

Elektroničko nasilje u multiplayer video igrama: iskustvo igrača

Janović, Dominik

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, The Faculty of Political Science / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet političkih znanosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:114:997740>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-23**



Repository / Repozitorij:

[FPSZG repository - master's thesis of students of political science and journalism / postgraduate specialist studies / dissertations](#)



Sveučilište u Zagrebu
Fakultet političkih znanosti
Diplomski studij
novinarstva

Dominik Janović

Elektroničko nasilje u multiplayer videoigricama: iskustvo igrača

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2024.

Sveučilište u Zagrebu
Fakultet političkih znanosti
Diplomski studij
novinarstva

Elektroničko nasilje u multiplayer videoigricama: iskustvo igrača

DIPLOMSKI RAD

Mentor: prof. dr.sc. Igor Kanižaj

Student: Dominik Janović

Zagreb

lipanj,

2024.

IZJAVA O AUTORSTVU

Izjavljujem da sam diplomski rad *Elektroničko nasilje u multiplayer videoigricama: iskustvo igrača*, koji sam predao na ocjenu mentoru prof. dr. sc. Igoru Kanižaju, napisao samostalno i da je u potpunosti riječ o mojem autorskom radu. Također, izjavljujem da dotični rad nije objavljen ni korišten u svrhe ispunjenja nastavnih obaveza na ovom ili nekom drugom učilištu te da na temelju njega nisam stekao ECTS bodove.

Nadalje, izjavljujem da sam u radu poštivao etička pravila znanstvenog i akademskog rada, a posebno članke 16-19. Etičkog kodeksa Sveučilišta u Zagrebu.

Dominik Janović

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. POVIJEST VIDEOIGARA.....	3
3. ŠTO VIDEOIGRICU ČINI „HITOM“	5
4. ŽANROVI VIDEOIGRICA.....	7
4.1. Role Playing Games.....	8
4.3. Sportske igrice	10
4.4. Elektroničke lutke	11
4.5. Borilačke igrice.....	13
4.6. Strateške igrice.....	13
4.7. Pucačine u prvom licu.....	15
4.8. Igrice simulacije.....	16
4.9. Edukativne igrice	17
5. PSIHOLOGIJA IGRAČA.....	19
5.1. Identifikacija igrača.....	19
5.2. Pozitivni aspekti igranja videoigrica.....	21
5.3. Negativni aspekti igranja videoigrica	24
6. ELEKTRONIČKO NASILJE U MULTIPLAYER IGRAMA.....	29
7. DISCORD KAO PLODNO TLO ZA ELEKTRONIČKO NASILJE: SLUČAJ CITY OF ANGELS ZAJEDNICE.....	33
8. METODOLOGIJA.....	37
9. REZULTATI RASPRAVA	39
9.1. Identifikacija gamera.....	39
9.2. Utjecaj konzumacije videoigrica na svakodnevnicu	40
10. ELEKTRONIČKO NASILJE: STAVOVI	44
11. REAKCIJA NA NASILJE: KADA JE DRUGI IGRAČ ŽRTVA	46
12. PREVENCIJA ELEKTRONIČKOG NASILJA: STAVOVI IGRAČA	47
13. ZAKLJUČAK	50
14. LITERATURA.....	52

POPIS SLIKA

Slika 1: Prikaz elektroničkog nasilja na platformi Discord	35
Slika 2: Prikaz nastavka elektronskog nasilja na platformi Discord.....	35
Slika 3: Prikaz reakcije administratora na elektronsko nasilje.....	36

1. UVOD

Ovaj rad donosi temeljitu analizu Multiplayer igara. Cilj nam je demistificirati pojmove unutar industrije igara koji se ponekad pogrešno koriste i pokazati koliko opsežno nasilje može djelovati unutar online igara. Iznosi analizu pozitivnih, ali i negativnih aspekata igranja, ali i donosi uvide o utjecaju ove industrije na svakodnevicu korisnika.

Na početku, rad se bavi detaljnom, temeljitom povijesti videoigara u koju je uključena i sama podjela na žanrove, a svaki žanr temeljito je opisan radi boljeg razumijevanja, shvaćanja i razlikovanja videoigara.

Iako podjela videoigara može ići u nedogled s obzirom na vrste i podvrste koje se nude, rad nudi detaljnu i razumnu podjelu, uz temeljita objašnjenja svake od raspisanih igara. Nadalje, rad se nakon analize igara kao materije fokusira na psihološki aspekt i sliku igrača kao osobe.

Odgovara na temeljna pitanja za razumijevanje gaminga kao koncepta: što je uopće gaming, što donosi, koji su pozitivni, a koji negativni učinci igranja igara, te kako gaming može promijeniti život.

Detaljan fokus jest i u segmentu elektroničkog nasilja i to iz prve ruke iskustva gamera koji svakodnevno konzumiraju ovaj medij. Od toga, opisujemo i propitujemo komercijalnu pozadinu svijeta igara objašnjavajući kako poneki intervjuirani gamera i žive od gaminga, pa se može reći da je to njihova profesionalna djelatnost.

Kroz analizu pokušava se odgovoriti na pitanje kako igrači percipiraju elektroničko nasilje u Multiplayer igrama, a u teorijskom okviru pokazuje se koliko dalekosežne posljedice elektroničkog nasilja u videoigrama mogu biti.

Rad odgovara na pitanje što utječe na nasilje i koji su rizici, te postoji li mogućnost prevencije i sprječavanja nasilja unutar Multiplayer igara. Neistraženi svijet igara u akademskom smislu otvoren je kroz raspravu, opsežan teorijski okvir, ali i primjere iz svakodnevnog života.

ZAHVALA

Prvenstveno se zahvaljujem, u prvom redu svom mentoru koji se kroz godine studiranja pokazao kao odličan profesor, a u teškim trenucima podrška i prijatelj.

Majci, koja je unatoč teškoj bolesti bila moja podrška do zadnjeg dana fakulteta i bez obzira na ishod tvrdila da ću u životu uspjeti. Njoj dugujem sve ono što jesam.

Braći Denisu i Dariu koji su mi bezuvjetna podrška, posebice u teškim vremenima i koji vjeruju u moj akademski uspjeh od početka mog studiranja

Najboljoj prijateljici Matei Petrović, koja je velika podrška i mentor u profesionalnom smislu. Formirala me na vrlo pozitivan način i pokazala mi, kroz prijateljstvo, koliko naš poziv može biti lijep i plemenit. Ona je možda i najveće postignuće mog studiranja.

Mare Bulešić na bezuvjetnoj podršci koja nije izostala ni onda kada sam i sam izgubio vjeru u mogućnost studiranja i kada su mi životne nedaće izgledale nepremostivo.

Emina Begić na savjetima i u gluho doba noći

Izdavačka kuća Studio TiM , Rijeka, na ustupljenim knjigama i literaturi koju bi bez njihove pomoći vrlo teško pronašao

Mojim gamerima s kojima sam odrastao i koji su postali moja druga obitelj. Pomogli su mi da ovaj rad dovršim kroz smijeh, jer nisu mogli vjerovati da je netko toliko lud da piše o gamerima u akademskom smislu.

Anonimnim sugovornicima na svemu izrečenom i slobodi da mi bezuvjetno kažu svoje mišljenje, kao i dostupnosti koja mi je bila potrebna.

Vi ste mi pomogli da dođem do trenutka pisanja ovog rada, kao i da ga stvorim. To vam neću nikada zaboraviti.

2. POVIJEST VIDEOIGARA

Da bi se važnost istraživanja i mogućnost utjecaja videoigara shvatila, potrebno je istražiti povijesni kontekst razvoja i nastanka samih videoigara. Preteča svih igara bio je *flipper*, odnosno njegova prva verzija koju je izumitelj David Gottlieb nazvao *Beiffle Ball*. U knjizi *Konačna povijest videoigrice*¹, *Beiffle Ball* je detaljno opisan:

„Beiffle Ball nije koristio električnu energiju i imao je malo sličnosti s modernim flipper igricama. Bio je izrađen u ormariću za stolove i imao je samo jedan pokretni dio - klip. Igrači su koristili klip za lansiranje loptica na ravninu postavljenu pod nagibom od 7 stupnjeva i posutu klinovima koji su okruživali osam rupa ili "džepova za bodovanje". Svaki džep za bodovanje imao je određenu vrijednost bodova. Za jedan peni, igrači su mogli lansirati sedam loptica.“ (Kent, 2001: 02).

Važno je istaknuti kako ovaj prototip danas poznatog *flipera* nije koristio električnu energiju, što znači da se ne radi potpuno o elektroničkim igricama. Ipak, izum Gottlieba nije nevažan, budući da je bio „ulaz“ u gaming industriju kakvu danas poznajemo.

Zapis o prvoj elektroničkoj igrici datira iz 1958. godine, kada je fizičar Willy Higinbotham osmislio igricu nalik stolnom tenisu. Bila je dizajnirana za igrače koji su igrali protiv računala, a zvala se *Tenis za dvoje*². Igrala se na uređaju zvanom *osciloskop*³ i to je preteča svih elektroničkih igara (Kent, 2001: 18).

Za industriju videoigara kakvom je poznajemo danas zaslužan je dvojac kojeg je Kent u svojoj knjizi nazvao „osnivačima“, što doista i jesu bili. To su Ralph Baer i Steve Russell. Baer je inženjer koji je radio u vojsci, gdje je stekao mnoštvo iskustva s mikroprocesorima. Bio je opčinjen idejom povezivanja igara s tadašnjim televizorima, što je, s obzirom na kontekst vremena, doista bila napredna ideja. Svoju ideju detaljno je opisao u knjizi:

„Sjedio sam oko East Side autobusnog terminala tijekom poslovnog putovanja u New York, razmišljajući o tome što se može učiniti s televizijskim prijemnikom osim podešavanja kanala koje

¹Originalan naziv knjige na engleskom jeziku je *The Ultimate History of Video Games*.

²Eng. *Tennis for two*

³ „osciloskop (oscilacija + -skop), elektronski mjerni uređaj koji omogućuje promatranje međusobne ovisnosti dvaju signala na fluorescentnom zaslonu katodne cijevi.“ Enciklopedija.hr (2024) Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/osciloskop> Pristupljeno 06. ožujka 2024

ne želite. I tada sam došao na ideju igranja igrice, izrade nečega za 19,95 dolara. Bilo je to u kolovozu 1966.“ (Kent, 2001: 21).⁴

Svoju, tada nadobudnu ideju, predstavio je tadašnjim investitorima koji su takvo što smatrali gubljenjem vremena. Savjetovali su mu da se „povuče iz projekta“. (Kent, 2001: 23).

Baer se nije povukao i zahvaljujući tome, osmislio je *Odyssey*, prvu igraču konzolu koja se mogla povezati na tadašnje televizore.

„Konzola se sastojala od duguljaste kutije koja se mogla priključiti na TV. Bio je povezan s dva pravokutna kontrolera s bročanicima, koje su igrači mogli okretati kako bi kontrolirali igricu.

Prema današnjim standardima igranja, Odyssey je bila prilično jednostavna. Nije imao nikakvu zvučnu sposobnost, napajali su ga baterije i stroj zapravo nije mogao voditi rezultat, oslanjajući se na to da sami igrači pamte kako im ide“ (BBC.com, 2023).

Za to vrijeme, Russell je već izumio prvu računalnu, elektroničku videoigricu *Spaceman*, ali problem je bio što je videoigrice bila dizajnirana za tada vrlo skupa računala. Ipak, Baer i Russell su svojim radom utabali put industriji videoigara kakvu danas poznajemo.

Činjenica je da se od spomenutih izuma do danas tehnologija znatno promijenila, a mogućnosti procesora i modernih konzola učinili su industriju videoigara biznisom vrijednim milijune dolara, čega ne bi bilo bez spomenutog dvojca. Zbog toga je kratki pregled povijesti važan za temelje ovog rada.

⁴ Riječ je o slobodnom prijevodu autora rada. Izvorni citat pisan je na engleskom jeziku i nalazi se u knjizi kako je i navedeno u referencama. Ovo pravilo odnosi se na cijeli rad kada je riječ o stranoj literaturi

3. ŠTO VIDEOIGRICU ČINI „HITOM“

U prethodnim podjelama i pojašnjenjima videoigrice korišten je pojam popularnosti. Kako bi on bio jasnije definiran, potrebno je iz znanstvenog aspekta objasniti što pojedinu igricu čini popularnom unutar njezina žanra.

Dok je izraz Blockbuster poznat u svijetu filma, za popularnu videoigricu koristi se izraz Tripple A ili A+++ . To su videoigrice koje uglavnom izlaze od pouzdanih proizvođača igrica, pa samim tim publika unaprijed ima visoka očekivanja. Primjer takvog proizvođača ranije je spomenuti *Rockstar Games* koji je samo jednim svojim naslovom srušio rekorde prodaje:

„Relativno nedavan dodatak ovim poznatim i glavnim oblicima zabave su videoigrice. U drugoj polovici prošlog desetljeća, nekoliko velikih izdanja videoigrice postavilo je nove standarde za prihode koje ostvaruju zabavni proizvodi. Od lansiranja 'Halo 3' od strane Microsofta 2007. i 'Grand Theft Auto IV' od strane Rockstar Gamesa 2008 “ (Cox, 2013: 190).

Ostvarivanje A+++ naslova koji se očekuje od strane popularnog izdavača može vratiti novac uloženi u proizvodnju čak 200 do 300 puta, što pokazuje koliko je značajno da određen izdavač dominira tržištem. S druge strane, ako popularni izdavač ne ostvari očekivane rezultate, odnosno igrica ne postane A+++ naslov, to bi moglo značiti financijsku katastrofu (Cox, 2013: 190).

I samo ime izdavača dovoljna je garancija za povećanu prodaju određenog naslova, što se prikazuje u statističkim podacima rada čiji je autor Joe Cox. Rezultati njegove analize pokazuju da je veća vjerojatnost da će popularni izdavač objaviti popularnu igricu, a za prodaju, prema istoj analizi, ključna je i sama kvaliteta igrice. Igrice manje kvalitete manje će se i prodavati u odnosu na one visoke kvalitete proizvodnje (Cox, 2013: 192).

Osim imena izdavača koje stoji iza proizvoda, Cox je definirao još nekoliko ključnih faktora da bi se igrica definirala kao popularna:

- Pažljiv odabir konzole: Proizvođači moraju pomno izabrati na kojoj će konzoli predstaviti igricu. 2014. godine kada je rad objavljen, jedna od najpopularnijih konzola za videoigrice bila je *Xbox 360*.

- Na popularnost same igrice uvelike utječe njezin *gameplay*⁵, ali i grafičke postavke određene igrice. Što videoigrice realnije prikazuje radnju i što ima više detalja, to će se bolje prodavati. Pokazalo se da čak i kada igrice koriste licence za popularne likove, to nije preduvjet za uspjeh ako *gameplay* i grafičko iskustvo nisu ispunjeni.
- Ako je igrice namijenjena za igranje na više različitih konzola, to će povećati profit i prodaju igre, te povećati vjerojatnost da će naslov postati A+++.
- One igrice koje su ocjenjene kao *mature*⁶ imaju veću vjerojatnost da će postati A+++ naslovi u odnosu na igrice koje su proizvedene za sve uzraste.

(Cox, 2013: 192-197)

⁵ Radnja pojedine igre

⁶ Igre za odrasle, dobna granica 18+

4. ŽANROVI VIDEOIGRICA

Podijeliti sve vrste i podvrste videoigara nije lak zadatak, posebice zato što u svakom postojećem važećem žanru postoje i dodatne kategorije koje pobliže opisuju žanr. Ipak, ovaj rad donosi pregled podjele drugih autora kako bi se videoigrice mogle lakše klasificirati.

U knjizi *Online Multiplayer games* sociolog William Sims Bainbridge podijelio je osnovne vrste svih MMOG⁷ žanrova:

(...) „Elektroničke igrice mogu se podijeliti na Ludus ili Padia. Padia kategorija podrazumijeva slobodu igrača i mogućnost da se ne drži strogih pravila zatvorenog svijeta, već da se oslanja na svoju kreativnost i vještine. Ludus kategorija igrice podrazumijeva striktna pravila zatvorenog virtualnog svijeta i borbu između igrača“ (Caillois, Gonzalo, 2003 prema Bainbridge, 2010: 1).

