW-i suhtluskanalid (vähemalt osad) on kinnised ning seetõttu pole neid võimalik kvantitatiivsete meetoditega (statistika kogumine, andmeanalüüs) uurida, saanuks käesoleva uuringu raames rakendada ka mõnda muud kvalitatiivset meetodit, näiteks eksperimenti või vaatlust. Kuid avauuringu olemuse tõttu ei oleks need meetodit ilmselt eriti edukad olnud, kuna puudunud oleksid eksperimendi fookuses olevad põhiprobleemid. Seminaritöös kirjeldatud probleemid valimi väiksusest on endiselt püsivad, kuigi antud bakalaureusetöö intervjueritute taust oli oluliselt laiem kui seminaritöö puhul.

Kriitiliselt tuleks suhtuda kogutud andmete kvaliteeti, kuna kümnest vastanust kaheksa andsid oma vastuse kirjalikult e-kirja teel. Näost-näkku intervjuus oleks tõenäoliselt saanud rohkem andmeid nende inimeste käest, kelle kirjalikud vastused jäid üsna napisõnaliseks. Kuid nagu eelpool meetodi ja valimi peatükis mainitud, ei olnud lõppkokkuvõttes väga olulist vahet andmete kvaliteeti ja vastuste pikkuste osas. Võimalik, et interneti vahendusel andmete kogumine on isegi selle teema puhul näost-näkku suhtluse eelistatav, kuna tegu on tundliku teemaga ning reaalses elus ja sundolukorras küsija küsimustele vastamine võib muutuda ebamugavaks.

Kuna stereotüübid on olemuselt suhteliselt raskesti uuritavad, tuleb tõenäoliselt ka tulevikus rakendada sekkuvaid meetodikaid, autori hinnangul annaks stereotüüpidest parimat analüüsivat

materjali eksperimendid ning vaatlused, kuna mängijad ise nendest eriti aldis rääkima pole. Lisaks võiks objektiivsuse huvides suurendada valimi suurust. Edasi tasuks uurida stereotüüpide esilekerkimise erinevust anonüümse ning mitteanonüümse keskkonna vahel, samuti järeltuste osas välja toodud põhjuseid sugudevaheliste erinevuste osas – näiteks miks naised ei soovi endaga koos mängima teisi naisi ning miks teiste puhul hindavad mõlemad sood emotsionaalseid omadusi, enda puhul naised aga emotsionaalseid ning mehed instrumentaalseid omadusi. Üldisemalt soo ja interneti teemadel tasuks uurida autori väidet, et näiliselt sooneutraalsed keskkonnad on tegelikult maskuliinsed. Sellise uurimuse aluseks võiks olla näiteks mõni tulevikus loodav MMORPG, mille mõnes mängijaorganisatsioonis osaleks uurija algusest peale ning üritaks välja selgitada, kuidas stereotüübid online-suhtlusesse üle kanduvad.

Kokkuvõte

Käesoleva bakalaureusetöö uurimisteemaks oli sooliste stereotüüpide ning sugudevaheliste erinevuste uurimine MMORPG-žanrisse kuuluvas online-mängus World of Warcraft. World of Warcraft on maailma populaarseim MMORPG (graafiline mäng, milles sajad või tuhanded mängijad mängivad interneti vahendusel koos) ning selle mängijatest on üle viiendiku naissoost.

Bakalaureusetöös uuritakse, millised on mängus välja kujunenud stereotüübid naiste kohta ning millised on sugude lõikes erinevused mängu suhtumises. Selleks teostas autor kümme semistruktureeritud informandi-intervjuud, neist kaheksa interneti vahendusel, neli meeste ning kuus naistega. Seejärel analüüsiti intervjuusid kvalitatiivse horisontaalse analüüsi meetodi alusel.

Uurimuse käigus selgus, et stereotüüpidesse suhtutakse online-keskkonnas suhteliselt leebelt ning nendele ei omistata kummagi soo poolt erilist tähtsust. Samas tuli ilmsiks, et suurel määral on soolised stereotüübid kandunud World of Warcrafti edasi pärismaailmast – naised nähakse meestest nõrgemate ning vähemvõimekatena, samuti nähakse neid kui vähemust pigem oma soo esindajate kui indiviididena.

