

Utjecaj online igara na društvenu interakciju igrača

Miler, Romana

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:620964>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-18**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Diplomski rad br. 011/MMD/2020

Utjecaj online igara na društvenu interakciju igrača

Romana Miler, 0896/336D

Varaždin, rujan 2020. Godine



Odjel za Multimediju

Diplomski rad br. 011/MMD/2020

Utjecaj online igara na društvenu interakciju igrača

Student

Romana Miler, 0896/336D

Mentor

doc. dr. sc. Andrija Bernik

Varaždin, rujan 2020. Godine

Sažetak

Ovaj diplomski rad bavi se istraživanjem utjecaja online igara na društvenu interakciju igrača. Online igre su danas jedan od najpopularnijih oblika zabave, a mnogi ih igraju upravo zbog toga što im je omogućena komunikacija s drugim igračima unutar igre. Za predstavnika istraživanja izabrana je igra League of Legends koja je prisutna već preko deset godina, a prema posljednjim istraživanjima iz 2019. godine igra ju oko 115 milijuna igrača.

Istraživanjem koje se provodilo putem ankete dokazano je da igra utječe pozitivno na društveni život igrača, tj. omogućuje im stvaranje novih prijateljstava te održavanje i učvršćivanje prijateljstava s ljudima iz stvarnog života. No kao i većina virtualnih okruženja i online igre ne moraju nužno uvijek pozitivno pridonijeti društvenom životu igrača. Često igrači radi igre mogu zanemariti stvarni svijet i time negativno utjecati na društveni život koji je usko vezan uz igru.

Ključne riječi: društveni život, League of Legends, negativan utjecaj, online igre, pozitivan utjecaj, virtualna okruženja

Abstract

This thesis presents the research of the impact of online games on the social interaction between players. Online games are one of the most popular forms of entertainment today, and many play them precisely because they have the option to communicate with other players within the games. League of Legends was chosen as a research representative, the game that is present for more than 10 years and based on the latest research from 2019., it is played by approximately 115 million players.

Research conducted through a survey proved that the game has a positive effect on the social life of players, i.e. it allows them to make new friendships and maintain and strengthen real-life friendships. But like most virtual environments, online games do not necessarily always positively impact a player's social life. Often players can ignore the real world because of the game and thus impact negatively the social life that is closely related to the game.

Keywords: League of Legends, negative impact, online games, positive impact, social life, virtual environments

Prijava diplomskog rada

Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za multimediju	
STUDIJ	diplomski sveučilišni studij Multimedija	
PRISTUPNIK	Romana Miler	MATIČNI BROJ 0896/336D
DATUM	16.06.2020.	KOLEGIJ Produkcija video igara
NASLOV RADA	Utjecaj online igara na društvenu interakciju igra a	
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	The impact of online games on the social interaction between players	
MENTOR	Andrija Bernik	ZVANJE Docent
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. izv.prof. Dean Valdec - predsjednik 2. doc.art. Robert Geček - član 3. doc.dr.sc. Andrija Bernik - mentor 4. doc.dr.sc. Emil Dumić - zamjenski član 5.	

Zadatak diplomskog rada

BROJ	011/MMD/2020
OPIS	Online igre su postale jednim od najpopularnijih načina zabave i opuštanja, a njihov vrlo bitan faktor je i društvena interakcija igrača koja je često nužna kako bi se u igri što uspješnije obavio određeni zadatak ili kako bi tim pobijedio u igri. U ovom diplomskom radu cilj je istražiti kako online igre utječu na društvenu interakciju igrača, odnosno pomaže li to u stjecanju novih prijateljstava te kako utječe na društveni život koji imamo s prijateljima u stvarnom životu.
U radu je potrebno:	- definirati online video igre i njihovu povijest - definirati online video igru kao predstavnika, objasniti mehaniku, povijest i popularnost igre - provesti istraživanje kako bi se utvrdilo koji je utjecaj online video igara na društveni život pojedinog igrača - provesti analizu podataka dobivenih anketom te se osvrnuti na prethodno postavljene hipoteze - definirati zaključak istraživanja

ZADATAK URUČEN

13.06.2020.



POTPIS MENTORA

Bernik

Sveučilište
SjeverIZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnog rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Romana Miler (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica ~~završnog~~ diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Utjecaj online igara na društvenu interakciju igrača (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Romana Miler
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Romana Miler (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom ~~završnog~~ diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Utjecaj online igara na društvenu interakciju igrača (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Romana Miler
(vlastoručni potpis)

Predgovor

Ovim putem želim se zahvaliti svom mentoru doc. dr. sc. Andriji Berniku koji me je usmjeravao tijekom pisanja završnog, a sad i diplomskog rada te je bio iznimna podrška sve godine studiranja. Zahvaljujem se i svim ostalim profesorima i asistentima Sveučilišta Sjever koji su se maksimalno trudili prenijeti nam svoje znanje i vještine.

Također, veliko hvala cijeloj obitelji, prijateljima i kolegama koji su bili velika podrška tijekom mog studiranja!

Popis korištenih kratica

ARPANet	Advanced Research Projects Agency Network
LoL	League Of Legends
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Games
MOBA	Multiplayer Online Battle Arenas
MUD	Multi-User Dungeon
WoW	World Of Warcraft

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Online računalne igre	2
2.1. Povijest online računalnih igara	2
3. Riot Games	5
4. League of Legends	6
4.1. Princip igranja League of Legends-a	6
4.2. Klase	9
4.3. Moći	14
4.4. Kompozicije tima	14
4.5. Rune	16
4.6. Minioni i strukture	17
5. Društvena interakcija igrača unutar League of Legends-a	21
6. Društveni aspekt League of Legends-a – izgradnja odnosa iz stvarnog života u igri	25
7. Istraživanje: Utjecaj online igara na društvenu interakciju igrača	27
7.1. Analiza istraživanja	27
7.1.1. Analiza općeg dijela ankete (demografska pitanja i pitanja o navikama igranja)	28
7.1.2. Provjera hipoteza	31
8. Zaključak	39
Literatura	41
Popis slika i tablica	44
Prilog	46

1. Uvod

Većina ljudi današnjice traži razne oblike zabave i bijega od stvarnosti. Zadnjih godina mladi sve češće taj bijeg traže upravo preko online igara. Osim što im online igre nude zabavu, daju im mogućnost i komuniciranja i upoznavanja drugih ljudi, što je najčešće ključno u rješavanju određenog zadatka ili pobjedi u online igrama. Upravo ta mogućnost komuniciranja s drugim ljudima i stjecanje novih poznanstava ili čak i druženje s prijateljima iz stvarnog života je ono što čini to virtualno okruženje toliko popularnim.

Ovaj diplomski rad se bavi istraživanjem utjecaja online igara na društvenu interakciju igrača, a za predstavnika online igara izabrana je igra League of Legends. U teoretskom dijelu rada su definirane online igre te je obrađena njihova povijest. Također, objašnjeni su važni elementi i princip igranja igre League of Legends. Drugi dio rada odnosi se na istraživanje koje je provedeno putem ankete i čiji je cilj bio dobiti odgovore na pitanja kako igranje online igara utječe na stvaranje novih prijateljstava i kako utječe na već postojeća prijateljstva iz stvarnog života. U tom dijelu analizirani su odgovori ispitanika i postavljene hipoteze te je na samom kraju donesen zaključak prema rezultatima istraživanja.

2. Online računalne igre

Online igra je igra koja se može ili se najčešće i igra putem računalne mreže (u kasnijoj upotrebi posebno putem interneta); posebno video igra koja omogućuje istovremeno sudjelovanje dva ili više igrača na različitim lokacijama. Dakle, to uključuje igre na internetu kao što su neke jednostavne igre poput puzzle igara ili igre riječima, MMORPG-ovi (massively multiplayer online role-playing games) poput World of Warcraft-a ili MOBA-e (multiplayer online battle arenas) poput League of Legends-a. [1]

2.1. Povijest online računalnih igara

Računalne igre pojavile su se po prvi put prije više od 70 godina. Prvu elektroničku interaktivnu videoigru napravili su Thomas Toliver Goldsmith i Eastle Ray Mann 1947. godine. Igra je bila u obliku simulatora projektila inspiriranog radarskim zapisima iz Drugog svjetskog rata, a uređaj je bio izrađen uz pomoć katodne cijevi. 1958. godine, William Higinbotham, fizičar koji je radio u Brookhaven National Laboratory-u, izumio je jednostavnu simulaciju tenisa pod nazivom Tennis for two koja je radila na laboratorijskom osciloskopu. Igra je ubrzo postala glavna atrakcija posjetiteljima laboratorija te time što je bila prva igra prezentirana i dostupna javnosti proglašena je i prvom računalnom igrom. 1969. godine, Američko ministarstvo obrane razvilo je ARPANet (advanced research projects agency network), veliku mrežu koja je omogućila razvoj virtualnih svjetova. Tako se početkom 1980-ih godina počinju razvijati virtualni svjetovi koju su omogućili sastajanje više igrača odjednom na istom mjestu te je igračima omogućena i međusobna interakcija. Tako su nastale i prve online računalne igre, ali do njihovog značajnijeg napretka i popularnosti je došlo tek 1989. godine kada je pokrenut World Wide Web. [3]

1978. godine, Roy Trubshaw, student sa Sveučilišta Essex u Velikoj Britaniji, počeo je raditi na višekorisničkoj avanturističkoj igri koju je nazvao MUD (Multi-user dungeon). MUD, poznatiji kao Essex MUD i MUD 1 u kasnijim godinama, vrtio se na mreži Sveučilišta u Essexu i postao je šire dostupan kada je kreiran račun za goste koji je omogućavao korisnicima JANET-a (Britanska akademska X.25 mreža računala) povezivanje vikendom i radnim danom između dva i osam sati ujutro. 1980. godine MUD je postao prva internetska multiplayer role-

playing igra kada je sveučilište povezalno svoju internu mrežu s ARPANet-om. Time možemo reći da su MUD-ovi preteča MMORPG-ovima. [3] [2]

Prva igra s virtualnim svijetom za više igrača u kojoj je puno veći fokus bio na socijalizaciju među ljudima nego na same elemente igre bila je TinyMUD koju je razvio James Aspens 1989. godine. 1990-ih zabilježen je veliki porast broja i napredak kako igara tako i online virtualnih svjetova. Taj napredak je uključivao online chat sobe OnLive Traveller te razvoj igara poput Diabla (izdano od strane Blizzarda 1996. godine) koje su omogućavale online igranje s drugim igračima. Igra koja je sigurno osigurala popularnost MMO-a time što je dodano puno multiplayer elemenata i elemenata za izgradnju svijeta je Ultima Online koja je izdana 1997. godine od strane Origin Systemsa. Tijekom 1990-ih godina razvijeno je još mnogo MMO-a koja su doprinosili sve većoj popularnosti online igrama. Tu se mogu ubrojiti Warcraft (1994.), Warcraft 2 (1995.) i Warcraft 3 (1999.), kao i EverQuest (1999.) te Asheron's Call (1999.). [3] [2]

2000-ih godina se počinju razvijati igre koje su mogle primiti dosta veći broj igrača te se one zovu i drugom generacijom MMORPG-ova. Tu se mogu istaknuti Dark Age of Camelot (2001), Ultima Online 2 (2001), Lineage 2 (2003) i Second Life (2003). Iako je došlo do napretka u primanju većeg broja igrača, to je urozokvalo zasićenje i nestabilnost servera, ali i same igre su bile pune grešaka. [3]

