Virtualni prostor online igara kao mjesto druženja

Plaščak, Martina

Master's thesis / Diplomski rad

2013

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

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:763841

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Diplomski studij informatologije

Martina Plaščak

Virtualni prostor online igara kao mjesto druženja

Diplomski rad

Mentor: doc.dr.sc. Boris Badurina

Osijek, 2013.

Sažetak

Videoigre danas socijaliziraju i zabavljaju igrače, nastaju iz zabave za zabavu, za više igrača, a ne samo jednu osobu. Ovaj diplomski rad naslovom *Virtualni prostor online igara kao mjesto druženja* bavi se online igrom *World of Warcraft,* koja od 2004. godine povezuje u isto vrijeme na istom mjestu više od deset milijuna igrača. Cilj rada ispitivanje je mogućnosti virtualnog prostora online igara da služi kao mjesto druženja na temelju online igre *World of Warcraft.* Na temelju predstavljanja Oldenburgove teorije *„trećih mjesta"* i usporedbe s njom online igra se razmatra kao *treće mjesto*, mjesto razonode, stvarno mjesto gdje ljudi, igrači dolaze kako bi se družili s drugim igračima. Anonimnim anketnim upitnikom, koji je distribuiran ispitanicima online, provedeno je istraživanje kojim se pokazalo i dokazalo na prigodnom uzorku ispitanika da *World of Warcraft* funkcionira na taj način upotpunosti, odnosno da je društvenost jedan od glavnih elemenata igre.

Ključne riječi: *virtualni prostor, online igre, World of Warcraft, treće mjesto, mjesto druženja*

Sadržaj

1. Uvod 1
2. Videoigre 2
2.1. Povijest videoigara 3
2.2. Blizzard Entertainment 6
2.3. *World of Warcraft* 7
2.3.1. Društveni fenomen *World of Warcraft-a* 12
2.3.2. Kritike i diskusija 16
2.3.3. Oldenburgova *„treća mjesta“* 18
2.3.4. *World of Warcraft* kao *treće mjesto* 19
3. Istraživanje: Online igre kao mjesta druženja 24
3.1. Analiza anketnog upitnika 26
3.2. Diskusija 41
4. Zaključak 43
5. Izvori i literatura 44
6. Prilozi 46

1. Uvod

igra *ž* (G *mn* igára)

1. **a.** spontana intelektualna i tjelesna aktivnost djeteta (mlade osobe, odrasle osobe op. autora) kao sastavni dio odrastanja i razvijanja ličnosti **b.** u pedagogiji, sredstvo odgoja, obrazovanja i razvijanja stvaralačkih sposobnosti [...] **d.** oblik rekreacije koji ima kao jedini cilj da se osoba koja joj se predaje zabavi; razonoda, rekreacija[1]

Imajući definiciju igre na umu, možemo započeti.

Igre su zahvalan oblik zabave i ispunjenja, iako u prvi mah možda to i ne vidimo. One su privlačne na različitim razinama: one su priče u kojima se želimo naći, akcijski prizori za doživjeti, zapanjujuće vizualno iskustvo, a izazivaju naš um istražujući našu strategiju i taktičke vještine. Igre drže jedinstvenu poziciju među svim raznim zabavnim medijima imajući najviše interakcije s publikom. To je vrlo posebna kvaliteta, ona čini igrača najvažnijim dijelom priče - herojem. Knjige su interaktivne s čitateljem, nema dva čitatelja koji će vizualizirati priču na isti način. Glazba je interaktivna za ritam, raspoloženje, i inspiraciju za ples kojom puni čovjeka. Igre su pak mnogo više od toga, one su vrlo posebne, samo u igri igrač može isprobati različite akcije, doživjeti različite ishode te istražiti drukčiji model svijeta.

Videoigre danas kao i prije 50 godina socijaliziraju i zabavljaju igrače. Od prve igre, *Tennis for Two*, imaju istu nit vodilju – nastaju iz zabave za zabavu, za više igrača, a ne samo jednu osobu. Povezuju obitelj, prijatelje, poslovne kolege, ljude širom svijeta, oba spola, sve dobne skupine, sve nacionalnosti i vjere, u bilo koje doba dana i noći. Potiču socijalnu interakciju, pružaju priliku za razvoj vodstva, nadmetanja, udruživanja i suradnje – timski rad, uče nas novim riječima i razvijaju vokabular. Pokrenule su nove načine razmišljanja i komunikacije.

2001. godine računalne igre postaju samostalno znanstveno područje. Te je iste godine u Kopenhagenu održana prva međunarodna znanstvena konferencija o računalnim igrama i pokrenut je prvi redovni sveučilišni studijski program u području računalnih igara na Sveučilištu u Bergenu u Norveškoj. Računalne igre su umjetnost – digitalna umjetnost, popularna umjetnost, umjetnost u povojima, umjetnost koja je mahom nepriznata, ali svejedno umjetnost.

[1] Usp. Igra. // Hrvatski jezični portal. URL: http://hjp.novi-liber.hr/index.php?show=search_by_id&id=fVtjXBI%3D (2013-09-05)

Nakon psihologa koji ih već desetljećima pokušavaju proglasiti nepodobnima i nepoželjnima, igrama se počinju baviti i drugi znanstvenici: sociolozi, filmolozi, naratolozi, knjižničari, informatolozi, psihoanalitičari, pedagozi, povjesničari umjetnosti, ludisti i dr. Institucije su tako prigrlile računalne igre kao dio popkulture.

Ovaj diplomski rad naslovom *Virtualni prostor online igara kao mjesto druženja* bavi se online igrom *World of Warcraft,* koja od 2004. godine povezuje u isto vrijeme na istom mjestu više od deset milijuna igrača. Razmatra ju kao *treće mjesto*, mjesto razonode, stvarno mjesto gdje ljudi, igrači dolaze kako bi se družili s drugim igračima. Cilj rada, prema tome, ispitivanje je mogućnosti virtualnog prostora online igara da služi kao mjesto druženja na temelju online igre *World of Warcraft.* Anonimnim anketnim upitnikom, koji je distribuiran ispitanicima online, provedeno je istraživanje kojim želimo pokazati i dokazati da *World of Warcraft* funkcionira na taj način – barem djelomično.

Rad se uz *Uvod* sastoji još od tri poglavlja, a to su: *Videoigre, Istraživanje: online igre kao mjesta druženja i Zaključak*. Poglavlje nakon *Uvoda*, odnosno *Videoigre* osim njihova definiranja i raščlanjivanja donosi tri potpoglavlja koja redom govore: *o povijesti videoigara*, gdje je dan sažeti pregled videoigara od njihovih preteča sve do najpopularnijih igara današnjice, *o tvrtki Blizzard Entertain*, koja danas nosi naslov glavnog kreatora (eng. developer) i izdavača softvera za zabavu te*o World of Warcraft,* online videoigri koja vlada svijetom od svog nastanka 2004. godine. Nadalje, govorimo: *o društvenom fenomenu World of Warcraft-a,* što je to što privlači milijune ljudi svaki dan toj online igri, *o kritikama i diskusiji*, *o Oldenburgovim „trećim mjestima"*, s posebnim naglaskom na *World of Warcraft kao treće mjesto*. Nakon poglavlja *Videoigre* slijedi poglavlje *Istraživanje: online igre kao mjesta druženja,* a ono pak govori o analizi i rezultatima anketnog upitnika te diskusiji. Naposljetku se navode zaključna razmatranja te popis korištenih izvora i literature.

S obzirom da je *World of Warcraft* na engleskom jeziku u radu su korišteni originalni izrazi, nazivi i riječi koje nismo prevodili, jer oni prijevodom na hrvatski jezik gube srž odnosno smisao riječi te im se može umanjiti snaga koju one imaju na engleskom jeziku.

2. Videoigre

Što su videoigre? Prema Hrvatskom jezičnom portalu, videoigre su kompjuterski program namijenjen zabavi, obično na CD-u; računalna (kompjuterska) igra.[2] Iz toga proizlazi da su videoigre i računalne igre isto, ali nije tako. Sve računalne igre jesu videoigre, ali sve videoigre nisu računalne igre. Britanski knjižničar John Kirriemuir daje preciznije objašnjenje - videoigre su u biti podskup digitalnih igara pri čemu se digitalna igra može definirati kao neka vrsta igre koja koristi elektroničke dijelove i izvor napajanja za funkcioniranje. Videoigra jednostavno je igra u kojoj igrač putem ekrana (eng. video screen), sučelja prati napredak igre. Neki ljudi koriste termin videoigra naizmjenično s terminom računalna igra, dok drugi pak diferenciraju računalne igre koje se igraju na PC i Apple Mac računalima od videoigara koje se igraju na konzolama za televiziju i ručnim konzolama.[3] Online igre bi prema tome bile videoigre koje se igraju putem mreže, mreže računala odnosno najčešće putem interneta.

2.1. Povijest videoigara

Povijest videoigara i popratne industrije, jest zapravo nastanak te usponi i padovi nove industrije zabave koja se razvijala usporedno na nekoliko tržišta – SAD, Japan i Europa, tako bliska, a opet daleka tržišta.[4]

Kasnih 50-ih godina prošlog stoljeća samo su sretnici s pravom pristupa velikim, moćnim, centraliziranim računalnim sustavima uživali igrajući računalne igre. Danas milijuni ljudi uživaju u izazovima koje videoigre donose, igrajući se pred ekranima svojih osobnih računala, za prijenosnim računalima, tabletima, mobitelima te ostalim igračim konzolama. Računalna je igra natjecanje između igrača i posebnog, računalom vođenog programa na za to opremljenom računalu.[5]

Dvije su preteče računalne igre: *Cathode-Ray* i *Noughts and Crosses*[6]. Thomasu T. Goldsmithu i Estle Ray Mannu je 1948. godine u SAD-u odobren patent za njihov izum *Cathode-Ray Tube Amusement Device* odnosno *„sprava za zabavu od katodnih cijevi“*. Za igru su korištene ručice i tipke kojima su kontrolirane zrake iz katodnih cijevi koje su simulirale pucanje projektila na cilj u zraku. S obzirom da se u to vrijeme još ništa nije moglo iscrtavati po ekranu, mete su bile crtane

[2] Usp. Videoigra. // Hrvatski jezični portal. URL: http://hjp.novi-liber.hr/index.php?show=search (2013-09-05)
[3] Usp. Kirriemuir, John. The librarian as a video game player. // New Review of Information Networking 12, 1-2(2006), str. 62.
[4] Usp. Pukšec, Hrvoje. Lenta razvoja kompjuterskih igara.// Libra libera : časopis za književnost i drugo 17(2005), str. 5.
[5] Usp. Računalne igre. // Drvo znanja : enciklopedijski časopis za mladež 1, 6(1997), str. 41.
[6] Noughts and Crosses u UK-u, Tic-Tac-Toe, OXO u SAD-u, kružićkrižić, iksoks u nas

na prozirne folije i postavljene ispred ekrana.[7] A. S. Douglas je pak 1952. godine u Velikoj Britaniji napravio grafičku verziju igre *Noughts and Crosses* za svoj doktorat kao ilustraciju umjetne inteligencije odnosno interakcije čovjeka i računala. Igra se igrala putem telefona s rotacijskim brojčanikom. *Noughts and Crosses* se smatra najstarijom grafičkom računalnom igrom.[8]

Prva videoigra dostupna javnosti konstruirana je 1958. godine u SAD-u, a njezin autor je William Higinbotham i zvala se *Tennis for Two*.[9]*Tennis for Two*osmišljen je za posjetitelje Brookhavenskog nacionalnog laboratorija (Brookhaven National Laboratory) kako bi lakše shvatili čime se Laboratorij bavi odnosno što može dizajnirati i napraviti.[10] Igra je simulirala bočni pogled na teniski teren prikazujući rubove teniskog terena s lijeva na desno i poprečnom mrežom u sredini pri čemu je zadaća igrača bila da prebaci loptu preko mreže. *„U to vrijeme izrada neke igre bila je hobi kojim su se najviše bavili studenti pa je tako 1961. na MIT-u nastala igra Spacewar, u kojoj su dva igrača upravljala svaki sa svojim svemirskim brodom koji je mogao pucati. Cilj je bio ubiti protivnika i izbjeći u crnu rupu, koja se nalazila u središtu ekrana.“*[11] Kao što se može vidjeti poslije *Tennis for Two* već je iduća igra *Spacewar* nastavila istu nit vodilju - računalne igre nastaju iz zabave za zabavu, za više igrača, a ne samo za jednu osobu. *Spacewar* se smatra i prvom *FPS (First Person Shooter)*[12] igrom (iako će žanr biti definiran tek u ranim 90-ima izlaskom *Wolfenstein-a 3D* i *Doom-a)*.[13] Slijedi *Chase* iz 1966. godine, koju su također osmislili MIT diplomci. Prva je to igra koju je bilo moguće igrati na televizoru. Potom je nastao pištolj kao prvi oblik analognog joystick-a, ali i prototip prve videokonzole koja je zaživjela 1972. godine pod imenom *Magnavox Odyssey*. Tijekom 70-ih godina dolazi do procvata arkadnih[14] igara koje su se vrtjele na strojevima na žetone.[15] Predvodnik je bio Nolan Bushnell i *Computer Space*[16], ali i njegova mnogo poznatija i uspješnija igra *Pong* nastala u

---

[7] Usp. United States Patent Office : Cathode-Ray Tube Amusement Device, 1948. URL: http://www.jmargolin.com/patents/2455992.pdf (2013-09-05)
[8] Usp. Noughts And Crosses - The oldest graphical computer game. URL: http://www.pong-story.com/1952.htm (2013-09-05)
[9] Usp. Mikić, Krešimir. Sažeti pregled povijesti računalnih video igara. // Zapis : bilten Hrvatskog filmskog saveza, Posebni broj, 2007. URL: http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1877 (2013-09-05)
[10] Usp. Video Games – Did They Begin at Brookhaven? 21.01.2011. URL: http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html (2013-09-05)
[11] Usp. Mikić, Krešimir. Nav.dj.
[12] FPS (First Person Shooter) – „pucačina“ iz prvog lica, igra koja se igra iz perspektive glavnog lika u kojem je ratovanje oružjem bit igre
[13] Usp. Pukšec, Hrvoje. Nav.dj., str. 7.
[14] arkadne igre – igre koje su se igrala na strojevima za žetone ili kovanice u zabavnim parkovima odnosno arkadnim igraonicama, kafićima, i sl.
[15]Usp. Mikić, Krešimir. Nav.dj.
[16] Usp. Pukšec, Hrvoje. Nav.dj., str. 6.

suradnja s Tedom Dabney-jem, a moguće ju je igrati i danasna iPod-u i iPhone-u.[17] Dvojac je 1972. godine osnovao kompaniju Atari koja je u narednih deset godina oblikovala tržište videoigara. Uspjeh arkadnih igara prate videokonzole: *Pong* - za kućnu upotrebu, *Handheld games – Mattel*, prva džepna konzola, *Channel Fin*, prva konzola s *cartridge*-ima, a svaka od njih je sadržavala drugačiju igru, Atari –*VCS* te japanski *Nintendo*. Tih godina je *PLATO* – kompjuterizirani edukativni sistem ponudio opciju korištenja računala većem broju igrača istovremeno, osmislio je također i koncepte bez kojih danas teško možemo zamisliti živote: e-mail, online forume, instant messaging i naravno multiplayer[18] igranje. Kraj 70-ih je pored videokonzola donio i nastanak novog žanra za igre - tekstualne avanturističke igre. *Colossal Cave*, bila je preteča, a vrhunac su doživjele krajem 80-ih i početkom 90-ih godina.[19] U to vrijeme nastale su mnoge popularne igre, kao što su *Space Race, Tank, PacMan*, i najpopularnija od svih *Space Invaders*.[20] Tržište kućnih računala doživjelo je ekspanziju 80-ih godina s obzirom na jeftinu tehnologiju koja je u kombinaciji sa sve manjom cijenom računalnih komponenti omogućila proizvođačima da izrađuju sve detaljniju grafiku u mnogo boja i s posve realističnim zvukovima[21] te su prestigle mogućnosti koje su pružale konzole. *Commodore 64* iz SAD-a na taj je način promijenio svijet videoigara omogućivši da računala budu dostupna svima. Odgovor na njega u Europi bio je britanski *ZX Spectrum*.[22] U 80-ima se tako javlja i sljedeći žanr igara – strateške igre odnosno *RTS (Real Time Strategy)*[23] igre koje konačne konture dobivaju početkom 90-ih i igrom *Dune 2 : The Building of a Dynasty*, nakon koje se više niti jedna *RTS* igra nije mogla zamisliti bez sljedećih elemenata: mogućnosti odabira frakcije (pri čemu svaka ima posebne prednosti i mane), sakupljanja resursa, izgradnje građevina i jedinica te napokon, direktno upravljanje jedinicama u realnom (kontinuirano klizećem) vremenu.[24] Popularne igre 80-ih su: Nintendov *Donkey Kong*, *Ms. Pac-Man*, ruski *Tetris*, britanski *Stonkers* i Nintendov *Super Mario Bros*. Na samom startu 90-ih godina pojavio se žanr *TBS (Turn-Based Strategy)*[25] igara s igrom *King's Bounty*te uspješnicama *Civilization*i *Heroes of Might and Magic*.[26] Ovo desetljeće ostaje poznato i po ratu konzola, izlaze Sony-jev *Playstation*, Sega-in *Saturn*, Nintendov *Nitendo 64*, a rat će se nastaviti i dalje u idućem

[17] Usp. Pong. URL: http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9074 (2013-09-05)
[18] multiplayer igranje - igranje više igrača odjednom u isto vrijeme
[19] Usp. Pukšec, Hrvoje. Nav.dj., str. 8.
[20] Usp. Računalne igre. // Drvo znanja : enciklopedijski časopis za mladež1, 6(1997), str. 41.
[21] Isto.
[22] Usp. Pukšec, Hrvoje. Nav.dj., str. 19.
[23] RTS (Real Time Strategy) – strateške igre u realnom vremenu
[24] Usp. Pukšec, Hrvoje. Nav.dj., str. 23.
[25] TBS (Turn-Based Strategy) – strateška igra u kojoj igrači izmjenjuju red igranja
[26] Isto. Str. 29.

stoljeću unatoč činjenici da videoigre prelaze na stolna računala[27], Sega tako izdaje *Dreamcast*, Sony *Playstation 2*, Nintendov *GameCube* i Microsoftov *Xbox*. Prošlo desetljeće pamti Sony-jev *Playstation 3*, novu Nintendovu džepnu konzolu *Nintendo DS*, Sony-jev *PSP (Playstation Portable)*, *Nintendo Revolution*, *Xbox360*, Nintendov *Wii*, Xbox-ov *Kinect*, a uskoro se očekuje i *Playstation 4*; rat konzola se nastavlja. Također, u 90-ima cvjeta i 3D dizajn, a igra koja među prvima koristi novu tehnologiju jest *Quake*. Nakon nje sve nadolazeće počinju koristiti tehniku tri dimenzije.[28] Osim navedenog 90-e ostaju poznate i po CD-ROM-u, malom, kompaktnom mediju koji ima sposobnost pohranjivanja golemih količina informacija, a jeftinom za proizvodnju. Igre pohranjene na CD-ROM-u donijele su više od polovice zarade vodećim proizvođačima igara.[29] Početak nove ere, 21. stoljeće obilježio je spoj strategije i simulacije ljudskog života u igri *The Sims* koja je 2000. godine bila najprodavanija PC igra svih vremena sa šest milijuna prodanih primjeraka.[30] Nedugo nakon toga mnoge od navedenih igara dobivaju svoju online inačicu i multiplayer opciju te se počinju pojavljivati i *MMORPG-i*[31](*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game,* o čemu ćemo nešto kasnije), a pored njih su opstali i ostali popularni *FPS-ovi* i slične akcijske igre. Popularnost računalnih igara od prve igre prije više od 50 godina do danas ne jenjava i samo raste zajedno s razvojem tehnologije, privlače sve generacije i sve više vremena provodimo zabavljajući se uz njih.[32]

