

ZAJEDNICA GEJMERA: SOCIOLOŠKO ISTRAŽIVANJE UTJECAJA VIDEOIGARA NA ŽIVOT SUDIONIKA

Bandić, Vjeko

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:172:927909>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-24**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



**SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET**

ZAVRŠNI RAD

**ZAJEDNICA GEJMERA: SOCIOLOŠKO ISTRAŽIVANJE UTJECAJA
VIDEOIGARA NA ŽIVOT SUDIONIKA**

VJEKO BANDIĆ

SPLIT, 2023.

ODSJEK ZA SOCIOLOGIJU
PREDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ SOCIOLOGIJE

ZAVRŠNI RAD
ZAJEDNICA GEJMERA: SOCIOLOŠKO ISTRAŽIVANJE UTJECAJA
VIDEOIGARA NA ŽIVOT SUDIONIKA

Mentorica:

Izv. prof. dr. sc. Zorana Šuljug Vučica

Student:

Vjeko Bandić

Split, 2023.

SADRŽAJ

1. Uvod	4
2. Definiranje virtualnih svjetova	6
2.1. Povijest virtualnih svjetova	8
2.2. Klasifikacija videoigara	9
2.3. Analiziranje videoigara i virtualnih svjetova	14
3. Društveni aspekti gejmanja.....	18
4. Gejmanje kao subkultura	23
4.1. Motivacija za igranje.....	26
4.2 Gejmanje u Covid 19.....	31
5. Nova industrija.....	34
6. Metodološki aspekti istraživanja	37
7. Interpretacija podataka.....	39
8. Zaključak	45
9. Literatura.....	47
10. Protokol.....	50
10.1. Transkripti	52
11. Sažetak	79
12. Summary.....	80
13. Bilješke o autoru	81

1. Uvod

Lenhart (2013) navodi kako je možda najveća razlika u karakteristikama video igara danas, u usporedbi s njihovim prethodnicima od prije 10 do 20 godina, njihova sveprisutna društvena priroda. U ovom završnom radu željela se istražiti gejmerska populacija u Splitu i okolici, koliko vremena igraju, kakve su im navike, kako oni sami sebe vide. U istraživanju je sudjelovalo osam sudionika.

Drugo poglavlje govori o povijesti virtualnih svjetova, definiranju videoigara te o njihovoj analizi. Pokušava se ustvrditi koliko značenje oni kao takvi imaju za gejmere te koliku važnost oni njima pripisuju. Bartle (2010) navodi, u osnovi, kako je virtualni svijet automatizirano, zajedničko, trajno okruženje sa i kroz koje ljudi mogu komunicirati u stvarnom vremenu pomoću virtualnog ja. Consalvo virtualne definira kao okruženja koja se temelje na tekstu ili na grafikama koja omogućuju više korisnika da se okupe, druže i komuniciraju.

Treće poglavlje se bavi društvenim interakcijama gejmera, odnosno kako oni doživljavaju komunikaciju u igri. Lenhart (2013) navodi kako je možda najveća razlika u karakteristikama video igara danas, u usporedbi s njihovim prethodnicima od prije 10 do 20 godina, njihova sveprisutna društvena priroda. Nasuprot stereotipima, prosječan igrač nije socijalno izoliran, nesposoban glupan koji većinu svog vremena provodi sam

Četvrto poglavlje se bavi definiranjem gejmerske supkulture te utvrđivanjem njenih obilježja. Dymek (2012) je jedan od njih. Tvrdi da industrija videoigara je supkulturna industrija koja proizvodi supkulturni sadržaj za supkulturnu publiku s logikom supkulturne industrije. Pokušava se otkriti koja su obilježja te supkulture te koje su razlike unutar nje. Dalje se u poglavlju bavi motivacijom za igranje te zašto gejmeri troše toliko vremena igrajući.

Peto poglavlje definira industriju videoigara kao novu jaku industriju. Bavi se rastom industrije koja upriliči milijarde eura godišnje te kako je došlo do toga. Kako je industrija videoigara relativno nova, postavljaju se brojna etička, ekonomska i društvena pitanja. To primjećujemo u pojavi e-sporta i profesionalnih plaćenih igrača. Taylor (2012) u svojoj knjizi o usponu e-sportova piše da iako su natjecateljske arkadne igre i pojava konzola

važan dio priče o pojavi e-sporta, e-sportovi su svoju snagu pronašli u usponu mrežnih igara.

Šesto poglavlje se bavi metodološkim aspektima istraživanja. Pregledavajući literaturu dobili smo određene problematike koje treba proučiti i pitanja koja su relevantna za ovo istraživanje. Ukupno je sudjelovalo osam sudionika, 7 muškaraca i 1 žena. U ovom djelu je definiran način uzorkovanja i konstruiran protokol polustrukturiranog intervjua. Sedmo poglavlje uključuje interpretaciju podataka. U tom smo poglavlju kroz svaku temu analizirali odgovore sudionika istraživanja i prenijeli njihove izjave. U osmom poglavlju se može pronaći zaključak te nadalje prilozi poput protokola za intervju, transkripta razgovora, sažetka i bilješka o autoru. Deveto poglavlje se sastoji od literature koja je korištena u radu. Deseto poglavlje uključuje protokol intervjua te transkripte tih istih intervjua. Jedanaesto poglavlje je sažetak cijelog rada a dvanaesto je sažatak preveden na engleski jezik. Dvanaesto poglavlje uključuje bilješke o autoru.

2. Definiranje virtualnih svjetova

Jedan od autora koji definira virtualne svjetove, Bartle (2010) navodi, u osnovi, kako je virtualni svijet automatizirano, zajedničko, trajno okruženje sa i kroz koje ljudi mogu komunicirati u stvarnom vremenu pomoću virtualnog ja. Autor definira određena svojstva virtualnih svjetova (Bartle, 2010, 24):

- Automatiziranost: virtualni svijet provodi koherentan skup pravila (svoju fiziku) koja u potpunosti definiraju ono što njegovi posjetitelji u stvarnom životu (nazvani igrači) mogu promijeniti u taj svijet.
- Dijeljenje: više igrača može istovremeno biti u potpuno istom virtualnom svijetu.
- Postojanost: ako prestanete igrati, a vratite se kasnije, virtualni svijet će i dalje postojati u vašoj odsutnosti.
- Okolina: virtualni svijet manifestira okruženje u kojem se igračeve aktivnosti odvijaju.
- Interakcija s njima: igrači mogu izvoditi akcije unutar virtualnog svijeta koje proizvode rezultate koji im se vraćaju.
- Interakcija: igrači mogu međusobno komunicirati pod okriljem virtualnog svijeta.
- U stvarnom vremenu: virtualni svijet prilično dobro generira povratne informacije o događajima u trenutku kada se oni pojave.
- Virtualno ja: svaki se igrač poistovjećuje s jedinstvenim entitetom unutar virtualnog svijeta (njegovim likom) kroz koji se usmjeravaju sve njihove aktivnosti u svijetu.

S druge strane, virtualne svjetove Consalvo definira kao okruženja koja se temelje na tekstu ili na grafikama koja omogućuju više korisnika da se okupe, druže i komuniciraju. Virtualni svjetovi koriste neku vrstu prostorne metafore i nude prikladne mogućnosti i ograničenja na temelju tehnologija i ideologija koje grade prostor. Ciljevi svijeta zasnivaju se uglavnom na interesima korisnika. Interakcija se događa na mreži i trajna je. U svijetu se pojedinci razlikuju jedni od drugih na temelju oblika predstavljanja prikladnog za izgrađeno okruženje, koji može imati komercijalne ili nekomercijalne elemente (Consalvo, 2010, 328). Consalvo tvrdi kako je važan aspekt virtualnih svjetova sposobnost izrade osobe s kojom će se kretati virtualnim svijetom - avatar ili tekstualni opis lika koji može potrajati s vremenom. Ta bi osoba mogla predstavljati jedan aspekt identiteta osobe, bilo da je to vjerna reprodukcija ili bilo zamjensko ja, a mogla bi i izgraditi reputaciju koja bi se mogla mijenjati tijekom povijesti avatara. Pojava takvih osoba dovela je do istraživanja koja se odnose na njih, a taj je rad često

bio vezan uz pitanja identiteta, uključujući kako su pojedinci svoje stvarne identitete povezali sa svojim stvorenim identitetima (Consalvo, 2010, 334).

Consalvo piše kako se virtualni svijet zasnovan na igrama razlikovao se od društvenog svijeta u dva ključna aspekta. Prvo, imali su jasno definirane ciljeve - igrati i napredovati u igri (ubiti ili biti ubijeni od čudovišta, drugih igrača ili oboje). Drugo, oni uglavnom nisu dopuštali istu vrstu gradnje svijeta od strane igrača koju su dopuštali društveni svjetovi. Takav je pristup imao smisla, jer igrači ako nemaju pravila i ograničenja mogu lako izgraditi svemoćno oružje koje jednim udarcem može ubiti i najteže neprijatelje. Umjesto toga, programeri svjetova temeljenih na igrama pažljivo su kontrolirali što bi pojedinci u tim svjetovima mogli učiniti ili kako bi mogli postići svoje ciljeve. Igrači koji su uživali u takvim svjetovima napredovali su prema pravilima i ograničenjima temeljenim na igrama, a također su se družili i možda bavili ne-igračkim aktivnostima unutar svjetova, poput istraživanja ili eksperimentiranja s granicama koda (Consalvo, 2010, 329).

Jedan od glavnih segmenata definiranja virtualnog svijeta jest to da je on-svijet. Prema Castranovi ako se virtualni svjetovi tretiraju kao mjesta, a ne samo kao igre ili *chat* sobe, oni trebaju donekle nalikovati Zemlji. Ipak je Zemlja (Castranova, 2006, 80):

- Stalna: Ako odemo spavati, kad se probudim, Zemlja je još uvijek tamo gdje sam je ostavio.
- Fizička: Zemlja nameće određene zakone kretanja nama ljudima i svim ostalim objektima ovdje. Ne možemo hodati kroz zidove, ne možemo disati pod vodom, ne možemo letjeti. Naravno, u stvari možemo učiniti sve te stvari, ali samo ako imamo neku opremu - vrata, ronilačku opremu, avione. Možemo saviti pravila, ali poanta je u tome da pravila postoje.
- Interaktivna: Ako pometem prašinu iz sobe, ona se slegne dolje. Ako puštam glasnu glazbu, čuje se u cijeloj kući.

U praksi postoji mnogo načina za stvaranje svijeta koji je otuđen od kontrole korisnika. Trenutno je najčešća tehnologija mjesta pristup klijent-poslužitelj. Svijet postoji na poslužiteljskom računalu, a korisnici mu pristupaju s klijentskih računala. Poslužitelj održava stanje u svijetu, dok klijenti ne rade ništa drugo nego čine svijet i šalju poruke naprijed-natrag poslužitelju.

Korisnici mogu utjecati samo na svog lokalnog klijenta; nemaju pristup ničemu na poslužitelju (Castranova, 2006, 82).

2.1. Povijest virtualnih svjetova

Brojni autori pišu o povijesti virtualnih svjetova. Jedan od njih, Bartle razvoj virtualnih svjetova definira u 5 doba (Bartle, 2010, 24):

- 1) Prvo doba: 1978. - 1985.
- 2) Drugo doba: 1985. - 1989.
- 3) Treće doba: 1989. - 1995.
- 4) Četvrto doba: 1995. - 1997.
- 5) Peto doba: 1997. – danas.

Prema Bartleu prva četiri doba razvoja virtualnih svjetova su se temeljila na MUDovima (više-korisničke tamnice). Prvi MUD napisali su studenti informatike Roy Trubshaw i Richard Bartle na Sveučilištu Essex, u Engleskoj, u jesen 1978. Prvoj verziji s osnovnim konceptima trebalo je Trubshawu samo nekoliko sati da bi je dovršio, i uspostavio je kao osnovni softverski temelj na kojem se može izgraditi puni virtualni svijet. Odmah je započeo rad na drugoj inačici, koja je dostigla stanje za igranje do prosinca kada se Bartle uključio (u početku u dizajniranje sadržaja). Ova druga verzija zadovoljila je sve kriterije koje je Bartle naveo, a igrači danas bi ih mogli prepoznati kao virtualni svijet. Tokom prva četiri doba razvoja virtualnih svjetova, MUD-ovi se šire i postaju pristupačniji. Tokom drugog doba MUD-ovi se počinju i plaćati te tako se potiče profesionalni razvitak. Treće i četvrto doba karakterizira brza ekspanzija te pojava interneta. Tek u petom dobu dobivaju grafički svijet te prestaju biti bazirani na tekstu. Tu dolazi do pojave igara poput *Ultima online*, *World of Warcrafta*, *Everquesta*, *EVE onlinea* i sličnih MMO-a koji imaju grafičke virtualne svjetove (Bartle, 2010, 24). Dalje Bartle tvrdi da ako grafički svjetovi slijede razvoj svojih tekstualnih prethodnika, možemo očekivati da ćemo vidjeti sljedeće (Bartle, 2010, 34):

- Uvođenje pristupačnijih *enginea* - besplatnih ili jeftinih *enginea* igara koji omogućuju stvaranje novih virtualnih svjetova bez većih napora u programiranju.
- Ozbiljna uporaba virtualnih svjetova kao alata za obrazovanje i osposobljavanje.
- Dalje postojanje komercijalnih svjetova velikih razmjera, iako s manje zabave za iskusnije igrače.
- Povećano razumijevanje problema s dizajnom virtualnih svjetova.
- Neka velika promjena paradigme koja će ponovno pokrenuti ciklus razvoja novih svjetova.

Consalvo se također bavi poviješću virtualnih svjetova. Kao i Bartle, Consalvo tvrdi da je 1978. godine nastala tamnica za više korisnika (ili MUD), prvi umreženi, postojani prostor za više igrača. Kao i Bartle naglašava kako su ga razvili Roy Trubshaw i Richard Bartle uzimajući inspiraciju iz fantastičnih tema igara za igranje uloga, prostor je bio ispunjen likovima, blagom i avanturama koje su mogli dijeliti i istraživati više igrača. Jednom distribuirana, njihova igra je iznjedrila mnogo primjeraka, a drugi programeri počeli su se petljati s tom tehnologijom. Krajem 1980-ih i početkom 1990-ih izgrađena su manje konkurentna okruženja poput *TinyMUD-a* i *LambdaMOO-a*, s dodatnom pogodnošću da korisnici sami mogu graditi neke od objekata u svijetu (Consalvo, 2010, 328). Prema Consalvo, isprepleten s razvojem društveno utemeljenih svjetova bio je paralelni razvoj virtualnih svjetova temeljenih na igrama, uključujući *Meridian 59* 1996 godine, *Ultima Online* 1997. i *EverQuest* 1999. Tijekom te rane faze gotovo svi takvi svjetovi bili su zasnovani na fantastiji, slijedeći stopama svojih prethodnika utemeljenih na tekstu. Prešli su s privatnih mreža na otvoreni Internet i počeli su naplaćivati pretplatu za sudjelovanje. I počeli su se definirati kao „masovni *multiplayer*“, iako je u to vrijeme istodobno značilo opterećenje od oko 250 igrača (Consalvo, 2010, 329).

2.2. Klasifikacija videoigara

Kako navodi Kovačević (2007), informatika nema striktno određenu klasifikaciju računalnih igara odnosno videoigara. Postoje mnoge klasifikacije koje su određene samovoljno, ovisno o autoru. No, većina klasifikacija sadrži četiri osnovne grupe: avanturističke, akcijske, simulacijske i igre razmišljanja. Uz njih je moguće nabrojati i mnoge podgrupe različitih vrsta. Bilić, Gjukić i Kirinić (2010:198-199) podijelili su vrste i podvrste videoigara na slijedeći način:

a) Igre za učenje i zabavu. Veliki broj video igara pripada kategoriji igara za učenje i zabavu, odnosno u kategoriju edutainment (spoj engleskih riječi *education* – obrazovanje, učenje i *entertainment* – zabava). Njihov primarni cilj je učenje a onda tek zabava. Mogle bi se definirati i kao učenje uz zabavu (Bilić i sur., 2010). Nerijetko se odvijaju na pojednostavljenom sučelju i zahtijevaju od igrača rješenje određenog problema ili logičke zagonetke kako bi unaprijedio i nastavio igru. Ovaj tip igre traži od igrača razmišljanje o problemu te traženje rješenja. Dobar primjer ovakvog tipa igre je popularni *Tetris*

(<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.). Uz edukativne igre za najmlađe, postoje i one vrlo složene, koje nisu predviđene samo za djecu.

U ovu kategoriju ponekad se svrstavaju i pojedine sportske igre simulacije (na primjer simulator vožnje automobila ili aviona), no većinom su takve igre svrstane u posebnu kategoriju (Bilić i sur., 2010).

b) Akcijske igre. Akcijske igre predstavljaju vrstu igara u kojima se igrač nalazi u središtu radnje, odnosno akcije, i ujedno njome upravlja. Ta radnja se sastoji od uglavnom fizičkih izazova, uglavnom fizičkih, koje igrač mora svladati. Budući da su akcijske video igre jednostavne za početak igranja i sudjelovanje, one spadaju u najpopularnije video igre među djecom i mladima (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.). Pod akcijske igre svrstavaju se igre uništavanja ili pucačine i borilačke igre. Igre uništavanja ili pucačine baziraju se na uništavanje neprijatelja korištenjem različitih vrsta oružja (pištolji, puške, topovi, rakete itd.) i zapravo su jedna od najstarijih vrsta video igara (Bilić i sur., 2010:198). Kod igara pucačine, igrači su kategorizirani prema perspektivi koju imaju. Pucačina iz prvog lica (*First Person Shooter*, skraćeno FPS) je tip akcijske igre pucačine u kojoj igrač igra iz gledišta glavnog lika, to jest on je osoba koja puca. Neke od najpoznatijih FPS igrica su *Call of Duty*, *Half–Life* i *Halo*. U pucačini iz trećeg lica akcija se odvija s točke gledišta s koje igrač može vidjeti glavnog lika, obično straga i malo povišeno. Dobar primjer takve vrste igara su vrlo popularni *Fortnite* i *Grand Theft Auto* serija. Najnoviji nastavak GTA serije, *GTA V*, srušio je ostale nastavke po pitanju raširenosti, iako se po svojim karakteristikama svrstava u akcijsko avanturističke igre jer sadrži svojstva i jednog i drugog žanra (Kod borilačkih igara cilj je sličan, ako ne i isti – poražavanje neprijatelja).

Razlika je u oružju koje je tradicionalnog karaktera (mač, bodež, luk i strijela i slično), ili se borba odvija bez oružja, pa su u središtu borilačke vještine većinom istočnjačkog podrijetla (primjerice tae kwan do, karate, judo itd.) (Bilić i sur., 2010). Velik dio tih igara ima određen broj likova između kojih igrač izabire jednog od njih, a od kojih svaki ima jedinstvene sposobnosti ili stil borbe. Također, u igrama borbe igrači prelaze na više nivoe i dobivaju sve teže protivnike kako napreduju. Primjeri ove podvrste akcijske igre su *Mortal Kombat* i *Street Fighter II* (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.).

c) Igre platforme. Dobile su naziv po tome što igrač ostvaruje interakciju s platformom (najčešće trči, skače ili pada). Najpoznatija takva igra zasigurno je *Super Mario Bros* (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.).

d) Igre strategije. Ova vrsta igara podrazumijeva stvaranje taktike za poražavanje neprijateljske vojske koju kontrolira računalo ili drugi igrač, a može ih biti i više. Ovaj tip igre puno je kompliciraniji od obične borbe ili pucačine jer zahtijeva razmišljanje i pronalaženje boljeg rješenja od suparnika.

Igrač obično kontrolira svoju vojsku, a moguće je i građenje raznih objekata i razvijanje tehnologija u cilju poražavanja protivnika. Česta karakteristika ovakvih igara je mogućnost igranja s prijateljima, stoga se njihovo trajanje nerijetko produljuje. Vrlo su popularne među mlađim igračima (Bilić i sur., 2010). Ovaj tip igara se temelji na tradicionalnim strategijskim igrama na ploči poput šaha. Strateške igre daju igračima iskustvo kontrole i vladanja igrom te zahtijevaju od igrača osmišljavanje, pažljivo razvijanje i korištenje strategije ili taktike kako bi prevladali izazove. Poznatije podvrste ovih igara su RTS (*Real Time Strategy*), RTT (*Real Time Tactics*) i MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Kod RTS igara, radnja se odvija u stvarnom vremenu te se zahtijeva od igrača da prikuplja i održava resurse kao što su baze, dok napreduje i razvija borbene jedinice. Starcraft je najpopularnija RTS igrica, dok su serija *Age of Empires* i *Command and Conquer* također dobro poznate franšize u ovoj kategoriji videoigara. RTT igre se ponekad svrstavaju u podkategoriju RTS igara. Ovaj tip igre usmjeren je na razvijanje taktike na bojnom polju i operativno ratovanje, odnosno upravljanje resursima ili pojedinim jedinicama. Online borbena arena za više igrača ili MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) je podvrsta strateških igara koja kombinira igranje uloga i strateške igre u stvarnom vremenu. Igrači obično ne grade resurse kao što su baze ili borbene jedinice, nego kontroliraju jedan lik u jednom od dva tima, radeći zajedno s drugim suigračima iz svog tima kako bi pokušali uništiti bazu neprijateljskog tima. Najpoznatija MOBA igrica je *League of Legends* (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.).

e) RPG igre ili igre igranja uloga. Karakterizira ih kretanje kroz trodimenzionalni prostor, s glavnim likom koji je protagonist radnje. Dakle, u središtu ovakvog tipa igara je sama radnja, odnosno avantura, pustolovina traženja i pronalaženja (Bilić i sur., 2010). RPG igre su drugi najpopularniji oblik video igara. Uglavnom ih odlikuje srednjovjekovni ambijent ili svijet fantazije (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.). Radnja RPG igara često je napravljena poput pravog filma; prije svakog *stagea* (razine) postoje kratki video dijelovi koji uvode igrača u problem radnje. Uspjeh je očitovan u količini experience bodova koje igrač skuplja kroz igru, što mu povećava jačinu te dobiva nove sposobnosti. Takvo načelo igranja stvara dojam beskonačnosti (obično ima od 50 do 100 razina) i produljuje igranje, jer se za

svaku razinu traži sve veći broj bodova i dobivaju se sve jači protivnici, što u sebi krije opasnost od konstantnog produžavanja vremena igranja i stvaranja ovisnosti (Bilić i sur., 2010).

f) Internetska igra s velikim brojem igrača ili MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*). MMORPG je podvrsta RPG igara koja se igra na internetu u velikom virtualnom prostoru i sa velikim brojem igrača. U posljednje vrijeme je vrlo popularna.

Igrač može igrati protiv ostalih igrača ili pak mogu surađivati zajedno u timu.

MMORPG-ovi uključuju stotine igrača koji međusobno djeluju u istom virtualnom svijetu i obično svi igrači dijele sličan ili isti cilj. Cijena MMORPG igara je vrlo visoka, jer, osim što se igra na internetu koji se plaća, igrači moraju plaćati i korištenje virtualnog prostora tvrtki koja je izradila igru. Igranje ovakvih igara troši vrlo veliku količinu vremena, stoga ne čudi da je najveći broj ovisnika o video igrama ovisan upravo o MMORPG igrama (Bilić i sur., 2010). Kao još jedna podvrsta mogu se navesti i MMO igre (*Massive Multiplayer Online*) - online igra za više igrača. Ovakve igre se isključivo igraju na internetskim platformama te sadrže razne načine igranja - igrači mogu zajedno surađivati ili se međusobno natjecati. Najbolji primjer MMO igre je popularni *Minecraft* (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.). Postoje još nekoliko žanrova koji se često spominju: avanturističke igre, igre simulacije, sportske igre i *battle royale*.

g) Avanturističke igre. Avanturističke igre kategorizirane su po stilu igre, a ne po priči ili sadržaju. U avanturističkim ili pustolovnim igrama, igrači obično komuniciraju sa svojim okruženjem i drugim likovima kako bi riješili zagonetke pomoću tragova da bi napredovali u priči ili igranju (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.). Osnova ove vrste video igara je scenarij nekog filma ili priče. Njihovo trajanje je duže od akcijskih igara i one zahtijevaju puno veću koncentraciju igrača. Igra se odvija ovisno o odlukama koje igrač donese, odnosno on ju oblikuje. Zato su ovakve igre dugotrajne i traže potpuno poistovjećivanje igrača sa virtualnim svijetom (Kovačević, 2007). Poznata podvrsta avanturističkih igara su survival horror igre (igre preživljavanja užasa), kojima pripada *Resident Evil*. Takve igre koriste teme koje pripadaju odraslima kako bi prikazali strašne i horor scene (u mnogim igrama pojavljuju se krvavi prizori i prizori namijenjeni samo zreloj publici). Česta je pojava kombinacije dvaju žanrova: akcijskog i avanturističkog, koju najbolje predstavlja već spomenuta GTA serija (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.).

h) Igre simulacije. Sve igre ovog žanra imaju jednu zajedničku stvar – osmišljene su da oponašaju pravu ili izmišljenu stvarnost, da simuliraju stvarnu situaciju ili događaj. Zbog kontrole koju ovakve igre daju igračima nad likovima i njihovom okolinom često se nazivaju i

igranjem boga. Podvrste ovog žanra su simulacija konstrukcije ili gradnje, simulacija života ili simulacija vožnje. Simulacija gradnje oponaša izgradnju i upravljanje gradom, uključujući planiranje ulica, gradnja zona i oporezivanja stanovnika grada. Primjer takve igre je *SimCity*. Igra *The Sims* je najpoznatija serija igara simulacije života odnosno življenja, i jedna od najprodavanijih računalnih igara svih vremena. U *The Sims* seriji, igrači kontroliraju pojedinačne aspekte umjetnog života njihovog lika. Simulacije mogu dopustiti igračima da manipuliraju genetikom lika ili njihovim ekosustavom.