Novu generaciju MMORPG-ova obilježio je World of Warcraft koji je izašao 2004. godine, a izdao ga je Blizzard Entertainment. Prilikom razvijanja WoW-a pazilo se na sve prethodno spomenute greške, stoga je izostankom istih WoW postao najpopularnijom i najprodavanijom MMORPG igrom. U novu generaciju spadaju i Guild Wars (2005), Aion (2008), Guild Wars 2 (2012), Elder Scrolls Online (2014), Lineage Eternal (2014). [3]

Uz MMORPG, podžanr strateških igara koji je također stekao veliku popularnost je MOBA (multiplayer online battle arena). U takvim igrama svaki igrač kontrolira jednog lika i dio je tima koji se natječe protiv drugog tima igrača, najčešće na bojnopolju koje je prikazano iz izometrijske perspektive. Krajnji cilj je uništiti glavnu strukturu protivničkog tima uz pomoć računalno upravljanih jedinica koje se stvaraju periodički i koje marširaju prema zadanoj putanji (najčešće prema glavnoj protivničkoj strukturi). Međutim, MOBA igre mogu imati i druge uvjete pobjede, poput poražavanja svakog igrača iz suprotnog tima. Lik s kojim igrač upravlja obično ima skup jedinstvenih moći (engl. abilities) koje se poboljšavaju tijekom igre i doprinose strategiji tima. [8]

Korijeni ovog podžanra sežu još do 1989. godine kada je Sega razvila igru Herzog Zwei. Princip igre bio je sličan današnjim MOBA igrama – svaki igrač je kontrolirao jedan objekt u jednoj od dvije suprostavljene strane na polju. Utjecaj ove igre kasnije je bio vidljiv u nekoliko MOBA igara poput Guilty Gear 2: Overture (2007) i AirMech (2012). [10]

1998. godine izdana je igra Future Cop: LAPD koja je sadržavala strateški način napadanja sličan onom u igri Herzog Zwei, a u kojem su se igrači mogli aktivno boriti zajedno s računalno generiranim i upravljanim jedinicama. Računalna verzija igre je omogućavala online kompetitivno igranje i time je Future Cop: LAPD postala prva MOBA igra ikad objavljena.

2002. godine Blizzard je objavio Warcraft III: Reign of Chaos s pripadajućim Warcraft III World editorom. Moder po imenu Eul je 2003. godine razvio MOBA mod za Warcraft III:Reign of Chaos pod nazivom Defense of the Ancients (DotA) koja je sve do 2008. godine privlačila veliku komercijalnu pozornost. Kasnije je tvrtka Valve izdala MOBA-u Dota 2 (2013), iako je prethodno postojao spor između njih i tvrtke Blizzard zbog naziva Dota. Blizzard je zatim najavio samostalnu igru koju su na kraju nazvali Heroes of the Storm (2015). [10]

Jedna od najpopularnijih i najigranijih MOBA je upravo League of Legends koji je razvio i objavio Riot Games 2009. godine. Igra je inspirirana Warcraft III: The Frozen Throne ekspanzijom za igru Warcraft III: Reign of Chaos. Činjenicu da je jedna od najpopularnijih igara potvrđuje i podatak da ju je 2019. godine zaigralo 115 milijuna igrača.

3. Riot Games

Riot Games je američka tvrtka osnovana 2006. godine za razvoj, objavljivanje i podršku igrama koje su fokusirane na igrače. Osnovali su ga Brandon Beck i Marc Merrill, a izvršni direktor je Nicolo Laurent, dok je sjedište tvrtke u Los Angelesu u Kaliforniji. Imaju preko 2500 zaposlenika u preko 20 ureda širom svijeta. Našli su se na brojnim popisima, uključujući Fortune-ovih '100 najboljih tvrtki za koje treba raditi', '25 najboljih tvrtki za rad u tehnologiji', '100 najboljih radnih mjesta za milenijalce' i '50 najboljih radnih mjesta za fleksibilnost'. [13]

2009. godine su objavili debitantsku igru League of Legends koji je jako dobro prihvaćen diljem cijelog svijeta. League of Legends je postala najigranija računalna igra na svijetu i bila je ključan pokretač rasta e-sporta. [13]

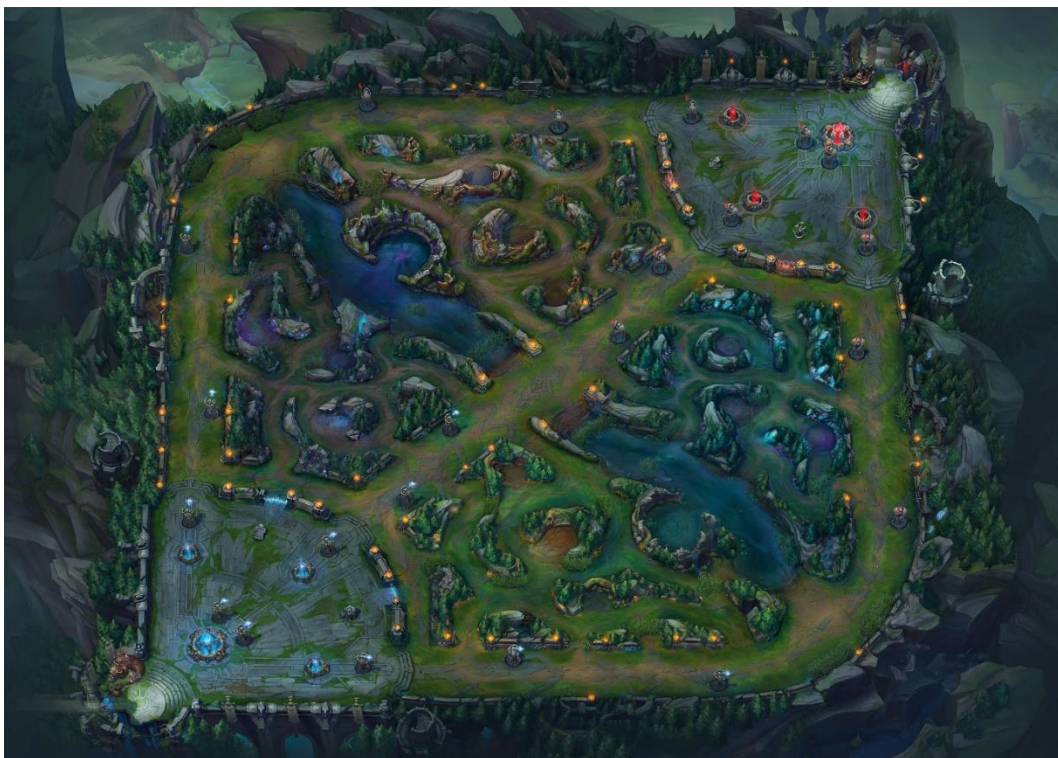
S obzirom na uspjeh s igrom League of Legends, nastavili su razvijati druge igre – Teamfight Tactics, Legends of Runeterra, VALORANT, League of Legends: Wild Rift te rade na nekim još nenajavljenim naslovima. [13]

4. League of Legends

League of Legends (LoL) je online igra žanra MOBA (MOBA – Multiplayer Online Battle Arena) u kojoj igrači, podijeljeni u timove, nastoje pobijediti protivnički tim upravljajući šampionima (engl. champion). Igru je izdao Riot Games za Microsoft Windows i macOS 27. listopada 2009. godine. [12]

4.1. Princip igranja League of Legends-a

U LoL-u imamo dva tima, od po 5 igrača, koji upravljaju jednim šampionom uz pomoć tzv. 'miniona', kontroliranih od strane računala i koji se kreću određenom putanjom, pokušavaju osvojiti protivničke strukture (tornjeve, inhibitore) kako bi na kraju osvojili i glavnu strukturu, tzv. Nexus. Postoje još i neutralni/sporedni ciljevi koji dodatno povećavaju šanse za pobjedom, dajući pojedinom šampionu ili cijelom timu pojačane/dodatne moći. Mečevi se u pravilu održavaju na dvije mape: Summoner's Rift (SR) i Howling Abyss (HA). SR je tip mape koji se sastoji od tri staze (engl. lane), poznatijim pod imenima 'Top', 'Mid' i 'Bot', a između njih se nalazi tzv. džungla (engl. jungle). U pravilu, svakom igraču se dodjeljuje određena 'uloga' (engl. role) koju izvršava u svom timu u određenoj stazi, te na taj način pomaže svom timu pobijediti. Uloge su: 'toplaner', 'jungler', 'midlaner', 'support' i 'bottom'. Kao što nazivi uloga daju naslutiti, četiri uloge su raspoređene po lokacijama/stazama, dok peta, 'support', je najčešće na 'bot' dijelu mape zajedno sa 'bottom' šampionom. Dugo vremena se za 'bottom' ulogu koristio naziv 'marksman' ili 'AD carry', ali s obzirom kako se 'meta' kroz godine mijenjala, preciznije je samo reći 'bottom'. [16]



Slika 4.1. Mapa Summoner's Rift [1]



Slika 4.2. Mapa Howling Abyss [2]

Howling Abyss je manja mapa, koja je najčešće korištena za nekompetitivne tipove mečeva, a sastoji se od jedne staze. Ponekad, LoL održava različite događaje, za vrijeme kojih se mape prilagođavaju, što izgledom, što funkcioniranjem, pa su tako česte varijacije ove (a i

Summoner's Rift) mape. Uz mape, postoje i različiti načini odabira šampiona koji su nerijetko ograničeni na jednu ili drugu mapu. Odabiri se dijele prema značajkama na:

Blind Pick – način odabira gdje svaki igrač odabire svog šampiona, ali ne mogu biti odabrana dva ista šampiona unutar jednog tima. U ovom okruženju, vrlo često igrači u chat napišu koju ulogu žele/će igrati, kako bi se tim bolje uskladio [16]

Draft Pick – način odabira gdje svaki igrač odabire dvije uloge: primarnu i sekundarnu. Od prije 5 spomenutih uloga, moguće je odabrati i šestu, tzv. 'fill', koja zapravo daje sustavu na izbor koju će ulogu dodijeliti tom igraču (dakle, najčešće onu kojih je trenutno najmanje u redu čekanja). Svakom igraču se dodijeli jedna pri ulasku u tzv. 'predvorje meča' koju isti obnaša tokom meča. U ovom načinu imamo 3 faze: prvo igrač odabire (ako želi) šampiona kojeg bi htio igrati, kako bi pokazao ostatku tima svoju namjeru. Zatim svaki igrač stavlja do po jednu zabranu (engl. ban) na određenog šampiona, kojeg nitko od sudionika tog meča neće moći izabrati i na kraju svaki igrač bira po jednog šampiona kojeg će igrati u tom meču. Izbor šampiona u zadnjoj fazi je isto tako predodređen, s obzirom na tim kojem pripada. Postoje dva tima, plavi i crveni, a plavi tim uvijek bira prvi (engl. first pick). Nakon toga, slijede dva igrača crvenog tima sa svojim izborima, pa dva plavog i tako dok svi ne odaberu svog šampiona. Za razliku od 'Blind Pick-a', tu nije moguće imati ista dva šampiona u meču [16]

Random Pick – način odabira gdje svaki igrač dobiva jednog nasumično odabranog šampiona, te može napraviti do po dvije zamjene (engl. reroll) za nekog šampiona koji trenutno nije odabran unutar tima ili se zamijeniti sa ostalim igračima u svom timu [16]

Tournament Pick – način odabira sličan 'Draft Pick-u', gdje je razlika ta što prvo svaka strana zabrani po tri šampiona, pa odabere po tri šampiona (po istom principu), te na kraju odradi još po dvije zabrane i dva odabira. Najčešće korišten odabir na službenim turnirima, kako i samo ime sugerira [16]

4.2. Klase

Uz navedene uloge, šampioni se razlikuju i prema klasama, koje pobližu utječu na efektivnost korištenja pojedinog šampiona u određenu svrhu. U igri postoje sljedeće klase (i njihove podklase):