Postoji i nešto manje slobodnija podjela videoigrice na entuzijastički, emancipatorski, genealoški i patološki žanr. Entuzijastički žanr podrazumijeva, kako i sama riječ navodi, da se na igrice gleda s entuzijazmom iz kuta pasioniranih korisnika videoigara, koji pritom ne analiziraju dubinski kontekst sadržaja igre, već im je važno što o igrici govore proizvođači, drugi poznati igrači ili utjecajne ličnosti u sferi videoigrice. Emancipatorski pristup videoigricama želi vidjeti kako su u pojedinim videoigricama prikazane kulturološke, spolne i druge razlike.

Tu se često spominje pozicija žena u igricama, a naglasak je na emancipaciji. Genealoški pogled na igrice ne dotiče se ni jedne od ovih kategorija, već naglasak stavlja na inovacije koje igra nudi. Pokušava sagledati što je novo i da li igrice koje se promatra naprednija od prethodne, te koje su tehnološke inovacije. Patološki okvir je možda i najširi, jer on istražuje kako su se igrice komercijalizirale, kako su utjecale na svakodnevicu prilikom svog razvoja, promatra medije, medijsku kulturu na koju igrice imaju utjecaj (Suominen, 2017 prema Maravić, 2023: 13).

Dosadašnje podjele korisne su zbog činjenice da se videoigrice mogu podijeliti na nebrojeno mnogo načina s obzirom na žanr, karakteristike same igrice, pa čak i društveni kontekst.

Ipak, za potrebe ovog rada važno je držati se generalne, opće podjele videoigara na osam temeljnih kategorija koje su 2005. godine predložili Laniado i Gianfillipo:

⁷ Massive Multipayer Online Games

1. Igranje uloga (Role Playing Games)
2. Sportske igrice
3. Elektroničke lutke
4. Borilačke igrice
5. Strateške igrice
6. Pucačine iz prvog lica
7. Igrice simulacije
8. Edukativne igrice

(Laniado i Gianfillipo, 2005: 41-43).

4.1. Role Playing Games

U igricama simulacije, kao što i sama riječ kaže, igrač simulira određenu situaciju i radnju. Za nekoga, pojam vrhunske Role Playing igrice dovoljna je ploča i par kockica kako bi uz igrača rasplamsao maštu i uživio se u fiktivni svijet. Primjer takve, društvene igrice je *Dungeons & Dragons*. Drugi igrači zahtijevaju konzolu i isprogramiran svijet s definiranim likovima i narativom, da bi igrica bila prihvatljiva (Forbes.com, 2024).

Za razliku od fizičkog igranja uloga, postoji i igranje uloga putem konzole, najčešće računala. U takvim vrstama RolePlaying igara, igrač zauzima ulogu lika i drži se priče unutar zadanog, virtualnog svijeta. Često u MMORPG⁸ igricama igrač sam kreira svoju pozadinsku priču lika kojeg će igrati, te njegovo ponašanje unutar svijeta. Rijeđe su u takvim igrama likovi već zadani, unutar ograničene strukture svijeta.

Role Play igrice s otvorenom strukturom kreacije lika unutar zadanog svijeta često imaju svoja zadana pravila, a jedno od osnovnih jest to da lik mora cijelo vrijeme ostati unutar svog, virtualnog karaktera i ne miješati ga s onim što se događa u stvarnom životu. Da su takve igrice izrazito popularne dokazuje i podatak da su tijekom 2022. godine širom svijeta ostvarile zaradu veću od 42 milijuna eura (Statista.com, 2023).

⁸ Massive Multiplayer Online Role Play Game

Jedna od najpopularnijih takvih igara svakako je *Grant Theft Auto* franšiza. Za jednu od najpoznatijih najuspješnijih franšiza odgovoran je arhitekt, koji u početku nije imao pretjeranu poveznicu s industrijom videoigara. Njegovo ime je Peter Farley, a u knjizi koja govori o povijesti ove franšize opisao je početak njenog stvaranja:

„Nisam imao stvarnu ideju što je dizajner razina, ali uvijek sam volio videoigrice. Proces intervjua trajao je dva dana, i sjećam se da sam tada mislio kako je to bio jedan od najizazovnijih zadataka s kojima sam se ikad suočio," priznaje Peter. "Drugog dana, sjedio sam ispred puzzle igrice koju su tada razvijali, i zadatak je bio izgraditi potpuno funkcionalnu zagonetku u 30 minuta. Ostavili su me samog da se preznojavam. Mislim da zagonetka nije ni radila, ali očito su vidjeli nešto u meni, jer sam dobio posao“ (Hunt, 2008: 6).

Tadašnja igrica na kojoj je DMA Studio, a budući Rockstar Games radio nije imala nikakve veze s GTA franšizom kakvu danas poznajemo. Idejni projekt tadašnje tvrtke DMA Studio bila je igrica *Body Harvest*, a Farleya je impresionirao tadašnji poprilično napredni prikaz tehnologije i 3D figura, koliko je to bilo moguće s obzirom na to da se radilo o igrici predviđenoj za Nintendo 64 konzolu. Zanimljivo, na tom projektu radilo je četiri dizajnera, a ni jedan se zapravo nije bavio idejnim projektom, već je analizirao kako bi prvobitna igrica *Body Harvest* mogla postati bolja. Nastala je ideja za trkaču igricu *Race N Chase*.

„Razgovarao sam s Johnom Whyteom (koji je tada radio na Body Harvestu za N64), i pokušavao je već neko vrijeme provući igricu utrkivanja iz ptičje perspektive kod Davea Jonesa [osnivača DMA-e]. Dave, međutim, nije bio zainteresiran," objašnjava Mike. "Tada mi je palo na pamet da, iako imam motor s bočnim prikazom, sve što trebam učiniti je dodati pod i lako će postati motor iz ptičje perspektive. Krenuo sam koristiti prethodni prototip GTA kao osnovu. Koristeći kocke, izgradio sam niz perspektivnih točaka, zatim s jednostavnim 3D nizom, pričvrstio lica na svaku aktivnu kocku. Uklonio sam unutarnja lica (jer se nisu mogla vidjeti) i prikazao rezultirajući grad. Gledajući ga, odlučili su ponovno pokrenuti Race 'N' Chase koristeći novi motor, jer bi omogućio puno veću slobodu i pravu perspektivu. GTA je bio pravi timski napor i imao je doprinos svakog člana tima, tako je sve počelo. To pokazuje koliko je važno pravo istraživanje i razvoj, bez toga, nekoliko DMA igrica nikada ne bi bilo započeto.“ (Hunt, 2008: 07).

Stalnim ulaganjem u projekt došli su do prve ideje za *Grant Theft Auto* za koju tada nisu znali da će biti franšiza. Ono što im je posebice bilo važno u stvaranju ove igrice bilo je nepoštovanje pravila, kao i izrazita sloboda, koja se do tada nije viđala u videoigricama.

„Grand Theft Auto je briljantna suprotnost sumornom i depresivnom svijetu, ali obojena živopisnošću i bojom. Definitivno se osjeća najveselije u serijalu, jer zadržava taj briljantan osjećaj nepoštovanja i zabave kroz svoje misije.“ (Hunt , 2008 : 11).

Prvi put je franšiza na računalu viđena 1997. godine, a s obzirom na otvoreni svijet i činjenicu da nije potrebno prelaziti misije, niti se držati ikakvih pravila uz zorne prikaze nasilja i mogućnost da karakter igrača bude poput Boga, nije trebalo dugo da ovo postane jedna od najpopularnijih Role Playing igrica na tržištu. DMA Studios u međuvremenu je promijenio nekoliko imena, no najpoznatije ime koje je i danas prisutno je *Rockstar Games*. Izdali su nekoliko naslova iz *Grant Theft Auto* franšize, no za potrebe rada ključno je osvrnuti se na *GTA⁹ San Andreas*.

Ova igrica napravila je revoluciju u svijetu Role Playing igara, budući da je to bio prvi susret igrača s igricom koja dozvoljava istraživanje otvorenog svijeta i u kojoj se slobodno može upravljati karakterom uz necenzurirane prikaze nasilja i potpunu slobodu, što je naravno, izazvalo i brojne kontroverze. Sve to upakirano je u priču koja traje oko 70 sati, a prikazuje uspon gangstera Carla Johnsona u nemilosrdnom ratu protiv drugih bandi. Los Santos je fiktivni grad u kojem se radnja odvija na početku, potpuna preslika Los Angelesa, a kao dodatak otvorenom svijetu tu su San Fierro koji replicira San Francisco, te Las Venturas kao Las Vegas. (Hunt, 2008: 16).

Uz sve navedeno, *GTA San Andreas* imao je opcije koje do tada nisu bile viđene. „Epohalno, ogromno, gigantsko, tri riječi koje opisuju San Andreas. Mini-igrice, odlazak u teretanu, izlasci - ako postoji jedna stvar koju ste željeli raditi u igrici, vjerojatno je San Andreas to uključivao. Nudila je bijeg od stvarnosti, ali broj funkcija pokazao se previše zastrašujućim za neke. Zbog svoje veličine i mnogih misija koje su djelovale poznato, ova posljednja iteracija podijelila je mišljenja među obožavateljima“ (Hunt, 2008: 30).

4.2. Sportske igrice

⁹ Grant Theft Auto

Kako i sam naslov govori, sportske igrice karakteristične su po tome što igrač ima priliku igrati neku sportsku aktivnost i virtualno doživjeti ulogu sportaša. Jedna od zasigurno najpopularnijih sportskih franšiza je FIFA koju je izdao *Electronic Arts*.

„Legendarnu seriju FIFA producira EA SPORTS više od 20 godina, a sada je najveća franšiza sportskih videoigrica na planetu. FIFA oživljava The World's Game, dopuštajući vam da igrate s najvećim ligama, klubovima i igračima svjetskog nogometa, sve s nevjerojatnim detaljima i realizmom. Bilo da želite izgraditi svoju momčad iz snova u FIFA Ultimate Teamu, povesti svoj omiljeni klub do slave u Career Modeu, vratiti igricu na ulicu s EA SPORTS VOLTA FOOTBALL ili dobiti pravo hvalisanja nad prijateljem u Kick-Off Modeu, Serija FIFA omogućuje vam da igrate The World's Game na svoj način“ (ea.com)

Tvrtka *Electronic Arts*, u nastavku EA izdala je više od šest naslova FIFA igrica i pretvorila ovu sportsku franšizu u jednu od najunosnijih sportskih franšiza u financijskom smislu. Dostupne su na gotovo svim konzolama. Unapređenjem grafičkih, ali i programskih mogućnosti kroz godine, EA je osigurao nogometnu simulaciju na vrhunskoj, profesionalnoj razini.

Tako unutar FIFA igara postoji mogućnost igranja futsalla, igranja uloge samo jednog igrača u timu, stvaranje vlastitog igrača koji nije dio stvarnih klubova i nogometa u stvarnosti, ali i igranje uloge menadžera. Posebnost ove igrice jest mogućnost sudjelovanja u raznovrsnim varijantama turnira i osvajanja medalja poput pravih sportaša, a FIFA 20022. i 20023. nude mogućnost i online igranja protiv drugih igrača širom svijeta (ea.com).

Unutar same igrice napravljena je rang lista tako da svaki pojedini igrač može vidjeti svoje mjesto na rang listi baziranoj na odigranim utakmicama, bodovima i postignućima, što ovoj sportskoj simulaciji daje kompetitivnu notu. Po tome je FIFA naprednija od mnogih nogometnih simulacija, jer drži igrača prikovanim uz ekran motivirajući ga da ostvari što bolje rezultate i pokaže svoje vještine.

Grafički prikaz same igrice poprilično je detaljan, počevši od najsitnijih detalja poput marketinških oglasa na terenima za vrijeme utakmice, zvučnog skandiranja publike i realističnog navijanja, dinamike i estetike same igrice, ali i uvjeta za vrijeme igrice (kiša, snijeg, dan, noć) (ea.com). Sve ovo doprinosi potpunom doživljaju i realističnom iskustvu iz lica profesionalnog sportaša.

4.3. Elektroničke lutke

Igrice u kojima su glavni likovi elektroničke lutke podrazumijevaju da se igrač koji igra ulogu vlasnika određene fiktivne lutke (bilo da je riječ o ljubimcu ili drugoj vrsti lutke) mora brinuti o njoj. Ovakva vrsta igrice zahtjeva od igrača punu pažnju i vrijeme, jer nebriga za elektroničku lutku može rezultirati njezinom smrću. Najpoznatiji primjer takve igrice je *Tamagotchi*.

Dizajnirana je tako da se igra na malom uređaju, malog ekrana koji stane u džep, što doslovno forsira igrača na stalnu brigu. Ovakav pristup elektroničkoj lutki može izazvati anksioznost, ali i ovisnost (O'Rourke, 1998: 08). Cijela igrica počinje tako da se elektronička lutka pojavljuje u obliku jajeta, a redovitim brigom i djelovanjem igrača, elektronička lutka raste i razvija se. U nekim verzijama *Tamagotchija* lutka može doći do odrasle faze i postati roditelj, pa čak završiti školu, a postoji i tajna faza koju igrač može otključati redovitim igranjem (tamagotchi.fandom.com).

Igrica je stekla ogromnu popularnost među djecom i odraslima.

„Jedan od razloga zašto je Tamagotchi postao toliko popularan, prema O'Rourke, jest taj što on direktno hrani naš osjećaj sve veće nesposobnosti da u potpunosti razumijemo naše učinke. Kao subjekti koji stječu subjektivnost kroz refleksiju o sebi u drugima i kroz interpretaciju tekstova, razvili smo želju da nešto odgovara na nas i na što imamo neposredne i često ozbiljne učinke“ (O'Rourke, 1998: 18).

O'Rourke kroz članak izražava zabrinutost zbog ovakvog pristupa *Tamagotchija*, jer tvrdi da virtualni svijet preuzima stvarnost, što može biti kontraproduktivno. Iako, primjetno je da kad jednom interes za *Tamagotchi* nestane, on kao da nije ni postojao:

„Nijedno od djece koju sam intervjuirala nije spomenulo što se dogodilo s Tamagotchi objektom nakon što su se zasitili igrice, gotovo kao da on više nije ni 'vidljiv'. Kada je program shvaćen, svakodnevna briga postala je previše svakodnevna. Početni sjaj virtualnog (u njegovoj bliskosti sa stvarnim) otupio je zbog svoje repetitivne prirode, slično kao što djeca (i odrasli) gube interes za ljubimce kada više nisu mladi, slatki i novi. Odgovori na ljubimca od strane korisnika (koji, nakon svega, postoji i u svijetu teksta i izvan njega) mogu se kontrolirati, upravljati i učiniti da nestanu. Zamišljeno što je potaknulo interes za objekt je potrošeno, a 'briga' koju Tamagotchi tvrdi da podučava na sličan način je napuštena“ (O'Rourke, 1998: 10).

4.4. Borilačke igrice

Borilačke vrste igrice podrazumijevaju odmjeravanje snage između dvaju ili više suigrača. Glavni lik kojim igrač upravlja ima jednog ili više protivnika, a igrice se može odvijati tako da se borba odvija golim rukama ili nekim pomagalima.

Jedna od najpoznatije franšize borilačkih igrice je *Tekken*. U skupinu najpoznatijih igrice *Tekken* je dospio zbog „realističnog prikaza borbe, brzih pokreta, ali i mnoštvo različitih protivnika koji su u ponudi tijekom igre“ (Jhon, 2019: 01). Od 1994. godine *Tekken* predstavlja realistične stilove različitih borilačkih vještina, a uglavnom se istaknuo kao arkadna igrice predviđena za konzole.

Jhon u svom radu teoretizira o tome da borilačke igrice poput *Tekkena* mogu značajno pobuditi interes pojedinca za sudjelovanje u borilačkim vještinama.

(...) „S druge strane, sigurno je reći da je jedan od potencijalnih razloga ¹⁰zašto se pojedinac pridružuje tečaju borilačkih vještina ili osobni razvoj ili, u fizičkom smislu, postizanje zdravlja“ (Jhon, 2019: 02).

