

Kako online igre utječu na društveni život

Ana Čulić, Filozofski fakultet u Rijeci,
Lada Sartori, Fakultet elektrotehnike, strojarstva i brodogradnje Sveučilišta u Splitu

Sažetak

Online igre postale su čest način zabave, a radi se o igrama koje se igraju preko računalne mreže, najčešće u suradnji s drugim igračima. Poznato je da računalne igre mogu izazvati ovisnost kod igrača, kao jednu izrazito negativnu posljedicu, ali zanimljivo je analizirati i psihološke aspekte društvenih kontakata ostvarenih kroz igru. U radu su integrirani rezultati prethodno obavljenih istraživanja na tom području te iznesena iskustva autorica, koje su i same dio igračke populacije. Uključena su i iskustva njihovih suigrača.

Uvod

U današnje doba velikog informatičkog razvoja video igre postale su popularne i čest su način provođenja slobodnog vremena. Kreativnost, laka dostupnost i raznolikost, karakteristike su mnogih igara, a bitan faktor također predstavlja i mogućnost socijalne interakcije s drugim igračima. Ljudi, kao socijalna bića, imaju potrebu družiti se i upoznavati s novim ljudima, a online igre otvorile su im vrata u jedan sasvim novi svijet u kojem su mogućnosti upoznavanja praktički neograničene – Internet postaje jedna nova vrsta igrališta koja omogućava interakciju svih koji posjeduju računalo, nevezano za njihovu geografsku lokaciju. Autorice ovog rada i same su se našle u situaciji da su im mrežne višekorisničke igre postale sastavni dio svakodnevnog života. Upoznale su, najprije online, a zatim i u stvarnom životu, neke od svojih suigrača. Osim stvaranja novih prijateljstava, preko kontakata iz igara došli su do raznih krajeva, kako naše domovine, tako i susjednih zemalja, te su obišle mjesta u koja bez njih ne bi došle. Na taj način su obogatile svoj život, a pozitivna iskustva poželjele podijeliti s drugima.

Pozitivne strane igranja online igara

Iako se često smatra da igranje igara na računalu potiče agresivno ponašanje i dovodi do izdvajanja djeteta iz društva, istraživači su potvrđili kako neke igre pridonose razvoju djetetovog mozga, sposobnost snalaženja i poboljšanja memorije. Švedski istraživač Torkel Klingberg je proveo eksperiment sa skupinom djece kojima je dao igre za vježbanje pamćenja

[1]. Rezultati su već nakon nekoliko tjedana pokazali povećanje intelektualnih sposobnosti i rezultirale boljim pamćenjem. I njegove novije studije pokazuju da se, uz kvalitetan nadzor i odabir igara mogu postići izuzetno dobri rezultati.

Koji su pozitivni aspekti računalnih igara? Prema stručnjacima, glavne stavke su poticanje na razmišljanje, stvaranje društvenih veza, jačanje samopouzdanja, razvijanje strateškog razmišljanja, prilagođavanje timskom radu, poboljšavanje koordinacije oka i ruke, te na kraju, čak i zbližavanju obitelji, ukoliko u igri svi sudjeluju [2].

Što psiholozi kažu o razlozima igranja video igara? Klinički i socijalni psiholog Scott Rigby jedan je od osnivača kompanije Immersyve kojoj su glavni ciljevi istražiti neke od bazičnih ljudskih potreba i otkriti kako su one povezane sa željom za igranje video igara [3]. Nakon višegodišnjeg prikupljanja bihevioralnih podataka i provođenja istraživanja u suradnji s tvrtkama Sony, Activision i Warner Bros. Interactive, Rigby tvrdi kako su našli tri glavna motivacijska faktora u podlozi igranja video igara. Prvi je potreba da se čovjek osjeća sposobnim za ostvarivanjem kontrole i ovladavanjem određenom situacijom. Rješavanje jedne razine težine igre i dolaženje do sljedeće razine potiče naš osjećaj sposobnosti. Kao primjere navodi igre Final Fantasy i Gods of War. Drugi motivacijski faktor je autonomija – želja za osjećajem neovisnosti i samostalnosti u donošenju određenih odluka. Igre poput The Elder Scrolls ili Grand Theft Auto postale su iznimno popularne i uspješne upravo zbog zadovoljavanja ovih motivacijskih potreba – velikog broja slobodnih izbora unutar same igre. Treći motivacijski faktor je potreba za povezanosti. Ljudi vole osjećati kako su potrebni drugima i da daju neki značajni doprinos svom društvu. Igranjem s drugim ljudima, primjerice prijateljima, ta potreba se značajno može ispuniti, a istraživači su pronašli dokaze koji idu u prilog tome da se ta potreba ispunjava čak i kad igrači surađuju s neživim likovima iz igre. Razlog tome se može naći u činjenici da su mnoge igre napravljene na način da se igrač lako poveže s likovima unutar nje, stoga igrači razviju potrebu da pomognu tim likovima iako oni nisu stvarne, žive osobe.