Controller – u ovu klasu spadaju šampioni koji štite svoje suigrače i osiguravaju im prilike za napad (engl. engage). To su najčešće šampioni koji bacaju magije iz daljine (engl. casteri) [16]

- **Enchanter** – podklasa šampiona koja ima sposobnost pojačavati efektivnost suigrača (jačinu napada, brzinu kretanja/napadanja), ali su najčešće jako krhki te ih je lako kazniti ako igraju preagresivno [16]
- **Catcher** – podklasa šampiona koja služi onesposobljavanju protivnika, takozvanoj 'kontroli gomile' na određenom području [16]



Slike 4.3. i 4.4. Enchanter (Janna) i Catcher (Bard) [3]

Fighter – klasa šampiona koja se najčešće nalazi u samom središtu borbe, pokušavajući napraviti što veću štetu. To su šampioni koji napadaju iz blizine (engl. melee range) [16]

- **Juggernaut** – podklasa šampiona koja je jako izdržljiva i nanosi puno štete, ali teže uspijevaju doći do svojih meta jer nisu tako pokretni [16]

- **Diver** – podklasa šampiona koja je odlična u izoliranju meta, kao i samog dolaska do njih, te nanosi podosta šteta, uz manju izdržljivost od prethodne [16]



Slike 4.5. i 4.6. Juggernaut (Illaoi) i Diver (Kled) [4]

Mage – klasa znana i pod imenom 'Ability Power Carry', skraćeno 'APC', koja koristi magije iz daljine za onesposobljavanje i nanošenje štete protivničkim šampionima [16]

- **Burst mage** – podklasa koja je specifična po tome što štetu nanose u kratkom vremenskom periodu, ne dajući priliku meti za reakciju, no nisu efektivni protiv tenkova i pokretnih meta [16]
- **Battle mage** – podklasa koja se često nalazi u središtu borbe i rade štetu kroz duži vremenski period (engl. damage over time, skraćeno 'DoT') i više su defanzivnog tipa [16]
- **Artillery mage** – podklasa koja se nalazi što je više moguće dalje od središta borbe, te pokušavaju poraziti protivničke šampione prije nego što isti uspiju doći do njih. Vrlo su krhki stoga ako ne uspiju u svom napadu, to najčešće znači kraj za njih same [16]



Slike 4.7., 4.8. i 4.9. Burst mage (Annie), Battle mage (Vladimir) i Artillery mage (Vel'Koz) [5]

Marksman – klasa šampiona koja je iznimno krhka i ovisi o ostatku tima kako bi preživjeli. Najčešće idu sa 'support' šampionom u istu stazu, ali zato rade veliku količinu štete [16]



Slika 4.10. Marksman (Ashe) [6]

Slayer – klasa koju čine krhki šampioni, koji su vrlo pokretni i snažni u duelima, a služe brzom uklanjanju protivničke najveće prijetnje (šampiona koji radi najvišu štetu) [16]

- **Assassin** – podklasa koja je vrlo pokretna i krhka, najčešće se probija iza neprijateljskih linija kako bi eliminirali najštićeniju i najopasniju metu, te nakon što to odrade, miču se iz borbe [16]

- **Skirmisher** – podklasa slična prethodnoj, koja je manje krhka i ima više defanzivnih sposobnosti, što joj omogućuje duže sudjelovanje odnosno preživljavanje u središtu borbe [16]



Slike 4.11. i 4.12. Assassin (Talon) i Skirmisher (Jax) [7]

Tank – klasa koja pokušava prebaciti fokus protivničkog tima na sebe jer može primiti značajne količine štete [16]

- **Vanguard** – podklasa koju čine ofenzivni tenkovi i najčešće pokretači (engl. initiator) borbe, pogotovo ako uspiju uhvatiti protivničkog igrača u lošem položaju [16]
- **Warden** – podklasa koju čine defanzivni tenkovi, koji čuvaju suigrače od napada i omogućavaju im lakše provođenje njihove uloge [16]



Slike 4.13. i 4.14. Vanguard (Leona) i Warden (Taric) [8]

Specialist – klasa šampiona koji ne spadaju u prethodne klase i podklase, te su višenamjenski [16]



Slika 4.15. Specialist (Azir) [9]

4.3. Moći

Svaki šampion ima četiri moći koje su na tipkovnici označene s Q, W, E i R te jednu pasivnu moć (engl. passive, P). Nakon što šampion skupi dovoljno bodova za napredovanje, prelazi na novu razinu (engl. level-up). Svakim levelom (maksimalno ih je 18) može osnažiti jednu od svojih moći. Svi šampioni počinju na levelu 1, osim na ARAM-u gdje svi počinju na levelu 3. Zadnja sposobnost R (ultimate) najčešće je najjača moć i ne može se nadograditi prije levela 6, 11 i 16. Svaka moć nakon upotrebe ima i period u kojem se ne može koristiti (engl. cooldown). [16]

4.4. Kompozicije tima

Kroz godine igre, kombinacije određenih šampiona, odnosno klasa, su se pokazali kao 'dobitna kombinacija', te u slučaju da igrači koji igraju spomenutu kombinaciju dobro iskoriste prednosti iste, značajno si povećavaju šanse za pobjedu. Spomenute kombinacije su poznate pod nazivom 'kompozicija tima', a sljedeće su jedne od poznatijih:

Wombo-combo kompozicija – kompozicija koji se najviše ističu borbama u grupi, slagajući 'crowd control' i nanoseći štetu na određenom prostoru (engl. Area of Effect damage – AoE). Slabiji su protiv 1-3-1 i poke kompozicija, te šampiona koji prekidaju borbe (engl. disengage) [16]

Poke kompozicija – kao što samo ime govori, ovo je kompozicija gdje se nanošenje štete svodi na odgađanje direktne borbe, već 'bockanjem' (engl. poke) kroz duži period vremena. Ova kompozicija je manje efikasna protiv tenkova i 'catchera', te 'pick kompozicije' [16]

Protect the Carry kompozicija – ova kompozicija za cilj (engl. win condition) ima štićenje onih šampiona koji nanose najviše štete, ojačavajući ih ili primajući štetu za njih. Mana te kompozicije je ako ta osoba koju se štiti ne zna što radi, cijeli tim ispašta, a nadjačavaju ih 'Pick kompozicije', te šampioni za prekidanje borbe i šampioni koji su jači u početnoj fazi meča, kada štićeni šampioni nisu dovoljno jaki (engl. early-game champions) [16]

Split-push kompozicija – kompozicija u kojoj je veći dio tima grupiran na jednoj stazi, dok jedan od igrača odlazi na drugu stazu stvarajući tako pritisak drugdje (engl. split push). Šampion koji radi spomenuti pritisak je najčešće klase 'Skirmisher', što mu omogućuje dosta

dobre izgleda u borbi jedan-na-jedan, što ostavlja dilemu protivnicima: izgubiti strukturu na toj stazi ili cijelu bazu preko druge. Nadjačani su od strane 'engage' ili 'dive' kompozicije [16]

Engage kompozicija – kompozicija koja je odlična u započinjanju borbi u trenucima kada protivnik nije dobro pozicioniran. Kako bi ova kompozicija bila uspješna, potrebna je dobra komunikacija između članova istog tima, kao i dobro snalaženje na mapi (engl. map awareness). Nadjačana je od strane 'counter-engage' i 'disengage' kompozicija [16]

Dive kompozicija – kompozicija koja je odlična u borbi pod protivničkim struktura, što znači da se sastoji od šampiona koji su dobri u mijenjanju fokusa tornjeva (engl. turret aggro). Nadjačani su od strane tenkova, 'split-push' kompozicije i 'poke' kompozicije [16]

1-3-1 kompozicija – kompozicija slična 'split-push' kompoziciji, uz glavnu razliku što su u timu dva 'splitpushera'. 1 ide na top stazu, 3 na mid i 1 na bot stazu. Nadjačavaju ih 'engage' i 'dive' kompozicije [16]

AoE kompozicija – kompozicija je dobila naziv po tome što svaki od šampiona u njoj ima sposobnost nanošenja štete na većem prostoru i/ili više protivnika istovremeno. Najviše dolazi do izražaja na uskim dijelovima mape, gdje protivnici nemaju puno prostora za manevriranje. Nadjačane je od strane 'split-push' i 'pick' kompozicije [16]

Counter-engage kompozicija – kompozicija koja je suprotna prethodno navedenoj 'engage' kompoziciji, a ključ pobjede leži u čekanju da neprijatelj započne borbu i onda ju igrači okreću u svoju korist. Kompozicije koje funkcioniraju protiv ove su 'poke' i 'split-push'. [16]

Kad navedene uloge, klase i kompozicije se iskombiniraju sa ciljem postignuća što idealnijeg tima, pričamo o 'meti'. Meta je niz sugestija vezanih za igru koji, u određenom trenutku, daju najbolje rezultate. Te sugestije su vezane za izbor šampiona, 'itemizaciju' i rune (koje će biti objašnjene u nastavku) i statistički gledano su igrači, koji su pratili te sugestije, u prosjeku pobijedili više mečeva od onih koji nisu. Ovisno o trenutnoj 'meti', šampioni uspijevaju na različitim stazama, bez obzira na njihovu, prethodno spomenutu ulogu. Naravno, to su samo sugestije, a ne pravila, stoga sloboda izbora je i dalje prisutna. Primjerice, u samim počecima igre, određeni šampioni su se standardno igrali na top-u, do prije par godina na mid-u, dok su sada standardni odabir kao support-ovi. Meta se nerijetko mijenja u ovisnosti o ažuriranjima igre, gdje se pojedinog šampiona, predmet, runu ili općenito način funkcioniranja strukture/objektiva, mijenja na određeni način, bilo pojača, oslabi ili promijeni kako funkcionira. U kompetitivnim mečevima dobro poznavanje 'mete' i izgradnja taktike u odnosu na nju, uvelike utječe na pobjedu. [16]

4.5. Rune

Rune su sustav dodavanja novih mogućnosti šampionu ili pojačavanje postojećih. Kroz godine postojanja igre, sustav se mijenjao te u jednom trenutku su postojale rune i tzv. vještine (engl. mastery), no danas je to pretvoreno u unificiraniji sustav koji se zove samo 'rune'. Trenutno, rune imaju oblik stabla, koje ima pet različitih grana, a svaka grana omogućuje odabir jedne glavne rune (engl. keystone) te pet sporednih (engl. secondary) runa, a igrač u istom trenutku može imati aktivnu jednu glavnu i tri sporedne rune jedne grane, te dvije sporedne rune drugog stabla. Grane su sljedeće:

Precision – grana naznačena žutom bojom koja se sastoji od runa koje pojačavaju napade i pretrpljenu štetu, omogućavajući šampionu dugotrajniju borbu [16]

