

Obilježja zajednica kod igrača online videoigara

Komadina, Jure

Undergraduate thesis / Završni 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:114:738986>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-14**



Repository / Repozitorij:

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



Sveučilište u Zagrebu
Fakultet političkih znanosti
Studij novinarstva

Jure Komadina
Obilježja zajednica kod igrača online videoigara
Završni rad
izv. prof. dr. sc. Zlatan Krajina

Zagreb, travanj, 2024

Sadržaj

Uvod.....	1
1. Definiranje virtualne zajednice	2
1.1. Novi oblici komunikacije i Rheingoldova definicija virtualne zajednice	2
1.2. Faze promjena metafore virtualne zajednice tijekom desetljeća.....	3
1.3. Ključne teme u raspravama za razumijevanje i definiranje virtualne zajednice: Prisutnost.....	6
1.3.1. Geografsko oslobođenje	8
1.3.2. Dis/utjelovljenje i identitet	9
2. Karakteristike zajednice i League of Legends (LoL).....	10
3. Istraživanje elemente zajednice igrača LoL-a	12
4. Pozitivne interakcije i neiskreno ponašanje unutar zajednice	14
5. Elementi virtualne zajednice Rowana Wilkena u zajednici LoL-a	15
Zaključak.....	18
Literatura	20

Sažetak: Tema ovog rada je definiranje elemenata virtualne zajednice i zatim primjećivanje tih elemenata na zajednici videoigre League of Legends. Rad obuhvaća pojavu virtualne zajednice u akademskih i kulturnim krugovima te nakon što je ušla u svakodnevni govor povijest definiranja što je to virtualna zajednica i što je čini. Također nakon njezina definiranja, važno je i predstaviti elemente virtualne zajednice od tradicionalne zajednice i pokazati koji su elementi prisutni u zajednici čiji su igrači istraživane videoigre opisali.

Ključne riječi: *zajednica, virtualna zajednica, videoigre, League of Legends, online videoigre, igrači, zajednice videoigara*

Uvod

Ulaskom u digitalno doba donijelo je jednako velike promijene u društveni segment društva koliko i onaj tehnološki. Rezultat toga dob, Internet omogućio je povezivanje ljudi s različitim krajevima svijeta i stvaranja prijateljstava tolikom brzinom o kojoj se prije samo moglo sanjati. Stvorena prijateljstva su se tako mogle pretvoriti u zajednice koje više nisu bile ograničene fizičkim kontaktom. Međutim, digitalna zajednica nije samo direktna preslika one ne-digitalne, ona sa sobom nosi određene karakteristike koje je Rowan Wilken opisao u svojoj knjizi 2011. godine.

Cilj ovog rada je utvrditi elemente virtualne zajednice, odnosno prikazati pokazuju li igrači elemente virtualne zajednice koju su Wilken i teoretičari opisali. Odabrana igra je *League of Legends*, jedna od najriganijih i najpoznatijih videoigara ikad napravljena, čiji sam i sam igrač od 2013. godine.

Proveo sam kvalitativne intervju s dvadeset pojedinaca (igrača) kroz aplikaciju *Discord* s fokusom na pitanja koje elemente zajednice primjećuju ili na koji način specifičan za promatranu videoigru. Zbog prirode aplikacije *Discord*, prava dob te ime i prezime intervjuiranih osoba nije poznata, samo je poznato njihovo iskustvo u zajednici LoL-a. Zato će svi intervjuirani igrači biti imenovani brojem (npr. igrač br. 1).

Njaprije ću započeti s knjigom Rowana Wilkena *Teletechnologies, Place and Community* u kojoj je opisan razvoj pojma virtualne zajednice i koje su njezine najvažnije karakteristike. Slijedeća poglavlja će biti umjerena na prikazivanje prikupljenih podataka. Paralelno s time, koristit će se i relevantni članci za videoigru te poglavlje *Community* iz knjige *Routledge Companion to video games studies* kako bi se povezala teoretska virtualna zajednica s jednom zajednicom u praksi. Na kraju rada će se usporediti koliko su prisutna obilježja virtualne zajednice kod igrača *League of Legendsa*

1. Definiranje virtualne zajednice

Gombrichev aforizam koji glasi kako će poznato uvijek vjerojatno biti polazište za prikazivanje nepoznatog, posebno je relevantan u kontekstu ranog Interneta kojemu su teoretičari nastojali dati smisao društvenih mogućnosti predstavljenih pojavom umreženih tehnologija (Gombrich, 1972 prema Wilken, 2011: 35). Teoretičari su to učinili redefiniranjem poznatog koncepta zajednice kao virtualne zajednice kako bi se povezala tada manje poznate društvene oblike koje su nastajale putem računalno posredovanih društvenih interakcija (Wilken, 2011: 35 - 36).

Foucault u svom eseju iz 1986. godine *O drugim prostorima: Utopije i Heterotopije* govori kako izvor tjeskobe njihovog doba leži u konceptu prostora i da će se ljudi više posvetiti njemu nego konceptu vremena (Foucault, 1986). Wilken (2011: 37) kaže ako Foucaultov esej (1986) sažima postmoderni kulturni krajolik sredine osamdesetih godina prošlog stoljeća, njegova prostorna tjeskoba se samo pomnožila s pojavom pojma 'kiberprostora'.

Wilken (2011: 37) ovdje uvodi Williama Gibsona (1993), pisca znanstvene fantastike, koji je u svom romanu *Neuromancer* sklopio je izraz 'ne-prostor uma' ili 'konzesulana halucinacija'. Sam pojam se nakon toga više nije isključivo vezao za matricu romana i tada je ušao u svakodnevni govor kao skraćena za koncept prostora unutar elektroničkih mreža tadašnjih računala.

Utoliko što je kiberprostor postao objekt suvremene kritike, kiberkultura je postala naziv za polje ili domenu proučavanja kibernetičkog prostora i njegovih kulturnih implikacija te je zabrinut s novim oblicima društvene interakcije koje su se pojavile s računalnim mrežama (Wilken, 2011: 37 – 38).

1.1. Novi oblici komunikacije i Rheingoldova definicija virtualne zajednice

Novi oblici komunikacije koje proučava polje kiberkulture većinom su grupirani zajedno pod rubrikom 'računalno posredovana komunikacija' ili skraćeno CMC (eng. computer mediated communication) (Wilken, 2011). Ovo je opći pojam koji obuhvaća sve načine na koji ljudi komuniciraju jedni s drugima putem računalnih mreža. Wilken (2011: CMC uključuje sinkrone oblike komunikacije gdje strane u interakciji moraju istovremene biti prisutni, kao što je *Internet relay chat* (IRC). U isto vrijeme uključuje asinkrone oblike komunikacije u kojoj strane koje su u interakciji ne moraju biti prisutni istovremeno kao što je slučaj s elektroničkom poštom (Wilken, 2011).