2.2. Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment danas je glavni kreator (eng.developer) i izdavač softvera za zabavu. Tvrtka je osnovana još davne 1991. godine pod imenom *Silicon & Synapse*, na način kao i većina ostalih tvrtki za razvoj igara – osnovali su je studenti iz zabave za zabavu. Započeli su kao *third-party developer*[33], stvarajući tako softvere za zabavu za različite platforme, uključujući MS-DOS, Macintosh, Sega Genesis i Super NES. Neke od njih spomenuli smo u ranijem poglavlju. Njihove najpoznatije PC igre iz tog vremena su: *The Lost Vikings*, *Rock'n'Roll Racing* i *Blackthorne*. Od 1994. godine posluju pod današnjim imenom. Tvrtka je ubrzo postala jedna od najpopularnijih i poštovanijih

[27] Isto. Str. 30.
[28] Usp. Mikić, Krešimir. Nav.dj.
[29] Usp. Računalne igre. // Drvo znanja : enciklopedijski časopis za mladež1, 6(1997), str. 42.
[30] Usp. Pukšec, Hrvoje. Nav.dj., str. 32.
[31] MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) –masivna online igra igranja uloga za više igrača
[32] Usp. Mikić, Krešimir. Nav.dj.
[33] third-party developer – nezavisni proizvođač

kreatora računalnih igara. Od prvog trenutka i prve igre fokus im je na stvaranju dobrog dizajna i vrlo ugodno zabavno iskustva. S ponosom nose svoj moto *„Dedicated to creating the most epic entertainment experience...ever.“* Reputacija za kvalitetu je neusporediva. Od 1994. godine zabavljamo se redom uz sljedeća njihova online izdanja: *Warcraft, Diablo, Starcraft*, te pripadajućim ekspanzijama. Trenutno razvijaju novi žanr online računalne igre *TCG (Trading Card Game)*[34] imenom *Hearthstone*. Pored toga 1996. godine pokrenuli su i servis za online igre *Battle.net*[35] platformu kojom okupljaju sve igrače njihovih igara na jednom mjestu. Prijavivši se na nju igrač može pristupiti svim svojim računima i igrama jednim klikom miša. Osim navedenih igara *Blizzard Enterteinment* se može pohvaliti i drugim proizvodima koje igrači vole, a to su: akcijske figurice, romani, stripovi, manga, igre na ploči, pen-and-paper role-playing games[36], odjeća i World of Warcraft TCG. Također surađuju i s Legendary Pictures studiom na live-action Warcraft filmu.[37]

2.3. *World of Warcraft*

„Što je World of Warcraft? World of Warcraft je online igra u kojoj igrači iz cijelog svijeta preuzimaju na sebe uloge herojskih fantasy[38] *likova i istražuju virtualni svijet pun misterija, magije i beskrajne avanture. Toliko o kratkom odgovoru!“*[39]

World of Warcraft pripada žanru *MMORPG*-a odnosno *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Multiplayer označava da igra odnosno server može prihvatiti od dva do nekoliko desetaka igrača istovremeno u igri, međutim, *Massively Multiplayer* igre mogu imati tisuće igrača na serveru u istom svijetu u isto vrijeme, pri čemu su oni u interakciji jedni s drugima te su prema tome, kao što ime sugerira, masovni. Za razliku od većine igara, *MMORPG* nemaju offline način rada, igrači moraju biti spojeni na internet, dok igraju. To ne znači da igrači ne mogu uživati u miru ove igre, *World of Warcraft* nudi obilje sadržaja za igrače koji žele igrati sami. No, budući da igrači dijele virtualni svijet s drugim igračima, moraju biti spojeni na internet kako bi ste se pridružili zabavi. Veliki dio naprednog sadržaja igre usmjeren je prema skupinama igrača kojesurađuju zajedno kako

[34] TCG (Trading Card Game) – strateška igra kartama odnosno karticama, u kojojigrač koristisvojvlastitišpilkoji je složio kupnjom ili trgovanjem s drugim ljudima
[35] Usp. Battle.net. 2013. URL: http://eu.battle.net/en/what-is/ (2013-09-05)
[36] pen-and-paper role-playing games – oblik RPG (Role-Playing Game) igre, igre igranja uloga, u kojoj igrači opisuju poteze likova naglas pri čemu se mogu koristiti olovka i papir, no ne nužno
[37] Usp. Blizzard Entertainment. 2013. URL: http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/ (2013-09-05)
[38] fantasy lik – „zamišljeni, izmišljeni“ lik
[39] What is World of Warcraft.URL: http://us.battle.net/wow/en/game/guide/ (2013-09-05)

bi istražili opasne tamnice i porazili snažna čudovišta. U *World of Warcraft*, svaki igračev lik ima određeni set vještina i sposobnosti koje definiraju ulogu tog lik. Na primjer, mage-ovi su snažni spellcaster-i[40] koji koriste magiju da nanesu štetu svojim neprijateljima iz daleka, ali su vrlo ranjivi na napade. Te osobine definiraju ulogu mage-a: „drži se pozadi, radi tonu štete, i nadaj se da ćeš ubiti čudovišta prije nego što te dohvate". U grupnom kontekstu, postoje tri glavne uloge: tank[41], damage dealer[42] i healer[43]. Warrior može izabrati da služi kao tank ili damage dealer. Tank-ovi su otporni, i to je njihov posao da privuku neprijateljevu pozornost s više ranjivih članova grupe. Ranije spomenuti mage-ovi su odlični damage dealer-i. Priest specijaliziran kao healer ne može napraviti toliko štete kao druge klase, ali oni mogu igrati važnu ulogu, održavajući grupu živom svojim healing (iscjeliteljskim) moćima. Važno je napomenuti da su sve klase, bez obzira na to koju ulogu obavljaju, u stanju igrati samostalno. Neke su klase ograničene u vrsti uloge koje one mogu igrati: warlock-i i rogue-ovi, primjerice, isključivosu damage dealer-i. Druga pak klasa, kao druid, sposobna je ispuniti sve tri uloge. *Role-play* također podrazumijeva da igrate u ulozi lika koji živi u svijetu fantazije. Koliko mnogo ili koliko malo igrač ulazi u ulogu lika ostaje na njemu samome, neki igrači grade cijelu pozadinu povijesti za svoje likove i usvajaju jedinstvene manire kad su „u liku". Ovakav role-play je neobavezan i igra pruža odvojene servere za one koji vole igrati u takvom svijetu. Prije *World of Warcraft*, postojao je *Warcraft* niz strateških igara. *World of Warcraft* postavljen je u isti high-fantasy[44] svemir kao i prethodne *Warcraft* igre te gradi i širi nasljedstvo više od petnaest godina epskoga pripovijedanja.

Azeroth, svijet u kojem se odvija radnja *World of Warcraft-a*, svijet je mačeva i čarobnjaštva. Njegove zemlje su dom velikom broju naroda i kultura, na čelu s kraljevima, poglavicama, vladarima, damama, archdruid-ima, i svime između. Neki od Azeroth-skih ljudi dijele prijateljske veze tisućama godina unatrag, drugi su zakleti neprijatelji s dugom poviješću gorke mržnje. Među svim tim različitim kraljevstvima, kulturama, plemenima i teritorijima, dvije su glavne moćne snage u borbi za prevlast – Alliance-a i Horde-a. Bez obzira koliko epski ratovi među njima bili oni blijede u usporedbi sa zlim silama koje prijete Azeroth-u iznutra i izvana. Duboko ispod površine Azeroth-a, strašni Stari Bogovi planiraju oslobađanje neizrecive strahote na svijet, u smrznutim prostranstvima na sjeveru kontinenta,

[40] spellcaster – „bacač čarolija"
[41] tank – lik s ulogom glavnog napadača
[42] damage dealer – lik s ulogom sporednog napadača
[43] healer – lik s ulogom iscjelitelja tank-a, damage dealer-a ili drugog healer-a
[44] high-fantasy svemir – detaljno „zamišljenj, izmišljen" svemir

stvorenje od čistog zla naređuje ogromnoj undeath[45] vojsci, spremnoj ugasiti sav život, a daleko preko zvijezda, duboko u iskrivljenom carstvu Twisting Nether, nezaustavljiva sila kaosa i uništenja žeđa voditi svoju demonsku legiju na Azeroth i ostaviti svijet u plamenu. *World of Warcraft* potiskuje igrače u centralnu ulogu priče koja se konstantno mijenja. Igrači i njihovi prijatelji bit ćete aktivni sudionici u događajima koji su strmi u bogatoj predaji ovog fantasysvemira. Borbom za Alliance-u ili Horde-u, igrači doživljavaju potpuno realizirani svijet fantazije. Kao što smo rekli, u *World of Warcraft*, postoje dvije velike, suprotstavljene frakcije. S jedne strane plemenita je Alliance-a, koja se sastoji od hrabrih ljudi, odlučnih patuljaka, duhovnih night elves-a, genijalnih gnomova, mistični draenei-ja, i zvjerskih worgen-a, prikazuje ih *Slika 1*.



Slika 1. Alliance-a, primjer ženskih i muški likovi

na drugoj je pak strani moćna Horde-a, sastavljena od prokletih forsaken-a, lukavih trolova, borbenih orc-a, nezgrapnih tauren-a, ekstravagantnih blood elves-a i zlobnih goblin-a, koje prikazuje *Slika 2*.

[45] undeath vojsci – besmrtnoj vojsci



Slika 2. Horde-a, primjer muških i ženskih likova

Staloženi pandaren stoji između tih suprotstavljenih rasa - u ime ravnoteže ili osobne filozofije, mogu se pridružiti jednoj ili drugoj frakciji, prikazuje ih *Slika 3*.



Slika 3. Pandaren-i, primjer muškog i ženskog lika

Igrači moraju izabrati svoju odanost pažljivo. U *World of Warcraft*, igrači igraju ulogu fantasyheroja. Tijekom njegovog ili njezinog života, igračev lik će hrabriti tisuće zadataka, naučiti nove i moćne sposobnosti, steći (i vjerojatno potrošiti) velika bogatstva od zlata, i naći stotine moćnog oružja, enchanted („začaranog“) prstenja, artefakata, dijelova oklopa, i više. Drugim riječima, igračev lik napreduje i postaje jači kako stječe iskustvo, nove vještine, i moćnije predmete te opremu. Napredak lika automatski se pohranjuje online, što znači da igrač uvijek nastavlja točno tamo gdje je stao kad ponovo pokrene igru. U stvari, podaci lika mogu ostati pohranjenina serveru koliko god to dugo igrač želi, danima, tjednima, mjesecima pa čak i godinama, tako da može napredovati tempom koji se njemu najviše sviđa. Neki igrači prolete kroz igru rekordnom brzinom kako bi došli do završetka što je brže

moguće, dok drugi više vole uzeti vremena kako bi uživali u svim detaljima igre. Izbor u potpunosti ovisi o igraču. No, štoviše, nisu ograničeni na samo jednog lika. Mogu imati listu s nekoliko različitih likova (do 11 po serveru), a svaki će lik pružiti sasvim drukčije iskustvo igre, ovisno o tome za koju rasu i klasu se igrač odlučite za njih. Kada stvori svog lika, mora donijeti dvije odluke koje će duboko utjecati na to kako će igrati *World of Warcraft*. Jedna od njihje rasa, druga klasa. Rasa lika određuje njegov cjelokupni izgled i njegovu frakciju (Alliance ili Horde). Frakcija je bitna jer samo likovi iz iste frakcija mogu razgovarati i surađivati jedni s drugima, igrači neće biti u mogućnosti komunicirati ili okupljati se zajedno s pripadnicima suprotne frakcije. Rasa je uglavnom društveni izbora. Klasa, s druge strane, određuje što lik može i ne može učiniti. Svaka klasa ima znatno drukčije iskustvo igranja, tako da je najbolji način da igrači sazna koja je klasa zapravo za njega jest stvaranjem nekoliko različitih likova kako bi dobio uvid u ono što svaka klasa pruža. Naravno, postoji i službeni vodič kroz klase. Klasa je uglavnom izbor načina igranja. Biti heroj zvuči lijepo u teoriji, sa svom svojom slavom, bogatstvom, prijateljskim licima u svakom gradu i pjesmama o epskim podvizima oko svake logorske vatre, ali što heroji zapravo čini? U osnovi, jezgra igre *World of Warcraft* vrti se oko borbe s čudovištima i dovršetka zadataka. Igrač će naići na tisuće non-player likova (NPC), računalno-upravljanih likova koji možda trebaju njegovu pomoć sa zadacima u rasponu od svakodnevnih (kao što je dostavljanje pisma) do doista herojski (spašavanje dwarven princeze od zlog Dark Iron klana). Češće nego što misli, zadaci će ga dovesti u neprilike, i naći će se uborbi protiv smrtonosnih čudovišta. Bit će u mogućnosti nositi se s većinom čudovišta koja susreće sam, ali pravi izazovi i velike pobjede čekaju u mnogim tamnicama i raid-ovima[46] diljem svijeta, koje mogu biti pokorene samo skupinom heroja koji rade zajedno kao tim. Drugi aspekt života heroja stalna je borba između Alliance i Horde. Iako trenutno nema rata među njima, tenzije su velike i mali okršaji redovito se održavaju diljem Azerotha gdje se igrači iz obje strane međusobno bore. Ta borba se zove PVP (Player-Versus-Player)[47]. Tamnice su opasna mjesta gdje su čudovišta puno jača i mnogo pametnija, što ih čini težimaza ubijanje. One su usmjerene prema malim skupinama, s ne više od 5 igrača, a prosječno igračima treba oko pola sata kako bi ih u potpunosti istražili. Plijen pronađen u tamnicama kvalitetniji je od onoga što bi inače igrači pronašli van nje, ali obično nije ni vrijedan ni moćan kao plijen koji se mogu steći tijekom raid-a. Raid-ovi su slični tamnicama, ali oni predstavljaju još veći izazov. Čudovišta su čak i teža, područja za istraživanje su obično mnogo veća, i zahtijevaju veće skupine

[46] raid – velika grupa igrača koja radi zajedno na pokoravanju tamnice
[47] PVP (Player-Versus-Player) – igrač-protiv-igrača

igrača za dovršetak, obično 10, 25 ili čak 40. Zbog visokog stupnja težine, raid može potrajati dulje nego što treba da se završi tamnica, ali nagrade su vrijedne truda. Najmoćniji predmeti i artefakti u igri mogu se naći u raid-ovima. PvP na otvorenom može se dogoditi bilo gdje u svijetu kad se susretnu igrači suprotstavljenih frakcija. Te borbe obično počinju kao mali jedan-na-jedan sukobi, ali ponekad ta vrsta PvP-a eskalira do velikih razmjera, posebno ako organizirana skupina igrača odluči započeti sukob.Battlegrounds su PvP bojišta, gdje dvije frakcije sudjeluju u stalnoj bici oko pojedinih strateških ciljeva. Dvije ekipe su suprotstavljene jedna protiv druge, a morajuostvariti niz ciljeva kako bi pobijedile. Ti ciljevi mogu biti jednostavni (kao što su hvatanje neprijateljske zastave) ili složeni (probijanje kroz neprijateljsku utvrdu i ubijanje njihova zapovjednika, na primjer). Igrači mogu zaraditi moćno oružje i oklop sudjelovanjem u tim borbama.Arena nudi malo drukčije PvP iskustvo. U ovom više formalnom okruženju, organizirani timovi od 2, 3 ili 5 igrača odlaze u krvavo natjecanje za slavu. Postoji samo jedan cilj - pobijediti svakog i posljednjeg član protivničke ekipe. Arena ekipe su rangirane na konkurentnoj ljestvici i mogu dobiti jedinstvenu opremu koja ima prednosti optimizirane za PvP igru. *World of Warcraft* doista je masovna igra. Između izvorne igre, redovnih „zakrpa“ (eng. patches) kojima se dodaju novi sadržaji, i četiri punopravne ekspanzije[48] - *Burning Crusade, Wrath of the Lich King, Cataclysm i Mists of Pandaria* – igrače očekuje stotine sati igranja. Ovo su osnove, ali samo smo zagrebali površinu svega što *World of Warcraft* ima za ponuditi.[49]

2.3.1. Društveni fenomen *World of Warcraft-a*

Poslije škole, predavanja i radnog vremena milijuni djece i mladih, studenata i odraslih troše enormne količine vremena uronjeni u virtualne svjetove koji ih zabavljaju. Iako ih mnogi ignoriraju i otpisuju, prostor videoigara cijenjeno je mjesto za milijune igrača. Unatoč različitom sadržaju svim videoigrama zajedničko je da namame djecu, mlade i odrasle da ih igraju. One postupno zamjenjuju druge oblike zabave, prvenstveno televiziju, a potom i odmor i rekreaciju. Virtualni svijet *World of Warcraft* postoji, mijenja se, čak i raste nakon što igrači izađu iz igre. On ima svoj jezik, društvene konvencije, monetarni sistem, ekonomiju, vladu, zakone i pravila te još mnogo više od toga. On je virtualni wonder-world[50] senzornih podražaja, navigacije, skrivenog blaga, geografskih i

[48] ekspanzija (eng. expansion) – nadogradnja, nastavak
[49] Usp. What is World of Warcraft . http://us.battle.net/wow/en/game/guide/(2013-09-05)
[50] wonder-world – čudo od svijeta

arhitektonskih oduševljenja. *World of Warcraft* je 2010. godine ušao u Guinnessovu knjigu rekorda kao najpopularniji MMORPG s najviše pretplatnika nakon što je Blizzard objavio da njihov *World of Warcraft* ima 12 milijuna pretplatnika širom svijeta.[51] Što oni svi otkrivaju u smislu mjesta, prostora i druženja u *World of Warcraft*?

World of Warcraft igrači mogu igrati na dva načina, prvi je da kupe igru i postanu Blizzardov pretplatnik pri čemu obnavljaju pretplatu svaki mjesec, svaka tri ili pak svakih šest mjeseci[52] te da igraju na jednom od njihovih servera, a drugi način je da ga „skinu“ (eng. download) s interneta te da se registriraju na jednom od privatnih servera i igraju na njemu – što je naravno ilegalno, no to ne znači da ga igrači zato ne odabiru. Za oba načina potrebno je vlastito računalo na koji će ga instalirati i pristup internetu kako bi igrali igru. Kad igrači jednom pokrenu igru *World of Warcraft* i odluče uroniti u svijet koji zabavlja milijune ljudi svaki dan dobit će priliku da stvore jednog ili čak jedanaest likova, heroja pri čemu će moći odabrati spol, frakciju, rasu, klasu, izgled i ime po kojem će ih ostali igrači poznavati i zvati, lika kojim će lutati uokolo i nadamo se zabaviti. Primjer navedenoga na *Slici 4* i *Slici 5*.