Intervjueeritud mehed pidasid enda tugevaimateks instrumentaalseid omadused, naised aga emotsionaalseid omadusi. Lisaks sellele selgus, et naised eelistavad koos mängida koos meestega, mitte naistega ning on suurel määral üle võtnud meeste motiivid mängimiseks, samuti ka mitmed muud meeste omased käitumismallid.

Summary

Experience of Gender Stereotypes in Online Communication on the Example of World of Warcraft

A study was conducted in Estonia to investigate experience of gender stereotypes and gender-based differences by players in an online-game, World of Warcraft. World of Warcraft is the most popular MMORPG (a Massively Multiplayer Role-Playing Game, where hundreds or thousands of people play together over the internet) in the world, where about one fifth of the players are female.

The study tries to find answers to the questions „What stereotypes have developed in the game regarding females?“ and „What are different gender-based attitudes in the game?“. For this purpose, ten semistructured informant-interviews were conducted, eight of which were conducted through the internet, six with females and four with males. After this, the interviews were analyzed using a qualitative horizontal analytical method.

Results of the study show that attitudes towards stereotypes in an online-environment are rather soft and no strong meaning is given to them by either gender. On the other hand, it became apparent that gender stereotypes have in a large portion transferred over to the World of Warcraft from the real world – women are seen as weaker than men and less able, they are also seen as representatives of their gender (due to females being a minority of the playerbase) their minority gender rather than individuals.

The study also found that men consider their strongest characteristics their instrumental characteristics, while for females emotional characteristics were more important. In addition the study found that women prefer to play together with other men instead of women and that women have in a large part adapted motives for playing from men and have also adapted several other behaviours usually attributed to men.

V Kasutatud kirjandus

Anderson, C. A. & K. E. Dill. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Psychology*, 78, 4, 772-790.

Blizzard Entertainment. (2008). World of Warcraft Subscriber Base Reaches 11,5 Million Worldwide. URL (kasutatud mai 2009) <http://eu.blizzard.com/en/press/081223.html>.

Busch, T. (1995). Gender Differences in Self-Efficacy and Attitudes Toward Computers. *Southern New Hampshire University: Journal of Educational Computing Research*, 12, 147-158.

Cantor, N. & W. Mischel. (1978). Prototypes in Person Perception. (toim. L. Berkowitz). New York: *Advances in Experimental Social Psychology*, 12, 3-52.

Devine, G. Patricia. (1989). Stereotypes and Prejudice: Their Automatic and Controlled Components. *Journal of Personality and Social Psychology*. Washington: American Psychological Association, 56, 5-18.

Dovidio, J. F. & C. F. Brown & K. Heltman & S. L. Ellyson & C. F. Keating. (1988). Power Displays Between Women and Men in Discussions of Gender-Linked Tasks: A Multichannel Study. *Journal of Personality and Social Psychology*. Washington: American Psychological Association, 55, 580-587.

Dubrovsky, V. J. & S. Kiesler & B. N. Sethna. (1991). The equalization phenomenon: Status effects in computer-mediated and face-to-face decision-making groups. *Human Computer Interaction*, 6, 119-146.

Ducheneaut, N. & N. Yee & E. Nickell & R. Moore (2006). Building an MMO With Mass appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 4, 1, 281-317.

Ducheneaut, N. & N. Yee & E. Nickell & R. Moore (2007). The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human factors in computing systems*. New York: ACM, 839 – 848.

Foschi, M. (1989). Status Characteristics, Standards, and Attributions. *Sociological Theories in Progress: New Formulations*. J. Berger & M. Zelditch & B. Anderson (toim.). California: Sage.

