

Ostvarenje društvene solidarnosti u virtualnom svijetu: studija slučaja - videoigra - Dota 2

Bunčić, Marko

Master's thesis / Diplomski 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:111:580402>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-04-03**



Repository / Repozitorij:

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





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA

Marko Bunčić

**Ostvarenje društvene solidarnosti u virtualnom
svijetu: studija slučaja – videoigra - Dota 2**

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2023. godina



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA
ODSJEK ZA SOCIOLOGIJU

Marko Bunčić

**Ostvarenje društvene solidarnosti u virtualnom
svijetu: studija slučaja – videoigra - Dota 2**

DIPLOMSKI RAD

Mentor: izv. prof. dr. sc. Ivan Balabanić

Zagreb, 2023. godina.

Sažetak

Popularnost videoigara progresivno se povećala te je na taj način uvelike utjecala i na popularnu kulturu. Valja napomenuti da je pojava interneta značajno pripomogla pri ujedinjavanju svih njezinih članova i to ne samo i isključivo virtualno. Videoigrači mogu varirati od rekreativnih pa sve do onih koji se time bave profesionalno ili svakodnevno. Dakle, videoigre postaju sve socijalnije, u smislu da postaju sve više društvene zbog mogućnosti sve većeg broja igrača istovremeno. Na prvi pogled se možda tako ne čini, no moralnost prevladava u Dota 2. Na svakom pojedinom igraču je da prijavi prekršitelje pravila ili upozori igrača na njegove prijestupe. S druge strane pak postoji lažno prijavljivanje igrača zbog inata ili zlonamjere, no nažalost takve slučajeve Dota 2 i dalje ne kažnjava. U takvom slučaju kazna igraču se jednostavno ne ostvari jer sustav odnosno algoritam ne prepoznaje odstupanje od ponašanja ili u slučaju da fizička osoba provjerava što se dogodilo u toj pojedinačnoj partiji Dote 2 također ne primjeti ništa sporno. Pošto je Dota 2 veoma kompetitivna videoigra sa otprilike desetak milijuna aktivnih igrača možemo zaključiti koliko puno se određeni igrači moraju potruditi nebi li bili među prvih 1% na svijetu. Naime, konkurencija je ogromna, a vrijeme koje je utrošeno u videoigru se broji u desecima tisuća sati. Stoga, nije teško zamisliti koliko težak put određene individue moraju proći kako bi došle do trona. Put do uspjeha, kao i mnogi drugi u realnom svijetu, je popločen trnjem. Videoigrači moraju biti veoma jaki mentalno kako bi izdržali sav pritisak koji im stvara ne samo okruženje i prilike iz realnog svijeta, već moraju i podnositi razne pritiske unutar svoga tima. Razlozi za nesolidarno mogu biti svakavi, no sumirali smo ih na: flameanje, throwanje, trollanje, abandonanje, grifanje, triggeranje, account buying, iskorištavanje anonimnosti, boostanje, rejđanje, pretjerano veliki ego suigrača, razne deluzije i kompleksi videoigrača koje povlače iz realnog svijeta, te možda i najbitnija stavka – emocije. Mi ljudi smo htjeli to katkad ili ne htjeli veoma emotivna bića i teško se možemo samo racionalno ponašati. Ljudi griješe i nisu mašine, te je logično zaključiti da će često zasigurno dolaziti do nesolidarnih oblika ponašanja. Na sociolozima i drugim društvenim znanstvenicima je da proučavaju nesolidarne oblike ponašanja, da obrazuju ljude o načinu komunikacije među njima kako bismo opazili određene uzorke negativnih ponašanja, racionalizirali ih i objasnili te u

krajnjem slučaju i smislili prevenciju kako bismo ih mogli izolirati i popraviti te samim time i unaprijediti odnose unutar gaming kulture te poboljšati videoigračima kvalitetu života koliko god je to moguće.

Abstract

The popularity of video games has progressively increased and thus has greatly influenced popular culture. It should be noted that the emergence of the Internet significantly helped to unite all its members, and not only virtually. Video gamers can vary from recreational to those who do it professionally or on a daily basis. So, video games are becoming more social, in the sense that they are becoming more socially interactive due to the possibility of more and more players simultaneously. It may not seem like it at first glance, but morality prevails in Dota 2. It is up to each individual player to report rule breakers or warn the player of their transgressions. On the other hand, there is false reporting of players out of spite or malice, but unfortunately Dota 2 still does not punish such cases. In such a case, the player is simply not punished because the system or the algorithm does not recognize the deviation from the behavior or in the case that a natural person checks what happened in that single game of Dota 2 also does not notice anything objectionable. Since Dota 2 is a very competitive video game with approximately ten million active players, we can conclude how much certain players have to work hard in order not to be among the top 1% in the world. Namely, the competition is huge, and the time spent in the video game is counted in tens of thousands of hours. Therefore, it is not difficult to imagine how difficult a path certain individuals have to go through in order to reach the throne. The road to success, like many others in the real world, is paved with thorns. Video gamers have to be very strong mentally in order to withstand all the pressure that not only the environment and opportunities from the real world create for them, but they also have to endure various pressures within their team. The reasons for non-solidarity can be various, but we have summarized them as: flaming, throwing, trolling, abandoning, greafing, triggering, account buying, raging, exploiting anonymity, boasting, overly large ego of teammates, various delusions and complexes of video gamers that withdraw from the real world, and perhaps the most important item – emotions. We humans, whether we wanted it or not, are very emotional beings and can hardly behave strictly rationally. Humans make mistakes and are not machines, and it is logical to conclude that they will certainly often lead to non-solidarity forms of behavior. It is up to sociologists and other social scientists to study

non-solidaristic forms of behavior, to educate people about the way of communication between them so that we can notice certain patterns of negative behavior, rationalize and explain them and, in the last resort, come up with prevention so that we can isolate and fix them and thereby improve relations within the gaming culture and improve the quality of life for video gamers as much as possible.

Sadržaj:

1. Uvod	6
2. DOTA 2 (Defence Of The Ancients 2)	16
3. Obrasci solidarnosti u virtualnom svijetu	
3. 1. Solidarnost u stvarnom svijetu	18
3. 2. Solidarnost u virtualnom svijetu	20
4. Eksploatacija rodnog identiteta u virtualnom svijetu	25
5. Socijalizacija i građanski angažman u virtualnom polju video igara	
5. 1. Bourdieu i konstruktivizam: Raščlamba procesa.....	
proizvodnje/difuzije norme	28
6. Manifestacije nesolidarnog ponašanja.....	29
7. Cilj istraživanja.....	34
8. Metodologija.....	34
9. Rasprava.....	35
10. Zaključak.....	39
11. Literatura.....	41

1. Uvod

Igrači videoigara nisu manjina kako ih prikazuju u medijima. Gaming kultura uzima sve više maha u društvenim sferama te je neizbježno proučavati socijalne interakcije u virtualnom svijetu kako bismo mogli bolje razumijeti relativno novu dimenziju ljudskog ponašanja, njihovih međuodnosa te aspiracija ali i njihovih navika. „Važno je napomenuti da je pojava online igara doprinijela napretku mrežnog povezivanja kao što su lokalne mreže (LAN) i pristupačnost uređajima i platformama za online igre što je rezultiralo masovnim prihvaćanjem igranja na mreži, fenomen zastupljen osobito među mladima, kojih je od tada populariziran.“ (Zakaria i sur., 2022., str. 2512.) Potrebno je uzorke iz digitalnog svijeta poopćiti na realni život te opaziti određene zakonitosti i pravila. „Do kraja 2020. u svijetu je bilo 2,69 milijardi igrača. Rast je stabilan s prosječnim porastom od 5,6% na godišnjoj razini. Predviđa se da će brojke za 2021. doseći 2,81 milijardu igrača koji će zaraditi na globalnom tržištu igara oko 189,3 milijarde dolara. Broj igrača trebao bi premašiti 3 milijarde 2022.“ (financesonline.com, 2023.) Naime, u današnje vrijeme neminovno je kako videoigre nisu samo igre, već ozbiljna poslovna sfera. Dakle, „tvrtke imaju prihode od prodaje samih igara, od raznih pretplata za određenu igru do njenih brojnih ekspanzija. Neovisni programeri igara mogu razviti i pokrenuti svoje igre bez potrebe za tvrtkom koja izdaje videoigre, dok igrači, s druge strane, mogu zarađivati na turnirima i streamovima sa svojih kanala društvenih medija. Nedvojbeno je zaključiti kako „gaming kultura“ postaje sve raširenija, prihvaćenija i kompleksnija te definitivno postaje dijelom svakodnevnog života na gotovo cijeloj planeti u svrhu natjecateljskog sporta, zarade, zabave, razonode, kreativnog stvaranja i izražavanja te samim time postaje i dijelom intrigantne teme za znanstvena istraživanja, posebno sociologije. Uzevši u obzir rastući trend broja igrača videoigara, mogli bismo pretpostaviti da će se 2024. godine njihov broj povećati na otprilike 3.2 milijarde čime će njihov utjecaj na cijeli svijet imati još većeg odjeka, a znanstvenicima dati još širi spektar uzročno-posljedičnih veza i dubljeg razumijevanja ljudskog ponašanja.“ (financesonline.com, 2023.) Dakle, „bez obzira na razne definicije koje se daju pojmu "mrežne digitalne igre", možda je najbolje prikazati da se općenito definiraju kao bilo koji oblik elektroničkih igara koji zahtjeva odgovore i interakcije igrača kojima su potrebne specifične platforme te hardver za njihovu obradu i određene interakcije koje se događaju u igri i računalnim elementima. Online igrice uglavnom se igraju na mnogim platformama i uređajima kao što su računala, mobilni uređaji i igraće konzole. Postoje različiti

primjeri nekih današnjih najpopularnijih online igara kao što su World of Warcraft, DOTA 2, League of Legends, Counter Strike Online i Heroes of Newerth.“ (Zakaria i sur., 2022., str. 2512.) Naime, „u proteklih 30-ak godina, videoigre prolaze kroz intenzivan proces društvene institucionalizacije, prelazeći za to vrijeme dugačku destinaciju od marginalizirane zabave i rekreacije koje su preodređene za uski krug komunikacijsko-informacijskih zanesenjaka pa sve do razonodnih sadržaja namijenjenih za šire društvene skupine. Videoigre možemo percipirati kao „socijalnu karijeru“ koja implementira dinamičan proces mijenjanja pozicija i struktura. Samom činjenicom da videoigre postoje, one postaju predmetom istraživanja znanstvene zajednice te dolazi do potrebe konceptualizacije videoigara kao kulture.“ (Krolo i sur., 2016). Međutim, „problem sa subkulturnim teorijama leži u nekompatibilnosti s kulturno-društvenom dinamikom globalizacijskih procesa i kulturnom logikom kasnog kapitalizma zbog čega opravdano postoji bojazan od „karikaturizacije“ gamera i gameraica ukoliko se pripadnost kulturnim specifičnostima video igranja promatra kao monolitni oblik identifikacije s korijenima u „grand narativima“ (klasnim, nacionalnim, geografskim) kasne moderne.“ (Krolo i sur., 2016.) Nadalje, „razvoj digitalne medijske pismenosti usmjeren je prema konceptu „participativne“ kulture, odnosno sudjelovanju u zajednici kroz kreiranje sadržaja, osjećaja društvene povezanosti i ostale oblike doprinosa online zajednici gdje su granice između kreativnog, umjetničkog i društvenog angažmana jako bliske“ (Krolo i sur., 2016.) čime možemo zaključiti kako gaming kultura posjeduje određenu dinamičnu dimenziju u suvremenom društvu te ga obogaćuje za jednu novu dimenziju. Naime, gaming kultura ili kultura videoigara je nova globalna subkultura čiji su članovi isključivo igrači videoigara, a nazivamo ih *gamerima* i *gamericama*. Popularnost videoigara progresivno se povećala te je na taj način uvelike utjecala i na popularnu kulturu. Valja napomenuti da je pojava interneta značajno pripomogla pri ujedinjavanju svih njezinih članova i to ne samo i isključivo virtualno. Videoigrači mogu varirati od rekreativnih pa sve do onih koji se time bave profesionalno ili svakodnevno. Dakle, videoigre postaju sve socijalnije, u smislu da postaju sve više društvene zbog mogućnosti sve većeg broja igrača istovremeno. Također, kultura igranja videoigara pruža priliku svim prostorno udaljenim videoigračima da njihovo virtualno druženje bude veoma prigodno i lako te brzo dostupno. Sama činjenica da se radnja odvija na mreži odnosno virtualno znači da se igrači mogu spojiti na igranje/druženje/natjecanje u bilo koje vrijeme sa bilo kojeg dijela svijeta. Nadalje, određene virtualno-internetske zajednice zaista zadovoljavaju stvarnu potrebu za pripadnošću istomišljenicima koji se na kraju krajeva mogu družiti i upoznati i u

stvarnom životu. „Konačni oblik društvene solidarnosti, koji prakticira većina zajednica online igara ovih dana, može se promatrati i s aspekta društvenog utjecaja i zajedničkog identiteta. U ovoj situaciji igrači koji sudjeluju u interaktivnom igranju tijekom određenog vremenskog razdoblja postati će emocionalno vezani, što ih navodi da pridaju osjećaj pripadnosti određenoj grupi za igranje internetskih igara. Kako odnosi i interakcije postaju sve intenzivniji tako će i online igrači s vremenom razviti razinu povjerenja prema suigračima.“ (Zakaria i sur., 2022., str. 2514.) Nadalje u svrhu bolje, lakše i brže komunikacije, zajednica je razvila niz žargonskih riječi ili izraza koji se mogu koristiti za interakciju u videoigrama ili izvan njih kao i niz brojnih kratica koje igrači koriste s ciljem potpunije komunikacije ili prijenosa informacija. Dok se većina izraza iz kulture videoigara koristi u svrhu kratica, radi praktičnosti, mnogo se žargona koristi i za cyberbullying. U slučajevima online videoigara s komunikacijskim kanalima za tekstualni ili glasovni oblik razmjene informacija nije neuobičajeno da se videoigrači često međusobno optužuju ili vrijeđaju te koriste spomenuti žargon. Međutim, poput mnogo drugih stvari u međudruštvenim odnosima, mišljenja o tome su nedvojbeno podijeljena, dok jedni samouvjereni smatraju da je „*flejmanje*“ jednostavno dio igre, drugima ovakav način virtualne komunikacije jednostavno ne odgovara te iskreno smatraju kako je to veoma problematičan fenomen zbog čega često i odustaju od određene videoigre. No, konkurencija je ogromna, a put do trona je trnovit te uz sve navedene prepreke određenim i odrješitim videoigračima odustajanje jednostavno nije opcija. Također, određene videoigre su s vremenom postale megapopularne brojeći desetke milijuna videoigrača. S tolikim brojem ljudi mnoge gaming zajednice su razvile doslovna virtualna gospodarstva koja mogu koristiti sustav razmjene virtualnih dobara i usluga, dok su pak druge razvile i svoj valutni sustav. Unutar određenih videoigara ponuda i potražnja u virtualnim gospodarstvima doseže povećane količine uloženog pravog novca pogotovo na aukcijskim stranicama za virtualno vlasništvo, odnosno virtualne predmete. Spomenute osobe su često imućnijeg financijskog stanja te ih možemo opisati kao kolekcionare virtualnih predmeta. Drugim riječima, videoigrači mogu prodati svoje virtualne račune sa određenim postignućima ili dodanim vrijednostima nekim drugim videoigračima. Također, određeni uspješniji videoigrači, ukoliko imaju vremena, mogu prodavati svoje usluge u smislu podučavanja, treniranja ali i „*boostanja*“ drugih videoigrača. Naime, boostanje je u gamerskom žargonu zaseban oblik „pomaganja“ gdje bolji videoigrač igra na virtualnom računu slabijeg videoigrača gdje potonji često prikazuje tuđi uspjeh/napredak kao svoj. No, s druge strane, u takvim slučajevima se susrećemo sa negativnom stranom gaming kulture gdje

