

MOJ AVATAR I JA: DOŽIVLJAJ ISKUSTAVA IZ ONLINE-OKRUŽENJA IZ PERSPEKTIVE IGRAČA/ICA ONLINE-IGARA

TANJA KARDUM

UDK: 316.77
Pregledni rad / Review

Primljeno / Received: 10. VI. 2016.

Ovaj rad prikazuje iskustvo igranja masovne višekorisničke *online*-igre League of Legends ili World of Warcraft iz perspektive igrača/ica. U radu je pojašnjeno što su masovne višekorisničke *online*-igre, te je ukratko prikazan njihov nastanak i razvoj. Nakon teorijskog dijela, u empirijskom se dijelu, korištenjem metode polustrukturiranog intervjua, iznose iskustva igrača/ica. U prvom dijelu rada igrač/ice opisuju *online*-igru koju igraju te svoje iskustvo igranja, u drugom dijelu se ispituje kako igrač/ice poimaju *online* i *offline*-okruženje, kako opisuju svoje samopredstavljanje i svoje mjesto unutar ta dva okruženja, dok se treći dio usmjerio na istraživanje načina na koji igrač/ice uspostavljaju interakciju u *online*-okruženju te kako je opisuju i tumače. Rezultati istraživanja se zbog malog broja sugovornika/ica ne mogu generalizirati ali je unatoč tomu istraživanje ukazalo na kompleksnost i slojevitost svijeta višekorisničkih *online*-igara kao i na nemogućnost odvojenog promatranja *online* od *offline*-okruženja. Ovim radom su se otvorila brojna pitanja koja je nužno istražiti kako bismo mogli razumjeti i pojasniti svijet višekorisničkih *online*-igara.

KLJUČNE RIJEČI: *masovne višekorisničke online-igre, offline-okruženje, online-okruženje, samopredstavljanje*

1. UVOD

Korištenje interneta omogućava pristup brojnim informacijama, pruža nam mogućnost komunikacije s ostalim korisnicima/icama, olakšava razmjenu znanja i novih spoznaja te, između ostalog, ispunjava i funkciju zabave. Upravo je funkcija zabave koju internet omogućava ključna za ovaj rad koji je usmjeren na višekorisničko *online*-igranje. U današnje vrijeme sve veći broj populacije koristi internet za igranje *online*-igara. Prema podacima, u 2010. godini više od 11.5 milijuna igrača¹ igralo je *online*-igru World of Warcraft. Prosječan igrač u SAD-u provodio je i do 22.5 sata tjedno igrajući igru. Od ukupnog broja gotovo polovica igrača je iz Azije, te su rezultati pokazali da je jedna od petero igrača žena (Niman, 2013²). S obzirom na to da igranje postaje sve

¹ U daljnjem tekstu izrazi "igrač" i "igrač/ice" upotrebljavat će se tako da se odnose na oba roda (muški i ženski).

² Neil B. Niman navedene podatke preuzeo je s mrežne stranice <http://www.mmorpbgrealm.com/world-of-warcraftstatistic-in-2010>.

popularniji društveni fenomen, samim time dovodi do potrebe otkrivanja i upoznavanja svijeta *online*-igara, odnosno, zahtijeva odgovore na pitanje što bi bile prednosti a što nedostaci igranja.

Kao i internet, tako i *online*-igre imaju svoju razvojnu povijest. Do sredine devedesetih godina dvadesetog stoljeća postojali su „razni društveni svjetovi na mreži poznati kao višekorisničke domene (MUD-ovi)³ koje su sredinom devedesetih godina prerasle u zajednice sa svojim vlastitim obilježjima“ (Kirkpatrick, 2013: 99). MUD-ovi predstavljaju elektroničku verziju tradicionalnih igara u kojima su podijeljene uloge, te se za razliku od tradicionalnih igara gdje se komunikacija odvija neposredno, u MUD-ovima ona odvija posredno (Isabella, 2007). Na temeljima MUD-a razvio se *massively multiplayer online role-playing* žanr (MMORPG⁴) koji podrazumijeva upornost i aktivnost igrača cijelog svijeta (Aldrich, 2009). Razlika između tradicionalnih i današnjih *online*-igara uočava se u tome što se danas igrač nalazi u sadašnjem trenutku i u prvom je licu u središtu fikcije, za razliku od položaja koji je imao u tradicionalnim igrama kad se fikcija odvijala u prošlom vremenu dok je igrač imao ulogu „treće“ osobe (Bainbridge, 2010). „Razlika u tradicionalnim naracijama i digitalnim igrama je i u tome što su tradicionalne naracije (poput naracija u filmovima, knjigama i slično) najčešće ‘reprezentativne’, dok su naracije u digitalnim igrama ‘interaktivne’ i temeljene na ‘simulaciji’“ (Gosling i Crawford, 2011: 138). Promjene do kojih dolazi u igranju, dovode do promjena i na društvenoj razini. Igrač povezivanjem na internet prelazi iz okruženja *offline* u *online*-okruženje. Sherry Turkle je mišljenja da u MUD-ovima igrači u potpunosti izgube sposobnost usklađivanja njihovog ‘realnog’ svijeta s njihovih ‘virtualnim’ (Turkle, 1995, prema Isabella, 2007). Waggoner smatra da bi se izraz ‘stvarni svijet’ trebao zamijeniti terminom ‘nevirtualni’ te navodi kako ‘virtualni’ identiteti koje korisnici stvaraju i održavaju, njima mogu biti ‘stvarni’ i jednako važni kao i ‘nevirtualni’ identiteti (Waggoner, 2009, prema Bullingham i Vasconcelos, 2013).

Kao i u *offline*, tako i u *online*-okruženju igrači ostvaruju komunikaciju s ostalim igračima. Proučavanje interakcije i predstavljanje sebe u *online*-okruženju kroz ovaj rad promatrat će se uz pomoć koncepata Goffmanove dramaturške teorije. Bitno je spomenuti i njegov koncept korištenja „maske“ koja pojedincu služi kao alat za „upravljanje dojmom o sebi“ (Goffman, 1990, prema Bullingham i Vasconcelos, 2013). Primjenjujući navedene Goffmanove koncepte na *online*-igranje, *offline*-okruženje se može promatrati kao stražnji plan a *online*-okruženje kao prednji (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Igranje *online*-igara, osim komunikacije, podrazumijeva i ostvarivanje interakcije s ostalim igračima. Prema Handu i Mooreu (2006) igrači nisu izolirani pojedinci već čine društvenu „zajednicu“ koja ovisi upravo o njima. Kirkpatrick se koristi konceptima Pierrea Bouridiea te smatra da „igranje treba biti uspostavljeno kao kulturno polje, u kojem su percepcije i raspoloženja usklađeni s objektima i identitetima kroz koje se izgrađuje novo kulturno polje“ (Kirkpatrick, 2013: 71). Igranje se može promatrati i kroz teoriju Georgea Herberta Meada o igri i igranju koji smatra da je „temeljna razlika između igre i igranja u tome da u igri dijete treba usvojiti stav svih drugih koji u igri sudjeluju“ (Mead, 2003: 148).

³ MUD (multi user domains) je izraz za virtualnu zajednicu. Hrvatski prijevod bi bio višekorisničke domene, no u nastavku rada koristit će se skraćena MUD.

⁴ MMORPG (massively multiplayer online role-playing), žanr koji se počeo razvijati 1995. godine s igrom Ultima Online (Armitage, Claypool i Branch, 2006: 21).

S obzirom na sve veću popularnost igranja *online*-igara u ovom istraživanju pokušat ćemo steći uvid u iskustvo igranja *online*-igara iz perspektive igrača. Kroz istraživanje je ispitivano kako igrači poimaju *online* i *offline*-okruženje⁵, kako opisuju svoje samopredstavljanje i svoje mjesto unutar ta dva okruženja, te kako opisuju i tumače uspostavljanje interakcije u *online*-okruženju.