- Google. (2009). Kanter: Men and Women of the Corporation. URL (Kasutatud mai 2009) <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&lr=&cites=3385283202384031044>.
- Herring, S. C. (2003). Gender and Power in Online Communication. Blackwell Publishers: The Handbook of Language and Gender, 202-228.
- Hilton, James L. & W. von Hippel. (1996). Stereotypes. Palo Alto: Annual Review of Psychology, 47, 237-271.
- Hsu, C.-L. & H.-P. Lu. (2004). Why Do People Play Online Games? An Etended TAM with Social Influences and Flow Experience. Taiwan: Information Management, 41, 853-868.
- Huffaker, D. (2004). Gender Similarities and Differences in Online Identity and Language Use among Teenage Bloggers. Washington: Georgetown University.
- Jenkins, H. (2006). Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture. New York: New York University Press.
- Joe, S. & C. Chiu. (2008). Proposing Online Game Loyalty and Its Antecedents considering gender as a moderator: a qualitative study. Netherlands: Springer Netherlands.
- Kalmus, V. (2006). Will all grandmothers surf the net? Changing patterns of digital gender inequality in Estonia. Murdoch University: Neither global village nor homogenizing commodification: diverse cultural, ethnic, gender and economic environments, 505-520.
- Kanter, R. (1977). Men and Women of the Corporation. New York: Basic Books.
- Kolo, C. & T. Baur. (2004). Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. The International Journal of Computer Game Research, 4, 1.
- Laherand, M.-L. (2008). Kvalitatiivne Uurimisviis. Tallinn: Infotrükk.
- Nyboe, L. (2004). 'You said I was not a man': Performing Gender and Sexuality on the Internet. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 10, 62-80.

Postmes, T. & R. Spears & M. Lea. (1998). Breaching or Building Social Boundaries? SIDE-Effects of Computer-Mediated Communication. Sage Publications: Communication Research, 25, 6, 689-715.

Postmes, T. & R. Spears. (2002). Behavior Online: Does Anonymous Computer Communication Reduce Gender Inequality?. Personality and Social Psychology Bulletin, 28, 1073-1083.

Ridgeway, Cecilia L. (1993). Gender, Status and the Social Psychology of Expectations. Theory on Gender: Feminism on Theory. Paula England (toim.). New York: Aldine de Gruyter, 175-197.

Seeman, P. (2007). Eesti Online Mängijad World of Warcrafti näitel. Tartu: Tartu Ülikool.

Tsui, A. S. & O'Reilly, C. A. (1989). Beyond Simple Demographic Effects: the Importance of Relational Demography in Vertical Dyad Linkage. Diversiiv in Workteams: Paradigms for a Changing Workplace. S. E. Jackson & M. Ruderman (toim.). Washington: American Psychological Association.

Vihalemm, T. (2008). Meedia ja Kommunikatsiooni Uurimismeetodid. URL (kasutatud mai 2009)

http://www.jrnl.ut.ee/MKUM/2008_kevadsemester_Standardiseerimata_Intervjuu/Kursuse_materjal_iseseisvaks_lugemiseks/Intervjuu_tutvustus.pdf.

Wharton, A. S. (2005). The Sociology of Gender: an Introduction to Theory and Research. Massachussets: Blackwell.

Williams, D. & N. Ducheneaut & L. Xiong & Y. Zhang & N. Yee & E. Nickell. (2006). From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. Games and Culture, 2006, 1, 338-361.

Wood, W. & Karten, S. J. (1986). Sex differences in interaction style as a product of perceived sex differences in competence. Journal of Personality and Social Psychology. Washington: American Psychological Association, 50, 341-347.

Yee, N. (2005). The Daedalus Project: World of Warcraft Gender-Bending. URL (kasutatud mai 2009) <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001369.php>.