prednjače navedene poluilegalne aktivnosti pošto se uspješniji virtualni računi mogu koristiti poput vaučera za ulazak na određene gaming turnire ili natjecanja. Nažalost, kao i u drugim segmentima modernog društva, određeni negativni utjecaji kapitalizma i konzumerizma očito nisu zaobišli ni gaming svijet. Također, na polju kulturno-medijskih teoretičara se odvio popriličan broj polemika na temu; jesu li videoigre inherentno socijalna ili antisocijalna aktivnost? Stoga, krenimo prvo s pozitivnim pojavama koje gaming i videoigre nose. „Prije svega prilagodi li se sadržaj uzrastu osobe video igre mogu imati mnogobrojne pozitivne učinke na kognitivni razvoj pojedinca. Nadalje, igranje određenih videoigara može pomoći razvijanju mišljenja i unapređenju problemskog razmišljanja te može poboljšati funkciju multitaskinga. Nadalje, gaming podiže računalnu i elektroničku pismenost te manualnu spretnost. Također, određeni tip videoigara može imati i edukativnu svrhu te pomoći adolescentu da kroz njih nauči neke nove informacije i sadržaje. Isto tako, videoigre potiču učenje stranog jezika jer je većina videoigara napravljena na engleskome jeziku te za sudjelovanje i prelaženje istih treba biti usvojena određena razina engleskog vokabulara. (hrvatski-radisa.hr) Isto tako, vježbanje timskog rada te komunikacija s drugim ljudima različitih profila može svakako pridonijeti razvijanju socijalnih vještina, pogotovo na stranom jeziku. Jednostavno nemamo svugdje priliku praksati novonaučene riječi na stranom jeziku sa stvarnim osobama čiji je taj određeni jezik domorodni. U krajnjoj liniji možemo zaključiti kako videoigre definitivno stimuliraju rad mozga na ovaj ili onaj način te ga neminovno održavaju aktivnim. S jedne strane, videoigre se prakticiraju u veoma socijalnim i javnim okruženjima; na primjer, „računala i konzole često se igraju u dnevnim boravcima gdje ljudi igraju s obitelji ili prijateljima. Međutim, sve popularniji "e-sport" turniri u posljednje vrijeme se igraju pred punom arenom publike što zasigurno dovodi do druženja i stvaranja novih socijalnih veza, čak i uživo.“ (hrvatski-radisa.hr, 2023.) Naime, „poznato je da je razlog zašto su našem društvu servirane sve te negativne percepcije o igrama jest da je to zapravo rezultat nedostatka odgovarajućeg razumijevanja u smislu makrosocioloških društvenih perspektiva poput; društvene interakcije, društvene solidarnosti i sukoba rodnih nejednakosti između muških i ženskih igrača, što je sasvim očito u diskursu današnjeg fenomena online igranja.“ (Zakaria i sur., 2022., str. 2512.) Možemo zaključiti kako su u stvarnosti većine videoigara dinamički društvene. Dakle, prisutni su razrađeni društveni razgovori koji proizlaze iz igranja videoigara na mreži u masovnim formatima za više igrača, odnosno igrači u tim internetskim svjetovima sudjeluju u mnogobrojnim oblicima komunikacije i međusobnom dopisivanju. Također, provedena su istraživanja koja pokušavaju

razmotriti pozitivne učinke videoigara na razvoj mladih jer potiču kognitivne vještine i razmišljanje te suradničko sudjelovanje. Igrači akcijskih video igara imaju bolju koordinaciju ruku i očiju te vizualno-motoričke sposobnosti, poput odupiranja ometanju, osjetljivosti na informacije u perifernom vidu i sposobnosti brojanja kratko predstavljenih objekata ili radnji. Nadalje, videoigre su također povezane s povećanjem vizualnih sposobnosti i sposobnosti pažnje. Studije su pokazale da su igrači videoigara mogli u prosjeku pratiti 2 objekta više od igrača koji nisu u videoigramama, također imali su i veću vjerojatnost prepoznati mete u pretrpanom području. Eksperimenti su pokazali povećanje spoznaja i vještina pri rješavanju problema kod profesionalnih igrača. Uobičajeno je stajalište da je igranje videoigara intelektualno lijena aktivnost, ali istraživanja sugeriraju da ona zapravo može ojačati dječju prostornu navigaciju, zaključivanje, pamćenje i vještine percepcije. Studije su također pokušale koristiti videoigre za pomoć u tjelesnoj rehabilitaciji. Istraživači su koristili videoigre za pružanje fizikalne terapije, poboljšanu samokontrolu bolesti, odvratanje pažnje od nelagode i povećanu tjelesnu aktivnost, između ostalog. Sve gore navedene studije pokazale su značajno poboljšanje među testerima. Osim toga, istraživanje provedeno na Tajvanu pokazalo je da se terapija videoigrama može koristiti za poboljšanje tjelesnog zdravlja djece s zaostatkom u razvoju. (hrvatski-radisa.hr, 2023.) S druge strane, opće je mišljenje kako su video igre promišljeni i antisocijalni oblici ponašanja. Naime, popularno je stajalište kako su videoigre način ostvarivanja "drugog života". Općeprihvaćeno je kako "drugi život" služi uglavnom za proširenje životnog iskustva pojedinaca koji već imaju bogat "prvi život". Budući da je nematerijalna nagrada društvene pripadnosti od iznimne važnosti, mnogi raspravljaju o sposobnosti tehnologije da im "obogati živote". Videoigre su od svog početka bile predmet zabrinutosti zbog prikaza nasilja koje mogu sadržavati, a koje su porasle jer tehnologija koja stoji iza video igara poboljšava količinu vizualnih detalja i realizam igara. „Zahvaljujući svom jedinstvenom i složenom dizajnu, videoigre manifestiraju mnoge pozitivne i negativne aspekte klasičnih sportova/natjecanja, naprednu računalnu tehnologiju i društvene medije. Neki od vodećih glasova u području istraživanja računalnih igara poput Craiga Andersona otkrili su da nasilne videoigre olakšavaju ostvarivanje negativnih normi; agresije, antisocijalne tendencije i općenito smanjenu pozornost.“ (Jackson, 2021., str. 8.) S druge strane, „drugi autori, poput Adama Lobela, tvrde da video igre, posebno one koje se igraju kooperativno ili natjecateljski, zapravo pomažu u stvaranju pozitivnih društvenih vještina, kognitivnog razvoja, pa čak i odušak za agresiju i tjeskobu koji ublažava njihove afekte u stvarnom svijetu.“ (Jackson,

2021., str. 8.) Tolerancija seksualnih tema u videoigrama razlikuje se od zemlje do zemlje te ona ovisi o kulturi određene zemlje koju promatramo. Daljnji problem vezan uz ponašanje na mreži je prisutnost mlađih igrača koji bi mogli biti izloženi ponašanju zrelijih igrača izvan sposobnosti roditelja da kontroliraju tu izloženost, zajedno s problemima poput uznemiravanja i zastrašivanja. U prošlosti se to obično kontroliralo putem zatvorenih internetskih okruženja iz svakog od glavnih konzolnih sustava koji bi mogli održavati sigurno okruženje, ali sa širom dostupnošću videoigara na većem broju platformi, koja bi omogućila videoigračima konzole na jednom sustavu da se igraju s onima na drugim sustavima ili s igračima na osobnim računalima, ta okruženja više nisu tako kontrolirana. Svojim kontinuiranim igranjem adolescenti mogu razviti ovisnosti, stvaraju određenu razinu otupljenosti na pojavu nasilja te ga počinju prihvaćati kao normalan te ponekad čak i poželjan načina rješavanja problema. „Desenzibilizacija na učinke verbalnog zlostavljanja i kasnije gledašite da je njegova ozbiljnost smanjena može dovesti do mlađih ljudi uključeni u verbalno zlostavljanje na internetu češće nego stariji ljudi. Iako još uvijek nisu objavljene eksplicitne brojke na ovom području, na takav odnos upućuje činjenica da su mladi (29 ili manje) doživjeli ili svjedočili online zlostavljanju po višim stopama od starijih korisnika interneta (preko 30 godina). Ovo zlostavljanje često su počinili prema svojim vršnjacima i u sredinama koje su omiljene mladima, kao npr. online igre i društvene mreže.“ (Topias, 2018. str. 3.) Spomenutu otupljenost također amplificira i sama činjenica da su videoigrači aktivni sudionici, za razliku od gledatelja televizije gdje su akteri pasivni promatrači. U videoigrama mlade osobe aktivno ulažu svoje vrijeme te psihološke i emocionalne kapacitete. Također, na problem takve tehnološke ovisnosti veže se novi problem, a to je socijalna otuđenost. Socijalna otuđenost, razvijena i potaknuta prečestim i neumjerenim igranjem video igara, podrazumijeva nedostatak socijalnih vještina i smanjen stupanj emocionalne inteligencije. Sve to događa se na intrapersonalnoj razini djeteta. Njegova okolina također trpi posljedice i to prvenstveno škola. Prečesto i neumjereni igranje video igara dovodi do smanjenog uspjeha u školi (čak i ponavljanja razreda) te apsentizma (bježanje s nastave) koji se javlja kao odgovor na djetetovu nekontroliranu želju da sve svoje vrijeme provede igrajući videoigru. Naime, ovisnost o videoigrama je pretjerano ili kompulzivno korištenje računala i videoigara koje ometaju svakodnevni život. Prijavljeni su slučajevi u kojima se korisnici prisilno igraju, izolirajući se od obitelji i prijatelja ili od drugih oblika društvenog kontakta , te se gotovo u potpunosti usredotočuju na postignuća u igri, no na žalost ne i na opće šire životne događaje.“ (hrvatski-radisa.hr, 2023.)

Također, popularizacija videoigara omogućila je inovativnu kulturno-medijsku tehnologiju koja je korisnicima pružila mogućnost pohranjivanja, obilježavanja, prakticiranja te opetovanog korištenja spomenutog kulturno-medijskog sadržaja. Konzumenti imaju mogućnost uporabe spomenutog kulturno-medijskog opusa poput drugotnog alata pri pronalaženju željenih sadržaja ili podataka koji su im od interesa. Aspekt kolektiva videoigara također imaju implikacije na društvene interakcije i zajedničkog ponašanja korisnika involviranih u određene aktivnosti vezane uz gaming. Moderne studije uočile su kako postoji prevladavajući društveni okvir tijekom okupljanja ljubitelja videoigara, odnosno gejmera. Videoigrači koji se nalaze i druže kako bi igrali videoigre imaju zajednički jezik, oni sudjeluju u kolektivnim ritualima i vrlo često se zanimaju za kulturne artefakte poput naprava ili instrumenata za igranje videoigre. Prisutnost kolektivne akcije, rituala ili zajedničkog diskursa, pa čak i određene kulture hrane i pića među zajednicama videoigrača pridonosi vjerodostojnosti ali i konceptu spomenutih skupina koje postoje kao samoodređujuće jedinice unutar navedene popularne kulture. Međutim, s druge strane, radi nestalne naravi njihovih rituala, kao i mogućnosti virtualne interakcije putem mrežnog sudjelovanja, ove skupine treba smatrati „*postmodernim subkulturama*“. Kolektivi videoigrača imaju socijalne elemente izvan fizičke interakcije i došle su u stadij u kojoj se izvanmrežne i mrežne lokacije promatraju kao "spojene", a ne odvojene sfere. Uz kulturu samih videoigara prisutna je i kultura ljudi koja emitira videoigre. S povećanom popularnošću Twitcha (internetske usluge/platforme), posljednjih godina ljudi su počeli živjeti od streaminga videoigara u svrhu zabave. Naime, Twitch je mjesto gdje se milijuni gamera i gamera okupljaju svakodnevno uživo kako bi se družili i razmjenjivali informacije te zajedno kreirali vlastitu zabavu. Također, streameri prikupljaju skupine obožavatelja ne samo zbog vlastite osobnosti, nego i vještine koje pokazuju prilikom igranja videoigre koju streamaju. Međutim, nije uvijek potrebno biti streamer koji ima vještinu, iako su mnogi od njih pri samom vrhu svojih videoigara. Spomenuta streaming tehnologija uz sve navedeno pružila je novi aspekt igranja videoigara te je usmjerila pozornost na same videoigre kao novo polje mogućnosti. Stvaranjem Twitcha kao nove usluge, u kontekstu usluga općenito, ustanovljeno je tri vrste korisnika. Konkurentni streameri su upravo ono kako im naziv i zvuči - konkurentni i kompetitivni. Ljudi koji igraju i emitiraju odgovarajuće igre s namjerom da budu u prvih 1% i ostvare profit od igranja videoigara. Druga vrsta su oni koje često nazivamo kreatorima sadržaja. Takvi streameri često su versatilniji u videoigramama koje igraju, u usporedbi s onima koji se fokusiraju isključivo samo na jednu igru. Oni u većini slučajeva cijene