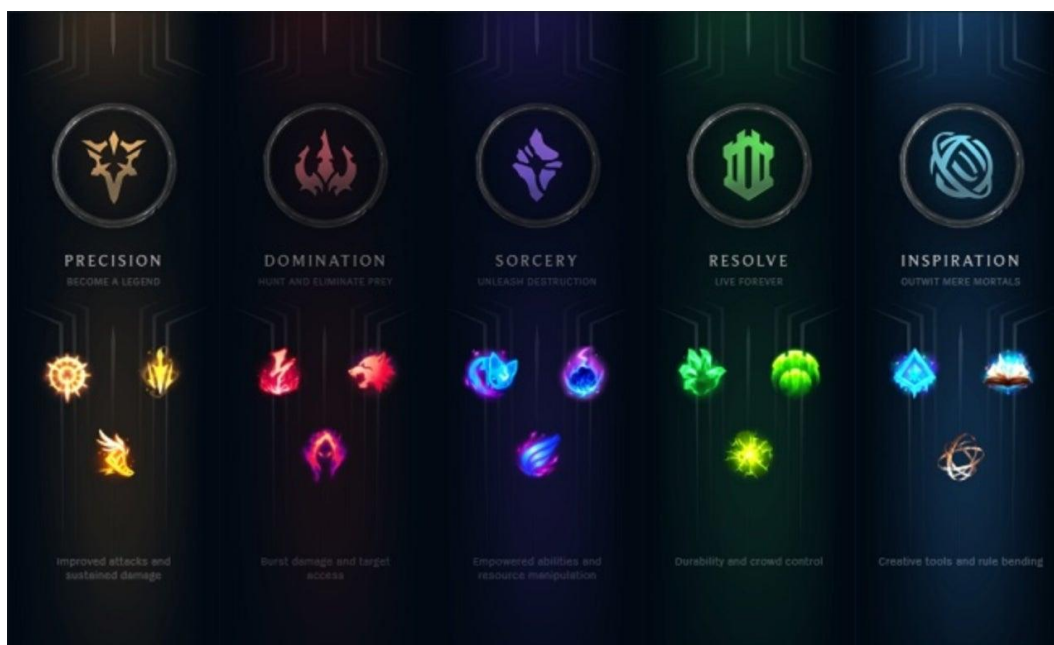
Domination – grana naznačena crvenom bojom koja se sastoji od runa koje omogućavaju eksplozivnu štetu (engl. burst damage) te olakšani pristup protivničkim šampionima. Ova grana je najčešće korištena od šampiona koji imaju stil igre 'atentatora' (engl. assassin) [16]

Sorcery – grana naznačena plavo-ljubičastom bojom koja se sastoji od runa koje povećavaju štetu nastalu korištenjem 'moći' šampiona (engl. ability), te koje pomažu u manipulaciji resursima kojim šampion raspolaže [16]

Resolve – grana naznačena zelenom bojom koja se sastoji od runa koje povećavaju izdržljivost šampiona kao i 'kontrolu gomile' (engl. crowd control). Ova grana je najčešći izbor šampionima koji su tzv. 'tenkovi', omogućavajući im tako još veću izdržljivost dok pokušavaju zaštititi ostale članove tima [16]

Inspiration – grana naznačena plavo-zelenom bojom koja se sastoji od runa koje krše standardna pravila igre, npr. određena runa daje mogućnost šampionu da tokom meča nasumično odabire glavne rune, druga pak omogućuje igraču odlazak u 'dug' (engl. debt) dok kupuje predmete i sl. [16]

Uz navedene rune, postoje i još tri dodatne opcije, koje su iste za sve igrače, a one direktno utječu na snagu/vještinu u određenom iznosu ili postotku (jači napad, jača obrana, više zdravlja i sl.).



Slika 4.16. Rune: Precision, Domination, Sorcery, Resolve i Inspiration [10]

4.6. Minioni i strukture

Kako se šampioni ne bi borili sami, u pomoć im stižu tzv. ‘minioni’. Minioni su jedinice, kontrolirane od strane računala, koje putuju (u valovima) kroz staze u smjeru protivničke baze, a na putu se sukobljavaju sa protivnicima (protivničkim minionima ili šampionima). Ovisno o tipu meča, stvaraju se u specifičnim vremenskim razmacima (engl. spawn), te donose različite svote zlatnika (engl. gold), ovisno o tome da li ih šampion ubije (engl. last hit) ili umru u njegovoj neposrednoj blizini. U oba slučaja, šampion dobiva bodove za napredovanje (engl. experience) koji mu omogućavaju da se dodatno ojača i razvija svoje vještine (engl. ability). Postoje četiri vrste miniona: [16]

Melee – minion koji napada isključivo iz blizine (engl. melee), a u svakom valu su to prva tri miniona [16]

Caster – minion koji napada isključivo iz daline (engl. ranged), a u svakom valu su to zadnja tri miniona. Osjetno su slabiji što se tiče izdržljivosti [16]

Siege/Cannon – minion koji je značajno jači od prethodno navedenih, ali se, ovisno o trenutku u meču, pojavljuju rjeđe, odnosno češće (u početku po jedan u svakom trećem valu). Također, ovi minioni donose više zlatnika i bodova za napredovanje, ali su teži za ubiti [16]

Super minion – minion koji se stvaraju umjesto 'siege' miniona u onoj stazi gdje je uništen 'inhibitor', predvode val i značajno su izdržljiviji od ostalih miniona. Ukoliko tim u jednom trenutku uspije uništiti sva tri 'inhibitora', po dva miniona ove vrste se počnu stvarati u svakoj stazi [16]



Slika 4.17. Minioni [11]

Na svakoj stazi se nalaze strukture koje je potrebno uništiti kako bi se došlo do glavne strukture i ostvarilo pobjedu. Ovisno o tipu meča, najčešće postoje dva uvjeta za pobjedu od kojih je potrebno ostvariti samo jedan. U slučaju klasičnih mečeva, to su: predaja protivnika ili uništenje protivničke glavne strukture. Spomenute strukture su objekti koji su nepomični i moguće ih je oštetiti samo običnim napadima (engl. basic attack). Svaka staza ima sljedeće strukture: [16]

Outer turret – toranj koji se nalazi najbliže sredini svake staze, jedan po svakom timu. Trenutno, prvih 14 minuta meča, ti tornjevi imaju zdravlje podijeljeno na dijelove (engl. plate) [16]

Inner turret – toranj koji se nalazi odmah nakon 'Outer tornja', te ne može biti napadnut sve dok prethodni (unutar jedne staze) nije uništen. Svaka staza ima dva ovakva tornja, jedan po svakom timu [16]

Inhibitor turret – toranj koji se nalazi nakon 'Inner tornja' i štiti 'inhibitor', a isto ne može biti napadnut sve dok prethodni, unutar njegove staze, nije uništen. Svaka staza ima dva ovakva tornja, jedan po svakom timu [16]

Inhibitor – struktura koja je čuvana od strane 'inhibitor tornja' i stoji neposredno do istog. U svakoj stazi se nalaze po dva, jedan po svakom timu, te za razliku od tornjeva, ne napadaju protivnike, ali minimalno jedan protivnički 'inhibitor' mora biti uništen kako bi igrači mogli napasti sljedeću strukturu. To je različito u odnosu na ostale strukture, jer one ovise o redoslijedu uništenja, kao što je spomenuto. Također, uništavanjem 'inhibitora', uz standardne 'minione' počinju se stvarati i tzv. 'super minion' koji su značajno jači i izdržljiviji, te predstavljaju ozbiljnu prijetnju ako se zanemare [16]

Nexus turret – svaki tim ima ukupno dva ovakva tornja koji čuvaju 'Nexus' i nakon što su uništeni, bazu je moguće napasti. Ako se ovi tornjevi ne unište do kraja, oni regeneriraju zdravlje kroz vrijeme [16]

Nexus – struktura koja se nalazi u središtu svake baze i tek kada se 'Nexus tornjevi' unište, moguće ju je napasti. Njezinim uništenjem završava meč, a pobjednik je tim koji ju je prije uništio [16]



Slike 4.18. 4.19. Turret i Inhibitor [12]

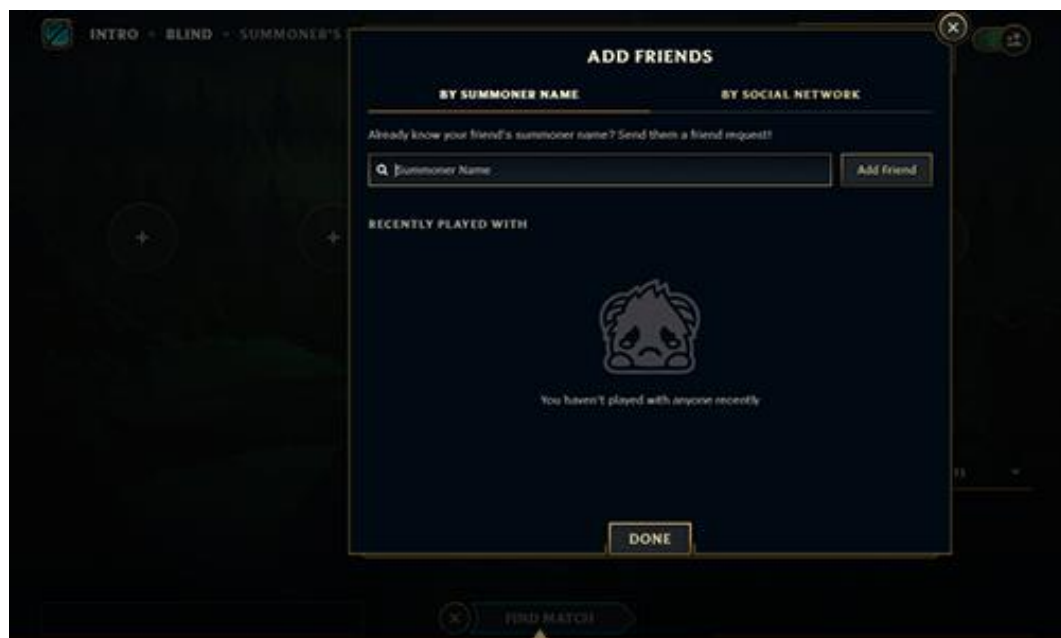


Slika 4.20. Nexus [13]

5. Društvena interakcija igrača unutar League of Legends-a

League of Legends nudi nekoliko načina interakcije među igračima kao i stvaranje novih kontakata i prijateljstava.

Dodavanje prijatelja – popis prijatelja je najlakši način za ostati u kontaktu s igračima s kojima je bilo zabavno igrati. U trenutku kada osobu dodamo na popis prijatelja, možemo si međusobno slati poruke, igrati zajedno, slati si poklone unutar igre i još mnogo toga. [17]



Slika 5.1. Dodavanje prijatelja [14]

Stvaranje klubova i pridruživanje klubovima – Riot nudi opciju stvaranja klubova koji mogu imati maksimalno sto članova. Svaki igrač može biti vlasnik samo jednog kluba te član najviše tri klubova. Svaki klub ima svoj chat preko kojeg svi članovi istog kluba mogu komunicirati. [17]



Slika 5.2. Stvaranje klubova i pridruživanje klubovima [15]

Uvodni chat i chat unutar igre – igrači prije ulaska u samu igru, odnosno prilikom odabira šampiona mogu preko chata komunicirati sa svojim timom i time se lakše dogovoriti oko same taktike i odabira šampiona. Nakon što uđu u igru dostupan im je chat preko kojeg mogu komunicirati sa svojim timom i suparničkim timom (u chat se upisuje naredba /all prije poruke) te čak i s ljudima koje imaju na popisu prijatelja, a s kojima u tom trenutku ne igraju (u chat se upisuje naredba /w ili /whisper prije imena igrača i prije poruke). Također, dostupna je i opcija /mute ukoliko igrač ne želi više primati poruke od drugog igrača. [17]



Slika 5.3. Chat u igri [16]

Voice chat – ovo je još jedna dobra opcija komunikacije među igračima, ali je trenutno ograničena. Ona omogućuje glasovnu komunikaciju samo onim igračima koji su u istom party-u, odnosno pre-made (oni igrači koji skupa ulaze u igru i najčešće je to netko s popisa prijatelja).