Slika 4. Primjer igračevog sučelja za izbor lika u MOP (Mists of Pandaria)

[51] Usp. Most popular subscription-based MMORPG. // Guinness world records 2010. URL: http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/most-popular-subscription-based-massively-multiplayer-online-role-player-game-(mmorpg) (2013-09-05)
[52] Usp. Buying and Subscribing to World of Warcraft. URL: http://us.battle.net/wow/en/shop/game-purchase/?utm_campaign=Shop_Buy&utm_source=Internal-WoW&utm_medium=Games_Subscriptions&utm_content=Purchase_subscriptions_options (2013-09-05)



Slika 4. Primjer igračevog sučelja za kreiranje lika u MOP (Mists of Pandaria)

Prvo što igra nudi igračima kada „uđu“ u nju svojim likom jest priča kojom saznaju njegovu kratku povijest, točnije njegovo porijeklo i u kojem ih je stanju sada dočekao svijet. Dočekuje ih jednostavno korisničko sučelje koje ih pri tome uči kako igrati, igrače zatim preplavi osjećaj oduševljenja grafikom i količinom detalja koju su kreatori (eng. developers) igre uložili u nju, a potom kao šećer na kraju dolazi glazba koja se mijenja kako se igrači kreću te predstavlja svako novo područje u koje dolaze drukčijom melodijom, ali isto tako glazba upozorava i na nadolazeće događaje kao što su prijetnja, borba, pobjeda, poraz, veselje, slavlje i sl. Priča je ono što igrače zainteresira za igru. Svaki od igrača pripada jednoj od dviju frakcija, jednoj od trinaest rasa, jednoj od jedanaest klasa. Svaki od njih ima svoju priču o kojoj igrači saznaju više tijekom igre kako igraju. Količina realnosti u virtualnom prostoru videoigre zaslužna je za lako uživljavanje igrača u igru i njezin svijet. Okruženje u kojem se igrač nađe svojim likom u igri jednim velikim dijelom čini igru zabavnom i mjestom gdje se želi biti. Razne kopnene formacije i tereni koje igrač redovno susreće na svojim putovanjima, ogromno otvoreno prostranstvo, vrlo visoke planine, strme litice, pećine, rijeke, jezera, mora, plaže, vulkani, krateri i lave, šume i pustinje, izmjena godišnjih doba, građevine, jesu naša stvarnost u malom, na jednom mjestu, u online videoigri. S obzirom da naš prostor u stvarnosti ima x / y / z koordinatni sustav ima ga i virtualni prostor u videoigri, a za navigaciju njime, kao i u stvarnosti potrebni su kompas i karta koji se nalaze u desnom gornjem kutu ekrana. Oni u bilo kojem trenutku omogućuju igraču da locira svoje mjesto u virtualnom svijetu videoigre. Svladavanje navigacije, tj. orijentacije u igri jednako je onoj u stvarnosti - potrebno je poznavanje mjerila, simbola na karti i upotreba kompasa.

Nadalje, igru čine realnom i zakoni fizike koji vrijede i u stvarnosti, nakon dugog hodanja, trčanja, jahanja ili letenja pa čak i plivanja i ronjena lik se umara, pri penjanju ovisno o kutu ono može biti lakše ili teže, lik može izgubiti ravnotežu i pasti te umrijeti isto kao i u borbi, ali razlika od stvarnosti jest u tome da igrača, njegov lik, može oživjeti magija, tj. spirit healer-i[53], igrači klase priest, razne naprave koje su smislili goblin-i i alkemijski napici. Idućećime igra oduševljava je mogućnost komunikacije s ostalim igračima. Ona se bazira na tekstualnoj interakciji koja je stalna i sveprisutna putem prozora i tabova. Glavni način komunikacije jest tekstualna komunikacija putem chat[54] kanala, od čega je pet standardnih javnih simultanih kanala: general (opći), trade (trgovanje), local defense (lokalna obrana), looking for group (potraga za grupom) i guild recruitment (regrutacija u guild[55]), u kojima se igrači nađu prema postavkama čim se uključe u igru, ali slobodni su otići i vratiti se kad god požele. U njima je razgovor dopušten svim igračima. Također, igračima imaju mogućnost stvoriti i vlastiti chat kanal za razgovor. Prednost takvog kanala jest privatnost i mogućnost da igrači sami upravljajupostavkama svog kanala, tj. na njima je da odluče koga ćete pozvati na razgovor ili ukloniti iz njega ili ušutkati. Međutim, postoje još tri slične a opet drukčije vrste chat-a: whisper (šapnuti), say (reći), yell (viknuti). Whisper dopušta privatni razgovor s drugim igračem. Say pak omogućava javnu komunikaciju s igračima u neposrednoj blizini, dok yell dozvoljava da se igrači javno obrate drugim igračima nedaleko van njihove neposredne blizine. Nadalje, tekstualna se komunikacija nastavlja u guildu, ako su se igrači naravno pridružili jednom. U guild chatu igrači ostaju čak i kad odu i vrate se u igru, iz njega mogu zaista otići ako napuste guild svojim likom. Ona nije javna, mogu je vidjeti samo članovi guilda te isto tako sudjelovati u njoj. Group chat kao i raid chat nastaje kad igrači stvore ili se pridruže grupi odnosno raid-u. Nije javan i postoji do trenutka dok postoji grupa ili raid. Poput guild chat-a, group chat i raid chat vidljivi su i dopušteni samo njihovim članovima. Pored tekstualne postoji i glasovna interakcija koja je zastupljena u manjem okviru s obzirom da omogućava interakciju s nekolicinom igrača, a ne svima. Glasovnu komunikaciju preferira sve više igrača. Ona omogućava igračima obavljanje dvaju funkcija istovremeno – razgovor i igranje, jer za igranje kao i za tekstualnu komunikaciju trebaju obje ruke, što ponekad traži od igrača da se odluči u čemu će prije sudjelovati – razgovoru ili igri. Valja spomenuti i sistem slanja pošte unutar igre, jer i on također služi za interakciju odnosno komunikaciju igrača. Tekstualne je naravi i omogućava igračima osim komuniciranja

[53] spirit healer – anđeosko biće koje vraća duhove umrlih likova natrag u život
[54] chat - interaktivni razgovor više korisnika na internetu
[55] guild – zajednica igrača odnosno njihovih likova koji redovno igraju zajedno.

tijekom igre i komuniciranje kad jedan od igrača nije u igri slanjem pošte putem poštanskog sandučića. Pošiljatelj šalje pismo primatelju koji nije u igri i odlazi iz nje, a primatelj svoje pismo pronalazi u poštanskom sandučiću u trenutku kad ulazi u igru. Za obje akcije potrebno je stajati pored poštanskog sandučića. *World of Warcraft* dopušta ljudima širom svijeta da igraju zajedno, da surađuju u ostvarivanju zajedničkih ciljeva i da kolektivno dožive osjećaj zajedničkog, osobnog i tuđeg uspjeha. Uči vrijednostima timskog rada, odgovornosti, a igrači stječu iskustvo iz prve ruke koliko užitka može proizići zajedničkim naporima. Taj svojevrsni timski rad koji zahtijevaju teži i najteži izazovi u igri – kada 10, 25 ili 40 ljudi rade u savršenom skladu - nešto je što ljudi rijetko doživljavaju u stvarnom životu te takav timski rad koji zahtjeva *World of Warcraft* ne treba olako shvatiti.

Statistike potvrđuju da danas sve dobne skupine igraju *World of Warcraft*, a prosječna dob je 28 godina, pored 30-ogodišnjih muškaraca i 12-ogodišnje djece sve je više žena, njih pak 43% tako čine sve veći dio igraće populacije.[56] Igrači najčešće započinju igrati *World of Warcraft* zbog bliskog prijatelja, prijatelja iz školske klupe, cimera, prijatelja s posla, dečka, prijateljice, brata,... Dobar dio tih ljudi koji započnu s igranjem odmah postanu ovisni o nekom aspektu igre, najčešće o oba – igranje i druženje, jer *World of Warcraft* igra je namijenjena socijalizaciji i zabavi uz igru i zbog igre.

2.3.2. Kritike i diskusija

James Newman, britanski sveučilišni predavač, autor knjige *Videogames* iz 2003. godine, iznio je tri činjenice o videoigrama: teoretičari ih cijene, ljudi ih vole, a stare su više od 40 godina. Nakon psihologa koji ih već desetljećima pokušavaju proglasiti nepodobnima i nepoželjnima, jer izazivaju ovisnost, igrama se počinju baviti i drugi znanstvenici: sociolozi, filmolozi, naratolozi, knjižničari, informatolozi, psihoanalitičari, pedagozi, povjesničari umjetnosti, ludisti i dr. Institucije su tako prigrlile računalne igre kao dio popkulture.[57]

Espen Aarsetth, norveški istraživač, je pak 2001. godine proglasio računalne igre samostalnim znanstvenim područjem, a temelji ga na dvjema činjenicama: te je godine u Kopenhagenu održana prva međunarodna znanstvena konferencija o računalnim igrama i pokrenut je prvi redovni sveučilišni studijski program u području računalnih igara na Sveučilištu u Bergenu u Norveškoj, a časopis *Game*

[56] Usp. Peović Vuković, Katarina. Zašto studirati kompjutorske igre? // Libra libera : časopis za književnost i drugo 17(2005), str. 2.
[57] Isto.

Studies u kojem je članak objavljen postaje jedan od najeminentnijih prostora akademskog proučavanja računalnih igara. Prema njemu one, ponajviše multiplayer igre, spajaju estetiku i društveno na način na koji to stariji masovni mediji poput kazališta, filma, kina, televizije i knjiga nisu mogli. Računalne igre kao i nove tehnologije pokrenule su nove načine razmišljanja i komunikacije.[58]

Henry James, američki sveučilišni profesor, u članku *Art Form for Digital Age*iz 2000. godine, tvrdi da su računalne igre umjetnost – digitalna umjetnost, popularna umjetnost, umjetnost u povojima, umjetnost koja je mahom nepriznata, ali svejedno umjetnost. Također, ističe da su igre zaista važne, jer potiču maštu djece, dovodeći ih u epske pohode po nepoznatim novim svjetovima. Bitne su jer djeca više nemaju pristup igralištima u stvarnome svijetu, budući da smo asfaltirali sve dostupne površine ne bi li stvorili prostor za nova stambena naselja, a ulice su takve da ih se roditelji plaše pa svojoj djeci ne dopuštaju da se igraju u njima. Ako pak djeca uopće imaju priliku za istražiteljsku igru, igru koja potiče kognitivni razvoj i razvija vještine rješavanja problema, onda ta prilika leži u virtualnim svjetovima videoigra. Multiplayer igre pružaju priliku za razvoj vodstva, nadmetanja, udruživanja i suradnje – za inteligentnu, povučenu djecu, a ne samo za sportaše školskih timova. Igre su važne jer predstavljaju digitalni ekvivalent programa obrazovanja za najmlađe, kojima otkrivaju uzbudljive mogućnosti računala.[59]

David Hutchinson, kanadski sveučilišni profesor, u članku *Video Games and Pedagogy of Place* iz 2007. godine nudi nekoliko ideja,za integriranje videoigara u učionice. On predlaže učioničke, a ne računalne, aktivnosti koje se odvijaju u stvarnom svijetu ali traže od studenta da se usredotoče na virtualni svijet videoigara, a to su: descriptive writing (opisno pisanje) – opisivanjem mjesta u videoigri ili same videoigre učenici uče nove riječi i razvijaju vokabular, place analysis (analiza mjesta) – analiziranjem uče izražavati kritiku, game development (razvijanje igre) – uči učenike, studente kako nastaju videoigre.[60]

John Kirriemuir, britanski knjižničar, je naposljetku 2006. godine u svom članku *The librarian as a video game player* iznio pak nekoliko ideja kako knjižnice mogu iskoristiti utjecaj računalnih i videoigara za svoje usluge. One se trebaju početi baviti, ako već nisu, prikupljanjem, davanjem na korištenje i očuvanjem videoigara za buduće naraštaje, pružanjem dodatne knjižne građe (magazine,

[58] Usp. Aarseth, Espen. Computer Game Studies, Year One. // Game Studies : the international journal of computer game research 1, 1(2001). URL: http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html (2013-09-05)
[59] Usp. Jenkins, Henry. Art Form for the Digital Age. 1.9.2000. URL: http://www.technologyreview.com/article/400805/art-form-for-the-digital-age/ (2013-09-05)
[60] Usp. Hutchinson, David. Video Games and Pedagogy of Place. // The Social Studies January/February 2007., str. 38-39.

novine, mape, interaktivne vodiče, forume, blogove i web stranice, i sl.), jer oba prijedloga će im privući nove korisnike, a na krajuvideoigre mogu pomoći i knjižničarima da steknu informacijsku pismenost i knjižnične vještine.[61]

2.3.3. Oldenburgova *„treća mjesta“*

Američki sociolog Ray Oldenburg je 1989. godine u svojoj knjizi *„The great good places“* skovao termin *„treće mjesto“* odnosno *„treća mjesta“* kako bi opisao javne prostore koji se koriste za neformalne društvene interakcije izvan uobičajenih prostora – kuća *(„prvo mjesto“)* i radno mjesto *(„drugo mjesto“)*.

Prema Oldenburgu, *„treća mjesta“* nude olakšanje od stresa na poslu i privatnoga života, a pružaju osjećaj uključenosti i pripadnosti povezanih s djelovanjem u grupnim društvenim aktivnostima, pri čemu zaveće zajednice, *„treća mjesta“* jačaju društvene veze kroz socijalnu interakciju, potiču predanost lokalnoj politici putem informiranog javnog diskursa te promiču sigurnost i osiguranje kroz otvorenu i vidljivu interakciju. On je u suradnji s Brisettom još 1982. godine opisao jedinstvene karakteristike *„trećih mjesta“*: *„Treća mjesta postoje izvan kuće i van radnog mjesta moderne ekonomske proizvodnje. To su mjesta gdje se ljudi okupljaju prvenstveno da uživaju u društvu jedni drugih,“*[62] misleći pri tom na pubove, kafiće, frizerske salone, knjižare,... mjesta koja funkcioniraju kao jedinstveni javni prostori za socijalnu interakciju. Ona osiguravaju kontekst za društvenost, spontanost, gradnju zajednice i emocionalnu ekspresivnost. Nadalje, *treća mjesta* služe kao sredstva za ostajanje u kontaktu s realnošću kroz intimne i osobne veze van kuće i radnog mjesta.[63] Oldenburg ističe 8 specifičnosti *trećih mjesta*:

• ona su neutralni teren	*treća mjesta* su neutralni teren gdje individualci slobodno dolaze i odlaze kako im se prohtje s vrlo malim obvezama ili uplitanjima s drugim sudionicima

[61] Usp. Kirriemuir, John. The librarian as a video game player. // New Review of Information Networking 12, 1-2(2006), str. 64.
[62] Oldenburg, R., D. Brissett. The third place // Qualitative Sociology 5, 4(1982), str. 269. Citirano prema: Soukup, Charles. Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web. // New Media & Society 8, 3(2006), str. 423.
[63] Usp. Soukup, Charles. Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web. // New Media & Society 8, 3(2006), str. 422.

• ona su „nivelator“	*treća mjesta* su mjesta gdje položaji i statusi individualaca na radnom mjestu nisu važni
• razgovor je glavna aktivnost	razgovor je glavni fokus aktivnosti pri čemu se zaigranost i smisao za humor kolektivno cijene
• ona su dostupna i ugodna	*treća mjesta* moraju biti lako dostupna i ugodna onima koji ih često posjećuju
• ona imaju redovne posjetitelje	*treća mjesta* imaju svoje redovne posjetitelje koji privlače nove i daju mjestu karakteristično raspoloženje
• ona su neupadljiva (eng. „a low profile“)	*treća mjesta* su neupadljiva, jednostavna i bez pretenzija
• raspoloženje je razigrano (eng. playful)	raspoloženje u *trećim mjestima* razigrano je i odiše lakomislenošću, igrama riječima i smislom za humor
• kao dom daleko od doma	*treća mjesta* su poput doma, pružaju osjećaj ukorijenjenosti, posjedovanja, duhovne regeneracije, smirenost i topline[64]

On smatra da su to osnovna obilježja *trećih mjesta* jer izazivaju jedinstveno komunikacijsko iskustvo. Posljedice nepostojanja mjesta za neformalna druženja su raslojavanje lokalnih zajednica i otuđivanje jednih od drugih te isključivanje od lokalnih stanovnika i susjeda što također utječe i na pomanjkanje osjećaja sigurnosti u zajednici i sveukupnu kvalitetu života građana. Nažalost, velike prigradske infrastrukture, zahtjevne poslovne uloge i potrošački način života u post-industrijskoj kulturi dramatično otežava razvoj i održavanje trećih mjesta.[65]

2.3.4. *World of Warcraft* kao *treće mjesto*

Prema gore navedenim obilježjima Oldenburgovih *trećih mjesta World of Warcraft* nudi mjesto za socijalnu interakciju i veze van doma, škole, fakulteta, radnog mjesta, a kao takvo ima potencijal da funkcionira kao treće mjesto slično pubovima, kafićima, frizerskim salonima, knjižarama i ostalim mjestima za druženje te ćemo to u nastavku elaborirati.

[64] Steinkuehler, Constance A. Williams, Dmitri. Where everybody knows your (screen) name: online games as „third places“ // Journal of Computer-Medaited Communication 11(2006), str. 890.
[65] Usp. Soukup, Charles. Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web. // New Media & Society 8, 3(2006), str. 424.

- Neutralni teren

Kao što je već rečeno, *treća mjesta* su neutralni teren gdje individualci slobodno dolaze i odlaze kako im se prohtje s vrlo malim obvezama ili uplitanjima s drugim sudionicima. *World of Warcraft* neutralni je teren u smislu da ne postoji obaveza prema kojoj se morate igrati kada „uđete" u igru, možete jednostavno sjediti ispred svog ekrana i promatrati što se događa u igri, a da pri tom niste pomaknuli ni prst, i svejedno ćete biti dio igre samim time što se prisutni u njoj. Upravo ta odsutnost obaveza omogućuje neformalnu socijalnu interakciju. U *World of Warcraft* interakcija je posredovana putem likova igrača, a anonimnost koju oni omogućuju, u slučaju da ostalima niste dali podatke o sebi prema kojima bi se moglo znati tko ste, pruža utočište daleko od doma, škole, fakulteta, radnog mjesta te na taj način dopušta igračima da se prepuste socijalizaciji, „druženju" bez obaveza i posljedica.

- Nivelator

Drugi kriterij za dokazivanje *trećeg mjesta* jest da su *treća mjesta* nivelator odnosno mjesta gdje položaji i statusi individualaca na radnom mjestu nisu važni. *World of Warcraft* pruža svima da se dokažu na temelju svoje igre ili poznavanja iste, osobnosti, smisla za humor, marljivosti i trudu, ali to ne znači da hijerarhija ne postoji, dapače treba se prvo dokazati koliko ste sposobni u igri da bi vas se moglo uključiti u ostale timske dijelove igre.