Čak i reakcija lika na određenu situaciju može biti pod kontrolom igrača. Simulacija vožnje podrazumijeva igre koje oponašaju vožnju bilo kojeg vozila. Dvije glavne podijele su: simulacije utrka i simulacije letenja. Simulacije vožnje imaju za cilj stvoriti iskustvo letenja avionom, vožnje trkaćeg automobila, a u pojedinim slučajevima i vožnje traktora na farmi, dok simulacije letenja oponašaju upravljanje svim vrstama letjelica.

i) Sportske igre. Sportske igre simuliraju sportove, primjerice golf, nogomet, košarku, bejzbol i druge, a uključuju čak i razne olimpijske sportove kao što su skijanje, pa čak i pikado. Suprotstavljeni igrači često su kontrolirani pomoću računala, ali njima mogu upravljati i stvarne osobe. Najpopularnija podvrsta sportskih video igara zasigurno je utrkiavanje. Forza i serija *Gran Turismo* prednjače u popularnosti kad su u pitanju simulacijske utrke. U ovim igrama igrači se utkuju protiv drugih protivnika ili protiv vremena. Jedan od najranijih žanrova videoigara je simulacija timskih sportova. Neke igre u ovoj podvrsti, kao što su *NBA Jam* i *Arch Rivals* satirično prikazuju žanr. Druge igre, na primjer *FIFA* i *Madden NFL* postižu vrlo realističan prikaz i ostvaruju osjećaj igranja sporta uživo (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.).

j) Battle Royale. Još jedan žanr koji je postao vrlo popularan je Battle Royale. Zapravo, može se reći da je to podvrsta MMO igara, iako se zbog svoje raširene popularnosti sve češće navodi kao zaseban žanr videoigara. Radnja igara ovog žanra se većinom odvija na otoku ili na nekom drugom ograničenom prostoru, na kojem se nalaze različita neistražena područja i građevine. Određen broj igrača se postavi na otok te u određenom vremenu moraju pretražiti sva područja kako bi se domogli oružja i korisne opreme za borbu protiv ostalih igrača. Kako vrijeme ističe, tako se područje odnosno veličina otoka smanjuje. Igrači se nalaze sve bliže jedni drugima, te naposljetku ne mogu izbjeći međusobnu borbu. Pobjeđuje igrač koji eliminira sve ostale igrače te ostane posljednji. Najpoznatiji primjer takve igre je *Fortnite*, koji je vrlo brzo nakon izlaska ostvario uspjehe u popularnosti a samim time i u prodaji (<http://www.idtech.com>, zadnji pregled 17.2.2022.). Valja napomenuti kako većina modernih

videoigara nije samo jednog žanra, nego je kombinacija dvaju ili više žanrova i njihovih podvrsta (primjerice *Fortnite*, koji je kombinacija MMO, *Battle Royale* i TPS žanrova).

Iz svega navedenog može se zaključiti kako su se, od svog nastanka pa sve do danas razvile brojne vrste i podvrste videoigara (neke od njih nisu spomenute). Iako je općenito industrija videoigara postigla ogroman napredak u svom razvoju, evidentno je da su određene vrste videoigara postale popularnije od drugih zbog svojih karakteristika i atraktivnosti sadržaja koje nude.

2.3. Analiziranje videoigara i virtualnih svjetova

Jedan od glavnih metodoloških problema jest kako proučavati videoigre i virtualne svjetove generalno. Consalvo i Dutton (2006) također postavljaju pitanje kako proučavati videoigre. Kako se može analizirati „tekst“ igre kako bi se razumjela poruka (ili više poruka) koju ona sadrži? Neki će znanstvenici tvrditi da igre zasigurno ne može razumjeti metodama medijskih studija poput tekstualne ili ideološke analize (Juul, 2000 prema Consalvo i Dutton, 2006). Ta se kritika izlagala sa svakim novim medijskim oblikom i sa svakim su se pojavljivali noviji ili izmijenjeni načini analize, poput virtualnih etnografija IRC-a i računalno posredovane analize diskursa (Herring, 2004; Poster, 2002 prema Consalvo i Dutton, 2006). Znanstvenici koji proučavaju ove medije priznali su da se analitički alati moraju neprestano mijenjati, na suptilne i povremeno radikalne načine. No, iako proučavanje digitalnih igara uzima maha, a vidimo ideološke i tekstualne studije pojedinih igara, kao i žanrova igara, malo je učinjeno za aktivni razvoj metodološkog sustava za kvalitativnu, kritičku analizu oblika (Consalvo i Dutton, 2006).

Consalvo i Dutton (2006) ocrtavaju i razvijaju predložak za kvalitativnu, kritičku analizu igara. Pritom će oni napraviti neke razlike između elemenata koji se mogu činiti proizvoljnima ili umjetnima, ali u ovoj početnoj fazi vjeruju da je potrebno negdje povući crte, čak i ako se kasnije preoblikuju na različite načine. U tu svrhu nude četiri područja analize koja bi trebalo istražiti ako istraživač želi pravilno proučiti igru: Popis objekata, Studija sučelja, Karta interakcije i Dnevnik igranja. Svako područje nudi svoje informacije o igri i sigurno se može proučavati samostalno, ali veće se uvide mogu dobiti kombiniranjem podataka iz svakog područja, što daje temeljitiju i dosljedniju analizu. Svaka se bavi određenim dijelom igre i pridonosi ukupnoj analizi. Ta područja predstavljaju komponente igre najrelevantnije za igru i obuhvaćaju statičke i dinamičke, promjenjive i nepromjenjive aspekte igre. Koristeći ta

područja, istraživači mogu razviti istraživačka pitanja koja promatraju ideološke pretpostavke koje djeluju u igri ili utvrditi mogu li određene teorije najbolje pomoći u objašnjavanju igre ili niza igara. Područja također omogućuju usporedbu među igrama, kako bi istraživači pomogli u prepoznavanju većih obrazaca u igrama i / ili žanrovima (Consalvo i Dutton, 2006).

Prema Consalvo i Duttonu (2006) igranje jedne videoigre na konzoli ili računalu sada može obuhvaćati više stotina sati igre. Za to vrijeme, igrača se često potiče da sakuplja razne predmete koji se koriste za poboljšanje avatara ili igranja, za pomoć u rješavanju zagonetki ili za konačnu "pobjedu" u igri. Oni predlažu korištenje popisa objekata kao aspekta istraživanja. Koristan način za istraživače da shvate ulogu koju objekti mogu igrati u igri je stvaranje inventara predmeta koji katalogizira sve poznate predmete koji se mogu pronaći, kupiti, ukrasti ili stvoriti i stvoriti detaljan popis ili proračunsku tablicu koja navodi različita svojstva svaki predmet. Vjerojatno će se kategorije stavki razlikovati ovisno o igri ili žanru igre. Uobičajene kategorizacije s kojima bi istraživači mogli započeti uključuju (Consalvo i Dutton, 2006):

- Jesu li objekti jednokratni ili višekratni
- Imaju li oni samo jednu svrhu (i što je to)?
- Mijenjaju li se te namjene s vremenom?
- Cijena predmeta
- Opći opis predmeta

Prema Consalvo i Dutton (2006) stvaranje takvog inventara odnosno popisa objekta može pomoći istraživaču da postavi veća pitanja o igri poput: Koju ulogu ili važnost imaju predmeti u igri? Potiče li se igrač da sakuplja „stvari“ da bi napredovao ili postoji korisnost u što većoj količini predmeta? Što se o ekonomskoj strukturi igre može zaključiti prema cijenama predmeta, njihovoj relativnoj oskudici ili obilju? Cijene li se predmeti više od ljudi ili interakcije u igri? Ovo je samo nekoliko pitanja koja mogu nastati razmatranjem predmeta (Consalvo i Dutton, 2006).

Consalvo i Dutton (2006) tvrde da kako se igre kompliciraju, dizajneri igara ulažu više truda u dizajniranje sučelja za igre koja igrači mogu lako razumjeti i koristiti. Sučelje se može definirati kao bilo koja informacija na ekranu koja igraču pruža informacije o životu, zdravlju, položaju ili statusu likova, kao i borbeni ili akcijski izbornici, stalni izbornici koji kontroliraju opcije poput mreža za napredovanje ili odabir oružja ili dodatni zaslone koji igraču daju veću kontrolu nad manipuliranjem elementima igranja (Consalvo i Dutton, 2006). Consalvo i Dutton (2006) ističu kako ono što je važno sa sučelja, s gledišta istraživača, jesu informacije i odabiri

koji se nude igraču, kao i podaci i izbori koji se zadržavaju. Ispitivanje sučelja (i izvan okvira elegancije dizajna ili jednostavnosti upotrebe) omogućuje istraživačima da utvrde koliko su slobodni igrači eksperimentirati s opcijama unutar igre. Alternativno, može nam pomoći da vidimo koje su informacije privilegirane (je li „rezultat“ uvijek prisutan na ekranu - što ukazuje na njegovu važnost? Kako je predstavljen „život“ ili „zdravlje“?) I koje informacije nedostaju ili ih je teško pronaći. Ispitivanje sučelja također otkriva posljedice izbora, poput razvijanja lika na jednom putu vještina, ali ne i na drugom; a također pomaže utvrditi što su programeri igara smatrali bitnim (kao i nebitnim) aspektima igranja (Consalvo i Dutton, 2006).

Ekspanzivna, promjenjiva priroda igranja u mnogim naslovima može onemogućiti razmatranje snimanja ili pronalaženja (i analiziranja) svake moguće interakcije s kojom je igrač predstavljen (Consalvo i Dutton, 2006). Consalvo i Dutton (2006) tvrde da bi istraživač mogao zabilježiti (bilo fizički putem neke vrste tehnologije snimanja, bilo ručno putem bilješki olovke i papira) dijaloge koji se javljaju u igri. Dobro definirana istraživačka pitanja pomažu istraživaču da prepozna dijalog/izbore od interesa i usredotoči se na njih. Vjerojatno je da će igru trebati igrati više puta, tako da istraživač može uzeti u obzir igru u cjelini i može utvrditi jesu li raniji (neuobičajeni) dijalozi/opcije/izbori zapravo bili dovoljno važni za uključivanje. Također, ponavljanje igre potrebno je za istraživanje alternativnih grana istraživanja, dijaloga, izbora itd. (Consalvo i Dutton, 2006).

Prema Consalvo i Dutton, neka pitanja koja bi istraživač mogao postaviti o interakcijama uključuju (Consalvo, Dutton, 2006):

- Jesu li interakcije ograničene (nude li se samo jedan ili dva odgovora za odgovor na pitanje)?
- Mijenjaju li se interakcije tijekom vremena?
- Koji je opseg interakcije?
- Jesu li prisutni NPC-i i koje su im mogućnosti dijaloga ponuđene? Mogu li se komunicirati s njima? Kako? Koliko su različite njihove interakcije?

Consalvo i Dutton (2006) tvrde kako je konačno područje koje istraživač mora uzeti u obzir najnebuloznije - sveukupni „svijet“ igre i novonastali način igre koji može nastati. Ovdje su stvari opet dinamičnije od statičnih, pogotovo jer istraživač traži „neočekivano“ u igranju (između ostalog) kako bi vidio koliko je (potencijalno) otvorena igra za igrače. Tada istraživač proučava stvari kao što su novonastalo ponašanje ili situacije, veći svijet igre ili sustav i intertekstualnost kakva je konstituirana s igrom. Veći svijet igre ili sustav sadrži elemente kao

što su izgradnja ili mehanizmi spremanja u igri, prezentacija avatara u svijetu i ukupni izgled i dojam cijelog svijeta koji igra konstruira. Ovdje elementi mogu biti prilično varijabilni, ovisno o igri i žanru odabranom za analizu (Consalvo i Dutton, 2006). Prema Consalvo i Dutton (2006) možda najzanimljiviji dio bilježenja igranja je istraživanje novih aspekata igre. U tom istraživanju istraživača manje zanimaju mogućnosti koje se igraču nude nego ono što se može dogoditi kada igrač učini nešto što proizvođač igara nije namjeravao - i s kojim rezultatom. To nisu nužno „bugovi“ koji ukazuju na problem s igrom, već prisutnost zanimljivih nezgoda koje digitalnu igru čine više od gledanja filma ili igranja društvene igre - nešto neočekivano se događa zbog izbora igrača (Consalvo i Dutton, 2006). Za Consalvo i Dutton (2006) igranje je presudno za istraživanje videoigara i ovo će ispitivanje poprimiti različite oblike, jer se igre i žanrovi razlikuju. Neka pitanja koja bi istraživači mogli postaviti uključuju (Consalvo i Dutton, 2006):

- Kako igra omogućava igračima da sačuvaju svoj napredak? Kako i zašto?
- Je li „save“ kao mehanizam nekako integriran u svijet igre kako bi se osigurala koherentnost ili se nudi neka nametljivija metoda?
- Postoje li situacije u kojima avatari mogu "prekršiti pravila" igre? Kako i zašto?
- Postoje li situacije u koje proizvođači vjerojatno nisu namjeravali?
- Da li se u igri spominju drugi oblici medija ili druge igre? Kako funkcioniraju ove intermedijarne reference?
- Kako su predstavljeni avatari? Kako izgledaju? Jesu li ove varijable promjenjive? Jesu li stereotipni?
- Odgovara li igra određenom žanru? Prkosi li navedenom žanru? Kako i zašto?

Consalvo (2010) će kasnije tvrditi kako nam trebaju političko-ekonomske analize virtualnih svjetova. Tko stvara virtualne svjetove i koji su njihovi planovi? Ako se potičemo da trošimo veliku količinu vremena (kao i novac) u takvim prostorima, koje su granice naših sposobnosti da govorimo, djelujemo ili kontroliramo svoje virtualno vlasništvo?

Osim pravnih studija, tvrdi kako moramo pomno proučiti korporacije koje grade svjetove i odluke o dizajnu koje donose. Tko se aktivno kultivira kao baza korisnika, a tko je isključen ili marginaliziran? Ako su internetski svjetovi sve važnija mjesta za okupljanje i druženje pojedinaca, moramo imati bolju ideju o tome tko kontrolira te prostore i kako definiraju pravila za sudjelovanje (Consalvo, 2010, 343).

3. Društveni aspekti gejmanja

Lenhart (2013) navodi kako je možda najveća razlika u karakteristikama video igara danas, u usporedbi s njihovim prethodnicima od prije 10 do 20 godina, njihova sveprisutna društvena priroda. Nasuprot stereotipima, prosječan igrač nije socijalno izoliran, nesposoban glupan koji većinu svog vremena provodi sam (Lenhart prema Granic i sur., 68, 2013). Više od 70% igrača igra svoje igre s prijateljem, bilo kooperativnim ili konkurentnim (*Entertainment Software Association*, 2012, prema Granic i sur., 2013, 68). Granic, Engles i Lobel (2013) tvrde kako se društvene vještine također manifestiraju u oblicima građanskog angažmana: sposobnost organiziranja skupina i vođenje istomišljenika u društvene svrhe. Brojne studije usredotočile su se na vezu između građanskog angažmana i igranja (Granic i sur., 2013, 73). Primjerice, jedna velika, reprezentativna američka studija (Lenhart, 2008 prema Granic i sur., 2013, 73) pokazala je da su adolescenti koji su igrali igre s međuljudskim interakcijama (npr. *Guild Wars 2* ili *WOW*) imali veću vjerojatnost biti uključeni u društvene i građanske pokrete u svakodnevnom životu (npr. prikupljanje novca za dobrotvorne svrhe, volontiranje i uvjeravanje drugih da glasuju) (Granic i sur., 2013, 73).

Griffiths i Hussain (2011) tvrde da je unatoč ogromnim količinama novca potrošenih na online igre, vrlo malo istraživanja je provedeno u vezi pozitivnih društvenih aspekata online igara. Veći dio rasprave tijekom proteklih 30 godina usredotočio se na opasnosti od igranja računala u adolescentskom stanovništvu, uključujući povećanu agresivnost i ovisnost. Istraživanja su također provedena analizirajući potencijalno štetne učinke igranja računalnih igara na društveni razvoj, samopoštovanje, društvenu neadekvatnost i socijalnu anksioznost. MMORPG-ovi su vrlo (virtualno) društveno interaktivni, ali je u stvarnom svijetu potrebno malo socijalne interakcije kada ih igrate, jer ih samo jedna osoba može igrati u bilo kojem trenutku s jednog računala, za razliku od nekih popularnih konzoli igara, kao što je *Mortal Kombat* (Griffiths i Hussain, 2011, 21).

Prema Griffithsu i Hussainu (2011) pozitivna socijalna interakcija je najvažnija u MMORPG-ima jer zahtijevaju veliki broj igrača da surađuju i rade kao tim u isto vrijeme. MMORPGs također imaju više zadataka koji zahtijevaju različite likove s različitim vještinama kako bi dovršili izazov ili zadatak. To uči igrače da budu ovisni jedni o drugima kako bi ojačali njihove odnose, osiguravajući dobro razumijevanje timskog rada. Razvoj virtualnih prijateljstava može biti vrlo ugodan za igrače, a anegdotski dokazi sugeriraju da se ponekad razvijaju u ozbiljna prijateljstva i odnose u stvarnom životu. Ne samo da MMORPG-ovi

olakšavaju formiranje odnosa, oni su također prozori i katalizatori u postojećim odnosima (Griffiths i Hussain, 2011, 21).

U jednoj od studija o kojoj pišu Griffiths i Hussain (Griffiths, Davies i Chappell, 2004, prema Griffiths, Hussain, 2011, 23) igrači su pitani koja je njihova najdraža osobina igranja *Everquesta*. Daleko najpopularniji razlog je to što je *Everquest* društvena igra (24,6%). Drugi popularni omiljeni razlozi uključuju mogućnost grupiranja s drugima (10,2%), sudjelovanje u članstvu u *Guildu* (10%) i činjenicu da igri nije bilo kraja (10%). Gotovo jedna petina igrača (18,7%) tvrdila je da im je najmanje omiljeni dio nezrelost drugih igrača. Zatim je slijedila sebičnost drugih igrača (15,4%) (Griffiths i Hussain, 2011, 23). Griffiths i Hussain (2011) su analizirali još četiri studije. S analizom drugih studija su došli do brojnih zaključaka. Druga studija koju su analizirali je imala hipotezu kako su gejmeri društveno neaktivni. Međutim, studija je pokazala da se 76,2% muškaraca i 74,7% žena sprijateljilo u igri. To sugerira da su MMORPG-ovi vrlo društveno interaktivni. Nadalje, prosječan broj dobrih prijatelja sklopljenih u MMORPG-u bio je sedam, a muškarci su stvorili znatno više prijatelja na mreži nego žene. Četiri petine sudionika (80,8%) izjavilo je da su uživali u istoj igri s prijateljima i obitelji iz stvarnog života (Griffiths i Hussain, 2011, 26).

Prema Griffithsu i Hussainu (2011), dvije petine sudionika (39,3%) reklo je da će razgovarati o osjetljivim pitanjima sa svojim prijateljima iz online okoline dok neće razgovarati sa svojim stvarnim životnim prijateljima. Žene su to činile više, sugerirajući da internetske veze pružaju siguran razgovor o ozbiljnim stvarima o kojima će biti teško razgovarati s obitelji i prijateljima iz stvarnog života. Jedna od prednosti mrežnih prijateljstava je anonimnost. Privlačnost o raspravi o pitanjima, poput seksualnosti, leži u lakoći i anonimnosti koju gejmeri mogu dobiti. Zbog dobnog raspona igrača, vrlo je lako dobiti savjet od ljudi koji imaju više životnog iskustva (Griffiths i Hussain, 2011, 26). U trećoj studiji koju Griffiths i Hussain (2011) analiziraju rezultati su pokazali da dvije trećine igrača smatra da aspekti druženja online nisu ugodniji i zadovoljavajući od izvanmrežne socijalizacije. Međutim, oni igrači koji su mislili na drukčije pružili su dobre razloge zašto su virtualni svjetovi bili ugodniji i zadovoljavajući. Na primjer, aspekt druženja u virtualnim mrežama svijeta promatran je kao opušteno sredstvo komunikacije i smatrani su mjestima na kojima je „svatko mogao iznijeti mišljenje“ i gdje će „svi biti saslušani“. To sugerira da je virtualni svijet mjesto jednakosti, te to može objasniti zašto ih je jedan od pet gejmera smatrao ugodnijim i ugodnijim od socijalizacije izvan mreže (Griffiths i Hussain, 2011, 28). U petoj studiji koju su Griffiths i Hussain (2011) analizirali, imali su poveznice između igranja, ovisnosti i emocija. Igrači su pokazali veliku svjesnost o tome igranju

li previše. Također, online igranje neki su igrači vidjeli kao potencijalnu ovisnost. Rezultati su istakli potencijalnu ovisnost o MMORPGovima.

Društvena interakcija, natjecanje i zadaci u igri bili su neki od pokretača ovisnosti prema gejmerima. Velika većina igrača u toj studiji istaknula je pozitivne učinke mrežnih igara. Međutim, većina igrača također je komentirala negativne učinke MMORPG-ova. Mnogi su igrači primijetili potencijalne negativne efekte, ponajviše iskustvo gubitka prijatelja na MMORPG-ovima (Griffiths i Hussain, 2011, 31). Kako su Griffiths i Hussain (2011) naglašavali pozitivne učinke videoigara tako su Duvnjak, Humek i Šincek (2016) pisali o poremećaju igara. U svom članku pišu kako videoigre postaju sve popularnije i djeca danas provode više vremena igrajući se nego prije. Međutim, uz pozitivne učinke, mogu postojati i negativne psihosocijalne posljedice poput niskog samopoštovanja i agresije, odsutnosti povezanosti s drugima, agresivnog ponašanja i neprijateljstva, smanjenog akademskog postignuća i usamljenosti. Igranje računalnih igara može dovesti do preokupacije igranjem i smanjiti sudjelovanje u drugim zanimanjima poput školskih i izvannastavnih aktivnosti te socijalne interakcije. Povećanje popularnosti igara i njihov utjecaj na život djece i mladih motivirao je znanstvenike na proučavanje karakteristika problematičnog igranja i ovisnosti o igrama. U posljednjoj verziji Dijagnostičkog i statističkog priručnika za mentalne poremećaje (*American Psychiatric Association*, 2013, prema Duvnjak, Humek, Šincek, 2016) prepoznata je važnost širenja proučavanja ovisnosti o ovisnostima o ponašanju, uključujući poremećaje kockanja (Duvnjak, Humek, Šincek, 2016, 302).

Duvnjak, Humek i Šincek (2016) poremećaj online igranja definiraju kao oblik pretjeranog igranja koji rezultira skupom kognitivnih simptoma i ponašanja, uključujući progresivni gubitak kontrole nad igranjem, tolerancijom i simptomima inhibicije. Poremećaj online igranja može biti inačica ovisnosti o Internetu, kao vrsta ovisnosti o video igrama ili kao neovisna ovisnost). Griffiths (prema Duvnjak, Humek, Šincek, 2016) upozorava da može biti privlačno koristiti samo vrijeme provedeno u igranju kao kriterij, imajući na umu samoprijavu od 80 sati tjedno provedenih u igranju, ali upotreba samo ovog kriterija neće razlikovati osobe s problematičnom uporabom i osobe koje entuzijastično koriste Internet ili jako puno igraju, pa su potrebni dodatni kriteriji. Ljudi ovisni o video igrama nastavljaju sjediti ispred računala i igrati se zanemarujući druge aktivnosti.

Obično provode osam do deset ili više sati dnevno, a najmanje trideset sati tjedno, sudjelujući u ovoj aktivnosti (Duvnjak, Humek, Šincek, 2016, 303). Glavni cilj studije koju su proveli Duvnjak, Humek i Šincek (2016) bio je ispitati doprinos različitih prediktora problema s igrama

i utvrditi odnos između problematičnog igranja i drugog rizičnog ponašanja - (cyber) nasilja i internetskog samootkrivanja, nakon kontrole dobi, spola, ocjena i razina samopoštovanja.

Drugi je cilj bio istražiti postoji li razlika među potencijalno problematičnim igračima (onima koji igraju igre pet sati ili više dnevno) i onima koji igraju manje u različitim varijablama (problematično igranje, (cyber) nasilje, samootkrivanje itd.). Na temelju njihovih rezultata jasno je da postoje značajne razlike između adolescenata koji igraju više od pet sati dnevno i onih koji igraju manje. Igranje dulje od pet sati moglo bi ukazivati na problematično ili zarazno igranje (Duvnjak, Humek, Šincek, 2016, 308). Rezultati studije Duvnjak, Humek i Šincek (2016) su ustvrdili kako sudionici koji su igrali igre više od pet sati dnevno (potencijalno problematični igrači, 9% njihovog uzorka) doživjeli su i počinili više nasilja, kako tradicionalnog, tako i cyber nasilja, bili su više uključeni u otkrivanje samih sebe preko interneta i imali su problematičnijih simptoma u igranju od onih koji su igrali manje od pet sati dnevno, ali ove se skupine nisu razlikovale u samopoštovanju. Igrači motivirani za igranje igara vršnjačkom komunikacijom, osjećajem kontrole, opuštenosti, konformizma, samozatajnosti i odvratanja pozornosti od problema prijavljuju više simptoma problematičnog igranja od onih koji nisu motivirani tim čimbenicima. Dječaci, niže samopoštovanje, više samootkrivanja i više slučajeva počinjenja obje vrste nasilja bili su čimbenici povezani s prijavljivanjem više simptoma problematičnog igranja. To ukazuje na to da su djeca i mladi koji čine više nasilja (licem u lice i putem Interneta) skloniji drugim oblicima rizičnog ponašanja putem Interneta, posebno problematičnim igranjem. Smatraju da se to može promatrati kao pokazatelj sklonosti riziku, naglašavajući tako važnu potrebu za zajedničkim naporima kako u istraživanju, tako i u sprječavanju ovih različitih vrsta ponašanja (Duvnjak, Humek, Šincek, 2016, 310).

Williams (2006) se također bavio generalnoj društvenosti igara. Williamsova studija nastojala je istražiti kako društvena dinamika u igri može utjecati na društvene ishode. Općenito, smatra Williams, nalazi sugeriraju ono što su Kraut i sur. (Kraut i sur., 2002 prema Williams, 2006) nazvali su fenomenom „bogati postaju bogatiji“, ali ono što bi ovdje bilo bolje opisati kao efekt „pojačanja“. Oni igrači koji su bili otvoreniji i manje usamljeni na početku bili su oni koji su češće igrali u skupinama. Zatvoreniji i usamljeniji igrači igrali su sami. Williams postavlja dva pitanja: Prvo, što je u ovoj igri pojačalo postojeće obrasce, a ne ih ispravilo, i drugo, koji su različiti obrasci učinaka između dvije skupine u stilu igre (Williams, 2006, 665)? Igra koju je Williams igrao u svojoj studiji, *Asheron Call 2* ima sličan sustav grupiranja kao i većina drugih MMRPG-ova, pa postoji mogućnost da se ova dinamika ponovi u drugim igrama. Međutim, također je razumno sugerirati, zbog niske gustoće naseljenosti igre,

da je ova igra ljudima otežala uspostavljanje veza zbog nedostatka gustoće igrača. Također jednostavno se može dogoditi da su se otvoreniji igrači više trudili da igraju s drugim ljudima (Williams, 2006, 665).

