

Značaj i uloga individualnih motiva i preferencija u kreiranju likova u video igrama

Dejanović, Ivana

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:624956>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-23**



Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Studij Informatologije i Informacijske tehnologije

Ivana Dejanović

**Značaj i uloga individualnih motiva i preferencija u kreiranju
likova u video igrama**

Diplomski rad

Mentorica: doc. dr. sc. Milijana Mićunović

Osijek, 2021.

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Odsjek za informacijske znanosti

Studij Informatologije i Informacijske tehnologije

Ivana Dejanović

**Značaj i uloga individualnih motiva i preferencija u kreiranju
likova u video igrama**

Diplomski rad

Društvene znanosti, informacijske i komunikacijske znanosti,
informacijski sustavi i informatologija

Mentorica: doc. dr. sc. Milijana Mićunović

Osijek, 2021.

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravio te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni.

Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasan da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, 28. listopada 2021.



Ivana Dejanović, 0165054482

Sažetak

Cilj je ovoga rada istražiti u kojoj mjeri osobni motivi, namjere i preferencije igrača utječu na kreiranje likova/avatare u video igrama te na koji način tako kreirani avatari utječu na iskustvo igre i odnos igrača s avатаром. Prije samoga istraživanja pojasnit će se svijet video igara i njihov razvoj tijekom godina. Slijede poglavlja u kojima se fokus stavlja na igrača i njegovo iskustvo prilikom susreta s virtualnim svijetom te objašnjava njegova percepcija u odnosu na avatara i granicu stvarnoga svijeta i virtualnoga svijeta. Poblize će se pojasniti tematika identiteta u video igrama, a pregledom i analizom literature pokušati u kontekstu identiteta utvrditi poveznica igrača i avatare te njihov međusobni utjecaj. Provedenom kvalitativnom metodom istraživanja u obliku intervjua prikupljeni su iskazi devetero ispitanika koji su do istraživanja prikupili dugogodišnje iskustvo otkrivanja svjetova različitih video igara s različitim likovima/avатарima. Analizirat će se njihovo iskustvo igranja video igara i otkriti postoji li određena dubina prilikom kreiranja likova/avatare; kreiraju li ih na način da ti likovi reprezentiraju njih kao pojedince kakvi jesu u stvarnom svijetu ili su avatari entiteti u potpunosti odvojeni od igrača koji igračima služe kao likovi preko kojih oni jednostavno sudjeluju u video igri i dublje upoznaju njezin svijet. Pokušat će se odrediti razina povezanosti i poistovjećivanja igrača i avatare te saznati utječu li i kako jedni na druge. U konačnici, zaključci na provedenu analizu će prikazati koje su se hipoteze pokazale točnima te će se, u osvrtu na cilj istraživanja, pokušati dati konačan odgovor na istraživačka pitanja.

Ključne riječi: video igre, odnos igrača i avatare, kreiranje avatare, individualni motivi, preferencije

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Taj privlačni svijet video igara i njihovih likova!.....	3
2.1. Povijest video igara i gaming kulture	5
2.2. Uranjanje i percepcija u video igrama	9
2.3. O pitanju identiteta u video igrama	11
2.3.1. Jesam li ja moj avatar?	15
3. Značaj i uloga individualnih motiva i preferencija u kreiranju likova u video igrama: istraživanje	20
3.1. Cilj istraživanja i istraživačka pitanja.....	20
3.2. Metodologija i uzorak.....	21
3.3. Rezultati.....	22
3.4. Rasprava	31
4. Zaključak.....	36
LITERATURA.....	38
PRILOZI.....	41
<i>Prilog 1: Protokol za istraživača – Intervju s ispitanicima</i>	41
<i>Prilog 2: Transkripti intervju s ispitanicima</i>	43

1. Uvod

Poznato je da igranje pomaže djeci u razvijanju kreativnosti, mašte, fizičkih, kognitivnih i emocionalnih sposobnosti, a vrlo često se u tom pogledu spominje i učenje kroz igru, gdje se djeca od najranijih dana na zabavan način susreću s novim konceptima i razvijaju svoj pogled na svijet koji ih okružuje. Igranje i učenje kroz igru se nije zaustavilo samo na najmlađim generacijama. Čak naprotiv, proširilo se na sve generacije društva. Video igre su svoj razvoj započele kao dio zabavne industrije, no vrlo brzo se ranije spomenuti koncept učenja kroz igru počeo unositi i u svijet video igara. Danas je taj koncept još širi te nam virtualni svijet omogućuje da pobjegnemo od stvarnosti i na trenutak postanemo superjunaci drugog svijeta. Bilo da se želimo samo zabaviti kroz virtualne izazove ili komunicirati s igračima na drugom kraju svijeta ili čak proći simuliranu obuku za vožnju helikoptera, mogućnosti su mnogobrojne i svatko može naći svoj dio virtualnog svijeta u koji će uroniti i započeti svoju virtualnu avanturu. Zahvaljujući popularizaciji video igara koje danas igraju milijuni ljudi diljem svijeta, virtualni svijet je postao savršen poligon za ispitivanje različitih obrazaca ponašanja ljudi, kao i bolje razumijevanje odnosa čovjeka i tehnologije.

U ovom se radu želi pobliže objasniti i bolje razumijeti odnos igrača i njihovih avatara, saznati kojim se motivima igrači vode u odnosu sa svojim avatarima i kakve preference imaju tijekom kreiranja i upravljanja istima. Za bolje razumijevanje važnosti takvog istraživanja, potrebno je dati teorijski pregled bitnih koncepata i ranije provedenih istraživanja u području video igara i odnosa čovjeka i virtualnog svijeta. Rad se sastoji od nekoliko dijelova koji se bave problematikom povijesti video igara, fenomenom uranjanja i percepcije u video igrama, pitanjem identiteta u video igrama, postavljanjem teorijskih temelja za istraživanje motiva i preferencija u kreiranju likova u video igrama, pregleda rezultata istraživanja i njihove analize te na posljetku zaključka istraživanja.

Razvoj video igara tijekom godina obuhvaća put proizvođača video igara, odnosno proizvođača drugih zabavnih sadržaja u to vrijeme i njihove vizionarske izazove koji su im pomogli da stvore video igre koje poznajemo danas. Kao važan temelj daljnjem razvoju video igaraposlужili su olakšana internetska dostupnost i razvoj te pojeftinjenje digitalne i računalne tehnologije, što se u konačnici očitovalo napretkom i usavršavanjem video igara u 21. stoljeću i razvojem novih tehnoloških trendova u tom području. Zahvaljujući tome, javljaju se fenomeni poput uranjanja u virtualne svjetove gdje percepcija igrača biva zaokupljena u tolikoj mjeri da on ne doživljava stvarni svijet, već sve što vidi i što postaje bitno su događanja unutar virtualnog

svijeta kojem i on pripada zahvaljujući svojem avataru. Avatar predstavlja igrača u virtualnom svijetu i putem njega igrač upoznaje novi svijet, ulazi u interakcije s drugim likovima i/ili igračima, stvaraju odnose i samostalno ili zajednički idu prema virtualnim pobjedama. Virtualni svijet je oslobođen ograničenja stvarnoga svijeta i u njemu je moguće ono što je inače u stvarnom svijetu nezamislivo. Igrači u tim svjetovima upoznaju priču i grade sebe, imaju mogućnost biti tko god požele biti, a mogu i uvijek iznova izgraditi sebe/svoj avatar za novi početak. Takve mogućnosti su inicirale istraživanja koja se bave problematikom (virtualnih) identiteta i odnosa igrača i avatara te su pitanja poput „Jesmo li mi naši avatari?“ i dalje aktualna u mnogobrojnim istraživanjima.

U ovom istraživanju je napravljena analiza provedenih intervjua s devet igrača koji imaju dugogodišnje iskustvo igranja video igara u kojima su kreirali svoje avatare i proveli s njima sate, ali i godine, upoznajući određene virtualne svjetove. Analizirani rezultati pomogli su ustanoviti određene obrasce ponašanja u odnosu igrača i njihovih avatara te su olakšali razumijevanje motiva i preferencija igrača prilikom kreiranja njihovih virtualnih predstavnika.

2. Taj privlačni svijet video igara i njihovih likova!

Pedesetih godina prošlog stoljeća postavljeni su temelji za razvoj video igara kakve poznajemo danas. Prve kreirane video igre nisu bile stvorene u svrhu zabave, već su programirane kako bi prvenstveno pokazale nove mogućnosti tadašnje tehnologije. Kasnije, video igre se masovno počinju proizvoditi isključivo u svrhu zabave i doživljavaju svoj procvat unutar industrije zabave.

Počevši s video igrama u kojima je potrebno upravljati jednostavnim oblicima kako bi se postigao određeni cilj, dizajneri igara počeli su zamišljati sve kompleksnije i realnom svijetu bliže ideje te stvarati virtualne svjetove, virtualne likove i različite načine i mogućnosti kako njima upravljati. Dolazi se do određene slobode unutar tih svjetova gdje se igračima omogućuje da grade kuće i gradove, upravljaju životima virtualnih likova, prikupljaju različita oružja i stječu različite vještine kako bi ubili svog protivnika, da sudjeluju u utrkama sa svojim virtualnim vozilom gdje pokušavaju izbaciti druge protivnike iz utrke ili vode svog virtualnog lika do cilja, dok ga putem pokušavaju spriječiti različita stvorenja ili drugi igrači.

Mnogi nisu odobravali takve igre, smatrajući da potiču nasilno ponašanje te tako započinju prvi pokreti kojima se te igre nastoje zabraniti. Primjer tome je igra *Mortal Kombat*, koja je ranih devedesetih godina izazivala zgražanje svojim nasilnim postupcima i mogućnostima kako ubiti drugog igrača, do te mjere da je pitanje igara i razina nasilnog ponašanja u njima dospjelo do američkog Senata¹. Najranija istraživanja su tada potvrdila da od 47 tada najpopularnijih igara, njih 40 je imalo nasilje kao glavnu temu². Argumenti protiv igara kao što je *Mortal Kombat* bili su da takve igre uče djecu kako koristiti oružje i treniraju ih da u dobi od osam godina postanu vojnici³. U konačnici je zaključeno da je dizajnerima igara najbolje osmisliti vlastiti sustav za ocjenjivanje razine nasilja u igrama kako bi se upozorilo djecu i njihove roditelje što mogu očekivati od igara koje kupuju. Rezultat toga je stvaranje Interactive Digital Software Association (IDSA) te Entertainment Software Rating Board (ESRB), udruge i organizacije za ocjenjivanje igara⁴.

¹ Usp. Kent, Steven L. *The ultimate history of video games: from Pong to Pokemon and beyond – the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press, 2001. Str. 639.

² Usp. Isto. Str. 642.

³ Usp. Isto. Str. 646.

⁴ Usp. Isto. Str. 653.

Srećom, prva istraživanja nisu obeshrabrila daljnji razvoj tehnologije virtualnih okruženja i počelo se promišljati kako bi takva okruženja mogla biti korisna u različitim segmentima čovjekova života i djelovanja. Ideje su dolazile sa svih strana ljudskog djelovanja u obliku simulacija i interaktivnih video igara. Većina ideja odnosila se na razvoj i implementaciju tehnologija simulacije i interaktivnih video igara: za vožnju automobila i prometnu obuku, kao pomoć u zrakoplovstvu za vožnju zrakoplova, pomoć u sigurnosnim treninzima za rudarenje, u građevini, vojsci, kopanju tunela, u zdravstvu za učenje i uvježbavanje kirurških postupaka i kao poligon za donošenje kritičnih odluka tijekom katastrofa i kriznih situacija⁵. Zahvaljujući pozitivnim iskustvima tijekom susretanja sa spomenutim virtualnim okruženjima, ljudi se sve više okreću interaktivnim video igrama i tehnologijama, a posljedično tome se takva okruženja sve više i razvijaju i usavršavaju. S fokusom na informacijske sustave, uključenost korisnika i korisničko iskustvo, obrazovanje i treninge, video igre su se počele ozbiljnije shvaćati pa se osim kroz njihovu zabavnu ulogu njihova korisnost počela očitovati i kroz koncepte ozbiljnih igara, učenja na temelju igre i gejmfikacije⁶.

Danas video igre predstavljaju najunosniji sektor unutar zabavne industrije, s najvećim trendom razvoja, jer se ljudi diljem svijeta okreću igrama kako bi se povezali, družili i igrali sa svojim prijateljima. Dokaz tome je podatak da su 2019. godine igrači diljem svijeta potrošili preko 145 milijardi dolara na kupovinu računalnih, video i mobilnih igara. Taj je broj porastao na gotovo 175 milijardi dolara 2020. godine sa svojih 2.7 milijardi igrača, a pretpostavlja se da će tržište igrama nastaviti rasti i idućih godina te do kraja 2023. premašiti zaradu od 200 milijardi dolara⁷. Uzmu li se u obzir promjene u svijetu 2020. i 2021. godine prouzrokovane epidemijom COVID-19 virusa, raste mogućnost da se brojka od 200 milijardi dolara premaši i prije 2023. godine.

O popularnosti video igara govori i činjenica da se na svjetskoj razini organiziraju natjecanja u igranju video igara, koja danas imaju i svoj popularni naziv - esport. Prvim natjecanjem u igranju video igara smatra se natjecanje u igri *Spacewar*, organizirano 1972. godine na Stanfordu u Kaliforniji, gdje je pobjednik osvojio besplatnu pretplatu na časopis

⁵ Usp. Teras, Marko. You are your avatar is you: phenomenological literature review of virtual embodiment in virtual environments, 2015. URL: <https://www.researchgate.net/publication/280311649> (2021-09-13)

⁶ Usp. Isto.

⁷ Usp. Wijman, Tom. The world's 2.7 billion gamers will spend \$159.3 billion on games in 2020; the market will surpass \$200 billion by 2023, 2020. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/> (2021-09-13)

Rolling Stone⁸. Vrijednost nagrada se od tada povećala te se danas najboljim igračima dijele pozamašnije novčane nagrade, a to dokazuje i podatak da se 2019. godine na natjecanju u igri *Dota 2*, najboljim igračima dijelio iznos koji je prelazio trideset milijuna dolara⁹. Također, jedan od najvećih pokrovitelja i organizatora natjecanja u igranju video igara je dobro poznati Red Bull, koji je svoj brend 2006. godine s ekstremnih sportova proširio i na profesionalno igranje video igara te počeo sponzorirati profesionalne igrače u esportu¹⁰. Osim za *Dota 2*, veća, svjetski poznata prvenstva se organiziraju i za igre *League of Legends*, *Counter Strike: Global Offensive*, *Overwatch*, a zatim i druge¹¹. O ozbiljnosti takvih natjecanja govori i činjenica da je svjetsko prvenstvo u igranju *League of Legends* 2019. godine pratilo preko sto milijuna gledatelja, odnosno, dva milijuna više gledatelja nego što je bila veličina publike koja je pratila izdanje Superbowlu godinu dana ranije¹².

2.1. Povijest video igara i gaming kulture

Kao što je Steven Baxter, bivši producent za CNN Computer Connection, rekao: ne može se reći da su video igre izrasle iz flipera, ali se može pretpostaviti da se do njih ne bi došlo bez njega. To je poput bicikala i automobila. Jedna industrija vodi drugoj i zatim postoje jedna uz drugu. Ali morali smo imati bicikle da bi jednoga dana imali motorne automobile.¹³

Video igre mogu se povezati s Hanafudom – japanskim igračim kartama, koje je Marufuku Co. počela proizvoditi 1889. godine i distribuirati ih diljem Japana. Godine 1951. Marufuku Co. mijenja naziv u Nintendo, koji će kasnije postati ključan igrač u razvoju video

⁸ Usp. Baker, Chris. Stewart Brand recalls first 'Spacewar' video game tournament, 2016. URL: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/> (2021-09-13)

⁹ Usp. Esports earnings: largest overall prize pools in esports. URL: <https://www.esportsearnings.com/tournaments> (2021-09-13)

¹⁰ Usp. Stubbs, Mike. How Red Bull used its extreme sports experience to enter the esports world, 2020. URL: <https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2020/04/03/how-red-bull-used-its-extreme-sports-experience-to-enter-the-esports-world/?sh=58f85ae13578> (2021-09-13)

¹¹ Usp. Gilroy, Joab. How a game becomes an esports, 2019. URL: <https://www.redbull.com/au-en/how-a-game-becomes-an-esport> (2021-09-13)

¹² Usp. Ellison, Joe. A beginner's guide to League of Legends esports, 2020. URL: <https://www.redbull.com/us-en/league-of-legends-esports-beginners-guide> (2021-09-13)

¹³ Usp. Kent, Steven L. Navedeno djelo. Str. 57.

igara. Iste godine Marty Bromley, nakon novih zakona o regulaciji slot strojeva u SAD-u, kupuje strojeve i osniva tvrtku Service Games, poznatiju kao SEGA. Također, David Rosen započinje posao kreiranja portreta u Japanu i 1954. godine osniva tvrtku Rosen Enterprises, u okviru koje kreće s isporukom kabina za fotografiranje u Japanu. Uvozi elektromehaničke igre na kovanice u vrijednosti od dvjesto tisuća dolara i započinje posao baziran na kovanicama¹⁴. Iako naizgled nepovezana događanja, kasnije će dovesti do razvoja video igara kakve poznajemo danas. Prvom video igrom smatra se igra *Tennis for Two*, koju je fizičar Willy Higinbotham isprogramirao na osciloskopu 1958. godine, isključivo u svrhu zabave¹⁵.

Prvom interaktivnom računalnom igrom smatra se *Spacewar* iz 1961. godine, koju je kreirao tadašnji MIT student Steve Russell. Nekoliko godina kasnije, točnije 1964., Rosen Enterprises, tada najveća japanska tvrtka zabavne industrije, spaja se s tvrtkom Service Games, koja u tom trenutku posjeduje jukeboxeve na preko 6 tisuća lokacija, te zajedno postaju Sega Enterprises. S druge strane Nolan Bushnell, ime koje će uskoro biti od velikog značaja za zabavnu industriju, postaje zadužen za dio zabavnih sadržaja u Salt Lake Cityju 1966. godine. Iste godine Ralph Baer započinje s istraživanjem interaktivnih televizijskih igara unutar tvrtke Sanders Associates. U to vrijeme Sega objavljuje igru *Periscope*, koja postaje hit u Japanu i prva igra koja se izvozi u Europu i SAD. Dvije godine poslije, 1968. Ralph Baer patentira svoju prvu interaktivnu televizijsku igru. Godine 1969. Gulf i Western kupuju Segu, a Nolan Bushnell nalazi svoje radno mjesto u dijelu zabavne industrije koji će biti zaslužen za razvoj video igara¹⁶.

Početak sedamdesetih godina 20. stoljeća Magnavox pristaje licencirati Ralph Baerovu televizijsku igru koju je on ranije patentirao radeći u tvrtki Sanders Associates. Bushnell započinje svoj rad na igri *Computer Space*, arkadnoj verziji igre *Spacewar*. Samo godinu dana kasnije tvrtka Nutting Associates kupuje igru *Computer Space* i zapošljava Bushnella da im pomogne s proizvodnjom prvog stroja za arkadnu video igru *Computer Space*. Godine 1972., Magnavox počinje s predstavljanjem nove igre *Odyssey*, a iste te godine Bushnell napušta tvrtku Nutting Associates i osniva novu tvrtku – Atari. Iste godine Atari stvara igru *Pong*, Magnavox pušta u prodaju svoju igru *Odyssey* i u konačnici podiže tužbu protiv Atarijevog *Ponga*, smatrajući da se igra bazira na Baerovim patentima. Sredinom 70-ih godina raste broj proizvođača video igara; tu su Namco, Midway Games, Exidy Games, Coleco i drugi. Bushnell

¹⁴ Usp. Isto. Str. 476.