- Razgovor je glavna aktivnost

Prema Oldenburgu komunikacija je bit *trećih mjesta*. Kao što smo već rekli u jednom od ranijih poglavlja u *World of Warcraft* komunikacija je bazirana na tekstualnoj interakciji koja je stalna i sveprisutna putem prozora i tabova. Ne postoji samo jedan chat kanal nego nekoliko simultanih: javni, privatni te varijacije grupnih kanala, koji zajedno funkcioniraju kao jedan na jedan ili jedan na sve komunikacijski prostor. Za većinu igrača, stalan razgovor kroz bezbroj chat kanala nije samo potreban za navigaciju kroz igru u različitim izazovima (npr. razmjena dobara, organiziranje suradnje, razmjenu informacija), već je i „hrana" iz koje pojedinci stvaraju i održavaju odnose te odražavaju razumijevanje ili nerazumijevanje igre. *World of Warcraft* se ne bazira samo na aktivnostima (npr. rješavanje zadataka(questing), borba jedan na jedan(duel), razvijanje profesija) koje igra nudi, već i na stalnom razgovoru o igri i temama nevezanim uz nju. Razgovori se kreću u rasponu od mehaničkih

i tehničkih dijelova igre, preko rasprava tko je što učinio, kome i zašto do živahnog razgovora o umjetnosti, kulturi, politici i seksu. Također, treba spomenuti i glasovnu interakciju koja nije ništa manje važna od tekstualne iako je zastupljena u manjem okviru, odnosno omogućava interakciju s nekolicinom igrača, a ne sa svima. Glasovnu komunikaciju preferira sve više igrača, jer im pri tome dopušta da obavljaju dvije funkcije odjednom – razgovor i igranje, jer za igranje kao i za tekstualnu komunikaciju trebaju obje ruke, što ponekad traži od igrača da se odluči u čemu će prije sudjelovati – razgovoru ili igri. S druge pak strane, za razliku od *trećih mjesta* u kojima se ne možete isključiti iz okoline kako bi samo bili dio nje, *World of Warcraft* vam to dopušta odlaskom sa svih kanala komunikacije bez obzira bili oni tekstualni ili glasovni.

- Dostupnost

Sljedeći kriterij kaže da *treća mjesta* moraju biti lako dostupna i ugodna onima koji ih često posjećuju. *World of Warcraft* dostupan je u toliko da omogućava igračima da dolaze i odlaze u bilo koje doba dana i noći sa sigurnošću da će pronaći sugovornike u slučaju da ih traže. Naravno, najveća je količina igrača u igri u večernjim satima, jer u to vrijeme većina ima vremena za igranje s obzirom na školske, fakultetske i poslovne obaveze. S druge pak strane, *World of Warcraft* igraju igrači iz cijelog svijeta tako da ne može a da ne bude uvijek netko u igri, osim naravno u trenutku kada je server isključen zbog nadogradnje ili kvara. S obzirom da igrači „ulaze“ u igru iz svog doma udobnost im je samim time zagarantirana. Međutim, kriterij dostupnosti postaje upitan kada je u pitanju inicijalni pristup igri. Naime, da bi se uopće pristupilo igri potrebno je posjedovati računalo, pristup internetu i igru za što vam je potreban novac. Iako cijena računalne tehnologije opada iz dana u dan, zahtjevi igre rastu. Svaka nova ekspanzija košta kao i mjesečna pretplata za igranje na Blizzardovim serverima. Naravno, postoji i već spomenuta opcija da se *World of Warcraft* igra besplatno na jednom od bezbroj privatnih servera, ali ona nije legalna, iako ju mnogi radije i prije odabiru.

- Redovni posjetitelji

Treća mjesta imaju svoje redovne posjetitelje koji privlače nove i daju mjestu karakteristično raspoloženje, ističe Oldenberg. *World of Warcraft* također ima svoje redovne igrače koji igri daju karakter i osiguravaju da će netko od njih biti tamo kad god im se odlučite pridružiti. Oni dominiraju u emocionalnom smislu određujući ton razgovora i generalno raspoloženje u igri. Postoje dvije vrste redovnih igrača: redovni igrači guild-a kojem pripadate i redovni igrači koji nisu dio vašeg guild-a.

Jedni i drugi jednako su važni. Prvi daju karakter, odnosno ton razgovora i generalno raspoloženje u guildu, tj. u guild chat kanalu, dok drugi isto to rade na ostalim kanalima, od čega najčešće na javnom. Oni pomažu novim igračima ili pak ne i zadirkuju one koji ne poštuju socijalne norme ili ih sami krše.

- Neupadljivost (eng. „A low profile“)[66]

Nadalje, *treća mjesta* su neupadljiva, jednostavna i bez pretenzija. *World of Warcraft*je neupadljiv, donekle jednostavan, s obzirom na grafiku koja od samog početka igranja virtualni svijet *World of Warcraft-a* čini fantastičnim, i doslovno i metaforički, kao što smo opisali ranije, te bez pretenzija.

- Razigranost

Prema definiciji, *World of Warcraft*je „razigran“ s obzirom da je MMORPG. Oldenburg tvrdi da ozbiljnosti nije mjesto u *trećim mjestima*, s obzirom da su neozbiljnost, igre riječima i smisao za humor na prvom mjestu. U *World of Warcraft* možemo pronaći upravo to - igrači pričaju viceve i zbijaju šale tijekom epskih bitki, izvode razne geste sa svojim likovima kao što je ples, ispuštanje vjetrova ili smijeh, te ismijavaju izgled jedan drugoga na dnevnoj bazi. Ozbiljnost se uvodi samo na trenutak kada se odvija važna bitka u želji da se pobjedi i to samo ako je vjera u sposobnost grupe da pobjedi poljuljana. Također, kad netko od igrača priča tužnu priču iz svog života, ali onda razgovor ili umire ili ga netko okreće u drugom smjeru neozbiljnošću što najbolje pokazuje razigranost *World of Warcraft*.

- Dom daleko od doma

Napokon, kao zadnji kriterij Oldenburg ističeda su *treća mjesta* poput doma, pružaju osjećaj ukorijenjenosti, posjedovanja, duhovne regeneracije, smirenost i topline. *World of Warcraft* je mjesto koje ukorjenjuje igrače na gotovo isti način kao i dom. Sudjelovanje postaje uobičajeni dio dana igrača, a odsutnost je primijećena i odmah ispitana (putem mail-a, instant messenger-a, društvenih mreža ili telefona). Upravo ta ukorijenjenost stvara osjećaj posjedovanja i doma, a osjeća se i u potrebi

[66] neupadljivost (eng. „a low profile“) – mjesto je javno, dostupno svima, ali zbog svoje jednostavnosti i skromnosti ne upada svima u oči te ga posjećuju samo oni koji žele ostati van središta zbivanja

igrača za opuštanjem i smirivanjem koje dolaze pronaći u igri kako bi se opustili i smirili nakon napornog dana te očekuju da će pronaći toplu atmosferu kako bi to i postigli.[67]

Ne smijemo ne spomenuti prema čemu *World of Warcraft* nije Oldenburgovo *treće mjesto*. Sherry Turkle tvrdi da se tradicionalna *treća mjesta* razlikuju od računalno-posredovanog konteksta, u ovom slučaju igre *World of Warcraft,* u jednom važnom pogledu, a to je „stvarnost" interakcije ili ovisnost o simulaciji.Igračevo iskustvo se mijenja kada interakcija strogo ovisi o simulaciji, drugim riječima, igrači se „pretvaraju" da su u „stvarnom" mjestu dok pri tome sjede za svojim računalnim ekranima. *World of Warcraft* „simulira" *treće mjesto*, ali nekako samo po sebi nije *treće mjesto*.[68] Njezinu tvrdnju povezujemo s Baudrillardovom teorijom o simulakromu (kopija kopije)[69] i možemo zaključiti da virtualan svijet *World of Warcraft* hiperreaalan (svijet simulacija, bez podrijetla, bez prošlosti, bez budućnosti, što podrazumijeva širenje svim koordinatama – mentalnim, vremenskim, prostornim i deskriptivnim) te da pripada trećem redu simulakruma (gdje je simulakrum zamijenio stvarno i ne snosi nikakvu povezanost s bilo kakvom stvarnošću), obuhvaćajući fantazije, mogućnosti, i situacije koje nemaju nikakvu referencu u stvarnosti, dakle što je „nemoguće postaje moguće". Prema njemu tehnologija i zabava, u našem slučaju igra *World of Warcraft*, pružaju iskustva koja traže više uključivanja i intenzivnija su od njihovih stvarnih pandana koje prakticiraju u svakodnevnom životu, a smatraju se svjetovnima i uobičajenima.[70] Prvo i osnovno, *World of Warcraft* je virtualan svijet, prostor i kao takav već u startu neispunjava prvi kriterij, jer prema Oldenburgu on mora biti stvaran. Nadalje, iako je razgovor glavna aktivnost *World of Warcraft* kao virtualan svijet ne može pružiti stvaran razgovor među igračima gdje se oni pri tom gledaju oči u oči. Dostupnost je treći kriterij koji *World of Warcraft* ne ispunjava iz dva razloga. Naime, prema Oldenburgu *treća mjesta* su dostupna svima, ali zapravo ona su dostupna samo lokalnim posjetiteljima, jer u stvarnom svijetu još uvijek ne postoji mogućnost teleportacije odnosno putovanja brzinom svjetlosti, dok je u *World of Warcraft* to moguće, igrači sa svih strana svijeta mogu u istom trenutku „ući" u igru, biti na istom mjestu, igrati se, razgovarati i družiti, a već u idućem mogu „izaći" iz igre i biti u svome domu gdje

[67] Usp. Steinkuehler, Constance A. Williams, Dmitri. Where everybody knows your (screen) name: online games as „third places" // Journal of Computer-Medaited Communication 11(2006).
[68] Usp. Turkle, Sherry. Virtuality and its Discontents. // The American Prospect 7, 24(1996). Citirano prema: Soukup, Charles. Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web. // New Media & Society 8, 3(2006), str. 426.
[69] simulakrom – kopija bez originala; čije se značenje toliko raspršilo u porijeklu da prestaje biti original i postoje kopija
[70] Usp. Baudrillard, J. Simulacra and Simulations. Ann Arbor: University of Michigan Press. 1995. Citirano prema: Frostling-Henningsson, Maria. First-Person Shooter Games as a Way of Connecting to People: Brothers in Blood". // CyberPsychology & Behavior 12, 5(2009), str. 557.

god on bio. I opet, za kraj, fizički prostor je jedini razlog zašto *World of Warcraft* ne ispunjava i posljednji Oldenburgov kriterij za *treća mjesta*, dom daleko od doma. Ali uvijek postoji - ali.

Što ako bismo napravili korak unatrag i sagledali sve iz druge perspektive, kada bismo razmišljali izvan okvira. Oldenburgova teorija *„trećih mjesta"* nastala je prije gotovo trideset godina, kao i Turkle prije dvadeset, oni nisu mogli ni zamisliti do koje mjere će se računalno-posredovana komunikacija u virtualnom prostoru razviti i nastaviti razvijati. Fizički prostor ne smije biti granica ljudskom napretku. Računalno-posredovane okoline, internet pa tako i online videoigra *World of Warcraft* jedinstvene su, njihovi konteksti nadilaze fizički prostor, pružaju mogućnosti komunikacije odvojen od lokalne zajednice i proširuju ga stvaranjem jedne velike globalne zajednice. Nije li to bit naše budućnosti? Kada Oldenburg ističe da tehnologija raslojava lokalne zajednice i da nas otuđuje jedne od drugih, virtualna *treća mjesta* poput *World of Warcraft* ukazuju da kreativna upotreba tehnologije može pružiti svojevrsnu pomoć za takva otuđenja i raslojavanje.

3. Istraživanje: Online igre kao mjesta druženja

Cilj ovog istraživanja je, kao što je već spomenuto u uvodnom dijelu, ispitati mogućnosti virtualnog prostora online igara da služi kao mjesto druženja na temelju online igre *World of Warcraft* te dokazati hipotezu koja kaže da igračima *World of Warcraft-a* mogućnost druženja s drugim igračima predstavlja značajan element igre.

Kao metodu za ovo istraživanje odabrali smo anketiranje odnosno metodu ankete, postupak kojim sena temelju anketnog upitnika istražuju i prikupljaju podaci, informacije, stavovi i mišljenja o predmetu istraživanja te putem uzorka na temelju dijela populacije donose zaključci koji se odnose na cijelu populaciju.

Jedini kriterij istraživanja bio je da ispitanici igraju *World of Warcraft* na jednom od Blizzardovih ili pak privatnih servera. Upravo taj kriterij nas dovodi do namjernog uzorka ispitanika odnosno uzorka koji nije zasnovan na vjerojatnosti, točnije rečeno do prigodnog[71] uzorka.

Anketni upitnik sastavili smo u LimeSurvey[72] online aplikaciji na hrvatskom i engleskom jeziku, s obzirom da nismo htjeli ograničiti istraživanje, već smo se odlučili na anketiranje što šireg spektra igrača. Anonimni anketni upitnik sastojao se od 21 pitanja, otvorenog i zatvorenog tipa, podijeljenog u tri grupe pitanja - prva grupa obuhvaća 6 demografskih pitanja (spol, dob, zemlja porijekla, stupanj obrazovanja, status veze), druga grupa obuhvaća 14 pitanja o igranju online igre *World of Warcraft* (duljina igranja kalendarski, duljina igranja tjedno, mjesto igranja, server, broj likova, ekspanzija, spol glavnog lika, level, rasa, klasa, pripadnost guild-u, vrsta guild-a i partneri u igri), dok se treća grupa sastoji od jednog pitanja odnosno tablice s nizom od 39 tvrdnji na koje je trebalo odgovoriti putem Likertove skale stavova[73].

Anketni upitnik je igračima distribuiran na dva načina: direktno i indirektno. Direktno je poslan na 40 privatnih mail adresa igrača, na 10 *Skype*[74] kontakata, dok je putem društvene mreže *Facebook*[75] i opcije slanja privatnih poruka poslan još 60-ero igrača. Indirektno su, *Facebook* opcijom postavljanja sadržaja na tuđi „zid“, postavljeni i linkovi na anketni upitnik na hrvatskom i engleskom jeziku trima grupama koje imaju vezu s online igrom *World of Warcraft*. Linkovi su postavljeni i opcijom „status“ na *Facebook* profil, kao i na informacijsku mrežu *Twitter*[76], te na Blizzardov *World of Warcraft* forum[77] kao i na tri privatna foruma: *Excalibur WoW*[78], *Molten WoW*[79] i *WoWReach*[80]. Anketni upitnik distribuiran je uz poruku koja je predstavila istraživača i istraživanje, uz objašnjenje da je anoniman

[71] prigodni uzorak - uzorak onih članova populacije do kojih istraživač najlakše dođe u trenutku provođenja istraživanja
[72] LimeSurvey. URL : http://www.limesurvey.org/en/ (2013-09-05)
[73] Lkertova skala slaganja - ispitanik mora izjasniti stupanj slaganja odnosno neslaganja s tvrdnjom, na petostupanjsko skali: „uopće se ne slažem“, "„ne slažem se“, „niti se slažem niti se ne slažem“, „slažem se“, „u potpunosti se slažem“
[74] Skype. URL: http://www.skype.com (2013-09-05)
[75] Facebook. URL: http://www.facebook.com (2013-09-05)
[76] Twitter. URL: http://www.twitter.com (2013-09-05)
[77] World of Warcraft Forum. URL: http://eu.battle.net/wow/en/forum/ (2013-09-05)
[78] Excalibur WoW Forum. URL: http://www.excalibur-nw.com/forum/index.php?showforum=85 (2013-09-05)
[79] Molten WoW Forum. URL: http://forum.molten-wow.com/ (2013-09-05)
[80] WoWReach Forum. URL: http://forum.wowreach.com/index.php (2013-09-05)

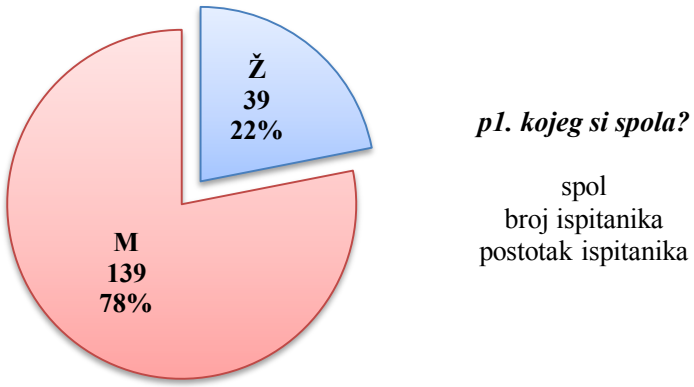
te da će se prikupljeni podaci koristiti samo u svrhu istraživanja. U poruci je, također, stajala napomena da se anketni upitnik slobodno proslijedi dalje, ali samo igraču online igre *World of Warcraft,* u slučaju da netko takvog poznaje.

3.1. Analiza anketnog upitnika

Istraživanje je provedeno u razdoblju od 22. kolovoza do 11. rujna 2013. godine. Anketni upitnik ispunilo je 252 ispitanika online igre *World of Warcraft*, od čega je u obzir uzet samo 181 ispitanik (71,82%) s obzirom da njih 71 nije ispunilo anketni upitnik do kraja.

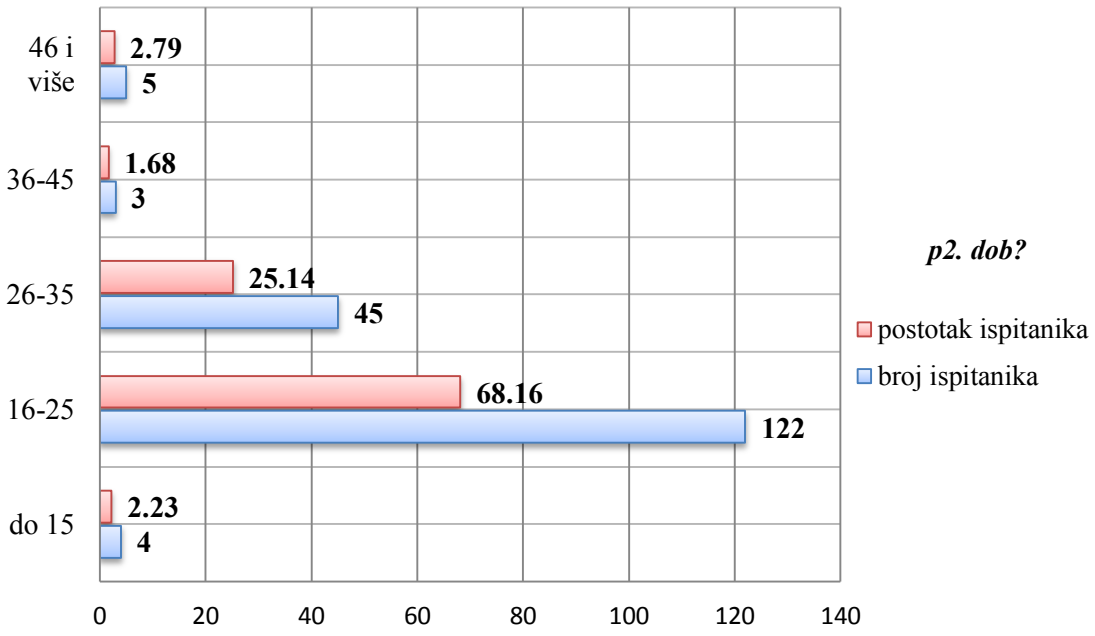
Dobiveni kvantitativni podaci obrađeni su uz pomoć programskog paketa SPSS. Korištena je deskriptivna statistika (analiza frekvencija i izračunavanje aritmetičkih sredina) te faktorska analiza.