zabavu i razonodu te razmjenu iskustava unutar igre umjesto same vještine. Često su upravo takvi i jedni od najpopularnijih i najgledanijih upravo radi spremnosti da prikažu vlastitu osobnost i svoj osobni život daleko od samog čina igranja videoigara. Naposljetku, posljednja vrsta korisnika su jednostavno isključivo sami gledatelji. Gledatelji su krucijalan aspekt uspjeha svakog streamera te su upravo oni glavna pokretačka snaga Twitcha. Još jedna subkultura koja se pojavila u zajednici je Discord. Naime, Discord je usluga bazirana na tekstulnoj i glasovnoj komunikaciji koja videoigračima omogućuje izgradnju vlastitih individualnih zajednica, no i olakšano sudjelovanje u drugim zajednicama. Discord također posjeduje i hardver koji je bitan dio komunikacije za streamere i kolektive videoigrača. On posjeduje mogućnosti glasovnih i video poziva te omogućuje kreiranje kanala i soba ukoliko poželite sudjelovati u određenoj zajednici. Discord ima i sustav za moderiranje, tako da nakon što se postave pravila grupe, provodit će ih AI ali i ljudski moderatori. Ova zasebna platforma je još jedno područje gdje se streameri mogu okupljati u zajednicama te komunicirati na malo osobnijoj razini. Nadalje, „nasilni sadržaji u videoigrama često su izvor kritika, što je povezano s temom „moralne panike“. Istraživanje temeljeno na učincima koje dovodi do diskursa da računalne igre uzrokuju nasilje uglavnom se temelji na psihologiji, a dobilo je na važnosti osobito nakon užasnih događaja kao što je strijeljanje školaraca u srednjoj školi u Coloradu 1999. godine. Međutim, pretpostavka koja stoji iza takvog istraživanja; uzročno-posljedični bihevioristički modeli komunikacije, je pogrešna. Nekoliko studija je pokazalo korelaciju između nasilnog sadržaja prenošenog putem medija (uključujući videoigre) i nasilnog ili agresivnog ponašanja, dok druga istraživanja smatraju da su dokazi za takve zaključke tanki i vrlo sporni. Zajedno s promjenjivom demografijom kreatora i igrača videoigara, pitanja vezana za žene i videoigre , uključujući seksizam u video igrama i zastupljenost spolova u videoigrama , dobila su sve veću pozornost akademske zajednice, medija, industrije videoigara i samih igrača. Budući da su žene u kulturi videoigara često izopćene od strane svojih muških kolega u igranju, igračice su često prisiljene skrivati svoj spol, sudjelujući u kulturi videoigara samo kad mogu ostati anonimne. Kad prikrivaju svoj identitet, igračice pokušavaju promijeniti glas dok razgovaraju na internetu. Igrat će kao muški lik umjesto ženskog lika nakon čega slijedi neka vrsta muškog imena. Time se, međutim, video igre mogu učiniti manje zabavnima i uzbudljivima te bi se moglo dogoditi da igrač jednostavno napusti videoigru.“(wikipedia.org/2023.) S druge strane, „drugačije je za muške igrače. Kao što bi igračice djevojke odabrale muškog lika za igru, tako bi muški igrač ponekad odabrao ženskog lika za igru. No, da bi muškarac odabrao ženskog lika je vrlo

uobičajen u kulturi. Muški igrači koji pokušavaju biti ženski likovi nisu maltretirani koliko igračice jer igrači mogu jednostavno poništiti promjenu ili samo otkriti svoj pravi identitet kao muškarca što smanjuje uznemiravanje. Takve zajednice ukazuju na razvoj različitih subkultura unutar kulture videoigara u cjelini.“ (wikipedia.org/2023.) Nadalje, sve naprednije države imaju barem jedan televizijski kanal posvećen gamingu. Što se tiče gejminga i glazbe možemo reći da nadopunjuju jedno drugo. Naime, „određeni glazbenici su svoju inspiraciju ali i same određene instrumente pronašli upravo u videoigrama, pa možemo reći da su videoigre utjecale na glazbenike te u tom slučaju glazba popularizira gaming, no u novijoj popularnoj kulturi možemo reći da gaming popularizira glazbu jer se određene renomirane pjesme nalaze kao soundtrack u određenoj videoigri. Slično možemo zaključiti i za filmove - nadopunjuju jedno drugo. Postoje filmovi temeljeni na videoigrama i filmovi o videoigrama. Također, postoje i videoigre temeljene na filmovima. No, postoje i "interaktivni filmovi" kao žanr računala i videoigara, a rezultat su multimedijske ekspanzije računala i konzola za video igre. Dakle, u njima igrač odlučuje o tijeku radnje u filmu. Videoigre su prvi novi medijski oblik zasnovan na računalu koji je socijalizirao generaciju mladih na način na koji su to tradicionalni medijski oblici imali u prošlosti. Stoga je 'MTV generaciju' pretekla ' Nintendo generacija'; međutim, neki trenutnu generaciju nazivaju " iPod generacijom ". Budući da obuhvaćaju tehnologije televizije i računala, elektroničke igre kanal su putem kojeg možemo istraživati različite utjecaje novih medija i tehnologija.“ (wikipedia.org, 2023.) „Za razliku od "naslonjenih" vrsta medija, poput televizije, filma i knjiga, digitalne igre stavljaju korisnike u jedan dinamičan i produktivan odnos. Digitalne igre postavljaju igrače u položaj u kojem imaju moć kontrole. Igrači imaju moć jer su oni akteri u igri. Angažman dolazi jer je igrač izvođač, a videoigra ocjenjuje izvedbu i prilagođava joj se. Videoigre u nastajanju postaju popularna vrsta videoigara jer nude okruženja i niz pravila u kojima se priča igrača može granati u različitim neočekivanim smjerovima, ovisno o vlastitim odlukama igrača. Igrači kao korisnici ovih novih oblika medija, ne samo da unose naraciju, već mogu i slobodnije komunicirati i sudjelovati na način na koji mogu stvoriti svoj tekst.“ (wikipedia.org, 2023.) Dakle, možemo se zapitati; zašto je ovakav jedan pristup gamingu, kroz prizmu društvenih i humanističkih znanosti, potreban i kako takav pristup može promijeniti gledanje na gaming kulturu? Primarno, „društvena solidarnost unutar zajednice online igara odvija se na način da se sve više i više online igrača udružuje zajedno tijekom svoje opsežne igre te ovaj pojam također doprinosi činjenici da sama aktivnost igranja mnogima od ovih mrežnih igrača pruža razne vrste emocionalnih vezanosti, ugodnih osjećaja,

zadovoljstava i drugih dobrobiti koje mogu biti usko povezane s procesom interakcije kao što je uzajamnost kao i timski rad među igračima.“ (Zakaria i sur., 2022., str. 2513.) Sekundarno, videoigre imaju veliki utjecaj na društvo, ali i društvo na njih. Očigledan je razdor između mladih i starih, onih koji se razumiju u tehnologiju i onih koji se ne razumiju. Ljudi su veoma laki na obaraču kada treba osuđivati ono što ne razumiju stoga bi sociologija kao znanost o društvu trebala proučavati i ovaj društveni fenomen kako bismo bolje razumijeli društvo u kojem živimo, smanjili potencijalne predrasude te možebitno stvorili nove grane znanosti poduprte novonastalim saznanjima i istraživanjima. „Prostor (space) i mjesto (place) su pojmovi koji se danas moraju znati razlikovati. Prostor (space) se smatra u današnjim akademskim krugovima više statičnim, objektivnim mjestom koji se ne mijenja i čini društveni prostor. Dakle, iako je sam prostor važan za interakciju, osjećaje i ugođaj, on nije toliko važan ili bolje rečeno nije jedni faktor što čini prostor. Mjesto je možda zasada najbolji prijevod za place, nešto što je sačinjeno od raznih faktora i što u današnje doba zapravo čini jednu grupaciju i kulturu.“ (goodgame.hr, 2021.) Ljudi se ne druže i komuniciraju samo unutar nekog određenog mjesta, nego sama interakcija i odnosi čine zaseban prostor. „To je ono što pikule, nogometno igralište ili igranje lovice nikad nisu uspjeli. Nisu mogli stvoriti oveći opus interakcija koje su značile nešto više, nisu učile djecu ništa osim da se mora trčati i da je sunce zdravo. Trčeći livadom, mala Ana nije naučila engleski jezik. Naučila je to mala Maja koja je igrala Final Fantasy VII gdje je usput naučila ponešto i o prijateljstvu, ljubavi, kapitalizmu, magijama, religiji. Naučio je Mate koji je igrao Simse pa je na jedan bolji način shvatio da živjeti sam košta puno, i što taj novac sve zapravo znači te kako njime treba raspolagati. Igraonice su bile mjesto koje je bilo važan dio prostora, kako edukativnog tako i onog zabavnog, inteligentnog. Na kraju je, ne gledajući neke radikalne slučajeve gamera koje jedine vidamo po medijima, to nagnalo gamere i gamerice na ljubavne veze, igranje tenisa, na želju za obrazovanjem, jezicima, putovanjima, kreativnim pisanjem i crtanjem. Zelena livada i nogometna lopta (kojih istina ima sve manje zahvaljujući industriji) bez tog prostora koji su proizvodile igraonice, ostaje samo statično mjesto, space, a glave koje izjavljuju ”ja sam se u njihovim godinama penjao po stablima i igrao vani nogomet na livadi, a ne sam u mraku igrao igrice” ostaju i dalje u mraku.“ (goodgame.hr, 2021.) Za kraj ipak treba biti pošten te zaključiti kako je pitanje gaminga, baš kao i većine stvari u životu, prvenstveno pitanje mjere (i prilagodbe/filtriranja sadržaja). Gaming sam po sebi nije loš, ako se prakticira umjereno i ako se sadržajem prilagodi uzrastu on može poslužiti za „ubijanje“ dosade pa čak i za unaprjeđenje nekih kognitivnih funkcija (rješavanje problema,

multitaskinga i slično), no problemi nastaju kada igranje video igara postane neumjereno, opsesivno, a zatim i destruktivno. „Norme i ponašanja oblikovana videoigrama, bilo pozitivna ili negativna, odražavaju sveobuhvatne sklonosti i ukuse igrača u pogledu vrsta igara koje igraju, njihov individualni stil igre i način na koji komuniciraju s drugima kako u igri tako i u drugim društvenim postavkama. Ove dispozicije, prema Bourdieuovoj teoriji prakse, sačinjavaju habitus pojedinca, koji je odgovoran za usmjeravanje našeg donošenja odluka i ponašanja unutar društvenih postavki.“ (Jackson, 2021., str. 1.)

2. DOTA 2 (Defence Of The Ancients 2)

Kako bismo bolje i lakše razumjeli smisao ovog rada, potrebno je barem površno objasniti što je to Dota 2 i na koji način se igra. Dakle, Dota 2 je videoigra nastala 2013. godine i aktualna je sve do danas sa godišnjim turnirima na globalnoj razini gdje nagrade prelaze više desetaka milijuna dolara. Naime, svaki dan skoro milijun igrača diljem svijeta ulaze u bitku kao jedan od preko stotinu Dota heroja u timskom okršaju 5 na 5. Dota je jedna od najsloženijih videoigara za više igrača ikada napravljena. Ako uzmemo u obzir da trenutno postoje 123 različita heroja, a svaki heroj ima u prosjeku 4 različite magije i moguće ga je opremiti sa 7 itema (artefakti koji poboljšavaju ili pojačavaju herojeve performanse) od mogućih 208 različitih itema, bez dvojbe možemo zaključiti koliko je kompliciran put do razumijevanja ove igre. Uvijek postoji nova strategija ili taktika za otkrivanje, čak i nakon 10 godina od nastanka videoigre. Dakle, postoji preko 800 ključnih dijelova informacija koje bi svaki dobar igrač Dote trebao znati u svakom trenutku igre. Također, određene kombinacije itema, heroja i magija daju bolje rezultate, odnosno određene stvari u Dotti mogu puno bolje funkcionirati kao kombinacija triju navedenih komponenti. Također, Dota 2 se konstantno mijenja svakih par mjeseci, a ponekad i više puta mjesečno, no samo u smislu poboljšavanja određenih heroja, magija ili itema. Sama srž ili esencija igre ostaje ista. Spomenuo sam već kako je Dota timska igra te kako je u jednom „match“-u (dvoboju) međusobno suprotstavljeno deset igrača koji su podijeljeni u dva oprečna tima. Dakle, okršaj je između 5 igrača s jedne strane i 5 igrača s druge strane. Stoga, pošto je potreban timski rad kako bi se pobijedilo u igri, potrebna je i određena doza solidarnosti i povjerenja u svoje suigrače. Ponekad je solidarnost i povjerenje teško ostvariti zbog određenih

razloga koje ćemo dublje proučiti u daljnjem radu što je ujedno i glavni cilj ovog istraživanja. Čak i unutar same Dote, tijekom pauze, može nam doći savjet u obliku tekstualne poruke : „Don't make more enemies than the 5 you are already facing“, odnosno „Nemojte stvarati više neprijatelja od 5 s kojima se već suočavate.“ Nije nemoguće pobijediti s timom koji je netolerantan, često i bezobrazan te uvredljiv, a samim time i nesolidaran pošto suigrači mogu komunicirati tekstualnim putem ali i auditivnim putem, odnosno govorom. Uvijek je moguće pobijedit, no onda igra predstavlja veću količinu stresa i definitivno je manje zabavna. Moguće je da vas i protivnici mogu vrijeđati, doduše samo tekstualno, no to je rijedi slučaj. Protivničke prijetnje i uvrede bismo trebali automatski zanemariti pošto nas se ne tiču u smislu timskog rada, teže se nositi sa onima koje dolaze iz tima kojemu mi pripadamo. Jedan od razloga zašto je Dota često stresna za igrače koji je igraju kompetitivno jest što igra oduzima zaista mnogo vremena. Naime, prosječan „match“ traje između 30 i 45 minuta. Ponekad može trajati dvadesetak minuta, a ponekad čak sat vremena i dvadesetak minuta. Stoga igrači često mogu biti iziritirani lošim suigračima pošto su jednostavno „zapeli“ s njima potencijalno idućih sat vremena. Ukoliko igrač želi jednostavno odustati od igre, on na to ima pravo, no ne bez posljedica. Naime, kompetitivna Dota se igra na takav način da nakon partije, ukoliko pobijedi dobiva 30 bodova (odnosno, MMR-a koji predstavljaju Match Making Rating) te naravno, ukoliko izgubi, on gubi 30 MMR-a. Dakle, Dota nas smješta u kompetitivne matcheve na temelju našeg „ratinga“, odnosno tog našeg broja kojim je Dota ocijenila našu vještinu igranja. Na temelju tog broja (MMR) igrač nakon nekog vremena može dobiti medalju na svojem profilu koja također predstavlja razinu njegove vještine u igri. Razlike nema, medalja je jednostavno preslika broja (MMR-a), odnosno ona to prikazuje vizualno/kvalitativno, dok je broj naravno, kvantitativan opis. Stoga, ukoliko igrač želi napustiti igru, on to svakako može ali gubi automatski 30 MMR-a, a njegovi suigrači nastavljaju igru bez njega, dakle 4 protiv 5 što najčešće rezultira porazom. No, ponekad je baš taj igrač bio prepreka koja je kočila napredak tima te njegovim odlaskom timski rad postaje puno lakši i bolji. Takav tim, s igračem manje, najčešće gubi, no postoje granični slučajevi kada pobjeđuje. Naime, komunikacija je ključna u Doti 2, pogotovo kada želite svojim suigračima dati do znanja kako želite igrati ili što sljedeće želite napraviti, odnosno kojim ciljevima želite dati prioritet kako bi cijeli tim mogao lakše razraditi kratkoročne ali i dugoročne strategije, pošto određeni heroji tokom igre imaju različite funkcije, a samim time i određenu hijerarhijsku važnost. Stoga bismo trebali biti jasni i učinkoviti u svojoj komunikaciji i niti u njoj ne bismo trebali pretjerati, pošto na taj način možemo smetati svojim

suigračima prilikom koncentriranja na razradu mikro i makro planova. Komunikacija u Doti je više prijenos informacija nego naređivanje ljudima. Dakle, svojim suigračima govorite što radite i možete li im se pridružiti ako je potrebno. Slično tome, drugi mogu reći da se žele recimo, potući (boriti vlastitim herojima protiv protivničkih), a vi možete odgovoriti govoreći jeste li im se u poziciji pridružiti ili ne. Sukladno tome, Dota na u zadnjih nekoliko godina uvela opciju da utišamo totalno određenog igrača – „*mute*“. Nažalost, zbog količine nepotrebne komunikacije ili neprikladne, odnosno ukoliko je agresivno usmjerena do tolike razine da je vaš suigrač neslušljiv, tada su igrači ponekad nažalost primorani „utišati“ vlastitog suigrača. Nadalje, osim što oduzima mnogo vremena, Dota je igra u koju je također i potrebno uložiti mnogo vremena, naravno ukoliko želimo biti dobri Dota igrači. No, čak i za rekreativnu igru, određena doza onog minimalnog znanja, bez kojega je igra doslovno neigriva, mora postojati. Za nju je po određenim procjenama potrebno otprilike 100 sati, dok je za kompetitivnu igru ponekad potrebno i desetke tisuća sati. Tako da sam kroz ovo poglavlje pokušao predočiti koliko je Dota 2 kompleksna, stresna i ponekad frustrirajuća igra. No, ona ne mora to biti ukoliko se trudimo biti bolji u njoj po pitanju vještine te solidarnij i komunikativniji prema suigračima. Također, nadam se da sam uspio pobliže opisati kako videoigra funkcionira bez da sam previše zalazio u detalje kojih ima veoma mnogo i kojih se na žalost ne mogu dotaći, no svaki detalj je važan za razumijevanje igre ali i razumijevanja razloga određenih akcija kod igrača, pogotovo na komunikativnoj razini.