U svom radu Jhon je ispitaio 55 ispitanika, od kojih je 49 valjanih korišteno u svrhu istraživanja. Istražio je elemente borilačke igre, ali i percepciju zajednice o utjecaju borilačkih igara na uključivanje u stvarne borilačke vještine. 80 posto ispitanika sugeriralo je da bi oni koji su zainteresirani za sudjelovanje u borilačkim vještinama, najprije trebali probati *Tekken* videoigricu (Jhon,2019:05).

Ovime se jasno dokazao mogući pozitivan utjecaj videoigara na igrače, iako sam autor u zaključku istraživanja sugerira da bi se trebala provesti dodatna istraživanja kako bi se takvo što moglo u potpunosti potvrditi (Jhon, 2019: 06).

4.5. Strateške igrice

U strateškim videoigricama osnovni cilj igrača je stvoriti strategiju kako bi nadmudrio protivnika. Tipično za ovakav tip igrice jest to da se igra iz ptičje perspektive, kako bi igrač imao lakšu kontrolu nad svijetom. Obično podrazumijevaju velike, zatvorene i strukturirane svjetove u kojima se radnja odvija.

¹⁰ Autor misli na *Tekken*

Jedna od najpoznatijih franšiza strateških videoigrica je *Age of Empires*. U ovoj franšizi videoigre, moguće je igrati s čak osam protivnika istovremeno u online svijetu. Cilj igre je nadmudriti protivnika na način da se izgradi moćno carstvo i predstavi civilizacija. Svaki pojedini igrač bira narod koji će predstavljati, a cilj je stvoriti najmoćnije carstvo i osigurati najviše resursa tijekom jedne partije. Partija ovakve igrice može potrajati i do nekoliko sati. Nedavno je izašlo najnovije izdanje *Definitive Edition*.

„Age of Empires, ključna igra strategije u stvarnom vremenu koja je započela 20-godišnje nasljeđe, vraća se s moderniziranom igricom, potpuno novom 4K grafikom, bitkama za više igrača s do 8 sudionika i nizom drugih novih značajki. Dobrodošli natrag u povijest¹¹“
(Store.steampowered.com)

Zbog svoje već 20 godina duge povijesti, *Age of Empires* predstavlja sinonim za strateške simulacije, a nadogradnjama u grafičkom, ali i tehničkom smislu, ljubiteljima ovog žana omogućava realističan prikaz povijesne bitke za prevlast. Ima visoku kompetitivnu notu.

¹¹ Preuzeto s aplikacije Steam, jedne od najpopularnijih aplikacija za kupovinu videoigrica. Nije moguće odrediti datum kada je citat napisan.

4.6. Pucačine u prvom licu

Tijekom igranja igrice, igrač vidi samo oružje s prikazom ruke koja ga drži. Cilj je ubiti što više protivnika i doći do određenog cilja, ovisno o igrici. Tako se najbolje mogu opisati pucačine iz prvog lica, popularno zvane *FPS*¹² igrice.

Iako postoji mnoštvo *FPS* igrica koje su se proslavile, najpoznatija takva je *Counter Strike*. Ova pucačina na godišnjoj razini zaradi i do 10 milijuna dolara putem svojih korisnika (Wright, Boria, Breidenbach, 2002: 1).

U ovoj igrici podijeljene su dvije skupine timova: *Terrorists* i *Counter – Terrorists*. Prvi imaju zadatak postaviti bombu na određenu lokaciju, dok drugi imaju zadatak spriječiti tu radnju. Prilikom igre, koristi se *In voice chat*¹³ za lakšu komunikaciju. Taj spektar komunikacije u *Counter Strikeu* otvara nekoliko načina za razgovor, a Wright, Boria i Breidenbach (2002: 4-5) su napravili podjelu razgovora unutar igre koja će kasnije koristiti u ovom radu.

- Kreativni govor unutar igre: Podrazumijeva zbijanje šala na račun runde i same igrice, komentiranje dizajna mapa, sposobnosti, ali i isticanje referenci iz različitih kulturnih miljea, primjerice *South Park* i sl.
- Konflikti razgovor povezan s igrom: Podrazumijeva razgovor vezan usko uz radnju igre, odnosno runde koja se igra. Razgovara se uglavnom o pravilima, upućuju se primjedbe onim igračima koji predugo stoje na određenom mjestu kako bi izbjegli gubitak, razgovara se o *cheaterima* i *abuserima*¹⁴ i sl.
- Razgovor s ciljem uvrede: Podrazumijeva način razgovora u kojemu određeni igrač ili grupa igrača izražava govor mržnje u smjeru homofobije, rasizma ili bilo kojeg drugog oblika uvrede i nasilja na internetu.
- Razgovor o izvedbi i uspjeh drugog igrača: Podrazumijeva razgovor o postignućima pojedinog igrača tijekom runde. Podrazumijeva rečenice poput *trebao/la si učiniti ovo ili da si napravio/la to, dobili bi smo rundu*.

¹² First Person Shooter

¹³ Razgovor putem mikrofona tijekom igrice

¹⁴ Oni igrači koji putem specijalnih modifikacija dobivaju nedopuštene prednosti nad ostalim igračima, primjerice nemogućnost umiranja

- Podržavajući način razgovora: Podrazumijeva razgovor putem kojeg pojedini igrač ili grupa igrača daju savjete drugom igraču za bolji performans. Zbijaju šale u afirmativnom tonu na račun izvedenih akcija ili sposobnosti igrača.
- Razgovor o tehničkim elementima igre: Podrazumijeva razgovor o *laggu*¹⁵, drugim igricama, ili čak sadrži poziv za pridruživanje određenim profesionalnim timovima unutar igre.

Svi igrači unutar igrice tijekom runde koriste pseudonime koji mogu biti šaljivi, uvredljivi, pa čak i kontroverzni. Poneki pseudonimi čak su i političke prirode, primjerice *Osama Bin Laden* kao referenca na lako ubijanje, pa čak i povezivanje s tragedijom 9/11.¹⁶

Treba uzeti u obzir da nisu sve *FPS* igrice iste u smislu mogućnosti i performansi, ali sve imaju isti cilj unutar različitih grafičkih mogućnosti i generalnih postavki, a iznad prikazan način komunikacije primjenjiv je gotovo na sve *FPS* žanrove koji u sebi imaju *in voice chat* način razgovora.

4.7. Igrice simulacije

Igrice simulacije simuliraju stvarne životne situacije kao što su vožnja zrakoplova, vlaka, autobusa ili neke druge situacije poput vođenja biznisa ili vlastite farme. Gotovo da i nema situacije koja nije pretvorena u igricu, odnosno zorni simulator koji detaljno prikazuje određenu situaciju. Za primjer u ovom radu koristit će se *Microsoft Flight Simulator*.

Ovaj simulator koristi se zbog svog detaljnog prikaza letenja, koji je toliko detaljan da se koristi za trening stvarnih pilota.

„Ako provodite dovoljno vremena na aerodromu ili podučavajući studente, otkrit ćete da svatko dolazi do letenja s pričom. Jedna od tajni dobre letačke instrukcije je otkriti kakva je priča studenta, jer tako saznajete što ih motivira. To je razlog zašto žele letjeti.

Neki ljudi vole slobodu biti u zraku ili putovati stotinama milja u samo nekoliko sati. Neki vole tehničke detalje i usavršavanje svoje tehnike. Neki čak dolaze u avijaciju kako bi

¹⁵ Preniskoj brzini interneta uslijed koje dolazi do zastoja pri igri što uvelike smanjuje igračev performans

¹⁶ Misli se eksplicitno na jednu od najvećih tragedija u povijesti SAD-a kada je srušen World Tower Center u terorističkom napadu

pobijedili svoj strah od visine ili samog letenja. Bez obzira na vašu priču, međutim, neka osnovna motivacija—neka strast—pokreće vas i može biti zadovoljena samo učenjem letenja.

Dakle, kakve veze to ima s Flight Simulatorom? Pa, letenje je skupo, zahtjevno, podložno ćudima vremena i održavanja, a ponekad se jednostavno ne uklapa lako u realnosti naših rasporeda. Flight Simulator vam omogućuje da nahranite svoju strast kada, iz jednog ili drugog razloga, letenje pravim avionom nije opcija ili čak poželjno.

Čak i kada je letenje opcija, razvijanje vaših vještina i znanja pomoću Flight Simulatora može učiniti vaše vrijeme letenja učinkovitijim i puno zabavnijim. Odvesti svoju dragu zrakom na romantični otočki bijeg svakako je bolje od ponavljanja slijetanja jedno za drugim“ (Van West, Lane-Cummings, 2007: 4).

U temeljitoj simulaciji igara, pokriva sve aktivnosti koje uključuju rad profesionalnog pilota. Od samog pokretanja aviona, radio komunikacije na aerodromu, pa sve do slijetanja. U igrici nije dopuštena ni najmanja greška, jer će u protivnom igrač izgubiti kontrolu nad avionom i srušiti se. Namijenjena je entuzijastima i budućim profesionalcima, a u svom prikazu koristi realne prikaze svijeta i aerodroma putem *Google Maps* tehnologije. Jedna je od najtežih, ali i najprofesionalnijih prikaza iskustva pilota, a Van West i Lane-Cummings napisali su 2007. godine temeljitu i detaljnu knjigu o tome.

4.8. Edukativne igrice

Edukativne igrice u prvom redu osmišljene su kao alat za edukaciju i stjecanje novih vještina. U nekim akademskim radovima ovakav žanr igara naziva se još i ozbiljne igrice (Noemí, Hoyuelos Máximo, 2014: 230). Osnovna prednost edukativnih igara leži u tome što se bave nekom edukativnom tematikom i igraču pružaju mogućnost istraživanja te stjecanja novih znanja bez rizika. Igranjem takvih igrica može se steći interes učenika za određen školski predmet ili pojedinu znanstvenu oblast (Noemí i Hoyuelos Máximo, 2014:230). Postoje brojne studije koje potvrđuju da igranje ozbiljnih igara može poboljšati vještine pri studijskim programima, a poneke stečene vještine mogu se čak primijeniti i u poslovnom svijetu.

„Potencijal ozbiljnih igara također je očit u činjenici da se lako mogu prilagoditi bilo kojem tehnološkom formatu i mogu se koristiti na stolnim računalima ili na mobilnim uređajima svih

vrsta poput iPada i tableta. Međutim, prije nego što se implementiraju, potrebno je uzeti u obzir nekoliko točaka: potrebno je odrediti koja je ciljana publika, koliko je vremena dostupno za igrice i koje vještine i kompetencije treba promovirati“ (Noemí i Hoyuelos Máximo, 2014: 230).

Jedna od takvih igara je i *Island*. U ovoj edukativnoj igrici igrač mora upravljati vlastitim otokom, što podrazumijeva raspolaganje budžetom, predviđanje određenih situacija, ali i preuzimanje rizika budući da nije moguće predvidjeti sve što će se dogoditi na otoku tijekom igre. Za ispravne odluke, igrač ima sustav nagrade u vidu demografskog rasta svog otoka. Zato se smatra da *The Island* potiče razvoj poduzetničkog duha. Osim toga, potrebne su i druge vještine prilikom igranja:

„kada korisnik mora donijeti odluke, sposobnost analize svih dostupnih informacija je nesumnjivo ključna ako se žele donijeti ispravne odluke. Vrlo je važno da korisnici pažljivo bilježe sve informacije koje mogu pronaći u svakoj sezoni za referencu u budućim analizama.

Sposobnost planiranja i organizacije: To znači sposobnost učinkovitog određivanja ciljeva, zadataka, ciljeva i prioriteta zadataka koje treba izvršiti; organiziranje aktivnosti, njihovog vremena i potrebnih resursa te praćenje uspostavljenih procesa. Vremenski okvir igre je dovoljno širok [nekoliko virtualnih godina] da bi odgovarajuće vještine planiranja bile vrlo važne“ (Noemí, Hoyuelos Máximo, 2014: 235).

Analiza igrice *Island* pokazala je pozitivne rezultate u edukacijskom aspektu. Konkretno, 70% igrača uspješno je rješavalo situacije na otoku i prelazilo s jedne na drugu razinu. 80% ispitanih igrača bili su studenti tehničkih fakulteta ili tehničkih strukovnih škola. Od svih sudionika, 85% igrača dalo je igrici *Island* pozitivnu ocjenu s pohvalama na dobro osmišljen koncept učenja i vladanja prometnom infrastrukturom i vještinama vođenja i upravljanja resursima. Njih samo 15% izjavilo je da je igrica zadovoljavajuća ili neprikladna. Čak 90% nastavnčkog osoblja u doticaju s igricom *Island* ocijenilo je da je igrica edukativna i pomaže pri stjecanju važnih vještina, te je podržalo korištenje ove igrice u edukativne svrhe.

Zaključno, igrica *Island* ima pozitivne učinke na buduće profesionalce u pogledu stjecanja važnih životnih kompetencija (Noemí, Hoyuelos Máximo, 2014: 236).

5. PSIHOLOGIJA IGRAČA

5.1. Identifikacija igrača

U nastavku ovog rada koristit će se dva izraza: igrač ili gamer¹⁷. Gotovo je nemoguće analizirati koliko je aktivnih igrača i koje sve igrice igraju u svijetu, ali ranije navedeni podaci govore da se radi o populaciji koja stvara industriju u novčanoj vrijednosti izraženoj u bilijunima. Zato je ključno shvatiti što znači biti gamer.

U akademskoj zajednici postoji definicija stereotipnog igrača koji se definira kao povremeni igrač.

(...) „povremeni igrač "preferira pozitivne i ugodne fikcije, igrao je malo videoigara, voljan je posvetiti malo vremena i resursa igranju video igara, i ne voli teške igrice“ (Jul, 2010: 8 prema Shaw, 2011: 30).

S druge strane, postoji i *hardcore*¹⁸ igrač.

(...) „hardcore igrač stereotipno preferira "emocionalno negativne fikcije ... igrao je veliki broj videoigara,, uložiti će velike količine vremena i resursa u igranje videoigrica, i uživa u teškim igricama“ (Jul, 2010: 8 prema Shaw, 2011: 30).

Identificiranje gamera ima svoja ograničenja, jer u pravilu svaki pojedinac može smatrati sebe gamerom na osnovu vlastitih uvjerenja i stereotipima stečenim o pojmu gamer. Shaw (2011: 38) je napravila nekoliko intervjua s različitim tipovima igrača i uglavnom svi identifikaciju gamera vežu uz određenu stigmatu. Ovo su glavni zaključci intervjua:

„Bryan, muškarac u kasnim 20-ima, Latino/bijelac, heteroseksualac, i Evan, bijelac, transrodni, biseksualni muškarac u ranim 30-ima, obojica su izbjegavali igranje videoigrica u srednjoj školi jer to nije bilo 'cool'. Sara, žena u kasnim 20-ima, bijelkinja, heteroseksualka, bila je pomalo ambivalentna u vezi s identificiranjem kao igračica jer 'postoji ta negativna konotacija da su igrači štreberi.' Carol se nije identificirala kao igračica jer 'osjeća da se ne uklapa u taj geekovski'¹⁹, antisocijalni aspekt toga.' Za Renee,

¹⁷ Engleski izraz za igrača

¹⁸ Ovaj se izraz može slobodno prevesti kao pasionizirani igrač

¹⁹ Štreberski

bijelkinju, heteroseksualku u kasnim 20-ima, koja je dosljedno igrala video igre veći dio svog života, 'igrač ima sliku u mojoj glavi, a to su Snickers i Mountain Dew u 3 ujutro“

Većinski stereotipi zbog kojih se gameri srame takve identifikacije prepoznati su na sljedeći način:

- Igranje videoigrica i život *gamera* predstavlja djetinjasti hobi kojeg se treba riješiti
- Igrice kao takve su nevažan medij
- Igranje videoigrica predstavlja krivicu zbog koje se igrači srame identificirati kao gameri
- Igranje videoigrica vezano je za štrebere (Shaw, 2011: 40).

Iako je pojam *gamera* fluidan i svatko se može prema vlastitim uvjerenjima identificirati kao gamer, pojedini autori akademskih radova sugeriraju da identifikacija *gamera* kao socijalnog konstrukta proizlazi iz znanja i vještina određene osobe u igricama.