2. O ONLINE-IGRAMA

Do sredine devedesetih godina 20. stoljeća, postojali su razni društveni svjetovi na mreži poput soba za dopisivanje, elektroničke oglasne ploče i društvenih okruženja poznatih kao MUD-ovi. Sredinom devedesetih godina, s pojavom novih igračkih konzola, kompjuterske igre pretvorile su se u zajednice te postale dijelom nove globalne, kulturne industrije, stoga ih je nemoguće promatrati odvojeno od socijalnog i ekonomskog konteksta u kojem su se razvijale (Kirkpatrick, 2013). Nedugo nakon toga, javile su se i masovne igre poput *Ultimate 2* i *EverQuest*, preteče svjetova igara kao što je *World of Warcraft* (Turkle, 2012). Glavna razlika koja se uočava, na primjer između igre *EverQuest* i *World of Warcraft*, je u društvenom učinku koji proizvode ove dvije igre. Suprotnost koja se uočava je u povećanom igranju s prepoznavanjem vlastite uloge i svijesti o sebi u kontekstu svijeta igre (Kirkpatrick, 2013). Razvoj *online*-igara dijeli se na četiri najpopularnija žanra a to su: FPS igre (*First-person shooter*), *Massively Multiplayer*-igre, RTS igre (*Real-time strategy*) i sportske igre (Armitage, Claypool i Branch, 2006).

Krajem sedamdesetih godina dvadesetog stoljeća igre su se ubrzano razvile i poprimile internacionalne razmjere, da bi od osamdesetih godina prerasle u jedan od indikatora globalne kulturne industrije (Kirkpatrick, 2013). S vremenom su postale sve značajnije tržište čiji godišnji prihodi već premašuju prihode holivudske filmske industrije (Armitage, Claypool i Branch, 2006). Igraju ih igrači iz cijelog svijeta, bez obzira na spol i dob i samim time su postale kulturni mainstream. Do značajne promjene u shvaćanju igre došlo je s pojavom prvih virtualnih zajednica MUD-ova (Turkle, 2012). „MUD-ovi su učinkovite *online*-interaktivne komunikacije s elementima igranja igre i vlastitim strukturama; takve *online*-interaktivne komunikacije pružaju igračima više mjesta za ‘pomicanje’ i interakciju kao na primjer kroz avanturističke igre pa mogu uključivati elemente kao što su borbe i zamke, zagonetke, uroke, čak i jednostavne ekonomije“ (Armitage, Claypool i Branch, 2006: 8). Oni predstavljaju elektroničku verziju tradicionalnih igara u kojima su podijeljene uloge. Početkom osamdesetih godina su postali važno područje istraživanja iz razloga što su mnogi istraživači/ice usmjerili pažnju na probleme povezane s konstrukcijom identiteta i probleme zajednica u virtualnom svijetu (Isabella, 2007). Iako ljudi brzo zavole ‘sobe za dopisivanje’ i MUD-ove, većina *online* ostvarenih odnosa na koncu dožive neuspjeh (Turkle, 1995, prema Kirkpatrick, 2013). Prema Kirkpatricku (2013) sličan obrazac ponašanja se događa i u MMORPG-u. Danas veliki broj ljudi iz različitih dijelova svijeta igra *online*-društvene igre, to jest pripada MMORPG-u (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) koji je dio širih virtualnih okruženja MMOs-a (*Massively Multiplayer Online Environments*). MMORPG se razvio nakon MUD-a te podrazumijeva konstantnu

⁵ *Online*-okruženje se odnosi na vrijeme kada je igrač povezan na internet, a *offline*-okruženje kada nije povezan.

aktivnost *online* igrača iz cijelog svijeta. Upravo je igra *World of Warcraft* jedan od primjera MMORPG-a (Aldrich, 2009). MMORPGs igre dijele zajednički okvir koji sadrži sljedeći popis elemenata: postignuće, učinkovitost, društvene interakcije, natjecanje, status, čast, samopoštovanje, a upravo se koncept postignuća može izdvojiti kao najvažniji element svake igre uloga (Niman, 2013). Prema Edwardu Castronovu, MMPG su „više od modernizirane kompjuterske igre, one su ‘sintetički’ svjetovi“ (Castronov, 2005, prema Kirkpatrick, 2013: 131). Niman (2013) je primjetio da, iako su igrači većinu igranja usmjereni na ostvarivanje uspjeha u igri koji se doživljava kao zabava, oni zapravo ulažu veliki rad i trud da bi postigli željene rezultate. Igre *World of Warcraft* i *League of Legends* nemaju isti princip igranja, ali dijele sličnost u tome što su i jedna i druga višekorisničke igre u kojima igrači imaju priliku razvijati svoj virtualni društveni život.

Simona Isabella (2007) u svom radu otvara pitanje je li MUD igra ili nije. Prva razlika koju uočava između MUD-ova i tradicionalnih igara u kojima postoje podijeljene uloge je u načinu interakcije. Kod tradicionalnih igara komunikacija se odvija izravno, dok MUD-ovi podrazumijevaju posrednu komunikaciju. S obzirom na način komunikacije, dolazi do promjene u shvaćanju prostora i vremena što utječe i na igračevo samopoimanje ali i poimanje stvarnosti u kojoj živi (Isabella, 2007). *Online*-igre s više igrača stvaraju nove kulturne obrasce, socijalne norme i komunikacijske mehanizme, te samim time utječu na promjenu cjelokupne društvene svijesti. Sims Bainbridge je proučavao privid u svijetu igre, tj. način na koji se priča u igri odvija i stvara. Kako bi uočio promjene do kojih je došlo u razvoju igara, napravio je usporedbu današnjih igara s tradicionalnim igrama. Glavnu razliku uočava u položaju igrača jer se za razliku od tradicionalnih igara, danas igrač nalazi u sadašnjem trenutku i u prvom licu u središtu privida. Nekada se u većini fikcije radnja odvijala u budućem vremenu, ali su priče najčešće pisane u prošlom vremenu kao da su se već dogodile. Za razliku od tako promatranog privida, današnja fikcija nam pruža mogućnost da zastanemo na tren, ali i da nastavimo doživljavati avanture u sadašnjem trenutku (Bainbridge, 2010). Upravo je to bitno za *online*-igre jer pružaju mogućnost življenja u izmišljenom svijetu koji se odvija u sadašnjem trenutku. U tradicionalnim igrama radnja se odvijala u već postojećim pričama, dok se u digitalnim igrama priča stvara u trenutku dok osoba igra. Upravo naracija koja se razvija u *online*-igri, igrača postavlja izvan ali ujedno i unutar igre, u prvom slučaju kao subjekta priče, a u drugom kao sudionika koji aktivno doprinosi stvaranju priče (Juul, 2001). „Igra i običan život nisu odvojene dimenzije igračevog života, naprotiv, oni mogu biti zamišljeni kao dva komplementarna kognitivna i komunikacijska okvira“ (Goffman, 1974, prema Isabella, 2007: 8). Igrači MUD-ova djeluju u međuprostoru *online* i *offline*-okvira, unutar kojeg svojim kontinuiranim dolascima i odlascima kreiraju srednje područje koje se nalazi između igre i običnih životnih aktivnosti. Unutar tog područja pronalaze mogućnost kreativnog djelovanja koje se očituje u opetovanom pričanju priča (Isabella, 2007).

Prema Bullinghamu i Vasconcelosu (2013) dramaturška teorija Ervinga Goffmana može poslužiti kao dobra podloga za daljnje promatranje i analiziranje odnosa *offline* i *online*-okruženja. Budući da se u iznošenju svoje teorije koristio pojmovima posuđenim iz dramaturgije, Goffman razvija analogiju s kazalištem, stoga u izvođenju akcije razlikuje prednji i stražnji plan. Društvenu interakciju vidi kao kazališnu predstavu unutar koje pojedinci, poput glumaca, zauzimaju uloge koje igraju, s ciljem prezentiranja željene slike sebe. Proučavajući interakciju, došao je do zaključka da individua prezentira sebe ovisno o društvenom kontekstu u kojem se interakcija odvija. Akteri se služe tehnikom „upravljanja