Iako ga još uvijek određeni dio kulturnih kritičara i medija preferira kao krovni pojam, 1980-ih i ranih 1990-ih računalno posredovana komunikacija je potisnuta od strane evokativnijom metaforom koju je popularizirao pisac Howard Rheingold (Wilken, 2011: 31 - 32).

Prema Rheingoldu (1993) virtualne zajednice su društvene agregacije koje proizlaze iz računalnih mreža kada dovoljno ljudi nastaviti voditi javne rasprave toliko dugo da se razviju osjećaji kako bi se formirale mreže osobnih odnosa u kibernetičkom prostoru. Ova definicija postavlja mnoga pitanja, od kojih su najvažnija ona pitanja koja se odnose na što predstavlja dovoljno dugo i ona kako se može odrediti neka mjera dovoljna razina ljudskih osjećaja (Wilken, 2011: 32).

Wilken (2011) naglašava da je ključna prepreka koja susreće pojam virtualne zajednice, i vjerojatan razlog za nedostatak mnogih koji slijede, su preširoko prihvaćene definicije. Zbog toga što ta virtualna zajednica predstavlja krovni pojam za niz prilično različitih oblika društvenih oblika društvenih interakcija na internetu, što je posebno vidljivo u Rheingoldovj genealogiji nastanka virtualnih zajednica (Wilken, 2011: 32).

Rheingold u svoj knjizi *Virtualna zajednica* kaže kako virtualna zajednica ima relativno kratku, ali bogatu povijest, koja datira iz 1960-ih i 1970-ih kada se pojavio ARPANET, čiji je razvoj sponzoriralo Ministarstvo obrane SAD-a sa popisom e-pošte *Human-Nets* i svojim 'prostorom' za raspravu *SF-Lovers* (Rheingold, 1993 prema Wilken, 2011: 32 - 33). Uz praćenje ranog uspjeha ARPANET-a, Rheingold (1993) prema Wilkenu (2011) kaže da se virtualna zajednica razvijala u nekoliko smjerova: putem računalne oglasne ploče sustava, preko 'višekorisničkih tamnica' (MUDs) i višekorisničkih objektivno orijentiranih sustava (MOO), putem internetskih relejnih sustava za razgovor (IRC-ovi), kao što je to francuska usluga *Minitel messagerie* te na kraju film *Stanište*.

Wilken (2011: 33) sažima kako je definicija virtualne zajednice Howarda Rheingolda formulirana ranih 90-ih godina dvadesetog stoljeća, a već u slijedećem desetljeću uslijedilo je mnogo daljnjih razmišljanja, iskustva te istraživanja koja su značajno promijenila stavove i poštovanje prema djelotvornosti i prilagođenosti metafore zajednice.

1.2. Faze promjena metafore virtualne zajednice tijekom desetljeća

Jedan od načina da se sažme ova promjena tijekom vremena je da se Rheingoldova metafora vidi kao prolazna kroz tri stupnja razvoja koja su, implicitno prihvaćanje metafore

zajednice kao točan opis interakcije društvenih mreža, obrambeni stav gdje se brani društva interakcija na internetu kao nalik zajednice, kritičniji i introspektivniji stav, koji ispituje razlike između definirane metafore i stvari koje ona opisuje te dodirne i polazišne točke koje označavaju računalno-posredovane društvene interakcije.

U prvom stupnju razvoja, metafora zajednice primjenjuje se uglavnom nekritički na temelju obrazloženja koje glasi da je primarni razlog zbog kojeg su se CMC istraživači poput Rheingolda pojavili s metaforom zajednice za opisivanje stvaranja virtualne interakcije na forumima je da se razvija osjećaj ugodnosti (Rheingold, 1993 prema Wilken, 2011: 34).

Drugu fazu, prema Wilkenu (2011), u prihvaćanju metafore zajednice unutar CMC istraživanja bavi se obranom društvene interakcije na mreži izrazom 'nalik na zajednicu'. Ovaj obrambeni stav opravdavanja je u velikoj mjeri odgovor na kritike koje su hirovi prve faze privukli (Wilken, 2011: 34 -35). Drugim riječima, to je reakcija na ono što Rick Parrish naziva 'prigovori na medije' ili one kritičare koji identificiraju neki aspekt ili način na koji se komunikacija odvija putem virtualnih tehnologija što je navodno problematično za koncept zajednice (Parrish, 2002 prema Wilken, 2011:).

Ovi prigovori kritičara se dijele na dvije opće kritike: početno preispitivanje uspostavljanje komunikacije sa zajednicom, a kritika pak postaje argument protiv virtualne zajednice na temelju onoga što Parrish (2002) naziva 'tankoća' medija (Wilken, 2011:).

Prividno spajanje komunikacije sa zajednicom može se protumačiti produžetak snažnih veza koje bi se stvarale povezujući komunikaciju s kiberprostom, to jest kiberprostor kao prostor računalnih mreže, gdje se te mreže osim pohrane podataka i informacija, široko koriste za osobnu komunikaciju, a formiranje ormiranje zajednice smatra se logičnim proširenjem komunikacije koja se odvija unutar 'nastanjivog' kibernetičkog prostora (Wilken, 2011).

Teoretičar Coyne sugerira da je ovaj argument potencijalno proizašao iz određene misli u kojoj je kiberprostor opisan kao 'svijet', što on opisuje da je kiberprostor je svijet u poslovnom, akademskom, glazbenom ili sportskom smislu zajednice i prakse. (Wilken, 2011). Međutim, kiberporstor je svijet kao zajednica u kojem na različite načine uživaju poslovni ljudi i ljubitelji željeznice, kolekcionari markica, ljubitelja sporta i drugi hobisti (Wilken, 2011). Coyne želi reći da elektronička komunikacija olakšava stvaranje zajednice kroz samu tehnologiju u smislu da korisnici telefona rijetko čine zajednicu samo zbog

zajedničkog interesa za telefon, ali telefon je alat ili sredstvo za stvaranje zajednice (Wilken, 2011).

Upornija kritika virtualne zajednice proizlazi iz uočenog nedostatke svojstvene nekom mediju. Ovo je zapravo argument o obvezi ili ulozi za koju se kaže da je temeljni aspekt svakog formiranja zajednice (Wilken, 2011). Wilken kaže (2011) da načini komunikacijske razmjene temeljne na tekstu, bilo sinkroni ili asinkrono, ne pružaju dubinu i volumen potrebno za stvaranje zajednice.

Lakoća povlačenja iz CMC-a, putem objave sa platforme ili isključivanjem računala, služi samo za pogoršavanje ovih kritika, odgovor na ovakvu kritiku može biti samo u obrambenom stavu ili barem putem pitanja-odgovor – kao što je vidljivo u naslovima radova poput 'Jesu li MUD-ovi zajednice?' (Wilken, 2011).