Williams (2006) piše kako su se ishodi razlikovali zbog socijalne ili asocijalne prirode igranja. Igrači iz obje skupine koje je Williams proučavao doživjeli su pad na većini varijabli socijalnog kapitala i raznolikosti. Razlog tome vjerojatno nije stvarni nedostatak raznolikosti igrača, već pretpostavka da su i drugi igrači bili slični. Bez puno dubine novih veza, igrači vjerojatno neće saznati više o stvarnom okruženju svojih novih drugova. Duži vremenski okviri ili jači mediji (npr. IP sustavi za prenošenje glasa, oglasne ploče) vjerojatno bi umanjili ovu prepreku. Ipak, društveniji igrači su se razlikovali u nekoliko ključnih dimenzija bez ikakve intervencije. Imali su veće gubitke u izvanmrežnoj socijalnoj podršci i manje su ih zanimali fizički sastanci s prijateljima i rodbinom i nisu njegovali offline društvene veze, ali su iskusili dobitak u povjerenju na mreži. Također su doživjeli dobitak u lojalnosti i aktivizmu, što dokazuje njihov povećani interes za prisustvovanjem sastancima klubova i potpisivanjem peticija. Zajedno, ova otkrića sugeriraju i pozitivne i negativne strane, ali sveukupni obrazac jednostavno sugerira da su ti igrači počeli više poklanjati vrijednost društvenim mrežama u igrama na štetu postojećih veza. Također su očito osjetili porast grupne učinkovitosti te počeli to primjenjivati i u stvarnom životu (Williams, 2006, 666)

4. Gejmanje kao subkultura

Brojni autori definiraju industriju videoigara i gejmere kao supkulturu. Dymek (2012) je jedan od njih. Tvrdi da industrija videoigara je supkulturna industrija koja proizvodi supkulturni sadržaj za supkulturnu publiku s logikom supkulturne industrije. Prema Dymeku (2012) brojni su načini definiranja pojma supkulture. Svi ovise o perspektivi, disciplini, kontekstu, primjeni i konačno o teoretičaru. Na općoj razini koncept supkulture podrazumijeva manjinsku kulturu koja je podređene i sekundarne prirode u odnosu na dominantnu većinsku kulturu (Yinger prema Dymek, 2012, 36). Pojam se koristi u širokom spektru kulturnih fenomena koji se temelje na tako raznolikim kulturnim objektima kao što su glazba, seksualnost, sport, politika do etničke pripadnosti, zajednice marki i potrošačke navike, da nabrojimo samo neke (Dymek, 2012, 36). Hebdige tvrdi da je supkultura kao takva subverzija normalnosti i zauzimanja stava u vezi s određenim elementima unutar kulture većine (Hebdige prema Dymek, 2012, 36). Da bismo strogo definirali videoigre kao dio subkulture iz poslovne perspektive, Dymek uzima u obzir sljedeće dimenzije fenomena videoigre (Dymek, 2012, 38):

- 1) Proizvod, tj. medij za igre
- 2) Producent – programeri igara
- 3) Potrošač – igrači.

Dymek piše kako je „životna sila“ industrije videoigara „hardcore“ gejmanje. „*Hardcore*“ gejmeri nemaju očitu definiciju, ali se u industrijskim krugovima koriste kao univerzalni izraz za ciljanu grupu kojoj se proizvod plasira. Ova vrsta gejmera je tehnološki obrazovana, spremna platiti hardver/softver za igranje, igra mnogo i dugo, dio je gaming zajednice (*online i offline*) i zanimaju ih najnovije informacije i vijesti iz industrije videoigara. Povremeno se ta subkultura percipira i negativno, odnosno da su „štreberi“, opsesivni, socijalno nesposobni i introverti. *Hardcore* gejmer nema prigovora da pripada takvoj subkulturi, naprotiv, sebe smatra članom odabrane skupine koja razumije skrivenu ljepotu video igara (Dymek, 2012, 38-39). Opća kultura videoigara je više *mainstream* jer uključuje igrače konzole, mobilne igre i web igre koje igraju znatno šira publika. Oni se, s druge strane, ne mogu smatrati dijelom hardcore igračke kulture (Dymek, 2012, 39). Kako Dymek tvrdi, iako je doba hardcore gamera u industriji videoigara navodno mrtvo, pokopano od strane akademske zajednice pojavom „*casual*“ (ležernih) igrača, postoje brojni znakovi da hardcore ciljna skupina ostaje čvrsto najistaknutija i najunosnija grupa potrošača (Dymek, 2012, 39).

Dymek (2012) konstatira kako je medij za igre u svom trenutnom obliku vjerojatno već dosegnuo svoje granice širenja - ali što ga točno koči da postane uistinu masovni kulturni medij ravan filmu, glazbi, drami i književnosti? Neki tvrde da je medij igre inhibiran svojim avangardnim statusom - predrasude i pogrešne interpretacije nezahvalnih starijih generacija koje će nestati čim se „generacija Nintendo" učvrsti u društvu (Dymek, 2012, 50). Subkulturalna perspektiva koju Dymek zagovara tvrdi da širenje medija ometaju supkulturalni mehanizmi. Široko definirana igračka subkultura stvara značajnu, ali ekskluzivnu zajednicu igrača i programera koji se sve više izoliraju i, što je najvažnije, isključuju većinu društva/tržišta iz medija video igara. Novo doba stvara izolirani medijski mjehurić za medij igre, gdje se estetika, vrijednosti i umjetničke preferencije njeguju na sve ezoteričniji način. Industrija, tržišta i mediji ne miruju - upravo suprotno, oni se brzo razvijaju, ali samo unutar granica ove supkulture (Dymek, 2012, 50-51).

Supkulturalna perspektiva, prema Dymeku (2012), također nudi objašnjenje zašto video igre nisu prihvaćene od masovne kulture - subkultura po definiciji nije prihvaćena od većinske kulture. Većina ne razumije supkulturu videoigara i stoga se suzdržava od usvajanja njezinih izraza i manifestacija. Igre poput *Gears of War*, koje ne samo da je teško igrati (zbog složene mehanike pucačkih igara i kako ih se prenosi na konzole), već su i neshvatljive široj publici većinske kulture sa svojim groznim kvazi-narativni, klišejskim dijalozima, ezoteričnom estetikom i konačno njihovim ogromnim količinama krvavog nasilja. Što je najvažnije, subkulturalna perspektiva implicira da industrija igara ne može/neće razumjeti većinsku kulturu - primarno je zainteresirana za vlastitu supkulturu. Jednostavno rečeno: nijanse i estetika suvremenog medija videoigara neprimjetni su za većinu dijelova društva, a obrnuto, logiku većinske kulture teško je učinkovito razumjeti za supkulturu gejmera (Dymek, 2012, 51). Kako Dymek (2012) predlaže, moglo bi se tvrditi da se supkulturalni status videoigara razlikuje od ostalih kulturnih industrija - ljubitelja horor filmova, ljubitelja glazbe, ljubitelja Harryja Pottera i drugih supkultura utemeljenih na medijima. Njihova simbiotska industrija pažljivo njeguje i kapitalizira supkulturalnu dinamiku koju zajedno stvaraju umjetnici i publika. Međutim, glavna razlika u slučaju supkulture hardcore gejmera jest činjenica da se ona ne odnosi na određeni žanr, umjetnika ili čak zemlju - ona se odnosi na čitav medij, što je potpuno drugačiji odnos (Dymek, 2012, 52).

Dymek (2012) nam stvara dodatnu podjelu unutar gejmerske supkulture na hardcore i ležerne igrače. Taylor ih dijeli na *hardcore*, ležerne i roleplay igrače. Kako Taylor objašnjava

u svjetovima poput *EverQuest-a*, „hardcore“ igrači često se sukobljavaju s „roleplay“ igračima. Kao što je jedan igrač kojeg Taylor (2006) spominje primijetio, „Postoje ljudi koji igraju za „roleplay“ aspekt igre koji puno koriste srednjovjekovne izraze... a tu su i ljudi koji koriste statistiku za unaprjeđivanje svog lika.“ U ispitivanju igrača za njihovu definiciju „hardcore“ igrača često su ih uspoređivali s „roleplay“ igračima i ležernim igračima. „Roleplay“ uloga u EQ-u (iako se prilično rijetko nalaze izvan roleplay servera) vide se kao ljudi posvećeni prošlosti svog lika i narativnoj strukturi svijeta. Oni se igraju kroz narativno razvijanje likova, saveza i zavjera - iako u igri ne postoji formalni mehanizam za nagrađivanje ove aktivnosti, pa ona stoga ima malo udjela u napredovanju (Taylor, 2006, 72). S druge strane, Taylor (2006) navodi, ležerniji igrači obično ne razvijaju pozadinske priče za svoj lik i ne slijede radnju. Mogu često mijenjati likove, napredovati sporije od nekih i povremeno se tek usredotočiti na zadatke ili razvoj vještina. Mogu biti uključeni u *guildove* (MMO inačica timova), ali najčešće male veličine. Ležerni igrači možda nikada neće prisustvovati napadu na naprednoj razini, niti u onim borbama u kojima napredni igrači preuzimaju i ubijaju posebno izazovna čudovišta, a vjerojatno nikada neće imati priliku posjetiti neka područja u igri. Iako igraju s različitim stupnjevima redovitosti, ipak im je igra zanimljiva. Tada za mnoge ležerne igrače može biti zbunjujuće shvaćanje snage koju „hardcore“ igrači unose u igru (Taylor, 2006, 72). Taylor (2006) tvrdi da unatoč igrama koje čine središnji dio ljudskog iskustva, posljednjih nekoliko desetljeća igranje digitalnih igara bilo je povezano s posebnom vrstom identiteta, štreberom koji je u pravilu također mladi, bijeli momak iz srednje klase. Svakako je razumljivo kako se pojavila takva slika. Najranije digitalne igre rođene su u istraživačkim laboratorijima kojima je samo nekolicina odabranih imala pristup. Čak i dok su se selili iz arkadnih igraonica u kuće (putem računala i konzola), rod je odigrao svoju ulogu. Iako su žene odavno aktivne gejmerke, zamišljeni identitet gejmera zasigurno se ukorijenio u liku mladića. Premda konzole imaju širok demografski doseg kad gledate širom svijeta, klasični stereotip o mladom muškarcu geeku, duboko fasciniranom tehnologijom i usredotočenim na njezino savladavanje, snažan je kulturni trop u raspravama o igrama (Taylor, 2012, 240).

Taylor (2012) smatra da smo na velikom raskrižju. Pored toga što sve više istraživanja utvrđuju aktivnost žena u kulturi digitalnih igara, opći uspon igara u popularnu kulturu nagriza stereotip geek gejmera. Konzole poput *Wii-a* donijele su razne nove vrste igrača, igre na telefonima omogućuju svakodnevnu integraciju igara u sve prostore i razvoj igara za platforme poput Facebooka (često nazvanu "ležernim", ali taj izraz prema Taylor (2012) aljkavo maskira količinu vremena i truda koji se može potrošiti na igranje). Uz ovu široku difuziju igara u

svakodnevni život, i to vidljivo među zajednice koje se ne povezuju s igranjem videoigara, kategorija identiteta „gejmer“ dolazi u pitanje (Taylor, 2012, 240).

Williams, Kennedy i Moore u svom istraživanju iz 2011. se bave pojavom role-playanja kod gejmera. Kako oni tvrde malo je istrage prakse samog igranja uloga. Igranje uloga (RP) na mreži povezano je s ranijim praksama odnosa licem u lice i može se definirati kao praksa pretvaranja da ste netko drugi u izmišljenom prostoru. Može se shvatiti kao obogaćivanje iskustva, kao vježba u osobnom rastu, za suočavanje, kreativnost ili za ciljeve usmjerene na učenje (Williams, Kennedy, Moore, 2011, 172). Williams, Kennedy i Moore (2011) će u svom istraživanju pokušati definirati RP u kontekstu „čarobnog kruga“. Huizengin „čarobni krug“ društveno je izgrađena barijera koja postoji oko igara (Huizenga, 1949 prema Williams, Kennedy i Moore, 2011). Unutar kruga nalazi se niz pravila i normi koji čine prostore za igru drugačijima od svakodnevnog života. Ta pravila često uključuju uklanjanje različitih sankcija ponašanja i uklanjanje hijerarhija. Primjerice, slavi se tučnjava u boksačkom ringu, dok bi vani to mogli biti razlozi za uhićenje; šef i zaposlenik mogu zaboraviti na svoj status tijekom igre šaha. Snaga čarobnog kruga tada se može smatrati pouzdanim pokazateljem istinske odvojenosti između prostora igre i redovnog prostora. Ako je prepreka slaba, taj isti šef i zaposlenik možda se neće natjecati kao istinski jednaki (Williams, Kennedy i Moore, 2011, 174).

Kako Williams i suradnici (2011) nalažu, RP ne može postojati bez jakog čarobnog kruga. Doista, sama igra po definiciji je barem manji oblik time out-a ili moratorija struktura i ograničenja modernog života. Omogućuje izražavanje impulsa, ali postavljanjem ograničenja na te impulse također štiti igrače od posljedica van igre. Ovaj eksperimentalizam nije ograničen na isprobavanje ideja, strategija ili poteza; za mnoge uključuje pregovaranje o identitetu (Williams, Kennedy i Moore, 2011, 174-175). Kao što je vidljivo iz priloženog, sama supkultura gejmanja se također može podijeliti na 3 nove supkulture koje igraju na kompletno drugačije načine.

4.1. Motivacija za igranje

Kako Taylor navodi, MMOG-ovi su po svojoj prirodi društveni pothvati jer uključuju brojne igrače koji se igraju u stvarnom vremenu u zajedničkom virtualnom okruženju. Vrijedno je napomenuti, međutim, različite konfiguracije igranja koje se javljaju i kako se one mogu mijenjati tijekom vremena kroz život igre. Iako se mnogi igrači koji su tek počeli igrati

izmjenjuju između igranja sami i pridruživanja drugima u malim skupinama, onima koji su u završnoj fazi igre sudjelovanje u skupinama i kolektivima općenito postaje jedini način stjecanja iskustva i unaprijed. Prijava na samo sat vremena može biti prilično besmislena s obzirom na potrebu pronalaska ljudi s kojima će se igrati. Nerijetki su slučajevi da ljudi provode više od 3 sata, a u nekim situacijama i više od 8, igrajući igru (Taylor, 2006, 36).

To postavlja pitanje, zašto bi netko trošio 3+ sati dnevno na videoigre, odnosno što motivira ljude na igranje? Castranova (2006) je jedan od autora koji nam mogu pomoći u objašnjavanju. Castranova (2006) tvrdi kako virtualni svjetovi postavljaju čovječanstvo na vrlo čudno mjesto. Po njegovom mišljenju stvarajući trendove koji zaslužuju strogu pažnju. Sve stvari koje su važne običnim ljudima - njihove ljubavi, njihovi pohodi, njihov moral i njihova materijalna dobra - sada mogu imati dom na nekom drugom mjestu osim na Zemlji. To mjesto djeluje po drugačijim pravilima. Neobična stvar u internetskom prostoru je ta što istovremeno možemo biti i tu i tamo, a mjesto koje je „tamo“ može se u osnovi izgraditi kako god bismo željeli. Dakle, svi su naši interesi isti kao i prije, ali okoliš u kojem ih provodimo postao je nevezan za Zemljinu sredinu s kojom smo upoznati (Castranova, 2006, 7).

Castranova (2006) navodi kako, nažalost, postojeća znanstvena istraživanja ne bacaju puno svjetla na motivacije korištenja sintetičkih svjetova, pa su nam, prema njemu, jedini stvarni izvor projekcija konzultanti za razvoj industrije videoigara. Projekcije koje oni prave prilično su pouzdane. Oni su oprezni i temeljiti, u potpunosti se oslanjajući na povijesnu vezu između dostupnosti interneta, starenja stanovništva i mrežnih igara. Iako Castranova (2006) smatra da su ta predviđanja uvjerljiva, ona također nisu zadovoljavajuća. Reći da Ante Antić sada provodi 30 sati tjedno provodeći drugi život kao gusar u virtualnom svijetu i da to čini jer je njegova obitelj upravo dobila kabelski modem, zapravo ne objašnjava zašto Ante ima latentnu želju da bude gusar, a ne obični Ante. Slično tome, reći da se sve više Kanađana rođenih iza 1980-te pretvara da su čarobnjaci i ratnici, ne objašnjava zašto ljudi rođeni nakon 1980e uopće vole biti čarobnjaci i ratnici. Što je loše u tome što biti samo Kanađanin? Na kraju, iako bismo trebali biti vrlo sigurni da će virtualni svjetovi rasti, još uvijek nismo razumjeli zašto (Castranova, 2006, 68). Castranova tvrdi kako postoje sličnosti između našeg i virtualnog svijeta te objašnjava kako će rasti potražnja za virtualnim svjetovima. To naglašava sa 3 spoznaje (Castranova, 2006, 70):

1. Po prvi puta čovječanstvo ima ne jedan već mnogo svjetova u kojima može živjeti.
2. Više nismo zaglavili s „kartama“ koje primamo od predaka. Možemo napraviti novi život, gotovo kako god želimo.

3. Stariji ljudski sustavi su usporedivi danas sa onim virtualnima.

Prema Castranovi (2006) to su samo različiti načini da se kaže isto, i svi imaju istu implikaciju na naša predviđanja budućnosti: novi svjetovi koji se grade postat će sve popularniji ako i samo ako pružaju bolje životno iskustvo od svijeta kakav mi već imamo (Castranova, 2006, 70). Castranova (2006) suprotstavljajući virtualni svijet i stvarni svijet u smislu dostupnih iskustava, tvrdi da bismo trebali bismo razmotriti što dizajneri igara znaju o privlačnostima sintetičkih svjetova za svoje korisnike. Richard A. Bartle, koji je 1979. godine napisao prvi višekorisnički svijet s tekstom, priznati je autoritet za motivaciju korisnika i dijeli ih na četiri vrste (Bartle prema Castranova, 2006, 72):

1. Istraživači: Ljudi koji dolaze vidjeti što se tamo nalazi i mapirati to za druge. Najsretniji su s izazovima koji uključuju postupno otkrivanje svijeta. Žele da svijet bude vrlo velik i ispunjen skrivenom ljepotom koju je moguće otkriti samo ustrajnošću i kreativnošću.
2. Druželjubivi: Ljudi koji dolaze biti s drugima. Najsretniji su s izazovima koji uključuju stvaranje grupa s drugima radi postizanja zajedničkih ciljeva. Žele da svijet ima opsežnu socijalnu infrastrukturu i zajedničke aktivnosti: gradove, klubove, arene, trgove.
2. Uspješni: Ljudi koji dolaze graditi. Najsretniji su s izazovima koji uključuju postupno nakupljanje stvari vrijednih društvenog poštovanja. Oni žele svijet koji omogućava sve vrste akumulacije kapitala i izgradnju reputacije. Žele sposobnost povećanja snage svog avatara, izgradnje novih struktura, gomilanja bogatstva i promjene samog svijeta.
3. Kompetitivni: Ljudi koji dolaze dominirati nad drugim ljudima. Najsretniji su s izazovima koji uključuju nadmetanje s drugima i njihovo pobjeđivanje. Oni žele svjetove koji omogućavaju korisnicima da interveniraju u aktivnostima drugih korisnika, tako da se može uspostaviti evidencija dominacije i kontrole. Za njih je to sve sport.

Naravno, prema Castranovi, nečiji motivi mogu biti kombinacija ovih, ali osnovna ideja je da nam ti tipovi mogu pomoći da razmišljamo o vjerojatnosti da će uporaba sintetskog svijeta rasti (Castranova, 2006, 73). Castranova postavlja pitanje što je s faktorom stvarnosti? Čak i ako bi sintetički svijet mogao pružiti neka bolja iskustva, to ne znači da će mnogim ljudima ta iskustva biti vjerodostojna. Primjerice, možda ne može svatko svladati nevjericu koja je onemogućuje da bi se živjelo alternativno. S druge strane, Castranova (2006) primjećuje svojstvenu tendenciju ljudi da stvarima koje vide na računalnim ekranima dodijele stvarnost i

osjećaje. Naš uređaj za osjet okoliša prilagođen je okruženju u kojem su ljudi evoluirali. To okruženje nije imalo medije u sebi. Ako vaše oko vidi urlajućeg tigra kako se kreće u vašem smjeru, vaš mozak, barem u početku, zaključuje da je tigar doista u napadu. Tada, unutar milisekundi, reakcijski sustav nižeg reda („stari mozak“ koji je evoluirao prije svijesti i razuma) pokreće brojne procese, pumpajući hormone i generirajući trzaje. Na kraju, vaše funkcioniranje na višoj razini može se pokrenuti, podsjećajući niže sustave da je slika tigra samo slika na ekranu. Ali to samo po sebi zahtijeva napor; zadana i nesvjesna pretpostavka mozga je da je sve viđeno apsolutno stvarno (Castranova, 2006, 73).

Diggings i Kennedy (2006) opisuju osjećaj imerzivnosti zbog kojeg ljudi gube sate i sate u igranju videoigara. Intenzivno igranje igra opisuju kao gubitak pojma o vremenu, mjestu ili sebi. Iako je gubitak pojma o sebi vidljiv u nizu potrošnje medija (na primjer, uranjanje u film u kinu), uranjanje u svijet igara nešto je drugo. Uzbudjenja i spektakli poznati iz znanstvene fantastike, akcijskih i horor filmova doživljavaju se i kao izazovi i prijetnje, način iskustva koji je različit zbog igračevog intimnog mentalnog i fizičkog angažmana i razine kontrole igre. Igrač ima razinu uključenosti u svijetu igre koja se razlikuje od drugih medija na ekranu. Taj osjećaj uranjanja ili angažmana u svijetu igre može objasniti načine na koje se može gubiti vrijeme kako se razvija sposobnost i uključenost igrača (Diggings i Kennedy, 2006, 141). Dalje ono što je specifično za igranje videoigara, za razliku od drugih oblika popularne medijske potrošnje, jesu načini na koje se to angažiranje ili apsorpcija ostvaruje interakcijom s digitalnim medijima. Kako igrač postaje sve iskusniji u upravljanju i razumijevanju ograničenja softvera, smisao igre ili lika igre kao zasebnog igrača zaustavlja se te se igrač u potpunosti apsorbira u svijet (Diggings i Kennedy, 2006, 141).

Molesworth i Watkins (2014) također imaju teze o tome zašto odrasli ljudi igraju videoigre. Intervjui sudionika njihovog istraživanja ukazuju na oblik individualiziranog, epizodnog napretka koji im omogućuje da prevladaju diskurse igranja kao djetinjaste i povežu igranje videoigara „normalnim“ ponašanjem odraslih. Nadalje napominju što im to može reći o tome kako ti pojedinci razumiju uloge rada i igre. Ovdje vidimo napetost u kojoj je tehnologija i izvor otuđenja i eksploatacije rada i kao način oslobađanja pojedinaca od toga. Kako bi se nadoknadio nedostatak napretka u otuđenom tehnološkom radu, ljudi (možda još osobito muškarci) „rade u igri“ kroz potrošnju videoigara (Molesworth i Watkins, 2014, 523).

Ispitanicima Moleswortha i Watkinsa (2014) kolekcije videoigara i srodnog hardvera predstavljale su opipljiv tehnološki napredak, koji zajedno pokazuje stalan niz poboljšanja. Bez obzira na užitke same igre, moći promatrati tehnološka poboljšanja ili težiti nekom 'idealu' i

cijeniti kolekciju, igrači mogu upravljati smislom u kojem se život doživljava bolje nego prije, a očekuje se kao potencijalno bolji u budućnost. Iako naprednu tehnologiju pruža tržište video igara, potrošači su taj napredak doživjeli individualno (Molesworth i Watkins, 2014, 520).

Prema Molesworthu i Watkinsu (2014) videogaming oprema sama po sebi predstavlja tehnološki napredak s nizom novih i poboljšanih konzola koje nude bolji zvuk, poboljšanu grafiku, nove funkcionalnosti i (više neuhvatljivo) bolju igru. Svaka nova tehnologija shvaća se kao bolja od prošle, što na kraju rezultira gubitkom zanimanja igrača za trenutne igre kao zastarjele. Dok se retro igre mogu smatrati odbijanjem napretka, kolekcionari s kojima su Molesworth i Watkins (2014) razgovarali smatraju da su retro igre način da zarobe svoj život protiv niza sve naprednijih konzola, ili da dobiju zadovoljstvo kako je njihova zbirka (i njezina vrijednost) rasla. Svako novo izdanje je "trenutak" u kojem se život igrača može smatrati boljim, a razmišljanje o zbirkama sada inferiorne tehnologije pojačava povjerenje potrošača u budući napredak. Ovdje videoigre dobivaju na važnosti u pričama o tehnološkom, ekonomskom i osobnom napretku (Molesworth i Watkins, 2014, 523).

Sudionici istraživanja Moleswortha i Watkinsa (2014) su opisali epizode napretka koje se nalaze u akumulaciji, stvaranju i trenutnom zadovoljenju koje su doživjeli dok igraju svoje trenutne omiljene igre. Videoigre mogu biti strukturirane tako da je lako za igrače vidjeti akumulacije kao postignuće. Budući da je ova vrsta „više-bolje“ napretka ostala ključni pokretač potrošačke kulture još od fordizma, možda ne čudi da u igrama vidimo i mehanizme slične potrošačima, kao što je kupnja većih kuća koje sadrže poželjnije proizvode u *The Sims* ili *Animal Crossing* ili bolji automobil u *Need for Speed* (Molesworth i Watkins, 2014, 523). Alternativno, videoigre pružaju priliku da se aktualizira ono što inače nije moguće ili praktično. Oni omogućuju kreativna postignuća, oblik „zanatske potrošnje“ za one koji nemaju vremena, mogućnosti i vještine potrebne za slične kreativne uspjehe u drugim aspektima njihovog života. To posebno vidimo u „igricama bogova“, kao što su *Civilization* ili *Command and Conquer*. Međutim, kao što Bauman (Bauman, 2000, prema Molesworth i Watkins, 2014) predviđa, i ovi oblici napretka - akumulacija i stvaranje - ne samo da predstavljaju opravdanje za igru odraslih, već također odražavaju oblik trenutnog zadovoljstva koje nema dugoročnu predanost, ili integraciju s širim životima igrača (Molesworth i Watkins, 2014, 524).