Slijedi prikaz demografskih varijabli na temelju prve grupe od šest pitanja našeg anketnog upitnika. Od sveukupnog broja ispitanika 178 (98,34%) je odgovorilo na pitanje *p1.kojeg si spola*? (vidi *Sliku 6*), 39 je žena (21,91%), a 139 muškaraca(78,09%).



Slika 6. Raspodjela ispitanika po spolu

Na pitanje vezano uz godine starosti odnosno *p2.dob?* bilo je moguće svrstati se u jednu od pet ponuđenih dobnih skupina (vidi *Sliku 7*). Dobili smo 179 odgovora na to pitanje od čega su se dvije dobne skupine ispitanika najviše istaknule. Skupini od *16-25* godina pridružilo se 122 ispitanika (68,16%), a skupina od *26-35* godina 45 ispitanika (25,14%).



Slika 7. Raspodjela ispitnika po dobi

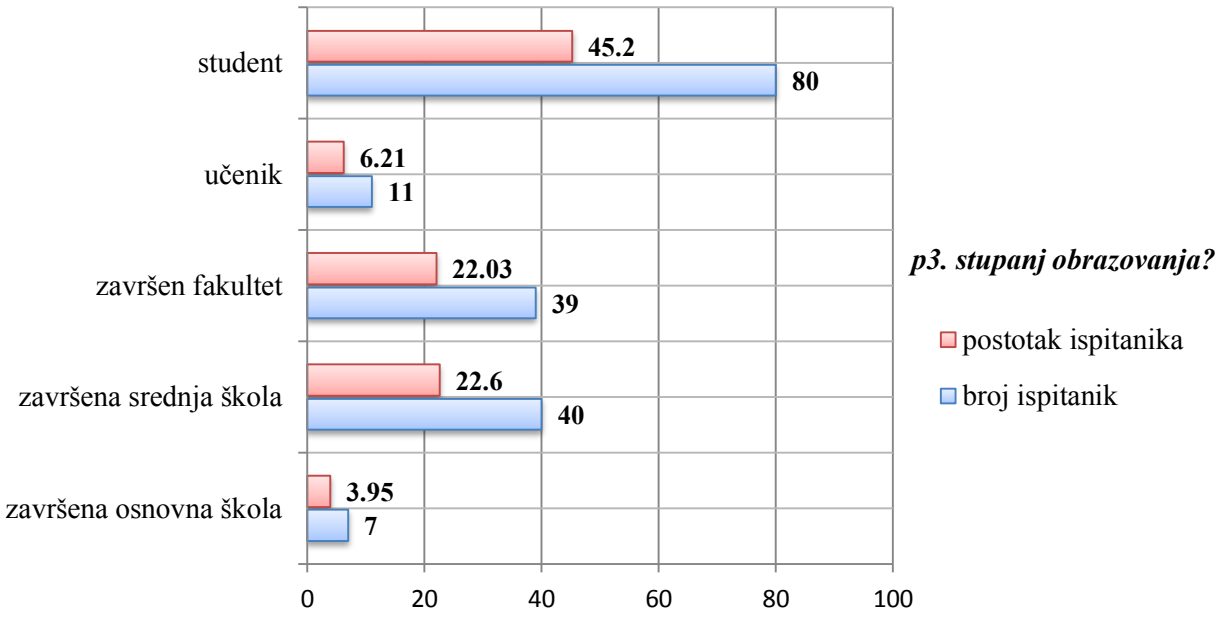
Iduće pitanje *p3.iz koje zemlje dolaziš?* bilo je otvorenog tipa i donijelo je listu od 31 zemlje koje je 176 ispitanika navelo kao svoju zemlju porijekla (vidi *Tablicu 1*). Najviše ispitanika, njih čak 79 (43,6%), dolazi iz *Hrvatske*, iduća veća skupina ispitanika, njih 10 (5,5%) dolazi iz *Ujedinjenog Kraljevstva*, dok po 9 ispitanika (5,0%) dolazi iz *Rumunjske* i *Sjedinjenih Američkih Država*.

Tablica 1. Raspodjela ispitanika po zemljama porijekla

Zemlja porijekla	Broj ispitanika	Postotak
Albanija	1	0,6%
Alžir	1	0,6%
Argentina	1	0,6%
Belgija	6	3,3%
Bosna i Hercegovina	2	1,1%
Bugarska	2	1,1%
Češka	1	0,6%
Danska	4	2,2%
Filipini	1	0,6%
Finska	2	1,1%
Grčka	3	1,7%
Hrvatska	79	43,6%

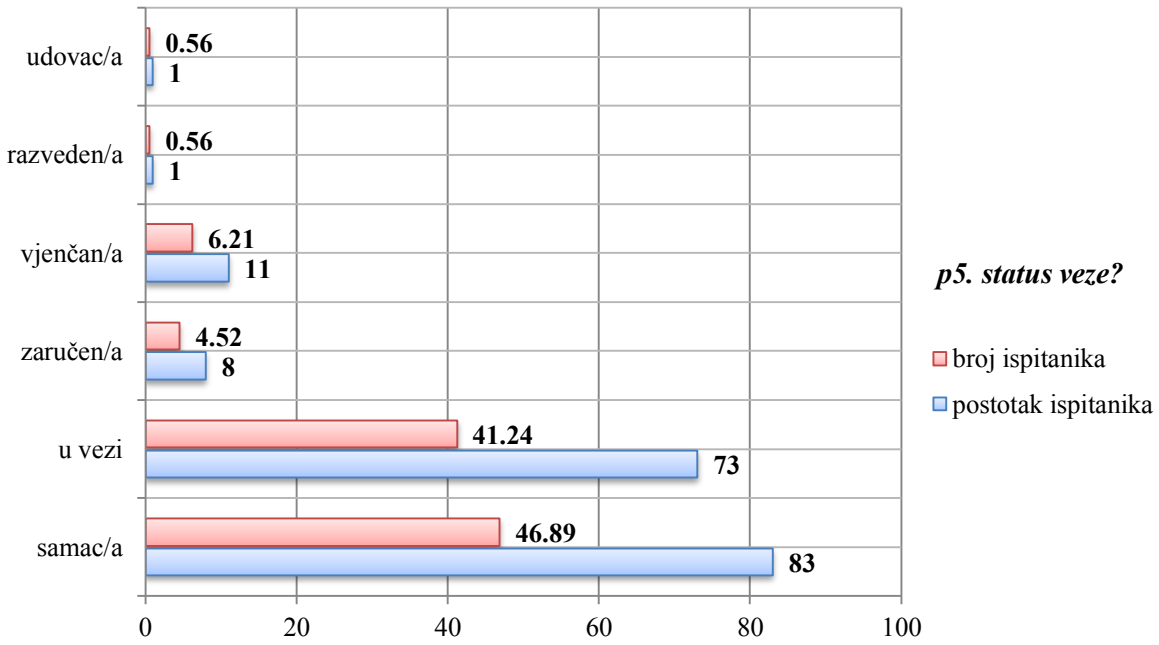
Indija	2	1,1%
Iran	2	1,1%
Irska	1	0,6%
Italija	1	0,6%
Litva	2	1,1%
Mađarska	1	0,6%
Malezija	1	0,6%
Nizozemska	8	4,4%
Norveška	7	3,9%
Poljska	4	2,2%
Rumunjska	9	5,0%
Sjedinjene Američke Države	9	5,0%
Srbija	7	3,9%
Španjolska	1	0,6%
Švedska	5	2,8%
Švicarska	1	0,6%
Ujedinjeno Kraljevstvo	10	5,5%
Ukrajina	1	0,6%
Vanauta	1	0,6%
∑	176	97,9%

Od sveukupnog broja ispitanika, prema pitanju *p3. stupanj obrazovanja?* 91(50,3%) ih je još uvijek u obrazovnom sustavu, od čega je 80 *studenata* (44,2%), a 11 *učenika* (6,1%). Od preostalih 86 ispitanika (47,5%), 40 ih se izjasnilo da imaju*završenu srednju školu* (22,1%), 39 *završen fakultet* (21,5%), dok se za *završenu osnovu školu* izjasnilo njih 7 (3,9%) (vidi *Sliku 8*).



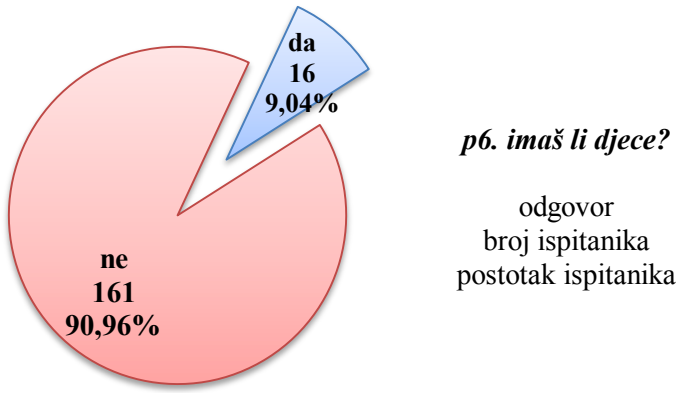
Slika 8. Raspodjela ispitanika po stupnju obrazovanja

Na pitanje *p5.status veze?* najviše se ispitanika izjasnilo da su u nekom obliku veze, njih sveukupno 92 (50,8%), od čega ih je *u vezi* 73 (40,3%), *zaručeno* 8 (4,4%), a *vjenčano* 11 (6,1%). Druga se polovina ispitanika izjasnila da su *samci,* njih 83 (45,9%) (vidi *Sliku 9*).



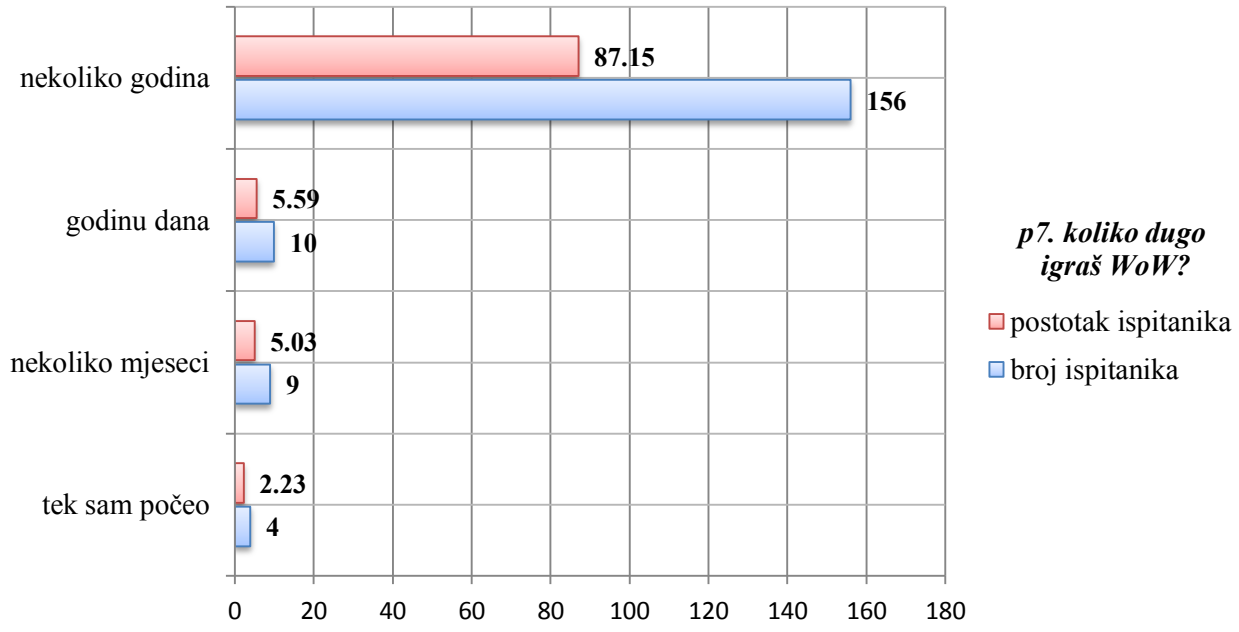
Slika 9. Raspodjela ispitanika po statusu veze

Posljednje anketno pitanje vezano uz demografske varijable bilo je *p6.imaš li djece?*. Dobili smo 161 negativan odgovor (89,0%) i 16 pozitivnih (8,8%) (vidi *Sliku 10*).



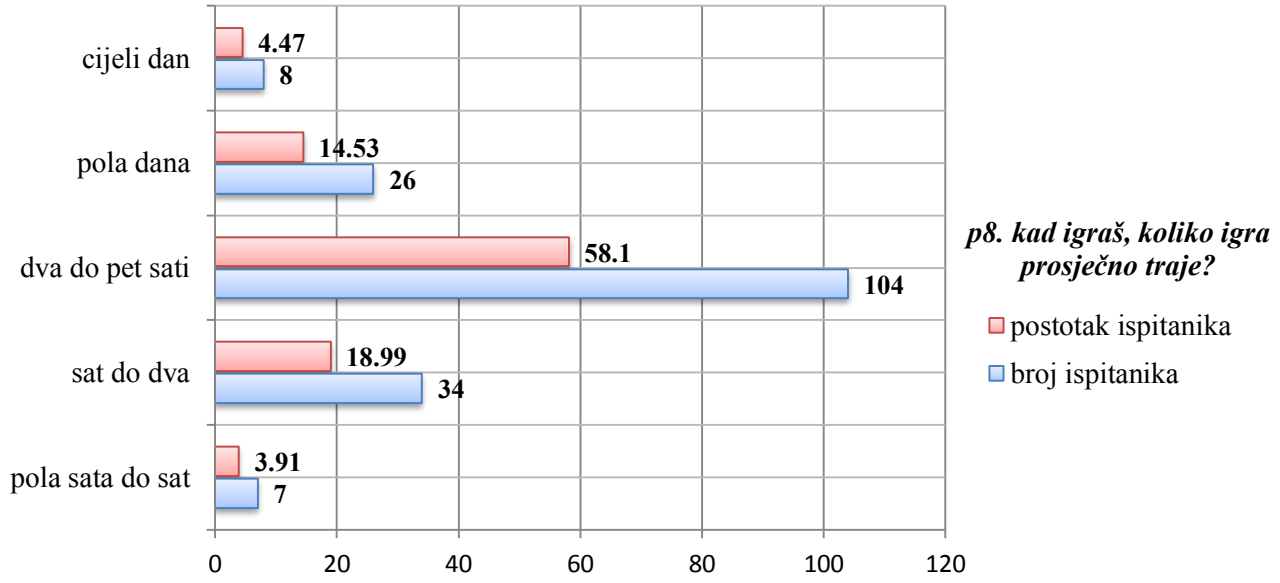
Slika 10. Raspodjela ispitanika po roditeljskom statusu

Druga grupa, kao što smo već rekli, obuhvaća 14 pitanja o igranju online igre *World of Warcraft*. Od sveukupnog broja ispitanika , na pitanje *p7.koliko dugo igraš WoW?* 156 ispitanika (86,2%) je odgovorilo *nekoliko godina*, ostali ispitanici raspoređeni su u manjem broju po ostalim odgovorima (vidi *Sliku 11*).



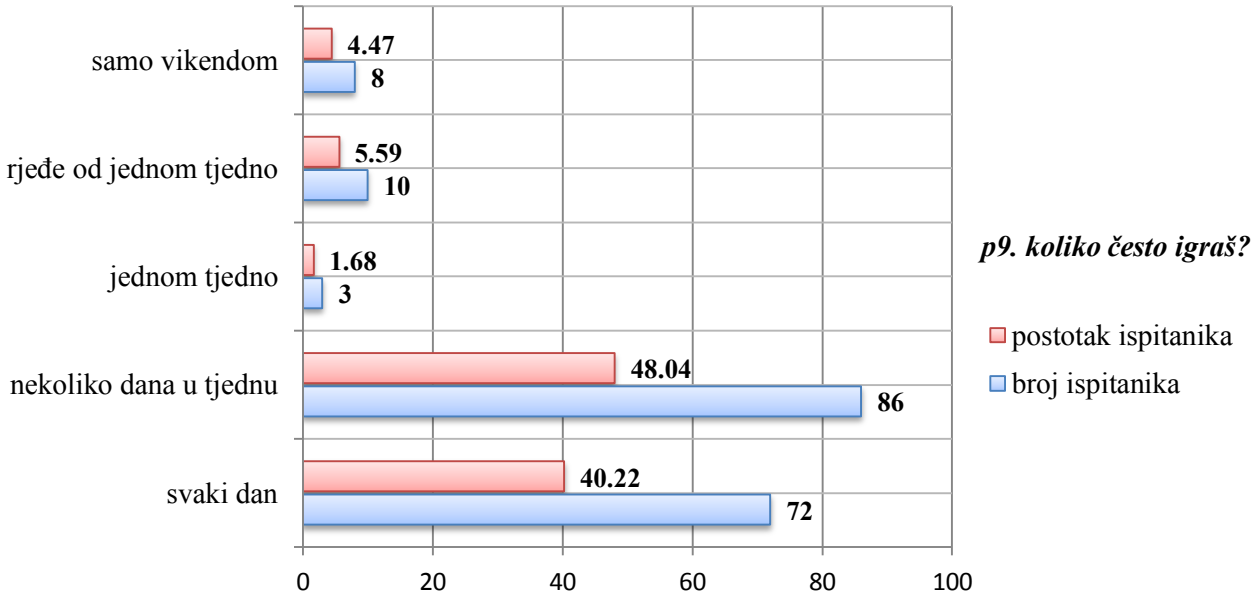
Slika 11. Raspodjela ispitanika po dužini „igračkog staža“

Na iduće pitanje *p8.kad igraš, koliko igra prosječno traje?* najviše ispitanika je odgovorilo *dva do pet sati,* njih 104 (57,5%), druga dva zanimljiva odgovora su *sat do dva,* za koji se izjasnilo 34 ispitanika (18,8%), i *pola dana,* za koji se izjasnilo 26 ispitanika (14,4%) (vidi *Sliku 12*).



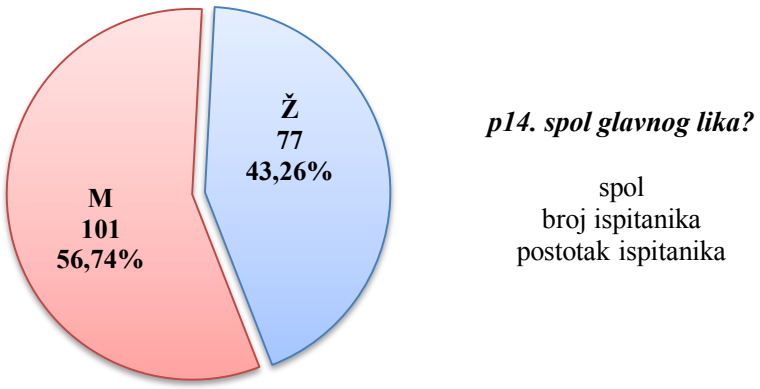
Slika 12. Raspodjela ispitanika po trajanju sesije

Na pitanje *p9.koliko često igraš?*, 86 ispitanika (47,5%) odgovorilo je *nekoliko dana u tjednu*, dok se 72 ispitanika (39,8%) odlučilo za odgovor*svaki dan* (vidi *Sliku 13*).