3. Obrasci solidarnosti u virtualnom svijetu

3. 1. Solidarnost u stvarnom svijetu

Kako bismo još bolje mogli razumjeti smisao ovog rada smatram kako je potrebno detaljnije opisati podrijetlo ideje solidarnosti i njezinog značenja. Dakle, ona najosnovnija definicija, prema Wikipediji, je kako je „solidarnost dobrovoljna socijalna kohezija, spremnost da se pomogne i dodijeli međusobna podrška unutar grupe. Ljudi su solidarni s nekime, ako ga podržavaju u njegovim uspjesima i neuspjesima te ih osjećaju kao svoje vlastite.“ Naime, prema navedenome, možemo zaključiti kako se pojam solidarnost neminovno može uključiti u opis virtualne zajednice, u ovom slučaju Dote 2. Također, zgodno je i spomenuti podrijetlo riječi solidarnost. „Latinski jezik

pozna pridjev solidus (soldus) = čvrst, gust; tvrd, valjan, postojan; prav, pouzdan; cio, čitav. Od toga je pridjeva onda nastao glagol solidare = učiniti gustim, čvrsto nabiti, čvrsto priljubiti i sl. No za našu temu je zanimljivija imenica srednjega roda, nastala iz toga korijena, tj. solidum = tvrdo; tvrda zemlja; cijelo, cijela svota. U potonjem je, naime, smislu ova imenica ušla u pravni život staroga Rima kad je jedan od jamaca, u slučaju da svi drugi zakažu ili umru, imao obvezu vraćanja duga, ne tek u određenom postotku, nego in solido, tj. u cjelokupnom iznosu. Taj, dakle, pravni institut, na temelju kojega je pojedinac na sebe preuzeo obvezu da će u određenim okolnostima na sebe preuzeti kompletnu isplatu zajma ili duga, tj. i onaj dio koji bi po sebi trebali isplatiti drugi jamci, temelj je one »svi za jednoga, jedan za sve«, što će se u novije vrijeme pojaviti kao tipična formula solidarnosti.” (Marasović,2004.) Nadalje, “postojao je srednjovjekovni pravni pojam „solidum,, što je značilo da se skupina ljudi, koja se pojavljuje pred sudom ponaša "kao jedan čovjek". Riječ se proširila na francuski, a nakon toga i na druge jezike, a od 19. stoljeća počela se koristiti kao konkretan izraz koncepta "bratstva" u lozinki Francuske revolucije "Sloboda, jednakost, bratstvo." (franc. Liberté, égalité, fraternité). U tom smislu, postala je parola posebno radničkog pokreta i kasnije socijaldemokracije. U rujnu 1980. nastao je u Gdanjsku sindikalni pokret „Solidarnost“, čime je postupno započeo pad komunističkog sustava. Istoznačnica u hrvatskom jeziku je i riječ *uzajamlje*.”(scribd.com,2023.) Također, solidarnost bismo mogli opisati i kao „trajnu i čvrstu unutrašnju opciju za drugoga u nevolji, popraćenu takvom vanjskom pomoći i podrškom da, od onoga tko ih pruža, iziskuju određeni rizik.“ (Marasović,2004.) Međutim, Durkheim je u svojim djelima opisivao dvije vrste solidarnosti; mehaničku solidarnost i organsku solidarnost. Dakle, mehanička solidarnost je oblik solidarnosti koja je definirana kao preindustrijski termin te je ona svojstvena za neizdiferencirana društvena organizacija koju karakterizira sličnost funkcija i zajednička svijest. Njezine strukture tvore male grupe ili plemena čije organe koordinira neki središnji autoritet. Obilježava ih nizak stupanj međuzavisnosti, slabost socijalnih veza te mali obujam stanovništva. Glavnu ulogu igraju kolektivni osjećaji i vjerovanja, a ne individualna svijest. Sudeći po navedenom, teško možemo spomenute tvrdnje primjeniti na gaming kulturu i svijet videoigara. Za razliku od mehaničke solidarnosti, organska solidarnost se temelji na podjeli rada i diferencijaciji. Društvenu strukturu karakterizira visok stupanj nezavisnosti, industrijski razvoj te veliki obujam stanovništva. Organska solidarnost se temelji na različitosti i jačanju društvenih veza. Svaki pojedinac utoliko više ovisi o društvu ukoliko je rad u većoj mjeri podijeljen, a s druge strane svačije je djelovanje utoliko više osobno ukoliko je više

specijalizirano. Sustav organske solidarnosti upućuje na sustav diferenciranih i specijaliziranih funkcija ujedinjenih odnosima među različitim dijelovima. Naime, ukoliko navedeni proces evolucije društva nije reguliran konsenzusom moralnih vjerovanja on dovodi do moralnog nereda i egoizma. Dakle, upravo ove posljednje tvrdnje učvršćuju samu ideju i cilj ovog rada. Stoga, možemo reći da u gaming kulturi unutar samih gameova i ljudskog ponašanja te njihovih međuodnosa dolazi do određenog stanja anomije. Stanje anomije obilježeno je strastima koje bivaju manje disciplinirane baš onda kada im je potrebna povećana disciplina. No individualne se strasti mogu obuzdati samo autoritetom koji svi poštuju i spontano mu se prepuštaju. Samo društvo ima tu moć da uspostavlja zakon i utvrđuje granicu koju strasti ne smiju prekoračiti. No, navedeno je samo štur i pojednostavljen opis solidarnosti. Potrebno je zaći malo dublje u srž problematike kako bismo se dotakli njezine same esencije. Naime, kako bismo bolje razumjeli podrijetlo pojma solidarnosti te dublje shvatili problematiku ovog rada smatram da je korisno podsjetiti se djela „O podjeli društvenog rada“ Emila Durkheima. Spomenuto djelo je zapravo Durkheimov teorijski pogled na društvo. „Sadrži analizu funkcija podjele rada, tipove solidarnosti, uzroke i uvjete podjele rada, i napokon, nepravilne oblike podjele rada.“ (Cvjetičanin, Supek/2003.) Dok je prvi koncept podjele rada konkretno ekonomističko shvaćanje, druga koncepcija temeljena je na „analogiji društva s biološkim organizmom“ te nam je ona relevantnija za ovaj rad.

3. 2. Solidarnost u virtualnom svijetu

Potonja koncepcija je bitnija za ovaj rad, pošto je video igra – društvena igra te pritom zahtjeva timski rad, a samim time i određenu dozu solidarnosti. Idealni tim igrača bi utopijski i predstavljao pet igrača kolektivno povezanih u „jedan um“, odnosno jedan skladan organizam gdje u svakom trenutku svi dijelovi organizma djeluju sinkronizirano. Durkheim ističe utjecaj Comtea u smislu da „u podjeli rada postoji i nešto drugo, a ne samo čisto ekonomski pojam“ (Cvjetičanin i Supek, 2003. str. 9.) No, za razliku od Comtea, gdje čak odbacuje njegovu filozofiju povijesti i priklanja se „socio-psihologiji“ koristeći glavni pojam „kolektivne svijesti“ kao „sintetički izraz i postupak za pojedinačne činjenice socioloških empirijskih istraživanja.“ Nadalje, Durkheim koristi pojam mehaničke i organske solidarnosti. Društvo mehaničke solidarnosti je cjelina čiji se afinitet objašnjava principom „isto s istim“, dok bi za društvo organske solidarnosti vrijedio princip funkcionalne diferencijacije. Pošto je video igra Dota 2 podjeljena na 5 različitih uloga unutar jednog tima igrača, gdje svaki igrač ima unaprijed određene funkcije koje se podrazumijevaju i

prije samog početka igre, smatram kako se principi organske solidarnosti mogu prepoznati u navedenom slučaju. Naime, „svi oblici pravnoga, moralnoga, religijskoga i drugoga društvenog života predstavljaju funkcionalne elemente društvene cjeline nad dijelovima društva. Tu možemo vidjeti Durkheimovu sociološku koncepciju prvenstva cjeline nad dijelovima društva. Prema tome, svi procesi socijalne dezorganizacije imali bi osnovicu u disfunkcionalizaciji i obrnuto.“ (Cvjetičanin i Supek, 2003. str. 9) U prilog Durkheimu, neminovno se može primjetiti kako nesklad unutar tima igrača najčešće dovodi do neizbježnog gubitka partije te kasnijih razmjerica i netolerancije, a samim time i manjka očito potrebne solidarnosti. Durkheimova misaona orijentacija prema prvenstvu cjeline nad dijelovima društva također možemo preslikati na Dotu 2, gdje bismo mogli primijeniti poslovicu da je „lanac čvrst koliko je čvrsta njegova najslabija karika“, odnosno da iako svih pet igrača, na primjer, odlično obavljaju određene zadatke koji su neovisni o suigračima ta odličnost dolazi u drugi plan kada dolazi do segmenata igre u kojem dijelovi tima trebaju početi funkcionirati kao jedna cjelina u postizanju ciljeva bitnih za pobjedu. Dakle, Durkheim je „podjelu rada vezao uz funkciju, a ne individualne potrebe, čime je tehničku podjelu rada odvojio od društvene, a sociološku analizu društvene podjele rada povezo sa stvaranjem profesija i društvenih grupa uopće. To je specijalizacija rada po grupama koja vodi stvaranju profesija i različitim odnosima u okviru društvenih sustava“ što je također veoma primjenjivo za studiju ovog slučaja; Dota 2. (Cvjetičanin i Supek,2003.:10) Ono što tim igrača čini uspješnim je upravo ta podjela uloga i funkcija do mjere gdje akcije u igri ne moraju niti biti izrečene, one se podrazumijevaju, što čini vrijeme reakcije bržom. Upravo taj sklad smo već opisali pojmom „kolektivna svijest“. U smislu podjele društvenog rada možemo tu svijest definirati kao „skup vjerovanja i osjećaja koja su zajednička prosječnom članu jednog istog društva čini određeni sustav koji ima vlastiti život; nazivamo ga kolektivnom ili zajedničkom svijesti.“ Ona postoji „izvan i neovisno o pojedinačnoj svijesti.“ (Cvjetičanin i Supek, 2003. str. 10.) Ukoliko ona ne postoji u timu igrača, mogli bismo zaključiti kako dolazi do određene vrste virtualne, ali i stvarne, svjetovne anomalije. Do navedenog stanja dolazi zbog sukoba koji se kontinuirano obnavljaju. „Ljudske strasti zaustavljaju se jedino pred nekom moralnom silom koja ulijeva poštovanje. Ako nema nikakva autoriteta te vrste, tada vlada zakon jačega, ratno stanje postje kronično.“ (Cvjetičanin i Supek, 2003. str. 10.) Naime, „takva anarhija predstavlja bolesnu pojavu, jer ide protiv samoga cilja svakog društva, koji se sastoji u iskorjenjavanju ili, barem, smanjivanju rata među ljudima, podređujući fizički zakon jačega jednom višem zakonu.“ Nažalost, svjedočio sam

gore navedenim primjerima „anarhije“ u partiji Dote 2, gdje zbog ljudskih strasti i emocija određeni igrači svojeglavo i sebično počnu igrati zbog nezadovoljstva svojim suigračima ili nezadovoljstva trenutnog stanja u partiji koja se odvija. Međutim, razlozi za manjak solidarnosti i kolegijalnosti mogu biti raznovrsni. Međutim, obradit ćemo ih u drugome poglavlju. „Zlo je ustanovljeno - opadanje morala, ali gdje mu je uzrok i što može biti lijek? Za takvo stanje nije moguće optuživati podjelu rada. Ako je točno da društvene funkcije spontano teže prilagodbi jednih drugima, taj način prilagodbe postaje pravilo ponašanja jedino ukoliko ga određena grupa podupre svojim autoritetom. Ako je anomija zlo, ona je zlo prije svega zato što društvo od nje pati, jer društvo ne može živjeti bez kohezije i reda. Kako bi anomija prestala, potrebna je određena društvena grupa u kojoj se može uspostaviti sustav pravila koja danas nedostaju.“ (Cvjetičanin i Supek, 2003. str. 10.) Stoga, još jedanput, možemo Durkheimove ideje preslikati na video igru. Ukoliko se igrači ne pridržavaju određenih pravila ponašanja i igre, dolazi do već spomenute anomalije. Očito je prijeko potrebna kohezija i red kako bi kolektiv mogao biti funkcionalan. U suprotnom, usudio bih se reći, dolazi čak do stanja anarhije. Dakle, uobičajena pravila više ne vrijede, određeni igrači doslovno namjerno čine akcije koje otežavaju pobjedu, odnosno čine je nemogućom. Moglo bi se reći da u takvim trenucima igraju za suparnički tim. U kontrastu s time „ono što prije svega vidimo u profesionlanoj grupi, jest moralna snaga sposobna ograničiti pojedinačne egoizme i njegovati u srcima radnika življi osjećaj solidarnosti.“ (Cvjetičanin i Supek, 2003.:11) Valja napomenuti kako određena pravila unutar same administracije u video igri Dota 2 ne vrijede jednako za profesionalce kao i za obične, odnosno „pub igrače“ (public-javne,svima dostupne). Potonji igrači igraju sa nasumično dodjeljenim suigračima koji posjeduju vještine istih ili sličnih vještina, dok profesionalni igrači logično sklapaju ugovore i sklapanje profesionlanog tima iziskuje kompleksnije uparivanje suigrača. Također, ključna informacija u kažnjavanju nesolidarnih, odnosno netolerantnih suigrača u profesionalnom timu igrača završava izbacivanjem pojedinog igrača iz tima, dok u „pub“ partijama, odnosno rekreativnim partijama postoji opcija „report“(prijava). Spomenuta opcija nam omogućava da prijavimo određenog igrača za neprimjereno ponašanje, recimo za uništavanje vlastitih „itema“(oružja ili alata unutar igre), namjerno umiranje, odnosno davanje „killova“(ubojstava) protivničkom timu – što se zove „feedanje“, ili recimo za zloupotrebljivanje verbalne komunikacije – što se zove „flejmanje“. Također, igrač može biti prijavljen i za korištenje šifri za varanje, što je strogo zabranjeno, pogotovo u profesionalnom svijetu gdje je sankcija u pojedinim slučajevima doživotna zabrana