¹⁵ Usp. Rechsteiner, Alexander. The history of video games, 2020. URL: <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/> (2021-09-13)

¹⁶ Usp. Kent, Steven L. Navedeno djelo. Str. 93.

prodaje Atari tvrtki Warner Communications za 28 milijuna dolara. Porastom konkurencije u proizvodnji igara, veće tvrtke rade na proizvodnji vlastitih konzola koje će služiti kao platforme za pokretanje igara koje te tvrtke proizvedu. Primjeri tome su Atari sa svojim VCS-om (Video Computer System), poznatijim kao 2600, zatim Bally sa Bally Professional Arcade kućnom konzolom i Mattel Electronics s Intellivisionom. Posljednjih godina tog desetljeća se pojavljuju neka značajna imena video igara koje su ostvarile značajne uspjehe, poput igara *Othello* (Nintendo), *Football*, *Space Invaders*, *Asteroids* (Atari), *Odyssey2* (Magnavox), *Space Wars* (Cinematronics).¹⁷

Osamdesetih godina započinje praksa prodavanja kućnih verzija arkadnih video igara. Toj praksi su doprinijeli razvoj igara poput *Space Invaders* (Atari), *Pac-Man* (Namco) i *Donkey Kong* (Nintendo), koje su izazvale ogromno oduševljenje i val prodaje, od koje je ukupna zarada u SAD-u dosegla 5 milijardi dolara.¹⁸ Tvrtke koje se bave proizvodnjom igara se naglo razvijaju, poboljšavaju svoje konzole, i s porastom potražnje video igara, raste stopa zapošljavanja u takvim firmama. Konkurentnost postaje sve veća te se proizvođači video igara bore za vodeće mjesto. Godine 1986. Nintendo prezentira svoju novu konzolu NES, Sega svoj Sega Master System, a Atari konzolu 7800. Zatim, Nintendo izdaje video igru *The Legend of Zelda* (1987.), a Square Soft *The Final Fantasy* (1988.). Godinu dana poslije, Sega ima novu konzolu Mega Drive, a Nintendo Game Boy. Obrazac ostaje isti do danas, samo obuhvaća puno više konkurenata u misiji proizvodnje video igara. Primjer tome su moderne preinake i nastavci već spomenutih video igara iz '87. i '88. godine, objavljene 2020. godine: *Hyrule Warriors: Age of Calamity*¹⁹ i *Final Fantasy VII Remake*²⁰, uz još nebrojeno drugih.²¹

Devedesete su godine donijele novu dimenziju video igrama te se iz standardnog dvodimenzionalnog okruženja, video igre počinju razvijati kao trodimenzionalno okruženje koje igračima omogućuje kretanje u tri smjera, umjesto samo prethodna dva²². Pojavljuju se poznati

¹⁷ Usp. Isto. Str. 212.

¹⁸ Usp. Isto. Str. 240.

¹⁹ Usp. Reeves, Ben. *Hyrule Warriors: Age of Calamity* review – well-worn fanservice, 2020. URL: <https://www.gameinformer.com/review/hyrule-warriors-age-of-calamity/hyrule-warriors-age-of-calamity-review-well-worn-fanservice> (2021-09-13)

²⁰ Usp. Juba, Joe. *Final Fantasy VII* remake review – old friends and new life, 2020. URL: <https://www.gameinformer.com/review/final-fantasy-vii-remake/final-fantasy-vii-remake-review-old-friends-and-new-life> (2021-09-13)

²¹ Usp. Gameinformer: 2020 video game release schedule, 2020. URL: <https://www.gameinformer.com/2020> (2021-09-13)

²² Usp. Rechsteiner, Alexander. Navedeno djelo.

likovi poput Sonica the Hedgehoga i Lare Croft, ali i naprednije strateške video igre poput *Dune II* (1992.), *Warcraft: Orcs and Humans* (1994.), *Command & Conquer* (1995.) i *Age of Empires* (1997.). Tematika video igara postaje sve šira, te se kao jedna od tema u video igrama pojavljuje i nasilje, što uznemiruje tadašnje društvo uz propitkivanja hoće li nasilje u video igrama potaknuti nasilje u stvarnom svijetu. Javnost je ponajviše uznemirila video igra *Mortal Kombat*, no unatoč novonastaloj problematici, video igre poput *Wolfenstein 3D* (1992.) i *Doom* (1993.) populariziraju pucačke video igre iz prvog lica (tzv. „First-person shooter“)²³. S pojavom interneta dolaze i novi izazovi u proizvodnji video igara gdje se želi stvoriti virtualno umreženo okruženje koje će uključiti suradnju igrača iz cijeloga svijeta. Pioniri takvih virtualnih svjetova, poznatijih kao MMOs, točnije „Massively multiplayer online games“, su video igre poput *Neverwinter Nights* (1991.), *Meridian 59* (1995.), *Tibia* (1997.), *Ultima Online* (1997.), *Lineage* (1998.) i *EverQuest* (1999.)²⁴.

Novo stoljeće donosi bolju tehnologiju pristupačnu svim kućanstvima i bolju umreženost. Internet postaje jeftiniji i dostupniji, a ubrzan napredak u svim segmentima 'gaming' industrije donosi brojne novosti koje društvo lako prihvaća i brzo se s njima upoznaje. Konzole poput Microsoftovog Xbox-a (2001.) i Xbox-a 360 (2005.) te Nintendovog Wii-ja (2006.) i Switcha (2017.)²⁵ predstavljaju novo iskustvo igranja video igara. Igre poput *The Sims* (2000.), *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004.) i *Minecraft* (2010.) su omogućile igračima da sami stvaraju svoj virtualni svijet (poznato kao gaming koncept 'sandbox')²⁶. Video igre se počinju u potpunosti igrati na internetu, a popularnost takvog pristupa je uočena u MMORPG video igri *World of Warcraft* (2004.), koja je već nakon četiri godine od puštanja prikupila 10 milijuna pretplatnika²⁷. Platforme za igranje video igara nisu više samo konzole i računala, već se mogućnosti proširuju i na tablete i mobitele, a integrirane su i u društvene medije (poput Facebooka), čime se dolazi i do dijela populacije koja se nikada ne bi nazivala igračima (popularno gejmerima), a provode sate igrajući video igre poput *Angry Birds* (2009.) i *Stardew Valley* (2016.). Model „Free-to-play“ postaje dominantan na primjerima igara poput *World of Tanks* (2010.) i *Clash of Clans* (2012.) i uspijeva zarađujući milijune na mikrotransakcijama

²³ Usp. The Strong: national museum of play. Video game history timeline. URL: <https://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline> (2021-09-13)

²⁴ Usp. Altay, Omer. The oldest MMORPGs in gaming history, 2015. URL: <https://mmos.com/editorials/oldest-mmorpgs> (2021-09-13)

²⁵ Usp. The Strong: national museum of play. Navedeno djelo.

²⁶ Usp. Rechsteiner, Alexander. Navedeno djelo.

²⁷ Usp. The Strong: national museum of play. Navedeno djelo.

unutar igre²⁸. Započinje trend snimanja procesa igranja video igara i objavljivanja na internetu, gdje gledatelji (najčešće na YouTubeu) prate te igrače i njihovo prolaženje video igre uz priču i savjete. Pojavom esporta (2015.) milijuni ljudi prate prvenstva u igranju video igara, čime prestižu broj gledatelja nekih od najpopularnijih događanja u svijetu. Video igre više ne označavaju samo virtualni svijet, već se virtualni elementi pretapaju u stvarni svijet putem AR (eng. „augmented reality“) tehnologije, tj. tehnologije proširene stvarnosti, što se pokazalo popularnim putem video igre *Pokemon Go* (2016.), a postoji mogućnost i da igrač svojim fizičkim likom putem VR (eng. „virtual reality“) tehnologije uroni u virtualni svijet²⁹. Odabrali video igre bogate priče kao što su *NieR: Automata* (2017.) i *Detroit: Become Human* (2018.) ili nevjerojatne grafike poput *Ori and the Will of the Wisps* (2020.) i *Assassin's Creed: Valhalla* (2020.) ili izazovne horor igre poput *Resident Evil Village* (2021.) ili kompetitivne, pomalo humoristične i s naglaskom na socijalni aspekt video igre poput *Among Us* (2018.) i *Fall Guys: Ultimate Knockout* (2020.), izbora ima za sve. Ovih dvadesetak godina novog stoljeća je pokazalo da se izazovi u gaming industriji ruše, a granice pomjeraju. I dok čekamo novi val napretka, možemo uživati u širokom izboru prijašnjih i trenutnih trendova i tehnologija.

2.2. Uranjanje i percepcija u video igrama

Prilikom spomena video igara i određenih popularnih naslova, kao što su *The Elder Scrolls*, *World of Warcraft*, *The Last of Us*, *Cyberpunk 2077* i drugih, igrači tih igara često znaju oduševljeno opisivati svoje avanture unutar tih virtualnih svjetova, gdje u priči ne spominju kako su njihovi likovi, odnosno avatari pobijedili u borbi protiv drugih avatara ili da su njihovi avatari pobijedili moćno čudovište. U tim su pričama igrači glavni likovi i pričaju o spomenutim avanturama kao vlastitim pobjedama, gdje su sami različitim oružjem ili magijom pobijedili protivnike. Ukoliko netko takve priče sluša sa strane, to bi vjerojatno zvučalo izmišljeno i nevjerojatno, no ukoliko takve priče sluša drugi igrač, on ih u potpunosti razumije. Igrači prepričavaju takve pothvate kao vlastite jer im virtualni svijet, odnosno video igra koju igraju, omogućuje da se uključe u taj virtualni svijet i zaborave na stvarni svijet te percipiraju osjećaj kao da su oni sami unutar igre. Takva uključenost i angažman koje igrači osjećaju prilikom

²⁸ Usp. Isto.

²⁹ Usp. Chikhani, Riad. The history of gaming: an evolving community, 2015. URL: <http://tcn.ch/1XHha2e> (2021-09-13)

igranja video igara zove se imerzija, odnosno uranjanje u virtualni svijet, tj. svijet video igre (eng. immersion), što se najčešće uspoređuje s idejom uranjanja u vodu³⁰.

Imerzija, odnosno osjećaj uranjanja u video igru, pokazala se važnom komponentom koju igrači traže od video igara, na što je ukazalo istraživanje provedeno u razmaku od 2000. do 2003. godine nad nešto više od 30 tisuća igrača. Yee je u svom istraživanju prikazao model od 5 ključnih motivatora koji pokreću igrače prilikom igranja video igara, a jedan od tih motivatora je i imerzija. Igrači su opisali da im je užitak biti unutar drugog svijeta, ali i nanovo izgraditi sebe te biti „netko drugi“³¹. Cairns et al. u svom istraživanju određuju tri stupnja imerzije: osnovni stupanj uključenosti u igru gdje će igrači uložiti dio vremena i truda za igranje video igre, zatim idući stupanj veće udubljenosti u video igru gdje igrači posvećuju puno više pažnje i emocionalne uključenosti u video igru, i u konačnici treći stupanj kao stupanj potpune imerzije koja je prikazana kao ideja potpune uključenosti u igru gdje ništa drugo nije bitno i igrač ima osjećaj kao da se nalazi „unutar igre“³². Bitno za napomenuti je da izraz „unutar igre“ ne predstavlja prostornu lokaciju, već se gleda kao kognitivno stanje igrača koji taj osjećaj može razviti bez obzira na prostornu kvalitetu igre, što se može dogoditi u igrama od *Ponga* i *Angry Birds*, do igara poput *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* i *Red Dead Redemption II*.

S obzirom da se imerzija shvaća kao kognitivno stanje uključenosti, ona nije rezervirana samo za video igre, već se slično iskustvo povezuje s gledanjem filmova i čitanjem knjiga³³. Razlika između imerzije u video igrama i imerzije u filmovima i knjigama je u tome što video igre generiraju sadržaj koji igrači doživljavaju, dok knjige i filmovi imaju ispisanu priču koja se konzumira, a omogućuje svojevrsno uranjanje u sadržaj. Razliku je izvrsno pojasnio Michael Heim u članku *The Design of Virtual Reality*, u kojem objašnjava moć virtualnog svijeta u odnosu na knjige i filmove, a koju pridaje inzistiranju virtualnog svijeta da se krećemo njime i ostvarujemo fizičke interakcije. U tom smislu Heim smatra da virtualni entiteti nisu reprezentacije, jer ne 'prezentiraju nanovo' nešto što je već prezentirano, odnosno prisutno negdje dalje³⁴. Jednako tako smatra da i teleprisutni roboti (roboti koji putem ekrana, kamere, zvučnika i

³⁰ Usp. Cairns, Paul; Cox, Anna; Nordin, Imran. Immersion in digital games: review of gaming experience research. // Handbook of digital games / Angelides, Marios; Agius, Harry. New Jersey: John Wiley & Sons, 2014. Str. 340.

³¹ Usp. Yee, Nick. The Demographics, motivations and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. // PRESENCE: teleoperators and virtual environments 15, (2006), str. 22.

³² Usp. Cairns, Paul; Cox, Anna; Nordin, Imran. Navedeno djelo. Str. 340.

³³ Usp. Isto. Str. 341.

³⁴ Usp. Heim, Michael. The design of virtual reality. // Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk: cultures of technological embodiment / Featherstone, Mike; Burrows, Roger. London: SAGE Publications, 1995. Str. 70.

mikrofona omogućuju osobi da vidi i čuje (i drugima da tu osobu čuju i vide) na udaljenoj lokaciji, omogućujući joj time virtualnu prisutnost, tj teleprisutnost) donose transformaciju udaljenog entiteta. Teleprisutnost podrazumijeva da, prilikom interakcija s virtualnim entitetima, mi sami postajemo entiteti tog virtualnog okruženja te da, kao i u srednjovjekovnoj teoriji transsubstitucije, simbol postaje stvarnost. Teleprisutnost time označava kiberprostor u kojem su primarni entiteti promijenjeni u kiberentitete. Kao dodatni sloj stvarnosti, kiberprostor je mjesto gdje se takvi entiteti susreću i gdje su prisutni jedni drugima, iako njihova primarna fizička tijela postoje na udaljenoj lokaciji³⁵. Heim zaključuje da biti prisutan negdje, ali prisutan tamo udaljenim putem znači biti tamo virtualno, dok u tom kontekstu izrazom „prisutan“ označava svjesnost o tome što se događa i mogućnost rješavanja zadataka promatranjem, uzimanjem i pomjerenjem objekata s vlastitim rukama kao da nam se nalaze pred očima³⁶. Kada igrači urone u virtualni svijet, entiteti s kojima se susreću su za njih poprilično stvarni. S takvim entitetima nastanjuju virtualni svijet i međusobno kreiraju različite interakcije. Iz tog razloga, kada igrači pričaju o svojim avanturama unutar virtualnih svjetova, ne pričaju o iskustvima i postignućima avatara, već pričaju o vlastitim iskustvima i svemu što su sami postigli.

2.3.O pitanju identiteta u video igrama

U kontekstu video igara, igrači koji te igre igraju se popularno znaju nazivati „gejmerima“ (eng. gamer) i takvu identifikaciju najčešće razvijaju još kao djeca u (možda) osnovnoj školi i zadržavaju ga kroz daljnja životna razdoblja. Tu je moguće utvrditi poveznicu između razdoblja u kojem su video igre doživjele procvat, tj. kada je krenula proizvodnja kućnih verzija video igara (od početka osamdesetih godina prošlog stoljeća) i generacije Y (popularno zvani „Millennials“) koji su rođeni između osamdesetih i sredine devedesetih godina prošlog stoljeća. Njima se pridružuje i generacija Z (popularno zvani „Zillennials“), tj. rođeni između kraja devedesetih godina prošlog stoljeća i 2009. godine, a uskoro i najnovija generacija Alpha koja započinje s djecom rođenom u 2010. godini³⁷. Stoga nije čudno da se riječ „gejmer“ upotrebljava od najranijih dana i da se djeca tako identificiraju unutar obitelji, među prijateljima i šire u zajednici. Kako ta djeca odrastaju, tako odrasta i njihov identitet „gejmera“ te traže kompleksnije

³⁵ Usp. Isto.

³⁶ Usp. Heim, Michael. The metaphysics of virtual reality. New York: Oxford University Press, 1993. Str. 113.

³⁷ Usp. McCrindle, Mark; Fell, Ashley. Understanding generation Alpha, 2020. URL: <https://www.researchgate.net/publication/342803353> (2021-09-13)

video igre u kojima će upoznati novu dubinu sadržaja i mogućnosti unutar nje. Smatra se da identitet postoji i između individualnih osoba, a ne samo unutar njih. Prema tome, identitet je konstrukt nastao kao rezultat interakcija, odnosa i utjecaja između osoba i institucija³⁸.

U virtualnom svijetu, kako bi stvaranje takvih odnosa i interakcija bilo moguće, igračima je ponuđeno utjelovljenje u obliku avatara. Taj avatar nastanjuje virtualni svijet i služi kao svojevrsna pristupna točka³⁹ kojom će igrači ući u virtualni svijet, upoznati ga i iskusiti. Tijekom svog boravka u virtualnom svijetu, igrači će putem avatara stvarati odnose, komunicirati i ulaziti u interakcije, a samim time i graditi identitet. S obzirom da u pitanju više nije samo kursor kojim igrač upravlja već njegova mala fizička inačica u virtualnom svijetu – njegova digitalna (re)prezentacija, rano se utvrdilo da je važno igračima omogućiti prilagođavanje vlastitih avatara prema odabranim postavkama. Primjer tome je igra *Second Life* iz 2003. godine, koja je već tada imala preko 150 različitih postavki za prilagođavanje, od veličine stopala do boje očiju i reza na majici⁴⁰. Proizvođači video igara su ubrzo shvatili da personalizacija avatara i njihovo prilagođavanje prema željama igrača ima važnu ulogu u njihovom iskustvu igranja video igre te su razvijeni poprilično impresivni sustavi za prilagodbu avatara unutar igara poput *Fallout IV*, *Monster Hunter World* i *Aion*. Dodatan primjer tome je video igra *Black Desert Online* koja igračima omogućuje da svojim avatarima prilagode i vlasi kose po želji te dijelove lica do u najsitnije detalje, da mogu rekreirati i vlastito lice iz stvarnog svijeta⁴¹.

Što kada su igrači završili sa svim prilagodbama koje im je video igra omogućila nad njihovim avatarom? Prema ranije spomenutoj definiciji identiteta, može se reći da će takva personalizacija avatara pomoći jačanju identiteta avatara unutar samog igrača. Kada je 'skupni identitet' avatar-igrač stvoren, oni mogu ulaziti u međusobne interakcije unutar igre i jačati međusobne odnose. U kontekstu virtualnog svijeta, ti avatari mogu komunicirati međusobno, mahati si, plesati zajedno, skakati i izražavati emocije. S obzirom da igrači utjelovljuju sebe

³⁸ Usp. Shaw, Adrienne. Identity, identification and media representation in video game play: an audience reception study, 2010, str. 76. URL: <https://repository.upenn.edu/edissertations/286> (2021-09-13)

³⁹ Usp. Taylor, T. L. Living digitally: embodiment in virtual worlds. // The social life of avatars / Schroeder, Ralph. London: Springer-Verlag, 2002. Str. 40.

⁴⁰ Usp. Yee, Nick; Bailenson, Jeremy. The Proteus Effect: the effect of transformed self-representation on behavior. // Human Communication Research 33, 3(2007), str. 272. URL: <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x> (2021-09-13)

⁴¹ Usp. Black Desert.info: character creation and customization. URL: <https://blackdesert.info/guides/character-creation-and-customization> (2021-09-13)

putem avatara, virtualni svijet i sve što se u njemu događa, za njih postaje stvarno⁴². Taj osjećaj stvarnoga može se iskazati primjerom ispitivanja osobnih granica i narušavanja privatnog prostora putem položaja avatara, ukoliko se nalaze blizu jedan drugome. Igrači će pomjeriti vlastitog avatara, ukoliko im drugi igrač svojim avатаром dođe preblizu i osjete da se njihov privatni prostor (oko njihovog avatara) narušio. Ukoliko igrač ustraje u približavanju, takav potez se smatra znakom agresije i dolazi do sukoba uz moguće prikaze emocija i teksta iznad glava avatara ili putem chata. U suprotnome, takvo približavanje, ukoliko se drugi igrač ne izmakne, može značiti i prijateljstvo ili intimu, gdje se avatari dodiruju u znak dublje međusobne povezanosti⁴³. Putem sličnih aktivnosti, komunikacije i stvaranja odnosa s drugima, igrači produbljuju svoj odnos s video igrom i jačaju svoj identitet unutar nje.

Uzimajući u obzir da se igrači unutar virtualnih svjetova mogu reprezentirati putem više različitih avatara, svaki avatar im daje priliku da odluče kakva osoba putem njega žele biti. Virtualni svijet funkcionira kao okruženje za izgradnju identiteta, jer omogućuje igračima da formiraju različite identitete i sami odluče o izgledu i ponašanju svoga avatara. Igrači mogu istraživati i eksperimentirati s dinamičnom prirodom identiteta putem svojih avatara i nanovo izgraditi sebe⁴⁴. Taj proces mogu ponoviti iznova i iznova.