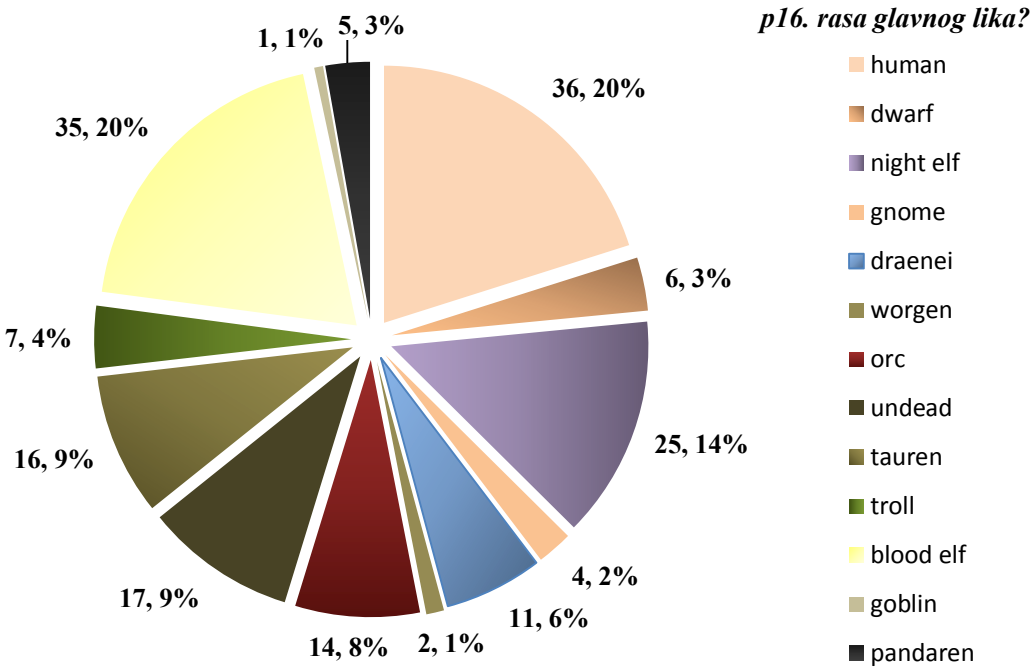
Slika 13. Raspodjela ispitanika po frekvenciji igranja

Najviše ispitanika, njih 175 (96,7%) odgovorilo je *kod kuće* na pitanje *p10.gdje najčešće igraš?*. Iduće pitanje *p11.na kojem serveru igraš?* bilo je jedino pitanje na koje se moglo odgovoriti s više odgovora. Odgovor *official eu* dobio je 107 (59,1%), a *official us* 10 pozitivnih odgovora (5,5%). Od tih 117 ispitanika (64,6%) 71 (35,4%) igra na bar još jednom privatnom serveru. Pitanje *p12.koliko likova imaš?* bilo je otvorenog tipa. Od 174 ispitanika njih 28 (16,0%) odgovorilo je da ima dva lika, a 21 (12,0%) da ima jednog lika, dok je 13 (7,4%) odnosno 12 ispitanika (6,8%) odgovorilo da imaju deset, odnosno tri, četiri, pet i šest likova. Poslije tog pitanja ispitanici su dobili napomenu da se sva daljnja pitanja odnose na glavnog lika ukoliko imaju više od jednog lika, a ukoliko se ne mogu odllučiti koji je lik glavni da odaberu onoga s kojim su najčešće igrali u posljednja tri mjeseca. Na sljedeće pitanje *p13. koji WoW igraš?*najviše ispitanika, njih 72 (97,2%) odgovorilo je da igra *MOP (Mists of Pandaria),* 38 (21%) ih igra *CATA (Cataclysm),* 34 (18,8%) *TBC (The Burning Crusade),* a 32 (17,7%) ispitanika igraju *WOTLK (Wrath of the Lich King).* Od sveukupnog broja ispitanika, na pitanje *p14.spol glavnog lika?,* 77 ispitanika (42,5%) odgovorilo je da je spol njihovog glavnog lika *ženski*, a 101 ispitanik (55,8%) je pak odgovorio da je *muški* (vidi *Sliku 14*).



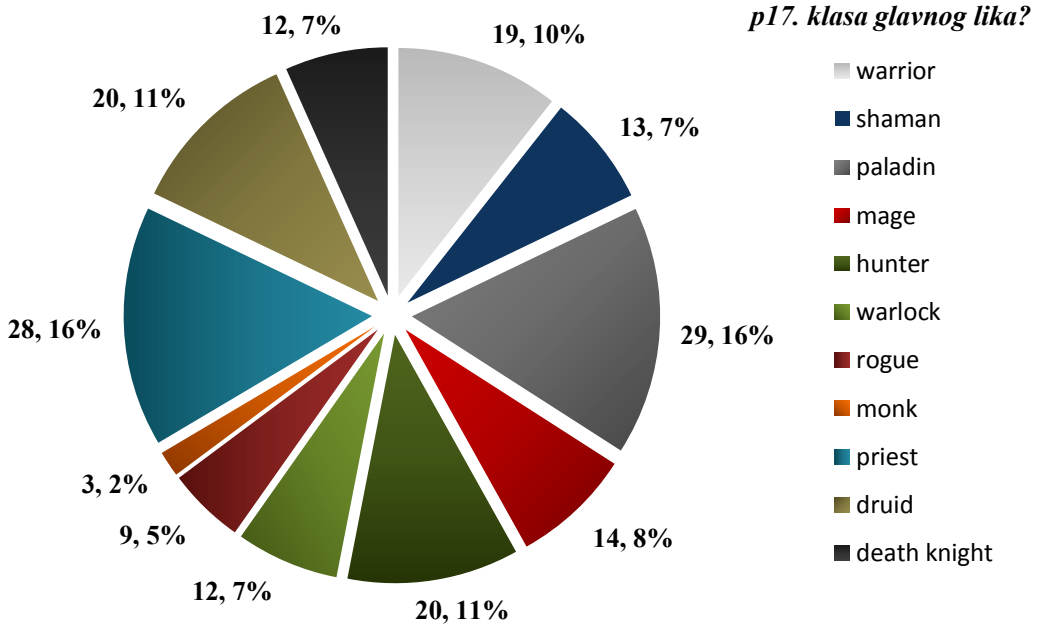
Slika 14. Raspodjela ispitanika po spolu glavnog lika

Nadalje, pitanje *p15.level glavnog lika?* bilo je otvorenog tipa, a na njega je odgovorilo 173 ispitanika (95,6%). Ističu se četiri odgovora, pri čemu 63 ispitanika (34,8%) imaju lika level 90, 33 ispitanika (18,2%) imaju lika level 85, dok 29 (16%) i 27 (14,9%) ispitanika imaju likove level 70 odnosno 80. Na pitanje, *p16.rasa glavnog lika?,* 36 ispitanika (19,9%) odgovorilo je da im je rasa glavnog lika *human,* 35 ispitanika (19,3%) odgovorilo je na to pitanje odgovorom *blood elf*, a treći odgovor s najviše ispitanika bio je *night elf*, na njega se odlučilo 25 ispitanika (13,8%) (vidi *Sliku 15*).



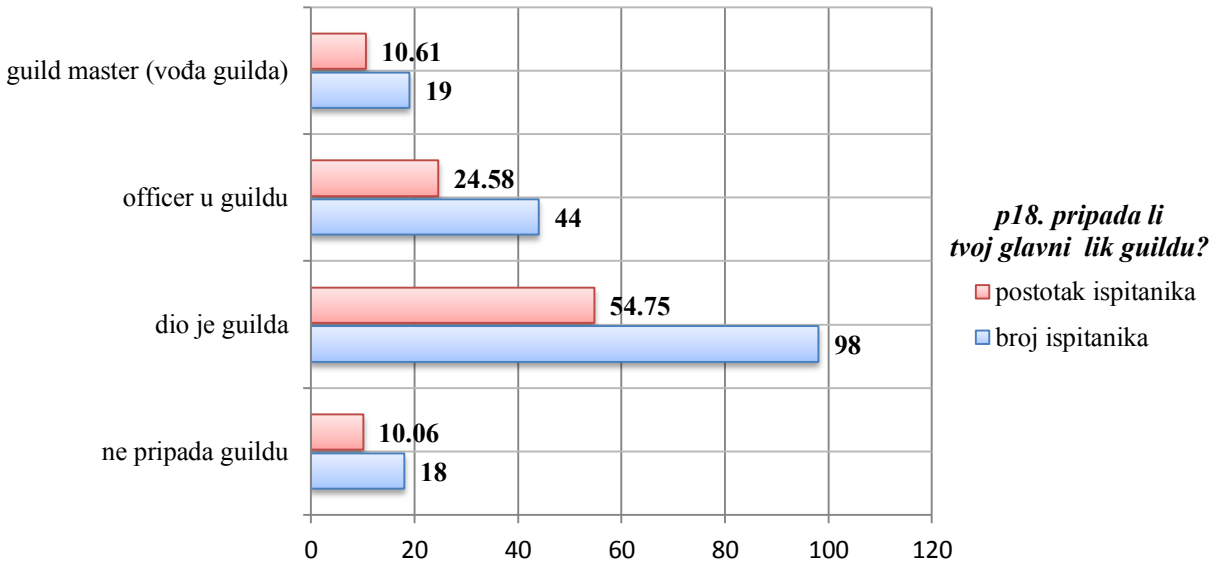
Slika 15. Raspodjela ispitanika po rasi glavnog lika

Na pitanju, *p.17.klasa glavnog lika?* ističu se dva odgovora, klasa *paladin* i klasa *priest*, od čega je 29 ispitanika (16,0%) odabralo klasu *paladin*, a 28 ispitanika (15,5%) klasu *priest* (vidi *Sliku 16*).



Slika 16. Raspodjela ispitanika po klasi glavnog lika

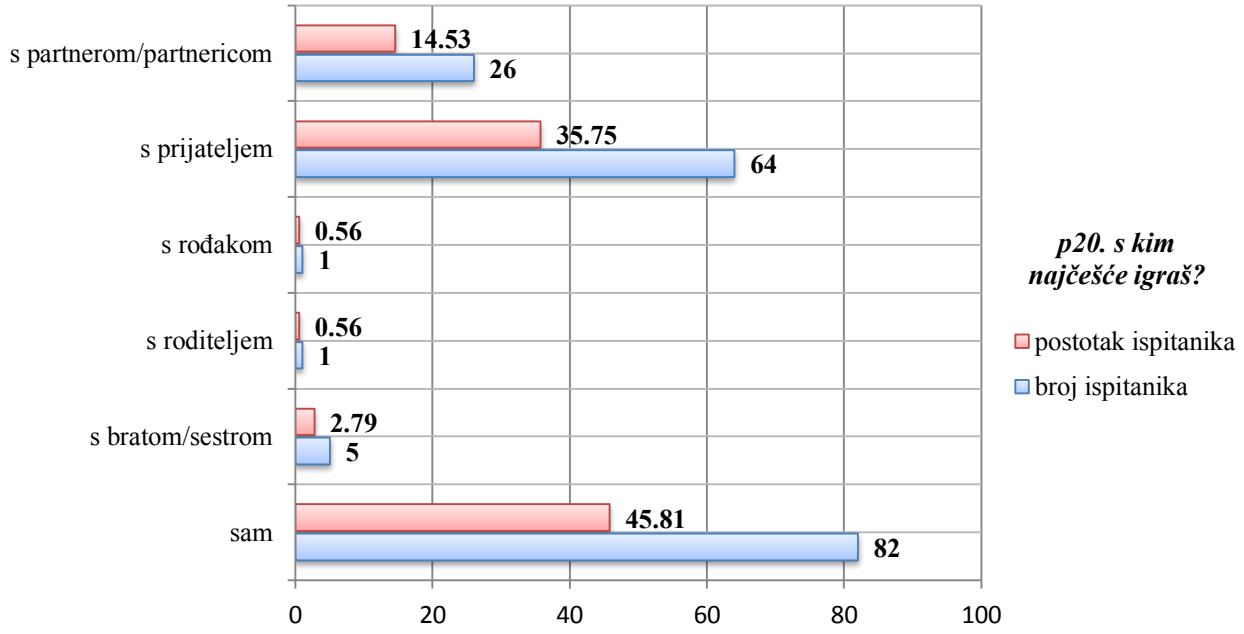
Od sveukupnog broja ispitanika, njih 98 (54,1%) izjasnilo se na pitanje *p18.pripada li tvoj glavni lik guildu?* pozitivnim odgovorom, *dio je guilda,* a samo 18 (9,9%) negativnim odgovorom, *ne pripada guildu.* Ostala 63 ispitanika (34,8%) su *officer u guildu,* njih 44 (24,3%), i *guild master (vođa guilda),* njih 19 (10,5%) (vidi *Sliku 17*).



Slika 17. Raspodjela ispitanika po pripadnosti glavnog lika guildu

Od 178 ispitanika (98,3%), 92 (50,8%) su se izjasnila da se guild *sastoji uglavnom od igrača koje sam upoznao u igri,* dok se 55 ispitanika (30,4%) izjasnilo odgovorom da se guild *sastoji isključivo od igrača koje sam upoznao u igri,* a 22 (12,2%) *sastoji se uglavnom od offline/irl*[81] *prijatelja.* Na posljednje pitanje druge grupe pitanja *p20.s kim najčešće igraš*? najviše rezultata dobila su tri odgovora, 82 ispitanika (45,3%) izjasnilo se odgovorom *sam,* 64 (35,4%) *s prijateljem,* a 26 (14,4%) *s partnerom/partnericom* (vidi *Sliku 18*).

[81] irl (u engleskom jeziku žargonska kratica za izraz „in real life“) – u stvarnom životu



Slika 18. Raspodjela ispitanika po partneru u igri

Treća grupa pitanja, sastoji se od jednog pitanja odnosno tablice s nizom od 39 tvrdnji na koje je trebalo odgovoriti putem Likertove skale stavova. Postotke slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama prikazuje *Tablica 2*.

Tablica 2. Postoci slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama

	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
1. Lako je naučiti igrati Wow.	3,87%	15,47%	17,68%	**42,54%**	20,44%
2. Lako je napredovati tijekom igre.	2,81%	10,67%	19,66%	**48,31%**	18,54%
3. Lako je postati pro (professional).	24,16%	**34,27%**	21,91%	14,04%	5,62%
4. Sviđa mi se igrati WoW.	1,12%	1,69%	8,99%	**44,94%**	43,26%
5. Osjećam se dobro dok igram WoW.	1,12%	2,23%	15,64%	**48,60%**	32,40%
6. Sviđa mi se uzbuđenje koje izaziva igranje.	2,22%	2,78%	19,44%	**43,89%**	31,67%
7. Isplati se igrati WoW.	9,44%	13,89%	**36,67%**	25,00%	15,00%
8. WoW pozitivno utječe na moju motoriku, koordinaciju.	5,00%	10,00%	**37,78%**	31,67%	15,56%
9. WoW pozitivno utječe na interakciju na stranom jeziku.	1,11%	3,33%	10,00%	35,00%	**50,56%**

10. Namjeravam doći do posljednjeg levela (leveling).	2,79%	3,91%	13,97%	25,14%	**54,19%**
11. Namjeravam nastaviti igrati WoW u budućnosti.	8,94%	8,38%	25,70%	**28,49%**	**28,49%**
12. Igram WoW kako bih se družio s prijateljima i poznanicim iz stvarnog života (offline) i kad sam	11,73%	16,20%	29,05%	**32,40%**	10,61%
13. Igram WoW kako bih se družio s članovima obitelji iz stvarnog života (offline) i kad sam online.	**32,22%**	25,00%	22,78%	16,11%	3,89%
14. Igram WoW kako bih se družio s partnerom/partnericom.	**38,29%**	21,14%	20,00%	12,57%	8,00%
15. Počeo sam igrati zbog mogućnosti stjecanja novih poznanstava.	21,47%	**27,12%**	23,16%	20,90%	7,34%
16. Igram WoW radi igre, igranja.	1,70%	5,68%	18,75%	**48,86%**	25,00%
17. Mogućnosti igranja samostalno jedan je od razloga zašto igram WoW.	19,77%	15,25%	**29,38%**	23,73%	11,86%
18. Mogućnosti igranja grupno jedan je od razloga zašto igram WoW.	0,56%	6,21%	18,08%	**43,50%**	31,64%
19. Igram WoW zbog natjecanja s drugim igračima.	4,47%	11,73%	22,35%	**37,99%**	23,46%
20. Igram kako bih pomogao drugim igračima.	6,70%	13,41%	**37,43%**	34,64%	7,82%
21. Ponekad igram WoW samo zbog druženja s drugima igračima	2,79%	11,73%	24,02%	**41,90%**	19,55%
22. Ponekad igram WoW samo zbog interakcije s drugima igračima	4,47%	11,17%	19,55%	**48,04%**	16,76%
23. Igranje u grupi čini igru zanimljivijom, uzbudljivijom.	0,00%	0,56%	8,99%	40,45%	**50,00%**
24. Osjećaj pripadnosti jedan je od razloga zašto igram WoW.	11,17%	14,53%	27,37%	**28,49%**	18,44%
25. Tijekom igranja stekao sam nova poznanstva, prijatelje.	1,69%	3,93%	11,24%	35,39%	**47,75%**
26. Poznanstva stečena u igri održavam samo u igri.	11,24%	**29,21%**	**29,21%**	23,60%	6,74%
27. Upoznao sam prijatelje iz WoW-a u stvarnom životu, offline.	10,17%	12,99%	12,99%	**36,72%**	27,12%
28. Moguće je ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja.	10,61%	12,29%	32,96%	**27,37%**	16,76%
29. Igranje WoW-a može dovesti do prekida veze.	5,06%	11,24%	25,28%	**37,08%**	21,35%
30. Igranje WoW-a je „zarazno“.	2,81%	10,11%	24,16%	**39,33%**	23,60%
31. Igranje WoW-a izaziva ovisnost.	6,18%	12,92%	18,54%	**34,27%**	28,09%

32. Igranje WoW-a je zabavno.	0,56%	0,56%	7,34%	**50,85%**	40,68%
33. Zabavljam se igrajući WoW.	1,12%	1,69%	7,87%	**48,88%**	40,45%
34. Igra mi omogućuje da se osjećam kao da sam postigao nešto, ostvario neki cilj.	3,93%	8,43%	26,97%	**39,89%**	20,79%
35. Igra mi omogućuje da se osjećam kao društvena osoba.	7,30%	16,85%	**37,08%**	24,72%	14,04%
36. Čim krenem s igrom zaboravim na svijet oko sebe.	8,99%	24,16%	26,97%	**28,09%**	11,80%
37. Čim krenem s igrom izgubim pojam o vremenu.	6,74%	22,47%	20,22%	**37,64%**	12,92%
38. WoW mi pomaže da se odmorim, odmorim misli.	2,25%	8,99%	24,16%	**41,57%**	23,03%
39. WoW mi pomaže da napravim pauzu od posla.	2,25%	7,30%	20,22%	**44,94%**	25,28%

Na svih 39 tvrdnji primijenjena je faktorska analiza s ciljem grupiranja varijabli i dobiveno je 10 faktora koji okupljaju tvrdnje oko 10 nezavisnih dubljih stavova vezanih uz iskustvo igranja igre *World of Warcraft*.