Slika 5.4. Voice chat [17]

Smart ping – u igri je dostupan i izbornik s četiri upozorenja (engl. pings). Oni se mogu koristiti za komunikaciju unutar istog tima, a puno su brži za korištenje od pisanja poruke u chat. Dostupna upozorenja su: opasnost (engl. danger), na putu (engl. on my way), potrebna mi je pomoć (engl. assist me) te neprijatelj nedostaje (engl. enemy missing (MIA)). Također, postoje i upozorenja koja nisu dio izbornika Smart ping. To su dva općenita upozorenja, obični (engl. basic) i pozor (engl. caution) te jedan relativno noviji područje je vidljivo (engl. area is warded). [14]



Slika 5.5. Pametna upozorenja (Danger, Enemy Missing, Assist Me, On my Way) [18]



Slike 5.6., 5.7. i 5.8. Općenita upozorenja (Caution, Basic i Area is warded) [19]

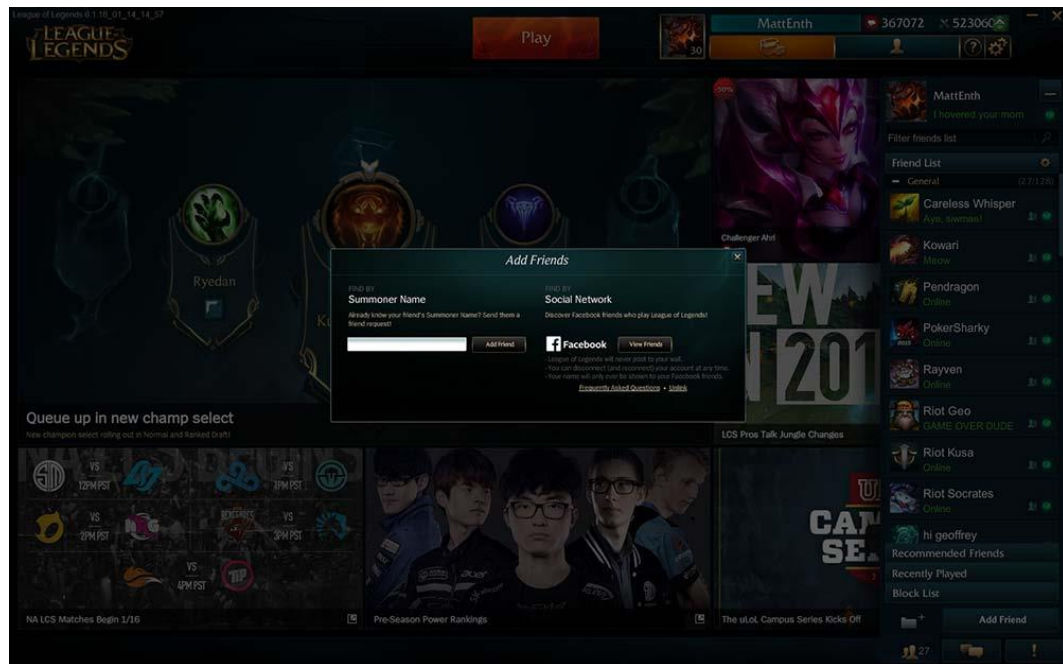
6. Društveni aspekt League of Legends-a – izgradnja odnosa iz stvarnog života u igri

Unatoč potpuno funkcionalnom društvenom sustavu, igračima je uvijek bio izazov pronaći prijatelje iz stvarnog života i igrati s njima. Igra je imala milijunsku zajednicu igrača, ali nije imala sustav za razvrstavanje igrača koji su bili dio socijalnog kruga iz stvarnog života svakog igrača. Riot naglašava da je League of Legends zabavniji kad se igra s prijateljima. S obzirom da je Facebook vodeća društvena mreža među igračima, tvrtka je odlučila iskoristiti jedinstvene prednosti koje pruža Facebook Login kako bi igračima pomogla da se međusobno povežu. Riot je u League of Legends-u pokrenuo značajku integriranu s prijavom pod nazivom 'Facebook Friend Discovery'. Koristeći ovu značajku, igrači mogu lako povezati svoj Facebook račun s igrom i stvoriti popis preporuka prijatelja na temelju Facebook prijatelja koji su također povezali svoje League of Legends račune. Riot je tražio povratne informacije od igrača League of Legends-a o njihovoj percepciji socijalnih integracija kako bi uočio potencijalne rizike. Mnogi anketirani igrači dali su povratnu informaciju kako nemaju previše povjerenja prema takvim integracijama s obzirom da su imali loša iskustva s drugim aplikacijama koje im nisu davale dovoljno kontrole prilikom konekcije. Kako bi uvjerali igrače da imaju kontrolu nad Facebook prijavom, Riot je uveo opcionalnosti prijave. U komunikaciji s igračima unutar League of Legends-a i na forumima, Riot je izbjegavao upotrebu izraza koji bi podsjećali igrače na njihova prijašnja negativna iskustva (npr. 'import', 'connect', 'link') i umjesto toga usredotočili su se ključnu prednost ove integracije. Napokon, Riot je uvjerio igrače kako ništa neće objavljivati na njihovom zidu. Ovaj pristup igračima dao je osjećaj kontrole i moći nad njihovim virtualnim identitetima kako u League of Legends-u tako i na Facebook-u. [15]

Velika većina igrača koji su povezali svoj račun bili su vrlo zadovoljni s ovom integracijom i novom značajkom 'Friend Discovery'. Riot je iskoristio te povratne informacije u svrhu određivanja odgovarajućih nagrada za igrače koji su povezali svoj Facebook račun sa svojim League of Legends računom. Nagrade su imale dvostruku svrhu – povećati svijest o novoj značajci i navesti što veći broj igrača da ju koristi te bi time bio iskorišten maksimalni potencijal ove značajke, što bi dalo značajci veću vrijednost. Nagrada je bila mystery skin (nasumično odabrana kozmetička izmjena jednog od šampiona), a zahvaljujući njoj igrači su počeli poticati svoje prijatelje da se također prijave. Igrači koji se još nisu odlučili na spajanje računa vidjeli su najavu nagrade koja ih je potaknula da saznaju kako doći do nje, a sve je rezultiralo s još više spajanja računa. [15]

"Bilo je rizično uvesti društvenu značajku koja je imala toliko skepticizma unutar League of Legends zajednice, ali stavljajući igrače na prvo mjesto i razumijevajući njihovu zabrinutost, uspjeli smo pružiti korisnu značajku koja nastavlja njegovati značajna korisnička iskustva."

– Matthew Enthoven, produkt menadžer [15]



Slika 6.1. Friend Discovery [20]

7. Istraživanje: Utjecaj online igara na društvenu interakciju igrača

U ovom diplomskom radu cilj je bio istražiti kako online igre utječu na društvenu interakciju igrača. S obzirom da su MOBA igre jedan od najpopularnijih žanrova online igara, za predstavnika istraživanja izabrana je MOBA igra League of Legends. League of Legends na tržištu postoji već preko deset godina, a igra ga oko 115 milijuna igrača.

Na temelju razgovora s igračima LoL-a i pročitanoj literaturi postavljene su sljedeće hipoteze:

- 1. hipoteza:** igranje LoL-a pomaže u stjecanju novih prijateljstava,
- 2. hipoteza:** igranje LoL-a s prijateljima iz stvarnog života pomaže u učvršćivanju prijateljstva,
- 3. hipoteza:** igranje LoL-a utječe negativno na društveni život koji nije povezan s LoL-om.

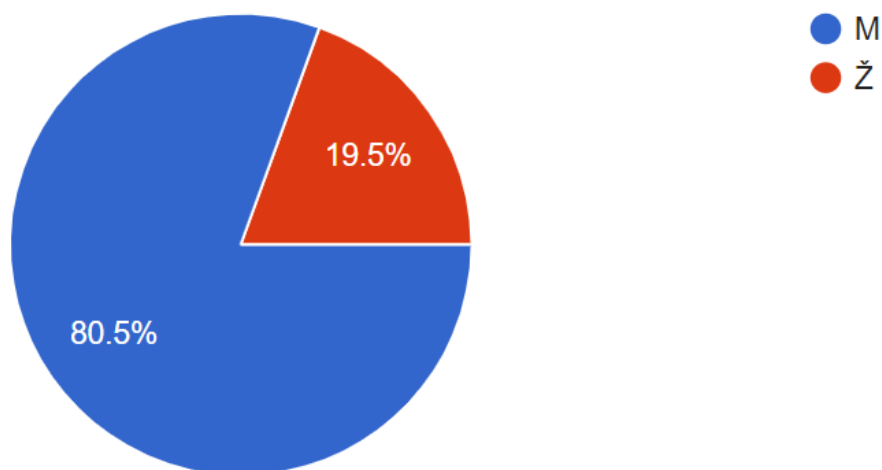
Istraživanje se provodilo putem ankete. Anketa se sastojala od četiri demografska pitanja (spol, dob, najviše postignuto obrazovanje i radni status), četiri pitanja o navikama igranja (koliko dugo osoba igra LoL, koliko sati dnevno igra LoL, kolika dana u tjednu igra LoL i igra li češće sam/a ili s prijateljima) te od petnaest tvrdnji na koje su igrači pomoću Likertove skale iznijeli svoje mišljenje. Anketa je sastavljena u Google Forms-u, a prilikom sastavljanja dodano je i pojašnjenje o namjeni i temi istraživanja.

7.1. Analiza istraživanja

Istraživanje je provedeno u razdoblju od 8. rujna 2020. do 14. rujna 2020 u hrvatskim League of Legends grupama na Facebook-u. Anketu je ispunilo 262 igrača League of Legends-a.

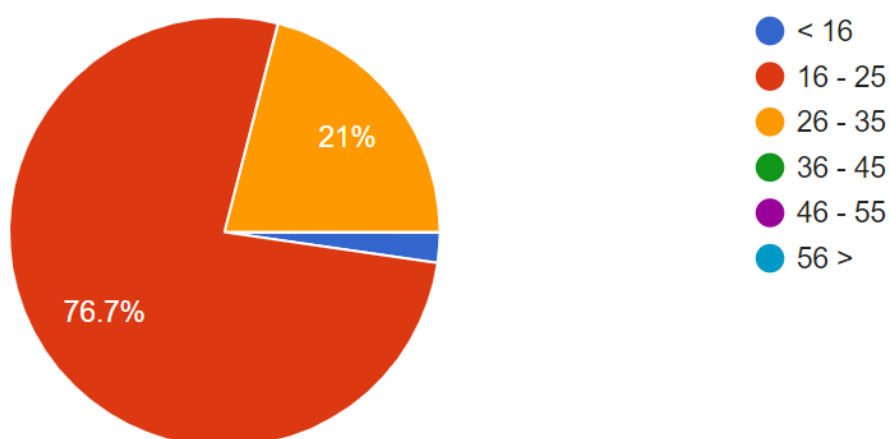
7.1.1. Analiza općeg dijela ankete (demografska pitanja i pitanja o navikama igranja)

Na pitanje 'Spol?' 211 (80.5%) ispitanika je odgovorilo da je muškog spola, dok je 51 (19.5%) odgovorilo da je ženskog spola.



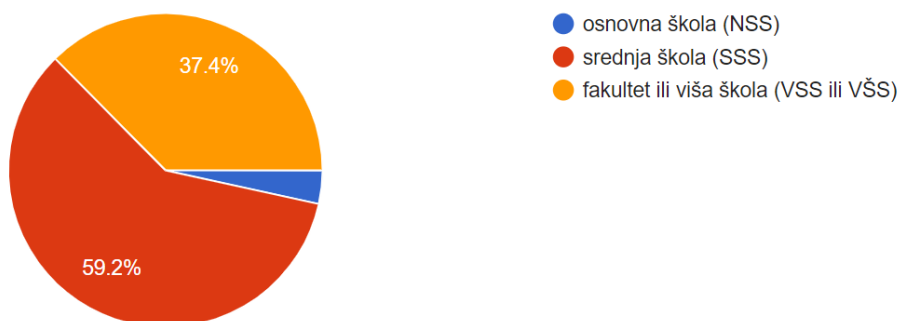
Slika 7.1. Grafički prikaz ispitanika prema spolu

Na pitanje 'Dob?' 6 (2.3%) ispitanika je odgovorilo da je mlađe od 16 godina, najveći broj ispitanika, čak njih 201 (76.7%) ima 16 – 25 godina, dok 55 (21%) ima 26 – 35 godina.