Osim toga, ključno je naglasiti da mogućnost širokog razumijevanja igara, ali i uloženog vremena i novca u igrice i stjecanje vještina čini *gamera* onim što jest (De Grove, Courtois i sur ,2015:347). Gamerima pripadnost toj socijalnoj grupi ima emotivni značaj, a da bi određena osoba pripadala tom socijalnom konstrukt, mora razumjeti tematiku, što znači da mora uložiti dovoljno vremena kako bi posjedovala resurse i znanja koja pomažu da se uklopi u identitet *gamera* (De Grove, Courtois i sur. , 2015: 348).

De Grove, Courtois i suradnici su u svom radu pokušali demistificirati pojam *gamera* na uzorku od 100 srednjoškolaca (De Grove, Courtois i sur, 2015: 352). U svom ispitivanju razgovarali su sa srednjoškolcima licem u lice kako bi dobili pouzdane rezultate.

Rezultati istraživanja pokazali su da osim socijalnog konstrukta i vještina, gameri u svojoj identifikaciji pridaju važnost i žanru videoigara. Autori koriste izraz *Core* žanrovi, koji se mogu protumačiti kao centralni žanrovi u kulturi *gamera* (De Grove, Courtois i sur, 2015: 351).

Iz svega navedenog i dosadašnje analize akademske građe, identitet *gamera* moguće je podijeliti prema:

1. Vremenu uloženom u videoigrice
2. Razumijevanju igrice u smislu pojmova i mogućnost analize pojedinih žanrova

3. Samostalnom identificiranju prema osobnim preferencijama i vlastitim uvjerenjima
4. Izraženim vještinama u pojedinim igricama
5. Žanrovima videoigara koje osoba igra

5.2. Pozitivni aspekti igranja videoigrica

Iako se do sad pojam gaminga u radu odnosio uglavnom na negativnu konotaciju kao nepoželjna aktivnost, brojna istraživanja pokazuju pozitivne utjecaje videoigara. Neki su već spomenuti (*vidi podjelu videoigrice 2.9*) pa je dokazano da videoigrice mogu djelovati na razvoj potrebnih vještina koje se mogu iskoristiti i u drugim poljima svakodnevnog života.

Poznato je kako na pozitivne ili negativne učinke utječu brojne varijable. Primjerice, neće svaka osoba isto reagirati na pojedini sadržaj videoigrice, kao što ni svaka videoigrice unutar svog žanra nema isti sadržaj. Ipak, postoje studije koje pokazuju mnogobrojne pozitivne aspekte i prednosti igranja videoigrica, a u ovom radu pokušat će se svesti na temeljne kategorije.

a) Utjecaj na vizualne i kognitivne vještine

Kroz brojne eksperimente i studije pažnje dokazano je da oni koji igraju akcijske igrice koje od igrača zahtijevaju brze reakcije i pokret, te fokus na više istovremenih radnji, imaju znatno bolje kognitivne sposobnosti i izraženiju pažnju od onih koji nisu bili izloženi takvim igricama (Hodent, 2021: 46-49). Osim toga, u knjizi *Psychology of Videogames* objavljeno je niz istraživanja kroz koja je dokazano da igranje akcijskih videoigrica može poboljšati prostorno snalaženje. Ukratko, igranje videoigrica „neće vas učiniti "pametnijima", ali može povećati vašu vizualnu pažnju tijekom vremena i broj objekata kojima možete istovremeno posvetiti pažnju, što zauzvrat može poboljšati vašu izvedbu na sličnim zadacima koji zahtijevaju te vještine“ (Hodent, 2021: 49).

b) Stvaranje prijateljstava i formiranje online zajednice

Kada se govori o online igrama, jedna od najvećih prednosti konzumacije takvog sadržaja je interakcija s drugim igračima. U interakciji je neizbježna komunikacija, što često dovodi do stvaranja online prijateljstava i stvaranja virtualnih, online, afirmativnih zajednica. *Twitch* kao

jedna od najpopularnijih mreža za *streaming*²⁰ videoigara okuplja brojne *streamere* koji oko sebe grade mrežu obožavatelja koji ih prate.

(...) „Youtuberica za igrice i streamer na Twitchu Mollie Faux-Wilkins, poznata kao The English Simmer svojoj publici od preko 300.000 pretplatnika, kaže da za nju igranje Simsa (videoigrice simulacije života) nikada nije bilo neugodno i da su je zapravo poticali njezini roditelji iz mladog doba. Igranje Simsa, zajedno s većinom drugih videoigara, može biti izolirano iskustvo, kaže ona. No sa stvaranjem i rastom svog kanala, dobrodošla je u globalnu zajednicu, sklapa prijatelje iz cijelog svijeta i povezuje se s igračima istomišljenika tijekom igranja igrice. (BBC.com, 2022).

c) Pozitivan utjecaj na motivaciju

Bilo da je riječ o online igricama ili *single player*²¹ iskustvu, gotovo svaka igrica ima određeni cilj kojeg igrač mora postići da bi napredovao. Ako ne uspije u zadanom cilju, to može izazvati osjećaj bezvrijednosti (Granic, Lobel i Engels, 2014:70). Ipak, autori su došli do zaključka da upravo neuspjeh može izazvati želju za pobjedom, napretkom i uspjehom, što kod igrača stvara pozitivan val motivacije da određenu situaciju riješi i napreduje u igrici.

(...) „Kada su suočeni sa neuspjehom, igrači, najčešće visoko motivirani, vraćaju se zadatku pobjede i "neumorno su optimistični" u pogledu postizanja svojih ciljeva“ (Mcgonigl, 2011 prema Granic, Lobel i sur. 2014: 70).

Rad koji su napisali Granic, Lobel i suradnici može poslužiti kao adekvatan odgovor na stereotipni prizvuk igranja igrica u kontekstu negativnog, dječjeg hobija. Autori kažu:

„Iako se igranje igrica često smatra neozbiljnom zabavom, okruženja za igranje mogu zapravo kultivirati uporan, optimističan motivacijski stil. Ovaj motivacijski stil, zauzvrat, može se generalizirati na školske i radne kontekste. Vjerojatno je i da će određene vrste igrica vjerojatnije poticati ove zdrave motivacijske stilove, dok druge možda neće. Štoviše, individualne razlike u osobnostima igrača i preferencijama za žanrove igara također mogu imati različit utjecaj na motivacijske ishode. Nova istraživanja koja su dizajnirana da uzmu

²⁰ Slobodan prijevod: prijenos uživo

²¹ Samostalno igranje bez sudjelovanja drugih, živih igrača

u obzir te složenosti su potrebna kako bi se značajno unaprijedilo ovo područje“ (Granic, Lobel i sur, 2014: 70).

d) Pozitivan utjecaj na emocije

Osim motivacije, igranje videoigrica ima oslobađajući efekt jer izaziva pozitivne emocije visoke razine. Dok igrač sudjeluje u igri i usredotočen je na pobjedu, može doživjeti visoku razinu pozitivnog emocionalnog iskustva koje mu kasnije pomaže da se lakše nosi s negativnim emocijama. Igranje videoigrica tako može stvoriti ono što autori opisuju kao osjećaj *flowa*, odnosno, visoke uronjenosti u igricu i velike motivacije da se postigne cilj igre, što često može dovesti i do gubitka samosvijesti (Sherry, 2004: 331 prema Granic, Lobel i sur, 2014: 71). Sherry je dao detaljan odgovor na pitanje što je to *flow* u nekoliko točaka:

- Intenzivna i usmjerena koncentracija na ono što se radi u trenutku
- Spoj akcije i svijesti
- Gubitak svijesti o sebi
- Osjećaj da se može kontrolirati vlastite akcije; to jest, osjećaj da se može, u načelu, nositi sa situacijom jer se zna kako odgovoriti na sve što se sljedeće dogodi
- iskrivljenje vremenskog iskustva (obično, osjećaj da je vrijeme prošlo brže nego inače)
- Doživljaj aktivnosti kao intrinzično nagrađujuće, tako da je često krajnji cilj samo izgovor za proces. (Sherry, 2004: 332).

e) Pozitivan utjecaj na profesionalnu karijeru i financije

Igranje videoigrica osim razonode i hobija može postati profesionalno zanimanje. Najbolje se ova tvrdnja dokazuje kroz E-Sport, poznat još i kao elektronički sport. Uglavnom se radi o natjecanju više igrača istovremeno, dakle, igra se u *multiplayer* formatu.

„Najčešći žanrovi su multiplayer online battle arena (MOBA), pucačine iz prvog lica (FPS) i strategije u realnom vremenu (RTS). Popularne su i sportske simulacije poput nogometnih (Pro Evolution Soccer i FIFA), košarkaških (NBA 2K) i drugih. Nekad je koncept tradicionalnog sporta u videoigricama nadograđen pa tako postoji igra Rocket League u kojoj nogomet igrate s autima“ (medijskapismenost.hr, 2018).

Da se igrice mogu percipirati kao ozbiljan sport dokazuje i činjenica da se 2015. godine gledanost ovog sporta procjenjivala na visokih 226 milijuna gledatelja (medijskapismenost.hr,2018). Baš poput pravog sporta, E-Sportaši mogu pobjedom na online gaming turnirima zaraditi visoke novčane iznose. Nagradni fond jedne godine za turnir u igrici *Dota* iznosio je 25 milijuna američkih dolara (medijskapismenost.hr, 2018).

E-sportaši se uglavnom kreću u dobnom rasponu od 18 do 30 godina, a i Hrvatska ima poznata lica u E-sportu.

„Najpoznatiji hrvatski esportas svakako je Luka “PerkZ” Perković koji se natječe u igrici League of Legends za jedan od najboljih timova G2 Esports. Iznimno je poznat i Nikola “NiKo” Kovač iz Bosne i Hercegovine koji igra Counter-Strike: Global Offensive te je prošle godine proglašen drugim najboljim igračem na svijetu, a njegov tim FaZe Clan često je u samim završnicama velikih turnira“ (medijskapismenost.hr, 2018).

Iako postoje brojne predrasude koje tvrde da E-sport nije zdrav i da nije pravi sport te da E-sportaši žive nezdravo, Luka Perković je u intervjuu za Večernji list objasnio kolika je posvećenost uistinu potrebna u profesionalnom gamingu:

„Isto kako se netko profesionalno bavi rukometom... igrač u timu vježbaš sa suigračima pripremaš se za turnire i putuješ na te iste. Imaš ugovor na određen period i s tim klubom si dok ti ne završi ili te prodaju negdje drugdje“ (vecernji.hr, 2023).

5.3. Negativni aspekti igranja videoigrica

Osim brojnih navedenih pozitivnih aspekata igranja videoigara, postoje i brojni negativni aspekti. Zbog veće preglednosti, ali i analize, kao i u prethodnom odjeljku, u ovom radu negativni aspekti bit će podijeljeni u kategorije.

a) Razvitak ovisnosti o videoigricama

U radu se već pisalo o gubitku samosvijesti, odnosno osjećaju *flowa* u koji igrači mogu upasti (vidi 3.2, d)). Uslijed gubitka pojma o vremenu i prevelike konzumacije videoigrica, može doći do razvoja ozbiljnih simptoma ovisnosti. Prema Youngu, simptomi se manifestiraju na sljedeći način:

1. Žudnja za igrom, odnosno nekontrolirana želja

2. Gubljenje kontrole nad aktivnošću te provođenje sve više vremena unutar igrice
3. Određeni apstinencijski simptomi kao što su osjećaj nemira i razdraženosti
4. Zanemarivanje ostalih obaveza kao što su škola, kućne obaveze i preokupiranost samim ovisničkim ponašanjem
5. Unatoč problemima koje izazva ovisničko ponašanje tu je nemogućnost prestanja igranja
6. Laganje i nijekanje privrženosti prema određenoj videoigrici (Young, 2009: 404 prema Bilić, Ljubin Golub, 2011: 2).

Ako se ne kontrolira, ovisnost o videoigricama može rasti i imati dodatan štetni utjecaj na pojedinca.

„Slično kao alkoholičar koji treba konzumirati veće količine alkohola kako bi postigao zadovoljstvo, ovisnici rutinski provode značajnu količinu vremena online. Nadalje, ovisnici će učiniti sve kako bi prikriju prirodu svojih online aktivnosti, prvenstveno kako bi sakrili opseg i prirodu svog ponašanja“ (Young, 2009: 405).

Iako Young govori o ovisnosti o internetu, ova se analiza može primijeniti i na gamere, s obzirom na to da je preduvjet za igranje online multiplayer igara uglavnom²² korištenje interneta. Da je ovisnost o internetu ozbiljan problem potvrđuje i činjenica da, osim zanemarivanja života i životnih aktivnosti, može doći i do trajne promijene osobnosti kod ovisnika (Young, 2009: 407).

Neke zemlje uvele su čak i zakonske regulative koje ograničavaju pristup videoigricama:

(...) „Ovisnost o videoigricama postaje sve veći globalni problem. Južna Koreja je u studenome 2011. donijela zakon kojim je uvedena blokada stranica na internetu na kojima se mogu igrati igrice, poslije ponoći, ali samo za osobe mlađe od 16 godina“ (Kanižaj, Ciboci, 2011: 23).

Ni Hrvatska nije imuna na problem ovisnosti o igricama, kako sugeriraju rezultati istraživanja o kojima govore Kanižaj i Ciboci:

(...) „U jednom od rijetkih hrvatskih istraživanja autorice su istražile stavove 184 učenika gimnazija i 143 iz srednjih strukovnih škola i njihove navike igranja videoigrice. Prema

²² Igrači mogu biti u istoj prostoriji i igrati zajednički igru bez uporabe interneta

rezultatima, 13,1 % učenika zagrebačkih srednjih škola pokazuje simptome ovisnosti. Kod učenica je taj broj znatno manji, jer samo 1,8 % ispitanica pokazuje iste simptome“ (Kanižaj, Ciboci, 2011: 24).

Young (2009) je naveo razloge zbog kojih dolazi do razvoja ovisnosti:

1. **Bijeg od realnosti:** Osoba može postati ovisna o videoigricama onda kada se više ne može nositi sa stvarnim problemima poput anksioznosti, poslovnih ili akademskih neuspjeha, ili bračnih nesuglasica
2. **Nedostatak samokontrole:** Ako osobe nemaju dovoljno samokontrole, igrice ih mogu „obuzeti“ i stvoriti im osjećaj sigurnosti.
3. **Pritisak uslijed akademskih ili radnih obaveza:** Ako osoba smatra da ima nerješiv akademski ili poslovni problem, može pribjeći razvoju ovisnosti
4. **Društvena izolacija:** Osobe koje se ne osjećaju prihvaćeno od strane socijalne okoline imaju veću tendenciju za razvoj ovisnosti (Young, 2009: 403).

b) Osjećaj izoliranosti

Kao što je već navedeno, jedan od razloga zašto se stvara ovisnost o videoigricama jest osjećaj socijalne usamljenosti. Gameri pribjegavaju online igricama kako bi taj osjećaj smanjili, no neka istraživanja sugeriraju da igranje videoigrica moglo napraviti u potpunosti suprotan efekt.

Qureshi, Khan i Masroor 2013. objavili su rad u kojem su analizirali 150 adolescenata i to 76 muških i 74 ženskih ispitanika u između 12 i 20 godina. Dobili su rezultat koji opisuje da patološko igranje videoigara može biti povezano s povećanom socijalnom usamljenošću:

„Ovisnici su postigli viši rezultat na ljestvici usamljenosti nego oni koji nisu ovisni, tako da postoji značajna razlika između ovisnika o videoigricama i nepatoloških igrača. Ovisnici su također postigli viši rezultat na ljestvici agresije tako da postoji značajna razlika između ovisnika o videoigramama i onih koji nisu ovisni“ (Qureshi, Khan i sur, 2013: 68).

c) Zamjena stvarnih kontakata virtualnim

Usamljenost može dovesti do toga da se patološki gamer u potpunosti isključi iz stvarnih, socijalnih interakcija i društvenog života, te da stvarne odnose zamijeni onima iz virtualnog svijeta.

To se posebice vidi kod djece koja podlegnu patološkoj konzumaciji videoigara, tako što se sve više udaljavaju iz stvarnog života i povlače se u igrice. Paradoksalno, upravo je usamljenost kod gamera (a posebice djece) rizični faktor za pribjegavanje igricama (Bilić, Gjučić i sur, 2010: 202).