dojmom o sebi“ kako bi održavali određene dojmove o sebi s ciljem stvaranja društvenog identiteta. Upravo pomoću ove tehnike, Goffman otvara pitanje o tome što osoba treba biti a što ona u stvari jest. Ističe kako ljudi u interakciji u svakodnevnom životu, odnosno u prednjem planu, pribjegavaju dramatizaciji nastojeći se publici predstaviti što bolje. Za razliku od prednjeg plana, u stražnjem planu nije potrebna dramatizacija te je samim time i akterovo ponašanje drugačije (Goffman, 1959). „Goffman smatra da je tehnologija mogla olakšati ‘interakcijski poredak’, pojam koji je usvojio za izravnu interakciju, ali tvrdi da je komunikacija putem telefona u suštini ‘odstupanje od normi’; ‘marginalni’ način za društvenu interakciju te osigurava inferiornu verziju ‘iskonske prave stvari’, što podrazumijeva da komunikacija pomoću tehnologije može biti nedovoljno bogata zbog nedostatka vidljivih znakova koji su prisutni u fizičkoj interakciji“ (Goffman, 1990, prema Bullingham i Vasconcelos, 2013: 102). *Online*-interakcije mogu se promatrati u Goffmanovim terminima gledajući *offline*-interakcije kao stražnji plan pozornice koji služi kao površina priprema za interakcije koje će se događati *online*, to jest, *offline*-okruženje predstavlja stražnji plan a *online* prednji (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Važno je spomenuti i Goffmanov koncept o mogućnosti korištenja „maske“ koja se koristi kao sredstvo za obmanu u izravnoj interakciji. „Zbog maske pojedinac može prikazati određene aspekte sebe u interakciji te istodobno marginalizirati druge“ (Goffman, 1990, prema Bullingham i Vasconcelos, 2013: 101). Bullingham i Vasconcelos (2013) smatraju da pojedinac ne postaje neka druga osoba kada koristi masku, već i maska koju nosi i unutarnja sakrivena osoba jesu aspekti iste osobe.

Višestruki identiteti igrača izgrađeni su kroz brojne interakcije i mogu se razlikovati ovisno o vrsti igre, zajednice i situacija (Weber i Mitchell, 2008, prema Martin, 2012). Budući da igrač pripada i *offline* i *online*-okruženju, ne možemo zanemariti njihov utjecaj na osjećaj sebstva i identitet igrača. Samim time, postoje različiti pogledi na pitanje identiteta koji se razvija pod utjecajem ova dva okruženja. Prema Baptisti, novi identiteti nisu stvoreni *online* jer se podjela „sebstva“ može pronaći i u svakodnevnoj izravnoj komunikaciji, stoga stvoreni *online*-identitet vidi kao dio šireg *offline*-identiteta. Za razliku od Baptiste, Vaast i Whitworth razmatraju stvaranje *online* „novog sebstva“ te smatraju da *online*-identiteti olakšavaju razvijanje cjelokupnog identiteta (Baptista, 2003; Vaast, 2007; Whitworth, 2009, prema Bullingham i Vasconcelos, 2013). Andrea J. Baker uvodi koncept „miješanih identiteta“ koji podrazumijeva *online*-samoprezentaciju pojedinca koja se sastoji od *offline* i *online*-aspekata osobe te ističe međuzavisnost *offline* i *online*-sebstva. Proces stvaranja miješanog identiteta zasniva se na činjenici da *online*-identitet nastaje na temelju *offline*-identiteta i *online*-zajednice kojoj se osoba pridružila. Prelazeći iz *offline* u *online*-okruženje i obrnuto, *offline* i *online*-identiteti međusobno su povezani, i jedan drugom služe za daljnju nadogradnju (Baker, 2009). Odnos između *online* i *offline* iskustva može biti promatran i kroz koncept višestrukog sebstva, preuzetog od talijanskog sociologa Alberta Meluccia koji smatra da članovi suvremenog društva trebaju biti naviknuti na višestruke situacije u kompleksnoj zajednici u kojoj žive te trebaju naučiti oblikovati svoj identitet sukladno s promjenama koje se događaju oko njih (Melucci, 1991, prema Isabella, 2007). „Kao i akrobati, igrači MUD-ova nauče upravljati složenošću življenja u različitim okvirima čije su granice kao osmotske membrane te doživljavaju različite sfere života u kontinuiranim dolascima i odlascima“ (Melucci, 1991, prema Isabella, 2007: 10). Fizička udaljenost koja postoji između aktera i publike otvara prostor za prikazivanje ili skrivanje *offline*-osobina ovisno o željama aktera, ali omogućava i kreiranje poželjnih *online*-osobina koje će biti prikazane. S obzirom na mogućnost „upravljanja dojmom o sebi“, *online*-okruženje se

može promatrati kao pozornica s *offline*-svijetom kao stražnjim planom gdje sudionici imaju mogućnost odabira kostima s ciljem izazivanja željene reakcije od ostalih Second Life stanovnika (Bullingham i Vasconcelos, 2013).

Hand i Moore (2006) ne doživljavaju igrače kao izolirane individualne pojedince, već ih promatraju kao društvenu „zajednicu“ koja ovisi upravo o njima samima i njihovoj interakciji, o vrsti igre, pravilima igre ali i o socio-kulturnom kontekstu. Isto tako, smatraju da su identitet osobe i zajednica međusobno povezani te da ovise jedno o drugom. Navedeno potvrđuje istraživanje koje su proveli Gosling i Crawford u kojem su njihovi sugovornici/ice rekli/le da sami sebe doživljavaju kao dio „*gamerske*“ zajednice, koja je često odvojena od ostalih grupa ili aktivnosti u kojima oni sudjeluju. No ipak, osjećaj pripadnosti i uključenosti u zajednicu ovisi o samim igračima, o njihovom ulaganju, želji da budu dijelom zajednice te motivu da se identificiraju kao dio zajednice (Gosling i Crawford, 2011). Prema Bobu Rehaku, „igrači igrajući kreiraju spektakl u kojem su oni istodobno publika“ (Rehak, 2003, prema Gosling i Crawford, 2011: 140). Ovakav pogled na igrače postavlja ih u aktivnu ulogu, što znači da imaju mogućnost utjecanja i mijenjanja *online-okruženja* u kojem se nalaze. Kirkpatrick (2013) se koristi konceptom Pierrea Bourdiea te smatra da kroz igranje dolazi do izgradnje novog kulturnog polja. Mišljenja je da ljudi trebaju imati određene sposobnosti i sklonosti za igranje, što zajedno čini habitus igrača. Zanimljivo je spomenuti i teoriju Georgea Herberta Meada i njegovo poimanje igranja i igre koja se može upotrijebiti i za proučavanje *online*-igranja. Mead je kao primjer koristio igru baseball u kojoj je svaki postupak igrača definiran pretpostavkom akcije drugog igrača jer su stavovi i akcija igrača u međuzavisnosti. Upravo na taj način, kroz „drugoga“, se organiziraju stavovi cijelog tima (Mead, 2003). „Organizirana zajednica ili društvena grupa koja individui daje njeno jedinstvo osobe može se nazvati „poopćeni drugi“. Stav poopćenog drugog je stav čitave zajednice“ (Mead, 2003: 148). Proučavanje *online*-zajednica je od velike važnosti iz razloga što su one na koncu, prema riječima Bainbridgea (2010), „realne“ zajednice.

3. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

Cilj istraživanja je bio upoznati se s iskustvom igrača *online*-igara. Posebna pažnja bila je usmjerena na njihovo doživljavanje *online* i *offline*-okruženja, na njihovo poimanje samopredstavljanja kada se nalaze u *online* i *offline*-okruženju (s naglaskom na *online*-okruženje) te na njihovo opisivanje i tumačenje interakcije koja nastaje u *online*-igrama.

U tu svrhu definirana su sljedeća istraživačka pitanja: 1) kako igrači opisuju svoje iskustvo igranja uloga u masovnim *online*-igrama za više igrača; 2) kako igrači definiraju *online* i *offline*-okruženje te opisuju sebe, svoje samopredstavljanje i svoje mjesto u ta dva okruženja (ponajprije onom *online*); 3) kako igrači uspostavljaju, opisuju i tumače interakciju između igrača *online*-igara. Najveći problem istraživanja predstavljao je nedovoljan broj literature i istraživanja na ovu temu.

3.1. ISPITANICI I POSTUPAK ISTRAŽIVANJA

S obzirom na to da je naglasak stavljen na iskustvo igranja *online*-igara iz perspektive igrača, korištenje kvalitativnog pristupa je omogućilo razumijevanje procesa koji se događaju u *online*-okruženju. Metoda koja je korištena u istraživanju je polustrukturirani intervju koji je omogućio izlazak iz zadanog okvira pitanja i mogućnost korištenja dodatnih pitanja koja su se pojavljivala tijekom razgovora sa sugovornicima/icama.