Za Moleswortha i Watkinsa (2014) videoigre predstavljaju trenutni način suprotstavljanja negativnim iskustvima frustracije, dosade i tjeskobe. Pojedinci koji su naizgled "porażeni" svojim radnim životom protjerali su osjećaje da dan nije prošao dobro s razdobljem intenzivne

individualne igre. Ovdje su odabrane igre koje se mogu pokupiti u trenu. Primjerice, osvajanje nekoliko utrka na *Gran Turismo* nadoknađuje izgubljeno vrijeme u dnevnom putovanju, dok uspjeh na nekoliko razina Haloa kompenzira neuspješan sastanak, ljute kupce ili drugi rad kod kuće. Ovdje je važno da igra nudi izazov, ali nije tako teško da proizvodi samo još jedan neuspjeh, a rezultat je proces individualnog upravljanja svakodnevnim osjećajima postignuća. Očigledna nemoć pojedinca da ima širi utjecaj na svijet, suprotstaviti se političkim i društvenim strukturama koje su možda nekako odgovorne za životne neuspjehe, čak i učiniti plaćeni posao prihvatljivim kao napredak, izaziva povlačenje u prostore gdje su osjećaji kontroliranog napretka lako pristupiti kao epizodna igra. Također, vidimo kako želja potrošača za upornim napretkom može dovesti do gubitka napetosti postignuća, gdje pojedinci osjećaju da ne dobivaju dovoljno uspjeha i stoga „troše“ svoje ograničeno slobodno vrijeme. U neobičnoj manifestaciji radne etike koja proizlazi iz snažnog osjećaja potrebe za ekonomskim napretkom, neprihvatljivo je nemati što činiti. Za njihove sudionike, tržište videoigara predstavlja rješenje (Molesworth i Watkins, 2014, 524).

4.2 Gejmanje u Covidu- 19

U 2019. godini akutna respiratorna bolest nazvana COVID-19 otkrivena je u Wuhanu u Kini i brzo se proširila u 20 zemalja širom svijeta te na cijeli svijet. Svjetska zdravstvena organizacija (WHO) proglasila je u siječnju 2020. izvanredno stanje u području javnog zdravlja, a kasnije proglasila pandemiju u ožujku 2020. Karakteristika ovog virusa je da se može prenijeti ljudskim kontaktom. Uvedeno je više strategija prevencije, uključujući socijalno distanciranje, karantenu i zatvaranje škola, a kao rezultat toga, ljudi su postali izolirani. Štoviše, rad i način života ljudi promijenili su se iz izvanmrežnog u internetski, što je rezultiralo društvenim okupljanjima putem video chata, a internetsko obrazovanje postalo je veći dio obrazovanja. Tijekom tog razdoblja bilo je stalnih izvješća o povećanoj upotrebi igre (Han i dr, 2022).

Tijekom COVID-19, ljudi koji postanu socijalno izolirani i neaktivni doživljavaju visoku razinu stresa i razne probleme s mentalnim zdravljem. Osim toga, prethodna istraživanja otkrila su da su osobe s višom razinom depresije, anksioznosti i stresa češće razvijale poremećaj internetskih igara. Budući da su prethodno postojeći načini ublažavanja stresa bili otežani zbog COVID-19, sve veći broj pojedinaca počeo je ublažavati stres putem internetskih igara i isključiti se iz stvarnosti. Stoga je fenomen povećanog ponašanja u igrama bio razuman u tom razdoblju. Posebno, tijekom COVID-19, bilo je više razine anksioznosti, depresije,

razdražljivosti, hiperaktivnosti, nepažnje, poremećaja spavanja i raznih problema s mentalnim zdravljem u djece i adolescenata. Sve veći broj istraživanja utvrdio je da takvi problemi mogu dovesti do povećanja osjetljivosti na ovisnosti o internetu i igrama (Han i dr, 2022).

Tijekom pandemije COVID-19, izolirana djeca i adolescenti izvijestili su o povećanim satima igranja kao rezultat suočavanja s psihološkom boli i izbjegavanja socijalne izolacije. Njihovi roditelji, koji bi trebali pružiti odgovarajući nadzor, također nisu pružili odgovarajuću potporu zbog stresa uzrokovanog pandemijom. WHO je potaknuo pojedince koji su izolirani u svojim domovima da igraju igre kako bi se oslobodili stresa u prvim danima pandemije. S ovog aspekta, to bi mogao biti razuman pristup za ljude da se oslobode stresa pretjeranim igranjem igara tijekom pandemije. Međutim, ublažavanje negativnih emocija kroz ovu vrstu ponašanja ne samo da jača ponašanje, već ga i čini uobičajenim. Nadalje, prekomjerna ovisnost o igrama i igrama može rezultirati širokim rasponom emocionalnih problema i problema u ponašanju, uključujući socijalnu izolaciju u odnosima adolescenata (npr. obitelj, prijatelji) (Han i dr, 2022).

Matthew Barr i Alicia Copeland-Stewart prepoznavaju 6 promjena u igrama tokom Covida 19;

1. Traženje negdje drugdje - Ispitanici koji su prijavili razlike u svojim navikama igranja nakon izbijanja često su navodili promjene u igrama koje su odlučili igrati. Ova se tema može podijeliti na odgovore koji ukazuju na određene promjene u vrstama igara koje igraju i one koje ukazuju na povećanje raznolikosti odigranih igara. Došlo je do pomaka prema naslovima za više igrača, ali mnogi igrači također prijavljuju promjenu žanrova (Barr i Copeland-Stewart, 2022, 129)
2. Načini igra - Ova tema odnosi se na igre koje se igraju u načinu rada za jednog igrača ili za više igrača, bilo na mreži ili izvan njega. Ispitanici su najčešće prijavljivali povećanje multiplayera
3. Traženje različitih vrsta - igara na drugom mjestu prirodno se križa s interesom za nove igre, čak i ako dotični naslovi ne predstavljaju odmak od postojećih preferencija igrača. Mnogi ispitanici navode da su kupili nove igre tijekom lockdowna, iako je teško biti siguran da se broj kupljenih igara povećao kao rezultat pandemije.
4. Trajanje igre - Mnogi igrači povezuju mogućnost igranja igara do kraja s povećanjem vremena dostupnog za igranje tijekom lockdowna. Osim što mogu dovršiti više igara,

sudionici primjećuju da im je zaključavanje omogućilo da se uhvate u koštac s duljim ili više uključenih igara

5. Hardver - Ovo je bila pomalo neočekivana, ali lako razumljiva tema koja je izašla iz podataka. Naime, sudionici su primijetili da su njihove okolnosti lockdowna diktirale hardver na kojem mogu igrati. Odnosno mijenjali su konzole na kojima su igrali
6. Pogled na staro - Mamac poznatog tijekom pandemije vidljiv je u svim ovim podacima, a sudionici se izričito pozivaju na povratak starim favoritima (Barr i Copeland-Stewart, 2022, (129-130))

Matthew Barr i Alicia Copeland-Stewart navode ovo kao razloge mijenjanja načina igranja

1. Vrijeme. Daleko najčešći razlog za promjenu navika igranja igrača bilo je povećanje vremena koje su imali na raspolaganju, kao rezultat zaključavanja
2. Druženje. Isto tako, odabir igranja igara na temelju njihovog potencijala za socijalizaciju snažno se odražava u raspravi o igrama i dobrobiti
3. Suočavanje. Korištenje videoigara za suočavanje s pandemijom ili bijeg središnja je tema u raspravi o dobrobiti (Barr i Copeland-Stewart, 2022, 130)

Matthew Barr i Alicia Copeland-Stewart zaključuju kako je igranje videoigara pozitivno je utjecalo na percipiranu dobrobit igrača tijekom pandemije COVID-19. Igre su pružile ugodno sredstvo za održavanje socijalnog kontakta i ublažavanje stresa i mentalno poticanje bijega od posljedica zaključavanja. Iako su ti nalazi općenito potkrijepljeni prethodnim istraživanjima, primjetno je da percepcija javnosti o videoigramima nije u potpunosti sustigla dostupne dokaze. Ako videoigre mogu imati takve pozitivne učinke na dobrobit igrača tijekom globalne pandemije, možda bi trebalo učiniti više kako bi se podigla svijest o tom potencijalu. Možda nije potpuno nerazumno predložiti da se videoigre uključe u službene smjernice o suočavanju s učincima sličnih situacija lockdowna (Barr i Copeland-Stewart, 2022, 131).

5. Nova industrija

Kako je industrija videoigara relativno nova, postavljaju se brojna etička, ekonomska i društvena pitanja. To primjećujemo u pojavi e-sporta i profesionalnih plaćenih igrača. Taylor (2012) u svojoj knjizi o usponu e-sportova piše da iako su natjecateljske arkadne igre i pojava konzola važan dio priče o pojavi e-sporta, e-sportovi su svoju snagu pronašli u usponu mrežnih igara. Rani *Quakecon* i ostali događaji bili su mogući jer je kultura igre transformirana sposobnošću stvaranja zajedničkih virtualnih igrališta unutar svjetova računalnih igara. Iako su igre na lokalnoj mreži snažan alat za izgradnju zajednice e-sporta, rast širih mrežnih mogućnosti (putem ranih sustava poput DWANGO-a i kasnijih internetskih mogućnosti) pokazao se snažnijim faktorom razvoja. Internet omogućuje uspon takvih aktivnosti. Iako ste možda jedan od nekolicine igrača u vašem gradu koji su zainteresirani za kompetitivno igranje, moći ćete se povezati na mrežu i povezati se - i natjecati - protiv drugih, u tek osnovanoj zajednici e-sporta. Kako su se razvijale tehnologije podrške za online igru (web stranice, chat u stvarnom vremenu, streaming audia i videa), zajednica je ojačana izvan same igre. Mrežna igra pokazala se temeljnim uporištem u povijesti e-sporta (Taylor, 2012, 9).

Taylor (2012) primjećuje kako se mnogo toga dogodilo od arkadnih dana i od PC natjecateljskih procvata kasnih 1990-ih, vrijedi imati na umu ovu povijest zbog načina na koji su oblikovali razvoj scene. Taylor (2012) također ističe da je suvremeni e-sport ugrađen u puno dužu i bogatu tradiciju organizirane natjecateljske igre. Korijeni e-sporta u F2F natjecanjima, LAN zabavama i strastvenom angažmanu igrača ključni su. Iako je profesionalno igranje još uvijek u fazi izrade i njegov konačni oblik je nejasan, najranije priče o arkadnim ili *Quakecon* turnirima odjekuju temama koje i danas vidamo u e-sportovima: fascinacija vrhunskom konkurencijom, plaćanje za igranje računalnih igara i novonastalo formalno strukturiranje igara kao sporta. Iako naša suvremena verzija e-sporta zasigurno izgleda drugačije od ranog arkadnog meča, mnoge iste želje i izazovi ostaju (Taylor, 2012, 9).

Taylor smatra kako za profesionalne igrače fokus na nadmetanju protiv drugih ide u srž i početak njihovih priča. Dok je ona razgovarala s njima, čula je ponavljane izjave koje ih premještaju iz njihovih lokalnih krugova na veću scenu. Ne iznenađuje što većina igrača započinje u vlastitom domu ili kod prijatelja. Uzmite igru, često na preporuku prijatelja ili člana obitelji, i ona ih preuzme. Posvetit će sate po sate svladavanju, beskrajno fascinirani zamršenosti sustava, njegovih likova, oružja i njegovih svojstava. Otkrivanje strategija i taktika postaju osnovne igrače aktivnosti (Taylor, 2012, 88).

Taylor (2012) nastavlja u analizi profesionalnih igrača naglašavajući kako ako ste posvećeni igrač i vaša je „ekipa“ prešla na drugu igru ili ako više ne budete imali izazova igrajući protiv svojih prijatelja, proširit ćete bazu natjecatelja. Ovo je pomak, koji ne čine svi. Mnogi prosječni igrači možda nikada neće potražiti nove ljude protiv kojih će se natjecati. Profesionalni igrači su različiti u tom pogledu. Testiranje njihovih vještina izvan njihove mreže prijatelja i obitelji je zabavno, izazov je, tu je prava akcija. Prelazak na igranje izvan njihove neposredne društvene mreže važan je razvojni korak u životu profesionalnog igrača (Taylor, 2012, 88). Kako Taylor ističe profesionalni igrači duboko su ugrađeni u zajednice prakse i društvene mreže. Taktika se uči kroz socijalnu interakciju. Od trenutka kad novi igrač uđe na server da bi se igrao s drugima, oni se također druže u skladu s normama i očekivanjima zajednice. Profesionalni igrači razvijaju vrijednosti i vještine koje presijecaju ovaj društveni kontekst. Može varirati od svakodnevnih stvari poput ponašanja prije, tijekom i nakon meča do učenja kako napadati psihološki suparnika. Poznavanje konvencija različitog konteksta (pravila turnira, nacionalne ili kulturne norme) također je neprocjenjivo za vrhunske igrače (Taylor, 2012, 95).

Taylor (2012) smatra kako unutar esports-a - formaliziranog konkurentnog računalnog igranja - već dugo postoji potraga za uspješnim prijenosom videoigara na televiziju, unatoč mnogim neuspješnim pokušajima tijekom godina. Nadali su se da bi, ako bi mogao ući u emitiranje, ne samo da bi se signalizirao njihov legitimitet, već bi i publika za to mogla znatno porasti (Taylor, 2018, 2). Taylor (2018) tvrdi kako streaming uživo nudi profesionalnim esport igračima i timovima priliku za izgradnju svoje publike, brenda i prihoda, dok streamaju svoje treninge - često ravno iz svojih spavaćih soba. Turniri koriste medij za širenje dometa mečeva izgradnjom globalne publike koja se uglavnom nalazi na mreži. Biti ljubitelj esporta odjednom je postalo puno lakše uz streaming uživo (Taylor, 2018, 3). Taylor (2018) piše kako su igra i igranje duboko povezani sa stvarima koje su bitne i utječu na naš život. To u konačnici znači da su videoigre javni prostor, politička domena, medijska sfera i mjesto kritičnog rada, dok su istovremeno i mjesto razonode, čak i odmora i predaha. Igre se ne mogu maknuti sa strane. To je ogroman - za mnoge, najznačajniji - prostor na kojem se oni izravno uključuju u ključna kulturna pitanja i rasprave. Oblikuje i duboko utječe na uobičajene razgovore i kulturu (Taylor, 2018, 19). Nasuprot profesionalnih igrača i esporta Lee i Lin u članku iz 2011 godine se bave problemom RMT radnika (*Real Money Trade*). Cilj njihove studije bio je objasniti zašto RMT radnici kao oblik novog cyber radnika imaju lošiji radni status.

Također su ispitane strategije rada na identitetu radnika kako bi se razumjelo kako oni konstruiraju i pregovaraju o pozitivnom radnom identitetu kroz diskurs i djelovanje. Iako je ova studija ograničena na azijsko iskustvo, ipak može pridonijeti trenutnoj literaturi o radu u umreženoj informacijskoj ekonomiji te sveukupnom iskustvu igranja (Lee i Lin, 2011, 463). Lee i Lin tvrde da je dvosmislenost rada i igre značajna karakteristika ovih novih radnika koja zahtijeva više istraživanja. Prethodne studije o radnicima u umreženoj informacijskoj ekonomiji isticale su fleksibilnost (Castells, 2001, prema Lee, Lin, 2011, 463), osjećaj osnaživanja i frustracije zbog erozije granica između radnog i privatnog prostora (Duxbury i sur., 1998.; Hochschild, 1997 prema Lee i Lin, 2011, 463). Sve ove karakteristike mogu se primijetiti među internetskim *hobi-cyber* radnicima. Osjećaju se osnaženima oslobađanjem od otuđenja standardnog zaposlenja i postajući samozaposleni mikro poduzetnici. Pokazuju osjećaj postignuća pretvarajući svoj hobi u slobodno vrijeme u posao koji donosi dohodak. Ali dvosmislena priroda njihova rada izaziva socijalnu anksioznost označavajući njihov rad nepoželjnim ili opasnim. Radnici često osjećaju frustraciju zbog svojih stigmatiziranih društvenih slika i nedostatka pravne zaštite (Lee i Lin, 2011, 463).

Istraživanje Lee i Lin (2011) je pokazalo da samozaposleni *cyber* radnici, iako imaju visoku razinu autonomije i kontrole posla, i dalje mogu patiti od slabog zadovoljstva poslom kada svojim radom krše vanjske socijalne norme. Oni mogu imati autonomiju od institucionalne kontrole, ali nisu slobodni od socijalnih očekivanja o tome što čini rad. Drugim riječima, iako institucionalna kontrola možda slabi u umreženoj informacijskoj ekonomiji, nematerijalne društvene snage koje upravljaju ponašanjem radnika i dalje su prisutne u svijesti socijalnih agenata u interakciji (Castells prema Lee i Lin, 2011, 464). Da bi stekli socijalno priznanje, radnici namjenski uređuju svoj radni i neradni život kako bi se prilagodili socijalnim normama i naglasili kako više rade nego što igraju (Lee i Lin, 2011, 464). Lee i Lin opisuju ove radnike kao te koji mijenjaju način na koji se definiraju informativni radnici, te govore da su potrebne daljnje studije kako bi se razumjelo njihovo radno iskustvo i njihove potrebe uključile u povezane politike. Također, kako ljudi više rade te provode više slobodnog vremena na mreži, tanke granice između stvarnog i virtualnog, rada i razonode, čak i zemalja i klasifikacija rada postale su nejasne (Lee i Lin, 2011, 464).

6. Metodološki aspekti istraživanja

Pregledavajući literaturu dobili smo određene problematike koje treba proučiti i pitanja koja su relevantna za ovo istraživanje. Autori poput Castranove postavljaju pitanja poput toga zašto ljudi uopće igraju videoigre. Castranova (2006) tvrdi kako virtualni svjetovi postavljaju čovječanstvo na vrlo čudno mjesto. Po njegovom mišljenju stvarajući trendove koji zaslužuju strogu pažnju. Sve stvari koje su važne običnim ljudima - njihove ljubavi, njihovi pohodi, njihov moral i njihova materijalna dobra - sada mogu imati dom na nekom drugom mjestu osim na Zemlji. Svjetska zdravstvena organizacija (WHO) proglasila je u siječnju 2020. izvanredno stanje u području javnog zdravlja, a kasnije proglasila pandemiju u ožujku 2020. Uvedeno je više strategija prevencije, uključujući socijalno distanciranje, karantenu i zatvaranje škola, a kao rezultat toga, ljudi su postali izolirani. Štoviše, rad i način života ljudi promijenili su se iz izvanmrežnog u internetski, što je rezultiralo društvenim okupljanjima putem video chata, a internetsko obrazovanje postalo je veći dio obrazovanja. Tijekom tog razdoblja bilo je stalnih izvješća o povećanoj upotrebi igre (Han i dr, 2022). Matthew Barr i Alicia Copeland-Stewart zaključuju kako je igranje videoigara pozitivno je utjecalo na percipiranu dobrobit igrača tijekom pandemije COVID-19. Igre su pružile ugodno sredstvo za održavanje socijalnog kontakta i ublažavanje stresa i mentalno poticanje bijega od posljedica zaključavanja. Zbog toga i povećanja tematika oko videoigara nas je potakla na ovo istraživanje. Tema istraživanja je zajednica gejmera u gradu Splitu, a predmet je njihov način života. Kao ciljevi istraživanja definirane su sljedeći:

- 1) ispitati način života gejmera (njihova organizacija, interakcija, komunikacija)
- 2) istražiti obilježja gejmerske zajednice
- 3) otkriti koji žanr igara koje igraju
- 4) ispitati motivaciju gejmerske populacije za igranje
- 5) utvrditi kako videoigre utječu na njihove živote
- 6) istražiti način na koji gejmeri shvaćaju virtualni svijet
- 7) razumjeti način na koji sami sebe doživljavaju.

Kao istraživačka metoda je izabran polustrukturirani intervju te je korišten ciljani uzorak kako bi se dopustio dublji uvid u razmišljanje ispitanika. Ispitani su o temama vezanima za ciljeve istraživanja odnosno o svom stilu života, obilježjima gejmerske zajednice, žanrovima

videoigara koje igraju te o motivaciji za igranje videoigara. Ispitivao se i utjecaj videoigara na njihove živote, percepcija virtualnog svijeta i njihova supkultura.

Istraživanje je provedeno u 2023. godini te je dijelom motivirano porastom interesa za igranje videoigara uslijed Covid-19 pandemije. Korišteno je ciljano uzorkovanje radi specifičnosti populacije, te je polustrukturirani intervju korišten kako bi se ušlo dublje u razmišljanja ispitanika. Kao što se moglo predvidjeti dominirala je muška populacija kako je ta zajednica u cijelom svijetu većinski muška. Nakon intervjuja, provela se transkripcija razgovora kako bi se mogli interpretirati dobijeni podaci. Svakom intervjuu je prethodio informirani pristanak na sudjelovanje i snimanje razgovora te su sudionici mogli odustati u bilo kojem trenutku intervjuja. Teme za razgovor su kreirane iz literature te su u okviru prezentiranih tema sugovornici iznosili svoja razmišljanja. Izbjegavana su sugestivna pitanja ali su sugovornici poticani na dublje odgovaranje na pitanja koja su im postavljena. Intervjui su provedeni unutar dva dana u večernjim satima. Svi sudionici su dobi od 20 do 30 godina. Ukupno je sudjelovalo 7 muškaraca i 1 žena. Svi su osim jednog sudionika bili u radnom odnosu. Većina sugovornika je više stručne spreme.

7. Interpretacija podataka

7.1 ORGANIZACIJA VREMENA I AKTIVNOSTI

a) Plan i organizacija radnog dana. Načini provođenja slobodnog vremena

Većina sugovornika organizira svoj radni dan oko posla. Svi sudionici svakodnevno igraju videoigre u slobodno vrijeme, no neki ipak iskorištavaju slobodno vrijeme za druge načine socijalizacije poput sugovornika 8.

S8: *„Pa, znači konkretno, za igranje igrica najčešće mi se fokus dana vrti oko posla i oko treninga, pokušam uvijek odraditi posao i odraditi nešto dobro za sebe u danu fizički, a to je trenirati na neki način i eto, najčešće mi je onda slobodno neko vrijeme koje imam najčešće u popodnevnim satima od 4 do 8 navečer zaigram koju igricu, bilo da je na Nintendo, bilo da je na PC-u.“*

b) Količina provedenog vremena u igranju igara i načini uklapanja u radni tjedan i vikend

Količina vremena provedenog u igranju igara varira dosta od sugovornika do sugovornika. Sugovornik 7 govori kako igra na valove, odnosno kako zna dnevno provesti i do 10 sati u igri. Svi sugovornici uspijevaju uvrstiti igranje u radni tjedan i prijavljuju povećanje igranja vikendom.

S7: *„Znaš šta. Sad sam se opet navukla, ajmo to tako reći, na igru i sad doslovno svaki slobodni dan provedem par sati gameajući. Prije par mjeseci, recimo, nisam toliko aktivna igrala, to bi bilo možda vikendom po koji sat, a sad sam se baš navukla opet životom, tako da sad je svaki slobodni trenutak.“*

c) Mjesto i vrijeme igranja

Svi sugovornici igraju igre kući i većinom u večernjim satima. Par sugovornika je izrazilo nezadovoljstvo manjkom kvalitetnih igraona po Splitu.

S3: *„Najčešće su večernji sati i najčešće je dnevni boravak moj ili dnevni boravak od prijatelja.“*

d) Usklađivanje i ispunjavanje radnih i obiteljskih obaveza s igranjem

Svi sugovornici osim sugovornika 4 su rekli da sada ispunjavaju radne i obiteljske obaveze prije nego što igraju videoigre te da ih jako dobro usklađuju. No valja naglasiti kako so skoro svi rekli da kad su bili mlađi zanemarivali svoje obaveze radi igranja videoigara. S5: „*Pa i nisam baš, odradim sve i tek onda igram. Znači, nikada to nije prije. Prije kad sam bio mlađi, da, nisam ispunjavao obaveze, nisam ništa zbog toga, ali sad...*“

7.3 JA I DRUGI – ISKUSTVA IGRANJA

a) Ljudi sa kojima igrate – prijatelji

Većina sugovornika ne smatra ljude sa kojima igraju igre online prijateljima ukoliko ih ne upoznaju u stvarnom životu. Valja istaknuti ukoliko ta interakcija prijeđe na društvene mreže poput *discorda*, taj stav se mijenja. Također sugovornici koji igraju online igre najčešće i igraju sa ljudima koji su im prijatelji.

S7: „*One s kojima pričam na dnevnoj bazi, s kojim se družim na Discordu, da, ne baš svakog člana, ali smatram da imam prijatelje na igri.*“

b) singleplayer-multiplayer

Sugovornici su po ovom pitanju podijeljeni te često ovisi o njihovoj potrebi za socijalizacijom žele li igrati multiplayer igre.

„I: Preferiraš li single-player igre ili multiplayer igre?“

S4: *Single-player igre.*

I: Znači, multiplayer ništa u zadnje vrime?

S4: *Ne mogu više nać nekakav community koji mi leži, možda sam jednostavno prestar posta.*“

c) Interakcija sa igračima istih igara

Većina sugovornika ne traži aktivno igrače istih igara na internetu. Sugovornik 2 je jedini rekao da aktivno interaktira po forumima na internetu sa igračima istih igara. Većina se koristi tim forumima samo za pomoć u igranju.

S2: *Pa, jesam, ali... Jesam. Ustvari, jesam. Evo, primjerice igram Football Manager i tu sam u grupi na Facebooku gdje su ostali igrači te igre i tu tražim savjete, primjerice. Najviše tražim savjete, ponekad se i pohvalim svojim uspjesima, ali eto interaktiram s drugim igračima.*“

d) Druženje u igraonama, odlazak na meetupove

Nitko od sugovornika ne odlazi na meetupove niti u igraone. No sugovornici 5 i 3 su rekli kako su to prije radili te izrazili nezadovoljstvo kvalitetom igraona prisutnih u Splitu. Kako nema meetupova takve vrste u Splitu očekivano je kako nitko nije na iste išao. „ I: Družiš li se u igraonama s drugim gamerima, ideš li na meet-upove i tako slične stvari?

S3: Dok je bilo prilike za to, da.

I: Dakle, dok je bilo igraona si iša?

S3: Da. Možda ne baš regularno, ali s obzirom da je postojala opcija, jedanput mjesečno bi se znala dogoditi, al sad, s obzirom da nema opcija...“

e) Igranje videoigara u vrijeme pandemije

Svi sugovornici su povećano igrali igre u vrijeme pandemije. Također su i primjetili porast u kvaliteti igranja igara i generalno zadovoljstvo igrom. Svi su se složili kako im je to bilo podosta olakšalo lockdown.

S2: „Jako, jako zabavno. Opuštajuće. Pa igra sam više zato šta nisam moga radit posao koji sam radia, ali bilo je sjajno doba za igranje igara jer nisi imao toliku grižnju savjesti što igraš. Nisi imao toliko obaveza i trebala ti je ta ljudska interakcija šta su video igre itekako ispunjavale preko nekih drugih programa kao što je Discord i tako dalje, gdje bi s nekim razgovarao na mikrofon.“

f) Trošak igranja videoigara

Svi sugovornici troše neki novac na mjesečnoj bazi na videoigre, no svi naglašavaju da paze prilikom trošenja novca na videoigre. Nitko ne koristi mikrotransakcije u igrama.