Tablica 3. Razlog igranja

Razlog igranja			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
4. Sviđa mi se igrati WoW.	2,8%	9,0%	**88,2%**
5. Osjećam se dobro dok igram WoW.	3,4%	15,6%	**81,0%**
6. Sviđa mi se uzbuđenje koje izaziva igranje.	5,0%	19,4%	**75,6%**
7. Isplati se igrati WoW.	23,3%	36,7%	**40,0%**
8. WoW pozitivno utječe na moju motoriku, koordinaciju.	15,0%	37,8%	**47,2%**
23. Igranje u grupi čini igru zanimljivijom, uzbudljivijom.	0,6%	9,0%	**90,4%**
33. Zabavljam se igrajući WoW.	2,8%	7,9%	**89,3%**

Razlog igranja prvi je faktor i čini ga sedam povezanih tvrdnji - *4, 5, 6, 7* i *8* te *23* i *33* (vidi *Tablicu 3*). On pokazuje da je zabava glavni razlog igranja, prati ju zanimljivost i osjećaj uzbuđenja zahvaljujući opciji igranja u grupi. Također, pokazuje i da velik broj igrača smatra igru pozitivnom za njihov motoriku, koordinaciju. Dakle, osim zabave ima još nekih pozitivnih efekata koje igra donosi.

Tablica 4. Isključenje iz stvarnosti

Isključenje iz stvarnosti			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
29. Igranje WoW-a može dovesti do prekida veze.	16,3%	25,3%	**58,4%**
36. Čim krenem s igrom zaboravim na svijet oko sebe.	33,1%	27,0%	**39,9%**
37. Čim krenem s igrom izgubim pojam o vremenu.	29,2%	20,2%	**50,6%**

Idući faktor jest *Isključenje iz stvarnosti* i povezuju ga tri tvrdnje – *29, 36 i 37* (vidi *Tablicu 4*). Iz njega, točnije tvrdnji 36 i 37 vidimo da velik dio ispitanika iskazuje slaganje s tvrdnjama da „ulaskom" u igru gube kontakt s offline svijetom i pojimanje o vremenu što grupiranjem s tvrdnjom 29 ukazuje na potencijalni problem, barem kod igrača koji su u nekom obliku veze.

Tablica 5. Druženje i nova poznanstva

Druženje i nova poznanstva			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
15. Počeo sam igrati zbog mogućnosti stjecanja novih poznanstava.	**48,6%**	23,2%	28,2%
20. Igram kako bih pomogao drugim igračima.	20,1%	37,4%	**42,5%**
21. Ponekad igram WoW samo zbog druženja s drugima igračima	14,5%	24,0%	**61,5%**
22. Ponekad igram WoW samo zbog interakcije s drugima igračima	15,6%	19,6%	**64,8%**

Treći faktor po redu *Druženje i nova poznanstva* povezuje četiri tvrdnje – *15, 20, 21, 22* (vidi *Tablicu 5*). On nam putem postotaka pokazuje da većina igrača nije počela igrati online igru zbog stjecanja novih poznanstava, ali im je to kasnije postalo vrlo značajan element igre.

Tablica 6. Druženje s postojećim prijateljima

Druženje s postojećim prijateljima			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
12. Igram WoW kako bih se družio s prijateljima i poznanicim iz stvarnog života (offline) i kad sam online.	27,9%	29,1%	**43,0%**
13. Igram WoW kako bih se družio s članovima obitelji iz stvarnog života (offline) i kad sam online.	**57,2%**	22,8%	20,0%
14. Igram WoW kako bih se družio s partnerom/partnericom.	**59,4%**	20,0%	20,6%

Druženje s postojećim prijateljima, četvrti je faktor po redu i međusobno povezuje tri tvrdnje – *12, 13* i *14* (vidi *Tablicu 6*). Iz njega vidimo namjeru igrača za igranjem odnosno druženjem s prijateljima i poznanicima iz stvarnog života u samoj igri, ali i neslaganje s namjerom da su ušli u igru kako bi se družili s članovima obitelji i/ili partnerom/partnericom. Drugim riječima igrači odgovaraju pozitivno na ideju druženja s offline prijateljima u igri, ali pretežno izvan obiteljskog kruga.

Tablica 7. Lakoća igre

Lakoća igre			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
1. Lako je naučiti igrati Wow.	19,3%	17,7%	**63,0%**
2. Lako je napredovati tijekom igre.	13,5%	19,7%	**66,9%**
3. Lako je postati pro (professional).	**58,4%**	21,9%	19,7%

U *Tablici 7* vidimo tri povezane tvrdnje – *1, 2* i *3*, u peti faktor pod nazivom *Lakoća igre*. On pokazuje da je igru lako naučiti i u njoj napredovati, ali isto tako da nije lako postati vrhunski igrač.

Tablica 8. Prijenos poznanstava online -> offline

Prijenos poznanstava online->offline			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
25. Tijekom igranja stekao sam nova poznanstva, prijatelje.	5,6%	11,2%	**83,1%**
26. Poznanstva stečena u igri održavam samo u igri.	**40,4%**	29,2%	30,3%
27. Upoznao sam prijatelje iz WoW-a u stvarnom životu, offline.	23,2%	13,0%	**63,8%**
28. Moguće je ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja.	22,9%	33,0%	**44,1%**

Šesti faktor po redu jest *Prijenos poznanstava online -> offline* i povezuje četiri tvrdnje – *25, 26, 27* i *28* (vidi *Tablicu 8*). Vidimo kako igrači izražavaju slaganje s mogućnošću stjecanja novih poznanstva unutar igre te kako ona mogu prerasti u prijateljstva koja se nastavljaju i izvan nje, ali također i u ljubavnu vezu.

Tablica 9. Kompetitivnost igre

Kompetitivnost igre			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
18. Mogućnosti igranja grupno jedan je od razloga zašto igram WoW.	6,8%	18,1%	**75,1%**
19. Igram WoW zbog natjecanja s drugim igračima.	16,2%	22,3%	**61,5%**
30. Igranje WoW-a je „zarazno“.	12,9%	24,2%	**62,9%**
31. Igranje WoW-a izaziva ovisnost.	19,1%	18,5%	**62,4%**

Sljedeći faktor jest *Kompetitivnost igre* i sedmi je po redu te povezuje četiri tvrdnje – *18, 19, 30* i *31* (vidi *Tablicu 9*). Ovdje vidimo da je mogućnost igranja grupno jedan od razloga „ulaska“ u igru te ono prema igračima prerasta u natjecanje s drugima i dokazivanje vlastitih sposobnosti, a grupiranje s tvrdnjama 30 i 31 nam govori da velikom broju igrača ona zbog toga postaje „zarazna“ i izaziva ovisnost.

Tablica 10. Igra kao relaksacija

Igra kao relaksacija			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
38. WoW mi pomaže da se odmorim, odmorim misli.	11,2%	24,2%	**64,6%**
39. WoW mi pomaže da napravim pauzu od posla.	9,6%	20,2%	**70,2%**

Osmi faktor je *Igra kao relaksacija* i povezuje dvije tvrdnje – *38* i *39* (vidi *Tablicu 10*). On iskazuje slaganje igrača u velikom broju s činjenicama da online igra služi za prekid rutine u svakodnevnici i pružanje trenutne relaksacije.

Tablica 11. Igra i pripadnost grupi

Igra i pripadnost grupi			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
24. Osjećaj pripadnosti jedan je od razloga zašto igram WoW.	25,7%	27,4%	**46,9%**
34. Igra mi omogućuje da se osjećam kao da sam postigao nešto, ostvario neki cilj.	12,4%	27,0%	**60,7%**
35. Igra mi omogućuje da se osjećam kao društvena osoba.	24,2%	37,1%	**38,8%**

Igra i pripadnost grupi je deveti faktor i povezuje tri tvrdnje – *24, 34* i *35* (vidi *Tablicu 11*). Vidimo da većini ispitanika igra predstavlja izazov u kojem žele biti što uspješniji, a iz grupiranja tvrdnji *35* i *24* da pri tome žele osjetiti pripadnost grupi i društvu.

Tablica 12. Intencija nastavka igranja

Intencija nastavka igranja			
	Ne slaže se	Neutralno	**Slaže se**
10. Namjeravam doći do posljednjeg levela (leveling).	6,7%	14,0%	**79,3%**
11. Namjeravam nastaviti igrati WoW u budućnosti.	17,3%	25,7%	**57,0%**

Posljedni deseti faktor pod nazivom *Intencija nastavka igranja* povezuje dvije tvrdnje – *10* i *11* (vidi *Tablicu 12*). Veliki broj slaganja igrača s tvrdnjom 10 nam govori kako ispitanici vole završtit igru, a tvrdnja 11 da i nakon toga većina namjerava nastaviti igrati. Kad ovo povežemo s podatko da većina ispitanik igrača igra *World of Warcraft*već „nekoliko godina“ jasno je da završiti igru nije jedini cilj igranja.

3.2. Diskusija

Istraživanje ovog rada imalo je za cilj ispitati mogućnosti virtualnog prostora online igara da služi kao mjesto druženja na primjeruonline igre *World of Warcraft.* Slijedi interpretacija dobiveih rezultata. Naši ispitanici mahom su muškarci, adolescenti i mlađe odrasle osobe u rasponu od 16 do 25 godine života, još uvijek u obrazovnom sustavu, s najmanje obaveza, a najviše slobodnog vremena, mogli bismo pretpostaviti,u virtualni svijet *World of Warcraft-a* došli su iz sasvim drukčijih namjera – da se igraju te pri tome zabave i relaksiraju, nego onih zbog kojih su ostali – lakoća igranja, kompetitivnost, druženje s postojećim i novim poznanstvima, i zbog koji se vraćaju – intencija završetka započete igre, osjećaj pripadnosti grupi, opetovano druženje s postojećim i novim poznanstvima te prijenos istih iz offline u online svijet. No, ne treba zanemariti i velik broj zrelih ispitanika od 26 do 35 godine života koji igraju online igru. Povežemo li to sa zemljama porijekla od kojih se najviše istakla Hrvatska, možemo pretpostaviti da to može biti dijelom i zbog velike stope nezaposlenosti. Međutim, stupanj obrazovanja nam pokazuje da je četvrtina visokoobrazovanih ispitanika kao i četvrtina sa srednjom stručnom spremompa je teško za pretpostaviti da svi nemaju posao i igraju *World of Warcraft.* On nam pak govori da online igra podržava drugi Oldenbergog kriterij *„trećih mjesta“* i da je ona – nivelator. Nadalje, demografski rezultatinam ukazuju na dva zanimljiva podatka. Prvi nam govori da više ljudi nije htjelo odgovoriti otkuda dolazi, nego koliko im je godinate se neki nisu htjeli izjasniti kojeg su spola. Drugi podatak nam pak kaže daje moguće imati djecu i stići igrati online igru. Samim time što ispitanici drže do anonimnosti koja im omogućuje da se osjećaju sigurno i ugodno pokriven su Oldenburgovi kriteriji - neutralni teren i dom daleko od

doma. Što se tiče same igre gotovo svi ispitanici igraju godinama, nekoliko dana u tjednu ako ne i svaki dan te igra traje u prosjeku od jednog do pet sati. Tim rezultatima dokazujemo da *World of Warcraft* pokriva Oldenbergov kriterij – redovni posjetitelji. Gotovo svi naši ispitanici igraju kod kuće. Iz čega, zajedno s odgovorima na pitanje vezano uz server na kojem igraju možemo pretpostaviti da imaju dobru financijsku pozadinu, s obzirom da mogu plaćati pristup internetu i Blizzardu pretplatu kako bi igrali *World of Warcraft* te da im je on važna stavka u životu. Kriterij – dostupnost, također, je ovdje dokazan. Ali ne treba zanemariti i odabirispitanikada pored Blizarrdovih servera igraju i na nekom od privatnih servera što nameće pitanje na koje nemamo odgovor – iz kojeg razloga. Nadalje, većina naših ispitanika ima jednog do dva lika, a najviše ih prati razvoj igre i igra posljednju ekspanziju *MOP (Mists of Pandaria)*. Možemo pretpostaviti da će level glavnog lika pratiti opredjeljenosti prema ekspanzijama, što i vidimo iz rezultata. U slučaju spola glavnog lika zaključujemo da muškarci igraju češće sa ženskim likovima nego žene s muškim.Prema rasinajviše ispitanika igra s humani blood elf rasom, a krajnji rezultati govore daviše ispitanika igra s frakcijom Horde. Također, najviše ispitanika igra s klasom paladin, dok je druga najzastupljenija klasa priest.Možemo pretpostaviti da je razlog k tome što klasa paladin može odigrati sve tri uloge u igri – tank, damage dealer i healer, dovoljno je samo da igrač promijeni opremu na liku i namjestiti talente tijekom igre, to je kao da ima tri lika u jednom. S druge pak strane, za pretpostaviti je da je druga najzastupljenija klasa priest s obzirom na njegovu dvostruku ulog – damage dealer i healer. Healer-a igrači naglašavaju nikad dovoljno u igri s obzirom da oni održavaju ostale igrače odnosno klase na životu tijekom borbi, pored tank-ova njihova uloga najvažnija je u *World of Warcraft*. Ulogu damage dealer-a, za pretpostaviti je, igrači odabiru za svog priest-a kako bi i oni osjetili čar borbe. Preko 90% ispitanika izjavilo je da pripadaju guildu, a gotovo trećina obavlja funkciju officer-a u guildu ili je pak guild mastera (vođa guilda). Taj isti guild se prema odgovorimasastoji uglavnom od igrača koje su upoznali u igri pri čemu ispitanici najčešće igraju sami, što odgovara i rezultatu statusa veze. Nadalje, faktorska analiza je dokazala i preostale Oldenburgove kriterije – razgovor kao glavna aktivnost, neupadljivost i razigranost. Ispitanici inicijalno nisu „ušli“ u *World of Warcraft* kako bi razgovarali i družili se, ali se ispostavilo da to jedan od razloga zašto su ostali i zašto se vraćaju dok pri tome ostaju neupadljivi svojim članovima obitelji kao i partnerima, ali i ostalim članovima zajednice.

Iz svega navedenog slobodno zaključujemo da *World of Warcraft* pokriva Oldenburgove elemente odnosno kriterije za *„treća mjesta“* u stvarnosti, od neutralog mjesta, niveliranja položaja i statusa (istraživanje, rezultati, zaposleni/nezaposleni/studenti/srednjastručnasprema), razgovora kao

glavne aktivnosti, dostupnosti svima u svijetu u bilo koje vrijeme, redovnih posjetitelja, neupadljivosti, razigranosti i doma daleko od doma preko zabave, zanimljivosti i osjećaja uzbuđenja kao razlog igranja, same lakoće igranja i kompetitivnosti koje izaziva, relaksacije i osjećaja pripadnosti, druženja s postojećim, ali i novim poznanstvima te prenošenjem istih u stvarnost i intencijom nastavka vraćanja i prolaženja svega ispočetka, i samim time jest *„treće mjesto“* u virtualnom svijetu.

Unatoč poteškoćama na koje se nailazilo pri obradi anketnih upitnika s obzirom da se nije naglasilo da se trebaju ispuniti sva pitanja i ostavljanjem otvorenih pitanja bez ograničenja izražavanja brojkom, ipak se, iz priloženog, uspjelo obraditi anketne upitnike i dovršiti istraživanje. Mogućnosti za daljnja istraživanja doista su velike, te bi se podrobnijom i dodatnom analizom rezultata anketnih upitnika našeg prigodnog uzorka moglo doći do još nekih pretpostavki i zaključaka.

4. Zaključak

Igre su zahvalan oblik zabave i ispunjenja, iako u prvi mah možda to i ne vidimo. Videoigre danas kao i prije 50 godina socijaliziraju i zabavljaju igrače, one nastaju iz zabave za zabavu, za

više igrača, a ne samo jednu osobu. Povezuju obitelj, prijatelje, poslovne kolege, ljude širom svijeta, oba spola, sve dobne skupine, sve nacionalnosti i vjere, u bilo koje doba dana i noći. Potiču socijalnu interakciju, pružaju priliku za razvoj vodstva, nadmetanja, udruživanja i suradnje – timski rad, uče nas novim riječima i razvijaju vokabular.Pokrenule su nove načine razmišljanja i komunikacije. Ovaj diplomski rad naslovom *Virtualni prostor online igara kao mjesto druženja* bavi se online igrom *World of Warcraft,* koja od 2004. godine povezuje u isto vrijeme na istom mjestu više od deset milijuna igrača. Razmatra ju kao *treće mjesto*, mjesto razonode, stvarno mjesto gdje ljudi, igrači dolaze kako bi se družili s drugim igračima. Cilj rada, prema tome, bio je ispitivanje mogućnosti virtualnog prostora online igara da služi kao mjesto druženja na temelju online igre *World of Warcraft*. Anonimnim anketnim upitnikom, koji je distribuiran ispitanicima online, provedeno je istraživanje kojim smo željeli pokazati i dokazati da *World of Warcraft* funkcionira na taj način – barem djelomično, no, pokazali smo i dokazali da funkcionira upotpunosti. *World of Warcraft* je Oldenburgovo *treće mjesto*, ali u virtualnom svijetu, upravljano računalno-posredovanom komunikacijom. Igrači dolaze u igru kako bi napravili pauzu u danu, opustili se, relaksirali, zabavili i razonodili, dolaze na sat, dva razgovora i komunikacije s drugim igračima, na mjesto gdje su svi međusobno jednaki i gdje su neupadljivi, na neutralni teren dostupan svima, u dom daleko od doma, iz svog udobnog naslonjača i sigurnosti stvarnog doma. Glavni zaključak na kraju svega zapravo jest bio i ostaje da je društvenost definitivno jedan od glavnih elemenata online igre, a rezultati dopuštaju i omogućuju brojna daljnja istraživanja, pretpostavke i zaključke uz podrobniju i dodatnu analizu.