Primjer takvog stava bi bio Rheingoldov koji kaže kada bi čak imao mogućnost predviđanja da vidi duboke utjecaje metafore virtualne zajednice, vjerojatno ne bi mogao uvjeriti svoga urednika knjige da mi dopusti da koristim naslov kao što je 'Ljudi koji raspravljaju o stvarima na internetu i formiraju odnose i grupe koje nalikuju zajednici' (Rheingold, 1993 prema Wilken, 2011: 34).

Ova sve veća introspekcija pokazala se produktivnom u onoj mjeri u kojoj se skrenula pozornost na poteškoće s metaforom zajednice i ograničenja povlačenja paralela između zajednice kakva je konvencionalno shvaćana te karakteristika i posebnosti digitalnih oblika društvenih interakcija (Wilken, 2011).

Posljednja faza u primjeni metafori zajednice počinje sa suočavanjem izazova ispitivanja točaka razlika između metafore zajednice i onoga što ona opisuje, kao i kontakt te odlazak između računalno posredovanih i drugih oblika društvenih interakcija (Wilken, 2011: 36).

Wilken (2011: 37) navodi da je Izazov ove treće faze, artikulirati što je jedinstveno u virtualnoj zajednici s time da se izazov se fokusira propitivanju same primjenjivosti zajednice metafora, odnosno fokus je identificirati ključne točke gdje je društvena interakcija na mreži (virtualna zajednica) slična kao i točke gdje je različita od tradicionalnog shvaćanja zajednice).

Prema Wilkenu (2011: 37) Fernback (1999) predlaže da je to korisno polazište za poduzimanje takvog projekta kojem je cilj definirati fenomen negativno u smislu artikulirajući 'što virtualna zajednica nije, a zajednica u kiberprostoru nije manifestacija lažne svijesti, već stvarne društvene prakse ugrađene u virtualne interakcije. U isto vrijeme

virtualna zajednica nije razmjerna fizičkoj zajednici u svim dimenzijama osim one prostorne. One nisu samo stvara, virtualna zajednica je proces koji je definiran svojim stanovnicima, granicama i značenjima o kojima se stalno pregovaraju (Wilken, 2011).

Kao što Peter Kollock i Marc Smith primjećuju da se na internetu mogu pronaći skupine koje zadovoljavaju svaku razumnu definiciju zajednice, ali ne može se reći da su online zajednice i zajednice koje se stvaraju licem u lice identične (Kollock i Smithe, 1999 prema Wilken, 2011: 37 - 38). Gospodarstvo suradnje i kolektivnog djelovanja značajno se pomiče kada se prelazi na digitalnu interakciju, odnosno ako se termin zajednica nametne svim društvenim agregacijama u virtualnom svijetu, mogu se izostaviti nijanse društvenog iskustva virtualne zajednice (Wilken, 2011: 38).

Dok je gornja povijesna geografija u tri faze razvijanja korisna u određenoj mjeri, osobito u sažimanju evolucije metafore zajednice unutar literature o CMC, još uvijek ostaje izazov razumijevanja i definiranja razlika između pojma zajednice neovisno o virtualnoj zajednici (Wilken, 2011: 38).

1.3. Ključne teme u raspravama za razumijevanje i definiranje virtualne zajednice: Prisutnost

Wilken (2011) kaže da naš angažman u kibernetičkom prostoru djeluje i na daljinu i za središnji dio razumijevanja odsutnosti i udaljenosti je važno razumijevanja međusobno povezanih pojmova 'prisutnosti' i 'tele-prisutnosti'.

U literaturi o izgradnji virtualnih okruženja ova dva pojma 'prisutnosti' i 'tele-prisutnosti' povijesno su se primjenjivali na različite načine, pri čemu se tele-prisutnost koristi naizmjenično u suprotnosti s izrazom prisutnosti, a prisutnost se ponekad smatra sveobuhvatnim pojmom koji uključuje tele-prisutnost (Wilken. 2011: 46).

Riječ tele-prisutnost prvi je skovao Marvin Minsky (1980) pritom se pozivajući na tele operacijske sustave za daljinsko upravljanje fizičkim objektima kao što se moglo vidjeti upotrebom daljinsko kontrolirane letjelice (dronova) s udaljenih lokacija za djelovanje u Afganistanu (Wilken, 2011: 46).

Za razliku od Minskija, teoretičar Thomas Sheridan radije koristi 'prisutnost' kao krovni pojam koji uključuje 'tele-prisutnost' (osjećaj ka da smo tamo na udaljenom mjestu rada) i 'virtualnu

prisutnost' (osjećaj da smo prisutni u okruženju koje je generiralo računalo) (Sheridan, 1992 prema Wilken, 2011).

Međutim, John Steuer (1992) u međuvremenu predlaže da prisutnost i tele-prisutnost zapravo trebaju biti dva različita pojma, u smislu da se prisutnost odnosi na osjećaj postojanja u okolišu (Wilken, 2011: 46 -47). Jednostavno rečeno, predlaže kako se prisutnost ne može smatrati nečije iskustvo fizičkog okoliša, ne odnosi se na nečije okruženje kakvo postoji u fizičkom svijetu, već na percepciju te okoline posredovane automatskim i kontroliranim mentalnim procesima (Steuer, 1992 prema Wilken, 2011: 47).

Za razliku od prisutnosti, tele-prisutnost prema Steueru je mjera u kojoj se netko osjeća prisutan u posredovanom okruženju, a ne u neposrednom fizičkom okruženju i definira se kao iskustvo prisutnosti u okruženju putem komunikacijskog medija (Wilken, 2011: 47). Kad je percepcija posredovana komunikacijskom tehnologijom, pojedinac je prisiljen istovremeno percipirati dva odvojena okruženja – fizičko okruženje u kojem se zapravo nalazi i okruženje predstavljeno putem medija (Wilken, 2011).

Za Steuera (1992) prema Wilkenu (2011: 47) se dakle prisutnost odnosi na naizgled neposredno iskustvo svoje okoline, doke se tele-prisutnost odnosi na posredno iskustvo istog (Steuerova formulacija je zapravo pogreška dihotomije s jedne strane 'stvarne' prirodne prisutnosti i s druge strane posredne tele-prisutnosti). Ovdje se pojavljuje korisni pojam 'ekonomija prisutnosti' Williama J. Mitchella. Pojam varljivo na jednostavan način prikazuje da sve komunikacijske tehnologije kruže unutar pojma u komu se svaka komunikacijska opcija (susret lice u lice, telekomunikacija, tele-prisutnost) treba procijeniti prema potrebi (Mitchell 1999 prema Wilken, 2011: 48 -49).