Pozitivna iskustva autorica

Autorice same već godinama igraju razne online igre, ali one koje su imale najveći utjecaj na njihov život su Travian, Dota 2 i The West. Svaka od ovih igara ima svoje karakteristike i zahtjeve.

Travian

Travian je strateška igra u kojoj jedan ciklus igre traje oko godinu dana. Za to vrijeme igrač razvija svoja sela i vojsku, udružuje se s drugim igračima u saveze u cilju dominacije u igri i zajedničke izgradnje Svjetskog čuda. Pobjednik je onaj savez koji ga prvi izgradi do 100. razine.

Igra je koncipirana na način da zahtijeva stalni angažman igrača, ukoliko igrač ne sudjeluje u igri svega jedan dan, sve što je do tada izgradio može biti uništeno u roku od nekoliko sati. Nadalje, u igri se ništa ne može postići sam, jedini način napredovanja je uz suradnju s drugima. Igrači koji su dio jednog saveza u stalnom su kontaktu preko poruka unutar igre, ali najčešće se organiziraju i preko IM aplikacija van igre (npr. Skype) radi brže i efikasnije komunikacije. Od iznimne važnosti u igri je što prije prepoznati i izdvojiti različite tipove igrača i njihov način doživljavanja igre. Uspjeh postižu samo izuzetno predani i pouzdani igrači, na koje se u svakom trenutku može računati, tako da je bitno na vrijeme uočiti igrače na koje se ne može osloniti, kako bi se znalo u kritičnom trenutku kako organizirati napad ili obranu saveza.

Ovakvi, relativno visoki, zahtjevi u igri rezultiraju time da većina kvalitetnih igrača nije mlađe dobi, već se najčešće radi o odraslim osobama u dobi od 30 do 50 godina. Djeca, pa i studenti, najčešće nisu u stanju odvojiti potrebno vrijeme ili u danom trenutku biti na raspolaganju savezu.

Količina vremena koju je potrebno posvetiti igri, razina odgovornosti, količina potrebne komunikacije za vrijeme trajanja jedne runde, rezultira u stvaranju jakih veza između igrača. Te veze ubrzo potaknu želju da se igrači osobno upoznaju. Igrači samoinicijativno organiziraju druženja cijelih saveza na kojima budu svi pozvani. Naravno, u ovisnosti o geografskoj udaljenosti, te financijskim i organizacijskim mogućnostima, pojedini igrači dođu, dok je za druge to ipak nemoguće. Na kraju ciklusa često se zna organizirati druženje svih igrača gdje se onda upoznaju i igrači iz suparničkih saveza i gdje se često dogovaraju nova savezništva u sljedećem ciklusu igre.

Autorica ovog rada Travian je aktivno igrala 3-4 godine. Veći dio tog vremena igrala je na isključivo hrvatskim svjetovima, ali dio i na internacionalnim. Hrvatski svjetovi znatno su olakšavali komunikaciju koja se odvijala isključivo na hrvatskom jeziku i svi su bili geografski relativno blizu, tako da organizacija druženja nije predstavljala veći problem. Igrače koje je osobno upoznala u tom periodu bili su iz cijele Hrvatske, te je s obitelji obišla Dubrovnik, Opuzen, Šibenik, Istru, Zagreb, Varaždin, Daruvar i Osijek, ali tu se nalazila i s igračima iz

ostalih mjeseta u Hrvatskoj. Ta druženja rezultirala su stvaranjem čvrstih prijateljstava s pojedinim igračima, te se i danas redovito nalaze svake godine, zimi u njihovim krajevima, a ljeti oni dolaze kod nje na ljetovanje. Na internacionalnim svijetovima znatno je teže organizirati osobno upoznavanje jer igrači žive na raznim kontinentima, ali autorica je s nekim od njih i dalje ostala u kontaktu preko Facebooka i Skypea. Bila je svjedok i sklapanju emotivnih veza između igrača, pa čak i dva braka između partnera koji su se upoznali preko Traviana. Na jednom od tih vjenčanja je bila kuma mladoj, te joj je i danas jedna od najboljih prijateljica. Autorica ima kćer od 13 godina i dijete je, zahvaljujući igri, zajedno s roditeljima obišlo cijelu Hrvatsku i pri tome upoznalo svoje vršnjake, djecu drugih igrača, sad već prijatelja njenih roditelja.

Osim ljudi iz različitih krajeva, istaknula bi i upoznavanje ljudi različitih profila. Većina nas je svojim poslom i društvenim kontaktima ostvarenim prethodno u životu relativno ograničena na odabrane skupine ljudi. Uz sve obaveze koje se danas nameću, poslovne i obiteljske, rijetko se ukazuju mogućnosti otvaranja novih krugova poznanstava. U online igramama ne postoje granice, istu igru igraju igrači različitih zanimanja, stručne spreme i dobi i svi mogu u istoj mjeri doprinijeti kvaliteti zabave. Upoznavanje tako širokog assortimana igrača obogaćuje društveni život svakog od njih pojedinačno.

Dota 2

Druga autorica je veći broj sati provela igrajući online igru Dota 2. Dota (skraćeno od Defense Of The Ancients) je vrsta igre koja spada u MOBA žanr (Multiplayer Online Battle Arena) u kojoj se dva tima od 5 igrača međusobno bore kako bi srušili neprijateljski tron i time ostvarili pobjedu. Mapa na kojoj se borba odvija je relativno mala i igranje jednog meča traje od pola sata do sat vremena u prosjeku, a potencijalno se može igrati s ljudima diljem svijeta, iako postoje serveri za svaki kontinent posebno. Osim individualnih sposobnosti koje igra zahtijeva (poznavanje mehanike i pravila igre, brzi refleksi), potrebna je i timska suradnja, koja u nekim slučajevima zna biti od presudne važnosti za pobjedu. Međusobna koordinacija, upozoravanje na kretanje neprijatelja, priopćavanje o željenim strategijama se može unutar tima odvijati putem pismene komunikacije ili usmenog glasovnog sustava integriranog u igri. No, često komunikacija ne ostane samo na razini informacija vezanih uz igru, već igrači znaju otvarati razne druge teme, uz puno smijeha i dobre atmosfere koja se time potakne, te se time stvaraju prijateljstva s novim ljudima diljem svijeta. Autorica se na taj način, uz dodatnu pomoć Facebooka, upoznala s ljudima iz Sjeverne i Južne Amerike te raznih zemalja Europe i Bliskog

Istoka. Posebno bliska prijateljstva ostvarila je s par ljudi iz Sirije i Saudijske Arabije, što joj je omogućilo dublji pogled u kulturu i način života ljudi iz tih krajeva, a koji se u mnogočemu razlikuju od stila života na koji su ljudi u Hrvatskoj naviknuli. Ukoliko se daljnja online komunikacija nastavi i financijske mogućnosti dozvole, postoji mogućnost susreta s nekim od tih ljudi u doglednoj budućnosti.

The West

The West je strateška igra smještena na Divljem zapadu. Sastoјi se od tri komponente: rješavanja zadataka koji dijelom zahtijevaju razmišljanje, izazivanja na duele drugih igrača i sudjelovanja u napadima, odnosno obranama, utvrda. Jedino treća komponenta zahtijeva bitniju suradnju s drugim igračima i ostvarivanje kontakata. Igra je vremenski i angažmanom znatno manje zahtjevnija od Traviana, te ne postoje hrvatski svjetovi, stoga naši igrači igraju na internacionalnim, što rezultira donekle slabijom povezanošću igrača. Budući da je Travian bio izuzetno zahtjevna igra, zajedno s grupom prijatelja upoznatih preko Traviana, autorica je prešla na The West kako bi ostala u bližem kontaktu s njima. Kako se sad radilo o internacionalnom svijetu na kojem je službeni jezik engleski, igrači iz naše regije (Hrvatska, Slovenija, Bosna i Hercegovina, Srbija) lakše su uspostavili međusobnu komunikaciju i više se zbližili, tako da su se i tu brzo počeli osobno upoznavati, što je rezultiralo time da na našim putovanjima Osijek više nije krajnja točka, već je Beograd postao standardno odredište, a u planu su posjeti Novom Sadu i Aleksincu. Jezične različitosti danas više ne predstavljaju čvrstu barijeru, te se bliski kontakti uspostavljaju i s igračima iz cijelog svijeta.

Negativne strane online igara

Video igre svojim korisnicima pružaju mnogo pozitivnih nadogradnji osobnom životu, no ukoliko se koriste na pogrešan način, mogu značajno otežati njihov život. Neki igrači nalaze u video igramu utočište od svojih osobnih problema, te umjesto da koriste video igre kao način privremenog odmora, one postaju njihov glavni životni fokus. Igrači tad zanemaruju svoje poslovne obaveze, ignoriraju vanmrežni društveni život, a neki dođu do razine da počnu zanemarivati osnovne higijenske, zdravstvene i prehrambene potrebe. Ukoliko dođe do te razine, možemo kazati da je osoba postala ovisna o video igramu te joj treba stručna pomoć u prevladavanju te ovisnosti, jednako kao što ovisnicima o raznim drogama treba pomoć u prevladavanju istih. Naime, video igre djeluju na mozgovni sustav zadužen za osjećaj

nagrađivanja, a kombinacija kontinuiranog i povremenog dobivanja raznih nagrada unutar video igara u obliku zarade novca, povećanja razine težine, ubijanja čudovišta i sl. djeluje na izrazitu aktivnost tog sustava. Kad stvorimo vezu između nagrade i određene aktivnosti, u ovom slučaju igranje igara, naš mozak nas potiče da još više igramo kako bi si još više tog ugodnog osjećaja priuštili. U dvogodišnjem longitudinalnom istraživanju koje su 2010. proveli istraživači iz SAD-a, Singapura i Hong Konga nađeno je kako je postotak mladih ovisnika diljem svijeta jednak i kreće se oko 8.5% [4]. Jednom kad postanu ovisni, igrači video igara imaju veću šansu za oboljeti od depresije, socijalne fobije i iznimno povećane anksioznosti, a uz to im se smanjuju školske ocjene.

Nažalost, nisu rijetki ni slučajevi gdje su ljudi izgubili svoje živote zbog neprekidnog igranja određenih igrica, primjerice, Tajvanac kojem je zatajilo srce nakon što je 50 sati neprekinuto igrao World of Warcraft, igru koja je tokom vremena došla na loš glas zbog svog iznimnog ovisničkog efekta na njene igrače [5].

Igranje online igara nažalost nekad može imati štetne posljedice i po ljude iz naše okoline. Primjer je slučaj koji se našao na novinskim stranicama diljem svijeta. Rafaelu Castilla, sedamnaestogodišnjaku iz Long Beacha na vrata je stigla cijela SWAT postava koju je poslao mladićev suparnik iz igre nakon što ga je Rafael pobijedio [6]. Mladić je pozvao policiju predstavivši se kao Rafael i rekao da je ubio svoju majku te da je spremjan na daljnja ubojstva. SWAT tim je okružio kuću i trebalo je 20-ak minuta kako bi se ustanovilo da se radi o smještenom pozivu. Predstavnik policijskog odsjeka Long Beacha, Michael Tangney, izjavio je kako se događa sve više ovakvih situacija te da je ovaj način “zabave” poznat kao “Swatting”.

Negativni aspekti igara s kojim su se autorice susrele

Autorice uglavnom nisu imale negativnih iskustava u online igramama, ali ipak su povremeno imale poteškoća uskladiti stvarni život s obvezama na igri. Kod igara koje zahtijevaju veći vremenski angažman često se dogodi da se dijelom izgubi kontakt sa starim prijateljima, iz vlastitog grada ili kvarta. Ti prijatelji, ukoliko i sami ne igraju online igre, često ne razumiju igrače i dolazi da razilaženja i sve rjeđih kontakata. Nova prijateljstva, potaknuta stalnom interakcijom u igri zauzimaju sve više mjesta u našim životima, polako istiskujući stare prijatelje. S novim prijateljima trenutno imamo više zajedničkih interesa, te treba uložiti dosta truda kako bi naši stari prijatelji i dalje ostali dio našeg života.

Nadalje, igre treba uskladiti i sa svakodnevnim obavezama, obitelji, poslom, a to ponekima ne uspijeva. Problemi mogu nastati i u obitelji ukoliko je samo jedan partner aktivan igrač. Često se onaj drugi osjeća zapostavljenim i gotovo odbačenim. Javlja se ljubomora ili zavist koja može eskalirati do konflikta i svađa. Čak i kad su oba partnera aktivni igrači kod jednog od njih može se razviti ljubomora prema jednom ili više ostalih igrača što izaziva probleme u stvarnom životu. U takvima situacijama potrebno je dosta strpljenja, razumijevanja i želje da veza opstane.

Druga autorica je u vezi s dečkom s kojim igra online igre (većinom Dotu 2) te je povremeno zbog igre znalo doći do svađa ukoliko bi međusobna komunikacija tokom igre podbacila i dovela do gubitka tog meča. Također, nekad su znale padati ružne riječi i prema online prijateljima s kojima se igra ukoliko bi tokom igre došlo do podbacivanja u izvedbi i gubljenja meča. Ružne riječi, svađe, psovke i generalna frustracija članova svog tima češća je kad se igra s ljudima koji su nam nepoznati nego koje znamo od prije, i to zbog većeg osjećaja anonimnosti za vrijeme igranja s njima, što je dovelo do sustava samostalnog isključivanja iz razgovora (engl. mute) određenih igrača kako bi se omogućilo ugodnije i opuštenije igranje.

Osobna iskustva igrača

Autorice su u svrhu izrade ovog rada razgovarala s nizom igrača, te ih zamolile da ispričaju svoja vlastita iskustva, kako bi ih mogle uključiti u rad.

"Kad si žensko 70 posto komunikacije se svodi generalno na rasprave, ma koliko znala ne priznaje ti se znanje. Al same igrice su mi mnogo pomogle u svakodnevnom životu, recimo kod učenja postižem veću koncentraciju itd. Ima mnogo beneficija, ali i loših strana." – Aleksandra, Srbija.

"Moja iskustva tokom igranja su bila zaista raznolika, od ljudi koji uopće nisu komunicirali sa svojim suigračima, do izrazito pristojnih i ugodnih osoba, ljudi koji misle da su komičari pa zabavljaju svoje suigrače preko mikrofona, ljudi misle da su DJ-evi pa puštaju glazbu, do izrazito neugodnih i nepristojnih ljudi koji valjda uživaju u svađama i deranju na mikrofon" – Srđan, Hrvatska.

"Studije su govorile da igranjem online igrica bežimo u taj virtualni svet i time postajemo nesocijalni, čudni i zaluđeni ljudi. Kao neko ko je radio za gejming organizaciju i aktivno igra

"igrice mogu da kažem da sam napravila prijatelje iz svih zemalja Balkana, a i dalje, na koje bih se u svakom trenutku mogla da oslonim." - Daca, Srbija.

"Playing online games has become one the main activities in my life. I become a person addicted to playing online games. Online games connect me with people from different regions with different cultures and religions. I have friends from all over the world who share with me the same interest of online gaming. I do not care who they're or where they come from as long as we share this thing together." - Osama, Saudijska Arabija.

"Kako su igre utjecale na mene? Postao sam rob, nemam vremena osim za posao i igru, igram i dok radim! Ali sam upoznao mnogo interesantnih i dobrih ljudi." - Zoran, Srbija.

"I've been playing online games for years, some of them were more demanding than the others. I've played with different kind of people and a few of them became very good friends of mine. The problems I've encountered in the communication with other players were due to the human nature and the need to make oneself more important, at least in the game, if that couldn't be accomplished in real life. At times, that need led even to the hatred, and I must admit, it did make an impact on my personal life. But having those great people I've met in the game by my side, helped me through those times and they are one of the reasons I am still enjoying the games." - Neville, United Kingdom.

"U online igrama sudjelovao sam isključivo s društvom iz privatnog života, a krug se širio prijateljima od prijatelja. Cilj mi je bio zabaviti se s njima. Igre u kojima sam sudjelovao bile su interaktivne u realnom vremenu i vremenski zahtjevne na način da bi me u potpunosti blokirale za vrijeme trajanja partije, a neke su čak i izazivale ovisnost. Pojedini članovi ekipa zaista nisu imali mjere te uopće ne bi spavalii i zanemarivali bi ostale obveze. Danas zbog poslovnih obveza nemam dovoljno vremena za igru, ali ukoliko bih našao vremena, zbog društvenih aspekata i dalje bih rado igrao." - Marko, Hrvatska.

Zaključak

Online igre sve češći su način provođenja vremena i zabave. Pružaju mnogo mogućnosti za ispunjavanje ljudskih potreba, od želje za prihvaćanjem, dokazivanjem sposobnosti, razvojem motoričkih funkcija do ispunjavanja slobodnog vremena na ugodan način. No, na tome se utjecaj igara ne zaustavlja, širi se u sve pore života i utječe na njega, utječe na društveni život, obitelj pa

čak i posao. U ovom radu izneseni su i pozitivni i negativni aspekti, a autorice su iznijele svoja vlastita iskustva, ali i iskustva svojih suigrača. Svi s kojima su razgovarale spomenuli su i pozitivna i negativna iskustva, ali je bitno prepoznati negativne strane i, što je moguće više, umanjiti njihov utjecaj. Bitno je napomenuti da su najmlađi igrači ujedno i najnezrelijiji i da je potrebno provoditi nadzor i stalnu edukaciju. CARNet je izradio dokument u kojem obrađuje problematiku sigurnosti na Internetu u kojem su navedene poveznice za dodatne informacije [7].

Generalni zaključak je da su online igre obogatile njihov život, unijele nove segmente, proširile poznanstva, potakle nova putovanja. Utjecaj igara širi se i na obitelji, te njihova djeca već danas odrastaju u svijetu bez fizičkih granica, učeći integrirati raznolikosti u svoj život te od najmanjih nogu upoznavati djecu iz cijelog svijeta. Kao prijedlog budućeg istraživanja istaknuli bi provjeru jesu li takva djeca izrasla u ljude koji su spremniji prihvatići druge i koji su krenuli u izgradnju svijeta s više tolerancije i suradnje.

Popis literature

1. Klingberg, T. and oth. *Computerized Training of WorkingMemoryin Children With ADHD—A Randomized, Controlled, Trial*, Journal of American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, February 2005.
2. *Video igrice pozitivno utječu na djetetovu inteligenciju [online]*, [citirano 15.05.2014.]. Dostupno na <<http://www.ordinacija.hr/budi-sretan/upoznaj-sebe/video-igrice-pozitivno-utjecu-na-djetetovu-inteligenciju/>>
3. Rigby,S., Ryan, R. *Glued to Games: How Video GamesDraw Us In and Hold Us Spellbound*, Praeger, 2011.
4. *Keeping a balance with real life when gaming online [online]*, [citirano 17.05.2014.]. Dostupno na <<http://www.ikeepsafe.org/be-a-pro/balance/keeping-a-balance-with-real-life-when-gaming-online/>>
5. *The psychology of video game addiction [online]*, [citirano 17.05.2014.]. Dostupno na <<http://theweek.com/article/index/255964/the-psychology-of-video-game-addiction>>
6. *Call of Duty loser calls in swat team hoax on kid who beat him [online]*, [citirano 18.05.2014.]. Dostupno na <http://nypost.com/2014/04/22/call-of-duty-loser-calls-in-swat-team-hoax-on-kid-who-beat-him/>
7. *Sigurnost na Internetu [online]*, [citirano 21.08.2014.]. Dostupno na http://www.carnet.hr/dokumenti?dm_document_id=842&dm_dnl=1