igranja. Igrač može biti i prijavljen za kupovanje korisničkog računa koji je daleko izvan njegovih sposobnosti i vještina – što se zove „boostanje“. Sljedeći Durkheimove misli, možemo usporediti kako je „zajednički život privlačan istodobno kad i prinudan. Prinuda je neophodna kako bi usmjerila čovjeka da sam sebe prevlada. Pojedinci se ne udružuju samo da bi branili zajedničke interese, već da bi imali zadovoljstvo općeg komuniciranja, da bi zajednički imali isti moralni život.“ (Cvjetičanin i Supek,2003.:12) Na prvi pogled se možda tako ne čini, no moralnost prevladava u Dota 2. Na svakom pojedinom igraču je da prijavi prekršitelje pravila ili upozori igrača na njegove prijestupe. S druge strane pak postoji lažno prijavljivanje igrača zbog inata ili zlonamjere, no nažalost takve slučajeve Dota 2 i dalje ne kažnjava. U takvom slučaju kazna igraču se jednostavno ne ostvari jer sustav odnosno algoritam ne prepoznaje odstupanje od ponašanja ili u slučaju da fizička osoba provjerava što se dogodilo u toj pojedinačnoj partiji Dote 2 također ne primjeti ništa sporno. Ukoliko gledamo na cijelu zajednicu igrača Dote 2 kao na društvo, možemo spomenuti sljedeće : „Društvo je sastavljeno od beskrajnog broja čestica neorganiziranih pojedinaca, kolektivna djelatnost uvijek je odviše složena da bi je mogao izraziti jedino državni organ. Država je predaleko od pojedinaca da bi mogla dublje prodrijeti u individualne svijesti i da ih iznutra učini društvenim.“ Nadalje, nakon svega prethodno izrečenoga moramo se zapitati koji je uzrok takvom nesolidarnom i netolerantnom ponašanju. „Mi nemamo namjeru, nastavlja Durkheim, izvlačiti moral iz znanosti, nego baviti se znanosti o moralu. Moralne činjenice su pojave kao i druge; mora, dakle, biti moguće promatrati, opisivati i istraživati zakone koji ih objašnjavaju.“ (Cvjetičanin i Supek, 2003. str. 13) Srodno tome, određena pitanja koja smo razmatrali tiču se isključivo morala pojedinca ili općenito etičkog kodeksa igrača te nepisanih ali i pisanih pravila. „Naviknuti smo da kao moral označimo sve ono što sadrži izvjesnu plemenitost i vrijednost; tako je civilizacija ušla u područje morala. Područje etike nije ni blizu tako neodređeno, ono obuhvaća sva pravila postupaka koji se imperativno nameću našem vladanju i za koje je vezana određena sankcija.“ (Cvjetičanin i Supek/2003.:14) Jedna od sankcija unutar igre Dota 2 je takozvani „low priority“, odnosno u našem prijevodu - igre s niskim prioritetom. Naime, ukoliko pojedini igrač biva učestalo prijavljen za kršenje određenih pravila igre, dobiva spomenute igre sa niskim prioritetom u smislu da će tog igrača uparivati sa istim igračima kojima je naznačeno da ih po kazni čeka partija „low prioritya“. Mogli bismo reći da su takve partije Dote 2 poput određene kaznionice, odnosno da su one neka vrsta odgojno-edukacijskog karaktera. Možemo zaključiti kako svakom normalnom igraču Dote 2 nije u cilju ostati zatočen u takvim nisko-kvalitetnim

partijama te jedino pobjedom izlazi iz tog označenog kruga igrača. Ovisno o težini prijestupa, dobiva od 1 do 5 kaznenih partija. Drugi način sankcije je već spomenuti „ban“, odnosno zabrana igranja. U lakšim prekršajima to može biti par sati, pa sve do težih slučaja od par mjeseci ali i do nekoliko godina. Također, postoje ekstremni slučajevi, već spomenuti, gdje je zabrana igranja doživotna što se naziva „perma ban“. No, što dovodi do toga da se igrači video igara ponašaju na takav način? Odgovor na to pitanje je također jedan od ciljeva ovog znanstvenog rada. Naime, „među svim elementima civilizacije, znanost je jedini koji u izvjesnim uvjetima predstavlja moralno obilježje. Društva u sve većoj mjeri pokazuju težnju držati nekom vrstom dužnosti pojedinca da razvija svoju inteligenciju time što će se upoznati s utvrđenim znanstvenim istinama. Svi su dužni ne ostati neznalice. Ta povlastica znanosti proistječe otuda što je znanost svijest dovedena do svoje najviše točke jasnoće.“ (Cvjetičanin i Supek,2003.:15) Dakle, cilj nam je istražiti što sve dovodi do manjka solidarnosti, tolerancije i empatije, a samim time i manjka timskog rada. Svima nam je poznato kako naše unutarnje psihičko stanje može dovesti do različitih uzoraka ponašanja, takve uzroke bismo mogli nazvati intrinzičnima, no uzroci za manjak solidarnosti mogu biti i ekstrinzični, poput recimo manjka sna ili doze stresa koju povlačimo iz privatnog života. Također, razlozi mogu biti i banalni poput svađe sa nekom poznatom ili dragom osobom što se tada može preslikati na virtualni život, mogući razlog može biti i intoksiciranost igrača. Jedan od razloga može biti i prekid sa voljenom osobom ili smrt bližnjega. Dakle, ekstrinzične razloge bih definirao kao one razloge koji doleže iz vanjskog svijeta i najčešće nemaju nikakve veze sa konkretnom video igrom gdje u većini slučajeva igrači u takvim stanjima koriste video igru poput „ispušnog ventila“ pri čemu iskaljuju vlastito nezadovoljstvo privatnim životom u virtualnome životu te tada najviše štete trpe nedužni suigrači koji postaju kolateralne žrtve. S druge strane, kao primjere intrinzičnih razloga za manjak solidarnosti naveo bih primarno negativna prijašnja iskustva sa određenim suigračem koji se manifestiraju na takav način da igrač već unaprijed očekuje veoma loše iskustvo u igri zbog njemu već poznatih razloga, no često dolazi i do određenog „Dunning Kruger efekta“ gdje igrač misli da je poprilično dobar u igri te kreće vrijeđati suigrače zbog njihovih manjkavosti pri čemu ne vidi samog sebe koliko je on sam loš igrač te u kojoj mjeri je on upravo taj razlog zbog čega njegov tim igrača gubi igru. Igrači video igara često imaju podosta velik ego te im je lakše kriviti drugog igrača, odnosno suigrača za izgubljenu partiju. Također, postoje primjeri gdje igrači u jednom trenu partije video igre shvate u kojoj mjeri su pogriješili sa određenim potezima te kako će uskoro cijeli tim shvatiti tko je podbacio u toj

konkretnoj partiji te tada takvi igrači počinju vrijeđati vlastite suigrače zbog njihove loše igre ili krivoh poteza samo kako bi skrenuli pozornost sa svojih manjkovaosti na tuđe manjkavosti te bi na taj način svu pozornost za potencijalnu svađu skrenuli sa sebe na svog suigrača. Dakako, u oba slučaja, spomenuli smo samo površno određene razloge zbog kojih potencijalno dolazi do manjka solidarnosti, tolerancije i timskog rada čemu ćemo se više posvetiti u zaključnoj rasparavi nakon provedenih interviewa sa video igračima.

4. Eksploatacija rodnog identiteta u virtualnom svijetu

Nažalost, na sceni profesionalnih igrača video igara u većini gledamo samo muškarce te u mnogim slučajevima primjećujemo samo muške suigrače ili suparnike, no je li to zaista tako? Prema nekim izvorima ženski dio populacije u video igri Dota 2 iznosi 20% što bi značilo da je svaki peti igrač žena. Navedeno nas dovodi do zaključka da se u prosječnoj partiji Dote nalazi 8 muškaraca i 2 žene. No, u profesionalnoj sferi Dote 2 na prethodnom prvenstvu nalazimo „90 muških igrača i 18 muških trenera“ te niti jedna žena. To ne znači da nema ženskih profesionalnih ili poluprofesionalnih igrača nego to znači da se treže probiti na profesionalnu scenu Dote 2 kao žena. U svojim interviewima igračice uspoređuju zauzimanje mjesta u profesionalnom timu sa dobivanjem poslovnog mjesta u firmi – česta rodna diskriminacija. (cbc.ca/news) Prosječnom Dota 2 igraču „flejmanje“ nije strano te kad su isključivo dečki u pitanju i još ako se znaju, može ispasti kao zaigrano zadirkivanje te zafrkancija, no nažalost, postoje česti slučajevi rodne diskriminacije prema ženama, razne pogrešne predrasude te u nekim ekstremnim situacijama čak i seksualno uznemiravanje. Stoga, nije niti čudno kako se ženski spol ustručava pristupiti profesionalno igranju kao što su Dota 2. Žene su jednako sposobne biti najbolje u Doti 2 kao i muškarci, no zbog određenih socio-kulturoloških faktora one nažalost dolaze do „staklenog stropa“. Avatar (slika koja postavimo na profil) kod nekih ženskih osoba koje igraju video igre često zna biti muški orijentiran („muška“ slika i ime), dok neke čak i koriste modulator glasa pri govoru kako se nebi primjetilo da su žene. Iz navedenog primjera možemo zaključiti kako je soldiranost i prag tolerancije prema ženskim igračima poprilično nizak. Međutim, spomenute taktike kamufliranja rodnog identiteta također koristi i muški dio populacije, no čisto u eksploatacijske svrhe. Naime, ponekad muški igrači znaju podilaziti ženskim igračima, ponekad u

obliku flerta, no ponekad i u smislu seksualnog uznemiravanja. Ukoliko je flert u pitanju muški igrači znaju ponekad i pretjerano zaštitnički se ponašati pošto vide potencijalnu romantičnu vezu ili odnos. Primarni cilj takvih muških igrača koji se pretvaraju da su žene jest pridobiti simpatije drugih igrača u igri u nadi da ih suigrači neće vrijeđati, da će biti uviđajniiji prema njihovom načinu igre te potencijalo ostvariti neki profit u smislu poklonjenih itema za heroja ili plaćenu članarinu za određenu ekspanziju u video igri. „Muški igrači u virtualnim svjetovima motivirani su željom da steknu više praktičnih koristi, kao što je više novca ili oružja, da se s njima postupa pristojnije ili da izbjegnju da budu mete i napadi drugih igrača (Hussain i Griffiths, 2008; Song i Jung, 2015). U okruženju online igranja u kojem dominiraju muškarci, iako ženski identiteti imaju mnoge nedostatke, kao što je percipiranost kao nekompetentnost za natjecateljske zadatke (Kaye i sur., 2017; Perry, 2021), njihovi identiteti također imaju svoje pozitivne društvene prednosti. Primjer takve prednosti je da su muški igrači skloniji biti prijateljski raspoloženi prema igračicama.“ (frontiersin.org) „Seksualna orijentacija, percipirana anonimnost i percipirana tolerancija također su imali značajan utjecaj na promjenu spola. Za razliku od praktičnih koristi koje su primijetili muškarci koji koriste ženske avatare u online igrama, percipirana korist za igračice koje koriste muške avatare bila je izbjegavanje spolne diskriminacije. Kako bi dobili više slobode i pošteniji tretman, odabrali su muške avatare za što bolje iskustvo. Igračice s višim stupnjem zamjene spolova pokazale su jaču agresivnost i dominantnu tendenciju ponašanja “hiper-mušкости” u igri. Iako online virtualni svjetovi mogu biti prikladno mjesto za žene da iskuse rodnu ravnopravnost kroz zamjenu spolova, nalazi ove studije sugeriraju da zamjena spolova u igrama može u određenoj mjeri ovjekovječiti ili čak ojačati rodne stereotipe u stvarnom svijetu.“ (frontiersin.org) „Međutim, kao što je ranije spomenuto, postojeće studije vezane uz promjenu spola uglavnom su usredotočene na ponašanje muških igrača u vezi s promjenom spola, ali razlozi za promjenu spola među muškarcima ne moraju se nužno odnositi na žene. Na primjer, Song i Jung (2015.) tvrde da bi igračice mogle imati različite motivacije i ponašati se drugačije nakon promjene spola. Prema Huhu i Williamsu (2010), žene će vjerojatnije nego muškarci promijeniti spol na internetu kao način istraživanja identiteta u igri kako bi se dovele u pitanje tradicionalne rodne norme i stereotipi o ženama u stvarnom svijetu ... Rodne uloge odnose se na „ponašanja, očekivanja i skupove uloga koje društvo definira kao muške ili ženske, a koje su utjelovljene u ponašanju pojedinog muškarca ili žene i kulturno se smatraju prikladnima za muškarce ili žene” (O'Neil/1981.). Drugim riječima, rodne uloge su stereotipi koji zahtijevaju od osobe da se ponaša na određeni način na temelju

očekivanja društva vezanih uz spol. Različiti stupnjevi moći koje muškarci i žene imaju u društvu mogu se povezati s rodnim ulogama. Na primjer, od muškaraca se očekuje da imaju veću moć (muške ili dominantne uloge) od žena u društvu (Blackstone/2003.). Rodne uloge odnose se na „ponašanja, očekivanja i skupove uloga koje društvo definira kao muške ili ženske, a koje su utjelovljene u ponašanju pojedinog muškarca ili žene i kulturno se smatraju prikladnima za muškarce ili žene” (O'Neil/1981.). Drugim riječima, rodne uloge su stereotipi koji zahtijevaju od osobe da se ponaša na određeni način na temelju očekivanja društva vezanih uz spol. Različiti stupnjevi moći koje muškarci i žene imaju u društvu mogu se povezati s rodnim ulogama. Na primjer, od muškaraca se očekuje da imaju veću moć (muške ili dominantne uloge) od žena u društvu (frontiersin.org/ 2021.) Na temelju gore navedenih studija, razumno je pretpostaviti da je vjerojatnije da će igračica odabrati muški avatar u online igrama ako smatra da ima osobine koje se prema glavnim društvenim normama smatraju muškima, kao što su silovitost, dominacija, rizik - preuzimanje i sposobnosti vođenja.

5. Socijalizacija i građanski angažman u virtualnom polju video igara

Teoretski temelj za nadolazeći odlomak pripada Pierreu Bourdieu, odnosno njegovoj teoriji prakse ili makrosociološkoj teoriji o suvremenom društvu. Bourdieu objašnjava odnos između individualnih radnji i dispozicija, društveno okruženje u kojemu se nalaze te korištenje njegovih četiri oblika kapitala kroz interakciju. Ovim poglavljem prolazimo kroz proizvodnju normi i raspoloženja pojedinaca prilikom igranja video igrica proizvodeći njihov ukupni habitus u prostoru. Zatim slijedi analiza virtualnog polja video igara, gledajući dizajn i razvoj ovih igara, odnos s video igrom zajednice u cjelini i važnosti hijerarhije i strukture u stvaranju virtualnog polja interakcija između igrača. Zatim ćemo razložiti četiri glavna oblika kapitala kako ih je opisao Bourdieu (ekonomski, kulturni, društveni i simbolički) te četvrti oblik kapitala prilagođen kao novi pojam *gaming kapital* koji prikazuje kombinaciju druga tri oblika kada se uključimo u igranje

video igara. Rezultati ovog istraživanja ukazuju na eksponencijalne prilike za video igre u smislu olakšavanja društvenog i građanskog angažmana, kao i za proizvodnju različitih oblika kapitala koji se mogu koristiti i u kontekstu virtualnog ali i stvarnog svijeta. (Jackson, 2021.)