Takva sloboda u vlastitoj prezentaciji i kreiranju različitih identiteta dovela je do problema koji je ponajprije uočen u velikim virtualnim svjetovima poput *League of Legends* (koju je do 2013. godine igralo 70 milijuna ljudi⁴⁵), *World of Warcraft* i *Eve Online*. Kreatori video igre *League of Legends*, Riot Games su morali zaposliti cijeli tim stručnjaka koji bi pokušao izliječiti toksičnu atmosferu koja se počela širiti video igrom, zbog ljudi s neprimjerenim ponašanjem prema igri i drugim igračima. Neprimjerena ponašanja su uključivala uvrede i psovke, seksizam, homofobiju, rasizam i općenito sve loše što je internet mogao ponuditi. Zaključili su da je razlog takvom ponašanju deindividuacija, odnosno stanje u kojem igrač gubi svoj individualni identitet i postaje manje svjestan sebe, i to najčešće kada postane dijelom gomile. U teorijama se povezuje s osjećajem anonimnosti, osjećajem neodgovornosti za vlastite postupke i osjećajem pripadanja grupi kao bezličan član kojeg se ne vidi (i gdje sam sebe

⁴² Usp. Taylor, T. L. Navedeno djelo. Str. 41.

⁴³ Usp. Isto. Str. 43 – 44.

⁴⁴ Usp. Turkay, Selen. The effects of avatar-based customization on player identification, 2016, str. 2. URL: <https://www.researchgate.net/publication/281582949> (2021-09-13)

⁴⁵ Usp. Madigan, Jamie. Getting gamers: the psychology of video games and their impact on the people who play them. Lanham; London: Rowman & Littlefield, 2016. Chapter 1, str. 1.

ne vidi)⁴⁶. U takvim situacijama, pojedinac se orijentira na okruženje i ljude oko sebe, tražeći znakove kako se ponašati. To može rezultirati i dobrim i lošim ponašanjem, ovisno o okolini u kojoj se pojedinac nalazi. Riotovi stručnjaci su u konačnici donijeli niz odluka kako bi iskustvo igranja učinili što pozitivnijim i smanjili pojavu deindividuacije. Uvedeni su: opcija „mute“ (ugasi se zvuk ili prikaz teksta osobe s neprimjerenim ponašanjem), ograničen razgovor (daje do znanja osobama s neprimjerenim ponašanjem da nisu u mogućnosti sudjelovati u komunikaciji određen broj dana), prikaz motivacijskih poruka (potiču na dobro ponašanje dok igrači čekaju na početak nove igre), uključivanje prijatelja u isti tim (smanjen je broj stranaca i mogućnost toksičnog ponašanja), sustav za nagrađivanje („Honor points“), ali i sustav za prijavu lošeg ponašanja („Tribunal System“) i u konačnici, poboljšani sustav odabira likova na temelju željenih uloga⁴⁷. Zahvaljujući uvođenju tih odluka, stopa deindividuacije se smanjila u video igri *League of Legends*. No ta je igra samo jedan primjer u kojem su igrači isplanirali i izgradili svoje identitete i krenuli na put upoznavanja virtualnog svijeta, a da bi ti identiteti zatim izbljedili i izgubili se na vlastitom putu. Postalo je upitno tko je utjecao na koga u odnosu igrač-avатар, i što se dogodilo s identitetom?

Kada postoje neograničene opcije za prilagođavanje, moguće je da će igrači izgraditi, barem za nijansu, bolju verziju sebe. Ukoliko su igrači deblji, kreirat će mršavije avatare, a ukoliko su niži, avatari će biti viši. Također, ukoliko su igrači slabijeg samopouzdanja, u igrama će njihovi avatari biti društveniji⁴⁸. No, kako igrači mijenjaju izgled i ponašanje svojih avatara, utvrđeno je i da avatari svojim izgledom i ponašanjem utječu na igrača. U svom istraživanju, Yee je ispitanicima slučajnim odabirom prikazao jedan od tri vrste avatara: ružne, neutralne i atraktivne. Zatim su ispitanici upoznali vlasnike tih avatara, a rezultati su pokazali da su si ispitanici s atraktivnim avатарom međusobno prišli bliže i razmijenili puno više informacija nego ispitanici koji su se susreli s ružnim avатарima i njihovim vlasnicima⁴⁹. U drugom dijelu istraživanja se pokazalo da su ispitanici koji koriste više avatare asertivniji i pouzdaniji u odnosu na one čiji su avatari niži. Time se pokazalo da se ljudi nesvjesno prilagode ponašanju za koje

⁴⁶ Usp. Isto. Chapter 1, str. 4.

⁴⁷ Usp. Isto. Chapter 1, str. 12 – 15.

⁴⁸ Usp. Madigan, Jamie. The Psychology of video game avatars, 2013. URL: <https://www.psychologyofgames.com/2013/11/the-psychology-of-video-game-avatars/> (2021-09-13)

⁴⁹ Usp. Yee, Nick; Bailenson, Jeremy. Navedeno djelo. Str. 281.

vjeruju da drugi od njih očekuju, na temelju identiteta njihova avatara. Takvo ponašanje je Yee nazvao tzv. Protejevim učinkom (eng. „Proteus Effect“)⁵⁰.

2.3.1. Jesam li ja moj avatar?

Nastavno na tzv. Protejev učinak, primijećeno je da će opisani utjecaji avatara trajati i nakon što su igrači završili sa svojim virtualnim iskustvom i vratili se u fizički svijet. Ukoliko su igrači barem deset minuta gledali svoje avatare kako vježbaju i gube na težini, postali su motiviraniji da i sami vježbaju⁵¹. U jednom su istraživanju ispitanici uz pomoć opreme bili uronjeni u virtualno okruženje šume gdje im je zadatak bio sjeći drveće. U rukama su držali poseban uređaj koji je u virtualnom svijetu predstavljao pilu pa su identičnim pokretima u stvarnom svijetu sjekli drvo tim uređajem u virtualnom svijetu. Iako je ta aktivnost trajala svega 3 minute, utvrdilo se da su ispitanici koji su sudjelovali u tom eksperimentu (u odnosu na ispitanike koji su samo pročitali slikoviti prikaz sječe šume) doživjeli promjenu u ponašanju u stvarnom svijetu i smanjili potrošnju papira⁵². Drugi primjer utjecaja avatara na ponašanje osobe u stvarnom svijetu može se pronaći na sveučilištu u Dallasu, gdje realistični avatari pomažu djeci i mladima, najčešće s Aspergerovim sindromom, ali i shizofrenijom i drugim oblicima bolesti, da razvijaju svoje društvene vještine. Putem virtualnog društvenog okruženja, djeca i mladi mogu sjediti oko virtualne vatre, upoznavati druge mlade u kafiću ili vježbati razgovor za posao u uredu⁵³. Zahvaljujući tim realističnim avatarima, primijećen je napredak u ponašanju i vještinama djece koja su iskusila takvo virtualno okruženje i time doživjela pozitivnu promjenu.

Postoje primjeri sitnih utjecaja avatara na njihove igrače, primjerice kada igrači obojaju kosu jer im se sviđa boja kose na njihovom avataru ili oni veći, kada igračima avatar pomogne u periodu velikih životnih promjena, kao na primjer transeksualnim osobama. Iako imaju osjećaj da su zarobljene u vlastitom tijelu u stvarnom svijetu, u virtualnom svijetu imaju priliku izraziti kako se uistinu osjećaju putem vlastitog avatara, a zahvaljujući prihvaćanju virtualne zajednice doživljavaju tjelesno i duhovno blagostanje⁵⁴. S druge strane, postoje igrači koji su u stvarnom

⁵⁰ Usp. Isto. Str. 274.

⁵¹ Usp. Thornton, Terri. Our avatars, ourselves, 2011. URL: <http://mediashift.org/2011/09/our-avatars-ourselves249/> (2021-09-13)

⁵² Usp. Fisher, Christopher. Immersive virtual environment creates behavior change in the physical world, 2011. URL: <https://www.bmedreport.com/archives/25986> (2021-09-13)

⁵³ Usp. Thornton, Terri. Navedeno djelo.

⁵⁴ Usp. Isto.

svijetu jednoga spola, dok su im u virtualnom svijetu avatari drugoga spola te se kao takvi, iako heteroseksualci u stvarnom svijetu, odlučuju vjenčati svoje avatare unutar video igre, ulazeći time u istospolnu vezu.⁵⁵ Spomenuta odluka, i druge slične, su se pokazale kao sasvim normalne odluke unutar virtualnoga okruženja gdje se očitava veća sloboda za izražavanjem svoga „ja“, eksperimentiranjem i pronalaženjem novog „sebe“.

Bez obzira na koji način izražavamo sebe u virtualnom svijetu i koliko različiti bili avatari igrača, bilo da su u pitanju uobičajene razlike (npr. avatari se razlikuju u visini, boji kose ili frizuri) ili one ekstremne (npr. jedan avatar je ogroman ork, dok je drugi sitan vilenjak) te bez obzira kolika je razlika između avatara i njihovih igrača u stvarnom svijetu, ono što svi imaju zajedničko jesu zajednice koje stvaraju unutar virtualnog svijeta i mreže poznanstava koje šire unutar njega. Jedna od osnovnih karakteristika ljudi jest ta da su društvena bića, a to se očituje i u virtualnom svijetu. Kao i u stvarnom svijetu, igrači upoznaju druge igrače i ponekad zajedno idu u nove izazove (često u manjim grupama po, npr. petero igrača u timu, a ponekad i u većim grupama, npr. po dvadeset igrača ili čak sto i više igrača). Dobar primjer grupe u svijetu video igara je skupina od 25 igrača (tzv. „raid“) u igri *World of Warcraft* koji zajedno idu pobijediti moćnog zmaja Nefariana. Jednom igraču je nemoguće pobijediti ga samoga te kako bi to uspio, mora udružiti snage s drugim igračima. Unatoč tome, ni zajedno ne mogu odnijeti pobjedu ukoliko će jednostavno zavrtlati mačem ili baciti čaroliju na zmaja. Kako bi pobijedili, mehanika igre od njih zahtijeva uigrani timski rad, gdje su dobro upoznali protivnika, savladali svoje vještine te usavršili svoju ulogu u toj borbi. Nema prostora za greške i svaki igrač mora znati što točno odraditi u određenom trenutku u odnosu na ostale igrače. Fokus nije na igraču, već na cijelom timu, koji, ukoliko sve dobro odradi, odnosi pobjedu za sve koji su sudjelovali. Do takve uigranosti igrači dolaze vježbajući i po četrdeset-pedeset sati u igri, raspoređenih i po nekoliko tjedana, a unutar tih sati zna biti i po nekoliko stotina pokušaja sukoba s tim zmajem⁵⁶. Igrači su iz spomenute borbe izašli kao pobjednici, ali nisu osvojili samo dobro oružje i druge rijetke predmete, već i pozitivan učinak na raspoloženje, novu razinu timske uigranosti, bolje vještine, više iskustva i bogatija te kvalitetnija prijateljstva. Značaj takvog truda jasno je vidljiv ukoliko se takvo ponašanje, kroz ustrajnost i zajedništvo, preslika na suočavanje s izazovima u stvarnom životu.

⁵⁵ Usp. Gunkel, David J. *Gaming the system: deconstructing video games, games studies, and virtual worlds*. Indiana: Indiana University Press, 2018. Str. 72.

⁵⁶ Usp. Ward, Mark. *Gaming and raiding in World of Warcraft*, 2011. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-12326825> (2021-09-13)

Vrlo često će igrači pokrenuti igru, te umjesto prvotnog upoznavanja virtualnog okruženja odlučiti prije svega, upoznavati druge igrače i sudjelovati u međusobnom druženju njihovih avatara putem poruka i veselog skakanja ili plesanja. U tim društvenim aktivnostima, unatoč spomenutim fizičkim razlikama avatara, igrači komuniciraju međusobno ne uzimajući u obzir je li jedan od njih sitan vilenjak, a drugi ogroman ork; komunikacija se zapravo odvija na razini ljudskih bića iz stvarnog svijeta, tj. između igrača. Kao što je jedan ispitanik u istraživanju Toma Boellstorffa rekao: „Mislim da u konačnici nitko ne uspijeva sakriti tko je. Moj izgled se može promijeniti, ali i dalje pričaš sa mnom, mojom osobnošću. Vjerujem da većina igrača ovdje unosi više osobnosti nego što bi to htjeli priznati“⁵⁷. Može se zaključiti da tijekom izgradnje odnosa između igrača, u virtualnom okruženju nestaje mogućnost stvaranja predrasuda koje su često, svjesno ili nesvjesno, dio odnosa i komunikacije u stvarnom svijetu. U virtualnom okruženju igrači znaju da izgled avatara nije izgled igrača te se razina poznavanja produbljuje komunikacijom i zajednički provedenim vremenom u igri u kojem do izražaja dolazi osobnost igrača. Igrači ponekad znaju imati dublji odnos s osobom iz virtualnog okruženja, nego sa osobama iz stvarnog okruženja. O tome govori primjer iz video igre *Second Life* o igračici Lili, koja je preminula u stvarnom svijetu, na što su ožalošćeni suigrači u virtualnom svijetu igre *Second Life* održali misu u njenu čast i sjećanje. Njihovi avatari su bili obučeni u crnu odjeću, u rukama su držali ruže i u znak sjećanja su održali govor o proživljenim trenucima s Lilom. Lilina smrt u stvarnom svijetu označila je i smrt svih njezinih avatara koje je ona kreirala u virtualnom svijetu⁵⁸.

Iako su ju njeni suigrači dobro poznavali i zbližili se s njom unutar igre, ostatku svijeta Lila, odnosno osoba iza avatara Lile, ostaje nepoznata. Gledajući iz perspektive virtualnog svijeta, Lila je za sve igrače bila stvarna osoba, kao što i sebe poimaju stvarnima. Gledajući iz perspektive stvarnog svijeta, osobama koje ne igraju video igre i nisu upoznate s virtualnim okruženjem i prirodom virtualnih odnosa, Lila se može činiti kao samo još jedan lik kojeg vide na ekranu osobe koja igra video igru *Second Life*. Na mrežnoj stranici norveške nacionalne radio-televizijske postaje (NRK) se 2019. godine pojavio članak o mladiću po imenu Mats, kojemu je u četvrtoj godini života dijagnosticirana rijetka bolest koja uzrokuje propadanje

⁵⁷ Usp. Boellstorff, Tom. *Coming of age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press, 2008. Str. 121.

⁵⁸ Usp. Isto. Str. 128.

mišićnog tkiva⁵⁹. Mats je živio do 25. godine i tek tada su njegovi roditelji shvatili da usamljenost nije bila riječ s kojom bi ga opisali, iako je život proveo u invalidskim kolicima, slabo izlazeći van stana u kojem je živio. Kada su im se na vratima nakon njegove smrti pojavili ljudi koje nikada nisu vidjeli, tvrdeći da su njegovi prijatelji iz cijele Europe, tek tada su njegovi roditelji otkrili svijet video igre i učinak kakav je imala na njihovog sina. Mats je upoznao virtualni svijet video igre *World of Warcraft* i u njoj je proveo između 15 i 20 tisuća sati igrajući. Zahvaljujući svojim avatarima, Ibelinu Redmooreu i Jerome Walkeru, mogao je trčati po neistraženim zemljama planete Azeroth, što u stvarnom životu nije mogao. Na svoje avatare je gledao kao na proširenja samoga sebe⁶⁰, a svaki avatar je predstavljao određeni dio identiteta koji mu je bio uskraćen u stvarnom životu. Omogućili su mu da se slobodno izražava pred drugim igračima i sklapa prijateljstva, bez straha zbog vlastitog invaliditeta i tuđih predrasuda. Na svom blogu je opisao virtualni svijet Azerotha kao svijet u kojem se ne vide njegova invalidska kolica, niti njegova različitost, već njegova duša, srce i osobnost, skladno upakirani u snažno tijelo avatara. U tom svijetu njegov invaliditet nije bitan, tamo ga ne vežu lanci i može biti tko god želi biti. Tamo se osjeća normalno⁶¹. Tamo je okružen s ljudima koji ga cijene i vole, koji su ga upoznali i smatraju bitnim članom njihove virtualne zajednice. Iako se nikada nisu sreli u stvarnom svijetu, članovi virtualne zajednice su u čast Matsa organizirali susret na njegovom ispraćaju te doputovali u Norvešku iz Nizozemske, Engleske, Finske i Danske⁶².

Samo norvešku verziju članka je pročitao više od milijun ljudi uz iskaze da im je članak otvorio oči da igranje video igara nije čisto gubljenje vremena⁶³. Priče Lile i Matsa su objavljene i iz tog razloga poznate, no poput Lile i Matsa postoje milijuni igrača koji svoj put i zajednicu pronalaze u različitim virtualnim svjetovima, ali priča o njima nije zapisana pa ostaju nepoznati. Unatoč tome, svakom igraču unutar virtualnog svijeta integracija tijela avatara i vlastita identiteta predstavlja ulazak u prostorne i utjelovljene odnose i s virtualnim okruženjem i sa zajednicom unutar tog okruženja⁶⁴. Prema tome, iako se radi o virtualnom svijetu, osjećaji, emocije i iskustva koje igrači u njemu proživljavaju su poprilično stvarni. To mogu biti

⁵⁹ Usp. Schaubert, Vicky. Only when Mats was dead did his parents understand the value of his gaming, 2019. URL: https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod_-forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198 (2021-09-13)

⁶⁰ Usp. Isto.

⁶¹ Usp. Steen, Mats. Musings of life, 2013. URL: <http://musingslif.blogspot.com/> (2021-09-13)

⁶² Usp. Schaubert, Vicky. Navedeno djelo.

⁶³ Usp. Kolberg, Marit. The story of Mats out into the world, 2019. URL: <https://www.nrk.no/norge/historien-om-mats-ut-i-verden--flere-vil-skrive-ham-inn-i-spillet-han-elsket-1.14419865> (2021-09-13)

⁶⁴ Usp. Teras, Marko. Navedeno djelo.

povezanost i tuga za preminulim suigračem, veselje tijekom ispijanja virtualnog piva⁶⁵, navala endorfina prilikom virtualnog zagrljaja⁶⁶, olakšano izražavanje gluhoj osobi⁶⁷ i mnogi drugi zabilježeni, ali i neispričani primjeri. Kao što je igrač Mats opisao na svom blogu kako u virtualnom svijetu može biti što god poželi i osjećati se normalno, mnogi drugi igrači suosjećaju s njim i nedostatke iz stvarnog svijeta upotpunjuju u virtualnom svijetu. Iz tog razloga se ponekad identificiraju sa svojim avатарom u virtualnom svijetu više nego sa svojim fizičkim tijelom u stvarnom životu⁶⁸.

⁶⁵ Usp. Steen, Mats. Navedeno djelo.

⁶⁶ Usp. Teras, Marko. Navedeno djelo.

⁶⁷ Usp. Boellstorff, Tom. Navedeno djelo. Str. 137.

⁶⁸ Usp. Taylor, T. L. Navedeno djelo. Str. 54 – 55.

3. Značaj i uloga individualnih motiva i preferencija u kreiranju likova u video igrama: istraživanje

3.1. Cilj istraživanja i istraživačka pitanja

Pretpostavka je ovoga rada i istraživanja da bez obzira na vrstu i tip video igre, između igrača i njegovog avatara postoji određena vrsta (emocionalne i kognitivne) povezanosti koja utječe na iskustvo igre. Cilj je ovoga istraživanja ispitati u kojoj mjeri osobni motivi, namjere i preferencije igrača utječu na kreiranje likova u video igrama te na koji način tako kreirani likovi utječu na iskustvo igre i odnos igrača s likom/avatarom. Svrha je istraživanja dobiti dublji uvid u proces kreiranja avatara u video igrama i odnos između igrača i njihovih avatara.

U radu se nastoji odgovoriti na sljedeća istraživačka pitanja:

1. Koja je uloga, odnosno koliko osobni motivi igrača (intrinzični i ekstrinzični motivatori) utječu na kreiranje lika u video igri, tj. avatara?
2. Koji motivatori imaju veći utjecaj na kreiranje avatara – ekstrinzični motivatori (npr. priroda i narativ igre, značaj i uloga lika u igri, slava, tj. prepoznatljivost lika, drugi likovi, pohvala i divljenje drugih likova/igrača, potreba za poštovanjem od strane drugih likova/igrača, odnos lika s drugim likovima u igri – prijateljstvo, ljubav, povezanost i pripadanje zajednici, impresioniranje drugih likova/igrača, i dr.) ili intrinzični motivatori (npr. unutarnji osjećaji igrača, stavovi, mišljenja i osobna uvjerenja igrača, osjećaj zadovoljstva, osjećaj postignuća, osobni osjećaj kompetencije, samopoštovanje i samopouzdanje koje lik pruža igraču, mogućnost samoodređenja, mogućnost samoaktualizacije kroz lik u igri, atribucije uspjeha, očekivanja od lika, eskapizam od sebe samog, i dr.)?
3. Pristupaju li igrači kreiranju avatara: a) tako da biraju neki od već ponuđenih zadanih avatara (tj. koriste zadane postavke avatara i ništa ne mijenjaju), b) neplanirano i nestrukturirano (tj. mijenjaju zadane postavke, ali im nije važno kako će avatar izgledati, kakav će karakter imati, kakav će odnos imati s drugim likovima, i dr.), c) planirano, promišljeno i strukturirano (tj. mijenjaju zadane postavke avatara uz planiranu i strukturiranu početnu nadogradnju te promišljenu daljnju izgradnju avatara prema osobnim motivima i preferencijama)?