Međutim, semantička rasprava o pojmu prisutnosti ne prestaje na Mitchellu i Steueru. Taksonomsko istraživanje Matthewa Lombarad i Therese Ditton (1997) ocrtava sudbine barem šest međusobno povezanih, ali različitih konceptualizaciji prisutnosti (Wilken, 2011: 48).

(1) Prva je prisutnost kao društveno bogatstvo, to jest omjer u kojem se mediji doživljaju kao druželjubivi, topli, osjetljivi, osobni ili intimni kada se koriste za interakciju s drugim ljudima; (2) druga je prisutnost kao realizam, odnosno koji je stupanj do kojeg medij može proizvesti točan prikaz predmeta, događaja i ljudi; (3) treće je prisutnost kao prijevoz, to jest ideja o transportu do drugog područja koja se dijeli u tri podvrste: 'ti si tu', 'tu je' i 'zajedno smo'; (4) četvrto je prisutnost kao uranjanje koja naglašava ideju perceptivnog i psihološkog uranjanja; (5) peto je prisutnost kao društveni akter unutar medij, gdje kako percepcija korisnika i nastali

psihološki procesi dovode do umjetne prirode entiteta unutar medija i pokušaj interakcije s njima; (6) zadnja prisutnost je prisutnost medija kao društvenog aktera što ne uključuje društvene odgovore medijskih korisnika na ljude ili računalne likove unutar medija, već i na znakove koje daje sam medij i koji navodi korisnike da tretiraju taj isti medij kao društveni identitet (Lombard i Ditton, 1997 prema Wilken, 2011: 48 - 49).

Ono što Lombard i Ditton (1997) otkrivaju iz svoje ankete jest da svih šest definicija, iako prilično različitih, dijele središnju ideju – perceptivne iluzije ne-posredovanja, koja se događa kada osoba ne uspijeva uočiti ili priznati postojanje medija u svojoj komunikaciji okoline i odgovara onako kako bi on ili ona reagirao da medija nema (Wilken, 2011: 49).

1.3.1. Prostorno oslobođenje

Wilken (2011: 49) navodi da David Morley (2003) primjećuje kako je široko rasprostranjene novih tehnologija zaslužno za stvaranje niz transformativnih učinaka od kojih je jedan da nove komunikacijske tehnologije u sebi imaju nizove koda koji najavljuju smrt fizičkog prostora. Jedan način na koji se ovo gledište objavljuje u literaturi o kiberprostoru i CMC-u, mogu se povezati s koncepcijom kiberprostora kao prostora koji nema koordinate u stvarnom prostoru (Tofts i McKeich, 1998 prema Wilken, 2011: 49 - 50).

Međutim, glavna smisao u kojem se komunikacijske tehnologije, posebice računalno posredovane komunikacijske tehnologije, smatraju iznad geografskog prostora povezana je s razmatranje kiberprostora kao medija temeljnog na tekstu (Parrish, 2002 prema Wilken, 2011). Wilken (2011: 50) nastavlja, da ovaj osnovni način tekstualne razmjene predstavlja posebni problem za one koji pokušavaju primijeniti tradicionalno misao zajednice u virtualnu arenu. Poteškoće u prihvaćanju riječi zajednica kao opisivanje za CMC fenomena, Nessm Watson predlaže da je u CMC-u fizički prostor zamijenjen tehnologijom, medijem komunikacije (Watson, 1997 prema Wilkenu, 2011: 50).

Za Parrisha (2002) ono što je potrebno kao odgovor je redefinirati kako razmišljamo o prostoru i mjestu u smislu da kiberprostor nije geografska cjelina i sve dok ne počnemo shvaćati kako uobičajena shvaćanja svakodnevnih pojmova nisu nužno prikladna u svemiru koji je fundamentalno materijalno različit, mi ćemo nastaviti naivno pretpostavljati da virtualna zajednica mora oponašati tradicionalnu zajednicu (Wilken, 2011: 50 - 51).

Wilken (2011: 51) navodi kako je u okviru CMC istraživanja, napetosti između tradicionalnih koncepcija zajednice i virtualne zajednice dovele do formuliranja definicije zajednica za koje

se kaže da su prepoznatljive većini tradicionalnih teoretičara s dopuštanjem interaktivnih elektroničkih medija. Takve formulacije dovode do umanjivanja značaja geografije, prostora, mjesta unutar formulacije zajednice u korist naglasaka na druge konstitutivne značajke formiranja zajednice, kao što su međuljudske interakcije, zajedničke veze i zajednički interesi (Wilken, 2011: 51)

1.3.2. Dis/utjelovljenje i identitet

Pitanja o odbacivanju tijela i konstrukcija identiteta su središnji pojmovi u istraživanju CMC-a. Prva od ovih briga, u svojoj najgrubljoj i najekstremnijoj formulaciji, bila je potaknuta separatističkom vizijom kiberprostora kao apstraktnog područja bez koordinata u stvarnom prostoru i činjenice da se društvena interakcija koje se prvenstveno temelje na tekstu (Wilken, 2011: 51 - 52).

Wilken (2011: 52) kaže kako ovo shvaćanje dovodi do nekih tehno-boostersa koji shvaćaju kiberpostor kao ekstatičan, odnosno slave medij kiberprostora kao 'bestjelesnog' područja koje je slobodno od ograničenja fizike i zbrkane slučajnosti tijela.

Među spornijim ekstrapolacijama ove ideje je misao Neil Spillera (1995: 70) koji u poglavlju *Hot Desking in Nanotopia* knjige *Arhitekti u Kiberprostoru*, kaže da virtualno nastanjivanje kibernetičkog prostora stvara trans humano stanje u kojem je moguće pobjeći od naše slabosti koja je odnosi na naša kašasta, neosjetljiva, raspadajuća, mokra tijela tijekom određenih vremenskih razdoblja. Spiller (1995) taj proces naziva visceralnim eskapizmom i podrugljivo označava mesne šoviniste i mesne ludite, to jest oni koji prigovaraju o napuštanju i mrcvarenju tijela.

Motivaciju za takvu mračnu implikaciju želje za bestjelesnosti ispituje Katherine Hayles s pitanjem zašto želimo ostaviti tijelo. (Wilken, 2011: 52) Na pitanje sam odgovara da izvan vizije bestjelesnosti, koja se njeguje kulturnom tradicijom koja je dugo sanjala o umu odvojenim od tijela, je bilo koji drugi odgovor neprihvatljiv i dio eskapističke fantazije (Wilken, 2011). Ona nastavlja kako ćemo u kiberprostorima jedva naići na jednu prikrvenu zabrinutost oko našeg nastavka postojanja na planetu koji je opljačkan otrovima iz okoliša i desetkovan AIDS-om (Hayles, 1996 prema Wilken, 2011: 122).