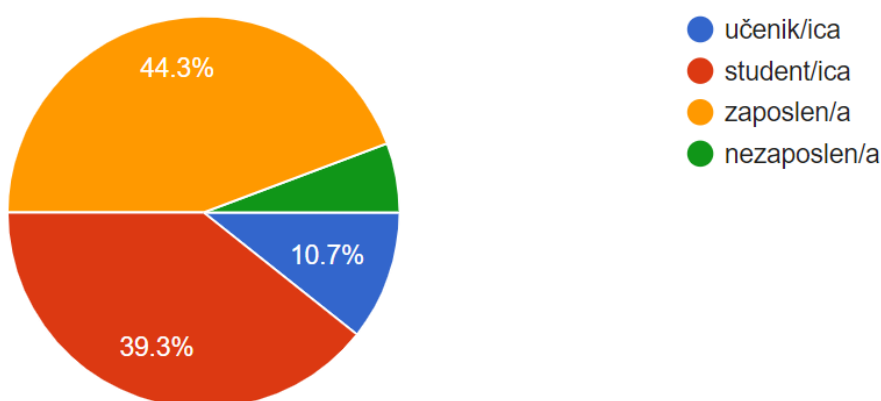
Slika 7.2. Grafički prikaz ispitanika prema dobi

Na pitanje 'Najviše postignuto obrazovanje?' 9 (3.4%) ispitanika je odgovorilo da ima završenu osnovnu školu, 155 (59.2%) ispitanika da ima završenu srednju školu te 98 (37.4%) ispitanika da ima završen fakultet ili višu školu.



Slika 7.3. Grafički prikaz ispitanika prema najviše postignutom obrazovanju

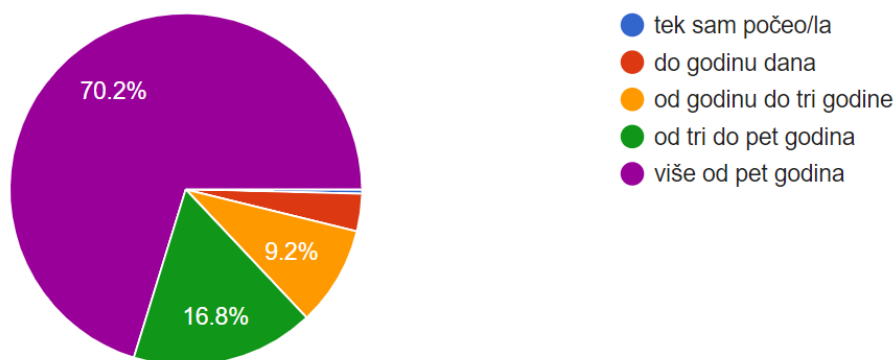
Na pitanje 'Radni status?' 28 (10.7%) ispitanika je odgovorilo da je učenik/ca, 103 (39.3%) ispitanika je student/ica, 116 (44.3%) ispitanika je zaposlen/a, dok je 15 (5.7%) ispitanika nezaposlen/a.



Slika 7.4. Grafički prikaz ispitanika prema radnom statusu

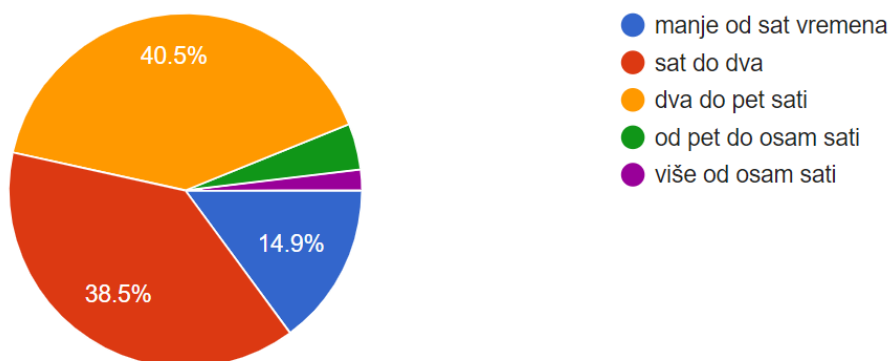
U sljedeća četiri pitanja ispitane su navike igranja.

Na pitanje 'Koliko dugo igraš League of Legends?' 1 (0.4%) ispitanika je odgovorilo s tek sam počeo/la, 9 (3.4%) ispitanika je odgovorilo da igra LoL do godinu dana, 24 (9.2%) ispitanika igra LoL od godinu do tri godine, 44 (16.8%) ispitanika je odgovorilo od tri do pet godina dok čak 184 (70.2%) ispitanika igra lol više od pet godina.



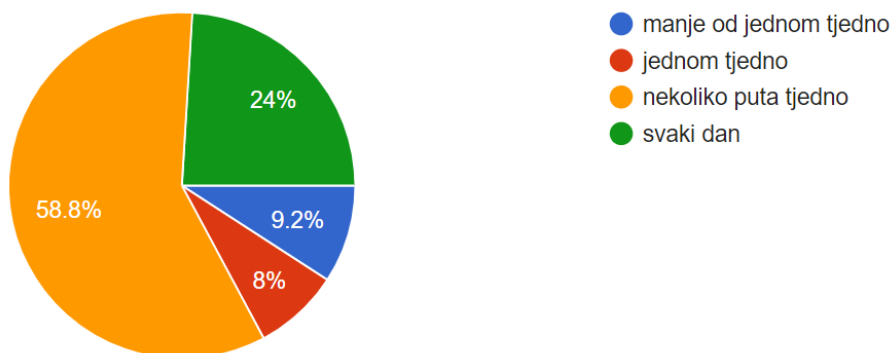
Slika 7.5. Grafički prikaz ispitanika prema tome koliko dugo igraju LoL

Na pitanje 'Koliko sati dnevno igraš League of Legends?' 39 (14.9%) ispitanika je odgovorilo da igra LoL manje od sat vremena, 101 (38.5%) ispitanika igra LoL sat do dva, 106 (40.5%) ispitanika igra dva do pet sati, 11 (4.2%) ispitanika igra LoL od pet do osam sati, dok 5 (1.9%) igra čak više od osam sati.



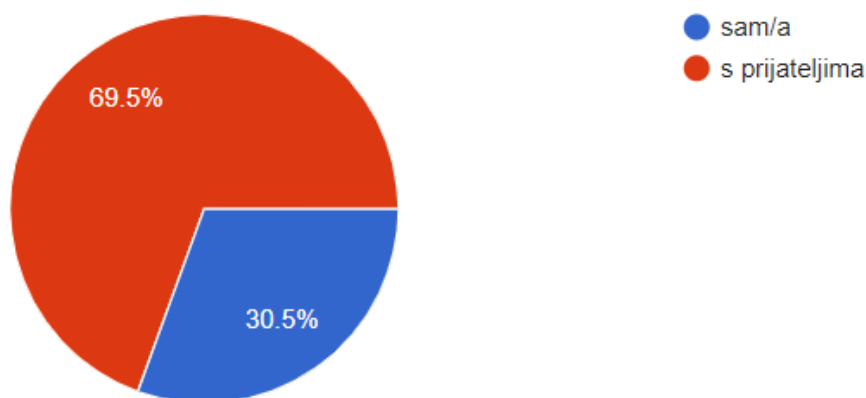
Slika 7.6. Grafički prikaz ispitanika prema tome koliko dnevno igraju LoL

Na pitanje 'Koliko dana tjedno igraš League of Legends?' 24 (9.2%) ispitanika je odgovorilo da igra LoL manje od jednom tjedno, 21 (8%) ispitanika igra jednom tjedno, 154 (58.8%) ispitanika je igra nekoliko puta tjedno, dok je 63 (24%) ispitanika odgovorilo da igra LoL svaki dan.



Slika 7.7. Grafički prikaz ispitanika prema tome koliko dana tjedno igraju LoL

Na pitanje 'Igraš li češće sama/a ili s prijateljima?' najviše ispitanika je odgovorilo da igra s prijateljima, čak njih 182 (69.5%), dok samo 80 (30.5%) ispitanika igra sam/a.



Slika 7.8. Grafički prikaz ispitanika prema tome igraju li češće sami ili s prijateljima

7.1.2. Provjera hipoteza

Hipoteze su se provjeravale uz pomoć tvrdnji na koje je trebalo odgovoriti putem Likertove skale stavova. Postotci slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama prikazani su u Tablici 7.1..

Tablica 7.1. Prikaz postotaka slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama vezanim uz hipoteze

Tvrdnje	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti se ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
U League of Legends-u sam stekao/la nove prijatelje.	11 (4.198%)	27 (10.305%)	43 (16.412%)	80 (30.534%)	101 (38.55%)
Upoznao/la sam prijatelje iz League of Legends-a i u stvarnom životu.	47 (17.939%)	38 (14.504%)	25 (9.542%)	69 (26.336%)	83 (31.679%)
Razgovaram s prijateljima koje sam upoznao/la u League of Legends-u i izvan igre (npr. Facebook, Instagram).	38 (14.504%)	25 (9.542%)	24 (9.16%)	73 (27.863%)	102 (38.931%)
Moguće je ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja.	56 (21.374%)	27 (10.305%)	85 (32.443%)	54 (20.611%)	41 (15.649%)
Osjećaj pripadnosti League of Legends zajednici jedan je od razloga zašto igram League of Legends.	82 (31.298%)	45 (17.176%)	69 (26.336%)	40 (15.267%)	26 (9.924%)
Igranje League of Legends-a s prijateljima iz stvarnog života je pozitivno utjecalo na naše prijateljstvo.	13 (4.962%)	15 (5.725%)	42 (16.031%)	96 (36.641%)	96 (36.641%)
Igram League of Legends kako bih se	35 (13.359%)	52 (19.847%)	40 (15.267%)	79 (30.153%)	56 (21.374%)

družio/la s prijateljima iz stvarnog života.					
Zbog League of Legends-a više razgovaram s prijateljima iz stvarnog života nego što bih inače.	51 (19.466%)	51 (19.466%)	49 (18.702%)	72 (27.481%)	39 (14.885%)
Igram League of Legends kako bih se družio/la s partnericom/partnerom.	110 (41.985%)	57 (21.756%)	56 (21.374%)	22 (8.397%)	17 (6.489%)
Počeo/la sam igrati League of Legends kako bih imao/la više zajedničkih tema s prijateljima iz stvarnog života.	113 (43.13%)	74 (28.244%)	40 (15.267%)	20 (7.634%)	15 (5.725%)
Radije komuniciram s prijateljima iz stvarnog života koji igraju League of Legends nego s onima koji ne igraju.	103 (39.313%)	68 (25.954%)	51 (19.466%)	23 (8.779%)	17 (6.489%)
Igranje League of Legends-a može dovesti do problema u vezi.	48 (18.321%)	44 (16.794%)	75 (28.626%)	55 (20.992%)	40 (15.267%)
Koristim igranje League of Legends-a kako bih zaboravio/la na probleme u stvarnom životu.	53 (20.229%)	41 (15.649%)	56 (21.374%)	73 (27.863%)	39 (14.885%)

Kad igram League of Legends lako izgubim pojam o vremenu.	17 (6.489%)	25 (9.542%)	43 (16.412%)	93 (35.496%)	84 (32.061%)
Ponekad mi je draže ostati kod kuće i igrati League of Legends nego izaći van s prijateljima.	44 (16.794%)	22 (8.397%)	60 (22.901%)	72 (27.481%)	64 (24.427%)

Pomoću tvrdnji iz Tablice 7.2. provjerena je točnost prve hipoteze 'igranje LoL-a pomaže u stjecanju novih prijateljstava'. S obzirom na rezultate, prva hipoteza je prihvaćena.