U istraživanju je sudjelovalo pet sugovornika/ica (dvije igračice i tri igrača) koji igraju *online*-igru *League of Legends* ili *World of Warcraft*. Te dvije igre su izabrane zbog njihove velike popularnosti među igračima diljem svijeta. Razlikuju se u strategiji igranja ali i jedna i druga su višekorisničke igre što je bilo važno za ovaj rad. Intervju je podijeljen na tri dijela. Prvi dio intervjuja se usmjerio na upoznavanje sa specifičnostima igre koju sugovornici/ice igraju, uključivanjem u igru, vremenom koje provode igrajući, te motivima koji ih navode na daljnje igranje. U drugom dijelu intervjuja se pokušalo istražiti kako igrači definiraju *online* i *offline*-okruženje te opisuju sebe, svoje samopredstavljane i svoje mjesto u ta dva okruženja (ponajprije onom *online*). Pokušalo se saznati prave li razliku i kakvu između *offline* i *online*-okruženja te je traženo da objasne u kojem se okruženju bolje osjećaju i zašto. Treći dio intervjuja se bavi pitanjem stvaranja društvenih odnosa kroz *online*-igru, to jest, pitanjem kako igrači uspostavljaju, opisuju i tumače interakciju između igrača, što im odnos s igračima predstavlja te doživljavaju li ga jednako kao i odnose u *offline*-okruženju. Svi sudionici/ice s kojima je proveden intervju žive u Zadru. Sugovornica 1 ima 20 godina i završila je srednju školu. Ona igru online igru *League of Legends* dvije godine. Sugovornica 2 je također završila srednju školu i ima 20 godina. Igra igru *League of Legends* oko dvije godine. Sugovornik 3 ima 25 godina i trenutno je student. Igru *League of Legends* igra četiri godine. Sugovornik 4 ima 18 godina i završio je srednju školu. *World of Warcraft* igra šest godina. Sugovornik 5 ima 28 godina i trenutno je student. Igra *League of Legends* godinu i pol dana.

Sugovornici/ice su prije provedbe intervjuja bili/e obaviješteni/e o svrsi istraživanja te su potpisali/e suglasnost da budu intervjuirani/e. Također, sugovornicima/icama je zagarantirana anonimnost podataka i njihovi podatci se neće koristiti u nikakve druge svrhe osim za potrebe ovog rada.

4. REZULTATI

4.1. ISKUSTVO I MOTIVI IGRANJA

Istraživanje ovisnosti o internetu u Hrvatskoj, provedeno 2001. godine, dovelo je do rezultata da su najčešći razlozi pristupanja internetu radoznalost, zabava, želja za upoznavanjem drugih te dosada. U istraživanju, provedenom uz pomoć upitnika priređenog u elektronskom obliku, sudjelovalo je 205 osoba u dobi od 13 do 60 godina (48% žena i 52% muškaraca). Njih 49% je imalo između 20 i 30 godina te je 26% ispitanika/ica bilo u dobi između 15 i 20 godina (Hajdarović, 2005). Rezultati navedenog istraživanja ukazuju da je korištenje interneta posebno popularno među mlađom populacijom. Kroz ovo istraživanje se, između ostalog, pokušalo doznati koji bi bili razlozi pristupanja *online*-višekorisničkim igrama. U tekstu koji slijedi izdvojeni su isječci iz intervjuja s igračima

vezani uz opis igre koju igraju, vrijeme koje provode igrajući i motive koji ih navode na daljnji nastavak igranja.

Četvero od petero sugovornika/ica trenutno igraju igru League of Legends.

„Pa, znači League of Legends je Massive multiplayer online battle arena, to je igra u kojem ovoga, znači sve skupa deset ljudi, u dva tima po pet ljudi ovoga igraju jedno protiv drugih u timovima po pet“... (Sugovornik 3).

Sugovornik 4 igra igru World of Warcraft. *„To je masivni multiplayer online role playing game. Tu je igralo nekoć davno trinaest milijuna ljudi, sad je palo na sedan... Ne, znam... Ogromna je igrica, nije kao LOL da se bazira na četiri, pet servera već ima pedeset do sto servera po svakoj regiji i znači to je po tisuću playera po regiji i onda se ljudi skupljaju, rade gilde što su zapravo nekakve skupine ljudi i onda obavljaju te nekakve stvari u igrici tipa ubijanje šefova iz kojeg skuplja opremu da bi onda opet ubili još više šefova da bi skupili još više opreme i tako dalje“...*

Nadalje, zanimljivo je uočiti da nitko od sugovornika/ica nije samoinicijativno počeo/la igrati igru, već su svi počeli/le igrati na preporuku prijatelja koji su i sami igrači. Kao razlozi otvaranja korisničkog profila u igri navode se: *“nisam se imala čim baviti”* (Sugovornica 2), *“ono, svi su je igrali”* (Sugovornik 3), *“bila je besplatna”* (Sugovornik 5). Ukoliko uzmemo u obzir da su sugovornici/ice u dobi od 18-28 godina, odgovori upućuju na mogući problem položaja mladih u Hrvatskoj, na sadržaje, mogućnosti i perspektive koje im se pružaju. Na osnovi odgovora igrača uočava se da većina (njih četvero od petero) igraju barem četiri sata dnevno ali i više što dovodi do zaključka da provode veliki dio svog vremena igrajući igru. Sljedeći isječci iz provedenih razgovora potvrđuju navedeno:

„Igram tu igricu većinu svog slobodnog vremena, to jest, to je jedino moje slobodno vrijeme ovoga, koje provedem uz igricu...“ (Sugovornica 2)

„Pravim slobodno vrime da mogu igrati“. (Sugovornik 5)

Budući da igrači provode određeno vrijeme igrajući igru, sigurno je da postoje određeni razlozi i motivi koji ih navode na igranje. Prema Kirkpatricku (2013), ljudi se pridružuju igrama jer kroz igre osjećaju da pripadaju negdje. Sljedeći citati ukazuju na moguće razloge igranja:

„Jednostavno ono samo sjediš za kompjuterom, igrač i ne da ti se ništa drugo raditi zato što je tako jednostavno samo eto igrati, i ono, zadubiti se u taj svijet i misliti da si najbolji“. (Sudionik 3)

„Iskreno nekakav bijeg iz realnosti i čisto radi nekakve bezvezne zabave. Ubijanje mozga, ono...“ (Sugovornik 4)

Pokušavajući izdvojiti najveći motiv igranja igre, nedvojbeno se ističe zabava, jer su je svi sugovornici/ice naveli/le kao glavni motiv. Tome svjedoče sljedeći iskazi:

„Pa, motivira me to što mi je zabavno i motivira me to što mi brže prođe vrijeme, definitivno.“ ... „a i da ubijem vrime.“ (Sugovornica 1)

..., „Pa zabavu. Ako možemo živčiranje nazvati zabavom, zabavu, da.“ (Sugovornik 5)

Pored zabave, navode se još i komunikacija, druženje, kompetitivnost, bijeg iz realnosti, mogućnost predstavljanja sebe na željeni način, i kako neki sugovornici/ice navode „ubijanje

vremena“. Izjave poput „bježanja iz realnosti“ (Sugovornik 4) i mogućnosti drugačijeg predstavljanja (Sugovornica 2) ukazuju na moguću nesigurnost i nezadovoljstvo *offline*-okruženjem te upućuju na mišljenje da u *online*-okruženju pronalaze sigurno utočište u kojem mogu biti što žele. Navedeni odgovori se mogu povezati s tvrdnjama Sherry Turkle koja se usmjerila na istraživanje uzroka i posljedica igranja igri. Ona smatra da kompjuterske igre zapravo služe kao zamjena za nedostatke iz realnog svijeta. Mišljenja je da nam tehnologija u *Second Life*u (Drugom životu)⁶ nudi ono što ne možemo imati u pr(a)vom životu. Pomoću virtualnog svijeta, prostora, mogućnosti osmišljavanja vlastitog lika, igrači imaju priliku ispraviti ili popuniti nedostatke koje imaju u realnom svijetu (Turkle, 2012). S obzirom na navedeno, izdvojila bih isječak iz intervjua:

...„Kao, hrani me ta igra. Ta igra me baš iz dana u dan hrani s tim pobjedama a i ovoga loseovima.“ (Sugovornica 2)

„Nekada je želja da igraš toliko jaka, ono, gotovo na razini ovisnosti.“ (Sugovornik 3)

Osim navedenog, zanimljivo je istaknuti da su sugovornici/ice spomenuli/le da, osim zabave koju dobiju igranjem, ostvaruju i komunikaciju ali i doznaju nove informacije kroz igru. Na određeni način, *online*-okruženje im pruža ekspanziju i nadilaženje lokalnog konteksta i zajednice u kojoj se nalaze, te im pruža mogućnost socijalne interakcije s ljudima iz različitih okruženja, s različitim kulturnim vrijednostima i iskustvima.