4. Ponavlja li se obrazac kreiranja avatara u svakoj igri ili ovisi o igri, tj. vrsti igre te jesu li slobodno kreirani avatari uvijek isti ili slični (izgledom, karakterom, ponašanjem ili komunikacijom) neovisno o kojoj se igri radi?
5. Koliko i kako sloboda u kreiranju avatara utječe na iskustvo igre i odnos igrača s avатаром u igri (povezanost i poistovjećivanje igrača s avатаром; utjecaj avatara iz igre na karakter, ponašanje i komunikaciju igrača)?

Hipoteze

1. Osobni motivi igrača (intrinzični i ekstrinzični motivatori) imaju izniman utjecaj na kreiranje avatara. (H1)
2. Na proces kreiranja avatara više utječu intrinzični motivatori. (H2)
3. Kad god je to moguće, igrači će odabrati mogućnost samostalnog kreiranja avatara koristeći planirani i strukturirani pristup procesu kreiranja lika. (H3)
4. Proces kreiranja avatara ovisi o mogućnostima same igre, dok njegova ista ili slična prezentacija (fizička, karakterna, društvena ili komunikacijska) u različitim igrama ovisi o razini povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром (avatari će biti isti ili slični u različitim igrama ako ih igrač kreira prema vlastitim motivima i preferencijama i ako je prisutna viša razina povezanosti i poistovjećivanja s avатаром). (H4)
5. Avatari koje su igrači slobodno kreirali, tj. prema osobnim motivima i preferencijama pozitivno utječu na iskustvo igre (utječu na veći osjećaj zadovoljstva tijekom igranja, bolji ostvareni uspjeh u igri, i sl.) i višu razinu povezanosti i poistovjećivanja s avатаром (neovisno o tome je li avatar fizički, karakterno ili ponašanjem sličan igraču ili ne). (H5-A) Također, viša razina povezanosti i poistovjećivanja s likom u igri pojačat će njegov utjecaj na igrača (po pitanju igračeva karaktera, ponašanja i komunikacije u fizičkom svijetu). (H5-B)

3.2. Metodologija i uzorak

Rad se temelji na kvalitativnom istraživanju. Istraživanje je provedeno uz pomoć problemski usmjerenog (dubinskog) polustrukturiranog intervjua koji je omogućio dublju i detaljniju analizu promatrane problematike te lakšu i strukturiraniju analizu rezultata (odgovora), ali i dovoljno otvorenosti i slobode koji su sudionicima intervjua dopustili argumentaciju i šire obrazloženje mišljenja i stajališta. Na samom početku intervjua, ispitanici su bili informirani o cilju i svrsi

istraživanja uz naglasak da se radi o anonimnom istraživanju te da će se prikupljeni podatci koristiti isključivo u svrhu izradbe diplomskog rada. Za potrebe intervjua pripremljen je dokument s tri grupe pitanja: 1) pitanja o socio-demografskim osobinama ispitanika, 2) pitanja koja se odnose na iskustvo ispitanika u području video igara i gaminga, te 3) pitanja koja se odnose na problematiku kreiranja likova (avatara) – od motivacije i namjere, preko samog procesa kreiranja avatara, do pitanja prezentacije avatara, reprezentacije igrača kroz avatar i odnosa između igrača i avatara. Druga i treća grupa pitanja sadržavale su pitanja otvorenog tipa, a sama je komunikacija, odnosno diskurs bio prilagođen ispitanicima.

Ispitanici su odabrani metodom namjernog uzorkovanja. U istraživanje je bilo uključeno 9 ispitanika koji pripadaju skupini iskusnih igrača video igara, odnosno igrača koji imaju višegodišnje iskustvo u igranju video igara kroz kreirane avatare. Iako se radi o 9 ispitanika, nastojalo se da odabrani ispitanici čine homogenu skupinu kako bi se dobio što reprezentativniji uzorak. Ispitanici su kontaktirani osobno za provedbu intervjua u neformalnom okruženju, koji je trajao u prosjeku između 30 i 45 minuta, ovisno o interesu ispitanika i mogućnostima proširivanja odabranih tema, tj. promatrane problematike.

U svrhu jasnog predočavanja rezultata istraživanja, nakon provedenog intervjua slijedila je transkripcija razgovora, a nakon toga i analiza rezultata (odgovora) putem smislenog parafraziranja, generaliziranja značenja i uobličavanja kvantitativnih rezultata. Rezultati istraživanja, prilozi i identitet ispitanika su anonimni.

3.3. Rezultati

Na početku opisivanja rezultata ispitanicima su dodijeljene kodne oznake od I1 do I9. Prilikom intervjua, ispitanicima su prvo postavljena kratka socio-demografska pitanja o spolu, dobi, stupnju obrazovanja i njihovom trenutnom zanimanju.

Od ukupno 9 ispitanika, njih šest (I1, I2, I3, I4, I6, I7) je muškog spola, a preostalih tri (I5, I8, I9) ženskog spola. Njihova dob varira od 27 do 40 godina, gdje su I5 i I6 27 godina starosti, I8 i I9 29 godina starosti, I1 i I3 30 godina starosti, a ispitanici I4, I2 i I7 32, 34 i 40 godina starosti. Što se tiče njihova stupnja obrazovanja, njih troje (I3, I4, I5) imaju SSS (srednju stručnu spremu) sa završenom jezičnom gimnazijom (I3, I5) i tehničkom školom (I4), njih četvero (I1, I2, I6, I9) imaju VŠS (višu stručnu spremu) sa završenim preddiplomskim studijima povijesti i filozofije (I1), računarstva (I2), elektrotehnike (I6) i telematike (I9), dok su preostalih dvoje (I7,

I8) stekli VSS (visoku stručnu spremu) sa završenim diplomskim studijima informatike i pedagogije (I7) i njemačkog jezika i pedagogije (I9). Ispitanici zatim navode svoja trenutna zanimanja, a to su studenti (I1, I6), informatičari (I2, I7), skladištar (I3), First Assistant Manager (I4), operater u call centru (I5), nastavnica njemačkog jezika (I8) i grafički dizajner (I9).

Ispitanik	Spol	Dob	Stupanj obrazovanja	Zanimanje
I1	M	30	VŠS	Student
I2	M	34	VŠS	Informatičar
I3	M	30	SSS	Skladištar
I4	M	32	SSS	First Assistant Manager
I5	Ž	27	SSS	Operater u call centru
I6	M	27	VŠS	Student
I7	M	40	VSS	Informatičar
I8	Ž	29	VSS	Nastavnica njemačkog jezika
I9	Ž	29	VŠS	Grafički dizajner

Tablica 1. Demografski podatci ispitanika

Nadalje, uslijedila je druga grupa pitanja s namjerom identificiranja iskustva ispitanika u igranju video igara. Ispitanici su prvo zamoljeni da navedu svoje godine iskustva igranja video igara, zatim da procijene koliko su video igara ukupno igrali i koliko su vremena dnevno/tjedno posvećivali igranju te koje tipove igara su igrali (video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju, video igre u slobodnom pristupu s in-game kupovinom). Nakon toga su uslijedila pitanja orijentirana na prošlo iskustvo ispitanika u igranju video igara kroz avatar te su ispitanici zamoljeni da se prisjete igara koje su podrazumijevale kreiranje i/ili upravljanje određenim avatarom, da procijene koliki je broj/postotak video igara koje su igrali podrazumijevao igru kroz avatare i da navedu o kojim se video igrama radilo. Posljednje pitanje u toj grupi pitanja

odnosilo se na trenutno iskustvo ispitanika u igranju video igara, tj. koliko video igara trenutno igraju, a koje uključuju igranje putem avatara. Ispitanici su također trebali navesti i o kojim se igrama radi.

Raspon iskustva ispitanika u igranju video igara se kreće od 15 godina (I5) do 34 godine (I7). Preostali ispitanici navode dvadesetak godina iskustva igranja video igara, i to redom kako slijedi: 20 godina (I3, I4), 23 i 24 godine (I8, I6), 25, 27 i 29 godina (I9, I1 i I2). Nadalje, što se tiče procjene ispitanika o broju odigranih video igara tijekom godina, broj se kreće od samo 10 odigranih video igara (I5), do ispitanika koji procjenjuju da su odigrali više od 100 i 200 video igara (I2, I3, I6, I8, I9) pa sve do ispitanika koji navode da su u svojoj 'karijeri' igranja video igara prošli oko tisuću video igara (I1, I4, I7). Od toga, dio ispitanika (I1, I3, I9) navodi da dnevno igraju od pola sata do 2-3 sata na dan, dok I8 navodi da dnevno provede igrajući od pola sata do maksimalno 11 sati. Ostatak ispitanika (I2, I4, I5, I6, I7) računa svoje vrijeme provedeno u video igrama na tjednoj bazi, ponajviše zbog obiteljskih obaveza (I4, I5), a I7 ističe da mu vrijeme provedeno u video igrama ovisi i o godišnjem dobu, odnosno da zimi provodi više, a ljeti manje vremena igrajući. Nadalje, u kontekstu odabira video igara na temelju toga jesu li u otvorenom pristupu ili se plaćaju cijele igre ili dodaci unutar njih (tzv. in-game purchase), svi ispitanici potvrđuju da su igrali video igre u slobodnom pristupu, ali jednako tako i da su kupovali video igre. Do razlike dolazi kod video igara u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase, koje ispitanici I2 i I6 izbjegavaju te preferiraju prve dvije skupine video igara, dok su ostalim ispitanicima i takve video igre u redu. Ispitanike se zatim kroz razgovor uvodi dublje u tematiku gdje su zamoljeni da se prisjete video igara koje su igrali, a da su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar, i da procijene otprilike broj ili postotak takvih video igara koje su do sada odigrali. Odgovori su različiti, tj. brojevi, odnosno postotci kod ispitanika variraju i dok ispitanik I1 navodi da igra malo (mali postotak) takvih video igara, većinom s fiksnim avatarima, u stilu retrogaminga, ispitanik I7, pak, navodi da igra samo takve video igre, ponajviše zbog nedostatka tog aspekta u starim video igrama. Uzevši u obzir da ispitanik I7 ima 34 godine iskustva u igranju video igara, takav stav se čini opravdanim. Većina preostalih ispitanika (I2, I4, I5, I6, I9) su procijenili da su do sada, od ukupno odigranih video igara, imali 50% do 90% onih koje su uključivale igranje kroz određeni avatar. S druge strane, iako je ispitanik I3 naveo da se radi o 40% takvih igara, istovremeno je naveo i da je odigrao preko 50 takvih video igara, dok su ostali ispitanici naveli da su odigrali do 20 video igara s avатарom. S obzirom na to, 40% odigranih video igara s avатарom nije mali broj. Od 9 ispitanika, njih 6 (I2, I3, I5, I6, I7, I9) je navelo da se radilo o video igri World of Warcraft (MMORPG) i

jednako toliko (I1, I2, I3, I4, I6, I7) ih je navelo i druge video igre iz iste serije video igara: The Elder Scrolls III: Morrowind, The Elder Scrolls IV: Oblivion, The Elder Scrolls V: Skyrim (action-RPGs). Druge po učestalosti odigrane video igre su sljedeće: Guild Wars II (MMORPG; I2, I4, I6, I7), Dark Souls series (action-RPGs; I2, I3, I6, I9), Baldur's Gate series (RPGs; I2, I3, I6, I7) i Fallout series (post-apocalyptic RPGs; I1, I2, I4, I6). Nadalje, većina ispitanika (I1, I4, I5, I7, I8, I9) imaju naviku istovremeno igrati jednu video igru i tek kada završe s njom prelaze na iduću video igru. Ispitanici I2 i I3 su naveli upravo suprotno, da istovremeno igraju i po 4 do 5 video igara, dok je ispitanik I6 naveo da trenutno zbog obaveza ne igra niti jednu video igru. Neke od spomenutih video igara koje ispitanici trenutno igraju su sljedeće: World of Warcraft (I2, I5, I7), Guild Wars II (I2, I4), Elder Scrolls V: Skyrim (I1), Mass Effect: Andromeda (I8), Star Wars: The Old Republic (I3), The Last Of Us i Bloodborne (I2). Uspoređujući naslove video igara koje su naveli ispitanici i koje se pojavljuju na popisima najboljih i/ili najpopularnijih video igara⁶⁹ mogu se naći podudarnosti, čak i ako se radi o uzorku od 9 ispitanika.

U nastavku intervjua je uslijedila treća, i posljednja, skupina pitanja vezana uz motivaciju i namjere koje stoje u pozadini cjelokupnog procesa kreiranja avatara, prezentacije istih u video igri te reprezentaciji ispitanika kroz avatar, kao i sam odnos ispitanika i njihovih avatara. To se ujedno odnosilo i na razinu povezanosti i poistovjećivanja ispitanika s avатарom te njihov međusobni utjecaj. Do zaključaka se pokušalo doći pomoću 15 pitanja postavljenih u sklopu te posljednje skupine pitanja.

Na pitanje o važnosti avatara za samu igru i iskustvo igre, u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike i popularnosti igre, samo dva ispitanika (I2, I9) iznose mišljenje da avatar nije toliko važan za samu igru i da se radije fokusiraju na priču i gameplay. Ostali ispitanici smatraju da su avatari poprilično važni za njihovo iskustvo igranja jer kreiranjem vlastitog avatara unose svoju osobnost i istovremeno kreiraju novu verziju sebe u drugome svijetu (I1, I3) i lakše se uključuju u cjelokupan proces igranja te samu priču igre (I5, I6). Ispitanik I7 smatra da je „neugledan“ avatar odbojan za igranje, a slično tome, ispitanik I8 zanimljivo nadodaje:

„...kad napravim avatara kakvog hoću veće mi je zadovoljstvo igrati s takvim avатарom. Na primjer, igru Mass Effect: Andromeda počela sam igrati više puta

⁶⁹ Usp. Dietz, Jason. Metacritic: best video games of the decade (2010-19), 2020. URL: <https://www.metacritic.com/feature/best-videogames-of-the-decade-2010s> (2021-09-13)

ispočetka jer nisam nikako uspijevala napraviti avatara koji mi se sviđa. Napravili su ograničene postavke u izradi avatara za razliku od prijašnjih Mass Effect igara.“

Nadalje, ispitanici su upitani ima li zaokruženost avatara utjecaja na njihovu motiviranost za igranjem, odnosno, čine li im razliku unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru u odnosu na likove koji se razvijaju kroz igru. Samo jedan ispitanik (I9) navodi kako mu zaokruženost avatara ne utječe na motivaciju za igranjem, dok svi ostali ispitanici preferiraju video igre koje pružaju mogućnost razvijanja i personalizacije avatara kojima upravljaju. Smatraju da time igra postaje bogatija i stvara veći užitak igranja (I8) i da je puno zanimljivije kroz igru imati slobodu razvijanja avatara te ga prilagoditi na način da se nadopunjuje s ostalim članovima grupe kako bi zajednički bili jači (I3). Ispitanik I5 izjavljuje da kako teži napretku u stvarnom životu, jednako tako teži napretku i u igri te mu je uvijek zanimljivije vidjeti kako se avatar razvija kroz cijelu priču, dok se ispitanik I1 slaže s time i nadodaje sljedeće:

„Time se povećava želja za ponovnim igranjem nakon završavanja igre, odnosno 'replayability', kako igrači žele iskusiti različite puteve i sve što igra ima za ponuditi. Često postoje i ugodna iznenađenja kroz nove posljedice personalnih izbora kod biranja karakteristika i odluka avatara...“

Iduće pitanje odnosilo se na ispitivanje motivacije prilikom kreiranja i izgradnje lika, odnosno radi se o pitanju čiji je cilj utvrditi vode li ispitanike ekstrinzični ili intrinzični motivatori u procesu kreiranja i izgradnji lika. Odgovori ispitanika su u ovom slučaju bili podijeljeni. Tri ispitanika navode da ih ponajviše vode narativ igre i uloga avatara u igri (I2, I6) te socijalni aspekti igre (I7), odnosno druženje i provođenje vremena s prijateljima, što se sve zajedno može sagledati kao ekstrinzični motivatori. Ispitanici koji su naveli isključivo intrinzične motivatore, spomenuli su da ih motivira vlastita percepcija onoga što smatraju poželjnim karakteristikama kod osobe, ali i eskapizam kao mogućnost za potpunim izražavanjem (I1) i osjećaj zadovoljstva kreiranja sebi jedinstvenog avatara (I8, I9). Dodatno tome, ispitanik I9 objašnjava:

„Ukoliko avatar ima puno opcija za personalizaciju, iznimno uživam u vizualnom dizajnu fantasy likova, koji su moje umjetničke kreacije. Ukoliko se radi o 'običnom čovjeku' moguće je da ću zbog nedostatka maštovitih opcija pokušati napraviti sebe, jer osjećam zadovoljstvo kada postignem sličnost, kao da sam na neki način dobila vlastiti portret u stilu te igre.“

Preostali ispitanici (I3, I4, I5) navode motivatore i ekstrinzičnog i intrinzičnog karaktera. Ispitanik I3 navodi osjećaj uspjeha i postignuća kada u timu ili s većom skupinom igrača dođe do određenog cilja i time njegov avatar postaje sve bolji i jači. Ispitanik I4 navodi kako mu se motivatori mijenjaju od igre do igre i svog avatara kreira pa izgrađuje ili po uzoru na sebe ili prema određenim ulogama u igri, dok se ispitanik I5 vodi vlastitom percepcijom i željama, no ujedno i ciljem da stvori avatar na neki način posebniji od drugih.

Slično pitanje, no ovoga puta vezano uz karakternu izgradnju lika, pokazalo je da većina ispitanika (I2, I3, I5, I6, I9) gradi svoje likove vodeći se principima (uvjerenjima i vrijednostima) kojima se vode u stvarnom životu, a tek nekolicina slijedi one koji će najviše pogodovati uspjehu i dolasku do cilja u igri (I7, I8). Ispitanik I1 voli ispitivati ekstreme različitih uloga unutar igara te tako ponekad igra kao izuzetno zla osoba, a ponekad kao izuzetno dobra osoba i time prati reakciju igre, dok ispitanik I4 izjavljuje da ponekad gradi avatara prateći vlastite principe, a ponekad prirodu igre. Dodatno tome, ispitanici I3 i I6, nakon prelaska igre vodeći se vlastitim principima, kreiraju nove avatare i eksperimentiraju s odabirima protivno njihovim principima, kako bi vidjeli drugu stranu igre i novog smjera u kojem ih ona onda vodi.

Što se tiče personalizacije avatara, svi ispitanici pomno odabiru između fizičkih karakteristika koje su im ponuđene u igri, vole što detaljnije mogućnosti, a ispitanik I4 nadodaje da, ukoliko je sustav za personalizaciju detaljan, može potrošiti i sat vremena na željeni rezultat, detaljno prolazeći sve opcije.