Hayles (1996) prema Wilkenu (2011: 52 – 53) nadalje kaže da fantazija također sadrži implikacije na rodnu politiku na način da se unošenjem ženske sposobnosti reprodukcije u tehnološku scenu primarno muške partenogeneze, poistovjećuje subjektivnost s racionalnim

umom koji tradicionalno kodificiran kao muški, napuštajući tako materijalnost tijela koje je identificirano kao žensko.

Haylesin znakoviti zaključak glasi kako vizije o kibernetičkom prostoru kao bestjelesnom području nisu svojstvene mediju, već da se takvo područje razvija kroz tehnološke intervencije i diskurzivne prakse (Hayles, 1996 prema Wilken, 2011: 53).

Nešto suptilnija, ali ništa manje problematična, varijacija na temu bestjelesnosti je tvrdnja da kibernetički prostor omogućuje postojanje identiteta konstruirano na načine koji su kategorički različiti od interakcije licem u lice (Wilken, 2011). Rheingold kaže da se u kiberprostoru, naši identiteti miješaju i komuniciraju elektronički, neovisno o lokalnom vremenu i lokaciji (Rheingold, 1993 prema Wilken, 2011: 53 - 54).

Rana obećanje virtualne interakcije bila su da će to biti takva vrsta interakcije u kojima bi se oznake kao što su rasa, spol, status i dob postale irelevantne (Wilken, 2011). Weimann (2000) prema Wilken (2011: 53) piše kako u virtualnom svijetu ne očekuje, a ni zahtijeva na zadržavanje atributa stvarnog svijeta kao što dob, izgled, profesija ili spol.

Posljedično virtualni svijet postaje mjesto eksperimentiranja i istraživanjima za koje se tvrdi da je subjekt u njima fragmentiran, samoodređen, višestruk i da odbija zauzeti položaj strukture moći (Milne, 2007 prema Wilken, 2011: 53 -54).

Međutim teoretičar Byron Burkhalter (1999) prema Wilken (2011: 55), tvrdi da se interakcijom licem u lice mogu prepoznati karakteristike pojedinca, od boje kože do boje glasa, što pomaže prenijeti rasni identitet. Za razliku od toga, na računalnim mrežama s nedostatkom takvih fizičkih znakova, moglo dovesti do jednog oblika diskriminacije (Burkhalter, 1999 prema Wilken, 2011: 55). Završava kako nedostatak ovih pokazatelja u CMC razmjeni dopušta online subjektivnosti da bude razigrana, fleksibilna i decentralizirana.

2. Zajednice u videoigrama i League of Legends (LoL)

Zajednice koje formiraju igrači videoigara, dizajneri igara i drugi s udjelom u mediju imaju snažan utjecaj na kulturu igranja videoigara i oblikuju praksu igranja na više razina (Kocurek, 2023: 450). Kocurek (2023: 450 – 451) kaže kako na primjer, igrači razvijaju zajednice oko omiljenih igara baš kao što tvrtke koje se bave igrama rade na kultiviranju lojalnosti igrača razvijanjem onih videoigara koje zahtijevaju društveni angažman i podržavanje jedno drugih unutar zajednica unutar i oko svojih videoigara.

„Većina igrača će se u nekom trenutku uključiti u neku društvenu interakciju oko videoigara – bilo kroz individualne razgovore o strategiji, kroz sudjelovanje u nekoj vrsti društvene igre ili čak kroz sudjelovanje u formalnoj organizaciji ili događaju za obožavatelje videoigara“ (Kocurek, 2023: 451).

Kocurek (2023) u poglavlju *Networking gamers* nastavlja da se formiranje zajednica temeljenih na videoigramama proizlazi iz različitih kulturalnih aspekata kulture igranja; igrači mogu tretirati igranje kao vrstu sporta i uživati u natjecanju u ligama ili turnirima i kao način da pokažu svoju vještinu te kao način da se uključe u zajednicu igrača s sličnim interesima. Neki igrači mogu uživati u sudjelovanju u službenim eventima povezanim s igrama kako bi pomogli izgraditi zajednicu igrača ili se natjecati u esportu te se mogu službeno ili neslužbeno organizirati kako bi doprinijeli široj zajednici podupiruću neprofitne organizacije (Taylor, 2023 prema Kocurek 2013: 451).

League of Legends je besplatna online borbena igra od kompanije Riot Gamesa koja je izašla 2009. godine (League of Legends, 2024). Igra je bazirana na MOBA dizajnu koja se sastoji od mečeva između dvije ekipe, a svaki igrač iz ekipe mora odabrati poziciju koju će igrati kao i jednog od više od 260 likova, svaki s jedinstvenim moćima (League of Legends, 2024). Tijekom meča dva tima se kreću od donjeg lijevog ili gornjeg desnog kuta i raspoređuju se po izabranim pozicijama između kojih se nalazi šuma u kojoj se nalze objekti koji mogu donijeti prednost timu (League of Legends, 2024). Uvjet pobjede je da jedan tim uništi Nexus, odnosno bazu drugoga ili da se preda što se može učiniti nakon 15 minuta od početka meča (League of Legends, 2024)

Kultura LoL-a jako je natjecateljski orijentirana s očekivanjima izgradnje brzog, učinkovitog timskog rada s tri ili četiri stranca u kratkom vremenu, što često dovodi do sukoba i agresije u oblicima uvredljivih izraza, žalovanja ili napuštanjem meča tako što se napusti videoigra.

Zbog ovakvih slučajeva, Riot Games prima desetke tisuća pritužbi igrača na ometajuće ponašanje ili ono što Riot Games naziva 'toksičnim ponašanjem'. Nekoliko vrsta toksičnog ponašanja koje je Riot Games primjetio uključuje AFK (udaljen od tipkovnice), uvredljiv jezik, osobni napad i namjerno 'hranjenje' koje se odnosi na namjerno ubijanje od strane neprijatelja, što rezultira akumuliranom prednošću za neprijateljsku stranu (League of Legends, 2024).

Iako jako poznata i dosta popularna sa preko 30 milijuna aktivnih igrača pod danu, LoL je isto tako na lošem glasu zbog svoje zajednice koja se temelji na natjecanju što i nije čudno zbog toga što se kompanija fokusira na razvijanju natjecateljske strane videoigre, tj. esporta (Poeller i dr, 2023)

Rezultat toga je da igrači unutar zajednice poprime natjecateljski duh i bitno im je pobjeđivati u mečevima ili barem biti bolji od drugih što je često popraćeno narcisoidnim i egoističnim ponašanjem u smisli veličanja sebe i korištenje uvredljivog jezika prema drugima (Poeller i dr, 2023)

Zato su prijateljstva ili neke bliže veze jako teško ostvarive unutar videoigre, a ljudi nakon nekoliko toksičnih iskustava ne žele biti u interakciji s drugima. Ipak s ovim istraživanjem će se provjeriti koje su to elementi virtualne zajednice koje igrači primjećuju.