4.2. ONLINE I OFFLINE-OKRUŽENJE

Kroz razgovor proveden sa sugovornicima/icama, može se primjetiti da je teško napraviti granicu između *online* i *offline*-okruženja. Sljedeći isječci iz intervjua ilustriraju kako igrači percipiraju *online*-okruženje:

„Pa trenutno mi je draži ovaj virtualni od ovog stvarnog (smijeh), jer ne znam, zbog ovog virtualnog trenutno i ovog pokušavanja bit bolja i postić nešto u toj igrici se nekako odstranjujem od ovog stvarnog svijeta i pokušavam što više provest vremena u kući igrajući tu igricu i pokušavat sve bolja i bolja bit u njoj nego od toga izlaziti vani i raditi iste stvari koje sam radila i prije svaki izlazak s obzirom da živim u takvom gradu, jebiga (smijeh)...“ (Sugovornica 2)

„Mislim, *offline*-okruženje doživljavam nekako svakodnevno, a *online*-okruženje, isto tako reć svakodnevno, ali nekako nebi rekao intimnije nego jednostavno više ono, nemam pojma, kao neka vrsta alter ega, kao čisto zbog te *online* zaštite što imaš jer na internetu može baljezgati šta god očeš, i tako te pizdarije i tako to.“ (Sugovornik 3)

„U *online*-okruženju te u pravilu niko ne može suditi osim o tome kako ti igraš i koja je tvoja funkcija u njemu, a vani te mogu svi suditi samo što te vide.“ (Sugovornik 4)

U *online*-okruženju, kako se spominje kroz razgovore, igrači imaju priliku za bijegom od realnosti (Sugovornik 4), pronalaze slobodu koju nemaju u *offline*-okruženju (Sugovornica 2) te imaju mogućnost odmicati se od problema koje imaju u *offline*-okruženju

⁶ Second Life (SL) predstavlja izraz za virtualno „mjesto“ više nego za igru. U SL nije važno pobjeđivati već živjeti, i to „mjesto“ pruža priliku da oso-

ba kreira svoj lik i pomoću njega živi onako kako želi te da se ostvaruje onako kako zamisli (Turkle, 2012).

(Sugovornik 5). Odgovori upućuju na zaključak da *online*-okruženje sugovornicima/icama pruža zabavu, slobodu, komunikaciju s ostalim igračima i osjećaj uspjeha.

Osim percipiranja *online* i *offline*-okruženja, postavlja se pitanje preklapaju li se ta dva okruženja u igračevoj svakodnevnicu, to jest, mogu li razdvojiti ta dva okruženja. Slijede isječci iz intervjua:

„Pa, s obzirom da ne izlazim toliko vani, da većinom igram igrice, i da moj dečko igra igrice, i da ovaj ovi uži prijatelji igraju isto tu igricu ovaj, nema baš tu odvajanja od offline i online. Tako da... Ne znam... Mislim, svakako ovaj virtualni svijet nije isti ko i ovaj, ovaj realni svijet. Ali, ali ovaj nisam toliko u zadnje vrijeme u ovom realnom koliko u virtualnom, tako da ne znam... Draži mi je ovaj virtualni od ovog realnog, pa sam nekako na njegovoj strani“. (Sugovornica 2)

“Mislim, najbolji primjer toga je imaš zapravo kad sjedneš sa hrpom prijatelja, idete igrati, u istoj sobi igrate, vas petero igra i to je nekako najbliže što dođe tome da se ta dva svijeta zapravo pomiješaju jer ste svi petero istovremeno u online okruženju i istovremeno u offline okruženju i to rezultira time da se zapravo i jedno i drugo, toliko, kako reć, ne postoji onda granica između toga. Doslovce ono što se događa u tom offline okruženju je zapravo ono što se događa i u tom online okruženju tako da ovoga, u takvim trenucima je na primjer jako teško raščlaniti zapravo što je što, je li...” (Sugovornik 3)

„Da. Apsolutno ih odvajam, ono. Zato i služe slušalice. Ostatak svijeta mog stvarnog ne vidi i ne čuje što ja radim dok sam ono...” (Sugovornik 5)

Primjetno je da dvoje od petero sugovornika/ica (Sugovornica 2 i Sugovornik 4) više vremena provodi u *online* nego u *offline*-okruženju. Osim navedenog, zanimljivo je bilo istražiti prenose li iskustva doživljena u jednom okruženju na drugo. Većina sugovornika/ica je kazala (četvero od njih petero) da prenosi neka stečena iskustva, ali ipak mogućnost interferencije iskustava vide vrlo usko.

„Smirenost da, dosta.“ (Sugovornica 1)

„Pa, možda par puta čisto to sam naučio nekih novih par činjenica, ali iskreno ništa više od toga“. (Sugovornik 4)

„Pa, na žalost da, al trudim se što manje. Na primjer, komuniciranje s drugim ljudima. Normalno da pričaš u offline svijetu o igrici al trudim se što manje jer ono nisu ljudi svi zaneseni s tom igrom da im je to zanimljivo, al ono...” (Sugovornik 5)

4.2.1 Samopredstavljanje u *online*-okruženju

Igranje nije isključivo ispunjavanje misija i zadataka, već se, kao što se može zaključiti iz odgovora, kroz igranje ostvaruje i komunikacija među igračima. Komunikacija dovodi do ostvarivanja daljnjeg odnosa koji ne ostaje isključivo u *online*-okruženju već prelazi i u *offline* (Sugovornica 1). Iako igrači igraju sami iza zaslona što često može upućivati na otuđenost i moguće antisocijalno ponašanje, uočavamo da je ipak specifičnost višekorisničkog *online*-igranja ostvarivanje socijalnih interakcija i komunikacije. Svi sugovornici/ice su izjavili/le da je komunikacija ključna u igri, a u nastavku su izdvojeni sljedeći citati koji to i potvrđuju:

„Bez komunikacije game neće profunkcionirati.“ (Sugovornica 2)

... *„ne, ozbiljno, komunikacija je zapravo jedan od sastavnih dijelova te igre.“* (Sugovornik 3).

Nadalje, većina sugovornika/ica (četvero od petero) izjavilo/la je da im je lakše ostvariti komunikaciju u *online* nego u *offline*-okruženju:

„Nekad mi je lakše u online svijetu, jer ono, zato što me tamo ljudi ne znaju, nismo u istom gradu, mogu im reći ono što god oću, boli me briga.“ (Sugovornica 1)

... *„Ali, sigurno da je lakše u ovom virtualnom, s obzirom da te nitko ne vidi, ne trebaš skupit muda da bi se nekom tu isprsio, ovo ono, reko, prišo, vamo tamo, nego jednostavno možeš pisat što god ti prvo padne na pamet. Al, to ne možeš u ovom, offline svijetu, jer nikada ne znaš kakvu reakciju bi ovaj drugi mog proizvest.“* (Sugovornica 2)

„Pa, normalno, u online okruženju je stvar što te ti ljudi ne znaju toliko osobno pa možeš pričati o svakakvim glupostima s njima i možda će drugačije shvatit to šta ti govoriš njima za razliku od onoga što ti neko u offline situaciji...“ (Sugovornik 4)