Gameri, a osobito djeca kao žrtve ranije spomenute socijalne izolacije postaju agresivnija u vidu reakcija na konfliktne situacije, a znakovi koji ukazuju na činjenicu da je igranje videoigricama postala problematična aktivnost mogu se prepoznati i prije no što se dogodi progresija.

„Kod takve djece koja se sve više udaljavaju od roditelja i vršnjaka, odnosno djece koja se uključuju u svijet virtualnih prijatelja, opaža se da ta djeca nisu u stanju razlikovati svijet igrice i stvarnoga života. Zato su često u konfliktu sa samim sobom i ljudima oko sebe“ (Bilić, Gjučić i sur, 2010: 203).

Postepeno povećavanje vremena igranja znak je početka problema na koji se odmah treba reagirati. Također, količina konzumacije videoigrica koja zadovoljava gamera postepeno se počinje mijenjati. Slično kao i kod teških opojnih droga, gamer razvija toleranciju i treba mu „povećana doza“ videoigrica (Bilić, Gjučić i sur, 2010: 208).

d) Agresija

S pojmom agresije uzrokovane videoigricama treba oprezno jer, iako postoje brojna istraživanja koja ukazuju korelaciju između konzumiranja videoigrica i rast agresivnog ponašanja, ne postoji još uvijek dovoljno znanstvenih dokaza kojima se može sa sigurnošću potvrditi da izloženost videoigricama potiče agresivna ponašanja.

Ipak, Kanižaj i Ciboci u svom radu dotaknuli su se važnog pojma navikavanja na agresiju.

„Prema teoriji o navikavanju, stalna konzumacija nasilnih medijskih sadržaja desenzibilizira medijske korisnike, smanjuje njihovu sposobnost empatije, u prvom redu suosjećanje sa žrtvama nasilja, a nasilje se počinje doživljavati normalnim, svakodnevnim ponašanjem i primjerenim načinom rješavanja konflikata. Drugim riječima, povećava se tolerancija prema nasilju i smanjuje prag sputanosti da sami budemo nasilni.“ (Kunczik, Zipfel, 1998: 224 prema Kanižaj, Ciboci, 2011: 17).

6. ELEKTRONIČKO NASILJE U MULTIPLAYER IGRAMA

Još jedan negativni aspekt multiplayer video igrice jest i elektroničko nasilje (dalje još i Cyberbullying²³). Poliklinike za zaštitu djece i mladih u gradu Zagrebu ovako je definirala ovaj pojam:

„Elektroničko nasilje je svaka komunikacijska aktivnost putem interneta (kroz uporabu e-mailova, web stranica, blogova), videa ili mobilnih telefona koja služi kako bi se neko dijete ponizilo, zadirkivalo, prijetilo mu se ili ga se teroriziralo na neki drugi način. Uvijek je cilj povrijediti, uznemiriti ili na bilo koji drugi način naštetiti djetetu, bilo u obliku tekstualnih ili video poruka, fotografija ili poziva ili neugodnih komentara. Može ga činiti jedna osoba ili grupa djece“ (poliklinika-djeca.hr, 2012).

Iako ne uključuje potrebu za fizičkim kontaktom, elektroničko nasilje, baš kao i u fizičkom svijetu, ima slična obilježja:

- Nasilnik ima nadmoć nad žrtvom. Ta nadmoć proizlazi iz činjenice da je nasilnik anoniman i time osjeća sigurnost prilikom vršenja nasilja
- Postoji tendencija ponavljanja. Iako jednokratni uvredljivi komentari ne moraju nužno biti svedeni pod nasilje, postoji vjerojatnost da će od jednog komentara početi i niz drugih nasilničkih oblika ponašanja
- Elektroničko nasilje uvijek podrazumijeva uporabu tehnologije, a posebice interneta (medijskapismenost.hr, 2017).

Iako postoji detaljna i vrlo temeljita podjela na vrste elektroničkog nasilja, za potrebe rada koristit će se ona koju su raspisali Filip Trbojević i Lucija Šikuten:

1. Vrijeđanje druge osobe
2. Seksualno uznemiravanje
3. Ogovaranje i klevetanje
4. Izrada uvredljivih ili ponižavajućih materijala na račun druge osobe

²³ Engleska riječ za elektroničko nasilje

5. Krađa elektroničkog identiteta
6. Video snimanje zlostavljanja
7. Ignoriranje i isključivanje
8. Uređivanje videozapisa ili slika kako bi poprimile uvredljiv sadržaj
9. Objavljivanje privatnih podataka
10. Prijetnje

(Bilić, 2018 prema Trbojević, Šikuten, 2022: 135, 144, 149).

Dosadašnje definicije i podjela elektroničkog nasilja bili su podaci usko vezani uz uporabu interneta. Kada je riječ o videoigricama, cyberbullying poprima nešto širi oblik.

Prilikom igranja MMO igrica, za svoja postignuća igrači većinom posjeduju određeni rang. Što je rang veći, to je veći pokazatelj sposobnosti, mogućnosti i moći koju gamer posjeduje. Upravo zbog toga što je simbol statusa i moći unutar MMO igrica, rang je čest povod za nasilje. To nasilje uglavnom se ogleda u ismijavanju zbog niskog ranga: „Rang je bio najčešće navođen razlog za cyber-viktimizaciju i cyberbullying. Na primjer, 45% ispitanika koji su zlostavljali drugog igrača nazivajući ga ružnim imenima, ismijavajući ga i/ili zadirkujući, činili su to zbog ranga tog drugog igrača“ (Ballard, Welch, 2015: 15). Ballard i Welch su u svom radu istraživale elektroničko nasilje unutar MMO igrica i pokušale ustvrditi učestalost i vrstu nasilja. Istraživanje je provedeno nad 151 ispitanika i to 110 muškaraca, 36 žena te 5 transgender/ostalih osoba (Ballard, Welch, 2015: 9).

Najviše ispitanika (njih 50%) izjavilo je da je doživjelo elektroničko nasilje tijekom sesije jedne igrice, dok je 2% ispitanika izjavilo da je elektroničko nasilje trajalo više godina (Ballard, Welch, 2015: 11).

Ovo su najčešći oblici elektroničkog nasilja koji su prisutni tijekom MMO online igrica:

- Nazivanje pogrđnim imenima
- Korištenje psovki
- Nazivanje imenima sa seksualnom konotacijom

- Isključivanje
- Seksualno uznemiravanje ²⁴

(Ballard, Welch, 2015: 11-13).

Oni koji su vršili elektroničko nasilje u MMO igricama najčešće su to radili na ove načine:

- Nazivanje pogrđnim imenima
- Korištenje psovki
- Nazivanje imenima sa seksualnim značenjem
- Isključivanje
- Seksualno uznemiravanje

(Ballard, Welch, 2015: 11-13). ²⁵

Zanimljiv je podatak da elektroničko nasilje u videoigricama nema utjecaj na igrače. Provedena je studija na 111 ispitanika koja je istraživala utječe li izloženost elektroničkom nasilju na igračeve performanse i motivaciju. Pokazalo se da nasilje ne utječe negativno ni na motivaciju, ali ni na performanse igrača (Prasetyaningtyas i Prayogo, 2021: 245).

Štoviše, istraživanje je pokazalo da igrači koji su bili izloženi elektroničkom nasilju za vrijeme igranja, normaliziraju nasilje kao očekivanu pojavu:

„igrači mogu doživjeti elektroničko nasilje kao šalu ili prijateljsku interakciju među prijateljima kada se u okruženju igrice ne prepoznaje namjera nanošenja štete“ (Presetvaningtvas i Prayogo, 2021: 245).

U radu se sugerira da će na nasilna ponašanja muškarci ostati indiferentni:

(...) „Istovremeno, muškarci su pokušavali asocijalno reagirati ili se povući kao prvu opciju za smanjenje negativnog učinka“ (Presetvaningtvas, Prayogo, 2021: 245).

²⁴ U poretku su izostavljeni postoci koji se nalaze u originalnom izvoru, ali je autor poredao oblike elektroničkog nasilja po učestalosti od najčešćeg do najrjeđeg

²⁵ U poretku su izostavljeni postoci koji se nalaze u originalnom izvoru, ali je autor poredao oblike elektroničkog nasilja po učestalosti od najčešćeg do najrjeđeg

Žene su sklonije tome da budu žrtve elektroničkog nasilja u online videoigricama zbog kombinacije stereotipa prema kojem se vjeruje da je status pravog gamera rezerviran za muškarce. Dodatnoj diskriminaciji doprinosi neprihvatanje žene kao kvalitetne gamerice, što rezultira smanjenom vidljivošću ženske populacije u gaming svijetu.

„Ljudi vjeruju da su gameri muškarci... Međutim, ankete Entertainment Software Association pokazuju da je više od 40% gamera ženskog spola“ (Paaßen, Morgenroth i sur, 2017: 422).

Problem diskriminacije žena vidljiv je i u profesionalnom gamingu kao sportskoj disciplini:

„Gotovo svi profesionalni i visoko vidljivi likovi u gaming kulturi su muškarci. S druge strane, igračice koje postižu umjerenu razinu kompetencije postaju nevidljive ili su aktivno marginalizirane“ (Paaßen, Morgenroth i sur, 2017: 421).

Osim smanjene vidljivosti i raširenih stereotipa, žene u gamingu su u većoj mjeri žrtve seksualnog nasilja:

„Žene u online igricama suočavaju se s neprijateljskim okruženjem koje uključuje seksualno uznemiravanje... Žene se stoga mogu skrivati svoj spol u online igricama kako bi izbjegle neprijateljske reakcije“ (Paaßen, Morgenroth i sur, 2017: 428).

Nasilno ponašanje na internetu rašireno je u brojnim grupama mržnje u kojima je meta često pojedinac, a kreatori grupe imaju za cilj ponižavanje ili javnu uvredu. Tako često postoje grupe naziva "Svi koji mrze Marka iz Osnovne škole Drago Dragić". Anonimnost koja se pruža prilikom sudjelovanja u nasilju čini ga lako rasprostranjenim, jer pojedinci bježe od odgovornosti pod zaštitom ekrana (djecamedija.org, 2019).

Ovi podaci posebice su značajni uzme li se u obzir statistika objavljena 2020. godine koja govori da je 24% djece u Hrvatskoj prijavilo negativna iskustva na internetu, odnosno, značajnu agresiju i elektroničko nasilje. Među njima, 8% ispitanika izjavilo je kako je i samo počinilo neki oblik nasilja.

Osim virtualne agresije, 4% ispitanika izjavilo je da je bilo žrtvom krađe identiteta ili podataka (eukidsonline.net, 2020).

7. DISCORD KAO PLODNO TLO ZA ELEKTRONIČKO NASILJE: SLUČAJ CITY OF ANGELS ZAJEDNICE

Elektroničko nasilje povezano uz gaming ne događa se samo i isključivo za vrijeme igranja igrice ili unutar same igrice. Može se dogoditi na aplikacijama putem kojih gameri komuniciraju. Jedna od takvih aplikacija je Discord. Podaci ukazuju na to da je Discord 4. najpopularnija aplikacija za komunikaciju među gamerima u 2022. godini (Statista,2022).

U siječnju ove godine, Discord je imao više od 192 milijuna registriranih korisnika, a njegova sveukupna tržišna vrijednost procjenjuje se na 15 bilijuna dolara (helplama.com, 2024).

Prema zadnje dostupnim statistikama iz siječnja 2024. godine, Discord je pretežito muška mreža, budući da ga koristi 65% muških i 35% ženskih korisnika (helplama.com, 2024).

Iako statistički podaci pokazuju visoku popularnost među gamerima, 78% korisnika Discorda izjavilo je da ga ne koristi za svrhe gaminga (helplama.com, 2024).

Discord, naime, nudi mogućnost izrade vlastitog servera, odnosno prostora gdje se mogu priključiti drugi korisnici. Na taj način, svaki korisnik Discorda može kreirati vlastiti server i stvoriti vlastitu zajednicu. Svrha zajednice na Discordu proizvoljan je izbor svakog pojedinog korisnika.

„Serveri su prostori na Discordu. Kreiraju ih određene zajednice i grupe prijatelja. Velika većina servera je mala i dostupna samo uz poziv. Neki veći serveri su javni. Svaki korisnik može besplatno pokrenuti novi server i pozvati svoje prijatelje na njega.

Discord serveri su organizirani u tekstualne i glasovne kanale, koji su obično posvećeni određenim temama i mogu imati različita pravila“ (Discord.com, 2022).

Osnovni je alat za komunikaciju u gamingu, jer nudi *in voice chat*, video poziv, streaming igrice, te tekstualne poruke.

Svaki server ima *Ownera*²⁶, odnosno onoga tko je kreirao zajednicu. *Owner* određuje svoj *Staff Team*²⁷ koji se sastoji od administratora i moderatora, a mogu se prilagoditi i proizvoljne uloge u

²⁶ Vlasnika zajednice

²⁷ Tim ljudi zadužen za očuvanje internih pravila pojedinog Discord servera

svrhu upravljanja Discord serverom. Svaki server može propisati svoja interna pravila ponašanja i odrediti što je dopušteno, a što ne.

Jedna od takvih zajednica je *City of Angels Roleplay* zajednica. Stvorena je od strane gamera koji se okupljaju oko San Andreas Multiplayer (dalje SAMP) modifikacije originalne igrice *Grand Theft Auto San Andreas*.

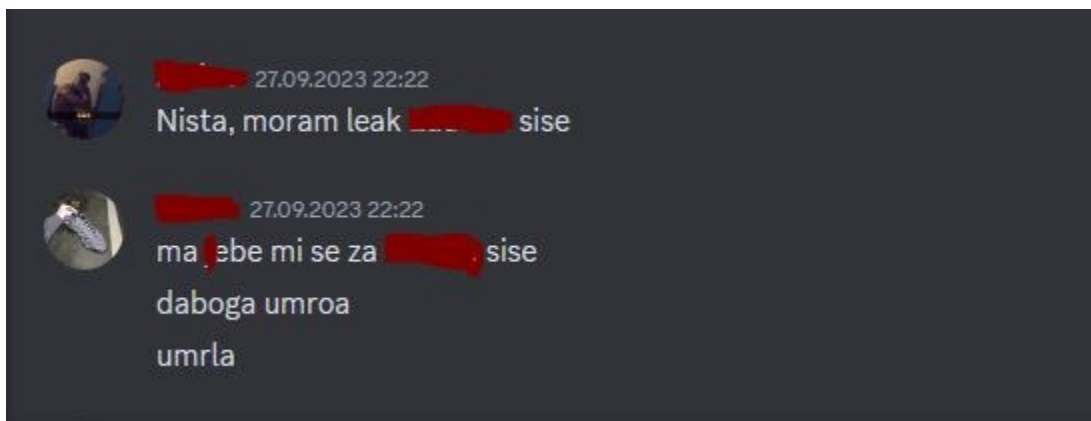
„Riječ je o neslužbenoj multiplayer platformi zvanoj SA-MP. Ona je na PC-ju bila popularna davno prije nego je došao GTA Online, a na području Balkana najpoznatiji su SA-MP serveri roleplaying karaktera, odnosno simulacije stvarnoga života u kojemu svaki igrač ima svoju ulogu i zadaću u svijetu.

Jednu takvu priču izgradio je domaći server City of Angels Roleplay. Istaknuo se svojom tradicijom i dugovječnošću, a otvoren je upravo na današnji dan prije deset godina – 26. 5. 2012. godine. Pokretači servera u vrijeme osnivanja bili su klinici koje je vodila puka želja za zabavom, no s vremenom je ta zabava prerasla u nešto puno veće te im je platforma SA-MP definirala njihove živote“ (HCL.hr, 2022).

Na toj zajednici, jedna od korisnica bila je i osoba koju će se u radu zbog zaštite identiteta i dostojanstva kodirati kao Igračica X. Zbog visokog ranga koji je postigla unutar SAMP modifikacije, Igračica X pozvana je da obnaša dužnost administratora unutar igrice, ali i na Discordu. Od tad, prema igračici X počeo je val elektroničkog nasilja, koji je trajao godinama. Autor ovog rada bio je članom, pa čak i voditeljem *City of Angels* zajednice, te materijale donosi iz prve ruke.

Nasilje se najprije manifestiralo tako da je netko na internetu proširio intimne slike Igračice X i poslao ih putem Discord kanala, što je rezultiralo time da se prošire te da igračica X postane sustavno maltretirana.