U nastavku intervjua nastojalo se ispitati koliko je ispitanicima važna percepcija njihova avatara od strane drugih likova/igrača, odnosno, koliko je ispitanicima važno da se njihov avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i slijedi načela i pravila zajednice koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima. Odgovori su pokazali da svi ispitanici više vole da njihovi avatari 'budu svoji', bez obzira na mišljenja ostalih likova/igrača o njihovom liku. Dodatno tome, ispitanici objašnjavaju:

„...Možda samo do mjere da me ne isključe iz igre ako pretjeram s nečim što bi drugi smatrali preprovokativnim ili nedozvoljenim. Imao sam avatara koji se u Lord of the Rings Online zvao Smokeweed i svirao na 'tamburici' revolucionarne pjesme. Nekoliko tjedana od početka igranja su mi banirali ime i šetao sam po svijetu s imenom 'NAME PLACEHOLDER'. Želim se maksimalno zabaviti, bilo kroz provokaciju, stvaranjem atmosfere koja mi godi ili nešto drugo. Ako drugima ne odgovara, velika je mapa i mogu

se naučiti da ih sve živo ne triggerira, što je korisna stvar u životu. Live and let live.“ – I1

„...Ima dosta igrača koji namjerno krše pravila i prave nešto svoje. Igrači češće pohvale izgled avatara, nego što će osuditi, barem prema mojem iskustvu. Sjećam se u igri World of Warcraft, sreća sam jednog avatara u grudnjaku i gaćicama koje je sam izradio. Bio je visok level i to što je imao na sebi mu je davalo dovoljno statsa. Meni je upalo u oko, ali nisam kritizirala jer je to normalno u igrama. Vjerojatno je i muški igrač, što isto tako nije čudno.“ – I8

Na pitanje utječe li činjenica da su ispitanici za svog avatara kupili određene dodatke, odnosno platili za njegovu 'nadogradnju', na njihovu povezanost i razinu poistovjećivanja s avатаром, ispitanici se slažu da kupovina i plaćanje za tzv. upgrade avatara nema utjecaj na razine povezanosti i poistovjećivanja s avатаром (I7, I9), no ponajprije iz razloga što izbjegavaju igre u kojima se mora nešto kupiti (I2, I6) ili jednostavno izbjegavaju kupovinu dodataka novcem iz stvarnog života (I3, I4, I5). Ispitanik I1 navodi kako se ne veže uz novac i kupljene stvari, a ispitanici I3 i I8 navode da povezanost s likom nema veze s cijenom, odnosno novcem koji su na njega utrošili:

„...Meni osobno ne znači puno neka unikatna prilagodba da bi se mogao bolje poistovjetiti sa svojim avатаром. Više mi znači ako se kroz igru može osvojiti neka stvar na teži način, pobjedom nad teškim neprijateljem i slično.“ – I3

„...Jedino što sam kupila da ukrasim nekog je u igri Dota 2. Za heroja Queen of Pain sam kupila krila koja gore za tri eura. Ta krila su mi predivna i dosta mi znače... No, moja povezanost nema veze s cijenom... Na primjer, da sam kupila isto tako nešto lijepog izgleda samo skuplje, ne bi mi bilo od većeg značaja nego ta krila jer oboje cijenim jednako.“ – I8

Nadalje, ispitanici su upitani dopuštaju li drugima (prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s njihovim avатаром. Ispitanici I1 i I9 bi podijelili svog avatara s drugima, ne igra im veliku ulogu (I9), pogotovo ukoliko su u mogućnosti igrati s nekim zajedno i dijeliti vrijedno iskustvo, uz napomenu da ti drugi ne napreduju previše u igri bez njih, kako ne bi izgubili veliki dio iskustva igranja igre (I3). Od preostalih ispitanika, jedino bi još ispitanici I7 i I8 napravili iznimku i dopustili drugima da igraju s njihovim avатаром, no jedino u slučaju da je to njima posebna osoba (I7) ili da nemaju pristup računalu ili druge opcije za igranjem (I8).

Ostali ispitanici se jasno slažu da svog avatara ne dijele, jer smatraju da je taj avatar 'njihov' avatar (I4, I8) koji predstavlja njih (I2, I5) i njihove uspjehe (I3, I6) te bi u suprotnom izgubili osjećaj povezanosti s avатаром i postignutim uspjesima, no vrlo rado će pomoći i navoditi druge u igri kada naprave svoje avatare (I3, I5).

Iduće pitanje je pokazalo da, unatoč zaštitničkom stavu prema svojim avatarima iz prethodnog pitanja, ispitanicima nije toliko važno da avatar bude realistična prezentacija njih samih te da ga više gledaju kao kreaciju svoje mašte (I6, I7, I8, I9). Razina realnosti avatara ispitanika ovisi od igre do igre te njihovog raspoloženja (I1, I4, I5), moguće da će igrati i s avатаром suprotnog spola (I4), no svakako su povezani s avатаром ukoliko ga sami kreiraju:

„...Ako ga sam napravim, više sam povezan nego kada mi ga igra dodijeli, osim ako razvoj priče dodijeljenog lika nije jako dobro izvedena.“ – I2

Dodatno tome, ispitanik I3 objašnjava razliku prilikom kreiranja glavnog avatara i sporednih te navodi sljedeće:

„Za mojega glavnog avatara s kojim najviše igram pokušam kreirati lika koji će biti realistična prezentacija, no svakako ću imati i drugog ili trećeg avatara kojeg koristim za zabavu i koji može svakako izgledati.“

Slično, odgovori na sljedeće pitanje, vezano uz to koliko avatari ispitanika nalikuju njima samima u fizičkom svijetu, odnosno koliko reprezentiraju njih same, pokazalo je da manji dio ispitanika kreira njima fizički slične avatare, prema opcijama koje su im ponuđene tijekom kreiranja avatara (I2, I3). Ispitanici I1 i I8 navode da sa svojim avatarima dijele isti spol, a ispitanici I4 i I9 ponekad kreiraju sebi fizički slične avatare, ali ne nužno uvijek, ovisno od igre do igre. Unatoč tome, ispitanik I4 nikada ne pravi visoke i velike avatare. Preostali ispitanici (I5, I6, I7) navode da nemaju fizičke sličnosti sa svojim avatarima. Također, većina ispitanika smatra kako se povezanost i poistovjećivanje sa svojim avатаром ne postiže kroz sličan ili isti fizički izgled, već kroz proces odlučivanja, reakcija i ponašanja koje temelje na odlukama koje bi donijeli u stvarnom životu u takvim situacijama (I1, I3, I5, I9) te da svojim avatarima slične više po pitanju psihologije, karaktera i/ili komunikacije (I5, I6, I8, I9).

U nastavku na prethodno pitanje ispitanici su zamoljeni da procijene kolika je razina dosljednosti u kreiranju njihovih avatara u različitim igrama, odnosno ponavlja li se njihov obrazac kreiranja avatara iz igre u igru te koliko su oni isti ili slični (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom) u različitim igrama. Većina ispitanika kreira slične avatare, barem

koliko im različite video igre to omogućuju, no uvijek se drže određenih zajedničkih karakteristika: ponavljanje imena avatara (I1), uvijek niski/sitni avatari (I4), sličnosti prema klasama (I6), spolu, boji kose i rasi (I8). Dio ispitanika će ponekad napraviti i različite avatare, koji ne slijede njihov obrazac kreiranja iz igre u igru, no najčešće to nisu glavni avatari, već sporedni (tzv. *altovi*) kojima žele iskusiti i drugu stranu priče slijedeći drugačije izbore i odluke (I2, I8). Dodatno tome, ispitanik I3 nadodaje:

„Moji avatari budu svakako jako dosljedni, slični i izgledom i ponašanjem. Čak mi se dogodilo da me netko u drugoj igri prepoznao po avataru kojeg su vidjeli od prije u različitoj igri bez obzira što mi je avatar imao drugi naziv.“

Jedino ispitanici I7 i I9 kreiraju izgledom različite avatare, no slažu se da su karakterom, ponašanjem i komunikacijom slični i/ili isti, iz razloga što prenose svoj karakter, ponašanje i način komunikacije iz stvarnog života u virtualni svijet putem svojih avatara.

Na pitanje utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na karakter, ponašanje i komunikaciju ispitanika izvan igre, ispitanici se slažu da njihov avatar ne utječe na njih i njihov život izvan igre te navode sljedeće:

„Moj avatar u igri nema nimalo utjecaja na mene izvan igre. Ne mogu se sjetiti niti jedne situacije gdje sam možda pomislio: 'Što bi moj avatar napravio u ovoj situaciji?'. Izvan igre ne razmišljam o svome avataru. Dogodi se da razmišljam ponekad o samoj igri, njezinoj priči, atmosferi i gameplayu, ali o avataru ne.“ – I3

„Moji avatari nisu utjecali na moj život. To smatram odvojenim od stvarnosti, dijelom mašte. Kao i kad čitam knjigu.“ – I8

Jedino ispitanik I1 nadodaje da postoji mogućnost da mu iskustvo upravljanja avatarom utječe na određene situacije u životu i objašnjava:

„Možda mi jedino pojačava određenu odlučnost u određenim sličnim situacijama u životu, tj. kroz određene moralne i praktične probleme sam sigurniji kako ću reagirati. Može služiti kao neka vrsta simulacije.“

Na samom kraju intervjua, ispitanici su upitani čine li ih njihovi avatari samopouzdanijima u stvarnom životu. Svi ispitanici (I1-I9) smatraju da njihovi avatari nemaju utjecaja na njih u stvarnom životu te da se njihovo ponašanje van igre ne mijenja pod utjecajem aktivnosti unutar igre. Obrazloženje tome daju ispitanici I4 i I5 gdje navode da ne miješaju stvarni život s fikcijom

(I4) te da je bitno razdvojiti stvarnost od igre (I5). Zatim se postavilo slično pitanje, čine li ih njihovi avatari samosvjesnijima u stvarnom životu. Ispitanici ponovno smatraju da avatari nemaju utjecaja na njih u stvarnom životu te da ne utječu na njihovu samosvijest jer jasno shvaćaju razliku između stvarnog života i fikcije (I1, I3, I4, I7) i ne shvaćaju avatare toliko osobno (I8). Ispitanik I5 jedino dodaje mogućnost da ga avatar potiče na višestruko analiziranje određenih situacija kako bi idući puta kada se susretne s istima i/ili sličnima bolje postupio. U konačnici, ispitanici su uspitani doživljavaju li svoje avatare kao 'bolje verzije sebe', odnosno, gledaju li na njih kao fizički, karakterno i/ili ponašanjem bolju reprezentaciju njih samih. Većina ispitanika (I2, I4, I6-I9) ne doživljava svoj avatar kao 'bolju verziju sebe'. Ispitanik I8 objašnjava da se ne uspoređuje sa svojim avатаром i da ga smatra samo likom iz mašte kojim može upravljati. Ispitanik I5 ponekad doživljava svoj avatar kao 'bolju verziju sebe', dok ispitanici I1 i I3 objašnjavaju:

„Doživljavam, ako igram igru u kojoj želim djelovati što impresivnije, recimo u nekom idealističkom futurističkom svijetu poput Star Treka. Kod igara čiji svijet smatram lagano komičnim i pretjeranim u nekim iskustvima, izabirem što komičniju karikaturu za avatara. Pa, da i ne, ovisno o situaciji.“ – I1

„U svakome slučaju je moj avatar bolja verzija mene. On mi omogućava da prolazim kroz razne avanture i sukobljavam se sa bićima i ljudima koje ne mogu sresti. Sa avатаром sam i samopouzdaniji jer znam da nema pravih posljedica bez obzira što učinio i zbog toga mogu učiniti stvari na koje ne bih niti pomislio izvan igre.“ – I3

3.4. Rasprava

Istraživanje je provedeno s ciljem ispitivanja u kojoj mjeri osobni motivi, namjere i preferencije igrača utječu na kreiranje likova u video igrama te na koji način tako kreirani likovi utječu na iskustvo igre i odnos igrača s likom/avatarom. Primijećeno je da igrači smatraju avatare vrlo važnim komponentama igara jer putem njih lakše postižu imerziju, odnosno uranjanje u virtualni svijet te samo povezivanje sebe i avatara unutar tog svijeta. Samim time im se poboljšava iskustvo igranja jer unose dio svoje osobnosti u kreiranje lika i otkrivanje priče.

U kontekstu boljeg razumijevanja motiva i namjera igrača, postavljena su prva dva istraživačka pitanja:

1. Koja je uloga, odnosno koliko osobni motivi igrača utječu na kreiranje lika u video igri, tj. avatara?
2. Koji motivatori imaju veći utjecaj na kreiranje avatara – ekstrinzični motivatori ili intrinzični motivatori?

Pretpostavljeno je da osobni motivi igrača (intrinzični i ekstrinzični motivatori) imaju izniman utjecaj na kreiranje avatara (H1), što se na temelju analize odgovora ispitanika pokazalo točnim. Ujedno se došlo do zaključka da su avatari poprilično važni za iskustvo igranja video igre jer povezuju igrača i svijet video igre, tj. predstavljaju/prezentiraju igrače u virtualnom svijetu kroz ostvarene pothvate i uspjehe. Uz to, avatari igračima pružaju i osjećaj ponosa i postignuća temeljen na njihovom razvoju i napretku kroz priču i izazove, a pomažu igračima i u povezivanju s drugim avatarima, odnosno igračima koji njima upravljaju.

Dodatno tome je pretpostavljeno da će na proces kreiranja avatara kod igrača više utjecati intrinzični motivatori (H2). Analizom odgovora ispitanika je uočena podjela u glavnim motivatorima koji vode igrače kroz igru. Jedan dio ispitanika se vodi ekstrinzičnim motivatorima (nativ igre, uloga avatara u igri i socijalni aspekti), drugi dio ispitanika intrinzičnim motivatorima (vlastita percepcija poželjnih karakteristika kod osobe, eskapizam za potpuno izražavanje i osjećaj zadovoljstva kreiranja jedinstvenog avatara), a treći dio kombinacijom spomenutih motivatora. Unatoč tome, čini se da odgovori više idu na stranu intrinzičnih motivatora, jer se ekstrinzični motivatori spominju više u kontekstu podloge koja će omogućiti intrinzičnim motivatorima da dođu do izražaja. Na primjer, ukoliko su nativ igre i uloga avatara u toj igri kvalitetno osmišljeni, zaintrigirat će igrača da otkriva priču, ali ujedno će se tim otkrivanjem u igraču probuditi osjećaji zadovoljstva, postignuća i samopouzdanja, kreirati različiti stavovi i mogućnosti samoodređenja te ostvariti eskapizam. Što se tiče drugih ekstrinzičnih motivatora, poput slave, odnosno prepoznatljivosti avatara, pohvala i divljenja drugih igrača, potreba za poštovanjem ili impresioniranje drugih, ti motivatori nisu spominjani. Postoji odnos avatara s drugim avatarima, odnosno igrača s drugim igračima, ali na razini prijateljstva i povezanosti, gdje zajedno razvijaju svoje kompetencije i nižu uspjehe te razvijaju osjećaje postignuća i pripadnosti. Budući da, uz intrinzične, i ekstrinzični motivatori imaju utjecaj na kreiranje avatara, može se zaključiti da je hipoteza H2 djelomično potvrđena.

U kontekstu boljeg razumijevanja preferencija igrača prilikom kreiranja avatara, postavljena su iduća dva istraživačka pitanja:

3. Pristupaju li igrači kreiranju avatara:

- a. tako da biraju neki od već ponuđenih zadanih avatara (tj. koriste zadane postavke avatara i ništa ne mijenjaju),
 - b. neplanirano i nestrukturirano (tj. mijenjaju zadane postavke, ali im nije važno kako će avatar izgledati, kakav će karakter imati, kakav će odnos imati s drugim likovima i dr.),
 - c. planirano, promišljeno i strukturirano (tj. mijenjaju zadane postavke avatara uz planiranu i strukturiranu početnu nadogradnju te promišljenu daljnju izgradnju avatara prema osobnim motivima i preferencijama)?
4. Ponavlja li se obrazac kreiranja avatara u svakoj igri ili ovisi o igri, tj. vrsti igre te jesu li slobodno kreirani avatari uvijek isti ili slični (izgledom, karakterom, ponašanjem ili komunikacijom) neovisno o kojoj se igri radi?

Pretpostavljeno je da će igrači, kad god je to moguće, odabrati mogućnost samostalnog kreiranja avatara koristeći planirani i strukturirani pristup procesu kreiranja (H3). Analizom odgovora ispitanika utvrđeno je da igrači preferiraju samostalno kreiranje avatara i da kreiranju pristupaju planirano, promišljeno i strukturirano. Takav način kreiranja avatara im stvara veći užitak igranja i obogaćuje igru, a i zanimljivije im je vidjeti kako se avatari razvijaju prilikom otkrivanja priče, bilo to izgledom, karakterom, u odnosu s drugim likovima ili prema odabiru vještina koje će posjedovati. Najčešće će svoje avatare graditi vodeći se principima (uvjerenjima i vrijednostima) iz stvarnoga života, no ponekad će i eksperimentirati i upravljati svojim avatarima protivno njihovim principima, kako bi upoznali i drugu stranu igre i novog smjera u kojem ih ona vodi. Što se tiče personalizacije avatara, igrači vole što detaljnije mogućnosti i pomno će odabirati između fizičkih karakteristika koje su im ponuđene u igri, a detaljno prolaženje svih opcija može trajati i više od sat vremena, ukoliko je sustav za personalizaciju avatara detaljan. Stoga se može zaključiti da je hipoteza (H3) točna te se iz spomenutih razloga prihvaća.

Također, pretpostavka je da proces kreiranja avatara ovisi o mogućnostima same igre, dok njegova ista ili slična prezentacija (fizička, karakterni, društvena ili komunikacijska) u različitim igrama ovisi o razini povezanosti i poistovjećivanja igrača s avatarom (avatari će biti isti ili slični u različitim igrama ako ih igrač kreira prema vlastitim motivima i preferencijama i ako je prisutna viša razina povezanosti i poistovjećivanja s avatarom) (H4). Primijećeno je da igrači uživaju u procesu kreiranja avatara i osjećaju se povezanije s njim ukoliko ga sami kreiraju, no manje im je važno da avatar bude realistična prezentacija njih samih, barem u fizičkom smislu. Postoje određeni obrasci koje slijede iz igre u igru (ponavljanje imena avatara, jednak spol i/ili

boja kose svih avatara, uvijek sitni avatari, uvijek iste/slične klase, i dr.), ali ostale fizičke karakteristike grade prema mogućnostima koje im igra pruža te prema vlastitom raspoloženju i željama. Smatraju da povezanost i poistovjećivanje sa svojim avатарom ne postižu fizičkim izgledom, već putem ponašanja, djelovanja i odlučivanja koje temelje na odlukama koje bi donijeli i u stvarnom životu u takvim ili sličnim situacijama te da se sličnosti njih i avatara odnose više na pitanje psihologije, karaktera, društvenosti i komunikacije. Može se pojaviti slučaj kada igrači neće pratiti svoj ustaljeni obrazac kreiranja avatara, a to je moguće kod kreiranja sporednih avatara u istoj igri (najčešće kada su s glavnim avатарom prešli veći dio ili cijelu igru) kojima žele iskusiti i drugu stranu priče, slijedeći drugačije izbore i odluke. Odgovori se slažu s pretpostavkom da će proces kreiranja ovisiti o mogućnostima same igre i da će ista ili slična prezentacija ovisiti o razini povezanosti i poistovjećivanju igrača s avатарom, što u slučaju njihovih glavnih avatara podrazumijeva visoku razinu povezanosti i poistovjećivanja, ukoliko ne u fizičkom pogledu, svakako u karakternom, društvenom i komunikacijskom. Stoga se i hipoteza (H4) može prihvatiti kao točna.

U konačnici, u kontekstu boljeg razumijevanja odnosa igrača i njegova avatara, postavljeno je posljednje istraživačko pitanje:

5. Koliko i kako sloboda u kreiranju avatara utječe na iskustvo igre i odnos igrača s avатарom u igri (povezanost i poistovjećivanje igrača s avатарom; utjecaj avatara iz igre na karakter, ponašanje i komunikaciju igrača)?

Pretpostavljeno je da avatari koje su igrači slobodno kreirali, tj. prema osobnim motivima i preferencijama, pozitivno utječu na iskustvo igre (utječu na veći osjećaj zadovoljstva tijekom igranja, bolji ostvareni uspjeh u igri i sl.) i višu razinu povezanosti i poistovjećivanja s avатарom (neovisno o tome je li avatar fizički, karakterni ili ponašanjem sličan igraču ili ne) (H5-A). Također, viša razina povezanosti i poistovjećivanja s avатарom u igri pojačat će njegov utjecaj na igrača (po pitanju igračeva karaktera, ponašanja i komunikacije u fizičkom svijetu) (H5-B).

Primijećeno je da igrači vole da njihovi avatari 'budu svoji', bez obzira na mišljenja drugih igrača o njihovom avataru. Ujedno do izražaja dolazi i razumijevanje koje igrači imaju prema drugim igračima i njihovim kreacijama (avatarima) jer dijele mišljenje te razumiju i prihvaćaju različitosti avatara kao njihovih individualnih predstavnika u virtualnom svijetu. S druge strane, na razinu povezanosti i poistovjećivanja manje će utjecati kupovina određenih dodataka ili 'nadogradnji' za avatare, a više postignuti uspjeh, kao na primjer pobjeda nad teškim neprijateljem koja bi uključivala razradu strategije i/ili timski rad. Također, ono što najbolje

prikazuje razinu povezanosti i poistovjećivanja s avатарom jest činjenica da igrači ne vole dijeliti svoje avatare s drugim ljudima i dopuštati drugima da otkrivaju igru s njima. Razlozi tome su sljedeći: igrači ne žele izgubiti dio iskustva igranja igre, smatraju avatara 'svojim' i da predstavlja njih te njihove uspjehe. Izjasnili su se da bi dijeljenje avatara narušilo razinu povezanosti i poistovjećivanja, no s druge strane, rado će pomoći drugima u igri kada kreiraju svoje avatare. Prema tome, može se zaključiti da igrači svoje avatare kreiraju, odnosno grade i na temelju 'proživljenog' iskustva i ostvarenog uspjeha, a ne samo fizičke ili psihološke izgradnje lika. Stoga se i prvi dio hipoteze (H5-A) pokazao točnim.