5. Izvori i literatura

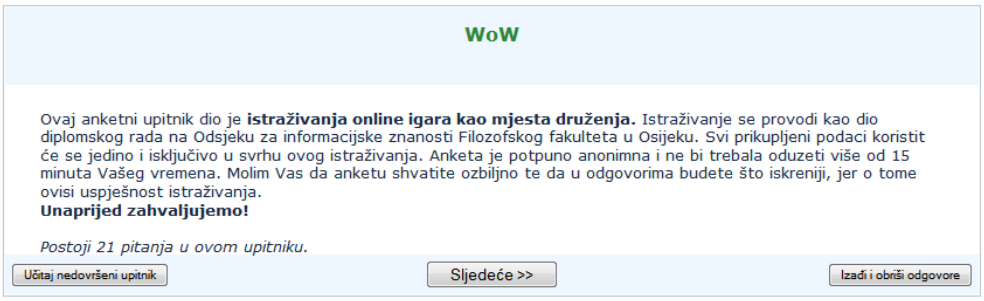
1) Aarseth, Espen. Computer Game Studies, Year One. // Game Studies : the international journal of computer game research 1, 1(2001). URL: http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html (2013-09-05)

2) Battle.net. 2013. URL: http://eu.battle.net/en/what-is/ (2013-09-05)
3) Baudrillard, J. Simulacra and Simulations. Ann Arbor: University of Michigan Press. 1995.
4) Blizzard Entertainment. 2013. URL: http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/ (2013-09-05)
5) Buying and Subscribing to World of Warcraft. URL: http://us.battle.net/wow/en/shop/game-purchase/?utm_campaign=Shop_Buy&utm_source=Internal-WoW&utm_medium=Games_Subscriptions&utm_content=Purchase_subscriptions_options (2013-09-05)
6) Excalibur WoW. URL: http://www.excalibur-nw.com/forum/index.php?showforum=85 (2013-09-05)
7) Facebook. URL: http://www.facebook.com (2013-09-05)
8) Hutchinson, David. Video Games and Pedagogy of Place. // The Social Studies January/February 2007., str. 35-40.
9) Igra. // Hrvatski jezični portal. URL: http://hjp.novi-liber.hr/index.php?show=search_by_id&id=fVtjXBI%3D (2013-09-05)
10) Kirriemuir, John. The librarian as a video game player. // New Review of Information Networking 12, 1-2(2006), str. 61-75.
11) LimeSurvey. URL : http://www.limesurvey.org/en/ (2013-09-05)
12) Most popular subscription-based MMORPG. // Guinness world records 2010. URL: http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/most-popular-subscription-based-massively-multiplayer-online-role-player-game-(mmorpg) (2013-09-05)
13) Mikić, Krešimir. Sažeti pregled povijesti računalnih video igara. // Zapis : bilten Hrvatskog filmskog saveza, Posebni broj, 2007. URL: http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1877 (2013-09-05)
14) Molten WoW Forum. URL: http://forum.molten-wow.com/ (2013-09-05)
15) Noughts And Crosses - The oldest graphical computer game. URL: http://www.pong-story.com/1952.htm (2013-09-05)
16) Oldenburg, R., D. Brissett. The third place // Qualitative Sociology 5, 4(1982).

17) Peović Vuković, Katarina. Zašto studirati kompjutorske igre? // Libra libera : časopis za književnost i drugo 17(2005).
18) Pong. URL: http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9074 (2013-09-05)
19) Pukšec, Hrvoje. Lenta razvoja kompjuterskih igara.// Libra libera : časopis za književnost i drugo 17(2005).
20) Računalne igre. // Drvo znanja : enciklopedijski časopis za mladež 1, 6(1997).
21) Skype. URL: http://www.skype.com (2013-09-05)
22) SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*). URL: http://www-01.ibm.com/software/analytics/spss/ (2013-09-05)
23) Soukup, Charles. Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web. // New Media & Society 8, 3(2006), str. 421-440.
24) Steinkuehler, Constance A. Williams, Dmitri. Where everybody knows your (screen) name: online games as „third places" // Journal of Computer-Medaited Communication 11(2006), str. 885-909.
25) Sherry. Virtuality and its Discontents. // The American Prospect 7, 24(1996).
26) Twitter. URL: http://www.twitter.com (2013-09-05)
27) United States Patent Office : Cathode-Ray Tube Amusement Device, 1948. URL: http://www.jmargolin.com/patents/2455992.pdf (2013-09-05)
28) Videoigra. // Hrvatski jezični portal. URL: http://hjp.novi-liber.hr/index.php?show=search (2013-09-05)
29) Video Games – Did They Begin at Brookhaven? 21.01.2011. URL: http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html (2013-09-05)
30) What is World of Warcraft. URL: http://us.battle.net/wow/en/game/guide/ (2013-09-05)
31) World of Warcraft Forum. URL: http://eu.battle.net/wow/en/forum/ (2013-09-05)
32) WoWReach Forum. URL: http://forum.wowreach.com/index.php (2013-09-05)

6. Prilozi

Online anketni upitnik


WoW
Ovaj anketni upitnik dio je **istraživanja online igara kao mjesta druženja.** Istraživanje se provodi kao dio diplomskog rada na Odsjeku za informacijske znanosti Filozofskog fakulteta u Osijeku. Svi prikupljeni podaci koristit će se jedino i isključivo u svrhu ovog istraživanja. Anketa je potpuno anonimna i ne bi trebala oduzeti više od 15 minuta Vašeg vremena. Molim Vas da anketu shvatite ozbiljno te da u odgovorima budete što iskreniji, jer o tome ovisi uspješnost istraživanja.
Unaprijed zahvaljujemo!
Postoji 21 pitanja u ovom upitniku.
Učitaj nedovršeni upitnik
Sljedeće >>
Izađi i obriši odgovore


WoW
0%
100%
Hrvatski
Strana 1
1. Kojeg si spola?
Ž
M
2. Dob?
do 15
16-25
26-35
36-45
46 i više
3. Iz koje zemlje dolaziš?
4. Stupanj obrazovanja?
završena osnovna škola
završena srednja škola
završen fakultet
učenik
student
5. Status veze?
samac/a
u vezi
zaručen/a
vjenčan/a
razveden/a
udovac/a
6. Imaš li djece?
da
ne
Nastavi kasnije
Sljedeće >>
Izađi i obriši odgovore


WoW
0%
100%
Hrvatski
Strana 2
7. Koliko dugo igraš WoW?
tek sam počeo
nekoliko dana
nekoliko tjedana
mjesec dana
nekoliko mjeseci
godinu dana
nekoliko godina
8. Kad igraš, koliko igra prosječno traje?
pola sata do sat
sat do dva
dva do pet sati
pola dana
cijeli dan
9. Koliko često igraš?
svaki dan
nekoliko dana u tjednu
jednom tjedno
rjeđe od jednom tjedno
samo vikendom
10. Gdje najčešće igraš?
kod kuće
u internet kafiću ili nekom drugom javnom mjestu
kod prijatelja
Drugdje / Elsewhere?
11. Na kojem serveru igraš? (moguće više odgovora)
official us
official eu
private server, koji / which one?
12. Koliko likova imaš?
Nastavi kasnije
Sljedeće >>
Izađi i obriši odgovore

WoW

0% 100%

Hrvatski

Strana 3

Ukoliko imaš više od jednog lika, sva daljnja pitanja se odnose na glavnog lika. Ukoliko ne možeš odlučiti koji ti je lik glavni, odaberi onoga kojim si najčešće igrao u posljednja 3 mjeseca.

***13.* Koji WoW igraš?**

- TBC (The Burning Crusade)
- LK (Wrath of the Lich King)
- CATA (Cataclysm)
- MOP (Mists of Pandaria)

***14.* Spol glavnog lika?**

- Ž
- M

***15.* Level glavnog lika?**

***16.* Rasa glavnog lika?**

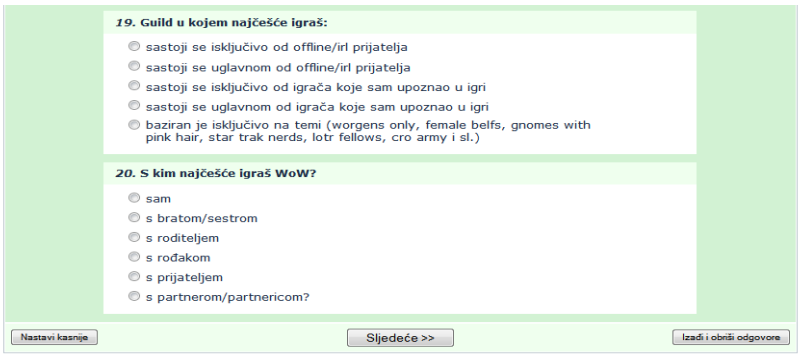
- Human
- Dwarf
- Night Elf
- Gnome
- Draenei
- Worgen
- Orc
- Undead
- Tauren
- Troll
- Blood Elf
- Goblin
- Pandaren

***17.* Klasa glavnog lika?**

- Warrior
- Shaman
- Paladin
- Mage
- Hunter
- Warlock
- Rogue
- Monk
- Priest
- Druid
- Death Knight

***18.* Pripada li tvoj glavni lik guildu?**

- ne pripada guildu
- dio je guilda
- officer u guildu
- guild master (vođa guilda)



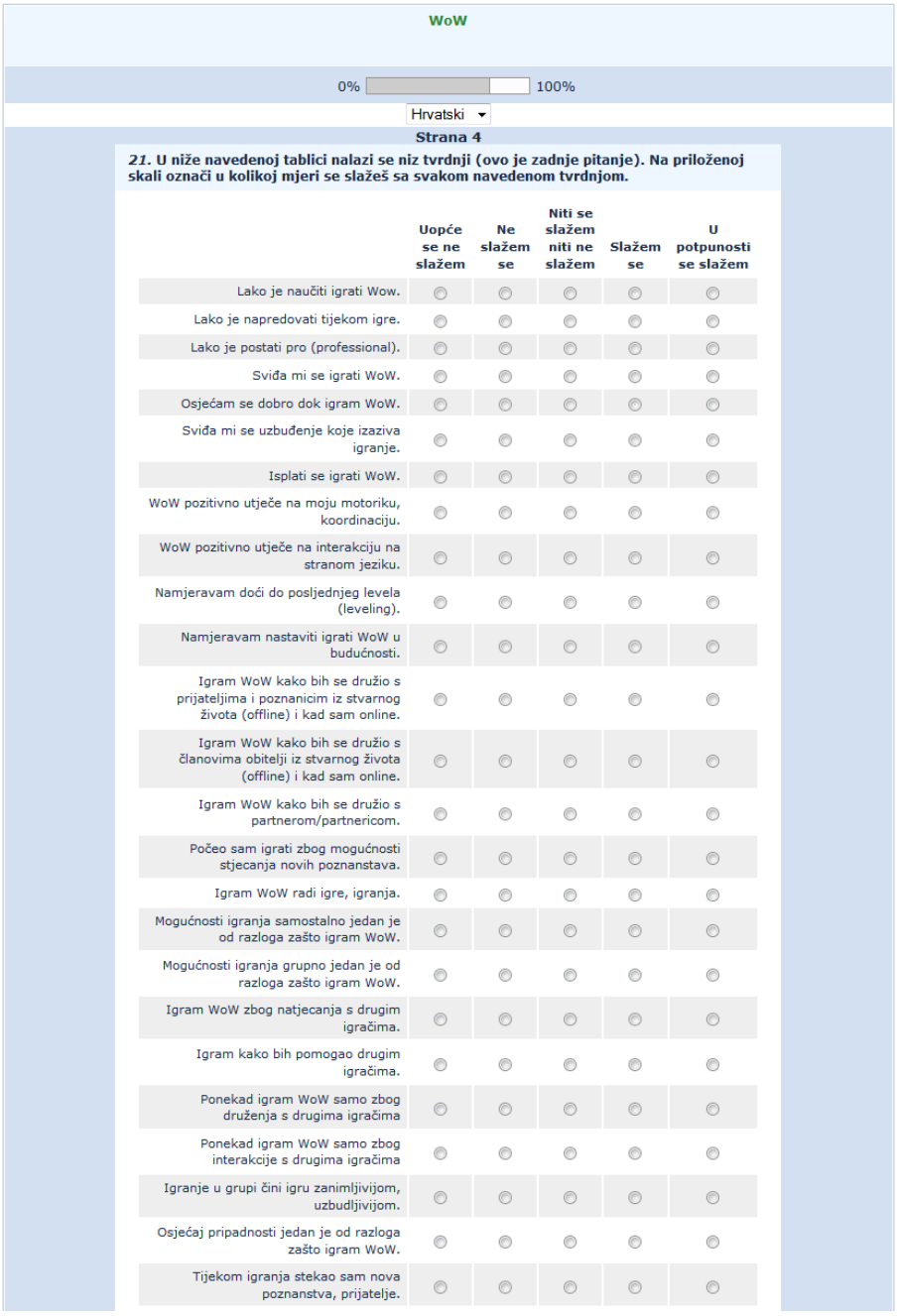
19. Guild u kojem najčešće igraš:

- sastoji se isključivo od offline/irl prijatelja
- sastoji se uglavnom od offline/irl prijatelja
- sastoji se isključivo od igrača koje sam upoznao u igri
- sastoji se uglavnom od igrača koje sam upoznao u igri
- baziran je isključivo na temi (worgens only, female belfs, gnomes with pink hair, star trak nerds, lotr fellows, cro army i sl.)

20. S kim najčešće igraš WoW?

- sam
- s bratom/sestrom
- s roditeljem
- s rođakom
- s prijateljem
- s partnerom/partnericom?

Nastavi kasnije | Sljedeće >> | Izađi i obriši odgovore



WoW

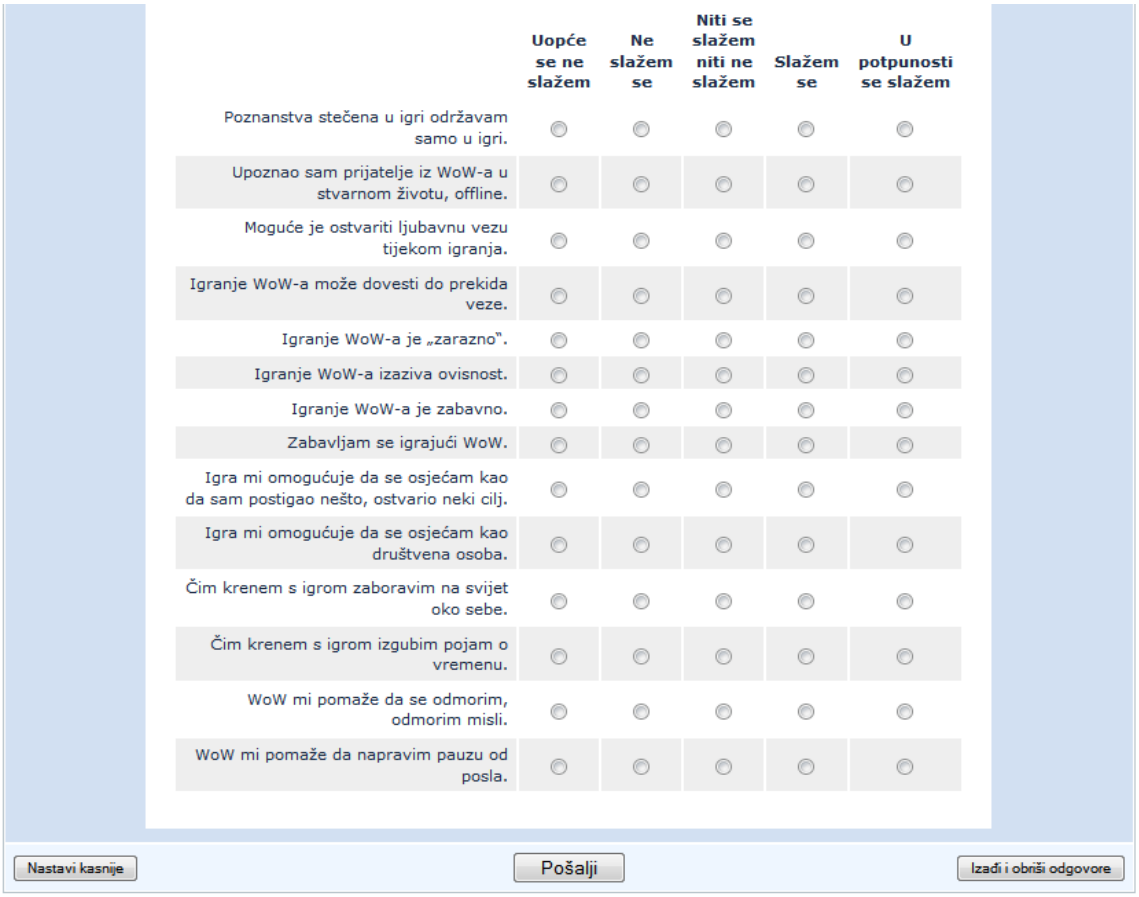
0% 100%

Hrvatski

Strana 4

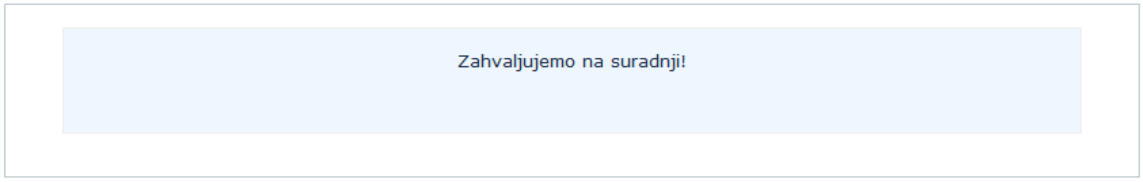
21. U niže navedenoj tablici nalazi se niz tvrdnji (ovo je zadnje pitanje). Na priloženoj skali označi u kolikoj mjeri se slažeš sa svakom navedenom tvrdnjom.

	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
Lako je naučiti igrati Wow.					
Lako je napredovati tijekom igre.					
Lako je postati pro (professional).					
Sviđa mi se igrati WoW.					
Osjećam se dobro dok igram WoW.					
Sviđa mi se uzbuđenje koje izaziva igranje.					
Isplati se igrati WoW.					
WoW pozitivno utječe na moju motoriku, koordinaciju.					
WoW pozitivno utječe na interakciju na stranom jeziku.					
Namjeravam doći do posljednjeg levela (leveling).					
Namjeravam nastaviti igrati WoW u budućnosti.					
Igram WoW kako bih se družio s prijateljima i poznanicim iz stvarnog života (offline) i kad sam online.					
Igram WoW kako bih se družio s članovima obitelji iz stvarnog života (offline) i kad sam online.					
Igram WoW kako bih se družio s partnerom/partnericom.					
Počeo sam igrati zbog mogućnosti stjecanja novih poznanstava.					
Igram WoW radi igre, igranja.					
Mogućnosti igranja samostalno jedan je od razloga zašto igram WoW.					
Mogućnosti igranja grupno jedan je od razloga zašto igram WoW.					
Igram WoW zbog natjecanja s drugim igračima.					
Igram kako bih pomogao drugim igračima.					
Ponekad igram WoW samo zbog druženja s drugima igračima					
Ponekad igram WoW samo zbog interakcije s drugima igračima					
Igranje u grupi čini igru zanimljivijom, uzbudljivijom.					
Osjećaj pripadnosti jedan je od razloga zašto igram WoW.					
Tijekom igranja stekao sam nova poznanstva, prijatelje.					



	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
Poznanstva stečena u igri održavam samo u igri.					
Upoznao sam prijatelje iz WoW-a u stvarnom životu, offline.					
Moguće je ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja.					
Igranje WoW-a može dovesti do prekida veze.					
Igranje WoW-a je „zarazno".					
Igranje WoW-a izaziva ovisnost.					
Igranje WoW-a je zabavno.					
Zabavljam se igrajući WoW.					
Igra mi omogućuje da se osjećam kao da sam postigao nešto, ostvario neki cilj.					
Igra mi omogućuje da se osjećam kao društvena osoba.					
Čim krenem s igrom zaboravim na svijet oko sebe.					
Čim krenem s igrom izgubim pojam o vremenu.					
WoW mi pomaže da se odmorim, odmorim misli.					
WoW mi pomaže da napravim pauzu od posla.					

Nastavi kasnije | Pošalji | Izađi i obriši odgovore



Zahvaljujemo na suradnji!