Vulgarne riječi, kao i identiteti (iako je riječ o pseudonimima) su cenzurirani zbog integriteta ovog diplomskog rada, ali i dostojanstva žrtve.



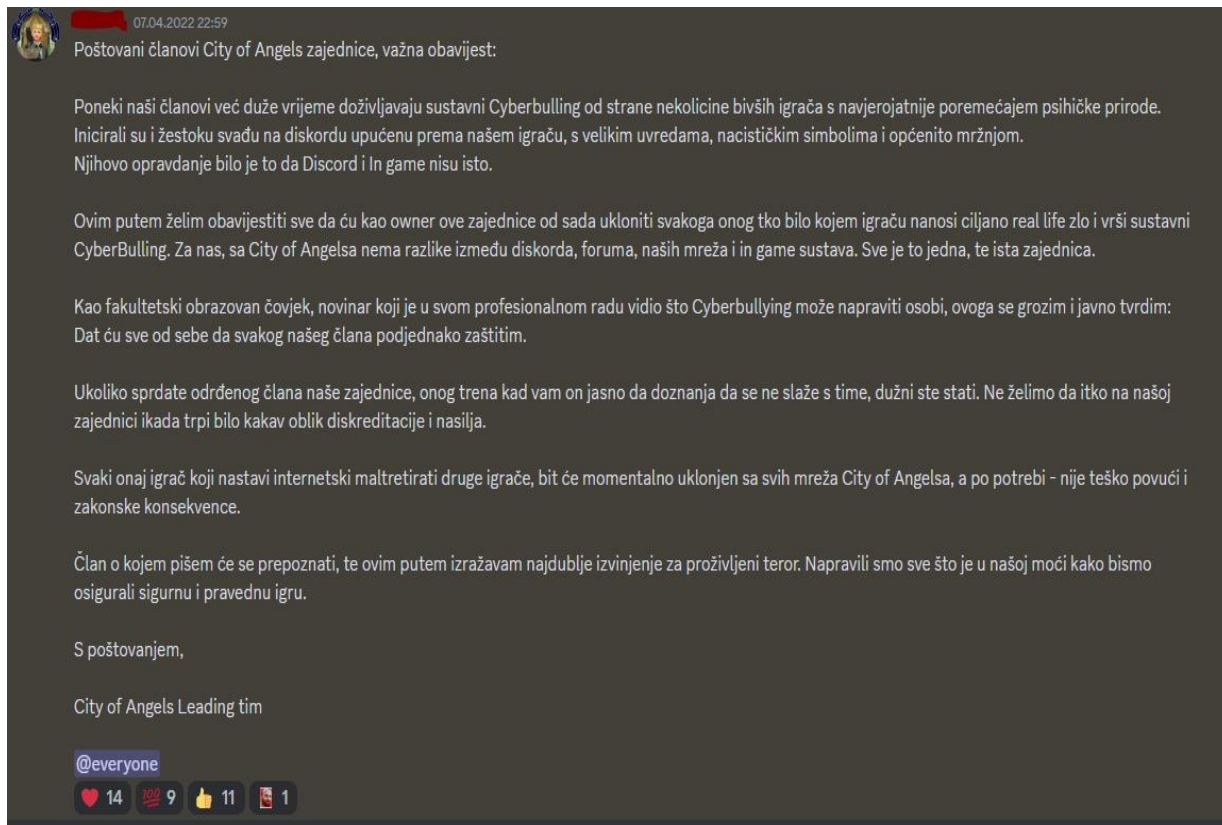
Slika 1: Prikaz elektroničkog nasilja na platformi Discord

Leak kako je prikazano na slici označava termin curenje, a igrač u ovom kontekstu navodi da slike igračice X moraju procuriti, odnosno, postati dostupne. Nasilje je vršeno od gotovo svih korisnika City of Angels Discord zajednice.



Slika 2: Prikaz nastavka elektronskog nasilja na platformi Discord

Situacija na City of Angels Discord zajednici otišla je predaleko, pa je tada kao glavni administrator zajednice, autor rada odlučio reagirati na opetovano nasilje.



Slika 3: Prikaz reakcije administratora na elektronsko nasilje

I doista, nasilje na City of Angels zajednici je prestalo neko vrijeme, no unutar uskih SAMP gaming krugova, igračica X stalna je tema provokacija ili seksualnog uznemiravanja do te razine da je izjavila kako se na takvo ponašanje navikla. Sve zato što je postigla velik uspjeh unutar igrice, što je gamere potaknulo da stvore priču o nasilju koja traje i danas. Ono što se dogodi unutar igrice, širi se na Discord servere i obrnuto, tako da je Discord na neki način produžena ruka nasilju u gamingu.

8. METODOLOGIJA

Sam cilj rada bio je istraživanje iskustva i prisutnosti elektroničkog nasilja u multiplayer videoigricama. Kao istraživačka metoda odabran je polustrukturirani intervju. Ovom metodom, dobit će se precizniji i osobniji uvid u stavove ispitanih igrača o nasilju u online igricama.

„Kvalitativna metodologija omogućava istraživačima da analiziraju različite društvene fenomene uz pomoć otkrivanja značenja jezika i riječi, a ne isključivo brojeva. Odnosi se na strategije i tehnike istraživanja kao što su: sudioničko promatranje, dubinski intervju, participacija u interakciji i dr. Te metode omogućavaju istraživaču dobivanje informacija 'iz prve ruke' o empirijskom svijetu koji istražuje“ (Koller-Trbović, Žižak Novak, 2003: 192)

Za potrebe istraživanja odabrana su 4 gamera i to 2 rekreativna gamera koja od igranja igrica nemaju nikakvu financijsku ili drugu materijalnu korist, ne služi im za egzistenciju ni za profesionalni razvoj te 2 profesionalna gamera koji od gaminga stječu financijsku korist i status u društvu, priznati su na području Republike Hrvatske zbog svog profesionalnog djelovanja u svijetu gaminga.

Svi ispitanici su muškarci starosti od 35, 28, 24 i 32 godine.

U intervjuu je napravljena razlika između profesionalnih i rekreativnih igrača na način da su profesionalni igrači označeni kao P1 i P2, a rekreativni kao R1 i R2.

Oznakom P1 označen je profesionalni igrač od 35 godina starosti. Ostvario je zavidnu karijeru na području Republike Hrvatske, autor je mnogobrojnih recenzija i analiza igrica, te urednik jednog od najpoznatijih gaming portala u državi.

Oznakom P2 označen je profesionalni igrač od 32 godine starosti. Ostvario je bogatu novinarsku karijeru izvještavajući o igricama. Popularan je u podcast formi gaming novinarstva, a zbog svog angažmana ostvario je suradnje s brojnim hrvatskim renomiranim tvrtkama.

Oznakom R1 označen je student u dobi od 24 godine koji igrice koristi isključivo u rekreativne svrhe. Nikada nije od gaminga ostvario nikakav financijski ili statusni profit.

Oznakom R2 označen je zaposleni mladić od 28 godina, koji gaming koristi isključivo u rekreativne svrhe. Nikada nije od gaminga ostvario nikakav financijski ili statusni profit. Svi su ispitanici anonimni, a podaci su poznati autoru rada.

Intervju je podijeljen u 3 cjeline:

1. Navike i karakteristike igrača: U ovoj cjelini pokušalo se odgovoriti na pitanje zašto se ispitanik smatra gamerom te koje su njegove navike povezane uz konzumaciju videoigrica
2. Utjecaj konzumacije videoigrica na igrača: U ovoj cjelini pokušala se razumjeti igračeva percepcija o utjecaju konzumacije igrica na njegov život
3. Iskustvo s elektroničkim nasiljem u videoigricama: U ovoj cjelini istražuje se igračev osobni stav o tome što jest, a što nije nasilje, ispituju se njegova iskustva i reakcije na izloženost nasilju

9. REZULTATI RASPRAVA

9.1. Identifikacija gamera

Za rekreativne igrače identitet gamera značio je konzumaciju videoigrica. Ni jedan rekreativni igrač nije mogao koncizno opisati značenje identiteta gamera, već su se oslanjali na deskriptivne analize toga kakve emocije gaming u njima izaziva.

Što za tebe znači biti gamerom? Ima li razlike između gamera i onih koji nisu?

R1: „Pa, koja je razlika, u smislu svatko nešto u svom životu nađe što je zanimljivo, ovaj, svako nešto

nađe u čemu može možda pobjeći od nečega, od neke realnosti, ovaj. Gameri generalno su ljudi koji

možda svoju neku kreativnost mogu izraziti kroz igricu ili pronaći sebe u nečemu, u smislu, mnogi su igrajući neke igrice postali programeri jer su jednostavno željeli saznati kako to radi i kako to funkcionira, zbog čega je to tako, što je to potrebno da bi, lupam ja sad pomaknuo lijevu ruku, ne znam. Neki ljudi gledaju na te stvari, neki ljudi jednostavno nisu nikad bili zainteresirani za neke igrice, ali su bili možda zainteresirani za nogomet, košarku, i tako neke druge stvari, pećanje, automobili, crtanje, svašta nešto.“

Slične stavove o onome što ga čini gamerom ima i rekreativni igrač 2:

R2: „Iskreno, upoznavanje novog svijeta, izlaz iz rutine i nekako, nekako dobivanje novoga iskustva koje proživljavaš sam na svoji način. Dakle, kao da imaš nekakvu, kao da si ti jedini koji je tako pročitao nekakvu knjigu, ajmo reći. Znači, jedinstveno je iskustvo, samo za tebe nakon što prođeš tu igricu, ajmo“.

Zanimljivo, za profesionalnog igrača 1, termin „profesionalni gamer“ nema smisla.

Što znači biti profesionalni gamer?

P1: „Pa mislim da taj naziv nema smisla, evo čisto moje neko stajalište je to bi trebalo biti isključivo rezervirano za E-sportaše, a onda imamo već termin za njih. Zovemo ih E – sportaši' 1. A opet može bit sinonim, može bit profesionalni gamer, da. Zašto ne? Profesionalni nogometaš ili sportaš, znaš, E- sportaš je nekako pre generalno jer, ne priča se o igrici određenoj, isto kao kad

kažeš sportaš i nogometaš. Tako da moglo bi bit profesionalni gamer kao neki ono sveobuhvatni termin za ljude koji se bave kompetitivnim gamingom i ničim drugim jer znaš ako si streamer, ti si zabavljač, ti si ono javna osoba, ne znam, ako si Youtuber opet nešto drugo, ali slično, tako da sve to ima svoje neke nijansice. Ne znam. Ali mislim da je profesionalni gamer, nema, smisla tako široko koristit mimo toga da se baš natječeš u gamingu ono, na neki način.“

Profesionalni gamer 2 smatra da bi se termin gamera trebao podjeliti u kategorije.

P2: „Pa sad zavisi mislim zato što se može uzeti to u različitim sferama. Mislim profesionalni gejmer može biti neko tko se bavi e-sportom. Znači ekipa koja je fokusirana samo na jedannaslov, igraju ga kompetitivno, igraju ga u natjecateljskom nekakvom kapacitetu. Onda s druge, strane postoje profi gejmeri koji kreiraju sadržaj, znači koji ili izaberu određeni žanr igrice, ili specifično određenu igricu i onda stvaraju sadržaja oko njega, ja mislim da su oni isto profesionalci u svom poslu, znači da li to bili ekipa koja na Tik-Toku radi, ekipa koja stream-a, koji rade videe. Evo baš mi je bilo, oprostite sam malo, moram zatvoriti kuhinju zato što mi je veš mašina, toliko glasna.

Vidio sam, evo recimo, baš zanimljivo, jedan kreator video sadržaja, kako sad recenziram Destiny 2 The Final Shape koja je posljednja ekspanzija za Destiny, vidio sam da je jedan kreator sadržaja koji se baš bavi Destinyjom, napravio video o 10 sati gdje je sažeo priču od prve igrice, znači od Destinyja, kroz sve ekspanzije, sve sezone, u ono, u video od 10 sati, znači ono baš mamutski posao, nekakav, ja mislim da isto to spada, ajmo reći, u profi gamera. Sad da li on možda ono najbolji igrač Destinyja na svijetu, možda nije, ali jednostavno postoje različiti kapaciteti profesionalnosti“.

9.2. Utjecaj konzumacije videoigrica na svakodnevnicu

Gotovo svi ispitanici u intervjuu složili su se da je glavni pozitivni učinak igranja videoigrica razvoj motoričkih i drugih vještina.

Kako je gaming pozitivno utjecao na tebe?

R1: „Kako bi rekao na primjer, poanta generalno nekih online pucačkih igrica kao sto je Counter je smišljanje taktika, brzina reagiranja, na klik, da li ćeš, hoćeš li ti opaliti prvi ili on, motorika točnije, nije amortizacija, ispričavam se, motorika je prava riječ, ovaj. Znači, utječe dosta na motoriku, na razmišljanje, na stvaranje logičnih stvari, na neko predviđanje, konkretno. Lupam, u

nekoj situaciji možda moraš predvidjeti što će netko drugi napraviti, što je nešto nalik vožnji. Pošto je promet nešto što se uvijek mijenja, pa ti moraš predvidjeti hoće li možda pješak krenut ili neće, tako moraš predvidjeti hoće li ovaj možda baciti bombu ili neće, je li lažno postavio bombu da bi te namamio kako da odigraš i ostalo. Tako da, ima i tih nekih logičkih benefita, nešto što može utjecati i u realnosti, gdje moraš nešto predvidjeti da će se dogoditi, što možeš spriječiti i na što možeš utjecati“.

Slične stavove ima i rekreativni igrač 2.

R2: „Zbog stečenih vještina u gamingu imam bolju kordinaciju, bolji sam timski igrač kako u igrici, tako i uživo, a gaming mi je pomogao da sada sebe mogu vidjeti u ulozi nekakvog lidera, što je prije bilo nemoguće.“

Profesionalni gameri istaknuli su činjenicu da su zbog gaminga razvili egzistenciju kao najveći pozitivan rezultat konzumacije videoigrica:

P1: „Postao sam poduzetnik i razvio biznis iz toga. Proputovao svijet, vidio brojne konferencije i gradove koje možda ne bih da nisam profesionalni gamer.“

Različito od profesionalnog igrača 1, profesionalni igrač 2 vezao je pozitivna iskustva u gamingu s emocionalnim vrijednostima.

P2: (...) „Zapravo dvije, ajmo reći jedne core, temeljne uspomene koje bi zapravo vezao za video igrice. Prva je kad sam igrao s tatom i burazom, kao klinac, igrali smo Star Fox 64. To mi je jedna od ono prvih uspomena, znači baš ono uspomena koje vežem uz gaming. Ono, to dnevna soba Nintendo 64, imali su one, nisu bile kazete, ali cartridges, patrone velike, sive za Nintendo 64. To i zapravo, mislim, moj tata dugo je bolovao raka i zapravo onda točno se sjećam, jednom kad sam igrao na Charter 4, znači to je bilo što, 2016, tako nešto. I sjećam se valjda bile su neke loše vijesti, neke loše prognoze i sjećam se da sam nisam mogao spavat i da sam rješavao, ono, igrao sam na Charter 4 i tamo sam rješavao, bio sam na nekoj zagonetki, uvijek sam bio relativno grozan u zagonetkama. i onda je tata došao u sobu jer i on nije mogao spavati i onda smo skupa rješavali zagonetke. Tako da imao sam uvijek nekakav onaj, taj bonding experience i s roditeljima i to su mi nekak onak, možda onak, iako sam odigrao mnogo stvarno, tisuće i tisuće“.

Rekreativni igrač 1 naveo je simptome ovisničkog ponašanja kao negativni aspekt videoigrica.

Koji su negativni utjecaji gaminga na tebe?

R1: „A negativno je utjecalo na to što su, otkad sam počeo baš igrati igrice, konkretno SAMP, i tako neke ozbiljnije stvari. Najviše negativno... Pa jednostavno, trošenje vremena. Drugo, pokvario sam ocjene u školi, totalno sam zanemario taj svijet. Zanemariš u nekoj situaciji stvaran život, pa se previše se posvetiš igrici što zapravo nije dobro, dok nije nešto od čega možeš na primjer zaraditi pare, ili tako nešto“.