S druge strane se pretpostavilo da će viša razina povezanosti i poistovjećivanja s avатарom u igri pojačati njegov utjecaj na igrača (po pitanju igračeva karaktera, ponašanja i komunikacije u fizičkom svijetu). Analizom odgovora se ustanovilo da su igrači ostvarili visoku razinu povezanosti i poistovjećivanja sa svojim avatarima i da, iako im ti avatari ponekad nisu fizički slični, igrači svakako prenose svoj karakter, ponašanje i način komunikacije iz stvarnog života u virtualni svijet putem svojih avatara. Unatoč tome, igrači su ujednačenog mišljenja da njihovi avatari ne utječu na njih i njihov život izvan igre. Javlja se jedna mogućnost utjecaja na život izvan igre, a to je kada se u igri pojave problemske situacije koje određenim moralnim i praktičnim primjerima tjeraju igrače na promišljanje o tome kako bi reagirali u istim ili sličnim situacijama i u stvarnom životu. Ukoliko se u stvarnom životu nisu susreli s takvim situacijama, a igraju igru na način da odlučuju i vrše izbore kakve bi napravili i u stvarnom životu, takve situacije onda sagledavaju kao određenu vrstu simulacije stvarnog iskustva koja ih potiče na višestruko analiziranje. Nadalje, igrači smatraju da se njihovo ponašanje izvan igre ne mijenja pod utjecajem aktivnosti i ponašanja unutar igre, a to objašnjavaju na način da ne miješaju stvarni život s fikcijom i da je važno razdvojiti stvarnost od igre. S obzirom da razumiju da postoji granica između stvarnog života i virtualnog svijeta, te njih samih i njihovih avatara, ponekad si dopuste da im avatar bude 'bolje verzija' njih samih, jer im to omogućava da prožive svijet drugačiji od onog kojeg poznaju. S druge strane, poneki će otići u krajnosti te izgraditi što komičnije karikature za avatare, dok će drugi sa svojim avatarima donositi odluke i proživljavati situacijena koje nikad ne bi ni pomislili izvan igre, jer znaju da u igri nema pravih posljedica, ali žele otkriti gdje će ih tako odabrani put odvesti. Svi navedeni primjeri upućuju na to da ponašanje i djelovanje avatara u igri nema utjecaja na ponašanje i djelovanje igrača u fizičkom svijetu te se u tom slučaju ne prihvaća drugi dio hipoteze (H5-B).

4. Zaključak

Zahvaljujući provedenoj analizi odgovora vidljivo je da avatar ima značajnu ulogu za igrača u doživljavanju video igre i svega što ona pruža s jedne strane, a s druge strane ima značajnu ulogu kao reprezentativni agent kojim će igrač uroniti u taj novi virtualni svijet i biti njegov sudionik. Online virtualni svijet se može sagledati kao scena s odabranom temom u kojoj su avatari kao lutke iz predstave, a igrači njihovi lutkari koji povlače konce iz sjene, odnosno offline okruženja, stvaraju odnose između avatara i kreiraju njihovu priču na putu do uspjeha. Iz tog razloga igrači odlučuju odvojiti znatnu količinu vremena za kreiranje svoga avatara i tom procesu pristupaju promišljeno, planirano i strukturirano. Ovisno o mogućnostima igre, taj avatar im možda neće fizički nalikovati, ali će svakako imati sličnosti po pitanju karaktera ili određenih društvenih i/ili komunikacijskih karakteristika. Sa svojim će avатарom ostvariti visoku razinu povezanosti i poistovjećivanja na temelju 'zajedničkog iskustva', tj. prijeđenih prepreka, riješenih izazova i ostvarenih uspjeha. Avatarov napredak sagledavaju kao svoje postignuće i iz tog razloga im takav uspjeh budi osjećaj zadovoljstva i veću povezanost i pripadnost virtualnom svijetu. Najveću će razinu povezanosti i poistovjećivanja imati sa svojim glavnim avатарom, s kojim najčešće odlučuju i ponašaju se onako kako bi se i sami ponašali i odlučivali u sličnim ili istim situacijama u stvarnom svijetu, dok se razina povezanosti i poistovjećivanja smanjuje za sporedne avatare, tzv. altove. Ti su im avatari manje slični, ali zahvaljujući njima imaju priliku ponovno izgraditi sebe i proživjeti video igru u drugoj ulozi i iz druge perspektive, otkrivajući stranu priče kojom inače ne bi kročili. Ono zanimljivo je da, unatoč visokoj razini imerzije, odnosno uranjanja u video igru putem svojih avatara, igrači jasno razaznaju fizički svijet od virtualnog svijeta te vješto granaju svoje uloge na svjetove kojima te uloge pripadaju. Avatar ne uspijeva utjecati na igrača u fizičkom svijetu gdje je igrač glavni lik, dok će igrača njegov avatar, kao njegov reprezentativni agent, čekati za nastavak avanture u virtualnom svijetu.

U odnosu na prethodna istraživanja opisana u teorijskom dijelu rada, rezultati ovoga istraživanja potvrdili su da koncept avatara može pojačati osjećaj uronjenosti u igru, tj. u drugi svijet i da pozitivno utječe na stvaranje veza s drugim igračima/avatarima te tako intenzivira osjećaj igranja i stvara pozitivno iskustvo igre. Avatari koje igrač može graditi i razvijati kroz igru i koji slijede svoju priču, tzv. *storyline*, iniciraju jaču povezanost igrača i avatara. Rezultati su pokazali i da postoji svojevrsna uzročno-posljedična veza između igrača video igara i njihovih avatara, međutim međusobni utjecaj još uvijek je jači na strani igrača, posebno ako je igrač u stanju odvojiti iskustvo igre (i fantazije) od iskustva 'stvarnog' svijeta. Također, gotovo uvijek postoji određena razina identifikacije igrača s avатарom na koju utječu različiti čimbenici, od

intrinzičnih i ekstrinzičnih motivatora, preko razine uranjanja u igru, mogućnosti utjelovljenja u igri i (pozitivnog) iskustva tijekom igranja, do mogućnosti da se avatar karakterno razvija i raste kroz igru u skladu s načelima, uvjerenjima i vrijednostima igrača koji njime upravlja. Naravno, ponekad se osobnost igrača može uvelike razlikovati od osobnosti avatara, što je najčešće posljedica odluke igrača da 'isproba', tj. iskusi drugu stranu priče video igre i doživi drukčije iskustvo igranja. Takvu diskrepanciju između njihovih osobnosti treba razlikovati od pokušaja eskapizma u kojem naizgled drukčija osobnost avatara omogućuje osobi da u svijetu video igre ispolji svoju pravu osobnost koju u stvarnom svijetu, iz određenih razloga, mora ostati neispoljena. Iako naizgled različite, u tom su slučaju osobnost igrača i osobnost avatara zapravo iste.

Moguća buduća istraživanja i dublje analize problematike odnosa igrača video igara i avatara mogle bi obuhvatiti pitanje važnosti video igara i uloge avatara u terapijske svrhe, odnosno njihovog utjecaja na razvijanje samosvijesti i samopouzdanja i promjene u ponašanju i komunikaciji koje osobi mogu pomoći da uspješno funkcionira kao član zajednice i društva. Također, dodatna istraživanja mogla bi rasvijetliti pitanje eskapizma kao motivacije za igrom – koliko se uistinu radi o bijegu iz stvarnog svijeta i izbjegavanju odgovornosti, a koliko o povratku u 'stvarni život' u virtualnom svijetu koji ne predstavlja tek odmor od zamorne svakodnevice, već priliku da osoba na mentalnoj, duhovnoj pa i (virtualno) fizičkoj razini doživi iskustvo koje je u skladu s njezinom prirodom, karakterom, motivacijama i željama. Na kraju, dodatnim je istraživanjima moguće dobiti dublji uvid u prirodu odnosa, interakcije i komunikacije u video igri te kako se oni preslikavaju na stvarni svijet, odnosno koliko tzv. paradruštveni odnosi s fiktivnim likovima video igre mogu doista dovesti do uspostavljanja kvalitetnih i uspješnih odnosa i izvan igre.

LITERATURA

1. Altay, Omer. The oldest MMORPGs in gaming history, 2015. URL: <https://mmos.com/editorials/oldest-mmorpgs> (2021-09-13)
2. Baker, Chris. Stewart Brand recalls first 'Spacewar' video game tournament, 2016. URL: <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/> (2021-09-13)
3. Black Desert.info: character creation and customization. URL: <https://blackdesert.info/guides/character-creation-and-customization> (2021-09-13)
4. Boellstorff, Tom. Coming of age in Second Life: an anthropologist explores the virtually human. Princeton: Princeton University Press, 2008.
5. Cairns, Paul; Cox, Anna; Nordin, Imran. Immersion in digital games: review of gaming experience research. // Handbook of digital games / Angelides, Marios; Agius, Harry. New Jersey: John Wiley & Sons, 2014. Str. 339 – 361.
6. Chikhani, Riad. The history of gaming: an evolving community, 2015. URL: <http://tcrn.ch/1XHha2e> (2021-09-13)
7. Dietz, Jason. Metacritic: best video games of the decade (2010-19), 2020. URL: <https://www.metacritic.com/feature/best-videogames-of-the-decade-2010s> (2021-09-13)
8. Ellison, Joe. A beginner's guide to League of Legends esports, 2020. URL: <https://www.redbull.com/us-en/league-of-legends-esports-beginners-guide> (2021-09-13)
9. Esports earnings: largest overall prize pools in esports. URL: <https://www.esportsearnings.com/tournaments> (2021-09-13)
10. Fisher, Christopher. Immersive virtual environment creates behavior change in the physical world, 2011. URL: <https://www.bmedreport.com/archives/25986> (2021-09-13)
11. Gameinformer: 2020 video game release schedule, 2020. URL: <https://www.gameinformer.com/2020> (2021-09-13)
12. Gilroy, Joab. How a game becomes an esport, 2019. URL: <https://www.redbull.com/au-en/how-a-game-becomes-an-esport> (2021-09-13)
13. Gunkel, David J. Gaming the system: deconstructing video games, games studies, and virtual worlds. Indiana: Indiana University Press, 2018.
14. Heim, Michael. The design of virtual reality. // Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk: cultures of technological embodiment / Featherstone, Mike; Burrows, Roger. London: SAGE Publications, 1995. Str. 65 – 78.

15. Heim, Michael. The metaphysics of virtual reality. New York: Oxford University Press, 1993.
16. Juba, Joe. Final Fantasy VII remake review – old friends and new life, 2020. URL: <https://www.gameinformer.com/review/final-fantasy-vii-remake/final-fantasy-vii-remake-review-old-friends-and-new-life> (2021-09-13)
17. Kent, Steven L. The ultimate history of video games: from Pong to Pokemon and beyond – the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.
18. Kolberg, Marit. The story of Mats out into the world, 2019. URL: <https://www.nrk.no/norge/historien-om-mats-ut-i-verden--flere-vil-skrive-ham-inn-i-spillet-han-elsket-1.14419865> (2021-09-13)
19. Madigan, Jamie. Getting gamers: the psychology of video games and their impact on the people who play them. Lanham; London: Rowman & Littlefield, 2016.
20. Madigan, Jamie. The Psychology of video game avatars, 2013. URL: <https://www.psychologyofgames.com/2013/11/the-psychology-of-video-game-avatars/> (2021-09-13)
21. McCrindle, Mark; Fell, Ashley. Understanding generation Alpha. Norwest: McCrindle Research Pty Ltd, 2020. URL: <https://www.researchgate.net/publication/342803353> (2021-09-13)
22. Rechsteiner, Alexander. The history of video games, 2020. URL: <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/> (2021-09-13)
23. Reeves, Ben. Hyrule Warriors: Age of Calamity review – well-worn fanservice, 2020. URL: <https://www.gameinformer.com/review/hyrule-warriors-age-of-calamity/hyrule-warriors-age-of-calamity-review-well-worn-fanservice> (2021-09-13)
24. Schaubert, Vicky. Only when Mats was dead did his parents understand the value of his gaming, 2019. URL: <https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod--forst-foreldre-ved-dod-av-gamingen-hans-1.14197198> (2021-09-13)
25. Shaw, Adrienne. Identity, identification and media representation in video game play: an audience reception study. Philadelphia: University of Pennsylvania, 2010. URL: <https://repository.upenn.edu/edissertations/286> (2021-09-13)
26. Steen, Mats. Musings of life, 2013. URL: <http://musingslif.blogspot.com/> (2021-09-13)
27. Stubbs, Mike. How Red Bull used its extreme sports experience to enter the esports world, 2020. URL: <https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2020/04/03/how-red-bull-used-its-extreme-sports-experience-to-enter-the-esports-world/?sh=58f85ae13578> (2021-09-13)

28. Taylor, T. L. Living digitally: embodiment in virtual worlds. // The social life of avatars / Schroeder, Ralph. London: Springer-Verlag, 2002. Str. 40 – 62.
29. Teras, Marko. You are your avatar is you: phenomenological literature review of virtual embodiment in virtual environments. / CBS HDR Colloquium. Curtin University, Curtin Business School. Perth, 31.8.-1.9. 2015. URL: <https://www.researchgate.net/publication/280311649> (2021-09-13)
30. The Strong: national museum of play. Video game history timeline. URL: <https://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline> (2021-09-13)
31. Thornton, Terry. Our avatars, ourselves, 2011. URL: <http://mediashift.org/2011/09/our-avatars-ourselves249/> (2021-09-13)
32. Turkey, Selen. The effects of avatar-based customization on player identification. // International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations 6, 1(2016). Str. 1-25., URL: <https://www.researchgate.net/publication/281582949> (2021-09-13)
33. Ward, Mark. Gaming and raiding in World of Warcraft, 2011. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-12326825> (2021-09-13)
34. Wijman, Tom. The world's 2.7 billion gamers will spend \$159.3 billion on games in 2020; the market will surpass \$200 billion by 2023, 2020. URL: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/> (2021-09-13)
35. Yee, Nick. The Demographics, motivations and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. // PRESENCE: teleoperators and virtual environments 15(2006), str. 309 – 329.
36. Yee, Nick; Bailenson, Jeremy. The Proteus Effect: the effect of transformed self-representation on behavior. // Human Communication Research 33, 3(2007), str. 271 – 290. URL: <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x> (2021-09-13)

PRILOZI

Prilog 1: Protokol za istraživača – Intervju s ispitanicima

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol

Godina rođenja

Obrazovanje

Zanimanje

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju igranje kroz određeni avatar?

i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?

3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skilllove))?

3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?

3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?

3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?

- 3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?
- 3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avatarom?
- 3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avatarom? Molim, objasnite.
- a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?
 - i. Postavljate li im neke posebne uvjete?
 - b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)
- 3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?
- a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avatarom?
- 3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?
- a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avatarom?
- 3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?
- 3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?
- a. Na koji način (možete li navesti primjer)?
- 3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?
- 3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)
- 3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterno, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?

II. Transkript

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol: M

Godina rođenja: 1990.

Obrazovanje: VŠS (prvostupnik povijesti i filozofije)

Zanimanje: Student

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

27 godina.

2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

Više od tisuću.

2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

Par sati dnevno, prije sam više.

2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

Sve.

2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

Mali postotak, većinom igram s fiksnim likovima, retrogaming.

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

- 1. Star Trek Online (MMORPG)*
- 2. Star Wars: Knights of the Old Republic serijal (RPG)*
- 3. Lord of the Rings Online (MMORPG)*
- 4. Elder Scrolls III: Morrowind GOTY (akcijski RPG s otvorenim svijetom)*
- 5. Elder Scrolls IV: Oblivion GOTY (akcijski RPG s otvorenim svijetom)*
- 6. Elder Scrolls V: Skyrim GOTY (akcijski RPG s otvorenim svijetom)*
- 7. Fallout (RPG)*
- 8. Fallout III GOTY (akcijski RPG s otvorenim svijetom)*
- 9. Fallout: New Vegas (akcijski RPG s otvorenim svijetom)*
- 10. The Sims + sve ekspanzije (simulacija života)*
- 11. The Sims 2 + sve ekspanzije (simulacija života)*

- 12. *Spore (simulacija života)*
- 13. *Godfather – Don Edition (akcija)*
- 14. *South Park – Stick of Truth (RPG)*
- 15. *South Park – Fractured But Whole (RPG)*
- 16. *Unavowed – point and click grafička avantura*

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju igranje kroz određeni avatar?

Jednu.

- i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

1. Elder Scrolls V: Skyrim (akcijski RPG s otvorenim svijetom)

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?

Mislim da je zabavno to iskustvo „mijenjanja kože“ i dodatnog uranjanja u svijet igre, prilagodivši iskustvo igre svojim osobnim preferencijama. Dodatno tome pojačava eskapizam, stvara se drugi život u svijetu igre koji je najvjerojatnije zanimljiviji i uzbudljiviji od stvarnog. Priču dodatno približava liku i čini ga osobnijim iskustvom kako je avatar često izražaj naše mašte i onoga što bi željeli biti kada bi bili u mogućnosti birati stvari koje često ne možemo. Grafici daje šarolikost i vizualni aspekt igre postaje zanimljiviji, a element avatara možda ne određuje nužno popularnost. Kod nekih žanrova i tipova igara se postojanje avatara očekuje, recimo kao kod MMO-a i dating simulatora.

3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skillove))?

Kod igara s avatarima često postoji očekivanje personaliziranog napretka i više različitih puteva u napredovanju u igri. Time se povećava želja za ponovnim igranjem nakon završavanja igre, odnosno 'replayability', kako igrači žele iskusiti različite puteve i sve što igra ima za ponuditi. Često postoje i ugodna iznenađenja kroz nove posljedice personalnih izbora kod biranja karakteristika i odluka avatara. To često zahtijeva puno posla kod izrade igre da bi se stvorile reakcije brojnih mogućih odabira, a lančane reakcije pojedinih odluka mogu činiti igru beskonačno kompleksnom. Zahtjevno je stvoriti u razvoju igre i minimum personalnih odluka i posljedice, na primjer kao kod

igre Unavowed, a za manje posla i sličan učinak bolje je u razvoju igre fokusirati se više na dobru, 'fiksnu' priču bez puno alternativnih puteva te poboljšani gameplay i sučelje/grafika i stil/glazba i SFX nego ići za time da se igra u potpunosti personalizira. Personalizirano iskustvo je ponajviše dodatak 'fiksnoj' igri.

3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?

Motivira me vlastita percepcija onoga što smatram poželjnim karakteristikama kod osobe, ili nešto što smatram izuzetno smiješnim i tako sam sebe nasmijavam, a ponekad i druge igrače. Zna se raditi upravo o eskapizmu koji baš i nudi mogućnost za potpunim izražavanjem te nalaženja u nevjerojatnim i nesvakodnevnim okolnostima. Osjećaj postignuća je više prisutan kod mene kada riješim neku zagonetku ili problem, dok izražavanje koliko je avatar poseban i kul i sve ostalo mi je sekundarno.

3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?

Ne nužno. Često znam, kao u Star Wars KOTOR-u, biti izuzetno zla osoba čisto iz razloga da vidim do koje mjere se može biti zao u igri, pa često do toliko apsurdne mjere da postaje smiješno. Ne radim nemoralne stvari iz nekog probitka, već iz čiste zabave. Dok s druge strane, kod nekih drugih igara pak znam biti izuzetna dobrica i pokušam biti ekstrem na suprotnoj strani spektra dobar-loš. Ali često u takvim situacijama reagiram kako smatram da je najmoralnije iako igra to ne nagrađuje niti smatra dobrim, napravim dobru stvar neovisno o ishodu i gledam reakciju igre.

3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?

Obično ili napravim najgoru moguću karikaturu avatara komičnog izgleda ili napravim nekog atraktivnog lika kakav bi želio biti u idealnom svijetu. Dodajem odjeću i dodatke koje smatram da bi u takvom svijetu nosio.

3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?

Nije mi nimalo bitno. Možda samo do mjere da me ne isključe iz igre ako pretjeram s nečim što bi drugi smatrali preprovokativnim ili nedozvoljenim. Imao sam avatara koji se u Lord of the Rings Online zvao Smokeweed i svirao na 'tamburici' revolucionarne pjesme. Nekoliko tjedana od početka igranja su mi banirali ime i šetao sam po svijetu s imenom „NAME PLACEHOLDER“. Želim se maksimalno zabaviti, bilo kroz

provokaciju, stvaranjem atmosfere koja mi godi ili nešto drugo. Ako drugima ne odgovara, velika je mapa i mogu se naučiti da ih sve živo ne triggerira, što je korisna stvar u životu. Live and let live.

- 3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avатарom?