VI Lisad

LISA 1. Süvaintervjuu ja küsimustiku esialgne kava

- Intervjuu sissejuhatav blokk
 1. Millised on sinu põhjused World of Warcrafti mängimiseks?
 2. Kui kaua sa oled mänginud World of Warcrafti?
 3. Milline on su kogemus teiste online-mängudega?
 4. Kirjelda seda, mida mõistad sina traditsiooniliste soorollide all?
 5. Kas sa tunned, et vastad traditsioonilistele soorollidele?
- Küsimused mängimise tagamaid puudutavatel teemadel
 1. Millised on sinu põhjused gildi kuulumiseks?
 2. Mille põhjal sa oma gildi valisid?
 3. Kas sa oled mänguaja jooksul gilde vahetanud? Miks?
 4. Kas sa vahetaksid praegu gildi, kui leiduks mõni parem?
 5. Millised on sinu kõige meeldejäävamad hetked mängust?
- Küsimused teiste inimeste käitumise kohta seoses soorollidega
 1. Milliseid omadusi hindad teiste mängijate puhul kõige rohkem?
 2. Kas oled tunnetanud suhtumise muutumist endasse, kui sinu tegelik sugu on sinuga koos mängivatele inimestele teatavaks saanud?
 3. Kas oled tunnetanud suhtumise erinevust mängides grupis, kus sinuga koos mängijatest on enamik vastassugupoole esindajad?

- Küsimused enda käitumise kohta seoses soorollidega
 1. Kui võimekaks pead ennast võrreldes oma gildikaaslastega?
 2. Millised isikuomadused teevad sinust hea mängija?
 3. Kui meelsasti avaldad kaasmängijatele oma soo? Miks?
 4. Kui tihti võtad problemaatilistel teemadel sõna võrreldes gildikaaslastega?
 5. Millise tegeliku elu rolliga kõrvutaksid oma gildikaaslaseid?
 6. Millisest soost on su põhitegelane mängus? Miks?
 7. Millise soolise ülesehitusega gild oleks sinu arvates parim?
- Kokkuvõttev blokk, vastaja eneserefleksioon
 1. Oled sa mängus täheldanud soolisi stereotüüpe enda või teiste suhtes?
 2. Sooviksid sa ise midagi lisada, mis sul mõttes on, aga mis mul küsimata jäi?

LISA 2. Süvaintervjuu ja küsimustiku muudetud kava

- Introductory block
 1. What are your reasons for playing World of Warcraft?
 2. How long have you been playing World of Warcraft?
 3. What are your experiences with other online-games (MMOs, FPSs etc)?
 4. Describe what you understand as traditional gender roles?
 5. Do you feel that you fit traditional gender roles?
- Questions regarding motivation for playing
 1. What are your reasons to belonging to a guild?
 2. Upon what criteria did you choose your guild?
 3. Have you switched guilds during your playing?

4. Would you switch your guild if you found a better one? What would that new guild have to offer you?
 5. What are your most memorable experiences from the game?
- Questions regarding gender behaviour
 1. What characteristics do you appreciate most in other players?
 2. Have you experienced a change of behaviour towards yourself when others have found out your gender? (If you are male, answer: have you noticed change of behaviour towards females whose gender has become apparent?)
 3. Have you noticed a difference of attitude towards yourself when you are playing in a group where other players are of the opposite gender? (If you are male, answer: have you noticed a difference of attitude towards females when they are playing in a group where other players are male?)
 - Questions regarding self behaviour
 1. How adept do you consider yourself to be compared to your guildmates?
 2. What characteristics make you a good player?
 3. How willingly do you tell your gender to other players?
 4. How often (compared to your guildmates) do you speak up in problematic situations compared to your guildmates (problematic events can be regarding wiping on a boss, sharing loot, discussing guild matters etc)?
 5. What real-life role would you compare your guildmates to (e.g. co-workers, acquaintances, friends)?
 6. What gender is your main character in the game? Why?
 7. What gender make-up would be best for a guild (all-female, all-male, very few females, very few males)? Why?
 - Conclusion
 1. Have you noticed any stereotypical attitudes towards yourself or others in the game, regarding gender?

2. Would you like to add something regarding this subject that was not asked in the questions?

LISA 3. Intervjuude transkriptsioonid

Intervjuude transkriptsioonid on vaadatavad bakalaureusetöoga kaasas oleval CD-plaadil.