Potpuno različito od njega, rekreativni igrač 2 ne vidi nikakav negativan utjecaj igranja videoigrica.

R2: „Negativni utjecaj. Samo kada se nerviraš zbog lagga. Ne. Realno, ovako ne vidim kao negativan utjecaj jer sve vrijeme koje je utrošeno unutra, mislim da je, dobro utrošeno, zbog toga što radim ono upravo što želim, a negativno je, mogu reći da nikakve probleme nisam imao zbog toga.“

Profesionalni igrač upozorio je na to da su igrice dizajnirane da budu zabavne i zarazne.

P1: „Pa ja nemam za sebe osobno, jer očito je to moj posao također, ali definitivno mogu vidjeti kod drugih ljudi da možda previše igraju dok bi se mogli baviti nekim više poslovnim stvarima i često mi bude krivo kad, kada neko, kako da kažem, bavi se previše igranjem je l i onda misli da će samo tako od toga napraviti nekakvu vrstu posla, bilo da postane Youtuber ili streamer ili nešto i onda efektivno previše ulaže u taj gamerski aspekt. Radi na tome da bude visok level u igrici, da kad streama to bude impresivno, kao zato što je visok level, ali to zapravo nije poanta je l. Vidiš po mojim videima isto, ja nisam dobar ni u čemu od toga, ali znam dosta dobro pričati o tome i znam, znam objasniti neke druge stvari. Kako je igrice napravljena, zašto je ovo dobro, zašto je ono loše i to znanje je bilo važnije za izbiti nego level u igrici je prvi level u igrici bitdat je traćenje vremena, i to možeš raditi čisto iz gušta. Mislim onda nije traćenje vremena, jer treba svakome i to, i taj predah od dana, ali krivo je gledati kao „Ej ja bitdam lika u igrici, i onda ću streamati to i to će biti super.“ Ne, bit će super ako si ti dobar streamer, ako si dobar zabavljač, ako znaš dobro objašnjavati, ako ti je vokabular na razini jer si radio na vokabularu, ali ne na level u u igrici. Znaš, o tome se više radi. Tako da jedino to može biti neki negativan utjecaj jer igrice jesu zarazne, dizajniraju ih da budu takve i onda ono nekima ono, ljudima koji su tako ono prebrikan u glavi, možda oni koji su ujedno da su izloženi kockarskim nekim stvarima, bili bi ujedno i kockari, znaš,

mislím da je to nekako povezivo, da puno troše vrijeme na takve neke psihološke stvari koje game developeri ubace u igrice. Ja se od toga dosta lako maknem, mene dosta toga ne zanima ja nikad nisam kupio skin, otvorio neki kejs ili bilo što drugo jer nisam u tome nije, nije to moj đir, ali vidim dosta ljudi koji baš guštaju u tome i onda eto jako puno vremena provedu tamo, a mogli su to vrijeme negdje korisnije ovaj ono, upregnut, je i naučit nešto na kraju dana. Pokrenut nešto i što god već. Tako da, to je jedini problem što igrice jesu inherentno, zarazne i zabavne, ali tko i sve u životu naravno trebaš ono, postaviti kočnicu negdje i shvatiti jednostavno eđ ne mogu cijeli dan ovako, znaš.“

10. ELEKTRONIČKO NASILJE: STAVOVI

Kod iskustva s elektroničkim nasiljem u online igricama, rekreativni igrači su gotovo u potpunosti ravnodušni prema tom pojmu.

Jesi li ikada doživio elektroničko nasilje u igrici? Što je za tebe uopće pojam elektroničkog nasilja?

R1: „Uđeš u Counter strike match-making, dakle način na koji ćeš naći match, uđeš u match i da li ti se nešto dogodi s internetom ili se nešto dogodi ovaj unutar gamea gdje ti slučajno napraviš nekakvu grešku i onda se uvijek nađe neka osoba koja će to em vidjeti i em reagirati na to sa jako lošim riječima zbog toga što si ti taj igrač u toj rundi koji je napravio tu krucijalnu grešku i zato si ju izgubio iako se to nekada može desiti da to uopće nije tvoja krivica ili u pitanju drugih ljudi. Dakle, vidim da tako ti „zli“ ljudi ajmo reći reagiraju na druge lošije igrače od sebe sa burnim reakcijama, s burnim teškim riječima prema njima“.

A kako se to nasilje manifestira? Jesu li to psovke ili..?

R1: „Psovke i sve što ide iznad toga, znači vrijeđanje obitelji itd..“

I kakav je tvoj stav prema tome kada to doživiš?

R1: „Apsolutna nula. Jer znam da je to dio svega i znam da to, iskusio sam to već više od koliko, 20 i 3-4 godine. To meni apsolutno ne znači ništa. Znam da su takvi ljudi, znam da to mogu očekivati kao dio cjelokupnog iskustva multiplayer igrica i znam da jednostavno takvi ljudi postoje i znam da to na kraju krajeva ne znači, apsolutno“.

Drugi rekreativni igrač opisao je elektroničko nasilje kao mnogo širi pojam, s nekim primjerima i iskustvima.

Jesi li ikada doživio elektroničko nasilje?

R2: „Pa što mogu, mislim, nisam nikad doživio, ne znam, kakvo drastično nasilje, osim ono sad nekih

vrijeđanja, mislim ja to nisam smatrao nasiljem, zato što mene takve stvari stvarno nisu zanimale, uvijek sam se trudio da ostanem sa strane jer to su ono što se kaže, Internet kriminalci, Internet tastaturaši, što već, ovaj, ali bilo je tu naravno, psovki, vrijeđanja, raznoraznih stvari, pa netko na

primjer tko te poznaje pa se posvađaš s njim pa on podjeli tvoje real life slike pa to onda budu neki Editi, a ovo ono“.

A i takvu vrstu nasilja si doživio?

R2: „Pa naravno, toga uvijek bude ponajviše kod žena, zato što u tim nekim mlađim danima, ajmo reći ne vode računa što slikaju, kako se slikaju i što kome šalju pa onda nastanu malo veći problemi, mislim da je zapravo u gaming svijetu najveći problem sa ženama“.

A kako na tebe utječe nasilje psihički kada ga doživiš?

R2: „Pa zavisi, kažem, od igrice do igrice, ajde na SAMP -u je bilo nekih koji su se malo vukli, neko duže vrijeme, ali zapravo sve te to prođe, jako, jako brzo“.

Znači, ne utječe na tebe baš previše negativno?

R2: „Pa iskreno, ne. Nasilje je dio online igrica, navikneš se.“

Profesionalni igrači u nešto manjoj mjeri su doživljavali nasilje u online igricama:

Jesi li ikada doživio elektroničko nasilje i što je to za tebe?

P1: „A čuj, ja osobno toliko puno nisam online ni igrao, ono znam o čemu pričaš jer naravno da znam sve o tome, nego nemam baš osobnih iskustva puno. Pogotovo ne da me išta dirnulo. Neko će ti možda nešto reći ili napisat nešto onako zajedljivo ili što ja znam što, ali obično moje iskustvo je da je uvijek bilo to u dobrom duhu ili sam barem ja to tako tumačio. Kao ono onaj tejzing nekakav, kako bi Amerikanci to rekli, malo se onako prcamo (smijeh) naš, taj neki, ali ništa ono sad što bi ja ono protumačio kao „Joj, ovo me ugrožava na bilo koji način i čini nesigurnim.“ Ali eto, kažem to je moje iskustvo koje nije temeljeno ni na puno toga jer generalno mojih zadnjih 19 godina života je pisanje o igricama i promatranje igrica na totalno drugi način“.

P2: „Pa ne, ne bih mogao reći. Nisam doživio zato što sam jako specifično, ne igram s randomima. To je ono, znači ja najčešće svaki put kad igram nešto igram sa svom ekipom i mi se tu zezamo da ne kažem neku drugu riječ i međusobno se kajlamo i prcamo, ali baš da bi doživio neko nasilje od nekog, mislim da sam dobio tipa možda kad sam pobijedio nekog tipa u FIFA ili nešto sam dobio tipa nekakvu poruku ono tipa „You suck bro“ ili tako nešto..

11. REAKCIJA NA NASILJE: KADA JE DRUGI IGRAČ ŽRTVA

Zanimljivo, svi igrači izjavili su da uglavnom nisu reagirali na elektroničko nasilje kojem su svjedočili.

Jesi li ikada svjedočio nasilju koje doživljava netko drugi? Kako si tada reagirao?

R1: „Jesam, više puta, naravno. Pa mislim, ako mi je neko kog ne poznajem, neko nebitan, onda šutim baš me briga, a ono, ali ako je meni neko bitan onda, naravno stajem na njegovu stranu, pokušavam smiriti situaciju, objasniti da to nije dobro, da nema potrebe da se svađaju“.

R2: „Realno, jesam. Znači u 99 posto slučajeva što ga vidim je uvijek prema nekome drugom. Zbog toga što, dobro sada da se ne hvalim, ali to samo prema ljudima koji rade greške i prema lošim ljudima se to odvija, u njihovom smjeru. Koja je bila moja reakcija? Pa isto kao i prije, znam da se to dešava, gledam svoja posla i pokušavam nositi tim prema pobjedi, uglavnom. Znam da su i jedna i druga osoba koje su u tom, ajmo reći sukobu, dakle taj koji je načinio grešku i taj koji više ili koji maltretira, da su oni zapravo beskorisni u timu i da ja moram pokupiti i ono što oni moraju raditi unutar igrice, unutar tima. U tom momentu“.

Profesionalni igrač 1 nije mogao adekvatno odgovoriti na pitanje s obzirom da se zadnjih godina fokusira samo na recenziju igrica, što je djelatnost koju radi samostalno. Različito od njega, profesionalni igrač 2 imao je emotivnu reakciju na nasilje kojem je svjedočio.

P2: „Mislim kao zgrozio sam se i iskreno nadao sam se, mislim to je bilo u igrici koju ja ne igram, to je bio Valorant, nisam gledao stream, vidio sam to, izašlo mi je na x-u, odnosno bivšem Twitteru, taj neki klip, mislim ono niti vidiš, samo jednostavno čuješ glas s druge strane koji tu ženu vrijeđa, mislim to je nešto što ja nikad ne bi pravio“.

12.PREVENCIJA ELEKTRONIČKOG NASILJA: STAVOVI IGRAČA

Mišljenja oko toga kako se elektroničko nasilje u igrama može spriječiti su podijeljena.

Misliš li da se elektroničko nasilje u online igricama može spriječiti ili barem smanjiti?

R1: „Spriječiti? Ne, ne možeš. Smanjiti? A do neke razine se možda može smanjiti, ali to onda više nije gaming uopće. To nije gaming na kraju krajeva.

Kako to misliš nije više gaming?

R1: „kako da kažem, smanjiti moguće prijestupe, koliko puta čovjek može biti Timeouta ili kikan iz gamea, nego samo da ga banaju, odmah. Ali, onda na kraju krajeva je to previše child friendly. Nazovimo to. I ipak svi mi bježimo iz te nekakve realnosti u kojoj se nalazimo i to je jedna od, to je, kako da kažem, jedan od načina na koji se neki ljudi nose sa svojim realnostima“.

R2: „Pa ne može, ne može se spriječiti, to je jednostavno nemoguće, zbog utjecaja svega i svačega, socijalnih mreža, previše informacija koje se danas mogu dobiti koristeći Internet. Apsolutno je nemoguće iz temelja izbaciti, ali može se smanjiti. Evo, konkretno, u igrici koju trenutno igram, League of Legends. RIOT kompanija se trudi da za svako vrijeđanje, dobiješ ban. Na primjer, nebitno je da li ti imao nalog 10 godina kod njih, da li ti imao skupocjen nalog kod njih, ali sve to nije bitno. Ti ako konstantno nastojiš nekog vrijeđati, štoviše, sad nije ni potrebno. Doslovno, ja sam napisao, evo konkretno „Fuck you“ i on me automatski mjutao i zabranio mi pisanje do kraja te partije, ovaj, međutim ako se nešto, nastavi, ako neko reporta RIOT stvarno posvećuje pažnju tome i gleda, i automatski daje perma ban, znači nemoguće je vratiti više taj isti nalog. Možeš napraviti novi naravno, ali svaki put ćeš biti banan ako nastaviš tako razgovarati, pričati, prijetiti ljudima i RIOT je u tome zapravo jako uspješan i samim time smanjuju toksičnost nekih igrača jer počinje se sortirati na ljude koji su, ono, OK, pričaju normalno, i oni su uspjeli, znači uspjeli su smanjiti. Nemoguće je izbaciti, apsolutno, jer toga će uvijek biti.

U svijetu igrica vrijeđanja i nasilja, samo je pitanje tko kako to shvaća i razumije. Ja najviše mogu reći da, na primjer ljudikoji se bave socijalnim mrežama. Ajmo, malo prijeći tu, jer i gejmeri su ujedno, moraju koristiti socijalne mreže kako bi možda sebe promovirali za, da gledaju ljudi njihove clipove na YouTube u, da gledaju njihove streamove. Ovaj, najviše su mi zapeli za oko ljudi koji konstantno pričaju kao,“ Mene hejt komentari više ne diraju“, i to konstantno objavljuju.

Zapravo, mislim da ti ljudi, puno ovise od tih komentara, što će netko napisati i kako će ih uvrijediti i što i kako. Umjesto da se zapravo posvete komentarima koji kažu „Bravo, to i to bi možda mogao promijeniti, da bi bilo bolje“, ali svi naravno više vole gledati dramu i to im zarađuje pare, ali ujedno mislim da ih jako to pogađa. Mislim da je 90 posto ljudi takvih, da 10 posto ljudi zapravo stvarno ne mari za hejt komentare“.

Profesionalni igrač smatra da bi se na intenzivno nasilje moglo odgovoriti nasiljem.

P1: „Da da. Htio sam reći isto, mislim možeš probat vratiti istom mjerom. Nije pametno, obično, pogotovo ovisi kakva si osoba, znaš. Možda si ti također, takav nekakav da kad te netko malo tako zeza, ti ćeš se, ti ćeš mu vratit istom mjerom, kad vidiš da je netko agresivan, toksičan. Možda ćeš ići vraćat istom mjerom. Obično, nije dobra stvar to radit jer Samo ulaziš bez veze u neki ono toksični krug negativnosti.

I čemu to uopće? Mislim to je, to je na neki način i priprema za stvarni svijet. To, toga će biti i u stvarnom svijetu, ali znaš što, u puno manjoj mjeri. U onlineu pogotovo kroz ono, vello anonimnosti, znaš, svi su malo jači, svi se malo onako „Ja ću tebi sad reći, ovo ono“, a u živo ti neće naravno, to je ipak stvarni svijet, tako da. Ne znam, očito psiholozi, očito takve neke stvari, ali čak ne bi ni preporučivao psihologa prije nego proba baš ono što je bez toga moguće, a to je čisto popričat sam sa sobom, ono vidjet malo, ej što mi treba ova igrice, što mogu napraviti da blokiram ovoga, što mogu, a da se odmaknem od tog okruženja.

I ako vidiš da to ne ide i ako vidiš da te dira previše, jer to je na kraju dana tvoja psihologija. Ako te nešto dira to je do tebe, također koliko i do toga koji ti pokušava nešto reći, jer su to riječi na kraju, mislim sad ovdje ne pričam ni o fizičkom nasilju ni o čemu drugome, što izlazi izvan okvira virtualnog, da tu naruči neko nešto doma, da te to uznemiruje i tebe i obitelj, to su već, ono priče za policiju. Tako da, naravno da. Ali, ako pričamo o tome da te nešto dira, a to je ono nešto što možeš i probat prebrodit, ako ne ide onda se odmaknut od toga, jednostavno i ne znam ništa pametnije od toga reći. Doslovno“.