Igrači u *online*-okruženju imaju mogućnost predstavljati sebe na željeni način, dok im *offline*-okruženje (iza ekrana) služi kao priprema za izvođenje akcije. Akterovo ponašanje može biti drugačije u *offline*-okruženju od onoga koje predstavlja u *online*-okruženju. Iz izdvojenih odgovora igrača može se uočiti da je često navedeno da u *online*-okruženju nitko ne zna tko si, što samim time implicira na izbjegavanje prihvatanja reakcija okoline i odgovornosti za vlastite postupke jer je ipak komunikacija u *online*-igramima posredna za razliku od komunikacije u *offline*-okruženju koja je izravna. S obzirom na to da se igrači nalaze “iza ekrana”, to im pruža mogućnost zaustavljanja i prekidanja komunikacije u bilo kojem trenutku. Navedeno potvrđuju i sljedeći dijelovi intervjua u kojem sugovornici/ice iskazuju što smatraju prednostima a što nedostacima stvaranja interakcija kroz *online*-igre:

„Prednosti su to što možeš nekako bit slobodniji jer opet, oni te ne znaju, možeš reć što god želiš... A mane su to što ti ne vidiš u biti njihove te pokrete tijela i što ti oni žele reći u biti s time, je li.“ (Sugovornica 1)

„Pa prednosti su to što upoznaš velike, raznolike ljude svakakvih nacionalnosti a nedostaci su to što većinu ih ne upoznaš dovoljno dobro da bi svatio kakvi su to ljudi, znaš ih u pravilu samo površinski, ne znaš ih na nekoj osobnoj razini.“ (Sugovornik 4)

Kao najčešće spomenuta prednost interakcije u *online*-okruženju može se navesti mogućnost upoznavanja velikog broja ljudi ali i sloboda predstavljanja, dok je kao nedostatak najčešće navedena neverbalna komunikacija koja je onemogućena u *online*-okruženju (navelo troje od petero sugovornika/ica). Zbog nemogućnosti promatranja osobe s kojom komuniciraju, ne mogu stvoriti cjelokupan dojam. Pored mogućnosti predstavljanja sebe na željeni način, odgovori sudionika/ica ukazuju da su svjesni da se i drugi igrači mogu tako predstavljati, to jest, svjesni su da i drugi imaju mogućnost korištenja „maske“ prilikom *online*-komunikacije kroz igru. Također, naveli su da se u *online*-okruženju osjećaju produktivno i uspješno što samim time implicira da im *online*-okruženje može poslužiti kao jedna vrsta eskapizma od realnosti.

„U online-svijetu definitivno možeš se predstaviti ono kako god želiš, i ono...“ ... „U online-igri se vidim kao osobu koja nešto radi a dok sam u offline ne radim ništa.“ (Sugovornica 1)

„U tom online-okruženju se nekako drugačije osjećam, više ko neki dobar igrač, imam svoj lane, znači supporter sam, mi ćemo znači... Nekako se predam tom liku i uživim se u to sve... S ljudima drugačije komuniciram. A dok sam u offline svijetu totalno, totalno, totalno drugačija osoba. Nemam veze sa onim što se događa u igrici, niti sa onim što se predstavljam u tom virtualnom svijetu...“ (Sugovornica 2)

Dobiveni odgovori ukazuju na primjenjivost Goffmanove dramaturške teorije na online-igranje. Više sugovornika/ica je istaknulo da im je predstavljanje lakše u online-okruženju upravo iz razloga jer nitko ne zna tko su a i imaju mogućnost predstavljanja sebe kako žele: „Prihvatite me i takvu svakakvu kakvu se ja predstavim, u međuvremenu se ja prilagodim, postanem normalna“ (Sugovornica 1). Uočava se da online-okruženje pruža svojim korisnicima mogućnost izvedbe i prezentacije različitih identiteta, to jest, pruža im mogućnost korištenja alter ega i „igranja“ s vlastitim identitetom. S obzirom na to da nedostaje neverbalna komunikacija olakšano je prikazivanje sebe te „upravljanje dojmom o sebi“. Kako se može zaključiti iz ranije navedene teorije, identitet se ne može promatrati kao jedan jedini već postoji mnoštvo faktora koji ga čine i oblikuju. To je posebno zanimljivo u proučavanju online i offline-okruženja zbog toga što online-okruženje pruža mogućnost odlaska i dolaska, tj. spajanja „realnog“ i virtualnog svijeta te pruža mogućnost predstavljanja onih dijelova identiteta koje osoba želi istaknuti i pokazati. Upravo kroz online-igre igrači imaju mogućnost stvaranja lika kojem mogu stvoriti novi identitet ali i s kojim se mogu poistovjetiti. Iz Goffmanove teorije bih posebno izdvojila njegov koncept maske za koju smatram da se može dovesti u poveznicu s korištenjem lika u igri kojeg igrači mogu koristiti kao vrstu samoreprezentacije.

4.3. IZGRADNJA DRUŠTVENIH ODNOSA

Ističući važnost komunikacije, sugovornici/ice su naveli/le da samim time dolazi i do stvaranja osjećaja zajednice kroz igru:

„Mislim, zajednica je glavni faktor te igre. Znači, ako, ako devedeset posto, tj. jedno pedeset posto bar timova koji se ne slažu u tom trenutku sigurno će izgubiti game, bar na jedno pedeset posto...“ (Sugovornica 2)

„To je najveća svrha WOWa, to da se stvori jedna velika online-zajednica, tako da definitivno da“. (Sugovornik 4)

„U neku ruku da, zato jer ono osim što imaš te partije koje traju četrdeset, pedeset minuta, nije bitno, postoje njihove stranice službene na kojima su, kako da kažem, neka različita natjecanja, crtanja likova, ono, praktički radionice u kojima sudjeluje cila zajednica. Ono, da, dio si zajednice“... (Sugovornik 5)

Uočava se da igrači nisu pasivna publika već da imaju aktivnu ulogu u online-igranju. Može se uočiti da zajednica u online-okruženju funkcionira slično kao i zajednica u offline-okruženju. Da bi bili dijelom zajednice igrača, postoje određena pravila koja se trebaju poštivati:

„Ne postoje pravila ali opet postoje neka tiha pravila.“ (Sugovornica 1)

„Načelno da, ali... Mislim, načelno se svi zapravo i pridržavaju svih tih pravila zato što unutar same igre postoji mehanizam koji bi trebao, koji bi trebao kao sankcionirati igrače koji se ne drže tih pravila, je li.“ (Sugovornik 3)

„Naravno, postoji kodeks ponašanja.“ (Sugovornik 5)

Kirkpatrick (2013) je mišljenja da kroz igranje dolazi do izgradnje novog kulturnog polja, što potvrđuju i odgovori sudionika/ica. Izgradnja novog kulturnog polja najviše se očituje kroz jezik i terminologiju koja se koristi u *online*-društvenim igrama. Igrači usvajaju skraćenice koje im omogućuju bržu komunikaciju te na taj način mogu komunicirati isključivo jedni s drugima, to jest s igračima jer je to nepoznat način komunikacije ljudima koji ne igraju. Isto tako, korištenje fraza i skraćenica iz *online*-igre je nerazumljivo van konteksta te same igre (Sugovornik 3). Iz razgovora provedenog sa sugovornicima/icama primjetno je da često koriste engleske riječi poput: *team workat*, *game*, *damage*, *trollanje*, *reportanje* i brojne druge. Upravo činjenica da koriste riječi iz igre u *offline*-okruženju (tijekom intervjua) ukazuje da komunikaciju iz *online*-okruženja prenose u *offline*-okruženje te da ona sačinjava i dio njihovog kulturnog polja u nevirtualnom svijetu. Pored toga, igrači su istaknuli da kroz igranje steču dodatno znanje i sposobnosti, razvija se tolerancija, upoznaju se s nepoznatim, poboljšavaju znanje stranog jezika i slično.