Ne, kako se baš i ne vežem uz novac te kupljene stvari. Smatram ga teretom, što priznajem da je s jedne strane dobar te s druge izuzetno loš stav.

- 3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avатарom? Molim, objasnite.

- a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?

- i. Postavljate li im neke posebne uvjete?

- b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)

Ako sam u mogućnosti da igram zajedno s nekim, tj. da igra s mojim likom dok ja gledam, više sam nego sretan jer imam prilike dijeliti vrijedno iskustvo druženja s nekim. Pa čak i da nisam prisutan, sretan sam da se netko drugi zabavlja, pa nebitno da li se radi o mojim avatarima. Možda jedino da ne napreduje previše u igri bez mene, kako mi ne bi bilo drago da izgubim veliki dio iskustva igranja igre.

- 3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?

- a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатарom?

Razina realnosti mog lika ovisi o igri i mojem raspoloženju te mojem stavu prema igri tj. kako ju doživljavam. Generalno se malo povezujem te poistovjećujem s avатарom i više s NPC-jevima.

- 3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?

- a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатарom?

Osim po spolu, što je uvijek muški, razlikuje se po svemu od mene. Smatram igranje kao ženski lik vrlo depresivnim iskustvom zbog realnosti tlačenja od strane patrijarhata u svijetu igre i u stvarnom životu. S likom se poistovjećujem ako izaberem odluke koje bi radio i u pravom životu te se dogode relativno realne posljedice. Ako pak igram iz zafkancije, manje se poistovjećujem.

- 3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?
Sve ovisi o samoj igri, i koliko se osjećam kreativno u danom trenutku i koliko imam volje uložiti kreativnost u određenu igru, što ovisi koliko mi se sviđa sama igra i opcije određivanja lika. Ponekad stavim ime i karakteristike avatara koji su iz igre u igru isti, a kod nekih igara potrudim se da bude avatar drugačiji.
- 3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?
a. Na koji način (možete li navesti primjer)?
Možda mi jedino pojačava određenu odlučnost u određenim sličnim situacijama u životu, tj. kroz određene moralne i praktične probleme sigurniji sam kako ću reagirati. Može služiti kao neka vrste simulacije.
- 3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?
Ne bih rekao. Ne zanima me što drugi misle o meni, a gdje o mom avataru i da to prenosim na stvarni život.
- 3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)
Niti pozitivno niti negativno. Možda sam malo i presvjestan da se radi o fikciji i da to nema veze s mojim pravim životom.
- 3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterno, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?
Doživljam, ako igram igru u kojoj želim djelovati što impresivnije, recimo u nekom idealističkom futurističkom svijetu poput Star Treka. Kod igara čiji svijet smatram lagano komičnim i pretjeranim u nekim stvarima, izabirem što komičniju karikaturu za avatara. Pa, da i ne, ovisno o situaciji.

I2. Transkript

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol: M

Godina rođenja: 1986.

Obrazovanje: VŠS (preddiplomski studij računarstva)

Zanimanje: Informatičar

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

29 godina.

2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

Preko dvjesto.

2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

Tjedno otprilike 6 do 10 sati.

2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

Video igre u slobodnom pristupu i video igre koje se plaćaju.

2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

Oko 80%.

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

1. WoW, SWTOR, GW2, FF14... - MMORPG

2. Zelda: BoTW, Bloodborne, Dark Souls 1,2,3, Demon Souls... - Action RPG

3. Fallout 1,2,3,4 i NV, Baldur's Gate 1,2, The Elder Scrolls: Morrowind, Oblivion, Skyrim, Witcher 1, 2, 3 ... - RPG

Previše da bih naveo, mogao bih nabrajati cijeli dan.

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju igranje kroz određeni avatar?

Četiri.

i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

1. Horizon: Zero Dawn, The Last Of Us - Action RPG

2. World of Warcraft, Guild Wars 2 – MMORPG

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja

avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?

Avatar mi nije toliko bitan za iskustvo igranja u odnosu na priču koja mora biti dobra da bi me zaintrigirala da nastavim igrati neku igru.

- 3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skillove))?

Mislim da je bitno da se likovi razvijaju, na primjer levelima ili skillovima jer se time razvija na temelju mog truda i mojih odluka koje skillove želim i slično.

- 3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?

Narativ igre i značaj i uloga avatara u igri.

- 3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?

Držim se onoga što bi i sam napravio da sam na mjestu svog avatara, pa da, moglo bi se reći da se vodim svojim nekim uvjerenjima i stavovima dok odlučujem kako će se avatar razvijati.

- 3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?

Odabirom fizičkih karakteristika koje mi se najviše sviđaju i u tom trenutku 'kliknu' kao prave za avatara.

- 3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?

Nije mi baš bitno. Radim što želim bez obzira na druge, igra je, poanta je zabavljati se valjda.

- 3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avатарom?

Ako bih morao kupiti, ne bih igrao više. Ne igram igre koje tjeraju igrače da troše prave novce kako bi napredovali u igri.

- 3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avатарom? Molim, objasnite.

a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?

i. Postavljate li im neke posebne uvjete?

b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)

Ne dopuštam baš. On predstavlja mene, kada bih ga dao nekome da igra s njim, više ne bih mogao reći što sam postigao s njim, ne bi više izričito bio samo 'moj'.

3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?

a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?

Može imati i fantastična obilježja, svejedno su i igre najčešće neki fantastični svjetovi, ali više gledam da bude realističniji ako je to moguće. A ako ga sam napravim, više sam povezan s njim nego kada mi ga igra dodijeli, osim ako razvoj priče dodijeljenog lika nije jako dobro izvedena.

3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?

a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?

Pokušavam da fizički bude meni blizak, s minimalnim izmjenama, recimo boja kose ili očiju.

3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?

Uvijek su slični, osim ako namjerno zbog ponovnog igranja igre želim nešto izmjeniti.

3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?

a. Na koji način (možete li navesti primjer)?

Ne može utjecati na mene izvan igre kad ja upravljam njim i komuniciram putem njega i ostalo.

3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?

Ne, to su dva različita svijeta.

3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)

Nema mi to poveznice jedno s drugim, jedno su uspjesi u igri, drugo u životu, i obrnuto. Tako da ne.

3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterno, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?

Ne baš. To je samo avatar.

I3. Transkript

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol: M

Godina rođenja: 1990.

Obrazovanje: SSS (jezična gimnazija)

Zanimanje: Skladištar

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

20.

2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

Preko dvjesto.

2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

Oko 2 sata dnevno.

2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

Sve.

2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

Oko 40%.

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

1. *World of Warcraft, Star Wars The Old Republic, Secret World Legends, Star Trek Online, Knight Online, Dungeons & Dragons Online, Elder Scrolls Online, The Lord of the Rings Online – MMORPG*

2. *Baldur's Gate 1 i 2, Divinity Original Sin 1 i 2, Neverwinter Nights 1 i 2, Icewind Dale 1 i 2, Kingdoms of Amalur Reckoning, Dragon Age Origins, II i Inquisition, Final Fantasy VIII, IX, VI, Star Wars Knights of the Old Republic I i II – RPG*

3. *Dynasty Warriors 8 Empires, Tom Clancy's The Division I i II, Vampire the Masquerade Bloodlines, Mars: War Logs, The Technomancer, Dark Souls II i III, Dragon Ball Xenoverse I i II, Mount & Blade: Warband, Mount & Blade II: Bannerlord, Attack on Titan II – Action RPG*
4. *Saints Row II, III i IV, Dauntless, Monster Hunter World, God Eater Resurrection I, II, III, Grand Theft Auto V Online – Action Adventure*
5. *Battletech – Turn based strategy*
6. *Conqueror's Blade – MMO real time tactics*
7. *Elder Scrolls IV Oblivion, Elder Scrolls V Skyrim – Open World Action RPG*
8. *Spellforce I, II, III – Real time strategy RPG*
9. *Remnant from the Ashes – Third person survival action shooter*

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju igranje kroz određeni avatar?

Trenutno njih pet.

i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

1. *Star Wars the Old Republic - MMORPG*
2. *Remnant fom the Ashes - Third person survival action shooter*
3. *Battletech – Turn based strategy*
4. *Mount & Blade II: Bannerlord – Action RPG*
5. *Spellforce III – Real time strategy RPG*

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?

Avatar je jedna od važnijih stvari koju tražim u igri jer kreiranjem vlastitog avatara unosimo svoju osobnost i predstavljamo sebe ili verziju sebe u drugome svijetu. Ovo daje osjećaj kao da sam ja taj koji prolazi kroz razne avanture, a ne netko tko samo promatra priču.

3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skillove))?

Svakako mi je puno zanimljivije i zabavnije ako kroz igru imam mogućnost razvijati lika na način koji ja želim. Prilagoditi lika na način da upotpunjuje skillove članova moje grupe te zajednički budemo jači ili da ima skillove koji će liku pomoći proći kroz određeni dio igre na lakši način. Najzanimljivije mi je razviti lika na način da on kroz razgovor ili skrivanje može prijeći većinu svega što igra pruža.

3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?

Zanimljivo mi je kad u nekoj igri ja nisam taj koji je heroj nego samo još jedna od osoba u igri koje rade prema tome da ostvare neki cilj te ću kreirati lika koji će postajati sve bolji i jači kroz kretanje prema tom cilju. Uspjeh se ostvari zajednički i odličan je osjećaj kada se ostvari nešto teško i znam da sam sudjelovao u tome iako možda nisam bio glavni heroj.

3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?

Prvog avatara u igri napravim na način da predstavlja mene i kada imam neki izbor u igri razmislim što bi ja osobno odabrao u toj situaciji te se prema tome vodim bez obzira na to hoće li mi to otežati neku situaciju ili ne. Kada sam igru prešao ili želim proučiti što bi se dogodilo da sam nešto drugačije napravio onda napravim drugog lika te testiram druge opcije.

3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?

Customizaciju pokušam što detaljnije odraditi biranjem boje očiju, kose, stil frizure, mijenjanjem strukture lica i tijela avatara u slučaju ako to igra dopušta. Potrudim se oko fizičkih karakteristika, no ne obraćam toliko pažnju na odjeću, nakit i takve stvari jer znam da ću to kroz igru više puta mijenjati.

3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?

Nije mi uopće važno da se moj avatar uklapa u igru. Moj avatar bude onakav kakav ja želim da bude bez obzira na vrstu igre ili mišljenja drugih igrača. Također ne očekujem od drugih igrača da kreiraju svoje avatare samo zato da bi se meni svidjeli. Čak mi je i zanimljivije ako kreirani avatar nije 'savršen' nego ima neke mane.

3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avатаром?

U slučajevima gdje se mogu dodatno platiti nadogradnje, odjeća i druge prilagodbe za mog avatara, to pokušavam izbjeći. Meni osobno ne znači puno neka unikatna prilagodba da bi se mogao bolje poistovjetiti sa svojim avатаром. Više mi znači ako se kroz igru može osvojiti neka stvar na teži način, recimo pobjedom nad teškim neprijateljem i slično.

3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avатаром? Molim, objasnite.

a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?

i. Postavljate li im neke posebne uvjete?

b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)

Ne dopuštam nikome da igra s mojim avатаром. Ako netko od prijatelja ili bližnjih želi igrati video igru na mome računalu ja im pomognem u kreiranju njihovog vlastitog avatara s kojim će igrati. Moj avatar je moj avatar i ja s njim imam stvari koje sam ostvario u igri. Ako netko drugi ostvari nešto sa mojim avатаром onda izgubim taj osjećaj uspjeha jer to nisam samo ja ostvario nego mi je netko to učinio umjesto mene.

3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?

a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?

Za mojega glavnog avatara s kojim najviše igram pokušam kreirati lika koji će biti realistična prezentacija, no svakako ću imati i drugog ili trećeg avatara kojeg koristim za zabavu i koji može svakako izgledati.

3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?

a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?

Glavni avatar će mi uvijek biti dosta sličan i pokušat ću s njim igrati na način kako bi se ja ponašao. Veća je svakako onda i povezanost s tim avатаром te isto tako u slučaju da imam više od jednog avatara onda će mi drugi avatari biti dosta zaboravni. Kada pomislim na neku igru u kojoj sam kreirao više avatara, sjećam se u većini slučajeva tog glavnog avatara s kojim se najviše poistovjećujem.

- 3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?
Moji avatari budu svakako jako dosljedni, slični i izgledom i ponašanjem. Čak mi se dogodilo da me netko u drugoj igri prepoznao po avataru kojeg su vidjeli od prije u različitoj igri bez obzira što mi je avatar imao drugi naziv.
- 3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?
a. Na koji način (možete li navesti primjer)?
Moj avatar u igri nema nimalo utjecaja na mene izvan igre. Ne mogu se sjetiti niti jedne situacije gdje sam možda pomislio "Što bi moj avatar napravio u ovoj situaciji?" Izvan igre ne razmišljam o svome avataru. Dogodi se da razmišljam ponekad o samoj igri, njezinoj priči, atmosferi i gameplayu, ali o avataru ne.
- 3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?
Moj avatar ne utječe na moje ponašanje izvan igre. Često se dogodi da sa grupom prijatelja razgovaramo o svojim avatarima, ali to je jedini slučaj gdje se moj avatar spominje van igre.
- 3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)
Moj avatar me ne čini samosvjesnijim jer se moj avatar nalazi u potpuno drugačijim svjetovima te nisam još naišao na situaciju gdje bi moj avatar utjecao negativno niti pozitivno na moj pogled svijeta ili mene samoga.
- 3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterno, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?
U svakome slučaju je moj avatar bolja verzija mene. On mi omogućava da prolazim kroz razne avanture i sukobljavam se sa bićima i ljudima koje ne mogu sresti. Sa avatarom sam i samopouzdaniji jer znam da nema pravih posljedica bez obzira što učinio i zbog toga mogu učiniti stvari na koje ne bih niti pomislio izvan igre.

I4. Transkript

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol: M

Godina rođenja: 1988.

Obrazovanje: SSS (tehničar za računarstvo)

Zanimanje: First Assistant Manager

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

20.

2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

Oko tisuću.

2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

Oko 6 sati tjedno.

2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

Sve.

2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

Oko 50%.

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

1. Lineage II MMORPG

2. Guild Wars 2 MMORPG

3. Aion MMORPG

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju igranje kroz određeni avatar?

Jednu.

i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

1. Guild Wars 2 MMORPG

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja

avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?

Jako mi je važno jer će me taj avatar voditi kroz cijelu igru i gledat ću njegove interakcije sa sadržajem igre, tako da je i za samo iskustvo igranja bitan.

- 3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skillove))?

Da, uvijek je bolje ako lika mogu napraviti sam i razvijati ga u smjeru kako ja to želim i što više mogućnosti imam za odlučivanje, to bolje.

- 3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?

Zavisi od igre do igre, nekad ga kreiram po sebi, a nekad da se uklapa u određenu ulogu. Recimo ukoliko igram 'magea' bit će građen na jedan način, ukoliko igram assassina bit će na drugi. Isto tako ukoliko odlučim igrati kao dobar ili zao, kreirat ću ih u tim smjerovima.

- 3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?

Isto kao i kod prethodnog pitanja, zavisi od igre do igre, kakve su mogućnosti i što ja u tom trenutku odlučim igrati i na koji način.

- 3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?

Ako je 'customizing system' detaljan mogu potrošiti i po sat vremena da bih dobio rezultat koji želim, detaljno prolazeći kroz sve opcije.

- 3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?

Ne marim za tuđe mišljenje kao ni u stvarnom životu. Likove pravim kako ja to želim bez obzira na tuđa mišljenja.

- 3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avатарom?

Ne, ne kupujem ništa, imam ono do čega mogu doći normalnim igranjem.

- 3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avатарom? Molim, objasnite.

a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?

i. Postavljate li im neke posebne uvjete?

b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)

Ne dopuštam nikome ni da mi pipne računalo ili PS ili bilo koju drugu konzolu, a ne nesto drugo. To uključuje i moje avatare, ja sam ih napravio i ja igram s njima.

3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?

a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?

Zavisi od igre do igre i o raspoloženju. Ako želim igrat ću i sa ženskim likom, nekad jednostavno izgledaju bolje od muških, a akoću već gledati avatara cijelo vrijeme kroz igru, onda barem da liči na nešto što mi nije odbojno.

3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?

a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?

Opet zavisi od igre do igre, ali nikad ne pravim visoke likove ili 'bulky', debele, nabildane. Volim kada izgledaju umjereno. Kao što sam rekao ranije, mogu igrati i za ženskim likovima, tako da ne nalikuju meni u fizičkom svijetu niti se s njima poistovjećujem.

3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?

Svi su mi likovi različiti, ali slijede određena pravila kao što sam rekao u prethodnom pitanju, neće nikad biti previsoki ili debeli, nabildani. Opet, kroz sve likove ja progovaram, tako da su u komunikaciji onda svi valjda isti.

3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?

a. Na koji način (možete li navesti primjer)?

Ne. Ako igram kao zao sakatit ću ljude, ako mi se ponudi opcija, bili oni i nedužni. Ne radim to u stvarnom životu naravno.

3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?

Ne. Ne miješam stvarni život sa fikcijom. Igram igre da se zabavim, a ne da nekom nešto dokazujem ili liječim komplekse iz stvarnog života.

3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)

Kao i kod prethodnog pitanja, razumijem razliku stvarnog života i fikcije i povlačim granicu između dvoje.

3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterni, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?

Ne, doživljavam ga kao lika s kojim igram igru i to je to.

I5. Transkript

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol: Ž

Godina rođenja. 1993.

Obrazovanje: SSS (jezična gimnazija)

Zanimanje: Operater u call centru

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

15.

2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

Od 7 do 10.

2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

Jednom tjedno.

2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

Sve.

2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

Oko 90%.

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

1. World of Warcraft - MMORPG

2. League of Legends – MOBA / action RPG

3. DOTA – MOBA

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju igranje kroz određeni avatar?

Jednu.

i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

1. World of Warcraft - MMORPG

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?

Jako je važno jer se jednostavnije uključiti u cjelokupan proces igranja, njime otkrivamo priču, a u odnosu na grafiku, grafika može biti fenomenalna, al ako je priča slaba, ne vrijedi joj to.

3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skillove))?

Ima jer osobno svatko kako u stvarnom životu tako i u igri teži napretku. Uvijek je zanimljivije vidjeti kako nam se lik razvija kroz cijelu priču i napreduje, nego ako nam je od početka sve otključano.

3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?

Osobna percepcija i kreativnost. Mogućnost da lik izgleda prema mojim željama i da je na neki način posebniji od drugih.

3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?

Vodim se svojim vrijednostima plus nekim malim poboljšanjima, jer ipak, radi se o igri, takve su mogućnosti, a u konačnici, tu smo da se zabavimo.

3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?

Najčešće fizički, u smislu odjeće, nakita, tetovaža.

3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?

Slijediti pravila je važno pogotovo u MMORPG igrama, ali volim da se na neki način moj lik istakne, no sve dok je u granicama pravila.

- 3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avатаром?

Obično koliko god mogu izbjegavam IRL kupovanje, ali ako sam nešto kupila in-game valutom i time se poboljšao avatar, rekla bih da razina povezanosti tada raste.

- 3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avатаром? Molim, objasnite.

a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?

i. Postavljate li im neke posebne uvjete?

b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)

Ne jer je svaki avatar zaseban i ne odgovara svakom pojedincu. Lakše mi je pokazati nekome kako napraviti vlastitog i eventualno mu pomoći prilikom snalaženja.

- 3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?

a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?

Može biti oboje, ovisno o igri, ne utječe mi na povezanost.

- 3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?

a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?

Psihološki i komunikacijom jako, izgledom ne toliko. Povezanost je kroz različite zadatke i način izvođenja.

- 3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?

U svakoj su igri na neki način slični jer su kreirani mojim osobnim stavom i vrijednostima, znači kao što sam rekla maloprije, slični su sigurno ponašanjem, karakterno i komunikacijom.

- 3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?

a. Na koji način (možete li navesti primjer)?

Ne utječe jer ne gradim svoju stvarnost prema avataru, već avatara prema sebi.

- 3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?

Ne utječe, smatram da je vrlo važno razdvojiti što je stvarnost, a što igra.

- 3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)

U jednu ruku čini jer me potiče da analiziram kako drugi put nešto napraviti bolje.

- 3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterni, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?

Ponekad, iako se trudim da sve bude realno i da ništa nije u drastičnoj mjeri poboljšano jer onda ne bi bilo dovoljno realno.

I6. Transkript

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol: M

Godina rođenja: 1993.

Obrazovanje: VŠS (preddiplomski studij elektrotehnike)

Zanimanje: Student

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

- 2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

24.

- 2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

Više od sto.

- 2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

Do 10 sati tjedno.