I: Koji je tvoj trošak igranja video igara mjesečno ili dnevno?

S5: World of Warcraft se plaća 15 dolara mjesečno.

I: I to ti je jedini trošak?

S5: Pa, osim ako nekad kupim igru, desi se neka igra od 400-500 kuna, odnosno, sada 60-70 eura. To se desi par puta u godini.“

7.4 JA U ZAJEDNICI

a) Obilježja zajednice gejmera

Sugovornici se većinom ne identificiraju sa gejmerskom supkulturom, premda svi svakodnevno igraju. Smatraju kako to uključuje dosta intezivnije igranje te dosta veću

posvećenost igri. Obilježja zajednice koja spominju najviše odgovaraju opisu hardcore gejmera. Većina smatra kako postoji razlika između gejmera i ostatka populacije iako se svi slažu da se ta granica sve više briše kako igranje videoigara postaje raširenije.

S1: "Gaming općenito mislim nije sam specifičan po svojoj zajednici koliko je općenito, mislim da su ti narativi i općenito da su ti kreativni mediji ili bilo kakvi mediji u kojima se može nekako uživati... mislim da ljudi općenito su ili više osjećaniji ili puno više analitički prispojeni. Znači, puno će više težiti analizirati nešto ili osjećati, jedno ili dvoje, ali uvijek je na nekom ekstremu. Nisu ljudi koji su, ono, ajmo reć, balansirani s tim nekim stvari. Ali, mislim, drago mi je bit okružen, na primjer takvim ljudima, takve gamere na primjer smatram drukčijima."

b) Preferiranje druženja s gejmerima

Većina sugovornika se slaže kako preferiraju druženje s gejmerima ili ako upoznaju neku novu osobu da je ta osoba gejmer. Kao razloge navode lakšu komunikaciju i više zajedničkih tema.

S3: "Da. Čisto zato šta, eto, sad se dogodila situacija da se ta kategorija, to jest ciljana skupina dosta proširila, pa i da netko konkretno ne igra ono što ti igraš, igra nešto drugo. Ali imate naravno, više zajedničkih tema, što nikad nije na odmet."

c) Uključivanje drugih u igranje videoigara

Sugovornici pokušavaju uključiti bližnje u svijet videoigara, najviše članove obitelji. Rijede to rade sa prijateljima ali svi redovito predlažu drugima nove videoigre. Sugovornik 5 na primjer je svog mlađeg brata uključio u svijet videoigara jako mladog te sada sa njim igra na redovnoj bazi. „*S5: Jesam, brata sam uključio i intenzivno zajedno sada igramo. I iz tog razloga mi nije više potrebna zajednica jer imam brata, on je malo mlađi od mene.*“

7.5 MIŠLJENJA I STAVOVI

a) Pozitivne i negativne strane igranja igara

Svi sugovornici smatraju da ima dosta više pozitivnih nego negativnih strana igranja videoigara. Kao najbitnije spominju opuštanje, učenje novih stvari (npr. engleskog jezika). Sugovornik broj 2 je spomenuo studije u kojima se pokušava dokazati poveznica između igranja igara i bolje kordinacije. Kao negativne strane, svi se slažu da je ovisnost daleko najgora stvar kod igranja. Neki sugovornici spominju i izbjegavanje obaveza kao negativnu stranu.

S2: *"Negativne strane, naravno, su, opet povezane s ljudima koji imaju manjak samodiscipline, tako da, ako osoba nema samodiscipline onda te video igre mogu dovesti do zanemarivanja svega, ne samo obaveza, nego i hranjenja i tako dalje i tako dalje. Pozitivne... Ima ih pregršt. Ja na svom primjeru mogu reć, naučia sam fanstično engleski jezik, preko igara. Motoričke sposobnosti, ka šta sam reka, snalaženje u vremenu i prostoru... Zvučat će čudno, ali kad sam tek počea polagat za vozački, kad sam tek počea vozit auto, ja sam ima osjećaj da vozim auto cili život jer sam u igrama pratia kako ide kad ideš u rikverc, i tako dalje, i tako dalje. Dobiješ taj neki dojam koji sam preneseš u stvari život i stvarno, beneficije su ogromne."*

b) Percepcija javnosti o videoigramama

Sugovornici su podijeljeni o tome da li je percepcija javnosti negativna ili neutralna, no svi se slažu kako je u prošlosti bila izrazito negativna. Neki smatraju kako se gejmere i dalje smatra „štreberima“ te izoliranima od društva.

S3: *"Pa, mislim da se narativ u zadnjih desetak, dvadeset godina promijenila s obzirom da se desila smjena generacija, jer narativ sad stvaraju ljudi koji su odrasli na video igrama. Prema tome, mislim da se ta nekakva negativna konotacija koja se povezivala prije s video igrama potpuno pomakla, a i industrija na koncu konca tehnološka, uključuje te nekakve aspekte kroz virtualnu realnost."*

c) Budućnost osobnog igranja

Nitko od sugovornika ne namjerava prestati igrati. Neki od ispitanika poput sugovornika 8 smatraju kako će sa vremenom samo još više smanjivati količinu igranja.

S4: *"Definitivno će se mijenjat preferenca igranja igara, definitivno ću naginjat igrama koje, ajmo reć, zahtijevaju nekakav više, casual playstyle, naspram nekakvih hardcore igara koje zahtijevaju investiciju, puno vremena, energije i resursa i vjerojatno će se taj broj nekakvih sati na tjednoj bazi stagnirati. Sad, osobno ne znam hoću li ikad prestat u potpunosti igrat video igre. "*

d) Budućnost videoigara

Svi sugovornici se slažu kako će industrija videoigara rasti još više sa novim generacijama gejmera. Izražavaju interes sa razvijanjem umjetne inteligencije i novih načina igranja poput VR-a. Smatraju kako će igre postajati sve imerzivnije i realističnije.

S6: *"Pa s obzirom da se sve više love okriće, za početak o tome, a živimo u konzumerističkom svitu mislim da će, i s obzirom da tehnologija sve više napreduje, mislim da će postat sve popularnije, ali s druge strane sociološki, kad si već sa sociološkog fakulteta, mislim da imamo ogroman zadatak pretvorit ideje o igranju u nešto odgovorno i početi učiti odgovornosti šta to igranje zapravo znači i koje opasnosti, odnosno, mogućnosti nudi da bi ljudi bili educirani o tome da li žele ući u te vode ili ne."*

8. Zaključak

Gejmeri kao supkultura postaju sve zastupljeniji u široj javnosti zbog jačanja industrije videoigara kao takve. Povijet videoigara počinje u 70-ih godina prošlog stoljeća no tek u zadnjih dvadesetak godina dobiva na važnosti kao legitiman oblik provođenja vremena. Kroz vrijeme su se definirali različite vrste igara i igrača. Industrija videoigara je počela konkurirati drugim industrijama masovnih medija. Kako navodi Kovačević (2007), informatika nema striktno određenu klasifikaciju računalnih igara odnosno videoigara. Postoje mnoge klasifikacije koje su određene samovoljno, ovisno o autoru. No, većina klasifikacija sadrži četiri osnovne grupe: avanturističke, akcijske, simulacijske i igre razmišljanja. Uz njih je moguće nabrojati i mnoge podgrupe različitih vrsta. Consalvo i Dutton (2006) tvrde da kako se igre kompliciraju, dizajneri igara ulažu više truda u dizajniranje sučelja za igre koja igrači mogu lako razumjeti i koristiti.

Kako je industrija videoigara relativno nova, postavljaju se brojna etička, ekonomska i društvena pitanja. To primjećujemo u pojavi e-sporta i profesionalnih plaćenih igrača. Taylor (2012) u svojoj knjizi o usponu e-sportova piše da iako su natjecateljske arkadne igre i pojava konzola važan dio priče o pojavi e-sporta, e-sportovi su svoju snagu pronašli u usponu mrežnih igara. Postavlja se pitanje, zašto bi netko trošio 3+ sati dnevno na videoigre, odnosno što motivira ljude na igranje? Castranova (2006) je jedan od autora koji nam mogu pomoći u objašnjavanju. Castranova (2006) tvrdi kako virtualni svjetovi postavljaju čovječanstvo na vrlo čudno mjesto. Po njegovom mišljenju stvarajući trendove koji zaslužuju strogu pažnju. Sve stvari koje su važne običnim ljudima - njihove ljubavi, njihovi pohodi, njihov moral i njihova materijalna dobra - sada mogu imati dom na nekom drugom mjestu osim na Zemlji. Granic, Engles i Lobel (2013) navode kako je možda najveća razlika u karakteristikama video igara danas, u usporedbi s njihovim prethodnicima od prije 10 do 20 godina, njihova sveprisutna društvena priroda. Nasuprot stereotipima, prosječan igrač nije socijalno izoliran, nesposoban glupan koji većinu svog vremena provodi sam (Lenhart prema Granic i dr., 68, 2013).

Predmet ovog istraživanja bio je život gejmerske zajednica u Splitu. Istraživanje je bilo fokusirano na ispitavanje supkulture gejmera i kako se oni uklapaju u svakodnevni život. Kao metoda korišten je polustrukturirani intervju. Intervjui su odrađeni u Splitu i na području Splita. Rezultati pokazuju visoku integriranost gejmera u društvo te doživljaj svog igranja kao hobija. Ispitanici uspješno obavljaju sve obaveze te ih usklađuju sa igranjem. Gotovo svi misle nastaviti igrati kasnije u životu. Epidemija Covid-19 se pokazala kao povod za povećanje

količine igranja igara. Gejmeri shvaćaju igranje videoigara kao društvenu aktivnost gdje se povezuju s drugim ljudima.

Većina sugovornika organizira svoj radni dan oko posla. Svi sudionici svakodnevno igraju videoigre u slobodno vrijeme, no neki ipak iskorištavaju slobodno vrijeme za druge načine socijalizacije. Svi sugovornici osim sugovornika 4 su rekli da sada ispunjavaju radne i obiteljske obaveze prije nego što igraju videoigre te da ih jako dobro usklađuju. No valja naglasiti kako so skoro svi rekli da kad su bili mlađi zanemarivali svoje obaveze radi igranja videoigara. Sugovornici pokušavaju uključiti bližnje u svijet videoigara, najviše članove obitelji. Rijede to rade sa prijateljima ali svi redovito predlažu drugima nove videoigre. Svi sugovornici smatraju da ima dosta više pozitivnih nego negativnih strana igranja videoigara. Kao najbitnije spominju opuštanje, učenje novih stvari(npr. engleskog jezika). Sugovornik broj 2 je spomenuo studije u kojima se pokušava dokazati poveznica između igranja igara i bolje koordinacije. Kao negativne strane, svi se slažu da je ovisnost daleko najgora stvar kod igranja. Neki sugovornici spominju i izbjegavanje obaveza kao negativnu stranu.

Sugovornici se većinom ne identificiraju sa gejmerskom supkulturom, premda svi svakodnevno igraju. Smatraju kako to uključuje dosta intenzivnije igranje te dosta veću posvećenost igri. Obilježja zajednice koja spominju najviše odgovaraju opisu hardcore gejmera. Većina smatra kako postoji razlika između gejmera i ostatka populacije iako se svi slažu da se ta granica sve više briše kako igranje videoigara postaje raširenije. Nitko od sugovornika ne namjerava prestati igrati. Neki od ispitanika poput sugovornika 8 smatraju kako će sa vremenom samo još više smanjivati količinu igranja. Svi sugovornici se slažu kako će industrija videoigara rasti još više sa novim generacijama gejmera. Izražavaju interes sa razvijanjem umjetne inteligencije i novih načina igranja poput VR-a. Smatraju kako će igre postajati sve imerzivnije i realističnije. Zaključno populacija gejmera pokazuje visoku uključenost u društvo te su jako svjesni količine koju igraju. Svi smatraju igranje igara ispušnim ventilom te sredstvom za opuštanje. Svi sudionici su dobi od 20 do 30 godina. Bilo je 7 muškaraca i 1 žena koja je ispitana. Svi su osim jednog sudionika bili u radnom odnosu. Većina sugovornika su bila više stručne spreme

9. Literatura

1. Bartle, R. (2010) From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds (2010). 23-39. U Hunsinger, J.; Klastrup, L.; Allen, M. (ur.) **International Handbook of Internet Research**. Blacksburg, USA: Springer.
2. Barr, M.; Copeland-Stewart, A.(2022) Playing videogames during the COVID-19 pandemic and Effects on players well being. **Games and Culture** 17(1): 122-139
3. Bilić, V., Gjukić, D., Kirinić, G. (2010) Mogući učinci igranja računalnih igrara i videoigara na djecu i adolescente. **Napredak**. 151(2): 195 - 213.
4. Bogost, I. (2011) **How to Do Things with Videogames**. Minneapolis: University of Minnesota Press.
5. Castronova, E. (2006) **Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games**. Chicago: University of Chicago Press.
6. Consalvo, M.; Dutton, N. (2006) Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. **The International Journal of Computer Game Research**. 6(1): Preuzeto s: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (Datum pristupa: 24.02.2019)
7. Consalvo, M. (2010) MOOs to MMOs: The Internet and Virtual Worlds. 326- 347. U Consalvo, M.; Ess, C. (ur.) **The Handbook of Internet Studies**. Malden, MA: Blackwell.
8. Duvnjak, I.; Humek – Tomašić, J.; Šincek, D. (2016) Correlates of problematic gaming - Is there support for proneness to risky behaviour? **Psychiatria Danubina**. 29(3): 302-312. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/file/276161> (Datum pristupa: 24.02.2019)
9. Dymek, M. (2012) Video Games: a Subcultural Industry. 34-56. U Zackariasson, P.; Wilson, T. L. (ur.) **The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future**. London: Routledge.
10. Giddings, S.; Kennedy, H. (2006) Digital games as new media. 129-148. U Bryce, J.; Rutter, J. (ur.) **Understanding Digital Games**. London: Sage.
11. Granic, I.; Engels, R.; Lobel, A. (2013) The Benefits of Playing Video Games. **American Psychologist**. 69(1): 66-78. Preuzeto s: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf> (Datum pristupa: 24.02.2019)

12. Griffiths, M.D.; Hussain, Z. (2011) Social Interactions in Online Gaming. **International Journal of Game-Based Learning** 1(4): 20-36. Preuzeto s: https://www.researchgate.net/publication/315363617_Social_Interactions_in_Online_Gaming (Datum pristupa: 24.02.2019)
13. Han, Tae Sun. Cho, H.; Sung, D.; Park, M. (2022) A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents. **Front Psychiatry** 13(1).
14. Kovačević, S. (2007) Slobodno vrijeme i računalne igre. **Školski vjesnik**. 56(1 – 2): 49 - 53.
15. Lee, Y.; Lin, H. (2011) Gaming is my work: identity work in internet-hobbyist game workers. **Work. Employment and Society**. 25(3): 452-467. Preuzeto s: https://www.researchgate.net/publication/227575954_%27Gaming_is_my_work%27_Identity_work_in_internet-hobbyist_game_workers (Datum pristupa: 24.02.2019)
16. Lüders, M. (2010) Why and how online sociability became part and parcel of teenage life. 452- 469. U Consalvo, M.; Ess, C. (ur.) **The Handbook of Internet Studies**. Malden, MA: Blackwell.
17. Molesworth, M.; Watkins, R.D. (2016) Adult videogame consumption as individualised, episodic progress. **Journal of Consumer Culture**. 16(2): 510-530. Preuzeto s: https://www.researchgate.net/publication/268575772_Adult_videogame_consumption_as_individualised_episodic_progress (Datum pristupa: 24.02.2019)
18. Taylor, T.L. (2006) **Play between worlds: exploring online game culture**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
19. Taylor, T.L. (2012) **Raising the Stakes. E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge, MA: MIT Press.
20. Taylor, T. L. (2010) Internet and Games. 369- 384. U Consalvo, M.; Ess, C. (ur.) **The Handbook of Internet Studies**. Malden, MA: Blackwell.
21. Taylor, T.L. (2018) **Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming**. Princeton, NJ: Princeton University Press.
22. Williams, D. (2006) Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of an Online Game. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**. 50(4): 651-670. Preuzeto s: https://www.researchgate.net/publication/238400701_Groups_and_Goblins_The_Social_and_Civic_Impact_of_an_Online_Game (Datum pristupa: 24.02.2019)

23. Williams, D.; Kennedy, M.L.T; Moore, R.J. (2011) Behind the Avatar: The Patterns, Practices, of Role Playing in MMOs. **Games and Culture**. 6(2): 171-200. Preuzeto s: https://www.researchgate.net/publication/240285999_Behind_the_Avatar_The_Patterns_Practices_and_Functions_of_Role_Playing_in_MMOs (Datum pristupa: 24.02.2019)
24. Yang, H.; Wu, C.; Wang, K. (2007) An empirical analysis of online game service satisfaction and loyalty. **Expert Systems with Applications**. 36(2): 1816-1825. Preuzeto s: http://commres.net/wiki/_media/an_empirical_analysis_of_online_game_service_satisfaction_and_loyalty.pdf. (Datum pristupa: 24.02.2019)

Internet izvori:

1. <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres> (17.02.2022.).
- 2.

10. PROTOKOL

SVEUČILIŠTE U SPLITU

FILOZOFSKI FAKULTET

Odsjek za sociologiju

Mentorica: Zorana Šuljug Vučica

E-mail: vbandic@ffst.hr

Student: Vjeko Bandić

Poštovani,

Student sam treće godine preddiplomskog studija sociologije na Filozofskom fakultetu. Provodim istraživanje u svrhu izrade preddiplomskog rada na temu zajednice gejmera: sociološko istraživanje utjecaja videoigara na život sudionika. Koristeći se polustrukturiranim intervjuom prikupljaju se podatci kako bi se ispitao način života zajednice gejmera u Splitu. Sudjelovanje u istraživanju je u potpunosti anonimno i dobrovoljno te u bilo kojem trenutku tokom istraživanja možete odustati. Podatci prikupljeni u ovom istraživanju će se koristiti isključivo u svrhu pisanja završnog rada. Zbog potreba istraživanja, molim Vas za pristanak na snimanje razgovora, te suglasnost za korištenje i predstavljanje rezultata u završnom radu.

Hvala na suradnji!

SOCIODEMOGRAFSKA OBILJEŽJA
Spol
Dob
Radni status
Stupanj obrazovanja

ORGANIZACIJA VREMENA I AKTIVNOSTI
Plan i organizacija radnog dana. Načini provođenje slobodnog vremena
Količina vremena provedena u igranju igara i načini uklapanja u radni tjedan i vikend
Mjesto i vrijeme igranja
Vrste igara
Usklađivanje i ispunjavanje radnih i obiteljskih obveza s igranjem

JA I DRUGI- ISKUSTVA IGRANJA

Ljudi sa kojima igrate- prijatelji?

Singleplayer-multiplayer

Interakcija sa igračima istih igara

Druženje u igraonama, odlazak na meetupove itd.)

Igranje videoigara u vrijeme pandemije

Trošak igranja videoigara

JA U ZAJEDNICI

Postojanje i obilježja zajednice gejmera (npr. Osjećate li se pripadnikom zajednice? Tko sve čini zajednicu? Koja su njena obilježja? Jeste li drugačiji od onih koji ne pripadaju toj zajednici?

Članstvo u drugim gejmerskim zajednicama

Preferiranje druženja s gejmerima

Uključivanje drugih u igranje igara

MIŠLJENJA I STAVOVI

Pozitivne i negativne strane igranja igara

Percepcija javnosti o videoigramama

Budućnost osobnog igranja

Budućnost videoigara u svijetu općenito

10.1 TRANSKRIPTI

SUGOVORNIK 1

Mjesto: Split

Datum: 18.09.2023.

Vrijeme: 19:00

Sugovornik: (S1)

Ispitivač: (I)

I: (čitanje informiranog pristanka) Vaš spol?

S1: *Muško.*

I: Dob?

S1: *25 godina.*

I: Radni status?

S1: *Nezaposlen.*

I: Stupanj obrazovanja?

S1: *Evo, treća godina fakulteta, preddiplomski.*

I: Kakav je plan i organizacija tvog radnog dana? Kako ti provodiš svoje slobodno vrijeme?

S1: *Pa, ovako... Ujutro, kad se dignem, ovisi kako kad, nema nekog ustaljenog bioritma, ajmo tako reći. Ali kad se dignem, oću obaviti nešto... Marendat, što prije baciti na nešto što me zanima u tom trenutku. Znači, vjerojatno ili neka serija ili neki film i crtati i pisati, uhvatiti vremena popodne, ako mogu.*

I: Uklapaju li se igre u tvoj dan?

S1: *Da, da.*

I: Koliko vremena provedeš u igranju igara, u principu?

S1: *Pa, u principu nisam stalno... Nisam svaki dan, jedino kad izađe nešto... nešto novije ili nešto što me zanima, ali onda kad krenem, onda... Stvarno neman granice neke, nekad znam biti ono, baš ono, 18 sati, ono, čitavi dan.*

I: I kako to uklopiš u radni tjedan?

S1: *Preskočim sve radi toga.*

I: Preskočiš sve radi toga?

S1: *Da.*

I: Okej... Mislim, onda te neću ni pitati mjesto i vrijeme igranja, to, znači, pretpostavljam kući.

S1: *Da, tako je.*

I: Vrijeme igranja, kao što si sam rekao...

S1: *Nemam neko određeno, ako imam nešto za baciti, onda možda dva-tri ure dnevno, nešto rekreativno, čisto, čisto da ubijem mozak, ali ovako kad me nešto baš zanima, onda, ono, nema neke velike, mislim, od osam do 12 do 14 sati u jednom, ono...*

I: Koje vrste igara igraš?

S1: *Uglavnom single-player, uglavnom RPG u zadnje vrijeme.*

I: Baldur's Gate?

S1: *E, da, sad je izaša, pokušavan ovo...*

I: Znači igre koje zahtijevaju duži period igranja, u principu.

S1: *Da, da.*

I: Uskladiš li radne obaveze i obiteljske obaveze prije nego kreneš s igranjem?

S1: *Da, najavim svima da me neće biti neko vreme i ovaj, a što se toga tiče, kad znam da nešto iman, onda, onda, neću uopće početi dok nisam riješio sve obaveze koje iman, znači sve obaveze riješim u nekom roku i onda uzmen sebi tih nekih par dana, jer najdraže mi je tako, ono, maraton udarit, ajmo to tako reć, znači ono, bez prestajanja.*

I: Smatraš li ljude s kojima igraš prijateljima?

S1: *Pa ne igram toliko multiplayer, ali, smatram ljude, na primjer družim se preko Discorda ili takvih stvari, smatram ih nekim dobrim poznanicima, neke i dobrim prijateljima.*

I: Znači reka si sam da preferiraš single player igre preko multiplayer igara.

S1: *Da, da.*

I: Interaktiraš li s igračima istih igara, dakle po forumima, Discordu i tako to?

S1: *Da, ali nisam, ne ciljам kad idem na primjer na forume da, da idem na interakciju s ljudima oko igre. Više mi je, puno mi je više iskreno važnije moje mišljenje igre nego... Nego, nego razgovor o igri.*

I: Dobro, više mislim, interakcija nije bit, al..

S1: *E, nije bit, ali ako ću popričati s nekim kad neko priča o igrama, da.*

I: Družiš li se u igraonama, ideš li na meet-upove one, one evente šta tipa Reboot organizira?

S1: *Ne, ne, iskreno.*

I: U vrijeme pandemije, tvoje igranje video igara kako bi opisa?

S1: *Pa, iskreno ću ti reć, nije se ništa, za vrijeme pandemije se meni nije ništa ni puno prominilo općenito, tako ni video igre, zato šta ja samo, ono, općenito bi ja, većinski kući, ono.. ovo šta imam obaviti vanka i to, podružiti se malo s ljudima, ono, s obzirom na obaveze i to, to bi obavio općenito. A, ovako, otiša bi možda jedanput, dvaput van, a ovo ostalo s igricama sve je ostalo isto.*

I: Dobro, znači tebi je ostalo isto.

S1: *E.*

I: Trošak igranja video igara tvoj... Dakle, kupuješ li video igre, kupuješ li i skinove i gramajt, mislim, trošiš li novac na video igre?

S1: *Da, da, to je definitivno moj najveći udarac na budžet mjesečni...*

I: Ako ti nije problem reći koliki bi to bio...

S1: *A, evo, kad su ono, znaš kako zna, ono, u valovima ono financijska situacija bit, ono svima nam je ja mislim tako, tako da kad je malo lošija, onda 200-300 kuna u mjesec dana, dva.*

I: A kad je bolja?

S1: *Kad je bolja onda, ono, 300 kuna ajmo reć u jedan mjesec ili tako nešto.*

I: 300 eura ili kuna?

S1: *300 kuna, ako ćemo u eurima, onda, znači, 30 do 50 eura, jel.*

I: Toliko znači. A kupuješ igre sve koje izađu, ove nove šta ti sviđaju?

S1: *Ne, ne, neman jednostavno, ja iskreno neman toliko financija, uvijek, uvijek pregledan sve novo šta izlazi, ono šta mi se najviše sviđi i ono šta najviše mislim da bi mogao kupiti, to kupin...*

I: I potrošiš dodatnih 300 kuna na skinovima i takvim stvarima?

S1: *Ništa to. DLC-eve jako, jako ritko... Meni ti je najglavnija priča, tako da...*

I: Ti si ka ja, singleplayer igrač...

S1: *Je, je, je.*

I: Osjećaš li se ti pripadnikom zajednice gamera, koja bi reka da su obilježja te zajednice?

Tko su njeni pripadnici, smatraš li da su oni drugačiji od ljudi koji ne pripadaju zajednici gamera?

S1: *Gaming općenito mislim nije sam specifičan po svojoj zajednici koliko je općenito, mislim da su ti narativi i općenito da su ti kreativni mediji ili bilo kakvi mediji u kojima se može nekako uživati... mislim da ljudi općenito su ili više osjećaniji ili puno više analitički prispojeni. Znači, puno će više težiti analizirati nešto ili osjećati, jedno ili dvoje, ali uvijek je na nekom ekstremu. Nisu ljudi koji su, ono, ajmo reć, balansirani s tim nekim stvari. Ali, mislim, drago mi je bit okružen, na primjer takvim ljudima, takve gamere na primjer smatram drukčijima.*

I: Dakle, smatraš da su oni drugačiji od ljudi koji ne pripadaju toj zajednici?

S1: *Da, da.*

I: I osjećaš se pripadnikom zajednice gamera?

S1: *Da. Ajmo reći. Nikad nisam u neku potragu iša za tim. Ja volim popričati s ljudima i nije me sram reć da igram igrice i da sam gamer.*

I: Znači preferiraš druženje s gamerima?