Naime, određene dispozicije (kvaliteta karaktera, navika ili sklonost da se djeluje na određeni način) prema Bourdieuovoj teoriji prakse, sačinjavaju habitus pojedinca, koji je odgovoran za usmjeravanje našeg donošenja odluka i unutarnjeg ponašanja društvene postavke. Najprije bi valjalo postaviti Bourdieuovu teoriju prakse i kako ona, i druge važne političke teorije poput konstruktivizma, pomažu objasniti proces norme proizvodnje i širenja unutar virtualnog polja videoigara. Fenomen koji se opetovano pojavljuje jest rasprostranjenost „toksične“ kulture i negativnog ponašanja unutar videoigara te način na koji dizajneri igara i zajednica u cjelini aktivno rade na smanjenju i kažnjavanju spomenutih „toksičnih“ igrača. S druge strane imamo pokret koji promiče pozitivnu zajednicu sa „zdravim“ igračima, odnosno stvaranje pozitivnog habitusa u gejmerskom okruženju. Sve navedeno možemo iskoristiti u polju znanosti, posebno sociologije, gdje bismo trebali izvući zaključke na temelju ponašanja u virtualnome svijetu te ih preslikati na realan svijet i objasniti i analizirati kako proizvedeni habitus može pozitivno utjecati na druge društvene, političke i čak i ekonomske postavke. (Jackson, 2021.)

1. 1. Bourdieu i konstruktivizam: Raščlamba procesa proizvodnje/difuzije norme

U ovom poglavlju ćemo se osvrnuti na Bourdieua i njegove teorije prakse, koja tvrdi da su znanje i akcije koje proizlaze iz tog znanja konstruirane kroz društvenu interakciju. To je aktivan i fleksibilan proces koji može stvoriti gotovo neograničene prilike za angažman. Pojedinci mogu oponašati radnje i znanja drugih aktera, ali da bi se primjereno olakšala proizvodnja prakse o kojoj Bourdieu govori, pojedinac mora biti interaktivan i osjetljiv na okolinu. Bourdieuova teorija može biti opisana kao „(Habitus x Kapital) + Polje = Praksa“ (Jackson, 2021., str. 58.). Ova formula prikazuje važnost habitusa i njegovog međuovisnog odnosa sa varirajućim oblicima kapitala kojeg nasljeđujemo od drugih te ih razvijamo kroz socijalnu interakciju. Ovaj odnos također uvelike ovisi o okruženju i percepciji društvene interakcije, odnosno drugim riječima o polju u kojem glumci djeluju. Njihova kombinacija proizvodi naše svakodnevne prakse i

ponašanja za koja smatramo da su normalna ili barem u skladu s društvenim i političkim očekivanjima. (Jackson, 2021.) Habitus, prema Bourdieu, djeluje ne samo kao „strukturirajuća struktura, koja organizira prakse i percepciju praksi, već i kao strukturirana struktura; glavna podjela na logičke klase koja organizira percepciju društvenog svijeta, koji je sam proizvod internalizacije podjele na društvene klase.“ (Bourdieu, *Logic of Practice*, str. 171). Ono što Bourdieu ovdje opisuje je sveobuhvatna sklonost prema razumijevanju našeg vlastitog ponašanja i ponašanje drugih, kao i kako se ta ponašanja uklapaju u unaprijed utvrđene norme i pravila u određenom društvenom okruženju. Sve je u perspektivi drugih i njihovog ukusa u odnosu na naše i kako to utječe na društveni angažman između nas. Habitus u kontekstu video igara može imati utjecaj na više različitih aspekata igranja poput toga da utječe na vrstu igara koje igramo, kako i zašto igramo te igre te kako biramo način interakcije sa drugima u virtualnom okruženju, i sa pravim ljudima i sa NPC-evima (non-playable characters/neigrački lik).

Navedene interakcije olakšavaju stvaranje kolektivnih pravila i normi. Jedan od najvažnijih aspekata za razumijevanje i analizu razvoja pojedinca ili kolektivnog habitusa je taj da je on izvan kontrole volje individualca ili zajednice u cjelini. Radije je to podsvjesna orijentacija praksi temeljenih na uspostavljenim normama i vrijednostima. (Jackson, 2021.).

6. Manifestacije nesolidarnog ponašanja

1. Flejmanje

Hrvatska inačica navedenog termina bi bila peckanje, odnosno nanošenje drugoj osobi „opekline“ plamenim komentarima. Drugim riječima to je čin iznošenja uvreda i pogrđnih, odnosno pejorativnih termina često uključujući vulgarnost ili drugih riječi s negativnom konotacijom. „Online prostorima može dominirati pretjerano neprijateljska komunikacija i antisocijalno ponašanje. Jedan od češćih oblika neprijateljske interakcije na internetu je flejmanje, obično se opisuje kao verbalno neprijateljstvo prema drugima. Flejmanje također može imati oblik poticanja recipročnog ponašanja, gurajući druge toliko dok ne dobijete odgovor te općenito ometate postupke grupe, čime je pokrenut "vatreni rat" (flaming war).“ (Topias, 2018., str. 1.)

2. Throwanje –

Hrvatska inačica navedenog termina bi bila podbacivanje, odnosno neuspjivanje izvođenja određenih radnji unutar videoigre za koju svi suigrači pretpostavljaju da će najčešće biti obavljena bez ikakvih prepreka ili problema. Ponekad videoigrači namjerno izvode spomenutu radnju kako bi napakostili vlastitim suigračima. Drugim riječima, osoba može pobijediti određenu partiju videoigre, no ona izabire namjerno izgubiti.

3. Trollanje –

Trolanje je pojam koji se koristi u gaming terminologiji za radnje videoigrača koji namjerno remeti tok igre svojim postupcima koji su očigledno pogrešni i nepoželjni. Cilj takvog igrača je namjerno provociranje reakcija suigrača. Određeni videoigrači to čine usred partije kako bi napakostili određenim suigračima dok drugi to odluče napraviti i prije početka same partije. „Trolanje se može očitovati poticanjem grubih riječi i/ili glumljenjem neznanja ili opće gluposti kako bi dobili emocionalni odgovor od drugih. U kulturi igranja, trolanje je ponekad usko povezano s grifanjem.“ (Topias, 2018., str. 2.)

4. Abandonanje –

Hrvatska inačica navedenog termina bi bila napuštanje videoigre. Sam čin napuštanja partije videoigre se može smatrati nesolidarnim pošto napuštanje vlastitih suigrača otežava pobjedu trenutačne partije. Za razliku, recimo, od trolanja osoba napušta game usred partije, odnosno endemska je pojava da igrač odluči prije same partije da će ju napustiti.

5. Grifanje –

Hrvatska inačica navedenog termina bi bila činiti ljude tužnima, odnosno slično poput throwanja i trolanja to je jednostavno postupak ili niz postupaka koji čine partiju videoigre neigrivom. Grifanje je čin namjernog narušavanja pravila igre ili očekivanih postupaka.

6. Triggeranje –

Hrvatska inačica navedenog termina bi bila okidanje (reakcija) suigrača. Dakle, videoigrač vlastitim postupcima ili komunikacijom namjerno želi isprovocirati reakcije suigrača u svrhu remećenja normalnog toka partije videoigre.

7. Account buying –

Drugim riječima, kupovanje računa na kojem videoigrač pristupa videoigri. Na takvim računima je najčešće prije osobe koja trenutno igra igrao bolji igrač od trenutnog vlasnika. Određena osoba je kupila takav račun kako bi se lažno predstavila te igrala na višljjoj razini nego što zaista jest. Najčešće takvi videoigrači bivaju prozreti od suigrača te zatim slijedi niz neugodnih situacija zbog kojih njegovi suigrači ne mogu odigrati partiju na način na koji su inače naviknuti upravo zbog razlike u vještinama koji njihov trenutni suigrač očito ne posjeduje.

8. Boostanje –

Drugim riječima, dizanje (tuđeg) računa. Naime, boostanje je u gamerskom žargonu zaseban oblik „pomaganja“ gdje bolji videoigrač igra na virtualnom računu slabijeg videoigrača gdje potonji često prikazuje tuđi uspjeh/napredak kao vlastiti. U nekim slučajevima određeni videoigrač je zista igrao cijelo vrijeme na vlastitom računu no u teamu je najčešće imao poznanika koji je igrao na računu nižeg MMR-a te je na taj način njegov poznanik jednostavno dominirao svaku partiju. Problem nastaje kada boostana osoba odluči samostalno igrati na vlastitom računu bez pomoći poznanika. U takvom slučaju dotični videoigrač očigledno nije sposoban pratiti tempo bolji i vještijih suigrača čime neminovno upropaštava njihovu igru.

9. Emotivno i psihičko stanje –

Emotivno i psihičko stanje u kojem osoba ulazi u partiju videoigre neminovno utječe na razvoj događaja unutar igre. Najčešće osoba svoje tegobe prebacuje na vlastite suigrače što nedvojbeno utječe na trenutnu partiju, no ne utječe samo na mentalno stanje suigrača već i njegovo vlastito stanje što očigledno utječe i na njihovu igru.

10. Deluzije –

U stanju kada je videoigrač u deluziji oko vlastitih igračkih sposobnosti i vještina. Osoba najčešće precjenju svoju vlastitu vrijednost i doprinos u trenutačnoj partiji videoigre. Naveden fenomen itekako može iritirati suigrače što neminovno dovodi do razdora u teamskoj igri te stvara frustracije kod suigrača te otežava normalnu komunikaciju i izvršavanje zadataka unutar partije.

11. Ego –

Poput instanci u stvarnom životu, za gaming svijet vrijede ista pravila. U slučaju da videoigrač posjeduje veliki ego, odnosno da je pretjerano samouvjeren, nedokaziv ili previše svojeglav te ne želi slušati savjete i preporuke suigrača, može dovesti do situacije kada je teamski rad jednostavno nemoguć i neizvediv što neminovno dovodi do razdora u teamu te do nemogućnosti ostvarivanja zajedničkih ciljeva unutar partije dotične videoigre.

12. Anonimnost –

Podneblje virtualnog svijeta nije isto kao i podneblje realnog svijeta stoga određeni videoigrači imaju inklinaciju vrijeđati i provocirati suigrače upravo zbog činjenice da su anonimni te zaštićeni nepoznatošću vlastite lokacije na kojoj borave tijekom igranja partije.

13. Kompleksi –

Određeni igrači imaju komplekse u stvarnom životu te ih pokušavaju kompenzirati u virtualnom svijetu. Dakle, igrači se predstavljaju onakvima kakvi u stvari nisu ili liječe vlastite frustracije u virtualnom svijetu pošto to ne uspijevaju u realnom svijetu.

14. Ispušni ventil (ventanje) –

Određeni igrači ventaju na vlastite suigrače, drugim riječima oni ispuštaju svoje osjećaje van. Odnosno, ljudi općenito drže popriličnu količinu emocija u sebi te ponekad moraju to ispustiti iz sebe, to se obično manifestira snažnim te ponekad i ljutitim osjećajima koji su najčešće upućeni prema suigračima. Također, moramo spomenuti kako faktori iz vanjskog svijeta neminovno utječu na igračeve sposobnosti i vještine u trenutačnoj partiji videoigre, tako da ukoliko je videoigrač

imao loš dan ili niz negativnih događaja tijekom dana ili čak tjedna ili mjeseca, veća je vjerojatnosti da će se to preslikati i na njegov virtualni život te sposobnosti i vještine unutar partije videoigre. U stvari je videoigrač spona između realnog svijeta i virtualnog svijeta. Vrijedi i obrnuti proces, ukoliko je videoigrač imao dobar niz partija, utoliko je veća vjerojatnost da će imati i dobar dan u stvarnom životu te će mu pobjede u videoigri potencijalno dati veću dozu samopouzdanja i motivacije za obavljanje zadataka u stvarnom svijetu.

15. Behaviour score, reportanje i low priority –

Za kraj ovog poglavlja smatram da je potrebno pojasniti još neke određene stvari što se tiče same videoigre – Dota 2. Naime, Dota 2 je u proteklih nekoliko godina implementirala sustav vrednovanja ponašanja svakog partikularnog videoigrača, a sustav je nazvan – Behaviour score, odnosno rezultat ponašanja. On se mjeri brojačno, odnosno 10000 je maksimalni rezultat, a najniži je 1. Spomenuti rezultat se mijenja svakih 15-20 odigranih partija u kojima sustav prati reportove (negativne prijave) i commendove (pohvale) te na temelju njih sustav generira broj kojim opisuje videoigračovo ponašanja unutar videoigre. Prilikom pronalaska nove partije sustav koji sparuje igrače koji su sličnih vještina i sposobnosti, odnosno koji imaju slični MMR (matchmaking rating-broj koji opisuje igrača u smislu vještina i sposobnosti), sparuje ih i na temelju njihovog rezultata ponašanja, tako da će spajati loše ocijenjene videoigrača sa aproksimativno jednako lošim videoigračima. Bitna svatka koju je korisno spomenuti je ta da je sustav napravljen tako da ukoliko videoigrač ima ocjenu ponašanja manju od 3000, toj osobi je komunikacija onemogućena, barem prema drugima, oni sami i dalje primaju i glasovne i tekstualne poruke od svojih suigrača. Reportanje i commendanje se inače obavlja nakon same partije videoigre, no u proteklih par godina Dota 2 je odlučila da se negativne prijave ali i pohvale mogu obavljati tokom partije videoigre. Zatim određeni ljudi ukoliko postoje učestale prijave pregledaju snimljeni videozapis konkretne partije u kojoj je dotična osoba prijavljena za kršenje pravila i ponašanja tijekom partije te odlučuju jesu li prijave opravdane te ukoliko jesu, one mogu rezultirati zabranom igranja na neko vrijeme. Bez obzira jeli došlo do toga da neki nadgledatelji posmatraju partiju naknadno, učestale negativne prijave svakako rezultiraju virtualnim kaznama. Učestalo negativno prijavljivanje dotičnog videoigrača šalje njegov Dota 2 račun u „low priority“ sparivanje. U takvim slučajevima videoigrač će biti obaviješten da se nalazi u low priorityu te će u budućih najčešće pet partija biti

sparivani sa videoigračima koji su jednako zgriješili te ne mogu igrati kompetitivne partije već samo spomenute koju se označene kao low priority partije. Mogli bismo to nazvati kaznionicom Dote 2 ili određenom vrstom zatvora gdje su oni „najgori“. Videoigrač može izaći iz low prioritya ukoliko pobijedi pet partija te sve dok to ne izvrši, ostat će u „paklu“ Dote 2.