Osim stvaranja osjećaja pripadnosti kroz igru, dolazi i do stvaranja interakcije među igračima. Najčešće su naveli da se interakcija stvara postupno i da je uspješno ostvarena interakcija s ostalim igračima ključ uspjeha u igri:

„Nikome ne vjeruješ u biti, svakoga upoznaš. Tu ti je, u toj igri je glavno da dobiješ game, dobiješ game kako god.“ (Sugovornica 5)

„Pa, većinom ti krene sa normalnom, standardnom komunikacijom koja je bitna za sam proces igranja. A onda, kako taj proces uspijeva ili ne uspijevaš, onda razvijaš komunikaciju.“ (Sugovornik 5)

Iako sugovornici/ice ulaze u interakciju s ostalim igračima i ostvaruju odnose s njima, ipak se njihovi odgovori razlikuju jer različito doživljavaju odnose stvorene kroz igranje. Navedeno najbolje ilustrira sljedeći iskaz:

... „Tako da, na neki način, na taj način smo prijatelji, na taj igrački način.“ (Sugovornica 2)

... „To nije ista kategorija jer ovo su prijatelji samo na račun te igrice, na račun ničeg drugog, a ovi su na račun drugih karakteristika.“ (Sugovornik 5)

„To su ti zapravo prijatelji u online worldu, veći nego što danas imaš u offline-životu, pa onda“... (Sugovornik 4)

Prema Yeeu, 25-30 posto igrača dijele povjerenje u druge igrače kakvo obično ne dijele s ostalim prijateljima iz *offline*-okruženja, i 40-45 posto je reklo da su zadovoljniji s *online*-nego s *offline* prijateljskim odnosima (Yee, 2006, prema Kirkpatrick, 2013). Za razliku od navedenog, Bakardjieva smatra da „ono što se događa u virtualnom okruženju je to da ljudi upoznaju anonimne strance i tretiraju ih ‘kao sebe’, kao nekoga tko bi se mogao smijati istim šalama, pričati o istim temama koje i njih zanimaju te onda otići dalje i nastaviti sa svojim vlastitim životom“ (Bakardjieva, 2005: 175). Odgovori igrača više

pokazuju komplementarnost s mišljenjem Bakardjieve nego s podacima gore navedenog istraživanja. To potvrđuju i sljedeći isječki iz intervjua na temu dijeljenja osobnih priča s igračima:

„Samo sa jednim za sad. Al to mi je i online i offline prijateljica. Ona mi je neki hibrid, jebate (smijeh)“. (Sugovornica 1)

„Pa s nekima da, s obzirom da su mi čak neki ljudi priznavali da tipa njihova mama ima rak, ovo ono...“ (Sugovornica 2)

„Sa ljudima koje poznajem isključivo u online svijetu ne dijelim apsolutno ništa intimno, ništa osobno.“ (Sugovornik 3)

Troje od petero sugovornika/ica je reklo da ne dijele svoje osobne stvari s ostalim igračima. Navedeni odgovori upućuju na zaključak da igrači različito vrednuju odnose koji su stvoreni u *offline* i *online*-odnosu te nemaju jednako povjerenje u osobe iz *online* i *offline*-okruženja. Razlog tome može biti upravo ranije navedena Goffmanova teorija o „upravljanju dojmom“ i mogućnosti korištenja „maske“, jer iako sugovornici/ice imaju mogućnost upravljanja dojmom i sami mogu koristiti maske, isto tako su svjesni/ne da i ostali igrači imaju jednaku mogućnost korištenja istog. Iz svega navedenog, može se zaključiti da igrači *online*-igara nisu pasivni, već uključivanjem u *online*-igru ulaze u određenu zajednicu u kojoj postoje pravila i željeni oblik ponašanja. Samim time igrači sudjeluju u interakciji koja se odvija *online* i utječu na izgradnju društvenih odnosa. Naravno, intenzitet stvorenih društvenih odnosa ovisi o njima samima. Upravo je izgradnja društvenih odnosa u virtualnom svijetu zanimljiva za proučavanje, posebno kada se uzmu u obzir uvjeti *online*-okoliša, to jest povećana mogućnost izvođenja dramatizacije. Na koncu, može se zaključiti da igra predstavlja aktivan društveni proces sa svojim pravilima i očekivanjima te da nije statična, već se konstantno mijenja i razvija što utječe i na same igrače.

4. ZAKLJUČAK

Uvodno je istaknuto kako se ovim istraživanjem pokušao dobiti uvid u iskustvo igrača višekorisničkih *online*-igara. Svi igrači koji su sudjelovali u ovom istraživanju, izjavili su da su počeli igrati *online*-višekorisničke igre na preporuku prijatelja i dnevno igraju barem četiri sata i više. Navedene izjave su u skladu s Nimanovom tezom prema kojoj, unatoč tome što se igranje doživljava kao ispunjavanje funkcije zabave, igrači zapravo ulažu veliki rad i trud u igranje da bi postigli što bolje rezultate (Niman, 2013). Nadalje, njih četvero od petero je kazalo da iskustva koja dožive u *online*-okruženju, bilo pozitivna ili negativna, prenose u *offline*-okruženje što upućuje na zaključak da se igranje i svakodnevni život (nevirtualno okruženje) ne mogu promatrati odvojeno već iskustva koja igrači dožive u *online*-okruženju utječu na njih i van igre, u *offline*-okruženju. Istaknuto je da je najveći motiv koji ih navodi na igranje zabava, no, osim zabave, mogu se prepoznati i drugi motivi a to su: komunikacija, druženje i kako pojedini sugovornici/ice navode „ubijanje vremena“. Pored toga, uočava se i često naglašavanje kompetitivnog aspekta igranja i želje za uspjehom.

Osim zabave, sugovornicima/icama *online*-okruženje pruža nove informacije koje doznaju kroz igru, mogućnost komunikacije s drugim ljudima, eskapizam iz *offline*-

okruženja kao i osjećaj uspjeha i napretka. Kroz *online*-okruženje imaju mogućnost nadilaženja lokalnog konteksta u kojem se nalaze te imaju priliku upoznati i ostvariti interakciju s velikim brojem ljudi iz različitih dijelova svijeta. Prema Newmanu, „dijeljenje i trgovanje znanjem je važan dio društvene interakcije koja se događa među obožavateljima video igara“ (Newman, 2004, prema Gosling i Crawford, 2011: 145), na što upućuju i odgovori sudionika/ica na temelju kojih se može zaključiti da im igranje u *online*-okruženju pruža zabavu, mogućnost komunikacije i interakcije, razvijanje tolerancije i strpljenja, te stjecanje dodatnih znanja i vještina.

Iz odgovora sudionika/ica veoma je teško donijeti zaključak dolazi li do odvajanja *online* od *offline*-okruženja ili se oni isprepleću. Složenost *online* i *offline*-okruženja najbolje se uočava u izjavi sudionika istraživanja, u kojoj je pojasnio da je teško odvojiti ta dva okruženja ukoliko se u isto vrijeme s prijateljima nalazi u istoj prostoriji koja je u *offline*-okruženju i zajedno igraju igru u *online*-okruženju, jer se tada svi suigrači nalaze u isto vrijeme na „dva mjesta“. Ova izjava ukazuje na kompleksnost razdvajanja virtualnog i nevirtualnog jer u istom trenu može doći i do njihova preklapanja. Isto tako, iskustva koja dožive u *online*-okruženju ne ostaju nužno u istom, već se mogu prenositi i u *offline*-okruženje.

Igranjem se ostvaruje komunikacija koja je, prema rječima sugovornika/ica, ključna za igru jer bez nje igranje višekorisničkih igara nema svrhu. Zanimljivo je uočiti da je većina (četvero od petero sugovornika/ica) izjavila da im je lakše ostvariti komunikaciju u *online* nego u *offline*-okruženju. Na temelju odgovora može se primjetiti da im *online*-okruženje pruža slobodu i mogućnost predstavljanja na željeni način, bez rizika od odbijanja i suočavanja s reakcijom koju bi drugi/a mogao/la proizvesti, jer se igrači svakodnevno mijenjaju i imaju mogućnost upoznavanja brojnih ljudi iz različitih dijelova svijeta. Pored toga, uočava se da, iako su i sami svjesni mogućnosti korištenja „maske“ i „upravljanja dojmom o sebi“, istovremeno su svjesni da tu istu mogućnost imaju i drugi. Izjave sugovornika/ica indiciraju da ostvarivanje komunikacije „iza ekrana“ omogućuje igranje identitetom i predstavljanje sebe na način na koji pojedinac želi, što upućuje na zaključak da se *online*-okruženje može promatrati kao prednji plan, a *offline* kao stražnji. *Online*-okruženje, kao prednji plan, omogućuje veću mogućnost „upravljanja dojmom o sebi“ jer nedostaje neverbalna komunikacija čime je povećana mogućnost upravljanja verbalnom.