3. Istraživanje elemenata zajednice igrača LoL-a

Ovo poglavlje će se pokušati približiti kako igrači LoL-a vide zajednicu i ostale igrače u njoj, odnosno njihovo mišljenje. Pitanje o zajednici bilo je postavljeno 20 igrača i igračica, a odgovori su uglavnom kakva je i reputacija zajednice izvan same igre. Većinu zajednicu smatraju negativnom i ne vide smisao uspostavljanja kontakata kroz ugrađeni chat u igri jer se ta funkcija koristi samo za govor mržnje i vrijeđanje, dok je sama komunikacija često isključujuća.

Metoda koja se koristila bila za dobivanje uvida u perspektive, je kvalitativni intervju u istraživanju medijske publike koji se dosta razlikuje od grupnih intervju (Schroder i dr, 2003). Kvalitativni se intervju s pojedincima može voditi kao razgovor, dok za grupni kvalitativni intervju to nije moguće. Isto tako odgovori koji se daju u grupnom intervjuu ne mogu biti toliko duboki i ići u detalje koliko to dozvoljava, dok je to u individualnim intervjuima moguće te se utvrđuju tematski obrasci koje iznosim u nastavku (Schroder i dr, 2003: 151).

„ Ono što mrzim kod ove zajednice je to što je svi jednostavno prihvaćaju kao normalno i da sve što trebate učiniti je automatsko isključivanje zvuka na početku igre. Činjenica da jedini način na koji ova zajednica može održati mir je da ljudi ne razgovaraju jedni s drugima govori mnogo o svojoj bazi igrača i kako se tvrtka nosi s njom. Ovo je iskreno jedina natjecateljska igra koju sam igrao u kojoj tvrtka nije ozbiljno shvaćala toksičnost i igrači su toliko otupili na to da je jednostavan odgovor "nijemi". Dok isključivanje zvuka

radi, cijela poanta igranje igara na mreži je da bi trebalo biti zabavno. To bi trebao biti susret s drugima koji jasno vole nešto što vam se sviđa i moći uživati u tome. Ako je svaka igra s automatskim isključivanjem zvuka, potrudite se igra...tko se zabavlja? „ – Rekao je igrač br. 1 od deset godina iskustva na pitanje komunikacije u zajednici.

Igrač br. 2 koji igra od 2014. godine je imao sličan odgovor, ali je odgovor produbio prosječnim iskustvom tijekom meča. - Igram League of Legends već 7 godina i usprkos svemu tome što Riot pokušava suzbiti stvari u vezi s otrovnim i trol igračima, čini se da zajednica samo postaje sva GORA I GORA do točke u kojoj može biti neodrživo za vlastito mentalno zdravlje. Razumijem da je natjecateljska priroda igre plus poklapanje s totalnim strancima o kojima ovisi ishod vašeg meča, a time i vaš elo uvelike ovisi o njihovim sposobnostima. Ovo u online okruženjima dovodi do toksičnosti. Ali zašto to se ovih dana čini kao apsolutna norma? Čak je i mogućnost predaje nakon 15 minuta samo pogoršala situaciju - to je kao kad god meč dođe u situaciju 0-3 netko već kaže „ff15“; „kreni dalje“. I ne samo da samo mali dio ovih igrača bude zabranjen, oni se uvijek vraćaju s novim računima!

Razlog za razgovor u natjecateljskoj timskoj igri trebao bi biti rasprava o strategijama i koordinirati s timom, ali kada igrači ne mogu omogućiti chat jer pronađu prevladavanje otrovnih poruka što ih sprječava u učinkovitoj komunikaciji sa svojim timom ili dobivanjem savjeta, što u konačnici ograničava njihovu sposobnost da postanu boljim članovima ili steknu prijateljstva (Poeller i dr, 2023).

Mnogi ipak smatraju kako nisu problem ljudi i njihova osobnost, već način na koji je LoL dizajniran i mečevi u njemu dizajnirani.

„To je problem dizajna, prisiljeni ste ostati u timskoj igri s ljudima koji ne žele igrati igru, ali su prisiljeni jer ako napuste igru dobivaju kaznu. Pogledajte Call of Duty, ako je netko u igri toksičan ne moraš uopće igrati s njima, samo odustanite i uđete u nekoliko mečeva unutar nekoliko sekundi. U Lol-u si zapeo s njima za x vremena ponekad preko 30 minuta. Drugi problem dizajna je ako je vaš tim zaostaje, u 80% vremena postati će potpuni udarac s vrlo malim mogućnost povratka. Usporedite ovo s Call of duty, vaš tim može imati 5 smrti iza. Možda je teško, ali barem je tvoj pištolj jednako moćan kao i tvoj neprijatelj. Usporedite šanse da pobijedim u toj revolveraškoj borbi sa mnom igrajući Ashe protiv Yija (likovi iz videoigre) s 2 kill vodstva.“ - Rekao je jedan igrač br. 3.

Igrač br. 4 je imao slično iskustvo dajući čak primjer iz vlastitog meča. - „*Igrao sam meč Pykea na poziciji support. Tako sam napravio razliku između neprijateljskog bota da je Pantheon krenuo u afk, Kai'sa je išla u afk, ubio junglera na njegovom buffu, lutao sa najgornje pozicije vrhu u sredinu. Imao sam 15 killova u 10 minuta i igra se još uvijek mogla izgubiti jer kad nisam bio prisutan iznad središnje pozicije, samo bi umrli sami, a da bi moj tim prepoznao da postojim, doslovno sam morao utipkati "dečki, baš ste sretni što sam neprijateljskog bota tako jako udaljio u meču da su otišli iz meča i džungla je razjarena zbog toga inače vaša individualna izvedba ovaj meč čini nemogućim za pobjedu čak i ako je 5 protiv 3"*.

4. Pozitivne interakcije i neiskreno ponašanje unutar zajednice

Međutim, u igri nisu isključene mogućnosti za stvaranje dubljih veza. League of Legends stvara mnoge prilike za društvene interakcije među ljudima što je posebno važna za mlade ljude kako bi stekli društveni kapital (Scholtes i dr, 2016). Društveni kapital sastoji se, među ostalim, od društvenih odnosa koji, iako sami po sebi ne pružaju duboku emocionalnu podršku, obično funkcioniraju tako da izlažu pojedinca različitim svjetonazorima (Scholtes i dr, 2016). Jedan od primjera mogućnosti povezivanja i društvene interakcije je slanje zahtjeva za prijateljstvo ili na primjer slanje pozitivnih poruka u obliku 'časti' ako je igrač dobro odigrao meč (Riot Games, 2024). Igrača se može nagraditi s tri oznake: Leadership/Strategy, Tilt-Proof/Chill te Team Player/Friendly. Igrač koji primi počast od najmanje tri suigrača iz svoga tima u chatu se prikaže da je taj nagrađeni igrač bio najčasniji igrač u svom timu (Riot Games, 2024)

Nekim igračima se čak i sviđa zajednica i čast im je biti dio nje.