Tablica 7.2. Prikaz postotaka slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama vezanim za 1. hipotezu

Tvrdnje	Ne slažem se	Niti se slažem niti se ne slažem	Slažem se
U League of Legends-u sam stekao/la nove prijatelje.	38 (14.504%)	43 (16.412%)	181 (69.084%)
Upoznao/la sam prijatelje iz League of Legends-a i u stvarnom životu.	85 (32.443%)	25 (9.542%)	152 (58.015%)
Razgovaram s prijateljima koje sam upoznao/la u League of Legends-u i izvan igre (npr. Facebook, Instagram).	63 (24.046%)	24 (9.16%)	175 (66.794%)
Moguće je ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja.	83 (31.679%)	85 (32.443%)	95 (36.26%)
Osjećaj pripadnosti League of Legends	127 (48.473%)	69 (26.336%)	66 (25.191%)

zajednici jedan je od razloga zašto igram League of Legends.			
--	--	--	--

Više od polovice ispitanika, čak 69.084%, u anketi je izjavilo da su u LoL-u stekli nove prijatelje, a dokazano je i da većina ispitanika s novo stečenim prijateljima razgovaraju i izvan igre, najčešće na društvenim mrežama (npr. Facebook, Instagram). Također, više od pola ispitanika je prijatelje iz LoL-a upoznalo i u stvarnom životu. Ove činjenice potvrđuju kako su prijateljstva stečena u igri jednako važna kao i ona koje imaju u stvarnom životu.

S druge strane, ispitanici su uglavnom podijeljenog mišljenja kada je u pitanju ostvarivanje ljubavne veze tijekom igranja, iako je najveći broj ispitanika odgovorio kako se slažu da je moguće.

Utvrđeno je i kako osjećaj pripadnosti League of Legends zajednici većini ispitanika nije jedan od razloga zašto igraju LoL.

Tvrđnjama iz Tablice 7.3. provjerena je točnost druge hipoteze 'igranje LoL-a s prijateljima iz stvarnog života pomaže u učvršćivanju prijateljstva' te je analizom rezultata druga hipoteza potvrđena.

Tablica 7.3. Prikaz postotaka slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama vezanim za 2. hipotezu

Tvrđnje	Ne slažem se	Niti se slažem niti se ne slažem	Slažem se
Igranje League of Legends-a s prijateljima iz stvarnog života je pozitivno utjecalo na naše prijateljstvo.	28 (10.687%)	42 (16.031%)	192 (73.282%)
Igram League of Legends kako bih se družio/la s prijateljima iz stvarnog života.	87 (33.206%)	40 (15.267%)	135 (51.527%)

Zbog League of Legends-a više razgovaram s prijateljima iz stvarnog života nego što bih inače.	102 (38.931%)	49 (18.702%)	111 (42.366%)
Igram League of Legends kako bih se družio/la s partnericom/partnerom.	167 (63.74%)	56 (21.374%)	39 (14.885%)
Počeo/la sam igrati League of Legends kako bih imao/la više zajedničkih tema s prijateljima iz stvarnog života.	187 (71.374%)	40 (15.267%)	35 (13.359%)
Radije komuniciram s prijateljima iz stvarnog života koji igraju League of Legends nego s onima koji ne igraju.	171 (65.267%)	51 (19.466%)	40 (15.267%)

73.282% ispitanika smatra kako je igranje LoL-a s prijateljima iz stvarnog života je pozitivno utjecalo na njihovo prijateljstvo. Osim što ispitanici igraju LoL iz zabave, veliki broj ih igra i upravo zato da bi se družili s prijateljima iz stvarnog života.

Na pitanje razgovaraju li više s prijateljima iz stvarnog života zbog League of Legendsa, ispitanici su bili prilično podijeljenog stava. Iako LoL često može biti zajednička tema o kojoj prijatelji iz stvarnog života razgovaraju i dalje nije primaran faktor u održavanju komunikacije i prijateljstva u stvarnom životu. Isto potvrđuje i činjenica kako se većina ispitanika ne slaže s tvrdnjama 'Počeo/la sam igrati League of Legends kako bih imao/la više zajedničkih tema s prijateljima iz stvarnog života' i 'Radije komuniciram s prijateljima iz stvarnog života koji igraju League of Legends nego s onima koji ne igraju'. Također, te tvrdnje dokazuju kako ispitanici ne prave razliku između prijatelja koji igraju i koji ne igraju LoL.

63.74% ispitanika odgovorilo je da ne igraju LoL kako bi se družili s partnericom/partnerom prema čemu možemo zaključiti kako igrači nemaju potrebu igrati LoL kako bi se družili s partnericom/partnerom ili partnerica/partner jednostavno ne igra LoL.

Pomoću tvrdnji iz Tablice 7.4. provjerena je točnost treće hipoteze 'igranje LoL-a utječe negativno na društveni život koji nije povezan s LoL-om'. Prema rezultatima treća hipoteza je prihvaćena.

Tablica 7.4. Prikaz postotaka slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama vezanim za 3. hipotezu

Tvrdnje	Ne slažem se	Niti se slažem niti se ne slažem	Slažem se
Igranje League of Legends-a može dovesti do problema u vezi.	92 (35.115%)	75 (28.626%)	95 (36.26%)
Koristim igranje League of Legends-a kako bih zaboravio/la na probleme u stvarnom životu.	94 (35.878%)	56 (21.374%)	112 (42.748%)
Kad igram League of Legends lako izgubim pojam o vremenu.	42 (16.031%)	43 (16.412%)	177 (67.557%)
Ponekad mi je draže ostati kod kuće i igrati League of Legends nego izaći van s prijateljima.	66 (25.191%)	60 (22.901%)	136 (51.908%)

Na tvrdnju 'Igranje League of Legends-a može dovesti do problema u vezi' najveći postotak ispitanika (36.26%) odgovorilo je kako smatra da LoL može dovesti do problema u vezi. Prema rezultatima čini se kako su određeni ispitanici imali ili negativna iskustva ili samo smatraju kako bi LoL mogao urokovati probleme u vezi.

Čini se i kako velik broj ispitanika (42.748%) koristi igranje LoL-a kako bi zaboravili na probleme u stvarnom životu. Osim bijega od životnih problema, takve igre su često 'zarazne', pa se vrlo lako izgubi i pojam o vremenu, što dokazuje i činjenica kako je velik broj ispitanika odgovorilo kako se slaže s tvrdnjom 'Kad igram League of Legends lako izgubim pojam o vremenu'.

Također, ispitanicima je ponekad draže ostati kod kuće i igrati LoL nego izaći van s prijateljima što ponekad može narušiti prijateljske odnose zbog manjka komunikacije u stvarnom svijetu, pogotovo s onim prijateljima koji ne igraju LoL.

Zanimljivo je da su rezultati istraživanja iz 2014. godine na temu kako igranje World of Warcraft-a utječe na vrstu i razinu društvene interakcije također dokazali da online igre pomažu u stjecanju i učvršćivanju prijateljstava iz stvarnog života kao i onih stečenih online tijekom igranja igre. No isto tako dokazano je i kako neumjereno igranje ili izbjegavanje stvarnog svijeta može negativno utjecati na prijateljstva, pogotovo ona s prijateljima iz stvarnog života koji ne igraju WoW te isto tako i na ljubavne veze. Time se može zaključiti kako, neovisno o žanru, online igre pretežito imaju jednak utjecaj na društveni život igrača.

[11]

8. Zaključak

Sve više mladih koristi online igre kao način opuštanja i zabave, kao i bijega od stvarnosti i životnih problema. Osim što je komunikacija u online igrama ključan faktor za postizanje određenog cilja, odnosno za pobjedu u igri, ona ujedno omogućuje igračima stvaranje novih prijateljstava ili učvršćivanje već postojećih ukoliko i prijatelji iz stvarnog života igraju istu igru. Samu komunikaciju pospješuje i činjenica što zajedničke teme i interesi često zbližavaju ljude, što je u ovom slučaju za igrače igranje iste igre.

Ovim radom istražuje se kako online igre utječu na društvenu interakciju igrača, a kao predstavnik je izabrana igra League of Legends, jedna od najpopularnijih MOBA igara, što dokazuje i činjenica da nakon više od deset godina postojanja na tržištu, igra ju oko 115 milijuna ljudi.

Igra je besplatna, što je još jedan od razloga zašto je privukla toliki broj igrača, iako unutar igre postoje mini transakcije koje igrač može izvršiti. Svojom dostupnošću je privukla veliku zajednicu koja se sastoji od oba spola svih dobnih skupina, s različitim postignutim razinama obrazovanja i radnog statusa te naravno različitih nacionalnosti. Na takve detalje bi mnogi obraćali veću pozornost u stvarnom svijetu, dok je prednost virtualnog svijeta online igre što su svi jednaki i mogu se predstaviti na način na koji žele da ih drugi vide. Igrači LoL zajednice imaju mogućnost pridruživanja klubovima unutar LoL-a, kao i grupama na Facebook-u ili drugim društvenim mrežama te time dodatno proširiti svoj krug poznanstava koji nisu nužno vezani za one iz stvarnog života ili one unutar igre. Iz igranja se mogu roditi prijateljstva čija vrijednost nije ništa manja od onih iz stvarnog života, a neki igrači upoznaju svoje prijatelje iz LoL-a i u stvarnom životu, ukoliko žive u blizini ili se igrom slučajno nađu u istom gradu/na istom mjestu.

Ponekad igrači pretjeraju u igranju, bilo radi zabave ili bijega od problema iz stvarnog života, te time uzrokuju negativan utjecaj na društveni život koji nije usko vezan uz igru. Vrlo često se može dogoditi da igrači odbiju druženja s prijateljima ili partnericom/partnerom kako bi ostali kod kuće igrati. Time se udaljavaju od ljudi, a ponekad i u potpunosti izgube prijatelje ili partnericu/partnera.

Najčešće igrači uspijevaju pronaći ravnotežu između stvarnog i virtualnog svijeta i time uživaju u prijateljstvima i vezama bilo usko vezana uz igru ili ne. Kako manje-više svaki oblik zabave i uživanja ima pozitivne i negativne strane, ne bi trebalo zanemariti pozitivnu stranu

online igara koja omogućuje upoznavanje i socijalizaciju s ljudima te uvodi sasvim drugačiji način komunikacije koja je najčešće popraćena i zabavom.