S1: *Iskreno, kako kad. Ovisi stvarno od čovika do čovika.*

I: Ali u svakodnevnoj interakciji u principu? Preferiraš li s gamerima da pričaš ili?

S1: *Volim inače s gamerima pričati zato što imaju, imaju neke, ono... Nekako... Gaming je nekako ajmo reć ko, jedan dio je i puzla i volim pričati s ljudima koji vole analizirati stvari, ono nekako... „ovo mi se svidilo, ono mi se svidilo...“ taj neki dio, u tom smislu. Tako da, volim pričati s gamerima, definitivno.*

I: Uključivaš li druge ljude u igranje igara? Znači, kažeš im... Ljudima koji ne igraju igrice, ka?

S1: *Pokušavam nekako. Ovisi. Neću svaku igricu svakome preporučiti. Ali, kad znam, na primjer da netko voli raditi nešto ili pogleda neki film, seriju, ili tako nešto, ili japanski crtić, i da mu se svidija i znan da bi mu se možda i igrice svidila, pa ću probati tako naciljati, na primjer, ali da. Definitivno pokušam preporučiti kako kome, šta.*

I: Koje su pozitivne i negativne strane igranja igara, po tebi?

S1: *Pa, pozitivno smatram da, da, kad je igrice dobro dizajnirana smatram da čovik može naučiti dosta sam o sebi i o rješavanju, problem-solvingu općenito svom psihološkom stanju, ili o eksternom stanju oko sebe. Pomaže pri problem-solvingu, čitao sam neke članke isto tako da gameri imaju puno bolje reflekse i da su se puno boljima pokazali kao kirurzi i neokirurzi radi refleksa i radi reakcije i brzine. Negativne... Kao i sve što se uživa, može izazvati ovisnost, ali mislim da tko ima mrvicu smisla to može izbjeći ako zna kako.*

I: Znači, izazivanje ovisnosti bi reka da je najveća negativna stvar?

S1: *Pa, ne bi iskreno, ali ne mogu sad reć... Mislim da dosta ljudi u neko stalno djetinjstvo ih stavi. Jer im, jednim dijelom ljudi govore da su dica, jer igraju igrice, a jednim dijelom jer žele pobić od svega toga i stvaraju neka mišljenja.*

I: Zna li koja je percepcija javnost i općenito populacije o video igrama?

S1: *Mislim da dosta ljudi u Hrvatskoj, ne toliko vanka, ali u Hrvatskoj stari ljudi misle da je to za dicu.*

I: *Ostale neke...? Mislim, kako se prikaziva u javnosti igranje video igara?*

S1: *Evo šta sam ja vidija, ne shvaća se baš ozbiljno, što po meni nije baš u redu. Ja sam vidija nekih video igara koje su bolje od 90% filmova koje sam ja pogleda. Po nekakvoj umjetničkoj formi. A meni je film struka.*

I: *Koja je budućnost tvog osobnog igranja? Misliš li smanjit, povećat, misliš li prestat igrat igrice skroz?*

S1: *Ne, iskreno. Ali mislim više pazit na financijsko stanje s obzirom na krizu. Mislim još više pazit šta ću kupovat.*

I: *I nastavit ćeš igrat?*

S1: *Da, da.*

I: *Tu i tamo maraton, tu i tamo ništa?*

S1: *E, tu i tamo maraton, tu i tamo ništa, baš tako.*

I: *Koja misliš da je budućnost video igara u svijetu općenito?*

S1: *Teško pitanje. Ima dosta stvari koje se mogu trenutno desit s obzirom na ovaj AI i na mogućnosti algoritamskog nekog stvaranja levela ili programa ili igrice. A šta se tiče ljudi, mislim da puno više ljudi interaktira s video igricama. Puno ih više smatra ozbiljnijim, s obzirom na dir igrice koje se stvaraju. Na primjer, ima sad vrsta igrice za stariju populaciju, na primjer, Last of Us ili God of War, to su video igrice s glavnim likovima kojima je prosječna dob 40 godina.*

I: *Znači igrice s ozbiljnijom tematikom?*

S1: *Da.*

I: *Misliš da će bit pristupačnije svakoj dobnoj skupini i nesiguran si zbog AI umjetne inteligencije?*

S1: *Upravo to, postaje dostupno raznim dobnim skupinama pa čak i spolovi, ali što se tiče algoritama, tu stvarno ne znam što će bit. Vrlo vjerojatno moći će se raditi dobre igrice, ajmo reć kvalitetne igrice za manje novaca. Jednostavno AI generacijom i takvim nekim stvarima, a kvalitetnije igrice... Tako da mislim da će jedno vrijeme vjerojatno bit jeftinijih igrice koje su AI napravljene većinski i skupljih igrice koje su ono, stručnom rukom, inovativnijom, ljudskom rukom napravljene, ajmo to tako reć.*

I: *Hvala lijepa na sudjelovanju!*

S1: *Nikakav problem!*

SUGOVORNIK 2

Mjesto: Kaštela

Datum: 18.09.2023.

Vrijeme: 19:30

Sugovornik (S2)

Ispitivač (I)

I: (čitanje informiranog pristanka) Vaš spol?

S2: *Muško.*

I: Dob?

S2: *28 godina.*

I: Radni status?

S2: *Zaposlen.*

I: Stupanj obrazovanja?

S2: *Srednja škola.*

I: Kako vi, kao gamer isplanirate i organizirate svoj radni dan? Kako provodite svoje slobodno vrijeme?

S2: *Prvo ispunim svoje obaveze i tek onda upalim neku video igru, ali poanta priče je – prvo posao, pa onda obaveze, pa onda ako imam baš slobodnog vremena i ako nisam umoran palim video igre.*

I: Dakle, uklapate to u svoje slobodno vrijeme?

S2: *Sigurno, sigurno. To je razbibriga, odmor za dušu i tako.*

I: Koliku količinu vremena provedeš u igranju video igara?

S2: *Ovisi je li vikend ili radni tjedan. Radni tjedan bude, a dva do maksimalno tri sata. A vikendom to zna biti i više.*

I: Dakle uspjevaš uklopiti to u radni dan?

S2: *Naravno, to nije ništa u komadu, to se sve rascjepa...*

I: Mjesto i vrijeme tvog igranja?

S2: *Dnevna soba. A vrijeme... Navečer, oko osam, devet sati.*

I: Dakle, kuća?

S2: *Tako je.*

I: I vrijeme, navečer, ujutro, popodne...?

S2: *Navečer, navečer jer obaveze se moraju riješiti preko dana.*

I: Kako usklađuješ svoje radne i obiteljske veze sa svojim igranjem? Zanemaruješ li ponekad?

S2: *Nisam. Što sam stariji to se uopće ne događa, ali kad bio mlađi, naravno, događalo se. Zalomilo bi se.*

I: Zalomilo bi se da bi zanemaria radne ili obiteljske obaveze?

S2: *Školu, školu.*

I: Radi video igrice?

S2: *Radi video igrice.*

I: Smatrate li ljude s kojima igrate prijateljima?

S2: *Da. Smatram ih prijateljima, da.*

I: Dakle, multiplayer igru kada igraš smatraš ljude...

S2: *Ako sam upoznao te ljude, ako nisam, ako su samo neki nasumični ljudi na koje naletim na internetu to ne... Mislim, to su samo, isto kao i stvarnom životu jer nije tolika razlika virtualni i stvarni svijet. Ako mi netko naiđe na ulici, ja se mogu s njim pozdravit, kao što se događa i u virtualnom svijetu, ali to su naravno onda samo poznanici. To treba biti neka dublja interakcija, malo intimniji razgovori da se može smatrati netko prijateljem jer ipak tu osobu nisi upoznao uživo, što je skroz druga nijasna prijateljstva po meni. Online prijateljstvo se ne može nazivati istim kao i prijateljstvom u stvarnom životu, naravno.*

I: Preferiraš li single-player ili multiplayer igre? I zašto?

S2: *Prije sam prefererirao multiplayer igre zbog toga što sam imao potrebu da se družim s nekim kada sam sam u svojoj sobi, da online mogu s nekim razgovarat, s nekim mogu dijelit svoja postignuća jer ja smatram da ako ti nešto postigneš u bilo čemu, ne samo video igrama, to ne vrijedi ništa ako nemaš s kim podijelit. Međutim, sada kada sam sazria i odrasta i tako dalje igram više single-player igrice jer mogu uživo nekome o tome ispričat, razumjet će...*

I: Interaktiraš li s igračima istih igara? Reddit, podforumi i slično...

S2: *Pa, jesam, ali... Jesam. Ustviri, jesam. Evo, primjerice igram Football Manager i tu sam u grupi na Facebooku gdje su ostali igrači te igre i tu tražim savjete, primjerice. Najviše tražim savjete, ponekad se i pohvalim svojim uspjesima, ali eto interaktiram s drugim igračima.*

I: Družiš li s gamerima u igraonama? Ideš na meetupove?

S2: *Nisam. Toga baš i nema na ovim prostorima. Prije je toga bilo kada sam bio mlađi, bile su igraone i tu sam iša. Tu bi se mi skupili prijatelji iz ulice primjerice i tamo bi se isto tako upoznali s nekim i onda bi zajedno igrali.*

I: Kako bi opisao svoje igranje video igara u vrijeme pandemije? Jesi li igrao više ili manje?

S2: *Jako, jako zabavno. Opuštajuće. Pa igra sam više zato šta nisam moga radit posao koji sam radia, ali bilo je sjajno doba za igranje igara jer nisi imao toliku grižnju savjesti što igraš. Nisi imao toliko obaveza i trebala ti je ta ljudska interakcija šta su video igre itekako ispunjavale preko nekih drugih programa kao što je Discord i tako dalje, gdje bi s nekim razgovarao na mikrofon.*

I: Dakle kvalitetno provedeno vrijeme?

S2: *Apsolutno kvalitetno provedeno vrijeme.*

I: Koji je tvoj trošak igranja video igara? Trošiš li novac kupovanjem video igara, a onda ekspanzije, DLC-ovi, skinovi...

S2: *Nisam. Kad me neka igra zanima, nju platim koliko košta, nije bitno i to je u biti jedino. Mikrotransakcije ništa. Ali kad treba kupiti neku igru, to radim, naravno.*

I: Je li bi ti reka da postoje obilježja neka zajednice gamera? Dakle, osjećaš li se ti pripadnikom te zajednice? Koja bi rekao da su neka obilježja te zajednice?

S2: *Apsolutno, apsolutno... Dobro pitanje. Obilježja te zajednice nisu toliko drukčija od ostalih zajednica, ali ono što diferencira gaming zajednicu od ostalih zajednica je to što je iznimno nenasilna. Ako ju usporedimo primjerice s navijačkim svijetom i s takvim zajednicama, ovo je skroz, skroz drukčije. I stvar kod zajednica gamera je to što je apsolutno svatko prihvaćen jer nije bitno tko si u stvarnom životu, bitno je tko si u video igri.*

I: To je baš bilo moje sljedeće podpitanje... Tko bi sve činio zajednicu?

S2: *Bilo tko. Bilo tko. Nema tu... Žensko, muško, dijete, odrasla osoba, svi ako vole tu neku igru, svi imaju tu neku zajedničku ljubav i to je dovoljno.*

I: Misliš li da su ti ljudi drukčiji od onih koji ne pripadaju toj zajednici? Dakle od ostatka populacije, da imaju neka obilježja koja se diferenciraju?

S2: *Pa ne bi, ne bi to reka jer igranje video igra nije ništa ekskluzivno, uvijek ljudi igraju video igre, samo neki imaju veću opsesiju i u tom načinu, u tom segmentu se diferenciraju od ljudi koji su „obični“ jer ne mogu shvatit da netko troši toliko vremena, primjerice, financija i tako dalje na same figurice, primjerice, iz igara. Eto, po tome se možda razlikuju, ali tu mi opet spadaju među one „geekove“, a to su ljudi koji obožavaju filmove također, knjige... Tako*

da je to u biti jedan subkultura, a gameri su samo jedan manji dio.

I: Preferiraš li druženje s gamerima više nego negamerima?

S2: *Ne bih to rekao.*

I: Znači, podjednako?

S2: *Da, mislim sa svakim možeš nać temu za razgovor, naravno, ako je osoba sposobna za razgovor.*

I: Uključuješ li druge u igranje igara? Dakle, hoćeš li reći nekome „moraš ovo igrati“ ili nekome tko ne igra igrice kažeš li „moraš početi igrati ovo, baš je super“?

S2: *Naravno, evo baš nedavno sam imao primjer gdje sam došao jednoj ženi i rekao joj da to što njeno dijete igra video igre uopće nije loše, jer, što više bude igralo to, a to znam iz vlastitog primjera, motoričke sposobnosti, koliko god to čudno zvučalo, i snalaženje u vremenu i prostoru stvarno dođe do određenog izražaja, a to si isključivo mogao steći u tim video igrama jer shvaćaš što je lijevo, desno, gore, dole, gdje ić, gdje ne ić...*

I: Koje bi rekao da su pozitivne i negativne strane igranja video igara?

S2: *Negativne strane, naravno, su, opet povezane s ljudima koji imaju manjak samodiscipline, tako da, ako osoba nema samodiscipline onda te video igre mogu dovesti do zanemarivanja svega, ne samo obaveza, nego i hranjenja i tako dalje i tako dalje. Pozitivne... Ima ih pregršt. Ja na svom primjeru mogu reć, naučia sam fanstično engleski jezik, preko igara. Motoričke sposobnosti, ka šta sam reka, snalaženje u vremenu i prostoru... Zvućat će čudno, ali kad sam tek počea polagat za vozaćki, kad sam tek počea vozit auto, ja sam ima osjećaj da vozim auto cili život jer sam u igrama pratia kako ide kad ideš u rikverc, i tako dalje, i tako dalje. Dobiješ taj neki dojam koji sam preneseš u stvari život i stvarno, beneficije su ogromne.*

I: Kakva bi reka da su percepcije javnosti šire o video igrama i gamerima?

S2: *Puno bolja nego što je bila. Više se ne povezuju video igre toliko s nasiljem, kao što je bilo u vrijeme kad sam ja imao 12-13 godina gdje je bila igrica poput Grand Theft Auto gdje su svi govorili da to što više igraš to ćeš bit nasilniji, što je apsolutno bilo suprotno od istine i što smatram da... Opet, može zvućat čudno, ali bolje da netko nešto radi što je nasilno primjerice u video igri nego u stvarnom životu i time izbaci iz sebe. Nekome je to sviranje gitare, a nekome je to igranje video igara.*

I: Kako vidiš budućnost svog osobnog igranja? Dakle, misliš li nastaviti igrati video igre i dalje u životu? Povećati, smanjiti, ostati na istome...?

S2: *Mislim, apsolutno mislim. Ne vidim zašto ne bi... Ja imam neki svoj životni plan, naravno... Posao, obaveze na prvom mjestu, druženje s ljudima u stvarnom životu i onda mi dolaze te video igre. Znači, svedeno je na minimum kad usporedim s djetinjstvom, međutim, gledam na period kada budem u mirovini i tada ću se iživiti i tada ću igrati, tako da apsolutno planiram nastaviti.*

I: Kakva misliš da je budućnost video igara u svijetu općenito?

S2: *Mislim da nismo niti svjesni što nam slijedi, naravno, u prepozitivnom smislu, od virtualne stvarno i tako dalje, mislim da će sami svijet gaminga, što se i vidi, je puno inkluzivniji nego što je bio prije. Prije bi bilo možda čudno da neka djevojka ili curica igra video igre, danas je to apsolutno normalno, ti nećeš vidjet na ulici nikoje dijete, nebitno koji spol, da ne igra bar igre na mobitelu... Tako da, što se toga tiće, mislim da samo idemo ka jednom prepozitivnom trendu i da je to jedna od rijetkih stvari u životu gdje su apsolutno svi*

dobrodošli i prihvaćeni.

I: Hvala na sudjelovanju!

S2: *Nema na čemu!*

SUGOVORNIK 3

Mjesto: Kaštela

Datum: 18.09.2023.

Vrijeme: 20:00

Sugovornik (S3)

Ispitivač (I)

I: (čitanje informiranog pristanka) Vaš spol?

S3: *Muško.*

I: Dob?

S3: *25 godina.*

I: Radni status?

S3: *Zaposlen.*

I: Stupanj obrazovanja?

S3: *Viša srednja stručna sprema.*

I: Kako vi isplanirate i organizirate svoj radni dan? Kako provodite svoje slobodno vrijeme?

S3: *Slobodno vrijeme ovisi o opsegu posla, dakle koliko predvidljivo slobodnog vremena ima, toliko se obaveza, tojest dokolice obavlja.*

I: Dakle uspijevate intergrirati igranje video igara u slobodno vrijeme?

S3: *Tako je, tako je, tako je.*

I: Koliko dnevno provedete u igranju video igara i kako ih uklopite u radni tjedan i vikend?

S3: *Uklopi se većinom u slobodne dane, dakle kad je radni dan najčešće ne radim te iznimke, pa odvojim par sati, naravno ovisi o tome u procesu igranja koje igrice sam. Znači, trenutno sad ima jedna devijacija u tome, igra se Elden Ring, pa je tu je li, prosječno vrijeme koje je inače 45 minuta na slobodan dan skočilo na tri sata. Ali, nema nekakve strukture.*

I: Dakle, kako koja je igra?

S3: *Tako je, znači, varijabla je igra.*

I: Mjesto i vrijeme igranja? Igraš li kući, u kafiću, u igraoni? I vrijeme koje igraš u danu?

Navečer, ujutro...?

S3: *Najčešće su večernji sati i najčešće je dnevni boravak moj ili dnevni boravak od prijatelja.*

I: Koje vrste igara igraš?

S3: *Pretežito fantasy RPG-evi ili su nekakve sportske igre bez nekakve pretjerane priče, a i tu i tamo se igraju neki farming simulatori, nešto što posluži čisto za odmoriti mozak, bez nekih ciljanih questova, nego samo da se nešto događa.*

I: Kako usklađuješ i ispunjavaš radne i obiteljske obaveze s igrama? Uspiješ li to sve skupa?

Je li ponekad zanemariš neku obavezu zbog igranja?

S3: *Pa, ako je dovoljno dobra igra, onda je dovoljno dobro opravdanje, tako da, bar što se Elden Ringa tiče nekoliko planova sam odgodija radi Elden Ringa, ali većinski znam koliko*

imam vremena pa prema tome organiziram i igru, znači ne pati život zbog igranja, nego igre zbog života.

I: To je u većini slučajeva, znači?

S3: *Da, da.*

I: Ljudi s kojima igrate igre, smatrate li njih prijateljima, ako igrate multiplayer igre? Povežete li se s njima?

S3: *Pa, ima dosta ljudi s kojima sam dan danas povezan bar na nekoj društvenoj mreži, iako ih nikad nisam vidija, nego smo se, eto, upoznali preko nekakvih multiplayer igara. I čisto znam da postoje. Tako da nije sad to nekakav odnos, izgrađen, da smo sad vrhunski, ali isto tako postoji odnos prijateljski. Isto tako, neki odnosi prijateljski koji su stvoreni mimo igara su poboljšani igrama.*

I: Preferiraš li single-player ili multiplayer igre?

S3: *Preferiram single-player igre.*

I: Postoji li neki razlog?

S3: *Čisto zato šta nemam uvijek prijatelje, a isto tako multiplayer igre su mi dosta linearne, ja volim malo to nekako na svoju stranu, više volim istraživat.*

I: Interaktiraš li s igračima istih igara, dakle Reddit, podforumi?

S3: *Tako je, tako je.*

I: Znači koristiš se tim? Pričaš s igračima drugih igara? Otiđeš na forum, tako to?

S3: *Tako je, mislim, čak volim igre koje potiču tako neku interakciju, primjerice Elden Ring. Idem na Reddit za nekakva objašnjenja lorea, jednostavno više uđeš u priču, a i stvori se community kad više ljudi radi jednu stvar o kojoj ne znaju puno.*

I: Družiš li se u igraonama s drugim gamerima, ideš li na meet-upove i tako slične stvari?

S3: *Dok je bilo prilike za to, da.*

I: Dakle, dok je bilo igraona si iša?

S3: *Da. Možda ne baš regularno, ali s obzirom da je postojala opcija, jedanput mjesečno bi se znala dogoditi, al sad, s obzirom da nema opcija...*

I: Meet-upovi, kao što je onaj Reboot, ništa?

S3: *Ne. S te strane ništa, jer više nije u neposrednoj blizini.*

I: Da je tu, iša bi?

S3: *Tako je.*

I: Kako bi opisa svoje igranje igara u vrijeme pandemije?

S3: *Pa, što se tiče toga mislim da se malo intenzivnije počelo odvijati, s obzirom da nikakvih drugih opcija nije bilo, a i čistog zbog tog nekakvog escapisma dobro dođe jer eto, stvorila se ta nekakva rupa u obavezama, pa samim time sam krenio zadovoljiti tu potrebu da odigram sve šta nisam do sad odigrao, jer, kažem, maloprije sam reka da sam igre odgađao radi života, pa kad je život sta onda su na red došle igre.*

I: Koji je tvoj trošak igranja video igara?

S3: *Što se tiče troška, imam fiksni trošak, to je pretplata za PS Plus, koja služi za opciju multiplayer igranja, to je nekakav fiksni trošak od otprilike 10 eura mjesečno, s tim da otprilike jedanput u dvomjesečju se plati dodatnih 60 eura za nekakvu igranicu koja nije uključena u tom paketu, dakle, godišnje 500 eura.*

I: 500 eura godišnje?

S3: *500 eura godišnje.*

I: Postoje li obilježja zajednice gamera? Osjećaš li se pripadnikom te subkulture, te zajednice? Tko sve čini tu zajednicu?

S3: *Naravno. Mislim, prvo obilježje je društvena skepsa, to je nekakvo glavno obilježje jer nećeš baš sad svakome reći da si gamer, čisto zato što postoji nekakva predodžba o tome što to sve skupa vodi, ali ima dosta nekakvih obilježja radi kojih se isplati biti dio zajednice.*

Primjerice, interan humor, to nekakvo povezivanje, svaka igrica je priča za sebe koju svatko individualno prolazi i naravno kad ima netko tko je isto tu priču proša s tobom, automatski imaš nekakvu doticajnu točku koju imaš s tom osobom, a recimo, s drugim ljudima nemaš.

I: Šta bi reka, tko sve čini tu zajednicu?

S3: *Tu zajednicu većinom čine muškarci, ali među mlađom populacijom su dosta zastupljene i žene.*

I: Jesu li oni drukčiji od ljudi koji ne pripadaju toj zajednici, odnosno, široj populaciji?

S3: *Apsolutno ne. Znači nema nikakve razlike. Jednostavno, preferenca ne radi nekakvu razliku ozbiljnijeg oblika.*

I: Preferiraš li druženje s drugim gamerima više nego s ostalim ljudima?

S3: *Da. Čisto zato šta, eto, sad se dogodila situacija da se ta kategorija, to jest ciljana skupina dosta proširila, pa i da netko konkretno ne igra ono što ti igraš, igra nešto drugo. Ali imate naravno, više zajedničkih tema, što nikad nije na odmet.*

I: Uključuješ li druge u igranje igara, dakle, ljude koji ne igraju igrice općenito? Pokušavaš li nagovoriti nekoga da pokuša igrati nešto?

S3: *Da. Isto kao što preporučam muziku, bilo kakav drugi medij, preporučuju se igrice.*

I: I to radiš i ljudima koji ne igraju video igrice?

S3: *Naravno, bilo to s curom, sa sestrom, s osobama koje inače nemaju doticaj, čisto da se uključe u taj ritual, zabavno je njima, a meni je isto zabavno vidjet kako netko tko inače to ne radi razmišlja u tim okvirima.*

I: Koje bi reka da su pozitivne i negativne strane igranja video igara?

S3: *Pozitivne strane su definitivno snalaženje u određenim situacijama i razvijanje te nekakve inteligencije, bilo kakvo prisustvovanje u situaciji koja nije znači prirodna situacija i reagiranje na tu situaciju kreira i dalje nekakva iskustva i reflekse koji će primjenjivat dalje. Isto tako, sami taj apsekt rasonode i izbijanja od stvarnosti barem na 45 minuta tjedno minimalno dobro posluži.*

I: Kakva je percepcija javnosti o video igrama?

S3: *Pa, mislim da se narativ u zadnjih desetak, dvadeset godina promijenila s obzirom da se desila smjena generacija, jer narativ sad stvaraju ljudi koji su odrasli na video igrama. Prema tome, mislim da se ta nekakva negativna konotacija koja se povezivala prije s video igrama potpuno pomakla, a i industrija na koncu konca tehnološka, uključuje te nekakve aspekte kroz virtualnu realnost.*

I: Dakle, inkluzivnija je prema gamerima?

S3: *Tako je, s obzirom da se počela gledati ta pozitivna strana više, više nego negativna.*

I: Koja je budućnost tvog osobnog igranja? Misliš li da ćeš povećat, smanjit igranje video igara? Misliš li da ćeš nastaviti igrati video igre duži period?

S3: *Pa, definitivno, nemam nikakva predviđanja po tom pitanju, ali mislim da se definitivno neće povećat, jer sad sam trenutno na razini kad dođe do određenog zasićenja nakon nekog vremena. Nije više kao sa 10-15 godina kada bi se moglo odraditi 10 sati kontinuirano.*

I: Dakle, misliš da će se smanjivat?

S3: *Tako je. Sad se ipak upali nekakva lampica za odgovornost kada se provede više od sat vremena.*

I: Kakva je budućnost video igara u svijetu, općenito? Hoće li se povećati konzumpcija ili smanjiti? Hoće li se promijeniti medij?

S3: *Mislim da nema trenutno nekog prostora pretjeranog za evoluciju, osim po pitanju čišćenja tih nekih drugih stvari i upgradeova, znači ne što se tiče inovacije, nego što se tiče upgradeova trenutnih stvari.*

I: Hvala na sudjelovanju!

S3: *Nema na čemu!*

SUGOVORNIK 4

Mjesto: Kaštela

Datum: 18.09.2023.

Vrijeme: 20:30

Sugovornik(S4)

Ispitivač (I)

I: (čitanje informiranog pristanka) Vaš spol?

S4: *Muško.*

I: Dob?

S4: *28 godina.*

I: Radni status?

S4: *Samozaposlen.*

I: Stupanj obrazovanja?

S4: *Srednja stručna sprema.*

I: Kako vi isplanirate i organizirate svoj radni dan u kontekstu igranja video igara? Kako provodite svoje slobodno vrijeme?

S4: *Video igre najčešće, ako, se desi priko radnog dana, navečer, nakon radnog dana, ali najčešće vikendom. Odvojim po par sati.*

I: Koliko vremena provedeš u igranju video igara na tjednoj bazi i kako ih uklopiš u radni tjedan?