P2: „Mislim da je uvijek dobro prijavljivati nasilje samim developerima, jer postoji sustav, mislim da je pametno, ako ima toksičan igrač, neko tko je bullyao ekipu i vrijeđao ih i bio gad. Prijavi ga se, jednostavno i točno specifično zašto, postoji opcija uglavnom, u svim igricama da se to napravi, zato što developeri uglavnom kod ovih većih igrača će pokušati, pokušat nešto napravi da se taj

igrač nekako kazni i sankcionira. Znam da postoji igrice koje sve cheateri i sve toksične igrače seli na nekakav ajmo reći zaseban server. Ne znam koja je to točno igrice bila, mora bi se sjetiti, ali bilo je jako zanimljivo jer kao aha, svi toksični ljudi, nećemo vas spriječiti da igrate igrice. Slobodno vi igrate igrice zato što ipak vi nama donosite nekakvu ono ne, zaradu i sve to, samo što ćemo vas, otkloniti ćemo vas, staviti ćemo vas u zatvor gdje su samo svi toksični igrači, pa se vi toksični igrate međusobno. I mislim da je recimo to super rješenje, ono kao OK, želiš imati ono najgore igrače, super, igraj na posebnom serveru koji je samo za njih. Ovaj, generalno prijaviti igrače i istražiti postavke igrice. Ja mislim da, ja mislim da neću reći da je puno jednostavnije, ali mislim da je dugoročno isplativije, pogotovo ako je neko jako u zajednici neke igrice. Naći istomišljenike s kojima može igrati, radije nego ovaj, da, ono. Jer to s nasumičnim ljudima kad uđeš u partiju, to je rulet. Možeš dobiti najbolju ekipu na svijetu ili možeš dobiti ono, hrpu isfrustriranih ono majmuna koji, koji će čekati tvoju prvu grešku da ti može ono napisati svaku opscenu misao o koja mu je taj dan ušla u glavu“.

13.ZAKLJUČAK

Analiziranje stavova i iskustva igrača prema elektroničkom nasilju bio je cilj ovog diplomskog rada. Iz priloženog razgovora, vidljivo je da gameri smatraju elektroničko nasilje kao normalan, svakodnevni dio igrice. To je toliko općeprihvaćeno, da se gameri više i ne osvrću na nasilje, odnosno, razvijaju prag tolerancije na njega.

U pisanju rada ograničavala me činjenica da nisam uspio razgovarati ni s jednom pripadnicom ženskog spola koja je aktivna kao gamer, iako sam pokušao. Najčešći razlozi za odbitak sudjelovanja u razgovoru bili su strah, nelagoda i neizvjesnost.

Budući da je riječ o malom i namjernom uzorku ovaj rad sigurno ne može voditi prema općenitim zaključcima, ali pruža dobar pogled u određene karakteristike. Zbog ovakvih ograničenja nije moguće putem ovog istraživanja iznijeti relevantne tvrdnje kojima bi se generalno zaključilo ponašanje gamera općenito.

Ono što me posebno iznenadilo pri izradi ovog rada jest činjenica da postoji vrlo malo literature na hrvatskom jeziku, što može voditi i prema tezi da zapravo akademski interes za gaming ne postoji. Istraživanja su većinom usmjerena prema emocijama, nasilju i utjecaju videoigrica općenito, ali percepcija gamera kao takva u Hrvatskoj ne postoji.

Tim više smatram da bi ovaj rad mogao prezentirati relevantnu polazišnu točku od koje se mogu razviti neka druga, detaljnija i profesionalnija akademska istraživanja. Činjenica da se radi o industriji koja stvara profit od nekoliko bilijuna eura godišnje, upozorava na to da je gaming tematika kojom se treba aktivno baviti u cijelom svijetu, a i u Republici Hrvatskoj.

Gaming kao takav može donijeti brojne pozitivne aspekte, posebice u vidu stvaranja novih socijalnih iskustava i kvalitetnih prijateljstava. U radu je dokazano da može utjecati i na razvijanje socijalnih, ali i drugih vještina, tako da je moguće za gaming reći da je lijepa i korisna aktivnost.

Ipak, postoje i negativne strane gaminga čije posljedice mogu biti dalekosežne i opasne. Upravo iz tog razloga smatram da ova tema ne bi trebala biti zanemarena u hrvatskim akademskim krugovima. Vjerujem da se od gamera može mnogo toga naučiti, a i sam sam svjedočio nebrojeno mnogo pozitivnih ishoda i utjecaja na život koje je stvorio gaming. Zato smatram da će ovaj rad

omogućiti dobar početak za istraživanja i bolje razumijevanje sadržaja poput videoigrica iz perspektive samih gamera.

14. LITERATURA

a) Knjige

Bainbridge, S. William (2010) *Online Multiplayer games*. Morgan & Claypool Publishers series.

Hodent, Celia (2021) *The psychology of Video Games*. New York: Routledge.

Hunt, Stuart (2008) *The History Of Grand Theft Auto: The Rise Of a Phenomenon*. Imagine Publishing.

Juul, Jesper (2010) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. London: The MIT Press.

Kent, L. Steven. (2001) *The Ultimate history of Videogames*. New York: Three Rivers Press.

Kunczik, Michael i Zipfel, Astrid (1998) *Uvod u publicističku znanost i komunikologiju*. Zagreb: Zaklada Friedrich Ebert.

Laniado, Nessia i Gianfilippo, Pietra (2005) *Naše dijete, videoigre, internet i televizija (što učiniti ako ga hipnotiziraju)*. Rijeka: Studio TIM.

Maravić, Manojlo (2022) *Totalna historija videoigara*. Beograd: Multimedia Clio.

McGonigal, Jane (2011) *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.

Van West, Jeff i Lane-Cummings, Kevin (2007) *MICROSOFT® FLIGHT SIMULATOR X FOR PILOTS: REAL-WORLD TRAINING*. Indianapolis, Indiana. Wiley Publishing, Inc

b) Akademski članci i ostali dokumenti

Ballard, Mary Elizabeth i Welch, Kelly Marie (2015) Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play. *Games and Culture* 12(5): 1-26. https://psych.appstate.edu/sites/psych.appstate.edu/files/ballard_and_welch.pdf Pristupljeno 18. lipnja.2024.

Bilić, Vesna, Gjukić, Damjan i Kirinić, Giovanna (2010) Mogući učinci igranja računalnih igrice i videoigricana djecu i adolescente. *Napredak* 151(2): 195-213. <https://hrcak.srce.hr/file/123286> Pristupljeno 22. svibnja 2024.

- Bilić, Vesna i Ljubin Golub, Tajana (2011) Patološko igranje videoigara: uloga spola, samopoštovanja i edukacijske sredine. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja* 47 (2): 1-13. <https://hrcak.srce.hr/file/104635> Pristupljeno 25. svibnja 2024.
- Cox, Joe (2013) What Makes a Blockbuster Video Game? An Empirical Analysis of US Sales Data. *Management Decision Economics* 34(3-5): 159-171. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/mde.2608> Pristupljeno 05. travnja 2024.
- De Grove, Frederik, Courtois, Cédric i sur. (2015) How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. *Journal of Computer-Mediated Communication* 20(3): 346-361. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/jcc4.12114> Pristupljeno 15. svibnja 2024.
- Granic, Isabela, Lobel, Adam i sur. (2014) The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist* 69(1): 66-78. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf> Pristupljeno 15. svibnja 2024.
- Jhon, A²⁸. (2019) The influence of playing 3D fighting games in practicing martial arts. *Journal of Physics: Conference Series* 1175: 012253. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1175/1/012253/meta> Pristupljeno 09. ožujka 2024.
- Kanižaj, Igor i Ciboci, Lana (2011) Kako je nasilje preko medija ušlo u naše domove - utjecaj, učinci i posljedice nasilja u medijima na djecu i mlade. U: Kanižaj, Igor, Ciboci, Lana i Labaš, Danijel (ur) *Djeca medija - od marginalizacije do senzacije* (str. 11-34). Zagreb: Matica hrvatska.
- Koller-Trbović, Nivex i Žižak, Antonija i Novak, Tihana (2003) Kvalitativna analiza u socijalnopedagoškom dijagnostičiranju. *Hrvatska revija za rehabilitacijska istraživanja* 39(2): 189-202.
- O'Rourke, Anne (1998) Caring about virtual pets: an ethical interpretation of Tamagotchi. *Animal Issues* 2(1): 1-20. <https://ro.uow.edu.au/ai/vol2/iss1/1/> Pristupljeno 08. ožujka 2024.
- Paaßen, Benjamin, Morgenroth, Thekla i sur. (2017) What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles* 76:421-435. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11199-016-0678-y> Pristupljeno 18. lipnja 2024

²⁸ Ime nije navedeno u originalnom članku

Peña-Miguel, Noemí i Sedano Hoyuelos, Máximo (2014) Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research* 2(3): 230-238. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1053979.pdf> Pristupljeno 05. travnja 2024.

Qureshi, Halima Sadia, Mussarat Jabeen, Khan i Masroor, Uzma (2013) Increased Aggression and Loneliness as Potential Effects of Pathological Video-Gaming among Adolescents. *Pakistan Journal of Social and Clinical Psychology* 11(1): 66-71. <https://www.gcu.edu.pk/pages/gcupress/pjscp/volumes/pjscp20131-10.pdf> Pristupljeno 15. svibnja 2024.

Shaw, Adrienne (2011) Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New media & society* 14(1): 28-44. <https://journals-sagepub-com.ezproxy.nsk.hr/doi/epdf/10.1177/1461444811410394> Pristupljeno 15. svibnja 2024.

Sherry, John L. (2004) Flow and Media Enjoyment. *Communication Theory* 14(4): 328-347. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00318.x> Pristupljeno 20. svibnja 2024.

Suominen, Jaakko (2017) How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches. *Games and Culture* 12(6): 544-562. <https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/1555412016653341> Pristupljeno 08. ožujka 2024.

Trbojević, Filip i Šikuten, Lucija (2022) Prevalencija, oblici i prediktori elektroničkog nasilja. *Medijska istraživanja : znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije* 28(1): 133-154. <https://hrcak.srce.hr/file/402036> Pristupljeno 15. lipnja.2024.

Wattles, Isidora (2019) INTERVJU KAO ISTRAŽIVAČKA METODA: TEORIJSKI ASPEKTI. *CIVITAS* 9(2): 201-214. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/2217-4958/2019/2217-49581902201W.pdf> Pristupljeno 22. lipnja 2024.

Wright, Talmadge, Boria, Eric i Breidenbach, Paul (2002) Creative Player Actions in FPS Online Video Games: Playing Counter-Strike. *Game Studies* 2(2): 1-12. https://www.researchgate.net/profile/Talmadge-Wright/publication/220200729_Creative_Player_Actions_in_FPS_Online_Video_Games_-_Playing_Counter-Strike/links/0deec53566263ae497000000/Creative-Player-Actions-in-FPS-

[Online-Video-Games-Playing-Counter-Strike.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail&_rtd=e30%3D](#)
Pristupljeno 03. travnja 2024.

Wulan Prasetyaningtyas, Sekar i Prayogo, Aldo (2021) The Effect of Cyberbullying in Multi-Player Online Gaming Environments: Gamer Perceptions. <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=9699130> Pristupljeno 18. lipnja 2024.

c) Generičke internetske stranice

BBC.com (2022) Why playing games is good for you. <https://www.bbc.com/future/article/20220127-why-adults-should-embrace-their-playfulness>
Pristupljeno 17. svibnja 2024.

BBC.com (2023) In History: The first ever video game console, 50 years on. <https://www.bbc.com/culture/article/20231213-in-history-the-first-ever-video-game-console-50-years-on>. Pristupljeno 6. ožujka 2024.

discord.com (2022) WHAT IS DISCORD? <https://discord.com/safety/360044149331-what-is-discord> Pristupljeno 18. lipnja 2024.

djecamedija.org (2021) Dobro došli u svijet interneta SIGURNI UZ DJECU MEDIJA. <https://djecamedija.org/wp-content/uploads/2021/09/Dobro-dosli-u-svijet-interneta.pdf>
Pristupljeno 23. kolovoza 2024.

ea.com (bez datuma) Electronic Arts. <https://www.ea.com/games/fifa> Pristupljeno 08. ožujka 2024

eukidsonline.net (2020) Survey results from 19 countries. <https://www.eukidsonline.ch/files/Eu-kids-online-2020-international-report.pdf> Pristupljeno 23. kolovoza 2024.

Forbes.com (2024) What Is A Role-Playing Game? RPG Types Explained. <https://www.forbes.com/sites/technology/article/what-are-rpg-games/> Pristupljeno 08. ožujka 2024.

hcl.hr (2022) GTA SA-MP server City of Angles slavi 10. rođendan, evo njihove priče. <https://www.hcl.hr/vijest/gta-mp-server-city-of-angles-roleplay-slavi-10-rodendan-evo-njihove-price-187259/> Pristupljeno 18. lipnja 2024.

helplama.com (2024) Discord Revenue and Usage Statistics 2024. <https://helplama.com/discord-statistics/> Pristupljeno 18. lipnja 2024.

medijskapismenost.hr (2017) KOJI SU SVE OBLICI ELEKTRONIČKOG NASILJA. <https://www.medijskapismenost.hr/oblici-obiljezja-elektronickog-nasilja/> Pristupljeno 15. lipnja.2024.

medijskapismenost.hr (2018) ŠTO JE ESPORT I KOJE SU NAJČEŠĆE PREDRASUDE O NJEMU <https://www.medijskapismenost.hr/sto-je-esport-i-koje-su-najcesce-predrasude-o-njemu/> Pristupljeno 20. svibnja 2024.

poliklinika-djeca.hr (2012) Što je to elektroničko nasilje odnosno CYBERBULLYING. <https://www.poliklinika-djeca.hr/za-djecu-i-mlade/nasilje/sto-je-to-elektronicko-nasilje-odnosno-cyberbullying/> Pristupljeno 15. lipnja.2024.

Statista.com (2022) Most popular social media platforms for gamers in the United States in regards to gaming as of August 2022. <https://www.statista.com/statistics/1351103/us-most-used-social-related-to-gaming/> Pristupljeno 18. lipnja 2024.

Statista.com (2024) Role Playing Games – Worldwide. <https://www.statista.com/outlook/amo/app/games/role-playing-games/worldwide> Pristupljeno 08. ožujka 2024.

store.steampowered.com (bez datuma) Age of Empires: Definitive Edition. https://store.steampowered.com/app/1017900/Age_of_Empires_Definitive_Edition/ Pristupljeno 08. ožujka 2024.

tamagotchi.fandom.com (bez datuma) Tamagotchi Wiki. https://tamagotchi.fandom.com/wiki/Tamagotchi_Life_Cycle Pristupljeno 08. ožujka 2024. Pristupljeno 08. ožujka 2024.

vecernji.hr (2023) Luka Perković Perkz: 'Profesionalno igranje igrice isto je kao i bilo koji drugi sport'. <https://www.vecernji.hr/showbiz/luka-perkovic-perkz-profesionalno-igranje-igrice-isto-je-kao-i-bilo-koji-drugi-sport-1658786> Pristupljeno 20. svibnja 2024.

SAŽETAK

Ovaj rad istražuje problematiku elektroničkog nasilja u multiplayer video igrama kroz analizu iskustava igrača. Fokusira se na povijest videoigrica, njihovu podjelu na žanrove te pozitivne i negativne aspekte igranja. Posebna pažnja posvećena je psihološkom profilu igrača i njihovoj percepciji elektroničkog nasilja. Kroz intervju s igračima, rad prikazuje njihove svakodnevne interakcije u virtualnom okruženju te identificira uzroke i posljedice nasilnog ponašanja. Istraživanje također razmatra mogućnosti prevencije i smanjenja elektroničkog nasilja. Kroz teorijski okvir, rad prikazuje duboki utjecaj nasilja u igrama na psihološko zdravlje igrača te nudi preporuke za buduća istraživanja i praktične primjene u edukaciji i politici zaštite djece i mladih.

KLJUČNE RIJEČI: Elektroničko nasilje, Multiplayer igre, Psihologija igrača, prevencija nasilja, Igrač, Videoigre

SUMMARY

This paper explores the issue of electronic violence in multiplayer video games through an analysis of players' experiences. It focuses on the history of video games, their classification into genres, and the positive and negative aspects of gaming. Special attention is given to the psychological profile of players and their perception of electronic violence. Through interviews with gamers, the paper illustrates their daily interactions in the virtual environment and identifies the causes and consequences of violent behavior. The research also examines the possibilities for preventing and reducing electronic violence. Through a theoretical framework, the paper demonstrates the profound impact of game violence on players' psychological health and offers recommendations for future research and practical applications in education and youth protection policies.

KEY WORDS: Cyberbullying, Multiplayer games, Gamer's psychology, Violence Prevention, Gamer, Videogames