16. Rejđanje –

Hrvatska inačica spomenutog pojma bila bi bješnjenje, odnosno drugim riječima osoba je naprosto veoma bijesna te sve moguće radnje uključujući prvenstveno komunikaciju obavlja sa velikom dozom ljutnje.

7. Cilj istraživanja

Navedenu temu sam odabrao kako bih istražio način na koji se formiraju obrasci konstrukcije solidarnosti u virtualnom svijetu s naglaskom na solidarnost u videoigrama koje su timski orijentirane. Istraživanje će se odvijati na online multiplayer videoigri - "Dota 2". Potrebno je uzorke iz digitalnog svijeta popćiti na realni život te opaziti određene zakonitosti i pravila kako bismo ih mogli upotrijebiti i preslikati na realni život. Glavni cilj rada bit će prikazati društveni međusobni odnos igrača, što na njega utječe, način na koji se manifestira te koje sve komponente utječu na njegovo cjelovito formiranje. Pošto gaming kultura uzima sve više maha u društvenim sferama smatram kako je neizbježno proučiti navedene fenomene te ih opisati kroz sociološku prizmu. Budućnost proučavanja društvenih interakcija prelazi sve više u virtualni segment gdje sve socijalne interakcije postaju digitalne stoga moramo duboko ući u spomenuti svijet kako bismo ih mogli što bolje opisati.

8. Metodologija

Prilikom provedbe istraživanja koristit ću se metodom polustrukturiranog intervjua. „Polustrukturirani intervju se vodi bez strogo formuliranih pitanja ali se voditelj ipak mora pridržavati određenih tema odnosno unaprijed predviđenog sadržaja razgovora. U tu su svrhu

pripremljene natuknice za razgovor dok se tijekom intervjua, formulacija pojedinih pitanja kao i eventualna potreba za postavljanjem potpitanja i dodatnih objašnjenja prilagođavaju odgovorima respondenta. Dakle, u toj je vrsti intervjua pobliže određena tema (npr. o kojim će se pitanjima u vezi s kulturnim životom grada razgovarati) dok su pitanja relativno slobodna i svako se od njih ne mora postaviti svim ispitanicima.“ (Posavec, scribid.com) U svrhu istraživanja uzorak će biti namjeran. Provedeno je 7 dubinskih intervjua od kojih se šest odvijalo usmenim putem, dok se jedan dubinski intervju odvijao pismenim putem. Teme koje smo obrađivali tijekom dubinskih intervjua su primarno orijentirane na njihovo iskustvo tijekom igranja videoigre Dote 2 u smislu interakcija sa suigračima, dakle na koji način se nose sa nesolidarnim postupanjem njihovih suigrača te kako reagiraju na njih. Sekundarni set pitanja je usmjeren na procjenu ispitanika o njihovoj vlastitoj solidarnosti i toleranciji prema suigračima, a posebno prema suigračima suprotnog spola ili drugih nacionalnosti. Treći set pitanja odnosio se na ispitanikova opća mišljenja o načinu komunikacije između suigrača te na koji način bi se ona mogla popraviti. Svi ispitanici su muške osobe sa područja Republike Hrvatske. Većina ispitanika ima 30-ak godina, a Dotu 2 igraju u prosjeku već 10 godina. Spomenuti polustrukturirani intervjui su usmenim dijelom provedeni preko aplikacije Discord, a snimani su programom OBS. Zatim sam dobivene snimke transkribirao te iskoristio najrelevantnije izjave u Raspravi. Jedini pismeno obavljen intervju sam proveo na način da sam ispitaniku poslao mailom pitanja te je on zatim na njih odgovorio u programu Word.

9. Rasprava

U ovome poglavlju ćemo se osvrnuti te reflektirati o mislima i izjavama interviewiranih igrača Dote 2. Kao što sam već spomenuo, interview se proveo nad sedam osoba od kojih je 6 interview obavilo usmeno, dok je jedan interview obavljen pismeno. Pošto je uzorak bio prigodan, osobno poznajem sve ispitanike, barem u virtualnom svijetu. Ono što je zajedničko svim ispitanicima da su to muškarci koji žive na teritoriju Republike Hrvatske te imaju oko 30-ak godina, a Dotu 2 igraju svi oko 10-ak godina. U svrhu daljnjeg iznošenja informacija, interviewirane videoigrače ćemo oslovljavati kao ispitanik A, B, C, D, E, F i G pošto je anonimnosti zagarantirana, te njihova imena i osobni podaci kriptirani. Naime, osim gore spomenutih demografskih kvalifikacija, mogu zaključiti, nakon provedenih interviewa kako svi ispitanici

imaju poprilično slična mišljenja, no opet postoje nijanse u odgovorima te određene instance koje ipak upućuju na razlike u mišljenjima između njih. Dakle, tri od sedam ispitanika je zaključilo kako su prije, dok su bili mlađi, više raspravljali i svađali se tokom partije videoigre te smatraju kako smirenost i manjak potrebe za pravdanjem i svađanjem ili prepiranjem dolazi sa brojem godina. „Dota mi je zabavnija i bolje se ponašam, manje triggeram, nisam ljut nego se actually zabavljam što sam stariji. Činim mi se, kao mlađi, da sam bio puno više emocionalno involviran. A ovo sada igram isključivo iz zabave. Ljudi nisu nekad tolerantni jer očekuju previše od drugih u igri.“ (ispitanik A) Navedeno možemo potkrijepiti iz teorijskog dijela rada; „Desenzibilizacija na učinke verbalnog zlostavljanja i kasnije gledišta da je njegova ozbiljnost smanjena može dovesti do mlađih ljudi uključeni u verbalno zlostavljanje na internetu češće nego stariji ljudi. Iako još uvijek nisu objavljene eksplicitne brojke na ovom području, na takav odnos upućuje činjenica da su mlađi (29 ili manje) doživjeli ili svjedočili online zlostavljanju po višim stopama od starijih korisnika interneta (preko 30 godina). Ovo zlostavljanje često su počinili prema svojim vršnjacima i u sredinama koje su omiljene mladima, kao npr. online igre i društvene mreže.“ (Topias, 2018. str. 3.) Što sam osobno primjetio jest da su svi ispitanici sebe ocijenili kao veoma solidarnim igračem, no iz osobnog iskustva znam da dvije osobe sigurno nisu takve kakvima se predstavljaju. Nadalje, na pitanje koji je najčešći razlog svađanja i prepiranja te optuživanja u Doti 2, najviše me se dojmio odgovor jednog ispitanika: „Zato što nisu u istoj prostoriji, nego su online i onda mislim da ih puno više njihov ego obuzme kad imaš imunost. Prije nisi to mogao, prije sto godina je to bilo nemoguće. Ovo je neka nova stvar. Da možeš nekoga flejmat, a ta osoba te ne može pipnut. Znači prije sto godina si dobio šamar za takve stvari ili su te ubili, upucali. Znači problemi u svakodnevnom životu i ta imunost što isto nemaju u svakodnevnom životu kad na primjer odeš na radno mjesto i kad se posvađaš s nekim ne možeš mu reć sve što mu možeš reć u Doti. Moć. Jednostavno neki osjećaj moći i nedodirljivosti.“ (ispitanik D) Također, ista osoba je iznjela još neka zanimljiva stajališta pošto se nije osvrnuo samo na kritike nego je spomenuo i pohvale: „Smatram da puno ljudima znači kada ih se motivira i to jer ljudima trebaju te mini motivacije i tak to, kao svaka čast i dobar play i tak te stvari, mislim da utječu na ljudsku psihu i da automatski ljudi bolje igraju i više se trude jednostavno kad ih se pohvaljuje stalno. I radim te stvari jer želim winat game. Nije me briga za ljude u tom smislu da sam napravio nešto dobro ili nekome nešto dobro rekao, ja samo želim pobijedit game.“ (ispitanik D) Dva ispitanika su imala donekle slične odgovore na zadano pitanje: „Pa gle, nekad dođe do sukoba ideja, mislim, ti možeš doć do nečega

na ovaj ili onaj način i sad, nekad je jedan način možda malo bolji i brži, dok je drugi dulji i sporiji ali na kraju dođete do istog rezultata i sad svatko misli da zna najbolje i onda se cijeli team nekad mora odlučiti kome će vjerovati. A nekad je sasvim svjedno, načini su podjednako dobri ali nekima ego neda da ne budu u pravu i žele svoj način i da svi slušaju njegov način ili će on sj*b*t cijeli game namjerno, Kužiš, to je ko kad ja kažem da je tri plus dva jednako pet, a ti kažeš ne, ne, četriti plus jedan je jednako pet.“(ispitanik F) Njegov kolega je to malo kraće objasnio: „Igra im previše varijabli, svatko ima drugačiji pojam kada i što treba raditi i zbog tog dolazi do nesuglasica. Ovu igru igraju samo egomanijaci.“ (ispitanik E) Također, ispitanik E je jedina priznala da vrijeđa sve ljude nazad ukoliko se nju vrijeđa te je nadodala kako to radi i kada je kriv, odnosno samo prešuti situaciju i čeka da drugi pogriješe; „Flejmam njih kada oni budu krivi.“ (ispitanik E) te je jedina priznala da flejma siugrače zato što je to potrebno, nikako jer mu je zabavno. Iz teorijskog dijela ovog rada možemo povući paralelu sa spomenutim vatrenim ratom, odnosno vraćanjem istom mjerom; „Online prostorima može dominirati pretjerano neprijateljska komunikacija i antisocijalno ponašanje. Jedan od češćih oblika neprijateljske interakcije na internetu je flejmanje, obično se opisuje kao verbalno neprijateljstvo prema drugima. Flejmanje također može imati oblik poticanja recipročnog ponašanja, gurajući druge toliko dok ne dobijete odgovor te općenito ometate postupke grupe, čime je pokrenut "vatreni rat" (flaming war).“ (Topias, 2018., str. 1.) Za razliku od ostalih jedino je osoba B priznala da ulazi u game sa negativnim stavom: „Ja kad sam imao loš dan ili sam nešto živčan, ja uđem već sa namjerom da flejmam i to na najmanju sitnicu. Samo čekam nečiju grešku. Ako flejmam vjerojatno znam da ću flejmat i prije nego li game krene i neke greške koje su minimalne ja ću ih flejmat da se ispušem“ (ispitanik B) „Ne mislim da nužno igram lošije ako sam imao loš dan ili tako nešto, to me nekad motivira jer sam ljut i sad odlučim da ću imati ono 20-0.“ (ispitanik B) Ono što mi je ista osoba ponudila u smislu novih informacije je da: „Supporti su više solidarni igrači, oni moraju žrtvovati svoju igru za kerija, a ti keriji su najgora bića ikad, i jako su sebični, oni su ti koji nisu solidarni.“ (ispitanik B) Jedan drugi ispitanik je također rekao određenu stvar na nečujan način: „Ja ne prešućujem stvari, to kad ljudi prešute nešto to se akumulira u njima i onda skupljaju i drže to sve u sebi i onda jednostavno puknu u nekom trenu i nekad to bude čak na nekog tko uopće nije kriv za ništa, i ono, čak nema veze s vezom to što pričaju ali jednostavno su pukli više od svega. Velki je to pritisak nekad.“ (ispitanik C) Jedan ispitanik je spomenuo jednu misao koja mi niti nije pala na pamet, a to je da: „Kužiš, ljudi puno igraju u komadu i onda postanu živčani i sad ako taj neko već gubi šesti game za redom

naravno da je lud, pa mi pričamo o satima igre, on je de facto šest sati tu sjedio i gubio game za gameom, ja ih čak razumijem samo što ja prestanem igrat kad vidim da se tako ponašam. I sad kužiš, Dota je jako jako kompetitivna i ljudi stvarno tryhardaju nekad i jako su frustrirani kad ne upijevaju napraviti što žele ili kad gube game za gameom i onda nekad čak počnu prkos, onak samo da je po njihov jer ako već gube bar da izgube na način na koji oni to žele.“ (ispitanik D). Također, samtram kako Dota 2 izvlači ponekad ono najgore iz ljudi te potisnute emocije i unutarnji problemi lagano isplivaju na površinu. „Nikad ne bih u životu, ovom stvarnom, mogao toliko po*iz*it na nekoga koliko to mogu u Doti. Postanem pasivno agresivan. Ali definitivno me u životu nitko ne može istilit samo sa jednim je*enim potezom i mislim da sam puno više toksik u Doti nego u stvarnom životu.“ (ispitanik D) Još jedna zanimljiva izjava koju je ista osoba dala jest: „U Doti mi je glavni motivator pobijediti game, a ne da ja nekom pomognem kao. U Doti nema svrhe nekome nešto pomoći. Cilj ti je samo pobijedit game, jel.“ (ispitanik D) Tako da, poblize nam je ovdje opisano i prikazano kako razmišlja jedan veoma ambiciozan mladić. U usporedbi sa ostlim videoigračima koje sam interviewirao, ispitanik D je ujedno i najbolja, odnosno dosegla je najviši rank (MMR) u videoigri Dota 2. Ono što bi se dalje moglo poopćiti na sve igrače jest činjenica da su svi izjavili kako su solidarni prema novim igračima što iz osobnog iskustva mogu potvrditi da jesu, no motivi su im različiti, dok su neki generalno uslužne i uljudne osobe, određene individue će vam objašnjavati Dotu iz čistog razloga jer misle kako su u našoj zajednici upravo oni najbolji. Svi ispitanici su izjavili kako jako često prešućuju pogrešne poteze suigrača, no ispitanik E je izjavio kako to čini samo do 15. minute. Svi ispitanici su iznjeli mišljenje kako ih ne diraju negativni komentari, osim ispitanika D: „A dira me nekad, Dira me više nego što bih želio da me dira. Ali što sam stariji manje me dira. Možda bih trebao više raditi na tome. Ali isto tako me više dira ako igram više Dote, u periodu kada manje igram, manje me diraju ikakvi ili ičiji komentari. Kužiš, ako igraš po cijeli dan i sve ti se vrte oko toga onda naravno da ti poraste ego, i meni zna ego porast, pa me više sve dira kad netko nešto komentira. Znači nekima je Dota život i logično je kad su toliko vremena uložiti u to i posvetili vremena da ih to jednostavno mora dirat.“ Dotična osoba je također veoma dobro sumirala što se često događa u ljudskoj psihi kada gledamo tko kometira određene poteze u videoigri: „Ako se trudiš da digneš rank i digao si neki rank, svi ti ljudi najčešće imaju dosta visok ego, svaki komentar koji im daš u većini slučajeva, makar komentar bio dobar, će ispat negativan zato što ti ljudi imaju gro visok taj ego što je i očekivano jer su pri vrhu i trebaju imat visok ego jer su postigli nešto što ne može svatko i onda je jako teško išta komentirat da ne

ispadne negativno. I ja često shvatim negativno jer mi se razvije taj Dota ego, naravno ako puno igram. Pogotovo ako sam na winning streaku. Svi ti komentari onda u 90% slučajeva ispadnu negativno, ko da nekom soliš pamet. E sad, ako komentar dolazi od nekog za nekog koga smatraš puno boljim od sebe, što je dosta rijetko ako si u balansiranom gameu. Ako ja komentiram svati ljudima koji su istog ranka ko ja onda će oni mislit da sam ja toksik ili da forsiram neke svoje lude ideje. I onda svi misle da znaju bolje od svakoga i zna bit to sve jako naporno. Ljudi fakat nekad ne žele slušat ništa i nikog.“ Osoba se još osvrnula na jedan koncept koji sam zaboravio napomenuti unutar samog rada, a to je da većina igrača smatra da su puno bolji nego što jesu te da zaslužuju bolji rating nego što imaju te da su na neki način pokradeni od strane sustava, odnosno da ih sustav matchmakinga vara ili namjerno iz nekog nama nepoznatog razloga im daje jako loše siugrače koji su već možda označeni u Dota 2 sustavu kao disruptivni igrači ili koji su možda zaredali već poveći broj gubitnih gameova u zadnje vrijeme ta da im sustav nikako ne daje one bolje suigrače koji su trenutno u nizu pobjeda u partijama Dote 2; „Dota je dosta specifična stvar jer postoji ta hijerarhija jer svi mi znamo da smo poredani po toj nekoj hijerarhiji sa rankom. Ali kužiš, u nekim situacijama lošiji igrači ne prihvaćaju ikakve savjete od ikoga jer su jako uvjereni da su dosta bolji od svih iako brojevi pokazuju drugačije. Dosta ljudi koji su manji rank misle da zaslužuju puno veći rank, ma čak i veći od mene, a očito da su puno manji rank od mene, tako da je i to problem. Ali osoba koja je realna prihvaća da sam veći rank i obično me sasluša kad mu kažem nešto.“ (ispitanik D)