U Varaždinu, _____

Potpis studenta

Literatura

- [1] T. Byron: Safer Children in A digital World: the Report of the Byron Review, Department for Children, Schools and Families, London, UK, 2008.
Dostupno na: <https://www.iwf.org.uk/sites/default/files/inline-files/Safer%20Children%20in%20a%20Digital%20World%20report.pdf>, rujan 2020.
- [2] J. Rutter, J. Bryce: Understanding Digital Games, SAGE Publications, London - Thousand Oaks - New Delhi, 2006.
Dostupno na: https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=ghYQ3NMIEUC&oi=fnd&pg=PA21&dq=history+of+online+games&ots=COMusVYT84&sig=Yny3bgCAUKuuQt_c0Cmq-GBYt34&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false, rujan 2020.
- [3] G. Crawford, V. K. Gosling, B. Light: Online Gaming in Context, Routledge, 2011.
Dostupno na: https://books.google.hr/books?id=HdmNAgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false, rujan 2020.
- [4] J. Scott, A. P. Porter – Armstrong: Impact of Multiplayer Online Role-Playing Games upon the Psychosocial Well-Being of Adolescents and Young Adults: Reviewing the Evidence, 2013.
Dostupno na: <https://www.hindawi.com/journals/psychiatry/2013/464685/>, rujan 2020.
- [5] D. O. Dumrique, J. G. Castillo: Online Gaming: Impact on the Academic Performance and Social Behavior of the Students in Polytechnic University of the Philippines Laboratory High School, 2018.
Distupno na: https://www.researchgate.net/publication/326260169_Online_Gaming_Impact_on_the_Academic_Performance_and_Social_Behavior_of_the_Students_in_Polytechnic_University_of_the_Philippines_Laboratory_High_School, rujan 2020.
- [6] Childnet International: Online Gaming: An introduction for parents and carers, 2017.
Dostupno na: <https://www.childnet.com/ufiles/Online-gaming-an-introduction-for-parents-and-carers-2017.pdf>, rujan 2020.
- [7] Y. Kou, X. Gui: Playing with Strangers: Understanding Temporary Teams in League of Legends, Department of Informatics, Donald Bren School of Information and Computer Sciences, University of California, Irvine, 2014.

- Dostupno na:
https://hai.ics.uci.edu/papers/Kou_2014_playing%20with%20strangers.pdf, rujan 2020.
- [8] P. Yang, B. Harrison, D. L. Roberts: Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA Games, North Carolina State University, Raleigh, 2014.
 Dostupno na: <https://people.engr.ncsu.edu/dlrober4/papers/fdg14-combat.pdf>, rujan 2020.
- [9] N. Ducheneaut, N. Yee, E. Nickell, R. J. Moore: "Alone Together?" Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games, Palo Alto Research Center, Palo Alto, California; Virtual Human Interaction Lab, Stanford University, Stanford, California, 2006.
 Dostupno na:
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.593.2655&rep=rep1&type=pdf>, rujan 2020.
- [10] M. Mora – Cantallops, M. A. Sicilia, University of Alcalá, Alcalá de Henares, Madrid, Spain, 2018.
 Dostupno na:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952117300149>, rujan 2020.
- [11] K. Orak, Utjecaj online igara na vrstu i razinu društvene interakcije, Diplomski studij informatologije, Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku, 2014.
 Dostupno na:
https://repozitorij.ffos.hr/islandora/object/ffos%3A1118/datastream/PDF/view?fbclid=IwAR2qxJOH8a3nzuhUVL5P8IAoroaPdf8Adf_E2HA8yoTBiaKrROjQW9zihIs, rujan 2020.
- [12] League of Legends
 Dostupno na: <https://na.leagueoflegends.com/en-us/>, rujan 2020.
- [13] Riot Games
 Dostupno na: <https://www.riotgames.com/en>, rujan 2020.
- [14] League of Legends Support
 Dostupno na: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us>, rujan 2020.
- [15] Facebook for Developers: League of Legends
 Dostupno na: <https://developers.facebook.com/docs/case-studies/leagueoflegends/>, rujan 2020.
- [16] League of Legends Wiki

Dostupno na: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/League_of_Legends_Wiki,
rujan 2020.

[17] Garena: League of Legends

Dostupno na: <https://lol.garena.com/game-info/league-of-legends>, rujan 2020.

Popis slika i tablica

[1] Slika 4.1. Mapa Summoner's Rift, Izvor:	
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Map_(League_of_Legends)	7
[2] Slika 4.2. Mapa Howling Abyss, Izvor: https://samurai-gamers.com/league-of-legends/league-of-legends-lol-lol-maps-101-howling-abyss/	7
[3] Slike 4.3. i 4.4. Enchanter (Janna) i Catcher (Bard), Izvor:	
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Champion_classes/Controller	9
[4] Slike 4.5. i 4.6. Juggernaut (Illaoi) i Diver (Kled), Izvor:	
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Champion_classes/Fighter	10
[5] Slike 4.7., 4.8. i 4.9. Burst mage (Annie), Battle mage (Vladimir) i Artillery mage (Vel'Koz), Izvor: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Champion_classes/Mage	11
[6] Slika 4.10. Marksman (Ashe), Izvor:	
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Champion_classes/Marksman	11
[7] Slike 4.11. i 4.12. Assassin (Talon) i Skirmisher (Jax),	
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Champion_classes/Slayer	12
[8] Slike 4.13. i 4.14. Vanguard (Leona) i Warden (Taric), Izvor:	
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Champion_classes/Tank	13
[9] Slika 4.15. Specialist (Azir), Izvor:	
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Champion_classes/Specialist	13
[10] Slika 4.16. Rune: Precision, Domination, Sorcery, Resolve i Inspiration, Izvor:	
https://comicbook.com/gaming/news/league-of-legends-rune-path-stat-bonuses/	17
[11] Slika 4.17. Minioni, Izvor: https://notagamer.net/league-of-legends-riot-games-should-nerf-minions-immediately-after-seeing-this-it/	18
[12] Slike 4.18. 4.19. Turret i Inhibitor, Izvori: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Turret ;	
https://www.mobafire.com/league-of-legends/wiki/maps/inhibitor	20
[13] Slika 4.20. Nexus, Izvor: https://blogoflegends.com/2020/03/05/league-of-legends-why-play/ ..	20
[14] Slika 5.1. Dodavanje prijatelja, Izvor: https://lol.garena.com/game-info/league-of-legends	21
[15] Slika 5.2. Stvaranje klubova i pridruživanje klubovima, Izvor: https://lol.garena.com/game-info/league-of-legends	22
[16] Slika 5.3. Chat u igri, Izvor: https://lol.garena.com/game-info/league-of-legends	22
[17] Slika 5.4. Voice chat, Izvor: https://www.riftherald.com/lol-gameplay/2018/2/23/17045578/league-of-legends-voice-chat-lol-premades	23
[18] Slika 5.5. Pametna upozorenja (Danger, Enemy Missing, Assist Me, On my Way), Izvor:	
https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/201752974-Smart-Ping	24

[19] Slike 5.6., 5.7. i 5.8. Općenita upozorenja (Caution, Basic i Area is warded), Izvor: https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/201752974-Smart-Ping	24
[20] Slika 6.1. Friend Discovery, Izvor: https://developers.facebook.com/docs/case-studies/leagueoflegends/	26
Slika 7.1. Grafički prikaz ispitanika prema spolu	28
Slika 7.2. Grafički prikaz ispitanika prema dobi.....	28
Slika 7.3. Grafički prikaz ispitanika prema najviše postignutom obrazovanju	29
Slika 7.4. Grafički prikaz ispitanika prema radnom statusu	29
Slika 7.5. Grafički prikaz ispitanika prema tome koliko dugo igraju LoL	30
Slika 7.6. Grafički prikaz ispitanika prema tome koliko dnevno igraju LoL.....	30
Slika 7.7. Grafički prikaz ispitanika prema tome koliko dana tjedno igraju LoL	31
Slika 7.8. Grafički prikaz ispitanika prema tome igraju li češće sami ili s prijateljima	31
Tablica 7.1. Prikaz postotaka slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama vezanim uz hipoteze.....	32
Tablica 7.2. Prikaz postotaka slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama vezanim za 1. hipotezu....	34
Tablica 7.3. Prikaz postotaka slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama vezanim za 2. hipotezu....	35
Tablica 7.4. Prikaz postotaka slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama vezanim za 3. hipotezu....	37

Prilog

Anketa:

Utjecaj League of Legends-a na društvenu interakciju igrača

Ova anketa dio je istraživanja 'Utjecaj online igara na društvenu interakciju igrača'. Istraživanje se provodi kao dio diplomskog rada na smjeru Multimedija na Sveučilištu Sjever u Varaždinu. Anketa je potpuno anonimna te će se prikupljeni podatci koristiti isključivo u svrhu ovog istraživanja.

* Required

Spol? *

- ☐ M
- ☐ Ž

Dob? *

- ☐ < 16
- ☐ 16 - 25
- ☐ 26 - 35
- ☐ 36 - 45
- ☐ 46 - 55
- ☐ 56 >

Najviše postignuto obrazovanje? *

- ☐ osnovna škola (NSS)
- ☐ srednja škola (SSS)
- ☐ fakultet ili viša škola (VSS ili VŠS)

Radni status? *

- ☐ učenik/ica
 - ☐ student/ica
 - ☐ zaposlen/a
 - ☐ nezaposlen/a
-

Koliko dugo igraš League of Legends? *

- ☐ tek sam počeo/la
 - ☐ do godinu dana
 - ☐ od godinu do tri godine
 - ☐ od tri do pet godina
 - ☐ više od pet godina
-

Koliko sati dnevno igraš League of Legends? *

- ☐ manje od sat vremena
 - ☐ sat do dva
 - ☐ dva do pet sati
 - ☐ od pet do osam sati
 - ☐ više od osam sati
-

Koliko dana tjedno igraš League of Legends? *

- ☐ manje od jednom tjedno
- ☐ jednom tjedno
- ☐ nekoliko puta tjedno
- ☐ svaki dan

Igraš li češće sam/a ili s prijateljima? *

- ☐ sam/a
- ☐ s prijateljima

U tablici ispod nalazi se niz tvrdnji. Na priloženoj skali označi u kolikoj mjeri se slažeš sa svakom od navedenih tvrdnji. *

	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti se ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
U League of Legends-u sam stekao/la nove prijatelje.	☐	☐	☐	☐	☐
Upoznao/la sam prijatelje iz League of Legends-a i u stvarnom životu.	☐	☐	☐	☐	☐
Razgovaram s prijateljima koje sam upoznao/la u League of Legends-u i izvan igre (npr. Facebook, Instagram).	☐	☐	☐	☐	☐
Moguće je ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja.	☐	☐	☐	☐	☐
Osjećaj pripadnosti League of Legends zajednici jedan je od razloga zašto igram League of Legends.	☐	☐	☐	☐	☐

U tablici ispod nalazi se niz tvrdnji. Na priloženoj skali označi u kolikoj mjeri se slažeš sa svakom od navedenih tvrdnji. *

	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti se ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
Igranje League of Legends-a s prijateljima iz stvarnog života je pozitivno utjecalo na naše prijateljstvo.	☐	☐	☐	☐	☐
Igram League of Legends kako bih se družio/la s prijateljima iz stvarnog života.	☐	☐	☐	☐	☐
Zbog League of Legends-a više razgovaram s prijateljima iz stvarnog života nego što bih inače.	☐	☐	☐	☐	☐
Igram League of Legends kako bih se družio/la s partnericom/partnerom.	☐	☐	☐	☐	☐
Počeo/la sam igrati League of Legends kako bih imao/la više zajedničkih tema s prijateljima iz stvarnog života.	☐	☐	☐	☐	☐
Radije komuniciram s prijateljima iz stvarnog života koji igraju League of Legends nego s onima koji ne igraju.	☐	☐	☐	☐	☐

U tablici ispod nalazi se niz tvrdnji. Na priloženoj skali označi u kolikoj mjeri se slažeš sa svakom od navedenih tvrdnji. *

	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti se ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
Igranje League of Legends-a može dovesti do problema u vezi.	☐	☐	☐	☐	☐
Koristim igranje League of Legends-a kako bih zaboravio/la na probleme u stvarnom životu.	☐	☐	☐	☐	☐
Kad igram League of Legends lako izgubim pojam o vremenu.	☐	☐	☐	☐	☐
Ponekad mi je draže ostati kod kuće i igrati League of Legends nego izaći van s prijateljima.	☐	☐	☐	☐	☐