S4: *Na tjednoj bazi pet sati, kažem, ako stignem uopće preko radnog tjedna, većinom vikendom. 80/20 ajmo reć vikend i radni tjedan.*

I: Je li se to zna povećati ili smanjiti?

S4: *Pa, više manje ne, to je, ajmo reć nekakav prosjek.*

I: Na kojem mjestu najčešće igraš igre i u koje vrijeme? Dakle, kući...

S4: *Doma, predvečer, navečer. Dnevni boravak najčešće ili ured.*

I: Koje vrste igara igraš?

S4: *RPG-ove, Roguelike, taktičke, strateške igre. To je većinom to. Nešto manje MMO-ova.*

I: Uspiješ li uskladiti i ispuniti radne i obiteljske veze?

S4: *Ma da.*

I: Dakle, ne zanemaruješ to?

S4: *Ne.*

I: Prije?

S4: *Prije, da, naravno. Mislim, do kraja srednje škole, da.*

I: Znači, do kraja srednje škole bi zanemariva obaveze radi igara?

S4: *Da.*

I: Smatraš li ljude s kojima igraš igrice prijateljima, ako igraš MMO-ove, koje si rekao da igraš?

S4: *Ne. Znaju se desit nekakva prijateljstva priko multiplayer igara koja se onda prenesu u stvarni život, ali ljudi s kojima isključivo igram igre ne smatram prijateljima, koje ne poznajem ili ne planiram upoznat.*

I: Preferiraš li single-player igre ili multiplayer igre?

S4: *Single-player igre.*

I: Znači, multiplayer ništa u zadnje vrime?

S4: *Ne mogu više nać nekakav community koji mi leži, možda sam jednostavno prestar posta.*

I: Interaktiraš li s igračima istih igara? Dakle, ideš li na podforume, Reddite...?

S4: *Ne interaktiram.*

I: Dakle, nemaš nikakvu interakciju s njima?

S4: *Jako minimalnu.*

I: Družiš li se s gamerima u igraonama, ideš li na meet-upove?

S4: *Ne.*

I: Za vrijeme pandemije, kako bi opisao svoje igranje igara?

S4: *Pa, bilo je povećano, s obzirom na prosjek samim time šta nisam radia i nisam ima di ić. Ali, nakon završetka pandemije se to nije odrazilo dalje na život.*

I: Koliki je tvoj trošak igranja video igara, mjesečni, godišnji, dnevni? Kupuješ li skinove? Kupuješ li igre često?

S4: *Kupujem isključivo igre, a moj neki mjesečni maksimalni budžet je 50 eura.*

I: Postoje li obilježja te subkulture gamera? Osjećaš li se pripadnikom te zajednice?

S4: *Više ne, nego da. Ne znam, jednostavno, možda... Vrijednosti koje se u toj subkulturi, ne identificiram se s njima.*

I: Tko bi rekao da sve čini tu zajednicu?

S4: *Ljudi koji igranjem video igara pretvaraju nekakav svoj lifestyle, znači oblače se kao gameri, odlaze na raznorazne gamerske konvencije, sudjeluju u diskusijama online, prijateljima su im uglavnom gameri, zajedno igraju igrice, te se aktivnosti van posla preteživo okreću tome.*

I: Znači, reka bi da su to neka obilježja te subkulture i ti se s njima ne identificiraš?

S4: *Ne.*

I: Smatraš li da su oni drukčiji od šire javnosti, ti gameri?

S4: *Pa, imaju određene aktivnosti koje rade, tako da, reka bi, subkultura su na neki način.*

I: Preferiraš li druženje s drugim gamerima ili ti to uopće nije bitno?

S4: *Nije mi relevantno za prijateljstvo.*

I: Mislim, općenito. Je li bi preferirao da je netko gamer ili negamer?

S4: *Pa preferira bi da je gamer, to jest preferira bi da je ono, odigra neke igre koje sam i ja*

odigra.

I: Uključuješ li druge ljude u igranje video igara? Dakle, prijatelje, curu, ljude koji općenito ne igraju igrice? Preporučiš li im da odigraju neke igrice?

S4: *Povremeno da.*

I: Koje bi reka da su pozitivne i negativne strane igranja video igara?

S4: *Pozitivne strane su to što, ovisno o kompleksnosti igara mogu dosta razvijati nekakve kognitivne sposobnosti, pogotovo u ranijoj dobi. Smatram da sam i sam na račun toga ima dosta benefita. Ljudima koji su, možda, malo više introvertirani ili imaju problem s nekom socijalnom anksioznošću puno se lakše povezat preko igara nego, recimo, na nekakvim druženjima uživo. Negativne strane bi bile, naravno, mislim, ovisnost, to je uvijek problem s bilo čime šta izaziva toliki užitek.*

I: To bi bilo to za negativno?

S4: *Mislim... Sad ovisnost... Ili zloupotreba, ne mora nužno biti ovisnost, ali zlouporaba video igara kao bijeg od stvarnosti ili svojih nekakvih osobnih ili problema ili obaveza.*

I: Kakva je percepcija javnosti o video igrama i gamerima općenito?

S4: *Smatram da je blago negativna, odnosno, da se zanemaruju pozitivni nekakvi aspekti igranja video igara. Igranje video igara se gleda kao isključivo negativni neki gubitak vremena, neka razonoda koja nije svrsishodna s čime se možda ne bi složila u potpunosti, jer sve ovisi o količini vremena koja se provodi, je li se to zloupotrebljava, ali da ima svoje benefite ima.*

I: Kako vidiš budućnost osobnog igranja, misliš li da ćeš sad više igrat, manje igrat kako godine idu... Da će se mijenjat preference igranja igara?

S4: *Definitivno će se mijenjat preferenca igranja igara, definitivno ću naginjat igrama koje, ajmo reć, zahtijevaju nekakav više, casual playstyle, naspram nekakvih hardcore igara koje zahtijevaju investiciju, puno vremena, energije i resursa i vjerojatno će se taj broj nekakvih sati na tjednoj bazi stagnirati. Sad, osobno ne znam hoću li ikad prestat u potpunosti igrat video igre.*

I: Kakva bi rekao da je budućnost video igara u svijetu općenito?

S4: *Pa, mislim da nas čeka tu nekakva ekspanzija u AI/VR, generalno s rastom novih tehnologija da će video igre biti sve imersivnije i izgledat će sve stvarnije i sve će se više smanjivati razlika između stvarnosti i video igara, što može potencijalno postati problem, odnosno povećati potencijalne probleme s ovisnošću i zlouporabom.*

I: Misliš li da će više ljudi igrat igre u budućnosti?

S4: *Da, mislim da se tržište video igara puno više raširilo na te casual gamere, odnosno ljude koji nisu uopće gameri, nego, koji igraju nekakvu igricu na mobitelu da ubiju vreme.*

I: Hvala na sudjelovanju!

S4: *Nema na čemu!*

SUGOVORNIK 5

Mjesto:Kaštela

Datum:18.09.2023.

Vrijeme:21:30

Sugovornik;(S5)

Ispitivač: (I)

I: (čitanje informiranog pristanka) Vaš spol?

S5: *Muško.*

I: Dob?

S5: *27 godina.*

I: Radni status?

S5: *Zaposlen.*

I: Stupanj obrazovanja?

S5: *Srednja stručna sprema.*

I: Kako vi isplanirate i organizirate svoj radni dan, dakle, kako provodite svoje radno vrijeme?

S5: *Odem na posao i nakon toga, u većini slučajeva, igram video igre.*

I: Znači, svaki dan?

S5: *Pa da, svaki dan, nakon posla uvijek.*

I: Koliko vremena igrate igrice dnevno, u prosjeku?

S5: *Pa, zavisi, ali nekih pet sati sigurno.*

I: To je radnim danom ili?

S5: *To je radnim danom, vikendom je više.*

I: A koliko je vikendom?

S5: *Pa sedam, osam, nekad deset.*

I: Znači, uspijete to uklopiti u radni dan?

S5: *Da, da, uspijem, uspijem.*

I: Sedam do deset sati na radni dan?

S5: *Da, da. Pa, evo, upravo sam stigao s jednog šestosatnog igranja.*

I: Na kojim mjestima igrate igrice?

S5: *Pa, igram doma, većinom, najčešće za računalom, nekad PlayStation, ali to mi je da se odmorim od računala.*

I: I samo kući igrač?

S5: *Da, da.*

I: A vrijeme kada igrate igrice? Koje doba dana?

S5: *Pa, rekao sam. Pa većinom od šest do kraja dana do ponoći.*

I: Koje vrste igara igrate?

S5: *Pa, većinom igram multiplayer igre, MMORPG-eve, zato što igram s ostalim ljudima i onda mi je zabavnije, solo mi nije baš zanimljivo.*

I: Znači, rijetko igrate single-player igre?

S5: *Rijetko, jednu igru igram, to je, kažem kad se odmaram, onda igram solo, a u većini slučajeva, 90%, igram s ostalima.*

I: Kako usklađuješ i ispunjavaš radne i obiteljske obaveze s igranjem? Je li zanemaruješ ponekad?

S5: *Pa i nisam baš, odradim sve i tek onda igram. Znači, nikada to nije prije. Prije kad sam bio mlađi, da, nisam ispunjavao obaveze, nisam ništa zbog toga, ali sad...*

I: Sada uspiješ to?

S5: *Da, prvo obavim sve obveze koje imam prema obitelji i poslu i tek onda igram.*

I: Smatraš li ljude s kojima igraš online igrice svojim prijateljima?

S5: *Pa i ne. Prije da, sad baš i ne. Previše se povežete, a ne možete se toliko povezati jer su udaljeni, jel. Pa nakon nekoliko godina je splasnulo to prijateljstvo.*

I: Ali, prije je to bilo?

S5: *Da, da, da. Čuli bi se, čak bi se i našli i tako.*

I: Znači, preferiraš multiplayer?

S5: *Da, brzo mi single-player dosadi.*

I: Interaktiraš li s igračima istih igara? Ako igraš, World of Warcraft na primjer, je li interaktiraš međusobno s tim ljudima van igre, dakle, Reddit, forumi...?

S5: *Ne. Jedino Discord. Reddit i to, ne.*

I: Je li se družiš u igraonama, ideš li na meet-upove i tako to?

S5: *Ne. Kažem, prije da, prije je to bia nekakav đir, a danas većinom igram doma, prije sam igra u igraonama, ali to ono ranih 2000ih.*

I: I ne ideš na nikakve meet-upove, konvencije?

S5: *Ne, ne. Da ima nešto, možda i bi, ali pošto je sve daleko, onda ne.*

I: Kako bi opisao igranje video igara u vrijeme pandemije?

S5: *Pa opisa bi ka jedini izvor zadovoljstva i sriće u tom vrimenu.*

I: Znači, samo si igra igrice?

S5: *Da, u globalu da, većinu vremena jer se nije moglo nigdi. A to je širok svijet svugdje, pa tu se jedino moglo...*

I: Znači tu ti je bilo cili dan? I to ti je bilo kvalitetno provedeno vrijeme?

S5: *Pa, za mene je, sigurno za ostale bi rekli da ne...*

I: Koji je tvoj trošak igranja video igara mjesečno ili dnevno?

S5: *World of Warcraft se plaća 15 dolara mjesečno.*

I: I to ti je jedini trošak?

S5: *Pa, osim ako nekad kupim igru, desi se neka igra od 400-500 kuna, odnosno, sada 60-70 eura. To se desi par puta u godini.*

I: A skinovi, mikrotransakcije?

S5: *Nikada, nikada. Ne volim to. To volim sam sve, na pošteno.*

I: Osjećaš li se pripadnikom gamerske zajednice? Tko bi sve činia tu zajednicu?

S5: *Možda bi trebao ići na meet-upove da bi se osjećao, a ovako se ne osjećaš...*

I: Znači, igraš igrice, a ne osjećaš se gamerom?

S5: *Pa, pa, ne.*

I: Koja bi reka da su obilježja te zajednice, ako nisi ti dio nje? Što te dili od te zajednice?

S5: *Pa, ništa više. Samo... Kao što sam prije radio, na primjer, da se nalazim s ljudima, onda se nekako osjećaš gamerom, a ovako kad si solo... Stari se.*

I: Dakle, po tebi obilježja te zajednice su odlasci na meet-upove, da se nalaze...

S5: *Tako je. Kada to iščezne, kada se makneš, mislim da nisam više dio te zajednice.*

I: Misliš li da je ta zajednica drugačija od ostatka populacije?

S5: *Pa, mislim da je svaka zajednica u startu već drukčija od ostatka populacije, čim je nekakva, bilo kakva, navijačka subkultura, bilo kakva, mislim da je drukčija. Bila to neka automobilska zajednica...*

I: Je li bi ti reka da si drukčiji od ostatka populacije po pitanju toga?

S5: *Pa, nisam siguran. Nekoć da, ali sad baš i ne.*

I: Preferiraš li druženje s drugim gamerima? Preferiraš li kad upoznaš nekoga da je ta osoba gamer?

S5: *Ne. Ne mora to nužno značit za prijateljstvo.*

I: Uključuješ li druge u igranje video igara? Dakle, ljude koji ne igraju igrice?

S5: *Jesam, brata sam uključio i intenzivno zajedno sada igramo. I iz tog razloga mi nije više potrebna zajednica jer imam brata, on je malo mlađi od mene.*

I: Pokušavaš li prijatelje uključiti u igranje video igara?

S5: *Pa, oni su već odavno uključeni, tako da nema potrebe.*

I: Koje bi reka da su pozitivne i negativne strane igranja video igara?

S5: *Negativna definitivno je ovisnost. Nekada zanemarite sve ostale, kao što sam rekao obitelj, možda posao ili ženu, curu što već imate. A pozitivne su... Pa, ne znam. Jednostavno isključite se iz ostatka svijeta, ubacite se u to i budete jako sritni, možda sritniji nego neke druge stvari koje su ovako, izgledaju da će vas usrećiti kao novac ili nešto tako. Dakle, kreirate nešto svoje što bi tili.*

I: Samoostvarivanje?

S5: *Samoostvarivanje. A ovdje si rođen gdje jesi. Spol nisi birao. Državu. A ovdje možeš birati.*

I: Kakva je percepcija javnosti o video igrama?

S5: *Pa, danas, pozitivna. Ali, prije je to bilo malo... Kao i sve, napredujemo, svijet ide dalje, 21. stoljeće je. Mislim da je danas puno pozitivnije, neki imaju i karijere i zarađivaju ogromne novce, a prije je to bilo samo... I bia si čudak. Sad je to već, ajmo reć, normalno.*

I: Kako vidiš budućnost svog osobnog igranja?

S5: *Pa, vjerojatno će se to smanjivat tijekom godina.*

I: Dica, žena? I misliš da ćeš prestat igrat?

S5: *Pa, neću nikad prestat, ali da ću igrat sat vremena, dva, to će bit maksimalno.*

I: Kako vidiš budućnost video igara u svijetu općenito?

S5: *Pa, iskreno, ne znam.*

I: Smatraš li da će se razvijati tehnologije?

S5: *Pa, razvijaju se. Prije je bilo toga manje, a danas se, ajmo reć igre kopiraju, znači ako imate jednu koja je odlična, drugi kopiraju i nekako nešto ubacivaju... A mislim da će to ić samo naprid, ne može to nikako bit lošije kako vrijeme ide, još se to moderniziralo, pogotovo u današnje vrijeme, grafike na primjer.*

I: Misliš li da će više ljudi igrat igrice?

S5: *Pa da, definitivno. S obzirom kako su današnja djeca informirana i puno su bolji nego što smo mi, jel, bili. Imaju bolji pristup informacija, puno lakše savladavaju neke stvari, puno su bolji igrači. To prvo vidim na bratu svom koji je mlađi od mene 15 godina.*

I: Puno su bolji igrači?

S5: *Puno su bolji igrači.*

I: Hvala na sudjelovanju!

S5: *Nema na čemu!*

SUGOVORNIK 6

Mjesto: Split
Datum: 19.09.2023.
Vrijeme: 20:00
Sugovornik(S6)
Ispitivač (I)

I: (čitanje informiranog pristanka) Vaš spol?

S6: *Muško.*

I: Dob?

S6: *30 godina.*

I: Radni status?

S6: *Zaposlen.*

I: Stupanj obrazovanja?

S6: *Srednja škola.*

I: Kako vi organizirate svoj radni dan? Kako ga isplanirate, odnosno, kako provodite svoje slobodno vrijeme u kontekstu igranja video igara?

S6: *Pa, generalno nekih pola slobodnog vremena ode na video igre, pola slobodnog vremena ode na izlazak vanka.*

I: Koliko je to sati igranja?

S6: *Pa, sad, dok sam u sezoni, u punom radnom vremenu može bit nekih tri do četiri sata dnevno.*

I: A zimi?

S6: *Zimi nekih šest do sedam sati.*

I: Radnim danom?

S6: *Radnim danom.*

I: A koliko vikendom?

S6: *Vikendom osam do devet sati.*

I: Kako to uklopiš u radni tjedan?

S6: *U momentu kad pokrijem sve na poslu i kad nemam više šta za radit, sav ostatak vrimenta mi je slobodno vrime di neman radnih obaveza i većinom dio tog vrimenta možda spada navečer di kasno zaspem...*

I: Mjesto i vrijeme igranja?

S6: *Većinom navečer i kući.*

I: Koje vrste igara igraš?

S6: *FPS-ove najviše.*

I: Ništa drugo osim FPS-ova?

S6: *Strategije. FPS-ovi su primarni, tu je najviše vrimenta, strategije i RPG-ove jako rijetko, zna se desit koji, ali generalno strategije i FPS-ovi, to su glavni.*

I: Kako usklađuješ radne i obiteljske obaveze s igranjem? Uspiješ li to sve stići ili zanemariš ponekad obaveze radne i obiteljske radi igranja?

S6: *Pa, generalno pokušavan odradit sve šta se tiče posla, sve šta se tiče obitelji i onda na kraju ostavit, kad riješim sve te stavke, na kraju ostaju igrice.*

I: Znači, ne odgađaš nikakve obaveze?

S6: *Generalno ne, zna se desit, jako rijetko, ali generalno ne.*

I: Smatraš li ljude s kojima igraš te igrice prijateljima?

S6: *Ne. Više poznanicima, možda. Dio njih, iako imam par prijatelja u stvarnom životu s kojima igram skupa, jel.*

I: A ove što ih upoznaš preko recimo Discorda?

S6: *Njih smatram poznanicima kroz neko vrijeme, ali ne prijateljima, definitivno ne.*

I: Preferiraš li single-player ili multiplayer igre?

S6: *Multiplayer definitivno.*

I: Dakle, Call of Duty?

S6: *Call of Duty, Battlefield... PUBG.*

I: Znači, ništa single-player?

S6: *Jako rijetko. Kad dobijem igru proć ću kroz single-player kroz nekih tri do četiri dana, al nakon toga...*

I: A multiplayer ti ne dosađuje?

S6: *Ne. Multiplayer mogu igrat koliko god.*

I: Interaktiraš li s igračima istih igara? Ideš li na Reddit, podforume, gdje ljudi igraju iste igrice kao i ti?

S6: *Ne, ne. Znači principilno jedina interakcija eGame van igara ništa.*

I: Znači ne ideš na subreddit za PUBG?

S6: *Ne. Jedino van same igre ako ću pogledat neki video na YouTube-u za nać tutorial. Šta se tiće interakcije, ne.*

I: Je li se družiš s ljudima u igraonama? Ideš li na meet-upove?

S6: *A mislim generalno u Splitu nema nijedne ozbiljne igraone, dok je bilo ranije išlo se, al... Zadnjih četiri pet godina nema nijedne ozbiljne igraone.*

I: A, kad bi bila je li bi iša?

S6: *Kad bi bila iša bi, ne često, ali bi otiša jedanput u misec i po dva.*

I: A, meet-upovi? Kao Reebot?

S6: *To mi nikad nije bilo zanimljivo.*

I: U vrijeme pandemije kako bi opisa svoje igranje video igara?

S6: *Pa nije mi se povećalo vrijeme igranja igara zato šta dio koji... Generalno se bavim informatikom pa poslovni dio nije nesta nego se samo prebacia na informatički dio koji je i ovako online.*

I: Je li bi reka da ti je to u principu olakšalo lockdown?

S6: *Pa ne bi reka da sam ga osjetia uopće, tako da ništa konkretno se nije promijenilo. Generalno iz razloga zato šta u lockdownu sam, prije nego šta je nastupia sam lockdown sam preselia na otok na kojemu lockdown de facto nije postojia. Tako da još uvik sam moga izlazit vanka, a ovi dio posla sam odrađiva online ka i dosad, tako da...*

I: Koliko trošiš na video igre?

S6: *U prosjeku ne više od 150 eura godišnje.*

I: Kupuješ li igre? Kupuješ li skinove? Mikrotransakcije?

S6: *Mikrotransakcije ne, skinove ne, ali kupit ću igricu ako me zanima. Ako ima šta od skinova onda ću se radije potrudit igrat malo više nego ih kupovat.*

I: Osjećaš li se pripadnikom gamerske zajednice?

S6: *Do prije možda dvi godine definitivno da, u zadnje dvi godine, nekako, život više vodi na neku stranu da je više radna nego gamerska, tako da sve manje i manje.*

I: Tko sve čini tu zajednicu gamera? Je li bi reka da je to neka posebna grupa ljudi ili više stratumi društva?

S6: *Pa, mislim za bit baš gamer per se u pravom smislu riječi moraš ili otić u profesionalni gaming tipa eSports da možeš ipak sebi zarađivat lovu u životu na neki način ili moraš imat jednostavno višak slobodnog vremena poprilični, na koji god to način bia. Pogotovo u FPS-ovima ili tipa Starcraftu, al tu već prelazimo u eSports.*

I: Koja bi reka da su obilježja gamerske zajednice? Klasične gamerske zajednice.

S6: *Definitivno mora imat višak slobodnog vremena jer inače ne može... Čak i da igra rekreativno, gaming sam za sebe ima jednu dozu ovisnosti, ajmo reć. Kompjuter sam za sebe vuče, pa moga bi odigrat još jednu partiju, pa možda još jednu, pa možda još jednu, tako da definitivno ili višak slobodnog vremena ili nekakva doza neodgovornosti prema drugim obavezama u životu.*

I: Smatraš li ti sebe kao gamera drugačijim od ostatka populacije?

S6: *Možda isključivo zato što se više nalazimo u nekakvom virtualnom svijetu od drugih, samim time iz aspekta koliko provodimo u gamingu virtualni svijet uzima jedan određeni komad vrimenta koji je relevantan.*

I: Preferiraš li druženje s drugim gamerima?

S6: *Ne.*

I: To ti ne znači nikakvu razliku?

S6: *Ne. Generalno, ljudi s kojima se družim, ocjenivat ću ih po onome kakvi su u stvarnom životu, a šta se tiče gaminga ko gaminga... Ako igra istu igricu, super, ako ne igra, okej.*

I: Uključuješ li druge u igranje video igara?

S6: *Pa ne nužno da ne igra uopće pa da ću ga uključit, ali tipa ako je u nekom drugom žanru igara, a mislim da je neka igrica dobra vjerojatno ću mu preporučit. Generalno ako je čovik izabra da ga ne zanima, onda ga neman šta nagovarat na to.*

I: Koje bi reka da su pozitivne i negativne strane igranja video igara?

S6: *Negativne strane igranja igara definitivno da ima taj dio ovisnosti koji, u principu, zatoči ljude u tom jednom virtualnom svijetu od kojega, osim ako smo, ponovno, u eSportsu nema nekog pretjeranog kruva i samo to vrijeme je utrošeno na ništa, odnosno, na jeftini dopamin. Pozitivna stvar je s druge strane opet taj jeftini dopamin koji... generalno se možemo možda osjećat malo bolje ako ga držimo u kontroli. I tipa, neka određena istraživanja koja sam čita konkretno za FPS-ove šta se tiče toga da su prije ljudi virovali kako generalno kompjuteri štete očima, neka određena istraživanja zaključila su da zapravo razbija moment oka pa oči bolje drže fokus.*

I: Kakva je percepcija javnosti o video igrama kao takvima?

S6: *Pa, iz godine u godinu se minja kako raste percepcija prema tehnologiji generalno, tako i taj eSports taj, više se niko ne ruga s njim nego je doša u nekakav javni diskurs di ljudi prepoznaju sve više i više koliko eSports može bit težak, šta ti ljudi generalno moraju žrtvovat za to. Na valu tog eSportsa se onda generalno gaming sve više i više gleda ka nešto šta nije više toliko štetno nego neutralno ili ozbiljnije. Tako da, šta više vrime odmiče pozitivnija je percepcija.*

I: Kako vidiš budućnost osobnog igranja? Misliš da ćeš više igrat, manje igrat, oćeš prestat igrat uopće?

S6: *Pa mislim da ću manje igrat jer, barem su godine tako pokazale, šta idem stariji to sve*

više slobodnog vremena pokušavam iskoristiti za nekakav životni put, a sve manje za igru i jeftini serotonin.

I: Misliš da ćeš laganini to isključivat?

S6: *Nekakva rekreacija će uvijek ostati, jedan do dva puta tjedno čisto za zabavu i neko ispuhivanje, ali ništa ozbiljnije od toga.*

I: Kakva je budućnost video igara u svijetu i općenito?

S6: *Pa s obzirom da se sve više love okriće, za početak o tome, a živimo u konzumerističkom svitu mislim da će, i s obzirom da tehnologija sve više napreduje, mislim da će postati sve popularnije, ali s druge strane sociološki, kad si već sa sociološkog fakulteta, mislim da imamo ogroman zadatak pretvoriti ideje o igranju u nešto odgovorno i početi učiti odgovornosti šta to igranje zapravo znači i koje opasnosti, odnosno, mogućnosti nudi da bi ljudi bili educirani o tome da li žele ući u te vode ili ne.*

I: Hvala na suradnji!

S6: *Hvala vama!*

SUGOVORNIK 7

Mjesto: Solin

Datum: 19.09.2023.

Vrijeme: 20:30

Sugovornik: (S7)

Ispitivač: (I)

I: (čitanje informiranog pristanka) Vaš spol?

S7: *Žensko.*

I: Dob?

S7: *29 godina.*

I: Radni status?

S7: *Zaposlena.*

I: Stupanj obrazovanja?

S7: *Visoka stručna sprema.*

I: Kao gamer kako ti isplaniraš i organiziraš svoj radni dan? Odnosno, kako provodiš svoje slobodno vrijeme?

S7: *Ovisi iskreno o igri koju igram i o društvu s kojim igram. Ja sebe volim zvat socijalni gamerom, ja ne uživam toliko igrajući igre sama koliko uživam igrajući s društvom. Ja kad se ukombiniram s društvom ja sam u stanju 12 sati bez prestanka od jutro do sutra igrati.*

I: I uspiješ to ukomponirati u svoj radni dan?