- 2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

Video igre u slobodnom pristupu i video igre koje se plaćaju.

- 2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

Preko 80%.

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

1. *Neverwinter nights 2, Diablo 2, 3, Fallout 1,2,3, Baldur's gate, The Elder Scrolls: Morrowind, Oblivion, Skyrim, Sacred, Fable, Dark Messiah of Might and Magic, Vampire: The Masquerade -Bloodlines, Dark Souls, Titan Quest, BorderLands ... RPG*
2. *MU Online, Lineage 2, WoW, Guild Wars 2, Aion, Black Desert online... MMORPG*
3. *Red Dead Redemtion, Assassin's Creed, Far Cry 1,2,3, Dishonored.... Action Adventure*
4. *Couter Strike, Team Fortress 2 Half-life 2, Left 4 Dead 2, Halo, Battlefield, Doom Unreal Tournament, Wolfenstein, Call of Duty, Quake 3 arena, Bioshock 1,2, Bioshock Infinite, Serious Sam, S.T.A.L.K.E.R. - FPS*

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju i granje kroz određeni avatar?

Niti jednu zbog trenutnih obaveza.

i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

1. -

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?

Smatram da je važno omogućiti igraču donošenje odluka koje će utjecati na izgradnju avatara u igri. S takvim pristupom smatram da se stvara veća povezanost igrača sa svojim avатаром i samom pričom igre.

3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skillove))?

Da, smatram da razvijanje likova kroz igru motivira igrača za daljnjom igrom.

3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?

Narativ igre, uloga avatara u igri, mogućnost samoodređenja.

3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?

Uglavnom gradim avatara da prati moje stavove. Ako znam da postoje alternativni završetci igre, za prvi prolaz igre uvijek gradim avatara da prati moje stavove, dok za sljedeće prolaskes volim eksperimentirati.

3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?

Najčešće odabirom fizičkih karakteristika.

3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?

Nije mi važno da se uklapa u igru i slijedi neka pravila, već da se meni u mom pogledu uklapa u priču i sve što radim s njim.

3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avатарom?

Ne. Ne volim igre u kojima napredak ovisi o kupnji itema ili skillova.

3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avатарom? Molim, objasnite.

a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?

i. Postavljate li im neke posebne uvjete?

b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)

Ne, svaki napredak ili postignuće avatara u igri volim da bude zbog mog truda, a ako ga dam nekom drugom da igra s njim, nije više samo moj avatar, niti to onda mogu gledati kao svoja postignuća ili napredak.

3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?

a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатарom?

Pri kreiranju avatara se ne vodim načelom realnosti, često mi je avatar proizvod mašte, nema mi to utjecaja na povezanost i poistovjećivanje s njim.

- 3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?
- a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатарom?
Moji avatari nikad ne nalikuju meni u fizičkom svijetu. Fizički izgled avatara mi nije bitan kako bi se ostvarila povezanost.
- 3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?
Slični su eventualno ukoliko su iste klase avatara u pitanju, na primjer ako igram magea ili paladina kroz više igara, među njima se mogu uvidjeti sličnosti, najčešće fizički, a ponekad i po skillovima, recimo, preferiram vatru kod magea, u odnosu na led ili munje.
- 3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?
- a. Na koji način (možete li navesti primjer)?
Ne može utjecat kad je on 'ja', ja upravljam njime.
- 3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?
Nikako, nema mi to veze.
- 3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)
Ne.
- 3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterno, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?
Ne.

I7. Transkript

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol: M

Godina rođenja: 1980.

Obrazovanje: VSS (diplomski studij informatike i pedagogije)

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

34.

2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

Preko tisuću.

2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

Trenutno, oko 15-tak sati tjedno, ovisi o godišnjem dobu, zimi malo više, a ljeti manje.

2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

Sve.

2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

Igre koje igram 'danas' 100%; sveukupno, zbog nedostatka tog aspekta u starim igrama 10%.

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

1. *World of Warcraft, Allods Online, The Secret World, Guild Wars, Runes of Magic, Age of Conan, ArchAge, Black Desert Online, Neverwinter Nights.... – MMORPG*

2. *Ultima, Dragon Age, Elder Scrolls, Baldurs Gate... – RPG
... previše za nabrojati.*

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju igranje kroz određeni avatar?

Trenutno jednu, uglavnom se fokusiram na jednu ako je dobra, dok ne promijenim igru.

i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

1. *World of Warcraft Classic – MMORPG*

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?

Sve je važno. Avatar je prilično važan, 'neugledan' avatar biti će odbojan za igranje.

3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skillove))?

Da, 'character progress' je iznimno bitan za motivaciju, avatar se mora razvijati.

3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?

Najviše socijalni aspekti, druženje, zabavno provođenje vremena sa ekipom, ponekad nadmetanje.

3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?

Vodim se aspektima igre, odnosno svijeta u kojem se igra odvija, i njegovom efikasnošću u tom svijetu.

3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?

Svime što je dostupno. Sve mogućnosti podesim onako kako mi se najviše sviđa. Fizički izgled, odjeća, nakit...

3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?

Nije mi bitno. Dovoljno mi je da sam ja zadovoljan izgledom avatara. Kome se ne sviđam, taj dugo ne poživlji.

3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avatarom?

Ne utječe.

3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avatarom? Molim, objasnite.

a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?

i. Postavljate li im neke posebne uvjete?

b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)

Ne dopuštam, osim kada bi to htjela meni posebna osoba, onda da. Al' inače nikako ne, onda više ne bi bio moj avatar, ja bih propustio dio priče i 'character progress' više ne bi išao u mom smjeru.

- 3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?
- a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?
- Realističnost mi nije bitna. Bitno je samo da mi se završni 'proizvod' sviđa. Nikada ne zamišljam da sam ja taj avatar, neovisno o tome kako on izgleda, nisam 'roleplay' igrač.*
- 3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?
- a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатаром?
- Nikada se ne trudim da avatar izgleda kao ja. Avatari mi izgledaju svakako. Nisu uvijek ni istog spola ili rase. Ne utječe na povezanost.*
- 3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?
- Nisu slični. U svakoj igri kreiram poseban avatar koji nema veze s drugima. Sa drugima komuniciram ja, a ne avatar.*
- 3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?
- a. Na koji način (možete li navesti primjer)?
- Izgled avatara ne utječe na moje ponašanje. Svrha avatara je da mi se sviđa izgledom, da igranje bude ugodno, ali to ne utječe na moje ponašanje van igre.*
- 3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?
- Ne postoji povezanost mog avatara u igrama na moju percepciju sebe u stvarnom svijetu.*
- 3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)
- Kao što sam rekao i u prethodnom pitanju, ne čini.*
- 3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterno, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?
- Ne.*

18. Transkript

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol: Ž

Godina rođenja: 1991.

Obrazovanje: VSS (diplomski studij njemačkog jezika i pedagogije)

Zanimanje: Nastavnica njemačkog jezika

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

23.

2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

Oko 110.

2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

Dnevno minimalno pola sata, a maksimalno 11 sati.

2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

Sve.

2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

Petnaestak.

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

1. Mass Effect - FPS RPG

2. The Sims - Simulacija

3. Dragon Age: Origins - RPG

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju igranje kroz određeni avatar?

Jednu trenutno.

i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

1. Mass Effect: Andromeda - FPS RPG

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

- 3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?
Pitanje avatara smatram jako važnim za samu igru, jer kad napravim avatara kakvog hoću veće mi je zadovoljstvo igrati s takvim avatarom. Na primjer, igru Mass Effect: Andromeda počela sam igrati više puta ispočetka jer nisam nikako uspijevala napraviti avatara koji mi se sviđa. Napravili su ograničene postavke u izradi avatara za razliku od prijašnjih Mass Effect igara.
- 3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skillove))?
Prema mojem mišljenju, uvijek će više motivirati avatari koji se razvijaju kroz igru jer time igra postaje bogatija i veći je užitak.
- 3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?
Nikad me nije mučilo što će drugi igrači pomisliti o mom liku. Avatara sam pravila samo zbog sebe, zbog svojeg zadovoljstva. Imam prijatelje koji se poistovjećuju sa avatarima, no u mom slučaju ja se ne uspoređujem već to samo shvaćam avatarom kojeg sam ja stvorila i moja je motivacija intrinzičnog tipa jer sam zadovoljna samo jer stvaram avatara koji se meni sviđa.
- 3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?
Djelovati u igri je nešto sasvim drugo već stvarni život. Osoba sam koja u igrama većinom bude 'good guy', iako nekad znam i iskoristiti situaciju i lagati ili ukrasti kako bih došla do željenog rezultata, željenog tijeka igre, zlata ili itema. U većini igara su samo kratkoročne posljedice za tako što ili ih uopće nema.
- 3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?
Većinom u igrama mogu birati i fizički izgled i odjeću. U igri koju trenutno igram mogla sam birati samo fizički izgled svog avatara i njenog brata.
- 3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?
Mislim da toga baš i nema u igrama. Ima dosta igrača koji namjerno krše pravila i prave nešto svoje. Igrači češće pohvale izgled avatara, nego što će osuditi, bar prema mojem

iskustvu. Sjećam se u igri World of Warcraft, srela sam jednog avatara u grudnjaku i gaćicama koje je sam izradio. Bio je visok level i to što je imao na sebi mu je davalo dovoljno statsa. Meni je upalo u oko, ali nisam kritizirala jer je to normalno u igrama. Vjerojatno je i muški igrač što isto tako nije čudno. Kad ja biram fizički izgled i odjeću biram nešto što će se meni svidjeti, a ponekad biram i da se uklopi u igru, npr. ako imam dva plašta jednake vrijednosti biram onog koji više pristaje mom liku. Ako je mage onda onaj koji izgleda čarobniji.

- 3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avатарom?

Rijetko trošim novac na igre. Jedino što sam kupila da ukrasim nekog je u igri Dota 2. Za heroja Queen of Pain kupila sam krila koja gore za tri eura. Ta krila su mi predivna i dosta mi znače. Ljudi su me pitali ako bih se mijenjala, ali sam naravno odbila. No moja povezanost nema veze s cijenom. Da je to i više koštalo, to bi bilo samo nešto što bih kao foru nabadala ljudima na nos koji se žele sa mnom mijenjati za to. Na primjer, da sam kupila isto tako nešto lijepog izgleda samo skuplje ne bi mi bilo od većeg značaja nego ta krila jer oboje cijenim jednako. Možda bi netko drugi imao drugačije mišljenje... Tako da možda i utječe na moju povezanost s likom jer se od tad osjećam bolje kad igram s Queen of Pain.

- 3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avатарom? Molim, objasnite.

- a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?
 - i. Postavljate li im neke posebne uvjete?
- b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)

Ne bih dopustila ljudima da igraju s mojim likom. Nema mi to smisla, jer svatko može sebi napraviti svojeg lika i modificirati po svojoj volji. Iako se ne poistovjećujem sa svojim likovima smatram ih 'mojim'. Dopustila bih drugima da igraju samo u slučaju da nemaju pristup računalu i da nema opcije u igri za pravljenjem novog lika.

- 3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?

- a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатарom?

Bitno mi je da je realan samo u smislu da liči na nešto jer igre dopuštaju stvarno svašta. Naravno da to veoma utječe na moju povezanost s njime. Mašta je uvijek dio izrade avatara jer nam igre dopuštaju da idemo izvan granica realnog života. To smatram pozitivnim, jer što više dopuštaju to je veća mogućnost napraviti željenog avatara.

3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?

a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатарom?

Moji avatari u igrama samnom dijele samo boju kože i spol, sve ostalo izmijenim. Ne poistovjećujem se jer je to za mene imaginarno biće. Povezanost je samo u smislu da sam ponosna kako sam to napravila.

3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?

Većina mojih avatara su ženskog spola, plave kose, bijelci i ponašanjem su dobri i bore se za pravdu. U samo par igara sam imala avatare koji odstupaju od ovoga, na primjer jednog tamnije kože, s plavim očima i bijelom kosom, drugog bijeljkinju crne kose i plavih očiju, no pretežito se držim istih osobnosti, privrženih pravdi. Nekad isprobam neku lošiju opciju jer sam znatiželjna, ali nakon što vidim posljedicu uglavnom loadam igru od prije da mi to ne bude na savjesti.

3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?

a. Na koji način (možete li navesti primjer)?

Moji avatari nisu utjecali na moj život. To smatram odvojenim od stvarnosti, dijelom mašte. Kao i kad čitam knjigu.

3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?

Mene ne čini, ali vjerujem da ima takvih ljudi.

3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)

Nikako. Avatare ne shvaćam toliko osobno.

3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterno, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?

Ne. Već sam rekla da se ne uspoređujem s avатарom niti se zamišljam kao on. Smatram ga samo likom iz mašte kojim mogu upravljati.

I9. Transkript

1. Prvi dio: Socio-demografske osobine

Spol: Ž

Godina rođenja: 1991.

Obrazovanje: VŠS (preddiplomski studij telematike)

Zanimanje: Grafički dizajner

2. Drugi dio: Iskustvo u video igrama

2.1. Koliko (godina) iskustva imate u igranju video igara?

25.

2.2. Koliko ste do sada (točno ili otprilike) odigrali video igara?

Preko sto.

2.3. Koliko vremena dnevno, odnosno tjedno provedete igrajući video igre?

2 do 3 sata dnevno.

2.4. Koju vrstu video igara najčešće igrate – video igre u slobodnom pristupu, video igre koje se plaćaju ili video igre u slobodnom pristupu, ali uz tzv. in-game purchase?

Sve.

2.5. Koliko ste video igara do sada odigrali (točan broj ili postotak) koje su podrazumijevale igranje kroz određeni avatar?

Oko 50%.

i. O kojim se video igrama radilo, tj. možete li navesti naziv i tip video igre?

1. World of Warcraft (MMORPG)

2. Dark Souls (Action RPG)

3. Grand Theft Auto Online (multiplayer action-adventure)

4. Second Life (MMORPG)

To su samo primjeri različitih igara, ne mogu se sjetiti svih...

2.6. Koliko video igara trenutno igrate, a da uključuju igranje kroz određeni avatar?

Jednu.

i. O kojoj se video igri radi, tj. možete li navesti naziv i tip igre?

1. Second Life (MMORPG)

3. Treći dio: Kreiranje avatara: motivacija i namjera; proces (postupak kreiranja avatara); prezentacija avatara u igri, reprezentacija igrača kroz avatar i odnos igrača i avatara (razina povezanosti i poistovjećivanja igrača s avатаром te pitanje njihova međusobnog utjecaja)

3.1. Koliko je, prema Vašem mišljenju, pitanje avatara važno za samu igru i vaše iskustvo igre – u odnosu na ostale elemente poput priče, grafike, popularnosti igre, i dr.?

Nije važno. Preferiram igre čiji je fokus na priču i gameplay.

3.2. Ima li zaokruženost avatara utjecaj na vašu motivaciju za igranjem? Npr. unaprijed zaokruženi likovi koji stagniraju kroz igru vs. likovi koji se razvijaju kroz igru (npr. razvijaju određene vještine (eng. skillove))?

Nema.

3.3. Što Vas posebno motivira u kreiranju i izgradnji lika?

Nije mi uopće važno što drugi igrači misle o mom liku, nije mi bitno pripadanje zajednici, niti jedan društveni motivator. Radim lika da se sviđa meni i da mi se sviđa ono što vidim dok koristim lika da prolazim kroz igru. Ukoliko avatar ima puno opcija za personalizaciju, iznimno uživam u vizualnom dizajnu fantasy likova, koji ne predstavljaju mene ni u kojem smislu već su moje umjetničke kreacije. Ukoliko se ne radi o fantasy personalizaciji već se radi o 'običnom čovjeku' moguće je da ću zbog nedostatka maštovitih opcija pokušati napraviti sebe, jer osjećam zadovoljstvo kad postignem sličnost, kao da sam na neki način dobila vlastiti portret u stilu te igre, a ne zbog eskapizma ili življenja kroz lika. Bez obzira radi li se o potpuno izmišljenom liku ili o 'kopiji' mene, vidim rezultat kao vrstu umjetnosti.

3.4. Gradite li svoj avatar vodeći se načelima, tj. stavovima, uvjerenjima i vrijednostima kojima se vodite u stvarnom životu ili ga gradite vodeći se načelima koji će najviše pogodovati njegovu uspjehu i dolasku do cilja u igri?

Vodim se principima više-manje iz stvarnog života. Teško mi je donositi odluke mimo svojih uvjerenja. Ne radim zle likove koji će, na primjer, radije ubiti NPC-a da mu uzmu predmete koje prodaje, nego ih kupiti od njega. Što se tiče skillova, radije ću ih birati da pašu liku kojeg sam zamislila, nego da budu optimalne za prelaženje igre, eventualno uz neke kompromise, da si ne otežam previše.

3.5. Na koji način najčešće vršite tzv. customizaciju i personalizaciju avatara?

Iskoristit ću sve opcije personalizacije koje mi se nude.

3.6. Koliko Vam je važno da se Vaš avatar izgledom i ponašanjem uklapa u igru i da slijedi načela i pravila zajednice u video igri koja će mu omogućiti bolji odnos i suradnju s

drugim likovima? Ili više volite da Vaš avatar 'bude svoj' bez obzira na pravila igre i mišljenja ostalih likova/igrača o Vašem liku?

Nije mi važna percepcija mog lika od strane drugih, ali ne upuštam se u ponašanja koja su destruktivna prema njima.

3.7. Utječe li činjenica da ste za svog avatara kupili (morali kupiti) određene dodatke (tj. da ste platili za njegovu 'nadogradnju') na Vašu povezanost i razinu poistovjećivanja s avатарom?

Ne utječe i ne poistovjećujem se s avатарom.

3.8. Dopuštate li drugima (npr. prijateljima, kolegama, članovima obitelji) da igraju s Vašim avатарom? Molim, objasnite.

a. Ako dopuštate, zašto dopuštate i kako se pritom osjećate?

i. Postavljate li im neke posebne uvjete?

b. Ako ne dopuštate, zašto ne?)

Da, nije mi važno stvarno, ako će se zabaviti tako, super, neka igraju.

3.9. Koliko se, pri kreiranju avatara, vodite načelima realnosti, tj. je li Vam važno da avatar bude realistična prezentacija ili on može biti i proizvod Vaše mašte (npr. imati neka fantastična obilježja)?

a. Koliko to (realnost avatara) utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатарom?

Ako postoje maštovite opcije rado ću ih iskoristiti, jer kao što sam već napomenula, volim dizajnirati fantasy likove. Ne poistovjećujem se s avatarima, moja perspektiva je uvijek 'osoba ispred ekrana'. Jako me čude ljudi koji se naljute jer je, primjerice, tvoj lik u prolazu slučajno gurnuo njihovog dok ste se mimoilazili.

3.10. Koliko Vaši avatari u igrama nalikuju Vama u fizičkom svijetu, tj. koliko oni reprezentiraju Vas same?

a. Kako to utječe na Vašu povezanost i poistovjećivanje s avатарom?

Ponekad potpuno nalikuju jer sam to željela, ponekad nemaju nikakve dodirne točke izgleda, spola ni građe. Psihološki i karakterno će uvijek nalikovati na mene, jer kao što sam već navela teško mi je kroz lika donositi odluke koje sama ne bih donijela. Slaba sam u 'role-play' aspektu kao takvom, ne uživljavam se, moram ja odlučivati kao igrač.

3.11. Ako igrate više video igara, ili ste ih prije igrali, možete li procijeniti kolika je razina dosljednosti u kreiranju Vaših avatara u različitim igrama, tj. koliko su oni isti ili slični u različitim video igrama (izgledom, karakterno, ponašanjem, komunikacijom)?

Izgledom nisu slični, karakterom i komunikacijom jesu, kao što sam već ranije rekla.

3.12. Utječe li avatar svojim karakterom, ponašanjem i komunikacijom na Vaš karakter, ponašanje i komunikaciju izvan igre?

a. Na koji način (možete li navesti primjer)?

Ne utječe, kao i ranije, on je moja kreacija i ja sam igrač koji odlučuje kako će se on ponašati.

3.13. Čini li Vas Vaš avatar samopouzdanijim? Npr. utječe li percepcija Vašeg avatara od strane drugih likova/igrača kao uspješnog i privlačnog na Vaše ponašanje i samopouzdanje izvan igre?

Ne.

3.14. Čini li Vas Vaš avatar samosvjesnijim? Npr. savršenost i uspjeh vašeg avatara čini Vas više svjesnim Vaših 'nesavršenosti' i 'neuspjeha'? (Naravno, može i pozitivno utjecati na Vašu samosvijest.)

Ne.

3.15. Doživljavate li avatar kao 'bolju verziju sebe', tj. fizički, karakterno, ponašanjem bolju reprezentaciju Vas samih?

Ne, objasnila sam prije.