

Konverzacijska analiza u igri "League of Legends"

Pasanec, Luka

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:111:691478>

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

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



Repository / Repozitorij:

[Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies](#)





Sveučilište u Zagrebu
Fakultet hrvatskih studija
Odsjek za Komunikologiju i Sociologiju

Luka Pasanec

**KONVERZACIJSKA ANALIZA U ONLINE
VIDEOIGRI „LEAGUE OF LEGENDS“**

Završni rad

Mentor: doc.dr.sc. Erik Brezovec

Zagreb, 31. kolovoza 2023. godine.

Sažetak

Sa rapidnim razvojem tehnologije, rapidno se razvijaju i načini na koje ljudi komuniciraju, kao i industrija videoigara koja predstavlja jednu od najbrže rastućih i najprofitabilnijih industrija u modernom društvu. Unutar virtualnog prostora masovno popularne online videoigre League of Legends, temeljni je čimbenik komunikacija među igračima. U završnom radu, na temelju relevantnih socioloških teorijskih polazišta, provodi se konverzacijska analiza unutar online videoigre League of Legends. Funkcioniranje pojedinca u timu, unutar igre LoL-a, gotovo pa je identično sa funkcioniranjem pojedinca u stvarnom svijetu, unutar društva. Svaka akcija, prouzrokuje određenu reakciju. Igrači prisvajaju i igraju kompleksne uloge kako bi održali sklad unutar tima, odnosno sklad unutar društva. Za kvalitetno održavanje tih uloga, ključni je faktor efektivna komunikacija. Unutar LoL-a, igrači se snalaze i komuniciraju na razne načine. U smislu interakcije, LoL zajednica prepuna je jedinstvenih trenutaka, što ju čini jednim od zanimljivijih fenomena u modernom društvu.

Ključne riječi: League of Legends, komunikacija, interakcija, društvo, pojedinac

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Društveni aspekti virtualnog svijeta videoigre League of Legends	2
2.1. Mape i sistem funkcioniranja	2
2.2. Uloge i championi	4
2.3. Sistemi komuniciranja	6
3. Dosadašnje teorije i istraživanja	9
4. Metodologija	11
5. Rezultati	12
5.1. Toksične situacije	12
5.2. Kooperativne situacije i efektivna timska komunikacija	14
5.3. Reakcije na „razbijanje“ normalnosti	17
6. Diskusija	19
7. Zaključak	20
8. Literatura	20

1. Uvod

Interakcija unutar virtualnog prostora složen je i sveprisutan fenomen u suvremenom svijetu. Digitalni tehnološki napredak omogućio je ljudima da komuniciraju, surađuju i stvaraju virtualne zajednice koje transcendiraju fizičke granice. Bilo da se radi o društvenim mrežama, internetskim forumima ili online videoigramama, virtualni prostor postao je mjesto gdje se ljudi susreću, razmjenjuju ideje te oblikuju vlastite identitete na nove, inovativne načine. Jedna od najznačajnijih manifestacija interakcije unutar virtualnog prostora su online videoigre. Za mnoge ljude, online videoigre predstavljaju mjesto gdje mogu pobjeći iz stvarnosti i iskusiti avanture i iskustva koja nisu dostupna u svakodnevnom životu. Takva vrsta virtualne interakcije putem online videoigara može pomoći u razvijanju društvenih vještina, samopouzdanja i sposobnosti rješavanja problema. U jednoj od najpopularnijih i najutjecajnijih online videoigara današnjice, League of Legends-u (LoL), igrači dobivaju mogućnost uranjanja u kompleksno-kreirani virtualni svijet Runeterre, točnije, Summoner's Rift (fikcijska mapa stvorena i namijenjena za igru LoL-a i interakciju među konzumentima - igračima). Tamo, igrači timski surađuju kako bi ostvarili određene ciljeve, a potom, kao posljedicu toga, pobjedu. Naravno, LoL donosi više od samog igranja - stvara interakciju među igračima, potiče razvoj strateškog razmišljanja, timskog rada i novih načina komunikacije. Međutim, virtualni prostor unutar LoL-a također može biti i izvor konflikata i iznimno neugodnih, negativnih iskustava. Anonimnost koju pruža online okruženje često može (ali i ne mora) potaknuti neprimjereno ponašanje, uključujući vrijeđanje i uznemiravanje drugih igrača. Kada je prisutno, takvo ponašanje može dovesti do pogoršanja iskustva igre te smanjenja kvalitete interakcije među igračima. Na temelju toga, može se zaključiti da virtualni prostor unutar LoL-a predstavlja jedinstvenu vrstu okruženja u kojem igrači kvalitetom vlastite igre izražavaju svoje intelektualne i mehaničke sposobnosti, čime prouzrokuju snažne emocionalne reakcije poput uzbuđenja i euforije kada se postižu pobjede, ali i frustracije i razočaranja kada se dožive porazi. Te emocionalne reakcije mogu imati utjecaj na odlučivanje igrača i njihovu sposobnost da ostanu fokusirani i koncentrirani tijekom igre. League of Legends, s obzirom da je jedna od najviše igranih i praćenih online videoigara 2022. godine, idealna je online videoigra za proučavanje interakcijskih, točnije, komunikacijskih procesa. Prema nedavnim podacima, League of Legends u prosjeku ima 150 milijuna igrača mjesečno (Active Player, 2023). Stoga, ovaj će znanstveni rad predstaviti online videoigru League of Legends u cijelosti, zatim predstaviti LoL kao relevantan izvor za proučavanje virtualne interakcije i komunikacije, te naposljetku,

oslanjajući se na relevantna sociološka teorijska polazišta, obaviti detaljnu konverzijsku analizu ove masivno popularne online videoigre.

2. Društveni aspekti virtualnog svijeta videoigre League of Legends

League of Legends je online videoigra kreirana i izdana za Microsoft Windows i macOS 2009. godine od strane američke kompanije Riot Games, osnovane 2006. godine od strane Brandona Becka i Marca Merrilla (Riot Games, 2023). Temeljna je inspiracija za League of Legends tada već postojeća online videoigra „Defense of The Ancients“ (DoTA), koja je zapravo jedna od popularnijih varijacija tj. modova videoigre Warcraft 3. Naravno, kao i kod DoTA-e, žanr LoL-a je MOBA („Multiplayer Online Battle Arena“). Tako, League of Legends kombinira temeljne elemente borbe i strategije koje online igrači doživljavaju iz ptičje perspektive, u realnom vremenu. Kako bi igrači ostali povezani, Riot Games u LoL-u nudi dvije temeljne mogućnosti za društveno povezivanje. One su mogućnost dodavanja prijatelja i mogućnost stvaranja klubova te pridruživanja klubovima. Popis prijatelja omogućava održavanje kontakta s igračima koji se upoznaju unutar, ali i znaju van igre. Tada, dostupno je međusobno slanje poruka, poklona i najvažnije, zajedničke igre. Kako bi analiza komunikacijskih procesa u LoL-u bila u potpunosti razumljiva, potrebno je pozabaviti se osnovnom terminologijom i društvenim aspektima ove masovno popularne online videoigre.