S7: *Uspijem. Jer je to moje slobodno vrijeme, tako da svoje slobodno vrijeme trošim na gameanje, da.*

I: Koliko vikendom igraš?

S7: *Povremeno. Znaš šta. Sad sam se opet navukla, ajmo to tako reć, na igru i sad doslovno svaki slobodni dan provedem par sati gameajući. Prije par mjeseci, recimo, nisam toliko*

aktivna igrala, to bi bilo možda vikendom po koji sat, a sad sam se baš navukla opet životom, tako da sad je svaki slobodni trenutak.

I: A postoji li razlika između radnog tjedna i vikenda?

S7: *Postoje. Prije sam radila u školi, što znači da sam imala puno više slobodnog vremena, a sad, trenutno vodim ture i izlete, šta znači da sam ja praktički 12 sati van kuće i onda mi ostane večer. I onda kad imam slobodni dan, ja ful slobodni dan koristim za gameanje, a ovako bi po popodne malo, ovo ono.*

I: A mjesto gdje igraš igrice?

S7: *Kuća, kauč, na laptopu.*

I: U kojim vremenskim terminima igraš?

S7: *Popodne i večer.*

I: Koje vrste igara igraš?

S7: *Igram multiplayer igre.*

I: Koju vrstu multiplayera?

S7: *MMORPG. Igram League of Legends i World of Warcraft. LoL sam igrala prije i prestala sam, igrala sam ga jedno sedam godina, a zadnje četiri igram WoW.*

I: Kako usklađuješ i ispunjavaš radne i obiteljske obaveze?

S7: *Iskreno, nekad ne usklađujem. Kad uđem u ovakav period u kojem sam, recimo, trenutno sada jako mi je teško izbalansirat socijalni život i gameanje.*

I: Dakle pati socijalni život, obiteljski život i radni?

S7: *Radni ne pati nikad, ali obiteljski i socijalni da, u ovakvim fazama je.*

I: Znači, gadna je neka faza?

S7: *A ono, izade nova ekspanzija, navučeš se, svi igraju...*

I: Smatraš li ljude s kojima igraš prijateljima?

S7: *Da. Neke sam čak upoznala uživo.*

I: A koje nisi upoznala uživo?

S7: *One s kojima pričam na dnevnoj bazi, s kojim se družim na Discordu, da, ne baš svakog člana, ali smatram da imam prijatelje na igri.*

I: Igraš li ikako single-player igre?

S7: *Rijetko kada. Skoro pa nikako. Prije kada sam bila mlađa, sad ne.*

I: Interaktiraš li s igračima istih igara? Ideš li na Reddit, forume, Discord?

S7: *Na Discord da, na Redditu sam samo stalker, znači, samo čitam, ne pišem, ali čitam i uživam u objavama. Ali na Discordu obavezno.*

I: Kako bi opisala svoje igranje u vrijeme pandemije?

S7: *Puno. Jako puno. Deset sati dnevno. Cijeli dan.*

I: A kvaliteta igre?

S7: *Imala sam, to mi je bio prvi guild na WoW-u i non-stop smo bili povezani, znači Discord ujutro kad se probudiš, navečer dok ideš leć i non-stop nas je 10-15-20, igrala bi cijeli dan.*

I: Znači, povećala se kvaliteta igre i vrijeme igranja?

S7: *Da. I druženje.*

I: Koliko trošiš na video igre?

S7: *Trinaest eura mjesečno. Toliko mi je pretplata.*

I: Znači, ništa mikrotransakcije, skinovi, kupovanje golda?

S7: *Ništa, ništa. Samo mjesečna pretplata.*

I: I to je, znači, 100 eura godišnje?

S7: *Otprilike.*

I: Osjećaš li se ti pripadnikom gamerske zajednice?

S7: *Ne znam iskreno kako bi odgovorila na to pitanje. Ja sam, kažem, ja više uživam u socijalnom aspektu gameanja, nego gameanja gameanja za sebe. Tipa, nije da bi ikad išla na neke turnire, zanimljivo mi je nekad nešto pogledat, ali da ću ja sad recimo, kad je, bubam, turnir u LoL-u, eSport, da ću ja gledat satima, neću, nije mi baš toliko napeto. Tako da, ja volim reć da sam ja casual gamer.*

I: Casual gamer koji igra 7-8 sati dnevno?

S7: *Sad je takva faza, za dva mjeseca neću igrat toliko.*

I: Tko bi po tebi činia gamersku zajednicu? Ako si ti casual gamer, tko bi onda bia pravi gamer?

S7: *Pa, ljudi koji godinama u istom kontinuitetu, u istom intenzitetu igraju, možda čak ako su zainteresirani za nekakve turnire, koji interaktivno sudjeluju na raznim forumima, zajednicama, druženjima, organiziranjima skupova i tako nečega, ali najviše oni koji gameaju u kontinuitetu godinama, jer ja imam faze, ja sam ti rollercoaster.*

I: I to bi bila ta neka obilježja te gamerske zajednice? Ljudi koji interagiraju?

S7: *Pa, po meni, osobno. Ne mora značit da sam u pravu, moje mišljenje.*

I: Misliš li da su ljudi koji igraju igrice drugačiji od ostatka populacije po nekim aspektima?

S7: *Pa, mislim ima čudaka više nego u nekim drugim aspektima. Mislim da su možda malo socijalno anskiozniji nego neke druge zajednice.*

I: Izoliraniji?

S7: *Može, prihvaćam.*

I: Preferiraš li druženje s drugim ljudima koji igraju video igre?

S7: *Uživo?*

I: Uživo.

S7: *Kako s kim. Generalno da. Zapravo, lažem. Generalno ne. Ja više preferiram se družiti sa svojim prijateljima, gamerima, koji su iz drugih zemalja online na Discordu, radije nego šta bi s nekim sjedila i pila kavu i pričala o igrama.*

I: Dakle, uživo preferiraš više ljudi koji ne igraju igrice, a online preferiraš ljude koji igraju?

S7: *Da.*

I: Uključuješ li druge u igranje igara? Ljude koji ne igraju igrice, na primjer, ili svojeg člana obitelji, mlađu braću, sestre, prijatelje koji ne igraju?

S7: *Kad sam bila mlađa, brata sam pokušala, s bivšim momkom sam igrala stalno i sa sadašnjim momkom, ali on je presta, ja sam nastavila, tako da ajmo reć da uključujem svog partnera ili partner uključuje mene.*

I: Koje bi rekla da su pozitivne ili negativne strane igranja?

S7: *Pozitivne bi rekla da su širenje vidika, svakako. Više manje pričaš, koristiš konstantno engleski, nije baš da ćeš imat hrvatsku zajednicu gamera, pa sad sa Hrvatima... Ne znam, vježbaš i jezik, učiš, ja osobno sam masu naučila, znam o drugim kulturama preko svojih prijatelja, „kod mene ti je ovako, kod mene ti je onako“. Negativne stvari, zna se zaglibit u to, ko što recimo ja sam trenutno u toj nekoj fazi di ti pati socijalni život, ja ću radije, jer sam trenutno u toj fazi, da, bubam, sutra imam slobodan dan i ti mene zoveš na kavu, ja ću tebi reć „ne mogu umorna sam“ ili čak ću ići toliko daleko da ću izmislit zašto se ne mogu vidit s*

tobom, „ne mogu jer imam zubara“ da bi mogla ostati doma u miru igrati igrice.

I: Dakle, izbjegavanje socijalne interakcije, izolacija... Ovisnost?

S7: Jedenje, junk fooda, realno ja sigurno neću kuvati ako igram deset sati, znači naručiti ću pizzu, danas mi je casual day, naručiti ću pizzu, igrati ću do tri ujutro. Manjak sna, poremeti ti se bio ritam.

I: Kakva je percepcija javnosti o video igrama?

S7: Ja bi rekla da nije pozitivna.

I: Misliš da se nije promijenilo to?

S7: Pa, mislim da ne. Mislim da je manjina onih koji pozitivno na to misle, mislim da većina i dalje „a šta to igraš, šta trošiš vrijeme na to“, ili, tipa, meni omiljeni „nisi dijete“, „zašto igraš igrice nemaš više deset godina?“

I: Kako vidiš budućnost svog osobnog igranja video igara?

S7: Pa, vidim budućnost da igrati još par mjeseci i onda neću igrati.

I: Općenito u životu?

S7: Pa, mislim da da, mislim da neću zadržati ovaj svoj intenzitet igranja, mislim da ću u nekom momentu ful prestat, recimo, pogotovo, ako ne znam dobijem baš stalni, stalni posao, udam se, dobijem dijete, onda nema šanse da ću igrati igrice.

I: Kakva misliš da je budućnost video igara općenito u svijetu?

S7: Pa, mislim da će sve biti isto kao i sad, jedino što se može dogoditi da možda, pa dobro, već sada ulaze u nekakve kompetitivne sportove, jedino što može ići da bolji igrači, ovisno koje igre, na boljim serverima da to dobije veću nekakvu zajednicu, ljude koji će pratiti, ali mislim da će više manje sve biti isto. Pa, koga zanima, realno, on će uvijek gledati stream, koga ne zanima, on neće...

I: Dakle, misliš da neće biti nekih većih promjena u igrama?

S7: Pa, nekih velikih ne. Možda, jako malo, kao u stilu da će biti više streamera, bolja grafika, ali da će sad biti neki veliki boom, ne očekujem.

I: Hvala ti puno na suradnji!

S7: Hvala tebi!

SUGOVORNIK 8

Mjesto: Split

Datum: 20.09.2023.

Vrijeme: 21:00

Sugovornik: (S8)

Ispitivač (I)

I: (čitanje informiranog pristanka) Vaš spol?

S8: Muško.

I: Dob?

S8: 27 godina.

I: Radni status?

S8: Zaposlen.

I: Stupanj obrazovanja?

S8: *Viša stručna sprema.*

I: Kako isplaniraš i organiziraš svoj dan kad igraš igrice? Kako provodiš slobodno vrijeme?

S8: *Pa, znači konkretno, za igranje igrice najčešće mi se fokus dana vrti oko posla i oko treninga, pokušam uvijek odraditi posao i odraditi nešto dobro za sebe u danu fizički, a to je trenirati na neki način i eto, najčešće mi je onda slobodno neko vrijeme koje imam najčešće u popodnevnom satima od 4 do 8 navečer zaigram koju igricu, bilo da je na Nintendo, bilo da je na PC-u.*

I: Dakle, dnevno si rekao, u radnom tjednu, u prosjeku četiri sata igraš?

S8: *U radnom tjednu? Ne, taj period mi je slobodan, ali dnevno možda zaigram, na tjednoj razini možda zaigram možda dva sata tjedno. Nekad u tom periodu najčešće od četiri do osam sam slobodan i onda u tom periodu zaigram po ure do uru, ali najčešće mi to slobodno vrijeme izgleda da jednostavno provedem vrijeme sa djevojkom i tako.*

I: Znači, preko radnog tjedna ne igraš u principu, skoro uopće?

S8: *Slabo, tako je.*

I: A preko vikenda?

S8: *A preko vikenda se nađe malo više vremena, al neman, amo reć, seanse igranja duže od pola sata sat vremena, općenito. Znači, čak i kad sidnen na komp na taj dan, zaigran možda sat vremena i dosta mi je.*

I: Dakle, uspiješ uklopiti to igranje u radni tjedan bez problema, jer kontroliraš svoje vrijeme igranja?

S8: *Je, prilično. I nekako mi je navika s vremenom, reka bi šta sam stariji, ili možda to zbog toga šta sve više radim, nekako ne podnosim dugo igrati igricu i onda mi dođe kao super opuštanje, ka da gledam neki film, znači nekih sat vremena, eventualno sat i po i najčešće ne igran zaredom više dana. Nego onako, dođe mi super dan, jedan, da se opustim i onda sljedeće dane možda radim nešto drugo, pa onda opet zaigran igrice i tako.*

I: Mjesto i vrijeme igranja? Gdje igraš, fizički? Kuća, igraona, na klupici u parku?

S8: *Kući, 100% vremena, nikad ne igran ništa vani na mobitelu, uvijek je kući na kauču kad igran Nintendo, ili kući, u uredu zapravo za kompjuterom za stolom.*

I: A u koje vrijeme dana igraš igrice?

S8: *Preko tjedna najčešće od četiri do osam navečer, a vikendom to zapravo u jutarnjim satima, najčešće onako zaigram, a za vrijeme kave, oko 10-11. I prije ručka, za vrijeme kave i to je to.*

I: A koje vrste igara igraš?

S8: *FPS, MOBA i... A, zapravo, FPS i MOBA-e su mi trenutno najigranije.*

I: Ništa strategije?

S8: *Slabo... Evo, strategiju nisam igra, pa ni ne sićam se kad iskreno. Najčešće u slobodno vrijeme FPS zaigram.*

I: Uspiješ uskladiti i ispuniti radne i obiteljske obaveze s igranjem, to ti nije nikakav problem?

S8: *Nikakav, nikakav.*

I: Znači, ne zanemaruješ nikakve radne i obiteljske obaveze da bi moga igrati?

S8: *Dapače, mislim da mi je gameanje, gameanje mi komplementira sve ovo šta radim. Imam osjećaj da se bolje posvetim svim drugim obavezama i porodici i poslu kad malo i zaigram i opustim se.*

I: Smatraš li te ljude s kojima igraš prijateljima?

S8: *Ne. Niti u kojem smislu, najčešće ni ne igram zapravo s prijateljima, igram solo. Ako*

zaigram nekad s prijateljima, da igramo i pričamo preko Discorda ili mobitela, to je druga stvar. Ali, ljude ovako, kad solo igram i kad nisam s prijateljima koje znam...

I: Znači, ne upoznavaš nove ljude preko interneta?

S8: *Ne upoznavam nove ljude.*

I: Preferiraš li single-player ili multiplayer igre?

S8: *Pa, preferiram multiplayer igre.*

I: Single-player ne igraš ili?

S8: *Igram.*

I: Ali, dosta više multiplayer, znači?

S8: *Tako je. Nekako preferiram multiplayer. Evo, moguće zato šta nisam redovit gamer, multiplayer igrice nude nekako... Svaki put kad dođeš igrat uvijek je ista stvar. Neće završit. Nema novi početak, nema kraj, uvijek si nekako spreman za igrat u bilo kojim momentu vremena i ne triban se posvetit tome previše niti mentalno niti ikako. Samo dođen, zaigran i oden ča.*

I: Imaš li ikakvu interakciju s tim igračima koji igraju iste igrice ka i ti, ali van igara? Ideš li na Reddit, forume, Discord...

S8: *Ja, ne, ništa. Nikad nisan to radia i najčešće kad igran multiplayer igre odma dođen i mutean, ako vidim da neko puno priča i da mi nije sia. Odma mutean.*

I: Ništa znači, Reddit i te zajednice?

S8: *Ništa, ništa od toga ne ide. Nula, teška nula. Ništa.*

I: Kako bi opisa svoje igranje video igara u vrijeme pandemije? S obzirom da sad igraš toliko malo, je li to bilo drugačije u vrijeme pandemije?

S8: *Jesam li igra više?*

I: Kako bi opisa općenito.

S8: *Reka bi da jesam više igra. Čisto zato šta to slobodno vrime nisam moga drugačije iskoristit.*

I: A kvaliteta igranja kakva je bila? Misliš li da ti je kvalitetnije bilo igrat tada, da si više uživa u igrama?

S8: *Pa, ne bi reka. Pa ne bi baš reka da je bilo kvalitetnije.*

I: Dakle više si igra, ali čisto iz potrebe?

S8: *Pa, da. Tako kad bi to stavia, da. Više sam igra čisto jer nisam ima možda šta drugo za radit.*

I: Koji je tvoj trošak mjesečni ili godišnji kad igraš video igre?

S8: *Ako kupim neke igre, kupujem neke igre, eventualno na to.*

I: Koliko bi to bilo godišnje?

S8: *Parsto eura, uvrh glave. Ovisi o godini i ovisi o igrama. Primjerice, u neku godinu ću kupit tri igrice jer su to tri kultne igrice koje su izašle točno tu godinu i onda sljedećih pet godina nema ničega šta me zanima. Jako mi je teško procijeniti baš na godini.*

I: A je li trošiš novac na mikrotransakcije, na skinove u MOBA-ma i tako to?

S8: *Ništa. Niti jedan put nisam kupia skin ili nešto tako. Nikad nisam niti jednu stvar kupia u igrici ikad u životu.*

I: S obzirom da tako malo igraš, osjećaš li se ti pripadnikom gamerske zajednice?

S8: *Osjeća sam se prije. Nekako, onako, kad je taj svijet igara tek krenia, kad sam bia mlađi, nisam ni tad puno igra, malo više nego sad, al' smatra sam se dijelom gamerske zajednice, a sad osjećam da ispadam iz toga. Kad vidim, primjerice, mlađe ljude kako su oni gameri ili koliko oni igraju, osjećam se ka neki starac. Više ne znam o čemu pričaju, reakcije su mi*

spore, ja iman osjećaj da ja više po današnjim standardima nisam gamer.

I: Tko bi onda po tebi činia tu zajednicu? Koji ljudi?

S8: *To bi nekako ovako, to bi napravila paralelu možda s nekim drugim zajednicama, primjerice, ljudi koji čitaju knjige ili ljudi koji treniraju neki sport, ajmo reć sportaši. Tko čini te zajednice? I onda kad bi tu povuka paralelu na gamersku zajednicu, ja bi stavia da su gameri zapravo ljudi koji posvete, svjesno, većinu svog slobodnog vremena, možda i ne slobodnog, većinu svog vremena gameanju jer to žele. Žele bit svjesno ljudi koji jako dobro igraju igrice ili jednu igricu u kojoj žele bit jako dobri.*

I: Dakle, neki hobisti?

S8: *Ja bi reka da je to više od hobista. Ako ti iz nekog hobija treniraš boks. Jesi ti sporaš? Jesi ti boksač? Ako ti u hobiju trčiš, jesi li trkač?*

I: Dakle, granično?

S8: *Granično, granično, da. Ja bi reka da je bit hobist granično, a bit gamer je, ka šta sad mogu reć za sebe da sam programer, jer cijeli dan programiram, da posvetim većinu svog vremena gameanju jer želim biti gamer ili nešto tako, onda bi reka da sam gamer. Smatram da je to pravi pojam gamera.*

I: Znači, to bi onda bilo neko to obilježje te zajednice? To neko kontinuirano gameanje svaki dan više sati?

S8: *Tako je.*

I: Kao što je netko profesionalan u nečemu, misliš da je to neko obilježje te zajednice?

S8: *Ja bi iša u tom smjeru. Ne smatram da treba davat ikakve deklaracije, ako to radiš iz nekog hobija. Jer onda bi bia, petnaest stvari u životu bi bia. Bia bi i kuvar i brijač i frizer...*

I: Znači, smatraš da je to neka ozbiljnija kategorija? Misliš da su ti ljudi onda drugačiji od ljudi koji ne pripadaju toj zajednici? Da se razlikuju od ostatka populacije?

S8: *Ne bi reka da se razlikuju od ostatka populacije. Kao što se i ljudi koji rade druge poslove ne razlikuju od ostatka situacije. Svi smo mi isti, samo imamo drugačije interese. Nisu drugačiji.*

I: Ti si ovdje najviše povuka paralelu sa gameanjem ka sa poslom, više nego ka sa hobijem i opuštanjem.

S8: *Pa da, ja nisam gamer ako iz hobija zaigram igricu. Ka šta znam pročitat knjigu i znam trenirat i nešto skuvat. Nisan niti kuvar niti trkač.*

I: Preferiraš li druženje s ljudima koji igraju video igre?

S8: *Isto ka i s drugim ljudima koji dijele moje interese.*

I: Nema ti nikakve razlike?

S8: *Nema nikakve razlike, nema.*

I: Uključuješ li druge u igranje igara? Hoćeš li sestri ako ne igra igre, „ovo bi ti bilo super za ubit vrime“ ili bratu ili partneru ili partnerici.

S8: *Ako dijelimo taj interes, da. Spomenut ću kako je neka možda dobra ili loša, ili da proba zaigrat ili da se makne od te igre.*

I: Znači, ti bi zna sugerirat igrice ljudima koji ne igraju te igrice?

S8: *Ako ne igraju igrice, ne bi. To mi onda nije tema razgovora. Ja nekako nisam prvi koji spomene temu igrice, ali ako netko kaže, to mi bude zanimljiva tema da se ubacim, pogotovo ako je neka igra koju sam igra ili za koju sam čua.*

I: Koje bi po tebi bile pozitivne i negativne strane igranja igara?

S8: *Negativne strane bi bile pa neki ti osjećaji agresije koji se možda stvore, neka frustracija koja se stvara ako igra ne ide kako si zamislia, kako bi rekli, ako gubiš partiju ili nešto,*

možda još negativno je, neki to smatraju ka gubljenjem vremena, neki ljudi ne znaju kontrolirat svoje vrijeme.

I: Ovisnost?

S8: *Ovisnost može bit po meni velika stvar i onda se ti ljudi nazivaju gamerima, a nisu. Bar ih ja ne bi tako deklarira.*

I: Nego su samo ovisni?

S8: *Samo ovisni. A pozitivne stvari su... Igrice stvarno mogu bit jako mentalno zahtjevne. Mogu te natirat na razmišljanje. Priča se i o koordinaciji ruku s očima, neka fizička koordinacija je bolja, vrijeme reakcije se povećava i također, ako se to radi pravilno može bit jako dobar način za mentalno opuštanje i razbijanje stresa. Ka šta ja to radim, meni je to stvarno, antistres.*

I: Kakva misliš da je percepcija javnosti o video igrama?

S8: *Kod starije populacije negativna, kod mlađe populacije ultra pozitivna.*

I: Ultra pozitivna?

S8: *Da, da. Oni to vide kao budućnost.*

I: Znači VR/AI?

S8: *Da, da.*

I: A starije generacije?

S8: *Ultra negativne. Šta si stariji to je gore, a šta si mlađi to je bolje.*

I: Kako vidiš budućnost svog osobnog igranja? Dakle, misliš li da ćeš nastaviti igrati video igre ili misliš da ćeš prestat?

S8: *Ja mislim da ću nastaviti. Čini mi se da će igre bit sve bolje i bolje s vremenom i kako sam reka, to mi je odlična antistres terapija, i da nije antistres, guštan u tome, ka šta san reka da guštan u treningu, kuvanju ili tako nečemu ili gledanju filmova. Igrica može bit odlično iskustvo.*

11. Sažetak

Veći dio rasprave tijekom proteklih 30 godina usredotočio se na opasnosti od igranja računala u adolescentskom stanovništvu, uključujući povećanu agresivnost i ovisnost. Tijekom pandemije Covida-19 sve veći broj pojedinaca počeo je ublažavati stres putem internetskih igara i isključiti se iz stvarnosti. Brojni autori definiraju industriju videoigara i gejmere kao supkulturu. Ističu da je industrija videoigara je supkulturna industrija koja proizvodi supkulturni sadržaj za supkulturnu publiku s logikom supkulturne industrije. Sukladno tome, videoigre predstavljaju trenutni način suprotstavljanja negativnim iskustvima frustracije, dosade i tjeskobe. Pojedinci koji su naizgled "poraženi" svojim radnim životom protjerali su osjećaje da dan nije prošao dobro s razdobljem intenzivne individualne igre. Predmet ovog istraživanja bila je gejmerska zajednica u Splitu. Istraživanje je imalo za cilj utvrditi obilježja svakodnevnog života gejmera te razumjeti supkulturu gejmera. Kao metoda korišten je polustrukturirani intervju. Intervjui su provedeni na području grada Splita. Rezultati pokazuju visoku integriranost gejmera u društvo te doživljaj svog igranja kao hobija. Ispitanici uspješno obavljaju sve obveze te ih usklađuju sa igranjem. Gotovo svi misle nastaviti igrati kasnije u životu. Epidemija Covida-19 se pokazala kao povod za povećanje količine igranja igara. Gejmeri shvaćaju igranje videoigara kao društvenu aktivnost gdje se povezuju s drugim ljudima.

Ključne riječi: gameri, svakodnevni život, sociološko istraživanje, polustrukturirani intervju, Covid-19

12.Summary

Much of the debate over the past 30 years has focused on the dangers of computer gaming in the adolescent population, including increased aggression and addiction. During the Covid-19 pandemic, an increasing number of individuals began to relieve stress through online games and disconnect from reality. Numerous authors define the video game industry and gamers as a subculture. They point out that the video game industry is a subcultural industry that produces subcultural content for a subcultural audience with the logic of a subcultural industry. Accordingly, video games represent an immediate way to counteract the negative experiences of frustration, boredom, and anxiety. Individuals seemingly "defeated" by their work lives banished feelings that the day had not gone well with a period of intense individual play. The subject of this research was the gaming community in Split. The aim of the research was to determine the characteristics of the daily life of gamers and to understand the subculture of gamers. A semi-structured interview was used as a method. The interviews were conducted in the area of the city of Split. The results show the high level of integration of gamers into society and the experience of gaming as a hobby. The respondents successfully perform all duties and harmonize them with gaming. Almost everyone thinks of continuing to play later in life. The Covid-19 epidemic has proven to be a reason for increasing the amount of gaming. Gamers understand playing video games as a social activity where they connect with other people.

Key words: Covid-19,gamers, everyday life, halfstructured interview, sociological research

13. Bilješke o autoru

Vjeko Bandić rođen je 24.10.1997 godine u Split. Osnovnu školu pohađa u Kaštel Lukšiću te srednju školu u Splitu „Vladimir Nazor“. Trenutno studira sociologiju te završava treću godinu.

Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)

Student/ica: Vjeko Banđić
Naslov rada: ZAJEDNICA GESMERA : SOCIOLOŠKO
STRAŽIVANJE OIJECAVA VIDEO IGRA NA ŽIVOT
^{SUDIONIKA}
Znanstveno područje i polje: SOCIOLOGIJA
Vrsta rada: Završni rad

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
izv. prof. dr. sc. Zorana Šuljug Vučica

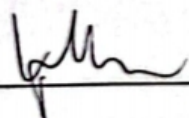
Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
izv. prof. dr. sc. Marija Lončar

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
izv. prof. dr. sc. Zorana Šuljug Vučica
izv. prof. dr. sc. Marija Lončar
izv. prof. dr. sc. Ivanka Buzor

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti (NN br. 119/22).

Split, 27.11.2023

Potpis studenta/studentice: 

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.

Obrazac A.Č.

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja VJEKU BANDIĆ, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja sveučilišnog/e prvostupnika/ce SOCIOLOGIJE, izjavljujem da je ovaj završni rad rezultat isključivo mogega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio završnog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 25.09.2023

Potpis