10. Zaključak

U zaključku ću istaknuti kako je Dota 2 sport jednak skoro kao i svi drugi sportovi te ljudi, odnosno videoigrači žele biti najbolji u tome, to jest, žele biti u prvih 1% ako ne i broj 1. Nesolidarnost i toksično ponašanja, odnosno nesportsko ponašanje nije stran pojam u stvarnom životu, a kamoli u virtualnom životu gdje većina igrača uživa u svojoj anonimnosti koja im daje imunitet od snošenja posljedica za vlastite akcije i riječi. Nadalje, videoigrači kao i svi drugi ljudi imaju svoje privatne probleme i komplekse te ih određeni videoigrači pokušavaju „liječiti“ preko Dote 2. Dakle, određene osobe odu u teretanu, neke druge odu u lokalnu birtiju, dok naši subjekti istraživanja uplae videoigricu. Međutim, iako su svi ispitanici za sebe rekli da su veoma solidarni i

tolerantni u početku interviua, prilikom kasnijih pitanja su postali kontradiktorni sami sebi. Možda nisu dobro razumijeli pojam solidarnosti, možda je njihovo pravo lice izašlo na vidjelo, a možda su u zabludi oko toga kako se zaista ponašaju u videoigrici. Većina videoigrača ima poprilično visoko mišljenje o sebi, no postoji razlika između visoke doze samouvjerenosti i visoke doze egoizma i bahatosti. Smatram kako će gaming kultura imati sve veći i sve jači utjecaj na stvarni ali i virtualni život. Gaming kultura uzima sve više maha u društvenim sferama te je neizbježno proučavati socijalne interakcije u virtualnom svijetu kako bismo mogli bolje razumijeti relativno novu dimenziju ljudskog ponašanja, njihovih međudnosa te aspiracija ali i njihovih navika. Potrebno je uzorke iz digitalnog svijeta poopćiti na realni život te opaziti određene zakonitosti i pravila. Naime, neizbježno je proučavati sve spomenute fenomene te ih opisati kroz sociološku prizmu. Budućnost proučavanja društvenih interakcija prelazi sve više u virtualni segment gdje sve socijalne interakcije postaju digitalne stoga bismo trebali još dulje ući u spomenuti svijet kako bismo ih mogli što bolje opisati. U stvari je videoigrač spona između realnog svijeta i virtualnog svijeta. Vrijedi i obrnuta hipoteza od navedene kako faktori iz vanjskog, realnog svijeta utječu na interakcije i ponašanje videoigrača unutar virtualnog svijeta. Znači, ukoliko je videoigrač imao dobar niz partija, utoliko je veća vjerojatnost da će imati i dobar dan u stvarnom životu te će mu pobjede u videoigri potencijalno dati veću dozu samopouzdanja i motivacije za obavljanje zadataka u stvarnom svijetu. U svakom slučaju je realni svijet višestruko kompleksniji od socijalnih interakcija u virtualnom svijetu, no kroz vrijeme koje prolazi taj virtualni svijet postaje sve razgranatiji i složeniji. Smatram kako su ljudi već odavno počeli voditi dvostruke virtualne živote, dok su određene individue skoro doslovno počele živjeti spomenuti virtualni život poput realnoga. Za kraj ipak treba biti pošten te zaključiti kako je pitanje gaminga, baš kao i većine stvari u životu, prvenstveno pitanje mjere (i prilagodbe/filtriranja sadržaja). Gaming sam po sebi nije loš, ako se prakticira umjereno i ako se sadržajem prilagodi uzrastu on može poslužiti za „ubijanje“ dosade pa čak i za unaprjeđenje nekih kognitivnih funkcija (rješavanje problema, multitaskinga i slično), no problemi nastaju kada igranje video igara postane neumjereno, opsesivno, a zatim i destruktivno.

Literatura

1. Cvjetičanin V., Supek R., (2003.) *Emile Durkheim i francuska sociološka škola*, 1. Izdanje, Zagreb: Naklada Ljevak, str. 9. – 15.
2. Jackson C. Schwalb (2021.) “Socialization and Civic Engagement in the Virtual Field of Video Games“ Diplomski rad, Illinois State University, Illinois
3. Krolo K., Zdravković Ž., Puzek I., 2016., „TIPOLOGIJA GAMERA I GAMERICA U HRVATSKOJ - NEKE SOCIOKULTURNE KARAKTERISTIKE“, Odjel za sociologiju Sveučilišta u Zadru
4. Marasović Š., 2004. Porijeklo i sadržaj pojma „solidarnost“, Katolički bogoslovni fakultet Sveučilišta u Splitu, Split, Hrvatska, <https://hrcak.srce.hr/file/40398>
5. *Mladi i videoigre „gaming“*, *Mladi i video igre („gaming“) – Učenički dom Hrvatskog radiše Osijek (hrvatski-radisa.hr)*, https://www.hrvatski-radisa.hr/naslovna/mladi_i_video_igre/ (stranica posjećena: 13. travnja 2023.)
6. *Men only at The International: Why are there no female competitors at esports' biggest event?* (2018.) British Columbia, <https://www.cbc.ca/news/canada/british-columbia/theinternational2018-womenindota2-1.4775736> (stranica posjećena: 17. Svibnja)
7. *Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions*, (2020.) Newzoo, <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> (stranica posjećena: 9. travnja 2023.)
8. Solidarnost (2023.) *Wikipedia, the free encyclopedia*, Wikimedia Foundation, Inc., <https://hr.wikipedia.org/wiki/Solidarnost> (zadnja izmjena: 5. veljače 2023.)
9. *Uloga igraonica u gaming kulturi* (2014.) Goodgame.hr <https://www.goodgame.hr/zuta-pizza-uloga-igraonica-u-gaming-kulturi/> (stranica posjećena : 22. travnja 2023.)
10. Video game culture (2023.) *Wikipedia, the free encyclopedia*, Wikimedia Foundation, Inc., https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_culture (zadnja izmjena: 3. kolovoz 2023.)
11. *Why Do Women Pretend to Be Men? Female Gender Swapping in Online Games* (2022.)

Frontiers in Psychology,

https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.810954/full?fbclid=IwAR0HZE0xlrCx2QBY71r65PJMkmulLbS_WBuIpwOcc_8CNEobbvOpAWJa3rs stranica

posjećena: 28. svibnja

12. Solidarnost, (2023). <https://www.scribd.com/document/398767531/Solidarnost#> (stranica posjećena 18.9. 2023.)
13. Topias Mattinen, Joseph Macey (2018.) Online Abuse and Age in Dota 2, University of Tampere Finland, Proceedings of Academic MindTrek Conference (Tampere). New York: ACM Press.
14. Zakaria, M. H. F., Ali, A., & Aziz, A. (2022). Online Gaming: Exploratory of the Communication Process and Current Scenario of Virtual Community Development. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, Vol. 12, No. 11, 2022, str.. 2510 – 2523

Prilozi:

Pitanja za polustrukturirani intervju:

- 1.) Koliko dugo igrate Dotu 2 ?
- 2.) Koja su Vam tri najdraža heroja u Doti 2 ?
- 3.) Koje pozicije najčešće igrate u Doti 2 ?
- 4.) Koja Vam je najdraža pozicija te uspijevate li uvijek igrati željenu poziciju? (Zašto?)
- 5.) Jeste li zadovoljni sa Dota 2 communityem u smislu komunikacije sa igračima ?
- 6.) Svađate li se često sa suigračima?
- 7.) Koliki Vam je trenutni behaviour score te koliki ste najniži behaviour score imali ?
- 8.) Biste li za sebe rekli da ste solidaran (tolerantan) igrač Dote 2 ? Obrazložite.
- 9.) Što mislite, koji je najčešći razlog svađi i prepirki u Doti 2 ?
- 10.) Prešućujete li pogreške suigrača ili odmah reagirate na njih te im jasno dajete do znanja gdje i kada su pogriješili ?
- 11.) Postoje li situacije kada se jednostavno ne možete suzdržati od negativnih komentara za vrijeme igranja Dote 2 ? Opišite.
- 12.) Kako reagirate na negativne komentare za vrijeme igre ?
- 13.) Smatrate li da komentiranje suigračima više pridonosi pozitivnom ili negativnom razvoju događaja u smislu toka trenutačne partije ?
- 14.) Smatrate li da je ponekad bolje prešutiti određene komentare za vrijeme igre ?
- 15.) Prema Vašem mišljenju, smatrate li da suigrači češće prihvaćaju Vaše savjete ili ih odbacuju ?
- 16.) Kako najčešće suigrači reagiraju na Vaše komentare tokom igre ?
- 17.) Što mislite o ženskim igračima Dote 2 ?
- 18.) Susrećete li ih često ?
- 19.) Smatrate li da su ženski igrač Dote 2 jednako dobri u usporedbi s muškim igračima ?
- 20.) Smatrate li da su određene nacionalnosti lošije ili bolje u Doti 2 ? Zašto ?
- 21.) Smatrate li da je „flejmanje“ jednostavno dio Dota 2 kulture ? (da je jednostavno dio igre te da bi svi to trebali prihvatiti)
- 22.) Što najčešće napravite kada vas netko počne flejmati?
- 23.) Kako se nosite sa ljudima koji vas flejmaju, a vi nikako niste niti možete biti krivi za to što vas optužuju?
- 24.) Što napravite u situaciji kada vas flejmaju, a ipak ste krivi?
- 25.) Jeste li ikad abandonali game zbog flejmanja?
- 26.) Zbog kojeg razloga najčešće abandonate game?
- 27.) Reportate li često suigrače?
- 28.) Ukoliko flejmate, radite li to zato što Vam je zabavno?
- 29.) Smatrate li da Vam performans u igri opada ukoliko Vas učestalo flejmaju?

- 30.) Smatrate li da Vam chat (voice/text) ponekad služi kao „ispušni ventil“ ukoliko ste imali loš dan?
- 31.) Primjećujete li da lošije igrate ukoliko ste imali loš dan, odnosno da faktori iz vanjskog svijeta utječu na Vašu igru?
- 32.) Jeste li ikada zaustavili flejmanje jednog suigrača prema drugome?
- 33.) Što biste promijenili u načinu komunikacije između igrača Dota 2?

Informirani pristanak:

INFORMIRANI PRISTANAK

Istraživanje: „Ostvarenje društvene solidarnosti u virtualnom svijetu: Studija slučaja – videoigra – Dota 2 „

Poštovana/poštovani,

Pozivamo Vas na sudjelovanje u znanstvenom istraživanju čiji je glavni cilj ispitati iskustva i obrasce ostvarenje društvene solidarnosti u virtualnom svijetu: Studija slučaja – videoigra – Dota 2. Molimo da pažljivo pročitate tekst u nastavku te se, ukoliko pojedine dijelove ne razumijete ili imate dodatna pitanja, obratite stručnjacima koji provode istraživanje.

POVJERLJIVOST PODATAKA

Svi osobni te identifikacijski podaci prikupljeni tijekom istraživanja ostat će povjerljivi u skladu s načelima zaštite osobnih podataka i provedbe znanstvenih istraživanja. Podaci dobiveni ovim istraživanjem neće se bez Vašeg odobrenja koristiti u bilo koje druge svrhe osim za potrebe spomenutog istraživanja. Sudionicima je zajamčena anonimnost, a podaci će se analizirati na razini čitave grupe. Za dodatne informacije o Vašoj ulozi u istraživanju možete se obratiti na voditeljima istraživanja (kontakti u nastavku privole).

KOJE SU MOGUĆE PREDNOSTI SUDJELOVANJA ZA ISPITANIKU

Ne postoji jamstvo da ćete imati izravne osobne koristi, no svojim sudjelovanjem možete doprinijeti razvoju i obogaćenju spoznaja o kvaliteti života osoba te navikama koje doprinose uspješnom starenju. Prikupljeni podaci koristit će se u prvenstvenu u znanstvene svrhe te kao osnova za razvoj usluga i programa namijenjenih osobama starije životne dobi.

DOBROVOLJNOST SUDJELOVANJA

Sudjelovanje u ovom istraživanju u potpunosti je dobrovoljno i samostalno odlučujete hoćete li se uključiti ili ne. U bilo kojem trenutku imate pravo odustati od sudjelovanja, bez navođenja razloga i bez ikakvih posljedica. Ukoliko se odlučite sudjelovati, prvi korak je potpisivanje suglasnosti (u nastavku) koja će se čuvati s ostalom službenom dokumentacijom istraživanja.

KONTAKT PODACI:

Ako trebate dodatne podatke, slobodno se obratite voditeljima i suradnicima ovog istraživanja.

izv. prof. dr. sc. Ivan Balabanić – ibalabani@hrstud.hr

SUGLASNOST ZA SUDJELOVANJE

1. Potvrđujem da sam pročitala/pročitao ovu obavijest za gore navedeno znanstveno istraživanje te sam imala/imao priliku postavljati pitanja.
2. Razumijem da je moje sudjelovanje dobrovoljno i da se mogu povući u bilo koje vrijeme, bez navođenja razloga i bez ikakvih posljedica.
3. Razumijem da mojoj dokumentaciji imaju pristup odgovorni pojedinci, tj. voditelj ispitivanja i suradnici koji provode navedeno istraživanje. Dajem dozvolu tim pojedincima za pristup mojoj dokumentaciji.
4. Razumijem da će svi podaci prikupljeni tijekom istraživanja, na temelju kojih me se može identificirati, ostati povjerljivi te dozvoljavam da se podaci koji mogu biti od praktične i znanstvene važnosti koriste u znanstvenim publikacijama pri čemu će moj identitet ostati anonimn.