2.1. Mape i sistem funkcioniranja

Kako trenutno stvari stoje, League of Legends ima dvije moguće opcije za igranje igre, a to su Normal Blind ili Draft pick i Ranked Draft pick na mapi Summoner's Rift, te ARAM („All Random All Middle“), na mapi Howling Abyss. Ovaj znanstveni rad fokusirat će se na igranje igre na mapi Summoner's Rift. Razlog tome je činjenica da, za razliku od ARAM-a, koji je sredstvo za opuštanje i razonodu, igranje na Summoner's Riftu odlikuju prvenstveno mnogobrojnost, zatim visoka razina kompetitivnosti i strategije te kao posljedica toga, veća potreba za interakcijom. Igrači preuzimaju uloge „*championa*“ - različitih fikcijskih likova s jedinstvenim sposobnostima, koje koriste i kontroliraju unutar tima od pet igrača s različitim ulogama. Jedna se igra sastoji od dva tima. Cilj igre je uništiti Nexus - veliku kristalnu tvorevinu koja predstavlja srce oba tima te ključni cilj za postizanje pobjede. Ipak, kako bi tim uopće

došao do protivničkog Nexusa, prvo mora probiti protivničke obrambene linije, „*turrete*“ (kule) i „*inhibitore*“. Obrambene se linije protežu kroz tri osnovna „*lanea*“ (staze): „*Top lane*“ (gornja staza), „*Middle lane*“ (srednja staza) te „*Bottom lane*“ (donja staza). Između staza, nalazi se „*Jungle*“ (džungla). Ferrari (2013) to na kratak, ali jasan način opisuje kada kaže; „Mapa je gotovo identična u svim popularnim MOBA videoigrama. Temelji se na osnovnim elementima Warcrafta 3, pojednostavljena je i aerodinamična. Sredinom mape teče rijeka. Prisutne su tri staze koje čuvaju tornjevi a presječene su rijekom. Između staza i rijeke nalazi se džungla.“. Ako se želi ostvariti pobjeda, potrebno je uništiti minimalno tri protivničke kule u jednoj stazi, jedan protivnički *inhibitor* u protivničkoj bazi, dvije protivničke kule koje štite Nexus te naposljetku, protivnički Nexus. Pobjeda se brže može ostvariti ako se protivnički tim preda. Inicijaciju predaje svjesno pokreću igrači putem glasanja, a rezultate predaje automatski generira i sažima sistem unutar igre. Inicijacija predaje pokreće se upisivanjem naredbe /ff u *chat*. Predaja je moguća najranije u petnaestoj minuti igre. Krucijalan su faktor u ostvarivanju timskih ciljeva i pobjede unutar LoL-a zlatnici i iskustvo koje igrači dobivaju uništavanjem neutralnih čudovišta. Unutar staza, kreću se „*minioni*“, dok su u džungli prisutni „*Crimson Raptor*“, „*Greater Murk Wolf*“, „*Gromp*“, „*Rift Scuttler*“, „*Ancient Krug*“, „*Red Brambleback*“, „*Blue Sentinel*“, „*Baron Nashor*“, „*Drake*“ (zmaj) i „*Rift Herald*“ (League of Legends wiki, n.d.). Osim *miniona*, koji donose samo iskustvo i zlatnike, svako od ovih neutralnih čudovišta igraču ili timu u cjelosti donose različite, jedinstvene bonuse. Zlatnici igračima omogućavaju kupovanje „*itema*“. *Item* su oprema koju igrači kupuju kako bi ojačali svoje *champions* tijekom igre. Svaki *champion* može nositi određeni broj *itema* od kojih svaki sadrži različite bonuse i učinke. Trenutno, igranje Ranked igara omogućava igračima napredovanje ili regres kroz 10 različitih rangova. Napredovanje se ostvaruje dobivanjem LP-a („*League Points*“) putem pobjede, a do regresije dolazi gubitkom LP-a putem poraza. Trenutno, počevši od najnižeg prema najvišem, postojeći su rangovi unutar LoL-a Iron, Bronze, Silver, Gold, Platinum, Emerald, Diamond, Master, Grandmaster i Challenger (McAdam, 2023). Distribucija ukupnog broja Ranked igrača LoL-a prema rangovima je sljedeća; Iron: 8.6% igrača, Bronze: 20% igrača, Silver: 20% igrača, Gold: 21% igrača, Platinum: 16% igrača, Emerald 9% igrača, Diamond: 2.7% igrača, Master: 0.38% igrača, Grandmaster: 0.064% igrača i Challenger: 0.026% igrača (Milella, 2023).

2.2. Uloge i championi

U LoL-u, svaki igrač ima specifično predodređenu ulogu. Tu ulogu, u skladu s drugim suigračima, igrač mora uspješno odigrati kako bi svoj tim polako, ali sigurno doveo do pobjede. Fascinantna je činjenica da samo upuštanje u ovu, naizgled namjenjenu isključivo za razonodu, popularnu online videoigru, može rezultirati ozbiljnim pridržavanjem društvenih uloga i normi te funkcioniranjem koje svi mi dobro poznajemo i svakodnevno aktivno provodimo u društvu i zajednici. Svaki igrač jedan je kotačić u mašini tima, ako jedan kotačić posustane, cijela mašina propada. U svojoj doktorskoj disertaciji, francuski sociolog Emile Durkheim (1893) navodi da društvo funkcionira kao organsko, ljudsko tijelo. Tako, pojedinci unutar društva predstavljaju različite organe, a svaka društvena uloga ima svoju specifičnu funkciju u održavanju ravnoteže i kohezije društva. Kada izađemo van zone komfora, odnosno prestanemo igrati našu društvenu ulogu, izravno kreiramo domino efekt kojim negativno utječemo na stvari oko nas. Tada, nastaje kaos. Unutar igre, uloga igrača u timu ovisi o poziciji na mapi koju zauzima, odnosno stazi koju okupira. Prema postojećim stazama nazvane su i uloge koje igrač, na temelju vlastitih vještina, bira igrati. Glavne uloge su „*toplaner*“, „*midlaner*“, „*jungler*“, te na donjoj stazi „*AD Carry*“ i „*support*“. Svaka od ovih uloga dolazi s jedinstvenim zadacima i odgovornostima koji postoje sa svrhom održavanja ravnoteže i sinergije unutar tima:

1. *Top laner* zauzima gornju stazu mape. Glavna je uloga *top lanera* obrana suigrača od protivnika. To čini primanjem visokih razina štete. Zato, gornju stranu mape najčešće zastupaju izdržljivi „*tank*“ i „*bruiser*“ *championi*. Kvalitetan *top laner* na gornjoj stazi zadržava protivnika pod kontrolom te uništavajući kule stvara pritisak.
2. *Jungler* se kreće po neutralnom teritoriju mape između staza, džungli. Glavna je uloga *junglera* pomaganje igračima unutar staza. To čini „*gankovima*“, iznenađujućim napadima na protivničke staze. Džunglu uglavnom okupiraju „*fighter*“ *championi*. Rezultat kvalitetnog *ganka* je ostvarivanje prednosti na stazama. Kada se ne bave protivničkim stazama, *jungleri* prikupljaju iskustvo i zlato.
3. *Mid laner* zauzima srednju stazu mape. Srednja staza najvažnija je staza u igri. Razlog tome je činjenica da se preko nje najbrže i najefikasnije može doći do protivničkog Nexusa. Glavna je uloga *mid lanera* nanošenje štete protivnicima korištenjem magije. *Mid laneri* najčešće igraju „*assassin*“ i „*mage*“ *championi* koji s lakoćom mogu ostvariti prednost u stazi, čak i bez pomoći *junglera*.

4. *AD Carry*, zajedno sa *supportom*, okupira donju stazu mape. *AD Carry* je glavni izvor štete i prioritet za zaštitu u svakom timu. *AD Carry* igrači igraju „*marksman*“ *championa*, čija je glavna snaga napadanje i nanošenje štete na daljinu. *AD Carry* igrači u ranoj fazi igre, uz potporu *supporta*, strpljivo sakupljaju zlatnike i iskustvo uništavanjem *miniona*, kako bi u kasnoj fazi igre protivničkim *championima* mogli nanositi velike razine štete.
5. *Support*, zajedno sa *AD Carryem* okupira donju stazu mape. Glavna mu je uloga pružiti potporu primarno *AD Carry-u*, pa ostalim članovima tima. *Support* igrači obično igraju „*warden*“, „*catcher*“ i „*enchanter*“ *championa* s potpornim vještinama i sposobnostima koje pomažu timu, poput liječenja, pojačavanja efektivnosti, omamljivanja protivnika, postavljanja zamki, negiranja negativnih efekata i postavljanja štita.