„*Iskreno, nekako mi se sviđa zajednica. . Da, u igri povremeno ima nešto toksičnosti, ali to nije cijela zajednica. U igri sam stekao bezbroj prijatelja, neki se samo pokušavaju zabaviti, dok drugi odlučno pokušavaju poboljšati sebe kako bi došli do viših rangova. Ne prođe dan a da netko ne objavi na redditu ili discord serveru neku sliku koju je nacrtao iz strasti ili ispriča svoju priču o tome kako im je League pomogao. Čak i negativni glasovi koji se žale na meta na neki način to čine iz strasti. Da im nije stalo do igre, ne bi se toliko zamarali pisanjem i ulagali toliko svog slobodnog vremena raspravljajući o njoj. Nevjerojatno je čak i čitati o tome kako je nekoliko profesionalnih igrača bilo teško i kakvu su im ogromnu podršku pružili pojedinci ili zajednica u cjelini. Iskreno sam ponosan što sam dio ove*

zajednice. „ – Reko je igrač br. 5 s pet godina iskustva igranja LoL-a na pitanju o njegovom dojmu zajednice.

Međutim, unatoč teoretskoj relevantnosti sustava časti za pomicanje pozitivnog ponašanja, igrači ne povezuju sustav časti uz pozitivne interakcije (Poeller i drugi, 2023). Većina igrača smatra da ovaj sustav nije vrijedan pažnje i da pomoću njega nije moguće borba protiv promicanja pozitivnosti i borbe protiv toksičnosti (Poeller i drugi, 2023).

S obzirom da studio nije uspio riješiti problem toksičnosti, to je palo na igrače da sami dođu do rješenja. Neki igrači su izrazili da se osjećaju osobno pogođeni negativnošću i da ukupni tom komunikacije oduzima užitak i da žele da je situacija u stvari drugačija spominjući pritom 'stare dane', prvenstveno misleći na ranije faze videoigre kada nije bila toliko razvijena i nije bila toliko natjecateljski orijentirana.

„ Što me najviše povrijedilo u ovoj zajednici je u danima kad si nosio igru na leđima ili igrao tako dobro i osigurao pobjedu svom timu, ljudi su ti se zahvaljivali i govorili ti da si igrao jako dobro, ali više ne, upravo sam završio meč prije 5 minuta i nosio sam dovraga od toga meča, ali čak ni jedan GJ (Good Job) ili WP (Well Played) napisan u chatu završio sam s 1 časti. Iskreno, bilo mi je loše, igra više nije ista. Više ne uživam u tome kao prije, osjećam se kao da igram igricu jer sam pomalo ovisan o njoj, ništa više od toga. To je pomalo depresivno i razočaravajuće.“ – Rekao je igrač br. 6 koji igra videoigru od 2009. godine nadodajući kako je tada bilo jednostavnije i ljudi mečeve nisu shvaćali toliko ozbiljno i da im je igrač mogao pristupiti na ležerniji način.

5. Elementi virtualne zajednice Rowana Wilkena u zajednici LoL-a

Iz odgovora pojedinaca o zajednici virtualne zajednice videoigre League of Legends najviše ima elemenata vezanih uz identitet u virtualnim zajednicama, posebno identiteta kojega je opisao teoretičar Byron Burkhalter.

On kaže da je ta virtualna zajednica zamišljena kao vrsta karnevalskog prostora, to jest ta mreža je jedinstveno mjesto koje dopušta kršenje kulturnih pravila, kršenje tabua, sloboda da izraze ono što hoće, kad hoće i gdje su svi kodeksi ponašanja i pravila ponašanja napuštena (Wilken, 2011). Ovo se najviše odnosi na često spominjanje toksičnog ponašanje kojem su višeput svjedočili gore intervjuirani igrači. Ovo je također vidljivo korištenjem

uvredljivih izraza, poput nazivanja ljude psima ili često zna ići do tolike razine vrijeđanja da pređe u rasizam ili vrijeđanje postojanja.

Jedan igrač, koji je jako loše igrao taj meč, je bio počašćen kako je „*on hodajuća reklama za prezervative*“. Drugi igrač, koji je arapskog podrijetla, dobio je poruku od igrača „*nadam se da ćeš eksplodirati kao Kog'Maw, ali u pravom životu*“ (Kog'Maw je jedan od likova u videoigri koji ima sposobnost kada mu životni bodovi dosegnu nulu pređe u stanje gdje ima nekoliko sekundi na životu gdje se može kretati nakon čega eksplodira i nanese štetu životnim bodovima likovima ako su bili blizu njega).

Uz način ponašanja još jedan element unutar teorije identiteta dolazi od Kollock i Smitha iz 1999. koji kažu da se statusne hijerarhije i nejednakosti reproduciraju u online interakciji, ako nisu čak i uvećani (Wilken, 2011).

Ovo se može vidjeti u natjecateljskoj prirodi zajednice LoL-a u smislu postojanja rangova i sustava počasti. Kako su intervjuirani igrači rekli što imaš bolji performans u određenom meču tada možeš gledati ljude s visoka i planirati strategiju te koordinirati tim.

Takozvani sustav počasti koje je Riot uveo kako bi potaknuo pozitivne interakcije i smanjiti toksičnost je zapravo stvorio rangiranje. Zbog toga kada igrač skupi dovoljno počasti one napreduje na toj ljestvici počasti i za to prima određene nagrade, od kostima za likove, do ukrasa za ikonu profila u videoigri. S time kada se pojavi igrač s ukrasom oko ikone onda će drugi shvatiti da je dobar igrač ili da je pošten i tako opet nastaje jedna nejednakost između igrača.

Međutim sama nejednakost koju Kollock i Smith spominju je zajamčena od prvog ulaska u igru bez obzira na to ima li neko visoki rang počasti ili visoki rang u kompetitivnoj razini igre. Neki ljudi imaju bolje motorne sposobnosti za takvu vrstu igara, dok drugima treba vremena da nauče, a neki uopće nemaju sposobnosti naučiti jer jednostavno iz nekog razloga ne mogu.