Budući da igrači međusobno komuniciraju i ulaze u interakciju s ostalim igračima, dolazi i do stvaranja osjećaja zajednice koja podrazumijeva određena pravila ponašanja. Promatrajući *online*-okruženje na taj način, mogu se prepoznati sličnosti s *offline*-okruženjem. Također je vidljivo da u *online*-okruženju dolazi do stvaranja novog kulturnog polja, nove terminologije, pravila ponašanja koja razumiju i prema njima se ponašaju isključivo članovi te zajednice. To se najviše očituje kroz jezik i terminologiju koja se koristi u višekorisničkim *online*-igramima. Kroz igru, igrači upoznaju druge igrače te ostvaruju odnose s njima, no iz razgovora se može zaključiti da ipak postoje određene razlike u odnosima koji su stvoreni u *online*-okruženju za razliku od odnosa stvorenih u *offline*-okruženju. Troje od petero sugovornika/ica je izjavilo da s ostalim igračima ne dijele svoje osobne stvari. Zaključno treba spomenuti da ukoliko uzmemo u obzir broj ljudi koji igraju višekorisničke *online*-igre kao i činjenicu da igre postaju sve značajnije tržište čiji godišnji prihodi već premašuju prihode Hollywoodske filmske industrije (Armitage, Claypool i Branch, 2006), neophodno je istražiti i upoznati svijet *online*-igara. Prvo, iz razloga što kroz igranje višekorisničkih *online*-igara dolazi do stvaranja potpuno nove (*gamerske*)

subkulture, a drugo, zbog činjenice da *online*-igre postaju sve značajnije tržište. Nadalje, odgovori sugovornika/ica su ukazali na slojevitost *online*-okruženja pa se može zaključiti kako je igranje kompleksan društveni fenomen koji se ne može promatrati odvojeno od *offline*-okruženja.

Na kraju treba spomenuti i neka ograničenja ovog istraživanja. Najveće ograničenje je mali broj sugovornika/ica zbog čega se na temelju provedenih intervjua ne mogu donositi generalni zaključci, ali i sama metoda koja je korištena može predstavljati ograničenje te bi upotreba, na primjer kvalitativnog i kvantitativnog pristupa, zasigurno dovela do detaljnijih i opsežnijih informacija. Ograničenje koje se javlja van područja sociologije je povezano s lingvističkom obradom teme. Kako svijet *online*-igranja istovremeno stvara i svoj vlastiti jezik nužno je prepoznavati značenja i točnu upotrebu jezičnih termina koji se javljaju.

Iako je ovo istraživanje usmjereno na upoznavanje „svijeta“ *online*-igara, može poslužiti kao smjernica za buduća istraživanja. Tijekom provedbe istraživanja i interpretacije rezultata otvorila su se brojna pitanja zanimljiva za daljnja istraživanja, stoga ću navesti neka od mogućih. U budućim istraživanjima bi trebalo istražiti iz koje sredine igrači dolaze kako bi se moglo kontekstualizirati njihovo *offline*-okruženje te pokušati napraviti poveznicu između položaja mladih u Hrvatskoj i supstitucije koju im nudi *online*-okruženje. Osim toga, zanimljivo bi bilo provesti istraživanje s bivšim igračima da bismo saznali njihovo poimanje *online*-igranja nakon što su prestali igrati. Na koncu, otvara se i pitanje zanimljivo za istraživanje a to je: ostavlja li igranje posljedice (ako da, koje) u igračevom svakodnevnom funkcioniranju.

LITERATURA

Aldrich, C. (2009) *Learning Online with Games, Simulations and Virtual Worlds: strategies for online instruction*, San Francisco, Jossey-Bass.

Armitage, G., Claypool, M., Branch, P. (2006) *Networking and online games: understanding and engineering multiplayer Internet games*, United Kingdom, John Wiley & Sons, Ltd.

Bakardjieva, M. (2005) *Internet Society: The Internet in Everyday Life*, University of Calgary, Canada, SAGE Publications, Ltd.

Goffman, E. (1959) *The presentation of self in everyday life*, New York, Doubleday.

Hand, M. i Moore, K. (2006) Community, identity and digital games, U: Rutter, J. i Bryce, J. (ur.), *Understanding digital games*, London, Sage, str. 166-182.

Kirkpatrick, G. (2013) *Computer Games and the Social Imaginary*, Cambridge, United Kingdom, Polity Press.

Mead, G. H. (2003) *Um, osoba i društvo sa stajališta socijalnog biheviorista*, Zagreb, Naklada Jesenski i Turk.

Bainbridge, S. W. (2010) *Online Multiplayer Games*, University North Carolina, Chapel Hill, Morgan & Claypool.

Turkle, S. (2012) *Sami zajedno: zašto očekujemo više od tehnologije a manje jedni od drugih*, Zagreb, TIM press.

Članci u elektroničkim časopisima i web stranice:

Baker, J. Andrea (2009): Mick or Keith: blended identity of online rock fans, *Identity in the Information Society*, 2 (1): 7-21, <http://link.springer.com/article/10.1007/s12394-009-0015-5>, (Preuzeto 22. 11. 2016).

Bullingham, Liam i Vasconcelos C. Ana (2013): The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities, *Journal of Information Science*, 39 (1): 101-112, <http://jis.sagepub.com/content/39/1/101.full.pdf+html>, (Preuzeto 18. 04. 2013).

Gosling K. Victoria i Crawford, Garry (2011): Game Scenes: Theorizing Digital Game Audiences, *Games and Culture*, 6 (2): 135-154, http://www.academia.edu/186782/Gosling_V.K._and_Crawford_G._2011_Game_Scenes_theorizing_digital_game_audiences_Games_and_Culture_6_2_135-154, (Preuzeto 18.04.2013).

Hajdarović, Miljenko (2005) Sociološki aspekti cyber društva, diplomski rad, Filozofski fakultet u Zagrebu, http://www.academia.edu/2606992/Socioloski_aspekti_cyber_drustva, (Preuzeto 12.09.2014).

Hrvatski jezični portal. <http://hjp.novi-liber.hr/index.php?show=main>, (Preuzeto 12.09.2014).

Isabella, Simona (2007): Etnography of Online Role-Playing Games: The Role of Virtual and Real Contest in the Construction of the Field, *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 8(3), <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/280/615>, (Preuzeto 17.04.2013).

Juul, Jesper (2001): Games telling stories: A brief note on games and narratives, *Game Studies*, 1(1), <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>, (Preuzeto 22. 11. 2016).

Martin, Crystle (2012): Video Games, Identity, and the Constellation of Information, *Bulletin of Science, Technology & Society*, 32(5): str. 384-392, <http://bst.sagepub.com/content/32/5/384.full.pdf>, (Preuzeto 18.04.2014).

Niman B. Neil (2013): The Allure of Games: Toward an Updated Theory of the Leisure Class, *Games and Culture*, 8 (1): 26-42, <http://gac.sagepub.com/content/8/1/26.full.pdf+html>, (Preuzeto 19.04.2013).

Oxfordski rječnik, <http://www.oxforddictionaries.com/>, (Preuzeto 12.09.2014).

MY AVATAR AND ME: IMPRESSION OF EXPERIENCES FROM THE ONLINE ENVIRONMENT FROM THE ONLINE GAMES PLAYER'S PERSPECTIVE

SUMMARY

This thesis presents the experience of playing multiplayer online games League of Legends or World of Warcraft from the players' perspective. The thesis offers the explanation of massive multiplayer online games, and briefly presents their origin and development. After the theoretical part, the empirical part describes the experiences of the players using the method of semi-structured interviews. In the first part of the thesis, the players describe the online game which they play. The second part offers the players' perception of the online and offline environment as well as the description of their self-presentation and their place within the two environments, while the third part focuses on exploration of the ways in which the players establish interaction in the online environment and the way in which they describe and interpret this interaction. The results of the research cannot be generalized due to the small number of the interviewers, but nevertheless, the research has indicated the complexity and multiple layers of the world of multiplayer online games, as well as the inability to separately observe the online and offline environment. This thesis opens numerous issues which need to be explored in order to be able to understand and explain the world of multiplayer online games.

KEY WORDS: *massively multiplayer online games, offline environment, online environment, self-presentation*