Važno je navesti kako sve navedene vrste *championa* mogu biti igrane na bilo kojoj stazi i imati bilo koju ulogu, što naravno rezultira manjom ili većom efektivnošću. Kao i igrači koji ih igraju, svaki od 164 postojećih *championa* imaju svoju pozadinu, priču, mogućnosti i sposobnosti (Mobalytics, n.d.). Tako, igračima je ponuđen širok spektar kompleksnih, pažljivo kreiranih osobnosti koje mogu izabrati, usavršiti i naposljetku, postati. Prigodan, kvalitetan odabir *championa* već je korak bliže održavanju balansa unutar tima i pobjedi. Durkheim (1893) je održavanje društva promatrao kroz spektar mehaničke i organske solidarnosti. Mehanička solidarnost odnosi se na društva koja se temelje na sličnostima i zajedničkim vrijednostima među pojedincima. Tamo, društvene su uloge standardizirane, a pojedinac je integriran u društvo putem tradicije, običaja i kolektivnih vrijednosti. S druge strane, organska solidarnost se razvija u složenijim društvima koja su više raznolika i specijalizirana. U takvim društvima, društvene uloge postaju raznolikije i fleksibilnije kako bi se zadovoljile različite potrebe zajednice. Unutar LoL-a, odnosno unutar jednog tima od pet igrača, kao i kod Durkheimove analogije, može se reći da svaki igrač predstavlja određeni ljudski organ. On mora ispunjavati svoju ulogu kako bi tijelo bilo kvalitetno održano i ostalo zdravo, odnosno kako bi tim došao do pobjede. Sistem igranja uloga u LoL-u može se opisati kao spoj mehaničke i organske solidarnosti. Mehanička solidarnost u smislu da igrači imaju jasno definirane i standardizirane uloge. Također, igrači imaju temeljnu kolektivnu vrijednost i cilj u vidu zajedničkog postizanja trijumfa. S druge strane, koliko god uloge kod igrača u LoL-u bile predodređene i standardizirane, one su i dalje, kao kod organske solidarnosti, iznimno raznolike i fleksibilne. Razlog tome su učestale situacije u kojima se igrači moraju odabirom *championa* ili kupnjom prigodnih *itema* prilagoditi protivničkom, a i vlastitom timu, kako bi uspostavili harmoniju i

sklad, što je potrebno za najbolji mogući ishod. Npr., ako protivnički tim odabere uglavnom izdržljive, obrambene *champione*, svaki igrač u vlastitom timu, bez obzira na ulogu i stazu koju igra, mora kupiti makar jedan *item* pomoću kojeg će, iako mu to nije glavna uloga, nanositi najveće moguće razine štete izdržljivim, protivničkim *championima*. Ili, ako je vlastiti tim na četiri od pet pozicija prepun *championa* kojima je glavna premisa nanošenje štete, preostali bi igrač, bez obzira na poziciju koju igra, komunicirajući s vlastitim timom, trebao shvatiti da je za pobjedu potrebno odabrati obrambenog *championa*. Naravno, fleksibilnost i upravo navedeni primjeri totalne su suprotnosti, ali upravo u tome i je poanta – u mogućnosti odabira različitih *championa* na različitim pozicijama, bez obzira na predodređenu ulogu i stazu pri ulasku u fazu odabira *championa*, kao rezultat strateške timske komunikacije. Upravo to, ono je što čini komunikaciju, odnosno interakciju ključnom sastavnicom unutar LoL-a.

2.3. Sistemi komuniciranja

„Temeljni proces komunikacije je stvaranje odnosa, odnosno stvaranje raznovrsnih socijalnih interakcija. Kvaliteta odnosa direktno utječe i na kvalitetu komunikacije.“ (Pletenac, 2013, 2). Što se tiče timske komunikacije, kao u LoL-u, komunikacija je najpoznatiji i najefikasniji, ali nažalost i najmanje shvaćen alat za uspjeh. Ljudi uglavnom razumiju što znači komunicirati, ali ne razmišljaju o tome kako komunicirati. Kao rezultat toga, virtualni prostor unutar LoL-a često je opisan kao kaotično, toksično, stresno i nezdravo okruženje. Unatoč tome što je rijetka, učinkovita komunikacija olakšava kvalitetniju koordinaciju taktika i strategija tijekom dinamičnih borbi unutar LoL-a. Također, može pomoći u smanjenju konflikata unutar tima, poboljšati timsku kemiju i omogućiti igračima da se usredotoče na postizanje zajedničkog cilja. Kada priča o komunikaciji unutar tima, Pletenac (2013) kao optimalan slučaj navodi da: „Svi članovi tima imaju zajedničke ciljeve i vještine koje se komplementiraju i djeluju u sinergiji. Tako vrline svakog pojedinca dolaze do izražaja i postaju korisne, dok mane ostaju prikrivene. Ključ uspješnosti tima jest međusobna pomoć i olakšavanje izvršavanja zadataka.“. Može se reći da se princip komunikacije i interakcije u LoL-u temelji na biheviorizmu, psihosocijalnom pravcu čija je centralna točka princip akcije i reakcije, odnosno teorija da svaka akcija proizvodi određenu vrstu reakcije. Tako, unutar LoL-a, čak i najmanja demonstracija igračevih mana unutar igre najčešće rezultira lavinom negativnih, vulgarnih poruka, odnosno reakcija. Iako je u virtualnom svijetu LoL-a negativnost, u smislu akcije i reakcije, puno zastupljenija, učestale su i pozitivne reakcije u situacijama kada igrač svojom kvalitetnom akcijom, odnosno potezom, približi svoj tim pobjedi. Te poruke, tijekom igre, igrači u LoL-u

mogu iskazati na nekoliko načina, tj. putem temeljnih alata namijenjenih za komuniciranje unutar tima:

1. Uvodni *Chat*: prilikom faze odabira *championa*, na samom početku, prije ulaska u igru, prisutan je *chat* sistem koji igrači, slanjem tekstualnih poruka, koriste za komunikaciju i dogovaranje oko optimalne taktike i odabira *championa*. U fazi odabira *championa*, prije samog odabira, igrači sudjeluju u procesu zabrane mogućnosti odabira *championa* za koje smatraju da nisu optimalni za igru. Svaki igrač ima pravo na jednu zabranu.
2. *Chat*: unutar same igre postoji osnovni *chat* sistem koji omogućuje igračima međusobno komuniciranje putem slanja tekstualnih poruka u sklopu, i van tima (u *chat* se upisuje naredba /all prije pisanja poruke). Uglavnom služi za dogovaranje taktika u hodu, tj. unutar igre.
3. *Smart Ping*: također unutar same igre, sustav *pingova* ili upozorenja igračima omogućava da brzo i efikasno, bez upotrebe teksta, izmjenjuju važne informacije. Trenutno, dostupni *pingovi* su: „*Retreat*“ (povlačenje iz nepovoljne situacije), „*On My Way*“ (na putu prema označenom mjestu), „*Assist Me*“ (pomoć s određenim zadatkom, situacijom), „*Enemy Missing*“ (neprijatelj neprisutan u vidokrugu), „*Push*“ (uništavanje, tj. čišćenje protivničkog vala *miniona* i protivničkih kula), „*All-In*“ (mnogobrojno napadanje protivnika), „*Hold*“ (štićenje, zadržavanje), „*Bait*“ (namamljivanje protivnika) (League of Legends wiki, n.d.).
4. *Voice Chat*: kvalitetan, ali ograničen sustav koji služi za glasovnu komunikaciju među igračima. Naime, *voice chat* mogu koristiti samo oni igrači koji zajedno, kao grupa ulaze u igru. Kao posljedica toga, mnogi igrači za glasovnu komunikaciju koriste vanjske aplikacije, poput Discorda ili TeamSpeaka.

Svaki od ovih alata za komuniciranje na drugačiji, jedinstven način utječe na igrače i njihovo poimanje obitavanja i funkcioniranja unutar virtualnog prostora LoL-a i dalje. Proces komunikacije u LoL-u zahtijeva suradnju, poštovanje i sposobnost slušanja drugih igrača. Dinamika među suigračima ključan je faktor za postizanje pobjede. Ona se postiže međusobnim razumijevanjem i podrškom. Taj proces kvalitetne međusobne komunikacije funkcionira samo ako svi igrači, odnosno komunikatori, unutar tima imaju isti cilj. Unutar LoL-a, pobjeda uvijek predstavlja primarni cilj, ali kako bi se ona postigla, svaki igrač ima više manjih ciljeva koje mora ispuniti. Tako, kada se manji ciljevi igrača unutar igre razlikuju, dolazi do sukoba među ciljevima i konflikta među igračima. Tada, od iznimne je važnosti postavljanje prioriteta i

donošenje važnih odluka. Kako bi poruke koje dobiva od vlastitih suigrača interpretirao na način optimalan za ostvarenje zajedničkog cilja, prosječan LoL igrač unutar igre konstantno mora samostalno propitkivati i pretpostavljati mentalno stanje vlastitih suigrača. Ako igrač unutar igre odluči da određenom suigraču ne može vjerovati, ili da on pak stvara negativan utjecaj na njegov nastup, taj igrač može odlučiti da suigrača u potpunosti utiša („mute“). Također, nakon same igre, igračima je priložena opcija „report“. Ona omogućava igračima da prijave neprimjerene, nekulturne i zlonamjerne suigrače. Unutar LoL-a, najefektivnija vrsta komunikacije je jednostavna i kratka komunikacija. Glavna odrednica za efektivnu, kvalitetnu komunikaciju je način predstavljanja i ostavljanja prvog, ključnog dojma vlastitim suigračima. Kada priča o konceptu ponašanja pojedinca unutar zajednice, te o načinu ostavljanja dojmova i impresija, Erving Goffman (1956) koristi analogiju teatra. Naime, prema njegovoj teoriji, društvenoj interakciji pristupamo kao da smo glumci na pozornici, koristimo se prednjim i stražnjim planom. Prednji se plan manifestira u svakodnevnici, predstavlja ono što svjesno o sebi otkrivamo drugima. U svakoj situaciji prilagođavamo način na koji se ponašamo i izražavamo kako bismo postigli vlastite ciljeve i ostavili željene dojmove. S druge strane, stražnji je plan intiman i skriven od vanjskog svijeta. Unutar njega, proučavamo sami sebe i stvaramo vlastitu ličnost. Kako bi se ostvario željeni ishod, odnosno pobjeda, nužno je da igrači unutar LoL-a kreiraju prigodan prednji plan - npr., u situacijama kada je tim pred porazom i suigrači gube nadu te ulaze u međusobne sukobe. Tada, čak iako nam to nije odlika, potrebno je preuzeti inicijativu, kreirati prednji plan i potom, igrajući ulogu vođe i motivatora, pažljivo komunicirati sa sukobljenim suigračima te doći do pobjede. Nažalost, s obzirom da se igrači iza računala osjećaju sigurno i zaštićeno, agresivna, vulgarna i nekontrolirana zaštita vlastitog ega i vrijednosti, za razliku od egzekucije prigodnog prednjeg plana (i željenog ishoda), najčešće je primarni prioritet. U takvim situacijama, prednji je plan neprisutan. Sama činjenica da su igrači iza računala, udaljeni od ostalih unutar igre, omogućava im da direktno i nepromišljeno odaju drugima dio svog nekontroliranog stražnjeg plana. Tada, staloznost, strategija, timski rad i pobjeda padaju u drugi plan. Također, krucijalan je faktor činjenica da igrači dolaze iz različitih dijelova svijeta i različitih kultura. Neupitno je da je komunikacija unutar ove online videoigre jedan od njenih najizazovnijih aspekata. Na svojoj listi najtoksičnijih *gaming* zajednica na svijetu, Grant Taylor-Hill (2023) League of Legends zajednicu stavlja na drugo mjesto. „Mnogo je različitih čimbenika, ali samo iskustvo unutar igre League of Legends kombinira najgore dijelove videoigara Dota i Hearthstone. Nasumični pet protiv pet koncept igre znači da se devet puta pri ulasku u igru kladite, a složena mehanika LoL-a znači da se pogreške iznimno lako kažnjavaju. Glavni je problem nedostatak glasovne

komunikacije među nasumično odabranim igračima unutar LoL-a. Tekstualni *chat* može imati filtere riječi poput videoigre Overwatch, ali to samo proizvodi vrstu ograničenog bijesa jednaku kao u videoigri Rocket League. Toksični League of Legends igrači jednako su kreativni koliko i odvratni.“ (Taylor-Hill, 2023). Virtualno okruženje online videoigre League of Legends, zbog svoje kaotične, nepredvidive i toksične prirode, predstavlja optimalno okruženje za istraživanje uobičajenih, ali i neuobičajenih interakcijskih, odnosno komunikacijskih trenutaka.

3. Dosadašnje teorije i istraživanja

Mnogobrojna su istraživanja čije se postojanje bazira na društvenoj interakciji i komunikaciji. Zato, kako bi analiza konverzacijskih trenutaka kompleksne, nestabilne prirode unutar online videoigre League of Legends dobila dodatnu dimenziju, važno je osvrnuti se na već postojeće teorije, istraživanja i saznanja o konstruktivnoj društvenoj interakciji i komunikaciji. Fenomen ljudskog ponašanja i svakodnevnog interakcijskog procesa na empirijski je način istražen i revolucionariziran u knjizi Harolda Garfinkela „*Studies in Ethnomethodology*“ iz 1967. godine. „Izraz "etnometodologija“ koristim za istraživanje racionalnih svojstava u sklopu indeksnog izražavanja pojedinaca i drugih indeksnih radnji kao što su kontingentna tekuća postignuća organiziranih umjetničkih praksi svakodnevnog života.“ (Garfinkel, 1967, 11). Drugim riječima, Garfinkel smatra kako su indeksna (različito značenje unutar različitih okolnosti) ljudska komunikacija i izražavanje vezani uz uobičajene postojeće prakse iz svakodnevnog života, odnosno predznanje pojedinca. Centralna je ideja etnometodologije činjenica da se ljudsko ponašanje ne može shvatiti izolirano od konteksta i društvenih normi koje ga oblikuju. „Svojstva indeksnih izraza i indeksnih radnji su naručena svojstva. Ona se sastoje od organizacijski dokazivog smisla, ili faktičnosti, ili metodičke upotrebe, ili dogovora među „kulturalnim kolegama“. Njihova uređena svojstva sastoje se od organizacijski dokazivih racionalnih svojstva indeksnih izraza i indeksnih radnji.“ (Garfinkel, 1967, 11). Garfinkel zapravo govori kako društvene norme predstavljaju zajedničko, nesvjesno dogovoreno razumijevanje među sudionicima zajednice, odnosno određene vrste neizrečenih pravilnosti ili konvencija koje omogućavaju koordinaciju i razumijevanje unutar zajednice. Pojedinci unutar društva svjesno ili nesvjesno slijede te norme. One su vidljive samo kroz analizu neuobičajenih situacija u kojima dolazi do „razbijanja“ uobičajenih, predznanjem kreiranih uzoraka. Svjesno, direktno „razbijanje“ tih uzoraka i kreiranje neuobičajenih situacija kako bi se izvukla reakcija pojedinaca, naziva se eksperiment prekida. Tako, Garfinkel općenito i u knjizi „*Studies in*

Ethnometodology“, etnometodologiju prakticira putem eksperimenta prekida. Značajni primjer Garfinkelove etnometodološke prakse je socijalni eksperiment u kojem studentima naređuje da se u vlastitom domu ponašaju kao gosti, odnosno podstanari. Prve reakcije roditelja i ostalih stanara su iznenađenje i čuđenje, a potom zbunjenost, neugodnost, ljutnja i uvrijeđenost. Tako, kako bi se unutar LoL-a izvukla neočekivana ili neuobičajena reakcija od strane suigrača, potrebno je „razbiti“ normalnost, odnosno predodređene, neizrečene, unaprijed dogovorene uzorke. Konverzacijsku analizu i njene principe detaljno promišlja sociolog George Psathas. „Konverzacijska analiza istražuje red/organizaciju/urednost socijalne akcije, specifično one socijalne akcije koja je locirana unutar svakodnevnih interakcije, unutar diskurzivnih praksi, u govoru/radnjama članova društva.“ (Psathas, 1994, 2). Kada, u sklopu časopisa „*Human Studies*“, priča o fenomenu konverzacijske analize kod govora unutar socijalne strukture i studija o istraživanju posla (okružja unutar kojih ljudi odrađuju vlastita zanimanja), George Psathas (1995) navodi; „Prema postojećim studijama, postoji izričito određeno priznanje da je interakcija u kojoj sudjeluju osobe ona ista interakcija koja od njih očekuje ponašanje u skladu sa specifičnom kategorijom ili ulogom, bilo to uloga liječnika, medicinske sestre, policajca, govornika, učitelja ili bilo što drugo. Takve studije općenito pretpostavljaju da kategorije zanimanja određuju način ponašanja unaprijed, samo na temelju pripadanja određenoj kategoriji.“. Na temelju ranog Psathasovog opažanja, očito je koliko uloge pojedinaca unutar zajednice nesvjesno oblikuju način interakcije i komunikacije. Ipak, zaključno, Psathas smatra kako je povezanost konverzacijske analize s konvencionalnim sociološkim konceptima ili socijalnom strukturom pogrešna. Navodi kako, isto kao što se mainstream socijalna znanost oduprla fenomenu konverzacijske analize, kompleksni se fenomen konverzacijske analize mora oduprijeti „viralnim infekcijama i transplatacijama "mainstream tijela"“. Fascinantna je i neobjašnjiva činjenica da je League of Legends, bez obzira na svoju kaotičnu interakcijsku prirodu, jedna od najigranijih online videoigara današnjice. Zato, od iznimne je važnosti istraživanje iz 2022. godine „*LoL, Why Do You Even Play? Validating the Motives for Online Gaming Questionnaire in the Context of League of Legends*“. U istraživanju, autori Zgjim Memeti, Florian Brühlmann i Sebastian A. C. Perrig na uzorku od 256 korisnika sa online stranice Reddit, putem MOGQ upitnika („Često korišten upitnik za istraživanje igračkog iskustva, zasad preveden na jezike kao što su kineski, korejski, turski, talijanski i nedavno perzijski.“ (Memeti, Brühlmann, Perrig, 2022, 81)), kao što i sam naslov govori, istražuju motive za igranje online videoigre League of Legends. Rezultati, odnosno motivi 256 ispitanih korisnika mogu se okarakterizirati kao iznimno heterogeni. Razlog tome je činjenica da je upitnik konstruiran na način da se od ispitanika dobije uvid u općenite, ali i specifične, detaljnije

motive igranja. Tako, kod rezultata univerzalne, općenite prirode prevladavaju rekreacija, razvoj vještina, kompetitivnost i bježanje od stvarnosti. Što se tiče rezultata detaljnije, specifičnije prirode, kod ispitanika ističu se uživanje u činjenici da su nešto drugo, odnosno ličnost unutar svijeta fantazije (*champion*), uživanje u činjenici da su bolji od drugih, upoznavanje različitih ljudi, mogućnost činjenja onog što u stvarnom svijetu nije dozvoljeno te poboljšana koordinacija i koncentracija. Ključna je činjenica da su motivi poput kontrole bijesa, redukcije stresa i poboljšanja raspoloženja zastupljeni u iznimno malom broju. S obzirom na to da se rezultati ispitanika međusobno znatno razlikuju, može se zaključiti kako ovo istraživanje služi kao uvid u kompleksnu prirodu ove, na prvu, jednostavne online videoigre, kao i uvid u umove njenih igrača.

4. Metodologija

Kvalitetna komunikacija fundamentalni je faktor za uspjeh unutar online videoigre League of Legends, pogotovo kada se u obzir uzme činjenica da Riot Games konstantno uvodi inovativne promjene i novitete unutar same igre. Stoga, provođenje konverzacijske analize putem igranja LoL-a s drugim igračima, glavni je cilj ovog rada. Temeljna je svrha provođenja ove konverzacijske analize pružanje detaljnog uvida u proces razmišljanja, te akcije i reakcije igrača unutar igre. „U konačnici, konverzacijska analiza proučava društvene akcije.“ (Arminen, 2005, 6). Konverzacijska analiza u ovom radu temelji se na 15 League of Legends igri, odigranih u razdoblju od 6. travnja do 12. srpnja 2023. godine. Igre su odigrane i snimljene putem OBS Studio softvera samostalno, te radi veće razine kompetitivnosti, ograničene na Ranked Draft pick opciju. Od 15 odigranih igri, pet su odigrane u Silver rangu, pet u Gold rangu, te pet u Platinum rangu. U svih 15 igri, igrana je ista pozicija, odnosno *AD Carry* pozicija na donjoj stazi. S obzirom da je unutar LoL-a „razbijanje“ normalnosti od strane drugih igrača učestala pojava, direktno su odrađena samo dva eksperimenta prekida, jedan u Silver, jedan u Gold rangu (rangovi sa najvećim postotkom igrača). Analiza je ograničena na samostalnu igru, kako bi u svakoj igri bilo osigurano četiri nasumična, nepoznata igrača. „Konverzacijska analiza zahtijeva discipliniran pristup, a analitičar ne smije prebrzo donositi sociološke ili psihološke zaključke, upadajući u nezrelu teoriju nagađanja, ili oslanjanje na svakodnevne pretpostavke.“ (Arminen, 2005, 5). Važno je napomenuti kako, unutar igre, postoje dvije vrste poruka - automatski generirane poruke sustava i poruke među igračima. Poruke među igračima uključuju komunikaciju putem *chat* i *smart ping* sistema, te inicijaciju predaje. Poruke sustava učestalo

se javljaju i služe za obavještanje igrača o određenim individualnim ili timskim postignućima unutar igre. Također, poruke sustava pojavljuju se u situacijama kada određeni tim glasa hoće li se predati ili ne. Transkripcija relevantnih komunikacijskih trenutaka unutar odigranih igara ručno je obavljena i zabilježena.

5. Rezultati

Nakon što je transkripcija odigranih i snimljenih igara obavljena, u razdoblju od 16. do 20. srpnja 2023. godine, na temelju zabilježenih transkripta, provedena je konverzijska analiza. Rezultati analize podijelit će se na toksične situacije (što je najčešće zastupljeno), kooperativne situacije i reakcije na „razbijanje“ normalnosti, odnosno eksperimente prekida. Na temelju različitih primjera, analizirat će se kvaliteta timske komunikacije, pozadina akcije i reakcije igrača te posljedice analiziranih situacija na stanje tekuće igre.

5.1. Toksične situacije

S obzirom da je toksičnost unutar LoL zajednice iznimno učestala pojava, u sklopu konverzijske analize provedene u ovom radu, logično je da će taj fenomen biti istražen i analiziran kroz više različitih, sadržajnih primjera.

Primjer 1:

[12:07] (Vex) is on a rampage! (Poruka sustava)

[12:07] (Vex) has slain (Yuumi) for a double kill! (Poruka sustava)

[12:08] (Yuumi): go ff

[12:29] (Cho'Gath) is on a killing spree! (Poruka sustava)

[12:31] (Yuumi): top lost

[12:33] (Yuumi): mid lost

[12:35] (Yuumi): jng lost

[12:38] (Yuumi): bot lost

[12:53] (Katarina): supp lost

Ova situacija iz igre 1 (Platinum rang) učestali je primjer toksičnog ponašanja unutar LoL-a. Situacija prikazuje protivničke Vex i Cho'Gath igrače kako svladavaju Yuumi i njene suigrače te ostvaruju prednost za svoj tim. Ono što slijedi je serija impulzivnih, nekontroliranih, pasivno agresivnih komentara kojima Yuumi igrač rano, u dvanaestoj minuti igre, potiče tim na predaju. Bez obzira na odsutnost ikakvog odgovora, reakcija tima na komentare Yuumi igrača odrazila se u njihovom nastupu. Kvaliteta timskog nastupa instantno pada, nakon čega, u dvadeset i trećoj minuti slijedi poraz. Očito je da su ovi nepromišljeni komentari mentalno utjecali na ostatak tima. Može se zaključiti da čak i u Platinum rangu, koji se unutar LoL zajednice smatra relativno visokim rangom, samouvjerenost igrača nije na visokoj razini.

Primjer 2:

[08:52] An ally has been slain! (Poruka sustava)

[08:54] (Kayn): Blitzcrank – Respawning in 13s

[08:55] (Kayn): Blitzcrank – Respawning in 12s

[09:02] (Kayn): why did you q him

[09:06] (Blitzcrank): yeah mb sr (mb – skraćenica za engl. „*my bad*“, sr – skraćenica za engl. „*sorry*“)

[09:52] (Fizz) is unstoppable! (Poruka sistema)

[10:27] (Kayn): Blitzcrank – Alive

[10:32] (Kayn): die

[10:37] (Kayn): in game

[11:48] (Kayn): ff

Sljedeći primjer prikazuje situaciju iz igre 7 (Gold rang). Kako bi ovaj primjer toksičnog ponašanja bio u potpunosti jasan, potrebno je objasniti dublji kontekst situacije. Nakon što je ostvario prednost (u zlatnicima) nad savezničkim Kayn igračem na srednjoj stazi, protivnički Fizz igrač neočekivano, bez upozorenja Kayn igrača, dolazi na donju stazu. Nespretna reakcija savezničkog Blitzcrank igrača (slučajno povlači i „spasava“ Fizz igrača od savezničke kule i smrti) na donjoj stazi rezultira situacijom u kojoj Fizz svladava oba igrača donje staze i sigurno se vraća u bazu. Blitzcrank igrač se ispričava. Ipak, kao što se može vidjeti, prednost ostvarena na donjoj stazi 40 sekundi poslije omogućava Fizz igraču da na srednjoj stazi, u jedan na jedan

borbi svlada Kayn igrača. Iako je većinski sam kriv za navedeni ishod, Kayn igrač okrivljuje Blitzcrank igrača i želi mu smrt. Ubrzo nakon toga, Kayn igrač navodi kako se radi o smrti unutar igre, samo kako bi izbjegao kaznu u vidu zabrane igre (od Riot Gamesa) na vlastitom računom. Minutu poslije, Kayn suigrače potiče na predaju. Ovdje, unutarnji sukob i nestabilnost Kayn igrača preuzimaju kontrolu nad njim, što rezultira zabrinjavajućim komentarima. Kayn prije odabire opciju predaje, nego priznanja vlastite greške. Ovo je čisti primjer kako i najmanja demonstracija igračke nespretnosti u sklopu LoL-a može rezultirati agresivnim komentarima.

Primjer 3:

[12:18] (Shen) is asking for assistance

[12:20] (Shen) is asking for assistance

[12:22] (Shen) is asking for assistance

[12:32] (Shen): I HAVE 2 ON TOP WITH HERALD

[12:41] (Shen): WAKE UP

[12:55] (Akali): i will never help inting kids

Treći je primjer situacija iz igre 13 (Silver rang) koja prikazuje savezničkog Shen igrača kako, s obzirom da protivnici stvaraju ogroman pritisak na gornju stazu, zahtijeva pomoć suigrača. Kako je u tom trenutku u igri Shen igrač već svladan tri puta, saveznički Akali igrač, umjesto pomoći, podrugljivim komentarom odlučuje još dodatno uništiti samopouzdanje Shen igrača. Kao posljedica toga, Shen igrač zapušta gornju stazu i protivnički tim u dvadeset i drugoj minuti putem iste te staze ostvaruje pobjedu. Unutar igre, nijedna staza ne smije ostati zapostavljena, tim mora zajedno funkcionirati i kreirati formaciju kojom će se održavati sve tri staze i s tim ujedino, balans igre.

5.2. Kooperativne situacije i efektivna timska komunikacija

Unatoč zajednici u kojoj uglavnom prevladavaju toksični sukobi, LoL također ima i zajednicu strastvenih igrača koji međusobno surađuju i podržavaju jedni druge. Timski rad imperativ je za ostvarivanje pobjede u LoL-u. Tako, bez zajedničke kooperacije, pobjeda je najčešće nemoguća. Kao najkraći i najjednostavniji primjer kooperacije i efektivne timske komunikacije ističe se korištenje *smart ping* sistema.

Primjer 1:

[16:19] (Ekko) is asking for assistance

[16:21] (Ekko) is asking for assistance

[16:26] (Ekko) is asking for assistance

[16:30] (Sivir) is on the way

[16:34] (Heimerdinger) is on the way

[16:54] (Ekko) has slain the Cloud Drake! (Poruka sustava)

Prvi je primjer situacija iz igre 2 (Platinum rang) koja prikazuje savezničkog *jungle* Ekko igrača kako, s obzirom da protivnički igrači nisu prisutni, uočava stanje optimalno za uništavanje zmaja. Ekko, koristeći *smart ping*, zahtijeva pomoć dvaju igrača s donje staze koji potom popraćuju njegov signal, okupljaju se i zajedno uspješno sudjeluju u uništavanju zmaja. U navedenom primjeru, iako igrači na donjoj stazi imaju vlastite ciljeve u vidu potencijalnog uništavanja kule, svjesni su da je cilj sigurnog uništavanja zmaja važniji. U ovoj situaciji, do izražaja dolazi razumijevanje između Ekko, Sivir i Heimerdinger igrača. Obje strane svjesne su pritiska uspješnog odigravanja vlastitih uloga. Bez kvalitetne akcije Ekka i konstantne reakcije Sivir i Heimerdingera, cilj uništavanja zmaja bio bi otežan ili čak nemoguć. Pravovremeno, ispravno i efektivno korištenje *smart ping* sistema prisutno je u svakoj od 15 odigranih igara, čak i u Silver rangu. Ipak, prema analizi, uočljiva je činjenica da što je rang viši, to je korištenje *smart ping* sistema zastupljenije.

Primjer 2:

[14:06] (Nocturne) has targeted the Outer Turret (2%)

[14:09] (Syndra) has destroyed the first turret! (Bonus Gold: 150G) (Poruka sistema)

[14:10] (Nocturne) has targeted the Outer Turret (48%)

[14:15] (Sivir) has targeted the Outer Turret (48%)

[14:16] (Nocturne): push bros

[14:20] (Nocturne): 4 bot

[14:38] Enemy turret destroyed! (Poruka sustava)

U ovom primjeru iz igre 6 (Gold rang), prvo je važno navesti kontekst situacije; četiri protivnička igrača na donjoj stazi, uništavajući tri saveznička igrača i dvije savezničke kule, stvaraju ogroman pritisak. Jedan od uništenih savezničkih igrača, Nocturne, uočava navedeno i, kako bi se umanjila nanesena šteta i ostvarila prednost na drugim stazama, strateški navigira dva igrača na srednjoj i gornjoj stazi koji uspješno popraćuju njegov signal. Kombiniranjem komunikacije putem *smart ping* i *chat* sistema, Nocturne na kratak, ležeran i pristupačan način timu iznosi ukazuje na navedenu situaciju. Može se uočiti kako je Syndra igrač instantno reagirao na *smart ping* i uništio prvu protivničku kulu na srednjoj stazi, krucijalnu za uzimanje prednosti unutar igre. S druge strane, igrač na gornjoj stazi mape reagirao je tek nakon poruke putem *chat* sistema, te potom uništio drugu protivničku kulu. Ovdje, krucijalna je činjenica da Nocturne igrač pravovremeno shvaća kako do preostalih igrača treba doprijeti na dva različita načina. Iako nije prisutan na mapi, s obzirom da je uništen, Nocturne igrač efektivnom komunikacijom uspijeva za svoj tim ostvariti blagu prednost. Akcije komunikacije van mape, ponekad imaju veći utjecaj na stanje igre nego akcije na mapi.

[01:46] (Sion): gj (skraćena za engl. „good job“)

[01:47] (Sion): noc

[01:53] (Nocturne): gj u2 bro (u2 -skraćena za engl. „you too“)

Kao što se može vidjeti, zdrav odnos među suigračima uspostavljen već u samom početku igre kada Sion, igrač gornje staze, pomaže Nocturne igraču u uništavanju *Blue Sentinel* čudovišta, te ga potom hvali.

Primjer 3:

[12:49] (Kayn): im going bot

[12:50] (Kayn): we

[12:51] (Kayn): do

[12:52] (Kayn): drake after

[12:58] (Kog'Maw) is on the way

[13:03] An enemy has been slain! (Poruka sustava)

[13:08] (Kayn): Mountain Drake – Alive

[13:09] (Kayn): Mountain Drake – Alive

[13:11] (Caitlyn) is on the way

[13:20] (Evelynn): Smite – 8s – 900 True Damage

[13:43] (Evelynn) has slain the Mountain Drake! (Poruka sustava)

Sljedeći je primjer situacija iz igre 11 (Silver rang) u kojoj saveznički Kayn igrač prvo, putem korištenja *chat* sistema obavještava tim o vlastitom, manjem cilju uništavanja protivničkog igrača na donjoj stazi. Zatim, nakon uspješnog ispunjavanja tog cilja, putem *smart ping* sistema, ističe činjenicu da je, na temelju odsutnosti svladanog protivničkog igrača na donjoj stazi, situacija u igri povoljna za uništavanje zmaja. Nadalje, ostatak tima kvalitetno popraćuje situaciju, i zajedno s Kayn igračem, uništava zmaja. U ovom se primjeru ističe dominantan prednji plan Kayn igrača koji svojim pristupom i akcijama praktički naređuje ostatku tima što da učini za dobrobit igre. Ovdje, akcija Kayn igrača, pokreće akcije ostatka tima.

5.3. Reakcije na „razbijanje“ normalnosti

Kao što je ranije navedeno, ovaj se dio rada sastoji primarno od dva kraća eksperimenta prekida, a kao treći je primjer navedena jedna situacija u kojoj je „razbijanje“ normalnosti kreirano nesvjesno od strane suigrača unutar igre. Prvo, slijedi eksperiment prekida proveden u Gold rangu u sklopu igre 8. U eksperimentu, kao izliku za odsutnost, suigračima sam rekao kako moram otići po hranu te da ću se uskoro vratiti. Bio sam odsutan dvije minute i sedam sekundi, što u sklopu jedne LoL igre predstavlja poprilično dugačak period.

[07:53] (Sivir): i gotta go get food

[07:55] (Sivir): wait a sec (skraćenica za engl. „*second*“)

[09:45] (Senna) signals that enemies are missing

Senna igrač iskorištava *Enemy Missing smart ping* na način da timu ukaže na svoju odsutnost. Osim reakcije Senna igrača, koja se može interpretirati samo kao opravdana zabrinutost, ostatak tima pojačanim prisutstvom na stazama strpljivo održava obrambenu formaciju i balans igre. Mirna i staložena reakcija suigrača, osim što simbolizira njihovu požrtvovnost, ustrajnost i mentalnu spremnost, služi i kao dokaz činjenice da su situacije odsutnosti igrača u timu učestala pojava u Ranked igrama. Akcija provedena u sklopu ovog eksperimenta, rezultira reakcijom suigrača koja je temeljni faktor u kasnije ostvarenoj pobjedi. Drugi je eksperiment prekida proveden u Silver rangu, u sklopu igre 15. U eksperimentu, unutar faze odabira *championa*,

svjesno zabranjujem, odnosno blokiram *championa* kojeg suigrač planira odabrati kako bih isprovocirao reakciju. Iako je reakcija očekivana već u uvodnom *chatu*, igrač reagira tek pri ulasku u igru.

[01:10] (Akshan): Caitlyn – Alive

[01:14] (Akshan): win a game

[01:14] (Akshan): first

[01:18] (Akshan): then ban other champs

[01:21] (Akshan): on your team

Kao što se može vidjeti, reakcija igrača je pasivno agresivna i toksična, što je za provedenu akciju očekivana reakcija. Ono što je u ovom eksperimentu neočekivano je činjenica da isti igrač nakon ovih komentara sklopu igre više nije komunicirao, već staloženo i fokusirano odigrao ostatak igre. Može se zaključiti kako, bez obzira na reakciju, akcija u sklopu eksperimenta nije pretjerano utjecala na Akshan igrača. Zadnji primjer predstavlja situaciju iz igre 2 (Platinum rang) u kojoj neobičan odabir *championa* na donjoj stazi prouzrokuje niz toksičnih komentara. Naime, iako je odabran od strane savezničkog igrača, Heimerdinger kao *champion* nije dizajniran za *support* ulogu na donjoj stazi.

[19:37] (Vladimir): report heimer

[19:40] (Vladimir): for troll game

[19:45] (Vladimir): and ok

[19:47] (Ekko) has captured Rift Herald!

[19:50] (Heimerdinger): me

[19:51] (Heimerdinger): what i do

[19:52] (Vladimir): yes

[19:53] (Vladimir): u

[19:58] (Vladimir): for taking useless champ on bot

U priloženoj transkripti, bez obzira na činjenicu da Heimerdinger igrač kvalitetno obavlja funkcije na donjoj stazi, može se vidjeti da saveznički Vladimir igrač i dalje ne može zanemariti

neobičajan odabir Heimerdingera za *support* ulogu, čak i kada njegov tim ostvaruje prednost u vidu uništavanja *Rift Herald*a. Bez obzira na komentare Vladimir igrača, Heimerdinger igrač nastavlja s kvalitetnom igrom, što ga, naposljetku, čini ključnim kotačićem u ostvarivanju pobjede u tridesetoj minuti. Upravo je ovaj primjer dokaz činjenice da u LoL-u, i najmanja promjena temeljne, klasične rutine (u ovom slučaju odabir *championa* koji nije namjenjen isključivo samo za *support* ulogu) predstavlja „razbijanje“ predodređenih, neizrečenih, unaprijed dogovorenih uzoraka. Ovaj primjer također dokazuje da i najmanje razbijanje „normalnosti“ rezultira toksičnošću od strane drugih igrača.

6. Diskusija

Iako su u sklopu konverzacijske analize u ovom radu trenutci interakcije među igračima podijeljeni na toksične situacije, kooperativne situacije i reakcije na (svjesne ili nesvjesne) eksperimente prekida, svaki od primjera ističe se kao samostalna, jedinstvena situacija posebna na svoj način. Tako, na primjerima kooperativnih situacija, očito je da se vrste timske kooperacije zastupljene u Silver, Gold i Platinum rangovima znatno razlikuju. U Platinum rangu, igrači za kooperaciju, na hladan i staložen način koriste isključivo *smart ping* sistem, dok se unutar Gold i Silver rangova igračka komunikacija bazira se na uzbudljivoj, impulzivnoj kombinaciji *chat* i *smart ping* sistema. Takvim hladnim pristupom, u Platinum rangu, smanjuju se šanse za toksičnost, dok se u Gold i Silver rangovima impulzivnim pristupom pojačava efektivnost i motivacija igrača, ali i riskira toksična reakcija. Što se tiče toksičnih situacija, na temelju primjera iz igre 7 može se zaključiti kako su igrači Gold ranga najagresivniji i najkreativniji. Naravno, pozadina toga je činjenica da su, prema Millelli (2023), Gold igrači najzastupljeniji, a s obzirom da se Gold smatra uglavnom niskim ili prosječnim rangom, i najfrustriraniji. Dok se, na temelju odigranih igara, u Gold i Silver rangovima toksično ponašanje temelji uglavnom na vrijeđanju i kletvama, u Platinum rangu, ono se temelji na iznošenju realnog, nepovoljnog stanja igre. Reakcije na odrađene eksperimente prekida dokaz su zastupljene toksičnosti u LoL zajednici, ali i činjenice da neobična ili toksična situacija može poslužiti kao motiv za bolju, kvalitetniju igru. Može se zaključiti da, na temelju ranga kojem pripadaju, igrači imaju drugačiju razinu znanja o samom umijeću igranja LoL-a, pa tako i različito poimanje komunikacije unutar LoL-a. U svih 15 odigranih igara, u nijednoj nije došlo do dugih, razvučenih demonstracija komunikacije u *chatu*. Igrači su uglavnom komunicirali,

čak i kada je to bilo relativno sadržajno, kratko i jasno, koristeći skraćenice učestale unutar LoL zajednice.

7. Zaključak

U ovom radu, putem konverzijske analize, proučava se koncepcija društvene interakcije u masovno popularnoj online videoigri League of Legends. Na temelju socioloških teorija Garfinkela, Goffmana, Psathasa i Durkheima, te nakon provedene analize, može se zaključiti kako je virtualni svijet LoL-a, u smislu funkcioniranja pojedinaca u sklopu društva i zajednice, gotovo pa identičan stvarnom svijetu. Pojedinci, odnosno igrači na mapi Summoner's Rift, kako bi održali sklad, i ostvarili napredak, igraju određene uloge. Ako te uloge nisu ispravno odigrane, cijeli se društveni sistem, odnosno stanje igre raspada. U virtualnom svijetu, igranje LoL-a ekvivalent je odrađivanju zanimanja u stvarnom svijetu. Tako, kao i na poslu, u LoL-u igrači komuniciraju samo kada moraju. Bez obzira na činjenicu da je komunikacija unutar LoL-a rijetko bogata i sadržajna, samo na temelju kratkih interakcijskih trenutaka putem *chat* ili *smart ping* sistema, može se zaključiti koliko je ta komunikacija važna. Također se može zaključiti kako League of Legends sa sobom nosi znatnu razinu kognitivnoga angažmana, (pozitivne ili negativne) promjene raspoloženja i naposljetku, oblikovanje novih (prijateljskih ili neprijateljskih) socijalnih veza. Upravo zato, ovaj je rad LoL utilizirao kao bazu za studije o komunikaciji.

8. Literatura

1) Active Player (2023). *League of Legends Live Player Count and Statistics*. The Game Statistics Authority.

<https://activeplayer.io/league-of-legends/>

[Pristupljeno: 11.07.2023.]

2) Arminen, I. (2005). *Institutional Interaction: Studies of Talk at Work*. Ashgate.

[Pristupljeno: 08.08.2023.]

3) Brühlmann, F., Mementi, Z., Perrig, S. (2022). *LoL, Why Do You Even Play? Validating the Motives for Online Gaming Questionnaire in the Context of League of Legends*. Extended

Abstracts of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. Semantic Scholar.

<https://www.semanticscholar.org/paper/LoL%2C-Why-Do-You-Even-Play-Validating-the-Motives-in-Memeti-Br%C3%BChlmann/ee02eb9f4bfc402c5d44e6d0c00f4e22c5af50cf>

[Pristupljeno: 07.08.2023.]

4) Durkheim, E. (1893). *The Division of Labour in Society*. The Free Press of Glencoe, Illinois.

<http://fs2.american.edu/dfagel/www/Class%20Readings/Durkheim/Division%20Of%20Labor%20Final%20Version.pdf>

[Pristupljeno: 02.08.2023.]

5) Fandom. (n.d.). *Monster*. League of Legends Wiki.

<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Monster>

[Pristupljeno: 21.07.2023.]

6) Ferrari, S. (2013). *From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends*. Digra '13 – Proceedings Of The 2013 Digra International Conference: Defragging Game Studies.

<http://www.digra.org/digital-library/publications/from-generative-to-conventional-play-moba-and-league-of-legends/>

[Pristupljeno: 15.07.2023.]

7) Garfinkel, H. (1967). *Studies in Ethnometodology*. University of California, Los Angeles.

https://monoskop.org/images/0/0c/Garfinkel_Harold_Studies_in_Ethnomethodology.pdf

[Pristupljeno: 06.08.2023.]

8) Goffman, E. (1956). *The Presentation of Self in Everyday Life*. University of Edinburgh Social Sciences Research Centre.

https://monoskop.org/images/1/19/Goffman_Erving_The_Presentation_of_Self_in_Everyday_Life.pdf

[Pristupljeno: 03.08.2023.]

9) McAdam, D. (2023). *League of Legends ranks & ranking system explained 2023*. Ggrecon.

<https://www.ggrecon.com/guides/league-of-legends-ranks/>

[Pristupljeno: 15.07.2023.]

10) Milella, V. (2023). *League of Legends Rank Distribution in Solo Queue – August 2023*. Esports Tales.

<https://www.esportstales.com/league-of-legends/rank-distribution-percentage-of-players-by-tier>

[Pristupljeno: 20.07.2023.]

11) Mobalytics (n.d.). *All League of Legends Champions, Builds and Stats at Your Fingertips*. Mobalytics.

<https://app.mobalytics.gg/lol/champions>

[Pristupljeno: 30.07.2023.]

12) Pletenac, K. (2013). *Komunikacija i rad u timu*. Zbornik radova Međimurskog veleučilišta u Čakovcu. Hrčak.

<https://hrcak.srce.hr/clanak/154122>

[Pristupljeno: 16.07.2023.]

13) Psathas, G. (1994). *Conversation Analysis: The Study of Talk-in-Interaction*. Boston University.

https://books.google.hr/books?id=N_gtKWx2q1UC&pg=PP7&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false

[Pristupljeno: 06.08.2023.]

14) Psathas, G. (1995). *"Talk and social structure" and "studies of work"*. Human Studies.

[Pristupljeno: 06.08.2023.]

15) Riot Games (2023). *We Are Rioters*. Riot Games.

<https://www.riotgames.com/en/who-we-are>

[Pristupljeno: 12.07.2023.]

16) Taylor-Hill, G. (2023). *Top 10 Most Toxic Gaming Communities In The World*. Esportsbets.

<https://www.esportsbets.com/news/toxic-gaming-communities/>

[Pristupljeno: 25.07.2023.]