Može se onda reći da to nije zajednica koja se temelji na komunikaciji, suradnji i razmjeni ideja kako se poboljšati, već zajednica koja se temelji na 'snazi' i tko je na vrhu. Zajednica kada mečevi počnu podsjeća na one prve zajednice u kojima se jako vrednovala snaga i tko je bio najsnažniji taj će voditi pleme ili neko manje naselje. Isto situacija je kod LoL, u meču će se uvijek pojaviti netko tko iskače i tko će moći voditi tim do pobjede, posebno ako stekne prednost na početku meča.

Iako se radi o jednoj zajednici koja nema temeljne vrijednosti klasične zajednice, zajednica LoL-a izvan virtualnog svijeta zapravo ima sve te elemente. Kompanija Riot Games organizira različite evente tijekom godine koji privlače fanove njihovih videoigara iz različitih dijelova svijeta. Ljudi se na time eventima druže, normalno razgovaraju – rade sve ono što se podrazumijeva pod klasičnom zajednicom. Čak na društvenim platformama kada se pojave objave vezane uz videoigru, ljudi normalno komuniciraju, razmjenjuju mišljenja. Naravno, zna se pojaviti neki toksični komentar ili neka neukusna šala, ali to ljudi ne uzimaju previše zaozbiljno i te korisnike otpišu.

Međutim, takva prijateljska van – virtualna zajednica ne bi mogla postojati bez videoigre koja se pojavila 2009. godine. Razlog tomu je što bez financijskih sredstava koja kompanija prikuplja kroz videoigru (npr. prodaja 'kozmetika' u trgovini igre), Riot ne može organizirati evente pa se posljedično time ljudi ne mogu okupljati i stvoriti tradicionalnu fizičku zajednicu u kojoj nema gaženja drugih ako nisi dovoljno dobra igrač.

Jedna apsurdna situacija, gdje je jedno neprijateljsko, toksično i okruženje koja ne podržava normalnu komunikaciju omogućilo stvaranje zajednice koja je zapravo čista suprotnost. Nadalje, ova druga ne-virtualna zajednica ne bi mogla postojati bez ove prve niti ne može, ali ova prva zajednica unutar virtualne igre dobiva nove članove (igrače) zahvaljujući raznim eventima, objavama na društvenim mrežama i projektima koje je napravio Riot Games poput animirane serije *Arcane*, knjigu *Ruination* i različite stripove u suradnji s Marvelom. Zaključak je da je to jedna digitalno – fizička simbioza iz koje obje imaju koristi.

Zaključak

Početno pitanje koje je glasilo koje se elemente virtualne zajednice predstavljene u knjizi Rowana Wilkena mogu prepoznati u zajednici igrača online videoigara, u ovom slučaju promatrana videoigra je League of Legends.

Natjecateljska priroda zajednice videoigre potvrdila je da je identitet virtualne zajednice najснаžnije prisutan u oblicima hijerarhije i ponašanja te načina govora koji se ne mogu često vidjeti u tradicionalnoj zajednici. Uvredljiva komunikacija i toksično ponašanje su nešto čime se igrači susreću u većini mečeva.

Tradicionalni hijerarhijski sustav opisan u elementu identiteta virtualne zajednice se manifestira kroz više stvari. Jedan od njih je postojanje rangova koji održavaju igračevu sposobnost i koliko je dobar u videoigri. Rangovi u sebi imaju nekoliko divizija kroz koje se igrač, kako se poboljšava, penje.

Druga prikazivanje hijerarhije, je ironično sustav počasti koji se trebao boriti protiv toksičnog ponašanja, ali je na kraju postao jedan od načina za prikazivanja nekog oblika prestiža u smislu dobrog ponašanja ili dobrog smisla za igru i tako se stvara jedan dominantni položaj nad drugima.

Zaključno, elemente koje je Wilken naveo u svojoj knjizi nisu prisutni u tolikoj mjeri jer krši sve navedene karakteristike zajednice koje su ostali autori opisali. Može se reći da je Wilkenova knjiga zaostala u vremenu pošto je prošlo više od deset godina od kada je napisana i da su se sve virtualne zajednice dosta promijenila. Elementi zajednice popu oslobođenja od fizičkih prostora, anonimnost tj. odbacivanje identiteta, tada su predstavljale nosive stupove i lukove proučavanja digitalnih zajednica. Danas one mogu služiti kao temeljne polaznice za daljnja istraživanja.

Ako pogledamo zajednicu koja je bila predmet ovoga istraživanja možemo vidjeti da se u njoj isprepleću različiti elementi i više područja nego što ih je sam Wilken uspio ukomponirati u poglavlja svoje knjige. Dolazi do sinestezije jednog, može se tako nazvati, primitivnog ponašanja s željom za iskazivanjem snage i da se pojedinac pokaže kao vođa ili najjači u trajanju meča.

Kada se pomiješa to primitivno s modernim, virtualnim, racionalnim zajednicama dobije se jedan hibrid, gdje digitalni način komuniciranja pojačava taj primitivno-naturalistički identitet međusobnog sukobljavanja.

Literatura

Foucault, Michel i Miskowiec, Jay (1986) Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias. *Diacritics* 16(1): 22–27.

Kou Yubo i dr. (2017) Prosocial behavior in an online game community: an ethnographic study. https://www.researchgate.net/publication/319370751_Prosocial_behavior_in_an_online_game_community_an_ethnographic_study Pristupljeno 8. travnja 2024

League of Legends.com (2024) How to Play. <https://www.leagueoflegends.com/de-de/how-to-play/> Pristupljeno 15. travnja 2024.

Poeller, Susanne i dr. (2023) Suspecting Sarcasm: How League of Legends Players Dismiss Positive Communication in Toxic Environments *Proceedings of the ACM Human-Computer Interaction* 7: 1-26.

Riot Games.com (2024) Honor FAQ. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/115008474148-Honor-FAQ> Pristupljeno 15. travnja 2024.

Scholtes, Veerle i dr. (2016) Can People Develop a Sense of Belonging Through Playing League of Legends?

https://www.researchgate.net/publication/311857900_Can_People_Develop_a_Sense_of_Belonging_ThroughPlaying_League_of_Legends Pristupljeno 8. travnja 2024.

Schroder, Kim i dr. (2003) *Researching Audiences*. London: Bloomsbury Publishing PLC.

Şengün, Sercan i dr. (2019) Exploring the Relationship Between Game Content and Culture-based Toxicity: A Case Study of League of Legends and MENA Players.

https://www.researchgate.net/publication/335879365_Exploring_the_Relationship_Between_Game_Content_and_Culture-based_Toxicity_A_Case_Study_of_League_of_Legends_and_MENA_Players Pristupljeno 8. travnja 2024.

Toy, Maggie (1995) *Architects in Cyberspace*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Wilken, Rowan (2011) *Teletechnologies, Place, and Community*. New York: Routledge.

Wolf, J.P. Mark i Perron Bernard (2023) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge.