

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Rok Arbiter

Regulacija antisocialnega vedenja v spletnih igrah

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Rok Arbiter

Mentor: izr. prof. dr. Gregor Petrič

Regulacija antisocialnega vedenja v spletnih igrah

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

Regulacija antisocialnega vedenja v spletnih igrah

Antisocialno vedenje so moteča dejanja, ki so kategorizirana kot očitna in prikrita sovražnost ter namerna agresija proti drugim. V spletnih igrah je zaradi prisotnosti elementa tekmovalnosti med igralci antisocialno vedenje bolj pogosto in intenzivno, kot v resničnem življenju. To lahko predstavlja negativne posledice za celotno skupnost znotraj posamezne spletne igre, zaradi česar se je pojavila potreba po regulaciji tovrstnega vedenja. V diplomskem delu bo osrednja tematika problematika regulacije antisocialnega vedenja v spletnih igrah. Pri podjetju Riot Games so na podlagi internih raziskav razvili sisteme, ki skrbijo za regulacijo antisocialnega vedenja v igri League of Legends. Kljub sistemom za regulacijo, je stopnja pojava antisocialnega vedenja med igralci še vedno zelo visoka. Delo je osredotočeno na raziskovanje povezave med tehnično kodo igre in antisocialnim vedenjem – natančneje vpliv komponent v tehnični kodi igre na najpogostejše razloge za pojav antisocialnega vedenja med igralci. V empiričnem delu so analizirani najpogostejši vzroki za antisocialno vedenje igralcev, ki so bili pridobljeni z metodo opazovanja z neposredno udeležbo. Igra je nato analizirana glede na komponente v tehnični kodi. S primerjavo rezultatov obeh analiz je raziskana povezava med tehnično kodo igre in antisocialnim vedenjem, kjer je ugotovljeno da v tehnični kodi igre obstajajo komponente, ki vplivajo na najpogostejše razloge za pojav antisocialnega vedenja med igralci. Na podlagi raziskave so predstavljene možne modifikacije v tehnični kodi igre, s katerimi bi lahko zmanjšali antisocialno vedenje med igralci.

Ključne besede: antisocialno vedenje, regulacija, spletne igre, struktura igre.

Regulating antisocial behavior in online games

Antisocial behaviour means disturbing actions which are categorized as obvious and covert aggression and hostility against others. Due to the presence of the element of competition between players, antisocial behaviour is more frequent and intense in online games than in real life. This may present negative consequences for the whole community within an individual online game, which is why the need for the regulation of such behaviour arose. The central topic in this thesis will be the issue of the regulation of antisocial behaviour in online games. Based on internal research, Riot Games have developed systems which ensure the regulation of antisocial behaviour in the game League of Legends. Despite regulation systems, the occurrence of antisocial behaviour among players is still very high. The thesis is focused on exploring the link between the technical code of the game and antisocial behaviour – more specifically the impact of the components in the technical code of the game on the most common reasons for developing antisocial behaviour among players. In the empirical part, the most common causes of antisocial behaviour of players were analysed, which were obtained by the method of observation by direct participation. The game is then analysed according to the components in the technical code. By comparing the results of both analyses, the link between the technical code of the game and antisocial behaviour was determined, whereby it was established that the technical code of the game contains components which have an impact on the most common reasons for developing antisocial behaviour among players. On the basis of research, possible modifications in the technical code of the game are outlined, which could reduce antisocial behaviour among players.

Key words: antisocial behavior, regulation, online games, game structure.

Kazalo

1	Uvod.....	6
2	Antisocialno vedenje.....	8
2.1	Antisocialno vedenje in socialna kontrola.....	10
2.2	Antisocialno vedenje na internetu	11
2.3	Faktorji, ki vplivajo na antisocialno vedenje na internetu.....	12
2.3.1	Anonimnost	12
2.3.2	Nevidnost	12
2.3.3	Očesni kontakt.....	13
2.4	Antisocialno vedenje v spletnih igrah	14
2.5	Pojavne oblike antisocialnega vedenja v spletnih igrah	15
2.5.1	Trolling.....	15
2.5.2	Griefing	16
2.5.3	Flaming.....	17
3	Regulacija antisocialnega vedenja	17
3.1	Regulacija antisocialnega vedenja v spletnih igrah.....	18
3.2	League of Legends in sistemi za regulacijo antisocialnega vedenja	19
3.2.1	Sistem za prijavo in kaznovanje antisocialnega vedenja	20
3.2.2	Sistem za nagrajevanje pozitivnega vedenja.....	22
3.2.3	Sistem za preprečevanje predčasnega zapuščanja tekem.....	23
3.3	Tehnična koda in družbena konstrukcija tehnologij.....	24
3.4	Metodologija mehanizmov, dinamik in estetik	25
3.4.1	Mehanizmi.....	26
3.4.2	Dinamika	26
3.4.3	Estetika	27
3.5	Raziskovalni okvir.....	28
4	Empirična raziskava.....	28
4.1	Metodologija.....	28
4.1.1	Vzorec in potek opazovanja	28
4.1.2	Analiza tehnične kode igre	30
4.2	Rezultati.....	31
4.2.1	Analiza rezultatov opazovanja z neposredno udeležbo.....	31
4.3	Analiza tehnične kode igre z MDE metodologijo	37
4.3.1	Komponente estetike	37
4.3.2	Komponente mehanizmov.....	38
4.4	Povezanost antisocialnega vedenja z mehanizmi, dinamiko in estetiko	41

4.5	Diskusija	45
4.5.1	Modifikacije v tehnični kodi igre za izboljšanje regulacije antisocialnega vedenja	45
4.5.2	Modifikacije sistemov za regulacijo antisocialnega vedenja	47
5	Ugotovitve in sklep	49
6	Literatura	53

Priloga

Priloga A:	Tabela, v katero sem zapisoval rezultate opazovanja z udeležbo	56
------------	--	----

Kazalo slik

Slika 3.1:	Videz okna za prijavo antisocialnega vedenja	20
Slika 3.2:	Primer pohval, ki jih je igralec prejel po koncu tekme	22
Slika 3.3:	Okno, ki se pojavi v primeru, ko igralec predčasno zapusti tekmo.	23
Slika 4.1:	Analiza mehanizma opreme in ubojev	39
Slika 4.2:	Analiza mehanizma število igralcev	40
Slika 4.3:	Analiza mehanizma dolžina tekme	40
Slika 4.4:	Analiza mehanizma izbire herojev	41

Kazalo tabel

Tabela 4.1:	Izsek tabele rezultatov opazovanja prvih desetih tekem.	30
-------------	--	----

Kazalo grafov

Graf 4.1:	Najpogostejše oblike antisocialnega vedenja med igralci	32
Graf 4.2:	Kategorije najbolj pogostih razlogov za antisocialno vedenje	33

1 Uvod

Antisocialno vedenje so moteča dejanja, ki so kategorizirana kot očitna in prikrita sovražnost ter namerna agresija proti drugim. Antisocialna vedenja se med seboj razlikujejo v stopnji resnosti in vključujejo ponavljajoča kršenja socialnih pravil, kljubovanje avtoriteti, zavajanje, krajo ter ravnodušnost do sebe in drugih (Connor 2012). Antisocialno vedenje na spletu je skupaj z eksponentnim razvojem interneta postalo zelo razširjen in resen problem. Raziskovalci (Lapidot in Barak 2011; Suler 2004) so ugotovili, da se od običajnega antisocialnega vedenja spletno manifestira drugače. To je zaradi treh ključnih dejavnikov—anonimnosti, nevidnosti in odsotnosti očesnega kontakta. Anonimnost oziroma sposobnost ostati neznan drugim ljudem se smatra kot determinanta, ki ima največji vpliv na antisocialno vedenje na internetu. Anonimnost lahko povzroči, da se spletni uporabniki ne čutijo odgovorne za svoja antisocialna vedenja, saj ne morejo biti neposredno identificirani kot storilci le-teh (Lapidot in Barak 2011). Računalniško posredovana komunikacija po navadi vedno vključuje nevidnost – večina spletne medosebne komunikacije je tekstualna, kar spodbuja unikatno obliko socialne prisotnosti, ki je definirana s stopnjo zaznave, zavedanja, prepoznavnosti oziroma prepoznavanja drugih. Glede na rezultate raziskav so raziskovalci prišli do sklepa, da nevidnost spodbuja občutek svobode od socialnih norm in omejitev, s tem pa ljudem omogoči izražanje njihovih čustev, ki so lahko bodisi antisocialna bodisi pozitivna in ljubeča (Lapidot in Barak 2011). Raziskave učinkov očesnega kontakta so se v povezavi z antisocialnim vedenjem do danes omejevale zgolj na nedigitalni svet. Ne glede na to pa je bilo s strani raziskovalcev predlagano, da odsotnost očesnega kontakta v spletnih pogojih lahko pripomore k razvoju antisocialnega vedenja (Suler 2004). Spletne kamere ne morejo priskrbeti zadostne količine informacij o obraznih izrazih in prav tako ne morejo priskrbeti zadostnih informacij, ki jih lahko človek pridobi z neposrednim očesnim kontaktom (Lapidot in Barak 2011).

Spletne igre zagotavljajo bogate možnosti interakcije med igralci in ustvarjajo makro-svetove z lastnimi socialnimi pravili, ki pogosto imitirajo socialna pravila iz resničnega sveta (Balci in Salah 2014). Prisotnost soigralcev in njihov vpliv na igranje spletnih iger pa se pogosto odraža v antisocialnem obnašanju (Kwak in Blackburn 2014). Spletne igre so v veliki meri odvisne od medsebojne interakcije igralcev. To pa pomeni, da so antisocialnemu obnašanju lahko izpostavljeni vsi igralci v igri, tudi tisti, ki tovrstnega vedenja ne izražajo. Posledice

tega imajo negativen vpliv na celotno skupnost posameznih spletnih iger, zaradi česar je potrebna regulacija tovrstnega vedenja (Blackburn in drugi 2014).

Razvijalci pri podjetju Riot Games so bili eni izmed prvih, ki so začeli obsežno vlagati v raziskovanje in razumevanje problematike antisocialnega vedenja igralcev v igri League of Legends¹ ter v razvoj naprednih sistemov za regulacijo tega vedenja. Rezultat njihovih raziskav in naložb je vodil v implementacijo večjega števila različnih samostojnih programov (v nadaljevanju sistemov, saj med seboj delujejo neodvisno in se lahko smatrajo kot svojevrstni sistemi za regulacijo antisocialnega vedenja) za preprečevanje antisocialnega vedenja v igro League of Legends, s katerimi skušajo regulirati antisocialno vedenje na različne načine. Delovanje in učinkovitost teh sistemov so raziskovalci že analizirali in raziskali. Prišli so do sklepa, da se je ob implementaciji sistemov stopnja regulacije antisocialnega vedenja izboljšala, vendar se je izkazalo, da je skozi daljše časovno obdobje pojav antisocialnega vedenja ponovno narasel (Blackburn in Kwak 2014; Duong in Zhou 2014). Razlogi za to so bili predvsem v razvijalcih, ki so na uradnih forumih tudi povedali, da določenih sistemov za regulacijo antisocialnega vedenja niso posodabljali skupaj s spremembami in novostmi v igri, s čimer se je stopnja učinkovitosti regulacije zmanjšala (Riot Games 2016a). Zaradi tega sem se odločil, da je potrebno problem pojava in regulacije antisocialnega vedenja raziskati v sami tehnični kodi igre, saj na to temo nisem zasledil nobene raziskave.

Namen diplomskega dela je ugotoviti najpogostejše razloge za pojav antisocialnega vedenja med igralci v igri League of Legends na podlagi empirične raziskave, nato pa z uporabo metodologije mehanizmov, dinamik in estetik (v nadaljevanju MDE metodologija), katera omogoča formalen pristop k razumevanju tehnične kode iger in skuša premostiti razlike med razvojem, kritiko in tehnološkimi raziskavami iger (Hunicke in drugi 2004). Metodologija mehanizme, dinamike in estetiko smatra kot konstrukcijo, kjer mehanizmi generirajo dinamiko, slednja pa v zameno generira zaželeno estetiko. Z uporabo MDE metodologije bom igro razdelil na komponente in nato raziskal, kako vplivajo na najpogostejše razloge za pojav antisocialnega vedenja med igralci.

¹ Igra League of Legends je trenutno najbolj igrana spletna igra na svetu z več kot 100 milijoni aktivnih igralcev mesečno (Volk 2016).

2 Antisocialno vedenje

Terminologija antisocialnega vedenja izvira iz psiho-socialne literature in označuje nezaželeno vedenje kot rezultat motnje osebnosti in je nasprotje pro-socialnega vedenja (Millie 2009). »Antisocialno vedenje je vedenje na način, ki povzroči ali lahko povzroči nadlegovanje ali stisko eni ali več osebam, ki niso iz istega gospodinjstva kot storilec« (Millie 2009, 12). Definiranje tako obširnega pojma na tako subjektiven in pomanjkljiv način pomeni, da se lahko večino nezaželenega vedenja razume kot antisocialno.

Posledica tovrstne pomanjkljivosti pri definiciji pa je vodila v vključitev tako kriminalnega kot tudi ne-kriminalnega vedenja (Millie 2009). Prepletanje kriminalnih in ne-kriminalnih omejitev v kriminalnem pravu je nekaj, za kar je Cohen (1985) že leta 1985 predvidel, da lahko povzroči probleme. Torej vedenje, ki se je najprej smatralo kot neprijetno, vendar tolerirano, kasneje preide v kriminalno.

Pri pojasnitvi tega fenomena je Cohen (1985) uporabil ribiško analogijo »širjenja mreže« kot primer, kjer so bili vedenje in njegovi izvajalci prej zunaj obsega kazenskega prava, nato pa je vse skupaj ujeto v čedalje širšo mrežo kriminalnega prava. Eno izmed temeljnih načel kriminalnega prava je enakost pred zakonom, vendar antisocialno vedenje lahko prekrši to načelo in se namesto tega smatra kot osebni prekršek, kjer »ne-kriminalno vedenje postane kriminalno za posameznike, ki so si nakopali jezo celotne skupnosti« (Gil-Robles v Millie 2009, 37).

V Veliki Britaniji so leta 2005 izvedli nacionalno raziskavo, v kateri so anketirance spraševali, kaj razumejo pod vladno definicijo besede antisocialno vedenje (Millie 2009). Polovica jih je odgovarjala na odprta vprašanja, medtem ko je druga polovica izbirala s seznama problemov. Nekateri izmed teh problemov so bili specificirani kot antisocialni problemi s strani vlade, medtem ko ostali problemi niso bili nujno povezani z antisocialnim vedenjem (Millie 2009). Večina ljudi je menila, da se vlada največkrat osredotoča na probleme z mladino (71 % ljudi, ki so odgovarjali s seznama problemov). Dve petini tistih, ki so izbirali s seznama problemov, sta izbrali ropanje ali tatvino – jasno klasificirano kot kriminalno dejanje namesto antisocialnega. Ostali so izbrali drogiranje in prodajanje drog (63 % ljudi, ki so odgovarjali na zaprta vprašanja). Preostali pa so identificirali glasnost prometa in onesnaževanje, težave, ki se navadno ne asociirajo z antisocialnim vedenjem. Iz tega se lahko razume, da je javno razumevanje antisocialnega vedenja prav tako pomanjkljivo, kot je vladna definicija (Millie 2009).

Connor (2012) antisocialno vedenje definira kot moteča dejanja, ki so kategorizirana kot očitna in neočitna sovražnost in namerna agresija proti drugim. Antisocialna vedenja se med seboj razlikujejo po stopnji resnosti in vključujejo ponavljajoča kršenja socialnih pravil, kljubovanje avtoriteti, zavajanje, krajo ter ravnodušnost do sebe in drugih. Antisocialno vedenje se lahko identificira že pri otrocih, starejših od treh ali štirih let. Ignoriranje simptomov pri otrocih se lahko začne skozi čas stopnjevati, kar privede do kroničnih vedenjskih motenj.

Antisocialno vedenje se razvije in oblikuje v prisilnih socialnih interakcijah z družino, skupnostjo in izobraževalnim okoljem. Poleg tega na tovrstno vedenje vplivajo tudi otrokov temperament in razdražljivost, njegove kognitivne sposobnosti, izpostavljenost nasilju in pomanjkanje sposobnosti za kooperativno reševanje problemov. Antisocialno vedenje se pogosto pojavlja skupaj z drugimi vedenjskimi in razvojnimi problemi, kot so hiperaktivnost, depresija, motnje učenja in impulzivnost (Connor 2012).

Na antisocialno vedenje imajo vpliv številni dejavniki tveganja, kot so genetski, nevrobiološki in negativni vplivi iz okolja, ki škodujejo že pred rojstvom in se nadaljujejo skozi posameznikovo otroštvo. Genetski faktorji, ki prispevajo k razvoju antisocialnih vedenj, vključujejo abnormalnosti v strukturi prefrontalnega korteksa možganov, kar pomeni, da je otrok zaradi tega bolj nagnjen k antisocialnemu vedenju. Nevrobiološka tveganja vključujejo uporabo drog med nosečnostjo, komplikacije pri rojstvu, travmatske poškodbe glave in kronična obolenja (Patterson in drugi 1989). Obsežna izpostavljenost nasilju skozi medije, filme, internetne strani in pogosto tudi risanke je povezana s povečanjem verjetnosti, da otrok postane manj občutljiv na nasilje in se posledično začne obnašati bolj agresivno in antisocialno (Connor 2012).

Povzročitelji antisocialnega vedenja so številni in pogosto tudi kompleksni. Ko problematično antisocialno vedenje identificiramo, je pomembno podrobno raziskati tako njegove simptome kot tudi povzročitelje. Poleg tega je pomembno tudi ugotoviti, na koga vse vpliva tovrstno vedenje, zakaj je problematično in kakšen vpliv ima to vedenje na okolje, v katerem se pojavi. Glede na ugotovitve različnih povzročiteljev avtorji (Patterson in drugi 1989) predlagajo različne ukrepe za zmanjševanje antisocialnega vedenja, ki jih je mogoče realizirati s socialno kontrolo.

2.1 Antisocialno vedenje in socialna kontrola

Natančno ugotavljanje škodljivih dejanj, ki tvorijo antisocialno vedenje, je zelo zahteven proces. Kljub tej zapletenosti pa družba vedno vzpostavi mehanizme kontrole, s čimer zavaruje samo sebe. Erikson je trdil, da »antisocialno vedenje lahko definiramo kot dejanje, ki zahteva pozornost vršilcev socialne kontrole« (Erikson v Millie 2009, 38). Vršilci socialne kontrole pomagajo definirati in medsebojno sodelovati pri kontroliranju vedenja, ki se smatra kot antisocialno (Millie 2009).

Socialna kontrola vključuje različne načine, s katerimi je regulirano vedenje, mišljenje in videz ljudi. Socialno kontrolo je mogoče doseči s socialnimi normami, pravili, zakoni in socialno strukturo družbe (Cohen 1985). Primarni način, s katerim nastaja socialna kontrola, pa je vse življenje trajajoč postopek socializacije, ki jo doživlja vsak človek. Skozi ta proces smo ljudje že od rojstva naprej naučeni norm, pravil ter vedenjskih pričakovanj, ki se smatrajo kot normalna v družini, med vrstniki in v širši družbi. Socializacija ljudi uči, kako razmišljati in se obnašati na načine, ki so v družbi splošno sprejeti, posledično pa s tem tudi nadzira njihovo sodelovanje v družbi (Cohen 1985). Kadar se ljudje nočejo prilagoditi normam, pravilom in socialnim pričakovanjem družbe, največkrat utrpijo sankcije, ki jih opomnijo na socialno pomembnost norm in pravil, s tem pa se tudi izraža kontrola vedenja ljudi (Millie 2009).

Socialna kontrola se deli na dve vrsti – formalno in neformalno. Cohen (1985) je podal definicijo socialne kontrole v povezavi z antisocialnim vedenjem, ki se nanaša na organizirane načine vedenja, na katere se družba odziva, in na ljudi, ki jih smatra kot deviantne, problematične, zaskrbljujoče ali nezaželene. Takšna definicija je največkrat interpretirana kot formalna socialna kontrola, kjer so najbolj očitni primeri vršilcev kontrole zapor, policija in ostali organi pravosodja. Na drugi strani spektra pa je socialna kontrola lahko manj organizirana in neformalna, kar vključuje vpliv družine, skupnosti ter z njimi povezanih kulturnih pričakovanj in norm (Millie 2009).

Najvišja oblika formalne socialne kontrole je zaprtje v zaporu, kjer je posameznikov dnevni obstoj skoraj popolnoma kontroliran s strani države (Millie 2009). Foucault (2003) to razlaga kot obstoj razširjajočega kontrolnega sistema, kjer tisti, ki imajo moč, odločajo, kdo so tarče njihovega kontrolnega sistema. Ni pa nujno, da je samo država tista, ki lahko izvaja socialno kontrolo. Socialna kontrola je lahko uveljavljena tudi neformalno, preko nagrajevanja in kaznovanja. Nagrade so najpogosteje v obliki pohval in komplimentov, lahko pa se pojavijo

tudi v drugih oblikah, kot so na primer visoke ocene v šoli, napredovanje v službi in socialna popularnost. Kaznovalni ukrepi, s katerimi lahko uveljavljamo neformalno socialno kontrolo, pa so največkrat socialni, kar pomeni, da se primarno pojavljajo v komunikacijski obliki oziroma namernemu pomanjkanju le-te, kot je na primer prekinitev socialnih odnosov, posmehovanje, slabe ocene v šoli in odpustitev z delovnega mesta (Lynch 2002).

2.2 Antisocialno vedenje na internetu

Glavna uporaba interneta v gospodinjstvih uporabnikov je medosebna komunikacija z družino in prijatelji (Christopherson 2006). Instantna sporočila, video pogovori in socialna omrežja je samo nekaj primerov spletnih komunikacijskih kanalov, ki so v zadnjem desetletju eksponentno napredovali v razvoju (Lapidot in Barak 2011). Tovrstna uporaba interneta kot načina komuniciranja je v literaturi označena kot računalniško-posredovana komunikacija in se nanaša na vsako medosebno komunikacijo, ki se zgodi znotraj konteksta interneta. Že zgodnji raziskovalci fenomena računalniško-posredovane komunikacije so predvideli, da bo največji vpliv računalniške tehnologije v družbi ravno v medosebni komunikaciji ljudi. Posledično so raziskovalci začeli raziskovati socialne probleme, ki se pojavljajo pri novem tipu komuniciranja v primerjavi s tradicionalno osebno komunikacijo v resničnem svetu (Christopherson 2006).

Med raziskovanjem so odkrili tudi pojav antisocialnega vedenja, ki pa se manifestira drugače kot v resničnem življenju, predvsem zaradi prisotnosti faktorjev anonimnosti, nevidnosti in odsotnosti očesnega kontakta – katere bom predstavil v naslednjem poglavju. Psihološki zadržki, ki pogosto služijo blokiranju ali prikrivanju emocij v resničnem življenju, so drastično znižani v kibernetnem prostoru ter posledično tudi v različnih medosebnih vedenjih na internetu (Lapidot in Barak 2011). Suler (2004) je zasnoval termin toksična disinhibicija, s katerim je opisal fenomen oziroma pogoj, preko katerega se manifestirajo spletne žalitve ter spletno izživljanje nad drugimi.

Takšno vedenje pogosto vključuje škodovanje drugi ali celo lastni samopodobi, brez koristi za osebno rast posameznika. Primere tovrstnih vedenj je lahko videti v spletnih skupnostih, spletnih igralških straneh, sovražnih straneh, nasilnih pornografskih straneh, komentarjih na popularnih socialnih omrežjih in še marsikje drugje (Lapidot in Barak 2011).

2.3 Faktorji, ki vplivajo na antisocialno vedenje na internetu

2.3.1 Anonimnost

Anonimnost, oziroma sposobnost ostati neznan drugim ljudem je smatra kot največja determinanta, ki vpliva na antisocialno vedenje na internetu. Anonimnost na internetu se nanaša na posameznikovo zmožnost ostati neznan spletnim partnerjem v primerih identifikacije osebnih lastnosti, kot so spol, teža, starost, zaposlitev, etnični izvori, kraj bivanja in druge lastnosti (Lapidot in Barak 2011). Spletna anonimnost omogoča uporabo resničnih imen na internetu, s čimer posameznik še vedno lahko ostane neprepoznaven, dokler druge podrobnosti o identiteti ostanejo skrite. V resničnem svetu in različnih pogovorih se lahko ljudje izognejo razkritju svojega imena, vendar so še vedno lahko prepoznani s pomočjo njihovega videza ali kakšne druge pomembne osebne lastnosti (Lapidot in Barak 2011).

Anonimnost lahko povzroči, da se spletni uporabniki ne čutijo odgovorne za svoja antisocialna vedenja, saj ne morejo biti neposredno identificirani kakor storilci le-teh. Izguba te odgovornosti ima lahko za posledico povišano stopnjo toksične neinhibicije, to pa privede do povišanega izražanja antisocialnega vedenja (Lapidot in Barak 2011).

Številne raziskave so pokazale, da je anonimnost glavni faktor pri povzročanju antisocialnega vedenja na internetu. Že v zgodnjih raziskavah so Kiesler (2012) in njeni kolegi odkrili, da so med udeleženci, ki so razpravljali moralne dileme z uporabo različnih komunikacijskih kanalov, tisti, ki so uporabljali računalniško posredovano komunikacijo, pokazali višjo stopnjo antisocialnega vedenja kakor tisti, ki so o tem razpravljali osebno na štiri oči (Kiesler in drugi 2012). Spears in drugi (2002) so prav tako odkrili, da je anonimnost v spletni komunikaciji povzročila več incidentov antisocialnega vedenja v primerjavi z osebno komunikacijo iz oči v oči.

2.3.2 Nevidnost

Nevidnost neposredno vpliva na antisocialno vedenje tako na internetu kot tudi v resničnem svetu. Čeprav sta anonimnost in nevidnost nedvomno povezani, sta še vedno zelo različni spremenljivki. Računalniško posredovana komunikacija po navadi vedno vključuje nevidnost – večina spletne medosebne komunikacije je tekstualna, to pa spodbuja unikatno obliko socialne prisotnosti, ki je definirana s stopnjo percepcije, zavedanja, prepoznavnosti oziroma prepoznavanja drugih (Lapidot in Barak 2011). Nevidnost interpretira irelevantne stereotipe in

predsodke, povezane s spolom, starostjo, barvo kože, fizičnimi atributi, stigmatiziranimi vedenji ter psihološko in zaznavno prizadetostjo (Lapidot in Barak 2011).

Svetovni splet omogoča uporabnikom, da kontrolirajo stopnjo lastne socialne prisotnosti in s tem tudi svojo stopnjo intimnosti na spletu. Intimnost v tem primeru pomeni nadzor nad količino in dolžino vidnosti ali nevidnosti med socialnimi interakcijami z uporabo ali ne-uporabo slik, spletnih kamer in video posnetkov. Z odsotnostjo vidnosti in unikatne oblike socialne prisotnosti, ki je neločljivo povezana s spletno komunikacijo, se antisocialno vedenje zaradi zmanjšane vidne medosebne komunikacije še dodatno pospeši. Selektivni izbor fotografij in video posnetkov signifikantno prispeva k nadzorovanju vtisov in spletnim razmerjem. (Suler 2004).

Pregled obstoječih raziskav potrjuje vpliv nevidnosti v manifestaciji antisocialnega vedenja na internetu. Raziskava, ki so jo izvedli Alonzo in drugi (2000), je primerjala stopnjo žaljenja, ki so jo zaznali tekom debat v diskusijskih skupinah, vsaka izmed njih pa je imela različne načine komuniciranja. Čeprav so bili primeri žaljenja redki, so bili slednji bolj pogosti v skupinah, ki so komunicirale s pomočjo tekstualnih komunikacij, kakor v tistih, ki so komunicirale iz oči v oči (Alonzo in drugi 2000). V drugačnem raziskovalnem pristopu pa so raziskovalci uporabili spletno anketo, v kateri je bila socialna prisotnost izvajalca povečana z dodajanjem govora ter objavljanjem slik spraševalca. Ugotovitve raziskave so pokazale, da je objavljanje slik izvajalcev ankete zmanjšalo anketirančevo pripravljenost za odgovarjanje na občutljiva vprašanja. Pripravljenost odgovarjanja na najbolj občutljiva vprašanja je bila najvišja za spletne ankete, v katerih je bila socialna prisotnost izvajalca minimalna (Tourangeau in drugi 2003). Glede na rezultate raziskav so raziskovalci sklepali, da nevidnost spodbudi občutek svobode od socialnih norm in omejitev, s tem pa ljudem omogoči manifestacijo njihovih čustev, ki so lahko bodisi antisocialna bodisi pozitivna in ljubeča (Lapidot in Barak 2011).

2.3.3 Očesni kontakt

Spletne kamere ne morejo priskrbeti zadostne količine informacij o obraznih izrazih in prav tako ne morejo priskrbeti zadostnih informacij, ki jih lahko človek pridobi z neposrednim očesnim kontaktom (Lapidot in Barak 2011). Barak je dodatno poudaril ta problem in dodal, da tudi kadar spletna medosebna komunikacija vključuje vidnost, je očesni kontakt še vedno odsoten. Spletne kamere ljudem sicer omogočajo vidnost, vendar istočasno ne zagotavljajo očesnega kontakta med interakcijami. Zaradi tega sta vidnost in očesni kontakt dva različna

faktorja, ki vsak posamezno različno vplivata na medosebno komunikacijo (Lapidot in Barak 2011).

Do danes so se raziskave učinkov očesnega kontakta v povezavi z antisocialnim vedenjem omejevale zgolj na resnični svet. Ne glede na to pa je bilo sugerirano, da odsotnost očesnega kontakta v spletnih pogojih lahko pripomore k razvoju antisocialnega vedenja (Suler 2004). Raziskave na področju očesnega kontakta v resničnem svetu so odkrile, da dinamičnosti povezane z očesnim kontaktom vplivajo na emocije, kot so zaupanje, varnost, samozavest, zadrega in druge. Kleinke je v obširnem pregledu številnih raziskav prikazal učinke očesnega kontakta in strmenja na medosebno komunikacijo. Njegov pregled je razkril, da igrajo glavno vlogo v zagotavljanju informacij (glede privlačnosti, všečnosti, pozornosti, socialne sposobnosti, dominance in komunikacije čustev), regulaciji medosebne interakcije (sinhronizacija in regulacija) ter izražanju intimnosti in socialne kontrole. Odsotnost očesnega kontakta ima številne vedenjske učinke na spletno medosebno komunikacijo (Lapidot in Barak 2011) in domnevno tudi na antisocialno vedenje na internetu, vendar trenutno še ni bilo izvedene raziskave, ki bi se neposredno osredotočala na učinek očesnega kontakta v kontekstu antisocialnega vedenja na internetu (Suler 2004).

2.4 Antisocialno vedenje v spletnih igrah

Spletne igre zagotavljajo bogate možnosti interakcije med igralci in ustvarjajo makro-svetove s socialnimi pravili, ki so paralelna, vendar nepopolno prekrijejo socialna pravila iz resničnega sveta (Balci in Salah 2014). Spletne igre omogočajo igralcem komunikacijo in sodelovanje v skupinskih igralnih seansah. Ne glede na to, za kakšno aktivnost gre, bodisi za streljanje med seboj bodisi za skupno ubijanje računalniško kontroliranih pošasti, je osnovna tema vedno občutek pripadnosti (Manninen 2001). Igralci imajo lahko različne razloge za igranje spletnih iger, vendar vsi še vedno želijo igrati skupaj – ali proti drugim igralcem. V raziskavi, ki je primerjala izkušnje igralcev med igranjem skupaj ali proti drugemu človeku in igranjem skupaj ali proti računalniško kontroliranim igralcem, so slednji poročali o bolj pozitivnih izkušnjah med igranjem z drugimi resničnimi igralci (Waddell in Peng 2014).

Podobno kot uporabniki drugih spletnih aplikacij igralci spletnih iger za interakcijo med seboj uporabljajo psevdonime, ki so grafično prikazani z avatarji, katerih videz lahko prilagodijo igralci sami. Psevdonim skrije igralčevo pravo identiteto, kar igralcem omogoči večjo poglobitev v navidezni svet, po drugi strani pa anonimnost, ki jo zagotavljajo psevdonimi, največkrat vodi v pojav antisocialnega vedenja (Kaiser in Feng 2014).

Spletne igre nudijo igralcem razburljivost pravega tekmovanja. Igralci lahko dokažejo superiornost nad drugimi igralci, kar velja za veliko bolj kompleksno dinamično vedenje v primerjavi s kakršnimi koli računalniško kontroliranimi nasprotniki (Kwak in Blackburn 2014). Večina spletnih iger pa igralcem nudi še dodaten izziv – ekipno delo. To pomeni, da igra naenkrat ni več zgolj testiranje sposobnosti med dvema posameznikoma, ampak so navzoči tudi elementi sodelovanja, strategije in komunikacije med soigralci, če želijo doseči končni cilj igre – zmago. Prisotnost soigralcev ter njihov vpliv na končni rezultat igre pa se pogosto odraža v antisocialnem obnašanju (Kwak in Blackburn 2014).

Veliko literature in raziskav se primarno osredotoča na raziskovanje povezave med igranjem nasilnih iger in manifestacijo agresije ter nasilnega vedenja v resničnem svetu, predvsem pri mlajših osebah (Anderson in Bushman 2001).

Zelo malo raziskav pa je bilo izvedenih na temo problematike pojava antisocialnega vedenja znotraj računalniških iger. Tukaj se ne ukvarjamo s kontroverznimi problemi nasilnih iger, vendar razlikujemo agresijo na dve vrsti. Prva je avatarska agresija, ki se nanaša na agresijo, ki jo kaže navidezni karakter znotraj določene igre. Druga pa je igralska agresija, ki vključuje dejanskega igralca kot tarčo agresije (Balci in Salah 2014). Slednja je oblika spletne agresije, ki se širi preko komunikacijskih kanalov znotraj spletnih iger in je največkrat moteča za spletno igralsko izkušnjo (Balci in Salah 2014).

2.5 Pojavne oblike antisocialnega vedenja v spletnih igrah

Antisocialno vedenje se lahko manifestira v različnih pojavnih oblikah v spletnih igrah. Zaradi možnosti napačne interpretacije pojavnih oblik pri prevajanju, sem imena oziroma termine pojavnih oblik vedenja namerno ohranil v angleškem jeziku, v katerem so poimenovanja tudi širše poznana.

2.5.1 Trolling

Pojem spletnega trollinga ali »trolanja« pomeni prakticiranje vedenja na varljiv, destruktiven ali moteč način preko komunikacijskih kanalov na internetu. Troli – ljudje, ki prakticirajo uporabo trollinga na internetu, se smatrajo kot »agenti kaosa na internetu«. (Buckles in drugi 2014). Izkoriščajo aktualne probleme ali besede drugih neslutecih ljudi z namenom, da le-te prikažejo kot preveč emocionalne ali do neke mere tudi neumne, z edinim namenom lastne zabave ob tem, ko jim ljudje podležejo (Buckles in drugi 2014).

Kljub javnemu zavedanju fenomena trollinga je na to temo zelo malo empiričnih raziskav. Shachaf in Hara (2010) sta izvedla intervjuje s troli spletne enciklopedije Wikipedia, kjer sta skušala odkriti razloge, zaradi katerih se ljudje poslužujejo »trollanja«. V raziskavi sta izpostavila dolgčas, iskanje pozornosti, maščevanje, zadovoljstvo in željo po povzročanju škode v skupnosti kot največkrat izražene motivacije za trolling (Shachaf in Hara 2010). Hardaker (2014) pa je z vsebinsko analizo objav na spletni strani Usenet identificiral glavne karakteristike trollinga: to so agresija, zavajanje, motenje in uspeh. Varljivost in nesmiselno motenje drugih sta ključni stališči, ki najbolj izstopata in zaradi česar se trolling razlikuje od ostalih spletnih antisocialnih vedenj (Buckles in drugi 2014).

2.5.2 Griefing

Griefing je pojem, s katerim opišemo tiste, ki uživajo v motenju drugih igralcev (Chesney 2009). »Griever« je igralec, ki svojega zadovoljstva ne pridobiva v igranju igre, ampak z izvajanjem obnašanj, s katerimi drugim igralcem zmanjšuje uživanje v igri (Foo in Koivisto 2004). Čeprav se griefing največkrat razume intuitivno, pa so meje tovrstnega vedenja pogosto nejasne zaradi različnih navad, pravil in etike, ki se zelo razlikujejo med posameznimi igrami. Poleg tega je dojemanje griefinga odvisno od posameznega igralca. To lahko pomeni, da se tudi sami grieverji pogosto ne zavedajo, da se njihovo vedenje v igri dojema kot griefing (Chesney 2009).

Foo in Koivisto (2004) sta razdelila griefing v 4 kategorije, ki so najbolj značilne pri pojavu tega vedenja – nadlegovanje, vsiljevanje moči, goljufanje oziroma izkoriščanje drugih ter pohlepno igranje. V nadaljnji raziskavi sta se osredotočila na namernost vedenja, kjer sta razlikovala griefing od pohlepnega igranja. Glavna razlika je v motivaciji, ki je pri pohlepni igranju osredotočena v zmago namesto v motenje drugih igralcev. V očeh igralcev se določeno vedenje v posamezni igri jasno smatra kot griefing, če ima igralec, ki tovrstno vedenje izvaja, od tega zelo malo koristi ali če se vedenje ponavlja. Žrtve se pogosto zelo težko branijo pred takšnimi obnašanji, saj se grieverji največkrat spravljajo na tiste, ki so šibkejši znotraj posamezne igre (Foo in Koivisto 2004).

2.5.3 Flaming

Flaming je pojem, ki zahteva sovražne namene, ki so značilni za besede preklinjanja, obscenosti in žaljivk, slednje pa povzročajo škodo ljudem ali organizacijam in so rezultat antisocialnega vedenja. V nekaterih igralcih žaljenje spodbudi nejevernost, jezo in druge negativne emocije (Alonzo in Aiken 2002).

Raziskave na področju flaminga se največkrat osredotočajo na iskanje spremenljivk in motivov za izvajanje tega vedenja. Za razliko od medosebne komunikacije v elektronski komunikaciji ni nobenih vizualnih iztočnic ali možnosti opazovanja socialne etikete. Ljudje so geografsko popolnoma odstranjeni eden od drugega in lahko preprosto verbalno napadajo drug drugega brez strahu pred telesnimi poškodbami, ki bi jih lahko za tovrstne napade utrpeli v resničnem življenju. Poleg tega tudi ni nobenih iztočnic, kot so fizična velikost, obrazna mimika ali ton glasu osebe, ki se poslužuje tega vedenja. Flaming je lahko tudi rezultat demografskih (spol in starost), psiholoških (pomanjkanje samokontrole) in vedenjskih spremenljivk. Veliko vlogo pri pojavu flaminga ima tudi anonimnost, saj ljudje verjamejo, da na internetu njihova dejanja ne morejo biti direktno pripisana njim in posledično postanejo manj obremenjeni s socialnimi konverzijami in omejitvami (Alonzo in Aiken 2002).

3 Regulacija antisocialnega vedenja

Regulacija antisocialnega vedenja je v veliki meri odvisna od razumevanja, kaj povzroča tovrstno vedenje in posameznikovo razumevanje pojma (Millie 2009). Tako kot obstajajo tehnike za regulacijo kriminala, obstajajo tudi pristopi za regulacijo antisocialnega vedenja. Vsi pristopi imajo možnost prispevanja k zmanjšanju antisocialnega vedenja, vendar so najbolj učinkoviti takrat, ko so združeni z dopolnilnimi ukrepi (Millie 2009). Farrington (1995) razlikuje štiri tipe regulacij. Regulacija s pravosodjem se nanaša na tradicionalne strategije zastraševanja, onespobljanja in rehabilitacije, s katerimi operirajo organi zakona in pravosodja. Situacijska regulacija se nanaša na intervencije, ki so namenjene zmanjšanju priložnosti za antisocialno vedenje in hkrati pripomorejo k povečanju tveganja in težavnosti izvajanja antisocialnega vedenja. Regulacija v skupnostih se nanaša na ukrepe, ki so oblikovani z namenom spremembe socialnih pogojev in socialnih inštitucij (na primer norm in organizacij v skupnosti), ki vplivajo na antisocialno vedenje znotraj skupnosti. Razvojna regulacija pa se nanaša na ukrepe, oblikovane za preprečevanje razvoja antisocialnega vedenja pri posameznikih z izpostavljanjem tveganj in zaščitniških faktorjev, ki vplivajo na

človeški razvoj (Farrington 1995). Tako je na primer veliko poudarka na regulaciji antisocialnega vedenja v zgodnjih fazah otroštva, kjer skušajo s promocijo pro-socialnega vedenja posredovati, še preden se lahko otrok zateče k antisocialnim in kriminalnim dejavnostim. Zelo pomembno v tej fazi pa je še tesno sodelovanje in izobraževanje staršev, s čimer lahko povečajo stopnjo uspešnosti tovrstne regulacije (Millie 2009).

3.1 Regulacija antisocialnega vedenja v spletnih igrah

Igranje spletnih iger je ena izmed najbolj popularnih spletnih aktivnosti (Blackburn in Kwak 2014). V zadnjih dveh desetletjih so se spletne igre preko enostavnih iger, kot je spletni pingpong, razvile v zelo kompleksne, tekmovalne in hkrati popularne igre, ki igralcem omogočajo tudi zaslužek in kariero (Kwak in drugi 2015). Tekmovalnost je najbolj pogosto uporabljen element pri načrtovanju spletnih iger predvsem zato, ker poveča užitek in zadovoljstvo med igranjem. Po drugi strani pa tekmovalnost povečuje stopnjo antisocialnega vedenja. Poleg tekmovalnosti k povečani stopnji antisocialnega vedenja prispeva še ena spremenljivka – ekipno delo (Kwak in drugi 2015).

Zaradi odvisnosti spletnih iger od interakcije med igralci so antisocialnemu obnašanju lahko izpostavljeni številni igralci, tudi tisti, ki se tovrstnega vedenja ne poslužujejo, kar lahko škoduje celotni skupnosti znotraj posamezne igre, zaradi česar je potrebna regulacija tovrstnega vedenja (Blackburn in drugi 2014).

Dojemanje antisocialnega vedenja med igralci je pogosto nejasno zaradi razlik v pričakovanem vedenju, navadah, pravilih in etiki, ki se razlikujejo glede na igrano spletno igro. Za vsakega posameznika je dojemanje antisocialnega vedenja unikatno. Subjektivno dojemanje antisocialnega vedenja pa pogosto povzroči, da se antisocialni igralci sami ne zavedajo, da je njihovo vedenje problematično za druge. Zaradi popularnosti spletnih iger pri mlajših generacijah imajo lahko pojavne oblike antisocialnega vedenja posledice tudi v resničnem svetu. Na splošno so primeri flaminga in podobnih zlorab na internetu povezani z depresijo, tesnobo in drugimi problemi. Igralci vlagajo vedno večje število ur in energije v spletne igre. Posledica je velika verjetnost, da žrtve antisocialnega vedenja čutijo emocionalne posledice tudi v resničnem svetu (Kwak in drugi 2014). Ravno ta nejasna narava antisocialnega vedenja nudi raziskovalne izzive za definicijo, detekcijo in preprečevanje pojava v spletnih igrah (Blackburn in drugi 2014).

Raziskave so se do sedaj na tem področju ukvarjale predvsem s konflikti v spletnih igrah (Smith 2004), namernostjo in vplivi griefinga (Johansson in drugi 2015), vplivom anonimnosti in zatopljenosti v igrah (Chen in drugi 2009), ogroženostjo vrednot pri antisocialnem obnašanju (Foo in Koivisto 2004), flamingom na forumih in v specifičnih igrah (Kou in Nardi 2013) in normami ter pričakovanji drugih igralcev (Johansson in drugi 2015). Te raziskave se osredotočajo na različne vidike antisocialnega vedenja na spletu, trenutno pa se še nobena od raziskav ni osredotočila na raziskovanje problematičnosti regulacije in izvora antisocialnega vedenja.

3.2 League of Legends in sistemi za regulacijo antisocialnega vedenja

League of Legends je večigralska spletna bojna arena. Žanrske karakteristike igre so mešanica strategije, obrambe stolpov in igranja vlog (Riot Games 2014b). Razvili so jo pri podjetju Riot Games, izšla pa je leta 2009. Na splošno je igra brezplačna, igralci pa lahko dokupujejo dodatne posebnosti znotraj igre, katere igralcem ne nudijo dodatnih prednosti pred ostalimi. League of Legends je trenutno ena izmed najbolj popularnih spletnih iger na svetu s približno 27 milijoni dnevno aktivnih igralcev (Riot Games 2014a).

League of Legends je igra spletnega ekipnega tekmovanja, v kateri je glavni cilj prodreti in uničiti nasprotnikovo centralno bazo, ki se imenuje Nexus. V primerjavi z MMORPG igrami (masivnimi večigralskimi spletnimi igrami, kot je npr. World of Warcraft) League of Legends temelji na posameznih ekipnih tekmah, kjer ena tekma v povprečju traja od 30 do 40 minut. Čeprav igra ponuja različne načine igranja, predstavljajo vsi načini igranja tekmovanje med dvema ekipama (Riot Games 2016c).

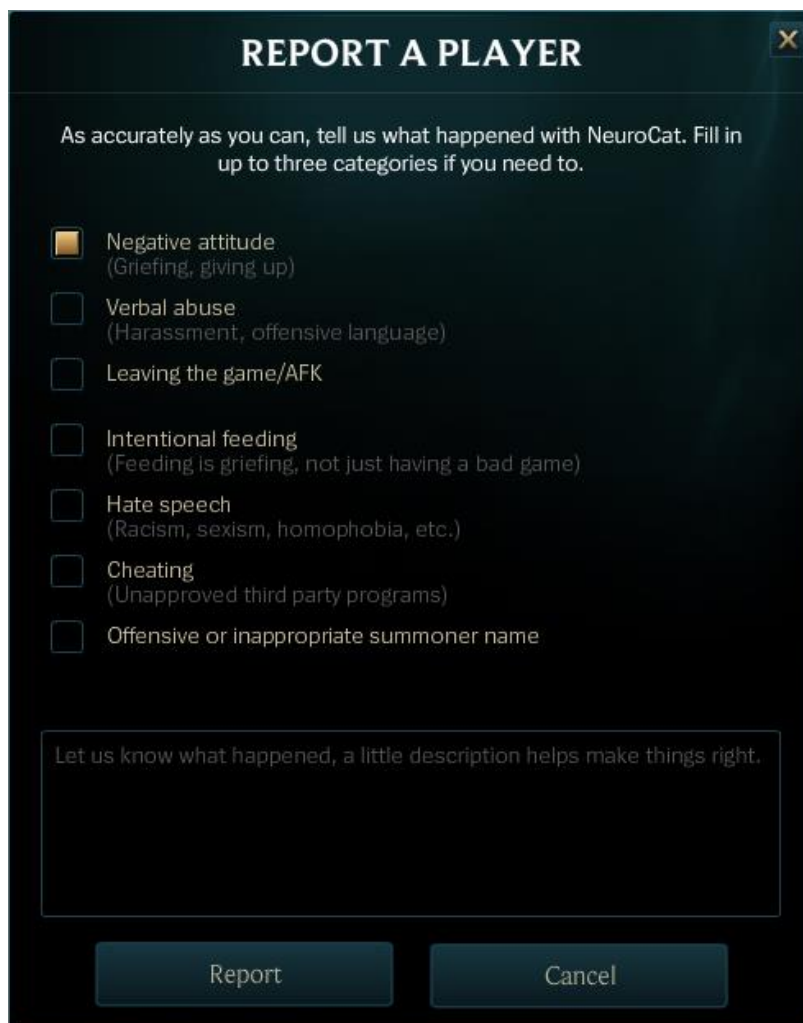
Najbolj popularen način igranja se imenuje Summoner's Rift, kjer dve ekipi – vsaka ima po 5 igralcev – tekmujeta na simetrični mapi s tremi stezami, ki so v igri poimenovane kot srednja, zgornja in spodnja (Riot Games 2014a). V vsaki tekmi vsak igralec nadzoruje svoj lik. Skozi tekmo igralci odklenejo boljše sposobnosti in nakupujejo predmete, ki naredijo njihov lik močnejši. Igralci morajo z uporabo refleksov, znanjem o igri in sodelovanjem poraziti nasprotno ekipo. Za končanje igre je potrebno uničiti centralno bazo, to pa je mogoče storiti šele potem, ko so uničeni vsi obrambni stolpi v vsaj eni izmed stez, poleg tega pa je potrebno ubraniti tudi lastno bazo in stolpe pred nasprotno ekipo. Igra sledi mnogim statistikam v posamezni tekmi in med drugim vključuje število ubojev nasprotne ekipe, število smrti vsakega igralca in število asistenc (pomoč drugim soigralcem iz ekipe v ubijanju nasprotnikov). Nagrada za uboj nasprotnika je zlato (navidezna denarna enota, s katero si

igralci kupujejo opremo in s tem izboljšujejo igranega heroja), kar povečuje ekipno moč in spodbuja kooperacijo (Shores in drugi 2014).

Razvijalci pri Riot Games so bili eni izmed prvih, ki so začeli obsežno vlagati v raziskovanje in razumevanje antisocialnega vedenja igralcev v svoji igri ter v razvoj naprednih sistemov za regulacijo antisocialnega vedenja. V naslednjem poglavju bom opisal delovanje ključnih sistemov za regulacijo antisocialnega vedenja znotraj igre.

3.2.1 Sistem za prijavo in kaznovanje antisocialnega vedenja

Slika 3.1: Videz okna za prijavo antisocialnega vedenja



REPORT A PLAYER

As accurately as you can, tell us what happened with NeuroCat. Fill in up to three categories if you need to.

- Negative attitude
(Griefing, giving up)
- Verbal abuse
(Harassment, offensive language)
- Leaving the game/AFK
- Intentional feeding
(Feeding is griefing, not just having a bad game)
- Hate speech
(Racism, sexism, homophobia, etc.)
- Cheating
(Unapproved third party programs)
- Offensive or inappropriate summoner name

Let us know what happened, a little description helps make things right.

Report Cancel

Vir: Surrender at 20 (2016).

Sistem za prijavo antisocialnega vedenja omogoča celotni skupnosti, da sama nadzoruje antisocialno vedenje. S tem se učinkovito spopade s problemom nejasnosti antisocialnega vedenja v spletnih igrah, ki sem ga izpostavil v prejšnjem poglavju. Igralci lahko sami

presodijo, če se jim zdi določeno vedenje igralca v posamezni tekmi antisocialno, in v tem primeru tudi ukrepajo, tako da igralca prijavijo po koncu tekme. Prijava antisocialnega vedenja je regulirana s strani razvijalcev, igralec pa lahko izbere med različnimi prekrški s seznama, ki je na voljo znotraj prijavnice, poleg tega pa lahko še dodatno pojasni svoje razloge v vrstici za obrazložitev razlogov za prijavo. Ko igralec, zoper katerega so bile podane prijave antisocialnega vedenja, doseže določeno kvoto prijav (točna kvota prijav ni znana, vendar raziskovalci špekulirajo, da je potrebnih minimalno 100 prijav antisocialnega vedenja), se igralca »premakne« v sistem imenovan Tribunal. Ta sistem nato naključno izbere do 5 tekem, v katerih je bil igralec prijavljen, jih segmentira in predstavi kot individualni »sodni« primer igralcem, ki so postavljeni v vlogo sodnika in imajo možnost glasovati za kaznovanje ali pomilostitev (Blackburn in Kwak 2014).

Vsak individualen primer vključuje podrobne informacije o vsaki tekmi, kot so dolžina tekme, tip tekme in končni rezultat. Sodniki imajo na vpogled tudi razloge, zakaj je bil igralec prijavljen, in izpis celotne komunikacije med vsemi igralci v posamezni tekmi. Odločijo se lahko, ali bodo igralca kaznovali, oprostili ali preskočili primer. Za zagotavljanje anonimnosti so vsa imena skrita, poleg tega pa tudi ni podanih nobenih informacij o socialnih povezavah med igralci. Vsak mora sam priti do končne odločitve in se z drugimi, ki sodijo enak primer, ne more posvetovati. Primeri prijavljenih igralcev so naključno izbrani in razdeljeni med sodnike. Število ocenjevalcev oziroma sodnikov naključno izbere sistem (Blackburn in Kwak 2014).

Končna odločitev pri vsakem posameznem primeru znotraj Tribunala se upošteva glede na rezultat večine glasov. Če se večina odloči za kaznovanje, mehanizem avtomatsko pošlje prijavljenemu igralcu opozorilno e-pošto (v primeru, da je to igralčeva prva kršitev). V primeru, da to ni prvo kaznovanje, ki ga je prejel igralec, pa je kazen tudi hujša in sicer v obliki začasnega suspenza igralca. To se lahko še naprej stopnjuje, če je igralec ponovno kaznovan. Ocenjevalci lahko vidijo izid rabsodbe, ko se primer zaključi, po navadi v obdobju enega do dveh tednov (Riot Games 2013).

Po prvem letu obstoja sistema Tribunal je razvijalec Jeffrey Lin pri podjetju Riot Games poročal: »Več kot 47 milijonov glasov je bilo oddanih znotraj Tribunala. V 51 % primerov so bili obtoženi igralci spoznani za krive, od tega jih je 5,7 % dobilo trajno prepoved igranja. 50 % igralcev, ki so prejeli opozorilo samo enkrat, v nadaljnje ni bilo več prijavljenih na Tribunalu« (Jeffrey Lin v Madigan 2015).

3.2.2 Sistem za nagrajevanje pozitivnega vedenja

Slika 3.2: Primer pohval, ki jih je igralec prejel po koncu tekme



Vir: Suddaby (2013).

Sistem omogoča igralcem, da po koncu vsake tekme pohvalijo pozitivno vedenje drugih igralcev. Igralci lahko izberejo različne kategorije, ki na splošno opišejo pozitivno vedenje soigralcev. Kategorije, ki so na voljo, so »prijazen« (igralec, ki je s svojim pozitivnim vedenjem zagotovil prijetno atmosfero v ekipi), »v pomoč« (igralec, ki je z nasveti o igri pomagal drugim igralcem) in »ekipni igralec« (igralec, ki je spodbujal ekipno sodelovanje). Poleg tega imajo igralci možnost izkazati pohvalo tudi igralcem iz nasprotne ekipe s kategorijo »častni nasprotnik«, ki jim omogoča, da pohvalijo nasprotnikovo pozitivno vedenje (Riot Games 2014a).

Vse pohvale se seštevajo po posameznih kategorijah in so javno vidne na igralčevem profilu. Ko igralec doseže določeno kvoto pohval, lahko na svojem profilu pridobi poseben trak odlikovanja, ki je viden vsem drugim igralcem in izraža pozitivno vedenje igralca (Riot Games 2014a).

Jeffrey Lin, glavni oblikovalec socialnih sistemov pri Riot Games, je v enem od intervjujev izpostavil ključne prednosti, ki so osnova za delovanje mehanizma: »Razumeli smo, da je hitrost in razločnost povratne informacije ključna. Ravno zaradi tega smo se odločili, da damo

igralcem takoj po vsaki tekmi izjemno opazno pojavno okno, ki jasno povzame specifičen tip vedenja, v katerega je bil igralec vpleten. Namesto da bi se igralcu izpisalo, koliko pohvalnih točk si je prislužil, igralcu raje jasno pokažemo, za kateri tip vedenja je bil pohvaljen.« (Jeffrey Lin v Madigan 2015).

3.2.3 Sistem za preprečevanje predčasnega zapuščanja tekem

Slika 3.3: Okno, ki se pojavi v primeru, ko igralec predčasno zapusti tekmo.



Vir: Riot Games (2016b).

Pogosto se zgodi, da igralci zaradi različnih razlogov obupajo, še preden se posamezna tekma konča in namerno zapustijo igro oziroma prenehajo z igranjem, kar omogoči nasprotni ekipi veliko prednost.

Glavni namen tega sistema je odvrčanje igralcev od predčasnega zapuščanja tekem. Sistem zaznava igralce, ki konstantno predčasno zapuščajo tekme, in jih glede na pogostost zapuščanja tudi kaznuje. V primeru, da je igralec prvič predčasno zapustil tekmo, se odpre pojavno okno, ki obvesti igralca, da ima predčasna zapustitev tekme negativne posledice za vse ostale igralce v tekmi. Poleg tega se igralci morajo strinjati z dogovorom, da ne bodo več predčasno zapuščali tekem, če želijo še naprej igrati. Če igralci še naprej kršijo dogovor, jih sistem samodejno premesti v nižje prioriteto območje pri procesu ujemanja igralcev za določeno število nadaljnjih tekem. Posledično to pomeni, da kaznovani igralci v povprečju na naslednjo tekmo čakajo od 5 do 20 minut dlje. Če se igralec želi znebiti te kazni, to lahko stori

samo tako, da do konca odigra vse nadaljnje tekme, ki mu jih je določil sistem glede na stopnjo kazni (Riot Games 2016a).

3.3 Tehnična koda in družbena konstrukcija tehnologij

Čeprav so zgoraj opisani sistemi do določene stopnje zmanjšali pojav antisocialnega vedenja v igri, je tovrstno vedenje še vedno zelo pogosto pri igralcih (Blackburn in Kwak 2014). V tem primeru je potrebno razloge za antisocialno vedenje iskati v sami tehnični kodi igre. Pri tem moramo upoštevati tudi perspektivo t. i. tehnične kode in družbeno konstrukcijo tehnologij. Perspektive socialnih konstruktivistov trdijo, da je tehnološki dizajn funkcija medsebojno povezanih socialnih, kulturnih, tehnoloških in ekonomskih faktorjev. Tehnološki artefakti so rezultat kompleksnih interakcij med tehnološkimi zmožnostmi, interesi in vrednotami mnogih posameznikov, skupin in organizacij (Flanagin in drugi 2010).

Relacije med tehničnimi lastnostmi, vrednotami in socialnimi rezultati so pogosto nejasne. Zaradi tega je pogled/perspektiva tehnične kode lahko zelo močno analitično orodje, ker izpostavlja te relacije s pomočjo medsebojne odvisnosti tehnoloških lastnosti in socialnih vrednot, ki vodijo do teh lastnosti. Čeprav se vrednote lahko skozi čas spreminjajo, ostane analiza tehnične kode relevantna, saj so vrednote vedno interpretirane znotraj specifičnih socialnih in kulturnih kontekstov. Prispevek stališča tehnične kode torej koristi pri razkrivanju socialnih in dizajnerskih posledic in prioritete tehnologij, ki bi drugače lahko ostale neopažene (Flanagin in drugi 2010).

Drugi prispevek pri stališču tehnične kode pa je poudarek na spremembah. Analiza tehnične kode poudarja ko-evolucijo tehnoloških in socialnih sprememb. Ravno zaradi tega ima možnost izpostavljati premike v socialnih vrednotah in prioritetah v obdobjih nenadnih tehničnih sprememb, značilnih pri hitri evoluciji interneta. Spreminjanje elementov v tehnični kodi nakazuje na spremembo prioritete in vrednot v skupini ali družbi. Čeprav se stališča tehnične kode osredotočajo na tehnološke artefakte, pa lahko stališča razširimo z vključitvijo socialnih struktur, postopkov in dejavnosti, ki lajšajo človeško interakcijo. S tem eksplicitno priznavamo, da so tehnologije tako fizični objekti kot tudi socialne prakse (Flanagin in drugi 2010).

Tehnološki dizajn je pomemben indikator tehnične kode, saj značilnosti dizajna neposredno prikazujejo osnovne vrednote in predpostavke, ki se manifestirajo v tehnologiji. Značilnosti

dizajna lahko vključujejo psihično obliko artefakta (na primer strojno opremo ali fizično strukturo) ter socialne in operacijske postopke, ki definirajo uporabnost (na primer programska oprema ali pravila ravnanja). Na splošno gledano obsegajo značilnosti dizajna tako način videza tehnologije kot tudi način delovanja, pri tem pa je potrebno upoštevati tehnično in socialno delovanje (Flanagin in drugi 2010).

3.4 Metodologija mehanizmov, dinamik in estetik

Pri ustvarjanju računalniških iger interakcije med kodiranimi podsistemi ustvarjajo kompleksno, dinamično in pogosto nepredvidljivo vedenje. Oblikovalci in raziskovalci morajo pozorno upoštevati medsebojne odvisnosti, preden lahko implementirajo spremembe, raziskovalci pa morajo te spremembe prepoznati, še preden začnejo sprejemati ugotovitve o naravi ustvarjene izkušnje (Hunicke in drugi 2004).

Metodologija mehanizmov, dinamik in estetik (krajše MDE metodologija) je formalen pristop k razumevanju iger, ki skuša premostiti razlike med razvojem, kritiko in tehnološkimi raziskavami iger. Proces ustvarjanja igre se hkrati dogaja na številnih stopnjah in področjih in vključuje veliko ljudi z različnimi kreativnimi in intelektualnimi ozadji. Čeprav se ljudje pogosto osredotočajo samo na en del igre, odvisno od njihove specializacije, pa morajo na določeni točki vsi, ne glede na njihovo specializacijo, upoštevati probleme izven njihovega področja, da lahko dosežejo sistematično skladnost. To pa lahko dosežejo šele, ko so vse konfliktne omejitve v igri razrešene in ko se vsak del igre lahko povezuje z drugim v celoto (Hunicke in drugi 2004).

Skupine razvijalcev ustvarjajo igre, igralci pa jih konzumirajo. Igre so kupljene, uporabljene in čez čas odvržene tako kot večina ostalih potrošnih dobrin. Razlika med igrami in ostalimi produkti za zabavanje ljudi (kot so knjige, glasba in filmi) je v tem, da je njihova potrošnja relativno nepredvidljiva. Niz dogodkov, ki se zgodijo med igranjem, in njihov končni izid nista znana v času pred dokončanjem igre. Metodologija MDE formalizira potrošnjo iger z razbitjem v različne komponente – pravila, sistemi in zabava. Tem komponentam pa so postavili njihove ekvivalentne oblikovne komponente, ki so jih poimenovali mehanizmi, dinamika in estetika (Hunicke in drugi 2004).

Temeljna ideja pri tej metodologiji je, da so igre bolj podobne artefaktom kot medijem. Avtorji s tem skušajo povedati, da je glavna vsebnost igre vedenje in ne mediji, ki tečejo iz

igre k igralcem. Dojemanje iger kot oblikovanih artefaktov pomaga pri formulaciji iger kot sistemov, ki gradijo vedenje preko interakcije. To pa omogoča jasnejše oblikovne izbire in analize na vseh stopnjah raziskovanja in razvoja (Hunicke in drugi 2004).

Vsaka izmed komponent se lahko smatra kot individualen »pogled« na igro – ločen, vendar neformalno povezan. Iz oblikovalske perspektive se komponente smatra kot konstrukcijo, kjer mehanizmi generirajo dinamiko, slednja pa v zameno generira zaželeno estetiko. Iz perspektive igralca, ki konzumira končani produkt igre, pa bo slednji zaznal enake 3 komponente, vendar v obratnem vrstnem redu. Najprej bo zaznal estetiko, preden bo lahko videl dinamiko, ki razkrije mehanizme, kateri so ustvarili estetiko. Pri raziskovanju iger je potrebno upoštevati obe perspektivi, saj obstaja velika možnost, da igralci zaznajo estetiko na drugačen način, kot je bila prvotno ustvarjena s strani razvijalcev (Hunicke in drugi 2004).

3.4.1 Mehanizmi

K mehanizmom uvrščamo različna ravnanja, vedenja in kontrolne mehanizme, ki so ponujeni igralcem v kontekstu igre. Mehanizmi skupaj z vsebino igre podpirajo splošne igralne dinamike. Mehanizmi strelskih iger na primer vključujejo orožja in strelivo, iz katerih lahko nastanejo dinamike ostrostrelstva in taktičnega igranja. Prilagajanje mehanizmov igre pa razvijalcem pomaga pri uravnavanju splošnih dinamik v igri (Hunicke in drugi 2004).

Mehanizme v igri razvijalci definirajo kot pravila oziroma situacije, ki bodisi omejujejo bodisi vodijo igralca. Nekateri mehanizmi so lahko zelo očitni, kot na primer možnost uporabe pištole v igri, ki je pogojena s pravilom streliva, katerega lahko zmanjka. Drugi mehanizmi pa so lahko manj vidni ali očitni, kot je na primer nevidni zid, ki preprečuje igralcem zapuščanje določenega nivoja. Mehanizmi so tisti, ki poganjajo igro, in igralec med igranjem nima druge izbire, kot da jih sprejme takšne, kot so si jih zamislili in implementirali razvijalci (Hunicke in drugi 2004).

3.4.2 Dinamika

Dinamike se ustvarjajo s pomočjo interakcij igralcev z mehanizmi igre. Dinamike v igri spodbujajo odzive oziroma reakcije igralcev. Dinamike so oblikovane glede na mehanizme. Bolje kot so v igro konstruirani in implementirani mehanizmi, lažje lahko predvidimo dinamike.

Avtorji dinamiko pojasnjujejo s primerom izražanja. Izražanje izhaja iz dinamik, ki spodbujajo individualne igralce, da v igri pustijo svoj pečat z uporabo sistemov za nakupovanje, grajenje ali služenje navideznih predmetov znotraj igre. Razvijalci poskušajo z razvojem sistemov za povratne informacije znotraj igre opazovati, kako določene spremembe vplivajo na celotno stanje dinamike v igri, in na podlagi povratnih informacij narediti popravke za izboljšavo dinamike (Hunicke in drugi 2004).

3.4.3 Estetika

K estetiki uvrščamo emocionalne odzive, ki so izzvani v igralcih, kar v končni fazi vodi do zabavne izkušnje v igri. Estetiko je najbolj zahtevno analizirati, saj je v veliki meri odvisna od individualnega igralca. Metodologija MDE se s tem problemom sooči s predlaganjem različnih načinov opisovanja zabavnih izkušenj. Pri opisovanju estetike igre se je potrebno oddaljiti od enostavnih opisov, kot so »zabavna« in »igralna«, in se usmeriti v bolj specifično besedišče, ki je bolj informativno in bolj specifično opiše komponente estetike. Avtorji so pri razlagi podali primer tekmovalnosti. Igre z estetiko tekmovalnosti uspejo, ko so različne ekipe ali igralci v teh igrah emocionalno investirani v medsebojno premaganje. Zahteva za to pa je, da imajo igralci nasprotnike, proti katerim lahko tekmujejo, in da je v interesu vseh želja po zmagi. Vidimo, da sta podpiranje nasprotij v igranju in jasna povratna informacija o tem, kdo zmaguje, ključna za tekmovalne igre. Če igralec ne vidi jasnih pogojev za zmago ali dobi občutek, da ne more zmagati, igra zanj hitro postane veliko manj zanimiva in privlačna (Hunicke in drugi 2004).

3.5 Raziskovalni okvir

Razvijalci pri podjetju Riot Games so v igro implementirali eksterne sisteme za regulacijo antisocialnega vedenja. Kljub začetnemu zmanjšanju stopnje antisocialnega vedenja med igralci po implementaciji sistemov so se tovrstni sistemi za regulacijo dolgoročno še vedno izkazali za neuspešne. Največji problem se je pojavil zaradi pomanjkanja rednih posodobitev sočasno z implementacijami novosti v igri s strani razvijalcev, zaradi česar so sistemi s časom zastarali. Zaradi tega sem se odločil vzroke za pojav antisocialnega vedenja in probleme z regulacijo le-tega raziskati v sami tehnični kodi igre oziroma v mehanizmih, dinamikah in estetikah igre.

Raziskovalno vprašanje: Katere komponente v tehnični kodi igre League of Legends in kako vplivajo na najpogostejše razloge za pojav antisocialnega vedenja med igralci?

4 Empirična raziskava

4.1 Metodologija

V empirični raziskavi sem uporabil kvalitativni metodološki pristop. S kombinacijo različnih metod sem pridobil bolj poglobljeno razumevanje in natančnejše podatke za razumevanje raziskovalnega problema. Prva uporabljena metoda je bila opazovanje z neposredno udeležbo, kjer sem opazoval, kdaj in zakaj se antisocialno vedenje pojavlja med igralci pri igranju igre League of Legends. Nato sem z uporabo MDE metodologije analiziral še igro glede na komponente.. Rezultate opazovanja z neposredno udeležbo sem nato primerjal z rezultati analize tehnične kode igre, kjer sem ugotavljal, ali ugotovljene komponente igre vplivajo na najpogostejše razloge za pojav antisocialnega vedenja med igralci.

4.1.1 Vzorec in potek opazovanja

Z metodo opazovanja z neposredno udeležbo sem raziskal, kdaj in zakaj se antisocialno vedenje začne pojavljati med igralci v posameznih tekmah igre League of Legends. Opazovanje je potekalo na način aktivne udeležbe – igranja v tekmah igre League of Legends.

V opazovanje so bili naključno uvrščeni evropski igralci igre League of Legends, ki igrajo ligaške tekme. Naključna uvrstitev igralcev v tekme je bila posledica avtomatskega sistema za uvrščanje igralcev v ligaške tekme. Ligaške tekme so v igri League of Legends najvišja oblika

medsebojne tekmovalnosti, saj igralci z igranjem tovrstnih tekem glede na končni rezultat pridobivajo oziroma izgublajo ligaške točke, to pa vpliva na njihovo uvrstitev na lestvici najboljših. Zaradi povečane stopnje tekmovalnosti in večje želje po zmagovanju in napredovanju med igralci sem za opazovanje namenoma izbral ta način igranja, ker sem domneval, da je možnost pojava antisocialnega vedenja povečana ravno zaradi teh razlogov. Poleg tega ligaške tekme omogočajo tudi opazovanje igralcev, ki imajo med seboj podobno stopnjo sposobnosti v igranju igre, saj skuša sistem v posamezno tekmo uvrstiti igralce, ki imajo med seboj čim bolj podobno uvrstitev na lestvici. Razlika v sposobnosti igralcev je vidna predvsem v izkušnjah v igri in v ustreznem razumevanju funkcionalnosti delovanja same igre. Posledično to pomeni, da igralci z nižjo stopnjo sposobnosti težje točno izražajo, zakaj so bili frustrirani oziroma zakaj so uporabili antisocialno vedenje med igranjem. Vključeni igralci so veliko bolj jasno izražali razloge za antisocialno vedenje, s čimer sem znižal možnost napačnih sklepov pri razlogih za antisocialno vedenje med opazovanjem.

Opazovanje je potekalo od 15. avgusta do 18. septembra 2016. Vsak dan sem poskusil odigrati vsaj tri tekme, kjer sem opazoval vedenje ostalih igralcev, tako v moji kot tudi v nasprotni ekipi. V tem času sem opazoval vedenje 900 različnih igralcev s participacijo v 100 tekmah na evropskih strežnikih igre League of Legends.

Pred začetkom opazovanja sem postavil tudi temeljna pravila, s čimer sem zagotovil objektivnost in nepristranskost pri opazovanju.

Pravila, ki sem jih postavil, so bila:

- med opazovanjem ne poskušam vplivati na vedenje igralcev, bodisi pozitivno ali negativno,
- ne povzročam namerno antisocialnega vedenja, ne napadam oziroma žalim drugih igralcev med igranjem,
- odzivam se zgolj na pozitivno vedenje (v primeru pohvale sem igralca pohvalil nazaj).

Kadar sem med igranjem opazil pojav antisocialnega vedenja pri igralcih, sem si to zapisal skupaj z razlogom, zaradi katerega se je vedenje pojavilo v posamezni tekmi. V primeru, da razloga za antisocialno vedenje igralca nisem mogel določiti, sem igralca vprašal, zakaj se je obnašal antisocialno. Če igralec ni podal razloga, sem domneval, da je razlog za antisocialno vedenje povezan z zadnjim dejanjem, ki je imelo negativen vpliv na ekipo, kot je bila na primer smrt igralca v tekmi.

Tabela 4.1: Izsek tabele rezultatov opazovanja prvih desetih tekem.

Tekma	Antisocialno vedenje opaženo	Glavni razlog za antisocialno vedenje	Primarna oblika antisocialnega vedenja	Rezultat tekme	Divizija	Ligaške Točke	Datum igranja tekme
1	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	0	15.08.2016
2	Da	Nesodelovanje	Flaming	Zmaga	Plat 5	15	15.08.2016
3	Da	Napake soigralcev	Griefing	Poraz	Plat 5	0	15.08.2016
4	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	13	16.08.2016
5	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	26	16.08.2016
6	Da	Namerna predčasna zapustitev igralca	Griefing	Poraz	Plat 5	8	16.08.2016
7	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	27	17.08.2016
8	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	41	17.08.2016
9	Da	Neupoštevanje meta-igre	Griefing	Poraz	Plat 5	19	17.08.2016
10	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	2	18.08.2016

4.1.2 Analiza tehnične kode igre

Z uporabo metodologije MDE sem analiziral tehnično kodo igre League of Legends. Tehnično kodo igre sem razdelil na tri osnovne komponente, ki jih opredeljuje metodologija – mehanizme, dinamiko in estetiko.

Z analizo sem poskušal najti komponente dinamike in estetike igre, ki pri igralcih povzročajo čustva, kot so jeza, nezadovoljstvo ali brezupnost, kar posledično v igri vodi k antisocialnemu obnašanju. Nato sem na podlagi tega ugotavljal, kateri mehanizmi v igri vplivajo na antisocialno vedenje.

Kot sem pojasnil že pri predstavitvi metodologije MDE, je pomembno, da igro analiziramo tako s perspektive igralca kot tudi s perspektive razvijalca. S tem si bistveno olajšamo pojasnjevanje vpliva mehanizmov na vedenje igralcev. Zaradi tega sem igro najprej analiziral s perspektive igralca. Kot igralec sem zato najprej identificiral estetiko, ki sem jo zaznal z igranjem igre.

Komponente mehanizmov je z igralske perspektive težko definirati, saj obstaja možnost napačne interpretacije. S perspektive igralca najprej zaznamo in identificiramo komponente estetike, nato dinamiko in šele na koncu mehanizme. Komponente iz te perspektive definiramo v obratnem vrstnem redu, kot to počnejo razvijalci. Zaradi tega lahko

identificiramo drugačne mehanizme od tistih, ki so jih definirali in v igro implementirali razvijalci. Pri definiciji komponente mehanizmov je zato bolj ustrezna uporaba perspektive razvijalca (Hunicke in drugi 2004).

Iz perspektive razvijalca sem tako definiral mehanizme, ki sem jih nato povezal z ugotovljeno estetiko, ki jo le-ti ustvarjajo. To pa mi je omogočilo, da sem lahko prepoznal tudi dinamiko, ki ustvarja medsebojno odvisnost med mehanizmi in estetiko.

Metodologija MDE omogoča raziskovanje vseh vrst mehanizmov, dinamik in estetik iger. V svoji raziskavi sem se omejil zgolj na mehanizme, dinamike in estetike, ki povzročajo antisocialno vedenje, kar je bil primaren namen moje raziskave. Posledično sem druge mehanizme, dinamike in estetike, ki sem jih opazil pri raziskovanju ter analizi in se niso nanašali na antisocialno vedenje, ignoriral.

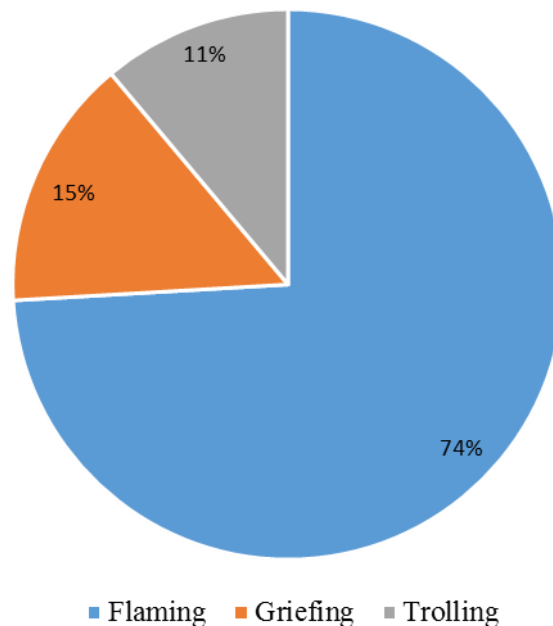
4.2 Rezultati

4.2.1 Analiza rezultatov opazovanja z neposredno udeležbo

Najprej sem skušal ugotoviti, kako pogosto se pri igralcih pojavlja antisocialno vedenje med igranjem. Vedenje igralcev med tekmo sem zato razdelil na dve kategoriji. V primeru, da sem med igranjem v posamezni tekmi pri igralcih opazil katerokoli izmed oblik antisocialnega vedenja, sem tovrstne tekme kategoriziral kot tekme, v katerih je bilo prisotno antisocialno vedenje. V drugo kategorijo pa sem uvrstil tekme, kjer med igranjem nisem opazil antisocialnega vedenja pri igralcih.

Po 100 odigranih tekmah sem z upoštevanjem zgornjih definicij v 80 (80 %) tekmah opazil antisocialno vedenje pri igralcih. V preostalih 20 (20 %) tekmah pa antisocialnega vedenja nisem opazil. V tekmah, kjer je bilo antisocialno vedenje prisotno, sem si nato zapisal še obliko antisocialnega vedenja, ki je prevladovala v posamezni tekmi.

Graf 4.1: Najpogostejše oblike antisocialnega vedenja med igralci

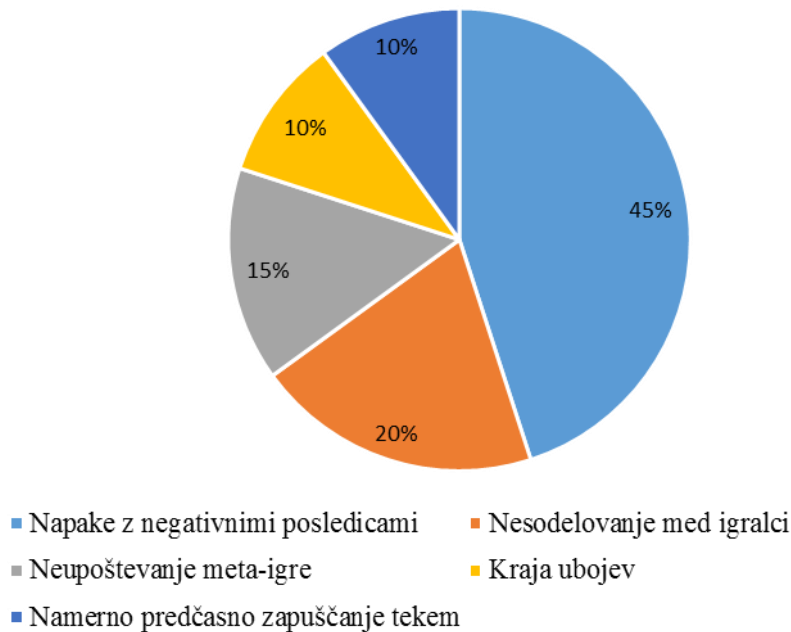


V tekmah, kjer je bilo prisotno antisocialno vedenje med igralci, je bila najbolj pogosta oblika flaming, katerega sem opazil kar v 60 (74 %) tekmah. Preostale oblike so bile veliko manj pogoste. Griefing je bila druga najbolj pogosta oblika, ki sem jo opazil v 12 (15 %) tekmah, najmanj pogosta oblika pa je bila trolling, katerega sem opazil v 9 (11 %) tekmah. Eden izmed glavnih razlogov za takšno razporeditev najpogostejših oblik antisocialnega vedenja je predvsem v tem, da so bili v opazovanje zajeti igralci, ki glede na sposobnosti igranja na lestvici dosegajo višje uvrstitve od povprečja. Največ igralcev je na lestvici uvrščenih med divizijami »gold 5« in »gold 3«. Igralci, katerih vedenje sem opazoval, pa so uvrščeni višje in sicer med divizijami »gold1« in »platinum 3«. Na tej stopnji imajo igralci že globlje poznavanje delovanja igre in tudi višje igralne sposobnosti. To pa se odraža tudi v oblikah antisocialnega vedenja, saj prevladuje flaming, kar pomeni, da igralci zaradi izkušenj in višjih sposobnosti igranja raje antisocialno izražajo svoje frustracije, kot pa da bi se posluževali drugih, še bolj škodljivih oblik antisocialnega vedenja.

Visok odstotek pojava antisocialnega vedenja med igralci kaže na resnost problema in na neučinkovitost zunanjih sistemov za regulacijo tovrstnega vedenja kljub trditvam razvijalcev, da so z zunanjimi sistemi za regulacijo znižali stopnjo antisocialnega vedenja med igralci.

V 80 (80 %) tekmah, kjer je bilo prisotno antisocialno vedenje igralcev, sem razloge za tovrstno vedenje igralcev razdelil na nadaljnjih 5 kategorij. Te kategorije sem določil glede na najbolj pogoste razloge, ki so jih med opazovanjem imeli igralci za antisocialno vedenje.

Graf 4.2: Kategorije najbolj pogostih razlogov za antisocialno vedenje



- **Napake z negativnimi posledicami**

V 36 (45 %) tekmah so bile med opazovanjem najbolj pogost razlog za pojav antisocialnega vedenja napake, ki jih je naredil igralec med igranjem in so imele negativne posledice za ekipo. Največkrat opažene napake so bile neprevidno igranje proti nasprotniku, kupovanje napačne opreme in podcenjevanje nasprotnih herojev. Največkrat je bila posledica napake smrt igralca. Vsaka smrt igralca v igri pomeni prednost za nasprotno ekipo, saj jim ubijanje nasprotnikov nudi dodaten denar za izboljšave. Poleg tega predstavlja tudi številčno prednost, saj se igralec, ki je izgubil življenje, vrne nazaj v igro šele po določenem pretečenem času, ki je odvisen od dolžine tekme. Ko je igralec naredil napako in pri tem izgubil življenje v tekmi, je eden izmed soigralcev največkrat obsodil njegovo napako oziroma verbalno napadel igralca, ki je storil napako. S tem je povzročil konflikt med igralcema, saj se je napadeni igralec največkrat odzval z žaljenjem igralca nazaj, vse skupaj pa je vodilo v antisocialno vedenje. Najbolj pogosta oblika antisocialnega vedenja, ki so jo v tej kategoriji uporabili igralci, je bil flaming, saj so začeli z medsebojnim žaljenjem z uporabo žaljivk.

- **Nesodelovanje med igralci**

Drugi najpogostejši razlog za antisocialno vedenje je bil prisoten v 16 (20 %) tekmah in sicer nesodelovanje med igralci v ekipi. Najpogosteje je bila manifestacija antisocialnega vedenja iz tega razloga opažena zaradi neuporabe komunikacijskih kanalov za koordinacijo med

igralci. Kadar je igralec bodisi pozabil bodisi ni obvestil svojih soigralcev o manjkajočem nasprotniku na njegovi stezi in se je le-ta posledično nepričakovano pojavil na drugi strani zemljevida, so soigralci takoj verbalno napadli igralca, ki jih ni opozoril na nevarnost manjkajočega nasprotnika. Antisocialno vedenje zaradi nesodelovanja med igralci se je pojavilo tudi v kasnejših stopnjah posameznih tekem, ko je bilo potrebno za zmago držati skupaj in kot skupina poraziti nasprotnika. Največkrat se je zgodilo, da je eden izmed igralcev hotel napasti nasprotno ekipo, vendar se njegovi soigralci s tem bodisi niso strinjali bodisi niso uspeli dogovoriti in posledično igralcu niso pomagali pri napadu. Rezultat tega je bila največkrat smrt igralca, ki je začel napad in ni prejel podpore ekipe, to pa je bil povod za antisocialno vedenje soigralcev, ki so padlega igralca obtožili in napadli zaradi nesodelovanja z ostalo ekipo. Padli igralec se je največkrat antisocialno odzval nazaj in krivil soigralce, ki mu niso pomagali. Najbolj pogosta oblika antisocialnega vedenja je bila tudi pri tem razlogu flaming, vendar se je v nekaj primerih pojavil tudi trolling. To so bili največkrat ekstremni primeri, kjer je igralec zaradi antisocialnega vedenja zoper njega namerno začel s trolanjem. V primeru trolanja je največkrat omogočal prednost nasprotni ekipi s tem, ko je namerno iskal nasprotnike in se jim pustil ubiti.

- **Neupoštevanje meta-igre**

Tretji najpogostejši razlog za antisocialno vedenje igralcev, ki sem ga opazil v 12 (15 %) tekmah, je bilo neupoštevanje meta-igre. Izraz meta-igra se v League of Legends nanaša na optimalno distribucijo vlog med igralci v posamezni ekipi. Vsak heroj ima v igri določeno najmanj eno izmed različnih vlog. Raznolikost teh vlog omogoča, da ima vsak tip vloge pomembno mesto v tekmi. Trenutna meta-igra, ki omogoča igralcem najvišjo stopnjo učinkovitosti v posamezni tekmi, je: 1 igralec na zgornji stezi, 1 igralec na sredinski stezi, 1 igralec v džungli (nevtralni deli mape med posameznimi stezami) in 2 igralca na spodnji stezi mape. Razvijalci v igro konstantno implementirajo spremembe in popravke herojev, s čimer skušajo heroje čim bolj uravnovežiti med seboj in v igri ohraniti občutek svežine ter igro ohraniti čim bolj zanimivo za vse igralce. Meta-igra definira najmočnejše heroje glede na spremembe v vsakem novem popravku in katerih igranje posledično lahko pozitivno vpliva na možnost za zmago v posamezni tekmi.

Antisocialno vedenje, ki se je manifestiralo iz neupoštevanja meta-igre, je bilo pogosto opaženo še pred dejanskim začetkom tekme. Preden lahko igralci začnejo z igranjem tekme, morajo najprej izbrati vlogo in heroja, ki ga bodo igrali v tekmi. V večini opazovanih tekmah

so igralci upoštevali meta-igro in izbirali optimalne vloge. Antisocialno vedenje se je med igralci pojavilo predvsem takrat, ko sta najmanj 2 igralca želela igrati enako vlogo v tekmi. To je posledično vodilo v konflikt med igralcema in v pojav antisocialnega vedenja, saj nihče izmed igralcev ni hotel prepustiti želene vloge drugemu. Antisocialno vedenje igralcev sem opazil tudi, kadar so igralci za določene vloge izbrali heroje, ki v trenutni meta-igri niso bili najbolj primerni ali pa niso bili optimalni za igranje izbrane vloge v tekmi. Soigralci so tovrstne izbire herojev sprejeli z neodobravanjem, ki se je pogosto spremenilo v antisocialno vedenje. Soigralci so bili namreč mnenja, da je igralec z neupoštevanjem meta-igre pri izbiri heroja neposredno negativno vplival na končni rezultat tekme.

Najbolj pogosta oblika antisocialnega vedenja, ki sem jo opazil, je bila flaming – igralci so se največkrat začeli med seboj verbalno obračunavati, še preden se je tekma sploh začela. Druga oblika antisocialnega vedenja pa je bila trolling – v določenih tekmah sem opazil, da se nekateri igralci niso zapletali v besedno vojno, temveč so enostavno izbrali nekega naključnega heroja, ki je bil najmanj primeren za igrano vlogo, in v igri namenoma kupovali napačne stvari ter skušali med tekmo čim bolj škodovati svojim soigralcem in povzročiti poraz ekipe. Sistemi, ki so implementirani v igro, kaznujejo zapuščanje igre pred 20. minuto, zaradi česar ostali soigralci niso mogli storiti ničesar drugega, kot da so odigrali prvih 20. minut in nato glasovali za predajo tekme.

- **Kraja ubojev**

Eden izmed manj pogostih razlogov za antisocialno vedenje igralcev, ki sem ga opazil v 8 (10 %) tekmah, je bila kraja ubojev nasprotnikov. Ubijanje nasprotnih igralcev zagotavlja igralcem najvišjo denarno nagrado. Kljub dejstvu, da vsi igralci, ki so pri uboju prisotni, dobijo denarno nagrado za asistenco, pa igralec, ki zada zadnji udarec, dobi višjo denarno nagrado. Med opazovanjem je prišlo do incidenta, kadar je zadnji udarec nasprotniku zadal soigralec, od katerega to ni bilo pričakovano. V tem primeru je igralec, ki je nameraval zadati zadnji udarec, na krajo soigralca reagiral z antisocialnim vedenjem. Igralci so se začeli obnašati antisocialno, ker so bili prepričani, da so bolj potrebovali denar od zadnjega udarca kot njihov soigralec.

Največkrat je bilo antisocialno vedenje igralcev zaradi kraje ubojev odvisno tudi od igrane vloge v tekmi. Posamezne vloge v igri zahtevajo različno veliko sredstev za optimalno igranje. Podporne vloge so primer vloge, ki zahteva relativno malo sredstev za optimalno igranje, saj je primaren način igranja vloge pomoč drugim igralcem. Ostale, bolj napadalne

vloge se primarno osredotočajo na povzročanje škode nasprotnikom in zahtevajo veliko več sredstev za boljšo opremo in s tem višje povzročanje škode. Med opazovanjem se je pogosto zgodilo, da je igralec v podporni vlogi nenamerno ukradel uboj nasprotnika igralcu v napadalni vlogi. Igralec v napadalni vlogi je bil mnenja, da je sredstva, povezana z ubojem nasprotnika, bolj potreboval kot njegov soigralec ravno zaradi vloge, ki jo je igral v tekmi. Najpogostejša oblika antisocialnega vedenja med igralci je bila flaming. Prikrajšani igralec je začel z verbalnim napadanjem soigralca in pojasnjevanjem razlogov, zakaj je ravno on bolj potreboval dodatna sredstva od uboja in ne njegov soigralec. Napadeni soigralec je pogosto prav tako s flamingom odgovoril igralcu oziroma se je z njim še naprej pregovarjal.

- **Namerno predčasno zapuščanje tekem**

Zadnji izmed razlogov za antisocialno vedenje igralcev, ki je bil opažen v 8 (10 %) tekmah, je bil namerno predčasno zapuščanje tekem. Igralec je največkrat tekmo namerno predčasno zapustil, ker je ocenil, da njegova ekipa nima nobene možnosti za zmago. To je bila največkrat posledica izjemno slabega igranja ekipe v prvih desetih minutah tekme, ko je nasprotna ekipa popolnoma dominirala in si ustvarila zelo veliko prednost. Igralec se je najprej začel obnašati antisocialno s flamanjem svojih soigralcev, kjer jih je začel zmerjati in jih je na primer sarkastično spraševal, kako so s takšnim igranjem dosegli tako visoko uvrstitev na lestvici. Posledično so se soigralci prav tako začeli obnašati antisocialno in flamali igralca, nekateri pa so enostavno ignorirali njegovo antisocialno vedenje. Kljub flamanju je med opazovanjem v večini primerov igralec z igro nadaljeval, dokler ni bil ponovno ubit, takrat pa je enostavno namerno predčasno zapustil tekmo. V ekstremnih primerih se je pojavilo tudi trolanje igralca, ki je začel namerno iskati nasprotnike in se jim je pustil ubiti. Vse to pa je spodbudilo še večje antisocialno vedenje pri soigralcih, ki so jasno začeli izražati svojo jezo nad njim ter se o njem pritoževati tudi nasprotni ekipi. Kljub temu, da v igri obstajajo sistemi, ki kaznujejo namerno zapuščanje tekem, so morali ostali igralci vseeno odigrati prvih 20 minut tekme, šele takrat so namreč lahko glasovali za predajo tekme.

4.3 Analiza tehnične kode igre z MDE metodologijo

4.3.1 Komponente estetike

Komponente sem namenoma začel analizirati v obratnem vrstnem redu, saj so medsebojno odvisne, ker ena komponenta ustvarja drugo. Tehnično kodo igre League of Legends sem najprej analiziral s perspektive igralca, kjer sem identificiral komponente estetike v igri. Z uporabo MDE metodologije in ugotovitvami, ki sem jih pridobil pri opazovanju z neposredno udeležbo ter izkušnjami z igranjem igre, sem identificiral tri ključne estetike, za katere sem menil, da imajo velik vpliv na antisocialno vedenje igralcev v igri.

Prva identificirana estetika je bila tekmovalnost. Tekmovalnost je največkrat izvirala iz motivacije igralcev za doseg končnega cilja zmage v tekmi. Tekmovalnost je bila med igralci na vrhuncu v ključnih trenutkih tekme, ko je bila vodilna ekipa zelo blizu zmage v tekmi. Poleg tega pa je bila na vrhuncu tudi, ko so igralci med tekmo doživeli neuspeh. Igralci so postali jezni in razdraženi, če so med tekmo bodisi začeli izgubljati prednost bodisi začeli izgubljati pomembne bitke z nasprotno ekipo, ki so lahko imele neposreden vpliv na končni izid v tekmi.

Druga estetika, ki sem jo identificiral, je bila individualnost. Končni izid oziroma celoten potek tekme je v veliki meri odvisen od individualne moči heroja, ki ga nadzoruje igralec, kljub dejstvu, da je za dejansko zmago v tekmi potrebno ekipno sodelovanje. Posledično so igralci v posamezni tekmi poskušali postati individualno najmočnejši, namesto da bi celotna ekipa postala močnejša. V primeru, ko igralec ni mogel postati najmočnejši heroj v igri zaradi različnih situacij med tekmo, ki so mu to preprečile, je bil to pogosto povod za antisocialno vedenje.

Tretja identificirana estetika je bila tveganje. Vsako dejanje in odločitev posameznega igralca skozi tekmo je imelo vpliv na obe ekipi. Napaka zgolj enega igralca je posledično lahko kaznovala celotno ekipo. Zaradi visoke stopnje kaznovanja napak s strani nasprotne ekipe so se pri igralcih pojavile frustracije, največkrat takrat, ko je soigralec v tekmi nepotrebno tvegal. Frustracije igralcev so posledično vodile v pojav antisocialnega vedenja.

Zgornje tri estetike so pomembne pri razumevanju množičnega pojavljanja antisocialnega vedenja med igralci. Za lažje razumevanje pa je bilo potrebno definirati mehanizme in dinamike, ki ustvarjajo ugotovljene estetike.

4.3.2 Komponente mehanizmov

Z uporabo perspektive razvijalcev sem definiriral štiri glavne mehanizme, za katere domnevam, da generirajo dinamiko in posledično tudi predhodno ugotovljeno estetiko, ki vpliva na antisocialno vedenje med igralci.

- **Mehanizem opreme in ubojev**

Igralec povečuje moč svojega heroja v tekmi s kupovanjem opreme. Da si lahko opremo v igri kupi, pa mora pridobiti denar. Skozi celotno tekmo vsak igralec pasivno pridobiva lastno vsoto denarja, ki je privzeto določena in se sproti avtomatsko dodaja vsakemu igralcu med igranjem v tekmi. Glavni prihodek denarja igralec pridobi z ubijanjem računalniško kontroliranih pošasti, nameščenih po celotni mapi, poleg tega pa tudi z ubijanjem herojev nasprotne ekipe.

Pridobljeni denar lahko igralci uporabijo za kupovanje različne opreme, s katero bistveno izboljšajo moč svojega heroja. Te izboljšave igralcem predstavljajo tudi veliko nagrado, saj lahko z izboljšavami lažje premagujejo nasprotno ekipo. Posledično se s tem med igralci ustvarja dinamika rivalstva, saj je moč heroja posameznega igralca odvisna od denarja, ki ga je slednji pridobil v tekmi. Igralci skušajo na vsak način pridobiti čim več denarja in večjo moč od drugih igralcev in v primeru, ko ne dobijo pričakovanih zadnjih udarcev od ubojev nasprotnih igralcev in več denarja, se lahko začnejo obnašati antisocialno. Vzporedno s tem se ustvarja tudi dinamika pohlepa pri nekaterih igralcih, ki skušajo na vsak način ubiti nasprotnike in pridobiti največ denarja zase. Zaradi tega začnejo nepotrebno igrati preveč agresivno in nevarno, kar privede do njihove smrti. S svojo nepremišljenostjo omogočajo prednost nasprotni ekipi.

Dinamika pohlepa pa ima lahko na igralce tudi nasprotni vpliv. Igralci lahko igrajo preveč pasivno in s strahom, ker se zavedajo, da je v primeru njihove smrti lahko kaznovana celotna ekipa. Z ubojem igralca nasprotna ekipa pridobi denar, s katerim postanejo njihovi heroji močnejši, in s tem tudi večjo prednost, saj zaradi večje in tudi številčnejše moči lažje premagujejo nasprotno ekipo. Mrtvi igralci lahko prednost nasprotne ekipe nadoknadijo zgolj z ubijanjem pošasti in herojev nasprotne ekipe, vendar šele potem, ko se po smrti vrnejo nazaj v igro.

Izboljšave, ki jih lahko pridobi heroj, so pomemben del igre in imajo velik vpliv na potek igre. Kupovanje napačne opreme pri posameznem heroju ima lahko negativne posledice na končni

izid tekme. Če na primer heroj, ki je primarno osredotočen na povzročanje škode, med tekmo kupi opremo, ki mu namesto povečanja škode zagotavlja dodatno zdravje, bo v celotni ekipi opazno pomanjkanje škode v bitkah z nasprotno ekipo, saj igralec, čigar heroj bi moral povzročiti največ škode, ni kupil prave opreme in tega ne more narediti.

Zaradi pomembnosti opreme in dejstva, da vsi igralci denar pridobivajo iz enakih sredstev, lahko sklepam, da mehanizem opreme in ubojev ustvarja estetiko tekmovalnosti med igralci v posamezni ekipi. Poleg tega pa ustvarja tudi estetiko individualnosti, saj se vsi igralci intenzivno trudijo povečati moč pri svojem heroju, namesto da bi skušali okrečiti moč celotne ekipe.

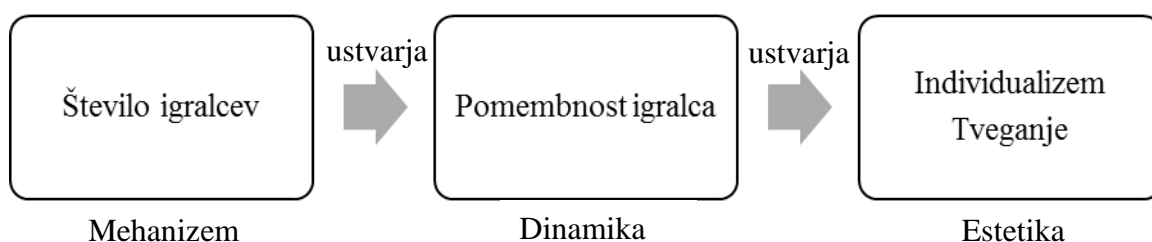
Slika 4.1: Analiza mehanizma opreme in ubojev



- **Mehanizem števila igralcev**

V vsaki tekmi igrata dve ekipi po 5 igralcev. Celotna mapa je razdeljena na tri steze, za katere teh 5 igralcev posamezne ekipe skrbi oziroma jih brani proti nasprotni ekipi. Poleg tega je pomembna tudi optimalna porazdelitev igralcev na teh stezah. Mehanizem števila igralcev ustvarja dinamično pomembnost igralca. Igralci se pogosto znajdejo v različnih situacijah, s katerimi se morajo soočiti v tekmah. Pogosto se zgodi, da se en igralec bori proti dvema nasprotnikom na stezi. V takšnih primerih je ključno dobro poznavanje optimalnega načina igranja določenega heroja, kot tudi poznavanje nasprotnikovih herojev ter njihovih sposobnosti in taktik, ki jih lahko nasprotniki uporabijo proti igralcu. Konstantno umiranje igralca, ki se bodisi ni zmožen sam obraniti pred nasprotniki bodisi nima znanja in izkušenj z igranimi heroji v določeni tekmi, lahko negativno vpliva na možnost zmage za celotno ekipo. Zaradi tega se igralci začnejo primarno osredotočati na lastno igranje in svojega heroja, to pa lahko interpretiramo kot generiranje estetike individualizma in estetike tveganja.

Slika 4.2: Analiza mehanizma število igralcev

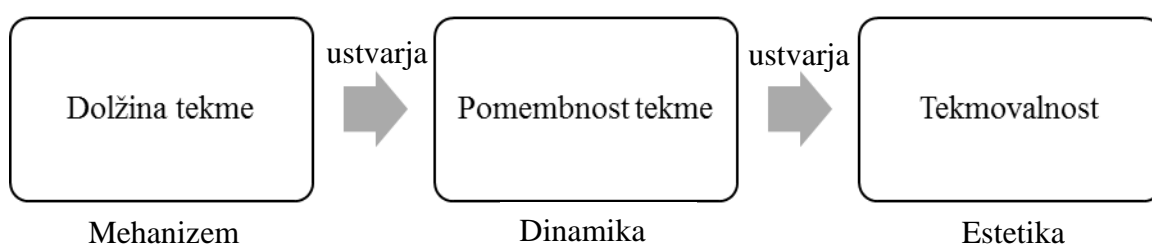


- **Mehanizem dolžine tekme**

Povprečna dolžina posamezne tekme v igri je med 20 in 45 minutami. Ko igralci enkrat vstopijo v igro in pričnejo z igranjem tekme, so s tem prisiljeni ostati v tekmi vse do konca. Če hoče igralec predčasno zapustiti tekmo, to lahko stori zgolj tako, da ročno zapre igro na svojem računalniku in nato čaka do konca tekme izven igre. V tem primeru predčasno zapustitev zaznajo sistemi za preprečevanje predčasnega zapuščanja tekem in igralca kaznujejo, največkrat s časovno kaznijo, s katero mu za določen čas preprečijo igranje novih tekem. To pa se lahko zgodi tudi igralcem, ki so prisiljeni predčasno zapustiti tekmo zaradi izpada internetne povezave ali drugih razlogov, ki jih ne morejo sami kontrolirati.

Igralci posledično nimajo druge izbire, kot da namenijo 20 do 45 minut svojega časa za posamezno tekmo, ne glede na končni izid. Mehanizem dolžine tekme s tem ustvarja dinamiko pomembnosti vsake tekme. Igralci skušajo svoj čas, ki ga namenijo igranju posamezne tekme, dobro porabiti. Vsaka tekma v igri od igralcev zahteva tako veliko vloženega truda, kot tudi emocionalno investicijo, ta pa v zameno povečuje potrebo po zmagi, ki jo igralci doživljajo med igranjem. Zmaga v posamezni tekmi za večino igralcev pomeni dobro porabljen čas oziroma dobro igro, saj je s tem ves njihov vložen trud nagrajen. Posledično to generira estetiko tekmovalnosti, saj skušajo igralci vsako igro zmagati in s tem opravičiti časovno obvezo, ki jo igra od njih zahteva.

Slika 4.3: Analiza mehanizma dolžina tekme



- **Mehanizem izbire herojev**

Mehanizem izbire herojev deluje že pred začetkom tekme, vendar ima kljub temu velik vpliv tako na posamezno tekmo kot tudi na vedenje igralcev. Vsak heroj v igri ima unikatne sposobnosti in spada v različne vloge glede na namen, ki ga ima posamezni heroj. Primer specifične vloge je heroj, čigar namen je absorbirati čim več škode, ki jo zadajajo nasprotniki, in s tem zaščititi svoje soigralce, ki medtem povzročajo škodo nasprotni ekipi. Mehanizem izbire herojev ustvarja dinamiko strategije. V igri med vsemi petimi igralci znotraj tekme sproti nastajajo različni odnosi in sinergije, ki so odvisni od igranih vlog in herojev. Igralci imajo praktično neomejene možnosti kombiniranja herojev za doseg različnih strategij in pristopov, ki se v vsaki igrani tekmi lahko med seboj popolnoma razlikujejo. Iz tega sklepam, da dinamika mehanizma izbire herojev ustvarja estetiko individualizma, saj je vsak igralec v tekmi prepričan, da igra pomembno vlogo v strategiji ekipe in se hkrati čuti odgovornega za končni rezultat v tekmi.

Slika 4.4: Analiza mehanizma izbire herojev



4.4 Povezanost antisocialnega vedenja z mehanizmi, dinamiko in estetiko

Pri analizi opazovanja z neposredno udeležbo sem ustvaril pet kategorij, v katere sem umestil najbolj pogoste razloge za pojav antisocialnega vedenja med igralci. Da sem lahko ugotovil, ali imajo definirani mehanizmi v igri vpliv na antisocialno vedenje igralcev, sem primerjal razloge za pojav antisocialnega vedenja z dinamikami, ki so jih ustvarjali mehanizmi, ter skušal ugotoviti, na kakšen način vplivajo na ugotovljene razloge. Ugotovil sem, da mehanizmi v igri vplivajo na pojav antisocialnega vedenja med igralci, kar bom tudi podrobneje predstavil v nadaljevanju.

- **Napake z negativnimi posledicami**

Najbolj pogost razlog za pojav antisocialnega vedenja so bile napake, ki so jih delali igralci med igranjem in katere so imele negativne posledice za ekipo. Glede na rezultate analize komponente mehanizmov igre sem sklepal, da je imel mehanizem »opreme in ubojev« največji vpliv pri pojavu antisocialnega vedenja zaradi napak z negativnimi posledicami. Dinamika, ki jo ustvarja ta mehanizem, se osredotoča na povečevanje moči posameznika. S tem pa se tudi povečuje možnost tveganja in lažjega umiranja, še posebej kadar imajo igralci nasprotni ekipe prednost in so veliko močnejši. Igralci so se zavedali, da je delanje napak, ki vodijo v smrt, največja in najbolj očitna kazen za celotno ekipo in poleg tega omogoča nasprotni ekipi še dodatno prednost, saj se mrtev igralec nekaj časa ne more vrniti nazaj v igro. Antisocialno vedenje se je največkrat pojavilo ravno v prelomnih trenutkih v tekmi, ko je igralec izgubil življenje, kar je posledično omogočilo nasprotni ekipi lažjo nadvlado zaradi številčne premoči v spopadih.

- **Nesodelovanje med igralci**

Do antisocialnega vedenja zaradi nesodelovanja med igralci je največkrat prišlo, ker igralci v ekipi med seboj niso hoteli sodelovati. Največkrat je bila odsotnost sodelovanja opazna ravno v ključnih trenutkih tekme, ko je posamezni igralec hotel napasti nasprotno ekipo, vendar se ostali soigralci s tem niso strinjali, a svoje odločitve niso na noben način komunicirali soigralcem. Rezultat tega je bila največkrat smrt igralca, ki je napadel ekipo, saj mu njegovi soigralci zaradi nesodelovanja niso sledili.

Ugotovil sem, da sta imela največji vpliv na antisocialno vedenje zaradi nesodelovanja med igralci mehanizma »število igralcev« in »izbira herojev«. Pri mehanizmu »število igralcev« se zaradi majhnega števila igralcev v posamezni ekipi pri umiranju ustvarja dinamika, ki zmanjšuje zmožnosti ubranitve ekipe pred nasprotnikovimi napadi. Tako igralci kot tudi celotna ekipa od te dinamike ne pridobijo nobene koristi, zaradi česar se skušajo izogibati tveganju, ki vključuje možnost smrti. Za tovrstna tveganja so se igralci odločili samo takrat, ko so bili sami prepričani, da bodo od tega pridobili nagrado in ne kazni.

S tem pa je bila ponovno izpostavljena pomembnost preprečevanja pridobivanja prednosti nasprotni ekipi. Kadar je igralec hotel napasti nasprotno ekipo, vendar se preostali soigralci s tem niso strinjali, je bil njihov razlog v nestrinjanju predvsem zaradi prepričanja, da je njihovo trenutno dejanje bolj nagrajujoče za povečanje prednosti lastnega heroja. Pomoč soigralcu pri napadu nasprotni ekipe jim je v tem primeru predstavljala preveliko tveganje, za

katero so ocenili, da se jim ne bo obrestovalo toliko kot trenutno dejanje (kot je na primer ubijanje pošasti) in s tem povečevanje lastne prednosti.

Mehanizem »izbire herojev« je na nesodelovanje med igralci vplival tako pozitivno kot tudi negativno. Med pozitivne vplive spadajo predvsem dinamike, ki omogočajo več različnih kombinacij strategij za napadanje in obrambo pred nasprotno ekipo. K negativnim vplivom mehanizma pa spadajo ustvarjene dinamike, ki preprečujejo možnost določenim igranim herojem v posamezni tekmi, da bi pomagali soigralcem, ne da bi pri tem bodisi izgubili življenje bodisi preveč tvegali glede na situacijo, v kateri so se pomoči potrebni soigralci znašli med posamezno tekmo. Zaradi tega so bili igralci pogosto razočarani nad svojo ekipo, saj pričakovane pomoči niso prejeli, to pa so smatrali za nesodelovanje, saj igralci med seboj niso predhodno komunicirali in uskladili različnega razumevanja določene situacije, kar je posledično vodilo v pojav antisocialnega vedenja med igralci.

- **Kraja ubojev in neupoštevanje meta igre**

Obe kategoriji antisocialnega vedenja sem namenoma uvrstil skupaj, saj sem med raziskovanjem ugotovil, da na obe kategoriji vplivajo enake komponente. Mehanizmi in z njimi povezane dinamike, ki so najbolj vplivali na antisocialno vedenje zaradi kraje ubojev in neupoštevanja meta-igre, so bili »oprema in uboji« in »izbira herojev«.

Veliko igralcev se primarno osredotoča zgolj na ubijanje herojev nasprotne ekipe, saj je dinamika, ki jo ustvarja mehanizem »opreme in ubojev« v obliki denarne nagrade in s tem napredovanja, bistveno boljša v primeru zadajanja zadnjega udarca pri uboju nasprotnika kot katerikoli drug način pridobivanja denarja, kar pa neposredno vpliva tudi na hitrost pridobivanja izboljšav opreme posameznika.

Pri mehanizmu »izbira herojev« se zaradi majhnega števila igralcev v posamezni ekipi ustvarja dinamika, ki motivira igralce v igranje herojev in vlog, ki imajo čim boljše medsebojno sinergijo. Medsebojna sinergija jim omogoča kombinacijo različnih sposobnosti igranih herojev, to pa vodi v lažje izvajanje obrambnih in napadalnih strategij, ki so potrebne za doseg zmage. V igri obstajajo tudi podporno orientirane vloge, katerih optimalno igranje ne zahteva veliko denarja in sredstev. Pogosto se je izkazalo, da se je antisocialno vedenje zaradi kraje ubojev pojavilo pri igralcu, ki je v tekmi igral bolj denarno zahtevne vloge in se je primarno osredotočal na ubijanje nasprotnih igralcev. Ta igralec pa se je nato obnašal antisocialno do soigralcev, ki so igrali podporne vloge in heroje in so največkrat nenamerno

dobili zadnji udarec ter z njim povezano nagrado, kar je pomenilo počasnejše napredovanje za igralca, ki ni dobil zadnjega udarca.

Do pojava antisocialnega vedenja pri mehanizmu »neupoštevanje meta-igre« pa je prišlo, kadar so igralci v tekmi namerno igrali heroje z nizko stopnjo medsebojne sinergije, kar je negativno vplivalo tudi na možnosti za zmago. Nižja stopnja sinergije je pomenila tudi, da se je več igralcev začelo primarno osredotočati zgolj na ubijanje nasprotnih herojev (v primerjavi s tekmami, kjer so bile višje stopnje sinergije), ker so vsi igrali bolj denarno zahtevne vloge in heroje. Preostali igralci so bodisi opazili pomanjkanje sinergije bodisi ocenili, da ima nasprotna ekipa boljšo sinergijo in so se posledično začeli obnašati antisocialno do tistih, ki so po njihovem mnenju izbrali neprimerne heroje ali napačne vloge.

- **Namerno predčasno zapuščanje tekem**

Antisocialno vedenje zaradi namernega predčasnega zapuščanja tekem sem med raziskovanjem opazil tako pri igralcih, ki so namerno predčasno zapuščali tekme, kot tudi pri soigralcih, ki so bili posledično prisiljeni nadaljevati tekmo v bistveno slabšem položaju. Ugotovil sem, da na tovrstno antisocialno vedenje izmed definiranih mehanizmov najbolj vplivajo mehanizmi »število igralcev«, »dolžina tekme« in »izbira herojev«.

»Število igralcev« je pomembno že takrat, ko je v ekipi prisotnih vseh pet igralcev, saj to igralcem omogoča, da lahko pokrivajo in nadzorujejo celotno mapo in s tem tudi vse nasprotnike. Trajna izguba enega samega igralca v tekmi za celotno ekipo pomeni drastično zmanjšanje možnosti uporabe različnih strategij pri branjenju in napadanju nasprotne ekipe. Trajna izguba igralca v ekipi ima negativen vpliv tudi na možnosti za zmago v tekmi. S tem je neposredno povezan tudi mehanizem dolžine tekme, saj ustvarja dinamiko, ki pri igralcih povečuje emocionalno investicijo v vsako tekmo. V primeru namerne predčasne zapustitve tekme igralca to pomeni, da je bil trud ostalih soigralcev, ki so ga vložili v to tekmo, zaman. Kljub izgubi igralca so preostali igralci prisiljeni v nadaljnje igranje tekme do minimalno 20. minute, ko je omogočena možnost predaje. Ko igralci vidijo, da se njihova emocionalna investicija v tekmo zaradi namerne predčasne zapustitve soigralca ni izplačala, se posledično pojavi antisocialno vedenje.

Zadnji izmed ugotovljenih mehanizmov, ki so vplivali na tovrstno antisocialno vedenje, je bil mehanizem »izbira herojev«. Pri tem se ustvarja dinamika, kjer je pomembna optimalna porazdelitev herojev glede na vloge, ki so na voljo igralcem v igri. Pri tem ima kritično vlogo sinergija, ki se ustvarja med igralci oziroma njihovimi igranimi heroji in vlogami. Ustvarjanje

čim boljše sinergije med heroji omogoča igralcem uporabo bolj kompleksnih in raznovrstnih strategij in pristopov, s pomočjo katerih lahko lažje dosežejo nadvlado nad nasprotno ekipo.

Kadar je v tekmi prišlo do namerne predčasne zapustitve s strani enega ali več igralcev, je to posledično pomenilo tudi razpad medsebojne sinergije igranih herojev. Razpad te sinergije ima neposreden vpliv na potek celotne tekme, saj morajo zaradi tega igralci popolnoma spremeniti svoj pristop in strategijo, da lahko nadaljujejo tekmo.

Resnost stopnje razpada sinergije pa lahko opredelimo glede na igrano vlogo igralca, ki je predčasno zapustil tekmo. Kot sem razložil že v prejšnjem poglavju, različne vloge v igri zahtevajo različno veliko sredstev in denarja za njihovo optimalno igranje. Če je tekmo namerno predčasno zapustil igralec, ki je igral vlogo, katera ni zahtevala veliko sredstev, je bila stopnja razpada sinergije manj resna kot takrat, ko je tekmo namerno predčasno zapustil igralec, čigar vloga je zahtevala veliko sredstev in denarja. S tem je bil neposredno povezan tudi pojav antisocialnega vedenja med igralci. Igralci so se manj intenzivno posluževali antisocialnega vedenja takrat, ko je tekmo namerno predčasno zapustil igralec, čigar vloga za igranje ni zahtevala veliko sredstev. V primeru, ko je tekmo namerno predčasno zapustil igralec, ki je igral denarno bolj zahtevno vlogo, pa so se po njegovi zapustitvi igralci med seboj začeli obnašati bolj antisocialno, saj so s tem izgubili primarne pogoje in taktike, ki bi jim lahko omogočili zmago.

4.5 Diskusija

4.5.1 Modifikacije v tehnični kodi igre za izboljšanje regulacije antisocialnega vedenja

Skozi empirično raziskavo sem ugotovil, da je medsebojno tekmovanje za sredstva, s katerimi igralci krepijo svoje heroje v igri, eden izmed glavnih vplivov na pojav antisocialnega vedenja. Boljšo regulacijo tovrstnega vedenja bi lahko dosegli z modifikacijo distribucije sredstev, natančneje denarja v tehnični kodi igre. Namesto tega, da igralec, ki zada zadnji udarec nasprotniku, dobi ves denar, bi se denar od uboja lahko enakovredno porazdelil med vse igralce, ki so pomagali pri tem uboju. Po eni strani bi to pomenilo zmanjšanje antisocialnega vedenja zaradi kraje ubojev med igralci, vendar bi po drugi strani to zmanjšalo pomembnost individualnega igralca v tekmi. Da bi se izognili zmanjšanju pomembnosti individualnih igralcev, bi morali razvijalci posledično modificirati tudi različne vloge, ki so na voljo igralcem v igri.

Naslednja možna modifikacija v tehnični kodi igre, ki bi omogočila boljšo regulacijo antisocialnega vedenja, je implementacija mehanizma, ki bi igralcem omogočil, da sami izberejo soigralca v posamezni tekmi, ki bolj kot oni potrebuje sredstva oziroma denar za optimalno igranje vloge, in s tem prispevali svoja neporabljena sredstva njemu. S tem bi lahko preprečili antisocialno vedenje, ki se pojavlja zaradi kraje ubojev, saj bi lahko denar od uboja igralec prispeval drugemu, ki ga bolj potrebuje oziroma si ga je bolj zaslužil. Tovrstna implementacija bi zmanjšala tudi antisocialno vedenje zaradi nesodelovanja med igralci. Ekipa bi sredstva lahko optimalno razporedila glede na igrane vloge igralcev v tekmi, kar bi pripomoglo k bolj ekipno orientiranem sodelovanju in razvoju drugačnih vrst strategij. S tem bi se povečalo zaupanje med soigralci, poleg tega pa bi se zmanjšala tudi stopnja tveganja pri posameznikih, ki ne zaupajo drugim, ampak sami in brez pomoči ekipe poskušajo premagati nasprotnike.

Tako dolžina posamezne tekme kot tudi nezmožnost predčasne zapustitve tekme imata velik vpliv na pojav antisocialnega vedenja med igralci. Ravno zaradi tega bi bile modifikacije glede predčasnih zapustitev nujne. Mehanizem, ki skrbi za preprečevanje namerne predčasne zapustitve tekme, bi bilo potrebno modificirati tako, da bi v primeru, ko igralec namerno predčasno zapusti tekmo, slednjega kaznoval. V primeru, da se igralec ne vrne nazaj v roku petih minut (s tem bi hkrati lahko eliminirali nepošteno kaznovanje v primeru težav z internetno povezavo), bi bilo drugim igralcem dovoljeno prosto zapustiti tekmo brez nadaljnjih posledic.

Alternativno bi lahko mehanizem modificirali tako, da bi omogočal pridružitve drugih igralcev v obstoječo tekmo namesto igralca, ki je predčasno zapustil tekmo. Če bi bila tovrstna modifikacija preveč moteča za potek same tekme, zaradi konstantnega vstopanja in izstopanja iz tekme, bi lahko mehanizem igralcem omogočal vsaj možnost glasovanja. Preostali igralci v ekipi bi lahko glasovali o odstranitvi igralca, ki je namerno predčasno zapustil tekmo, in če se slednji ne vrne nazaj v igro v določenem času (s čimer ponovno eliminiramo možnost težav v internetni povezavi igralca), bi lahko njegovo mesto v ekipi prevzel drug igralec.

Z zgoraj naštetimi modifikacijami v tehnični kodi igre bi lahko antisocialno vedenje bistveno bolje regulirali že na nivoju tehnične kode igre, vendar je potrebno upoštevati tudi slabosti, ki bi jih takšne implementacije v igro predstavljaje in bi tako na igralce kot tudi na celotno igro vplivale na različne načine poleg zmanjšanja antisocialnega vedenja, na katerega sem se na podlagi raziskave primarno osredotočil.

4.5.2 Modifikacije sistemov za regulacijo antisocialnega vedenja

Razvijalci pri Riot Games so v igro implementirali dodatne sisteme, ki skrbijo za regulacijo antisocialnega vedenja igralcev, katere sem opisal tudi v enem izmed prejšnjih poglavij. Med izvajanjem svoje raziskave sem opazil, da sistemi za regulacijo antisocialnega vedenja svoje naloge opravljajo z zelo različno stopnjo uspeha.

Izpostavil bom predvsem sistem za nagrajevanje pozitivnega vedenja igralcev, katerega sem imel priložnost v igri spremljati od implementacije naprej. V prvem mesecu implementacije je sistem izpolnjeval svoj glavni namen – zmanjševanje pojavljanja antisocialnega vedenja pri igralcih. V tem času je bila stopnja pojava antisocialnega vedenja opazno nižja v primerjavi s stopnjo pred implementacijo sistema. Igralci so se trudili biti prijazni, skušali so se izogniti antisocialnemu obnašanju in po koncu vsake tekme so razdelili pohvale drugim igralcem, ki so si to zaslužili.

Razvijalci sistema pa so se po prvem mesecu odločili znižati vrednosti individualnih pohval, katerih zbiranje je igralce vodilo do nagrade. Svojo odločitev so utemeljili z dejstvom, da so igralci lahko preveč enostavno pridobili nagrade ter da morajo igralci pozitivno vedenje pokazati v vsaki tekmi ne glede na rezultat (Riot Games 2013). Nagrada pri tem sistemu so značke, ki si jih igralec prisluži ob določenem številu pohval (razlikujejo se glede na različne pohvale, ki sem jih opisal znotraj sistema). Z znižanjem vrednosti individualnih pohval je postalo pridobivanje nagrade za pozitivno vedenje v igri bistveno težje. V prvem mesecu, pred znižanjem vrednosti individualne pohvale, je veliko igralcev zaradi pozitivnega vedenja v igri pridobilo značke. Sistem skrbi, da lahko igralec obdrži značke le pod pogojem, da konstantno pridobiva nove pohvale od drugih igralcev. Nove zahteve za pridobitev značk so postale bolj zahtevne. To je pomenilo, da je postalo veliko težje obdržati značke, kljub vloženemu trudu igralcev v pozitivno vedenje med tekmo. Ko so igralci videli, kako težko je doseči in obdržati nagrade, so enostavno odnehali s podeljevanjem pohval in antisocialno vedenje je ponovno postalo veliko bolj pogosto in opazno.

Igralci so se na uradnih forumih pritožili razvijalcem, a jih ti niso upoštevali oziroma so svoje dejanje opravičevali ravno s tem, da so igralci do nagrad prišli preveč enostavno in da zaradi tega sistem ni deloval tako, kot so si zamislili (Riot Games 2013). Leto dni po implementaciji sistema pa so tudi sami priznali neuspeh, vendar ga niso več bili pripravljeni popraviti; tokrat so navajali pomanjkanje sredstev in ljudi, potrebnih za temeljito revizijo celotnega sistema. Zaradi kompleksnosti delovanja sistema in zelo velike raznolikosti v antisocialnem obnašanju

med posameznimi regijami, kar bi zahtevalo individualno optimizacijo sistema po posameznih regijah, niso hoteli enostavno povrniti prvotnih vrednosti pohval. Namesto tega so se raje veliko bolj intenzivno začeli ukvarjati z drugimi sistemi za preprečevanje antisocialnega vedenja, predvsem tistimi za kaznovanje igralcev (Riot Games 2016c).

Kljub temu lahko na podlagi izvedene raziskave predlagam manjše modifikacije sistema, s katerimi bi razvijalci lahko izboljšali njegovo delovanje ter posledično tudi zmanjšali stopnjo antisocialnega vedenja z neposredno promocijo pozitivnega vedenja v igri. Eden izmed temeljnih problemov sistema je nagrajevanje. Edina nagrada, ki jo igralec prejme za svoje konstantno pozitivno vedenje, je značka, ki je drugim igralcem vidna pred začetkom in po koncu posamezne tekme.

Namesto nagrajevanja z značkami bi lahko razvijalci sistem modificirali tako, da bi igralci s prejemanjem pohval sočasno pridobivali tudi navidezno valuto, katera bi jim omogočila kupovanje estetskih dodatkov za heroje. S tem bi omogočili, da ima sistem funkcionalno nagrajevanje, ki bi igralcem predstavljalo veliko večjo motivacijo za pozitivno vedenje. Estetski dodatki ne prinašajo nobenih dodatnih prednosti nad tistimi, ki le-teh ne uporabljajo, kljub temu pa so velik predmet poželenja igralcev, saj so primarno na voljo le preko nakupovanja z resničnim denarjem.

5 Ugotovitve in sklep

Glavni namen diplomskega dela je bil s pomočjo literature in raziskave ugotoviti, kateri so najpogostejši razlogi za pojav različnih vrst antisocialnega vedenja med igranjem, ter preveriti, kakšen vpliv ima tehnična koda igre na pojav antisocialnega vedenja. Povezava med antisocialnim vedenjem in tehnično kodo igre je trenutno še zelo neraziskana tematika, zato relevantnost raziskovanega problema nudi drugačen pogled na problematiko antisocialnega vedenja v spletnih igrah in težavnost regulacije.

Za ugotavljanje najbolj pogostih antisocialnih obnašanj med igralci ter razloge za njihov pojav sem uporabil metodo opazovanja z neposredno udeležbo. V igri League of Legends sem odigral 100 tekem, v katerih sem opazoval vedenje igralcev. V tekmah, kjer je bilo antisocialno vedenje prisotno (80 %), sem razloge, zaradi katerih se je pojavilo tovrstno vedenje, razvrstil v posamezne kategorije. Najpogostejši razlogi za pojav antisocialnega vedenja pri igralcih so bili: napake z negativnimi posledicami (45 %), nesodelovanje med igralci v posamezni ekipi (20 %), neupoštevanje meta-igre (15 %), kraja ubojev (10 %) in namerno predčasno zapuščanje tekem (10 %).

Za iskanje povezave med antisocialnim vedenjem in tehnično kodo igre sem uporabil MDE metodologijo. Z uporabo te metodologije sem igro League of Legends razdelil na komponente mehanizmov, dinamike in estetike. Pri analizi sem se primarno osredotočil zgolj na tiste elemente pri posameznih komponentah metodologije, ki so vplivali na antisocialno vedenje igralcev. Najprej sem definiral tri glavne estetike, ki jih ustvarjajo mehanizmi in imajo velik vpliv na antisocialno vedenje igralcev. Ugotovljene estetike so bile »tekmovalnost« (primarno osredotočanje na zmago v igri), »individualnost« (osredotočanje na individualno krepitev igralcev v igri kljub dejstvu, da je za zmago potrebno sodelovanje celotne ekipe) in »tveganje« (osredotočanje na odločitve igralcev in vpliv teh odločitev na celotno ekipo in razplet tekem).

Nato sem definiral 4 glavne mehanizme, ki generirajo dinamike in posledično tudi predhodno ugotovljeno estetiko, preko katerih se manifestira antisocialno vedenje med igralci. Definirani mehanizmi so: »oprema in ubijanje«, »število igralcev«, »dolžina tekme« in »izbira herojev«.

Rezultate opazovanja z neposredno udeležbo in analize komponent igre sem nato primerjal med seboj, s čimer sem dobil odgovor na zastavljeno raziskovalno vprašanje: Katere

komponente v tehnični kodi igre imajo največji vpliv na ugotovljene vzroke za antisocialno vedenje igralcev?

Mehanizem »opreme in ubojev« je imel največji vpliv pri pojavu antisocialnega vedenja zaradi napak z negativnimi posledicami. Dinamika, ki jo ustvarja ta mehanizem, se osredotoča na povečevanje moči posameznika. S tem pa se tudi povečuje možnost tveganja in lažjega umiranja, še posebej, kadar so igralci naredili napake, ki jih je nasprotna ekipa zaradi prednosti lahko kaznovala, kar je pomenilo negativne posledice za celotno ekipo in pojav antisocialnega vedenja. Na pojav antisocialnega vedenja zaradi nesodelovanja med igralci sta najbolj vplivala mehanizma »število igralcev« in »izbira herojev«. Pri mehanizmu »število igralcev« se zaradi majhnega števila igralcev v posamezni ekipi pri umiranju ustvarja dinamika, ki zmanjšuje obrambne možnosti ekipe pred nasprotnikovimi napadi, zaradi česar igralci namenoma začnejo igrati veliko bolj previdno, s čimer skušajo zmanjšati možnosti smrti. Mehanizem »izbira herojev« je ustvarjal dinamiko, ki preprečuje možnost določenim igranim herojem v tekmi, da bi pomagali soigralcem, ne da bi pri tem izgubili svoje življenje. Preveliko tveganje je v kritičnih trenutkih tekme pomenilo nezmožnost pomagati svojemu soigralcu, saj bi v primeru pomoči še dodatno povečali prednost za nasprotno ekipo. Zaradi tega so bili igralci pogosto razočarani nad svojo ekipo oziroma soigralci, to pa je posledično vodilo v pojav antisocialnega vedenja. Antisocialno vedenje zaradi kraje ubojev in neupoštevanja meta-igre sem namenoma uvrstil skupaj, saj sem ugotovil, da na obe kategoriji vplivajo enaki mehanizmi in sicer »oprema in uboji« in »izbira herojev«. Dinamika, ki jo ustvarja mehanizem »oprema in uboji« v obliki denarne nagrade oziroma napredovanja, je bistveno boljša v primeru zadajanja zadnjega udarca pri uboju nasprotnika. Pri mehanizmu »izbira herojev« se zaradi majhnega števila igralcev v posamezni ekipi ustvarja dinamika, ki motivira igralce v igranje herojev in vlog, ki imajo čim boljšo medsebojno sinergijo. Medsebojna sinergija jim omogoča kombinacijo različnih sposobnosti igranih herojev in s tem večjo raznolikost strategij. Pogosto se je izkazalo, da se je antisocialno vedenje zaradi kraje ubojev pojavilo pri igralcu, ki je v tekmi igral bolj denarno zahtevne vloge in se primarno osredotočal na ubijanje nasprotnih igralcev, saj se je začel obnašati antisocialno, če je kakšen drug igralec nasprotniku zadal zadnji udarec in dobil višjo nagrado. Do pojava antisocialnega vedenja pri »neupoštevanju meta-igre« pa je prišlo, kadar so igralci v tekmi namerno igrali heroje z nizko stopnjo medsebojne sinergije. Soigralci so bodisi opazili pomanjkanje sinergije bodisi ocenili, da ima nasprotna ekipa občutno boljšo sinergijo in so se posledično začeli obnašati antisocialno do tistih, ki so po njihovem mnenju izbrali neprimerne heroje ali

napačne vloge. Na antisocialno vedenje zaradi namernega predčasnega zapuščanja tekem izmed definiranih mehanizmov najbolj vplivajo »število igralcev«, »dolžina tekme« in »izbira herojev«. Trajna izguba enega samega igralca v tekmi celotni ekipi drastično zmanjša možnosti uporabe različnih strategij pri branjenju in napadanju nasprotne ekipe, kar neposredno vpliva na možnosti za zmago. S tem je neposredno povezan tudi mehanizem »dolžina tekme«, saj ustvarja dinamiko, ki pri igralcih povečuje emocionalno investicijo v vsako tekmo. V primeru namerne predčasne zapustitve tekme igralca to pomeni, da je bil trud, ki so ga ostali soigralci vložili v to tekmo, zaman. Pri izbiri herojev se ustvarja dinamika, kjer je izpostavljena optimalna porazdelitev herojev glede na vloge, ki so na voljo igralcem v igri. Kadar je v tekmi prišlo do namerne predčasne zapustitve s strani enega ali več igralcev, je to posledično pomenilo tudi razpad medsebojne sinergije igranih herojev, vse to pa je vodilo v pojav antisocialnega vedenja.

Če povzamem, z empirično raziskavo sem ugotovil, da v igri League of Legends obstajajo komponente v tehnični kodi, ki vplivajo na pojav antisocialnega vedenja med igralci. Drugi avtorji so večinoma raziskovali in kritizirali zunanje sisteme za regulacijo antisocialnega vedenja (Blackburn in Kwak 2014) ali pa so se primarno osredotočali na vplive antisocialnega vedenja na igralce (Kwak in drugi 2014; Johansson in drugi 2015). Moje ugotovitve dokazujejo, da če bi razvijalci igre želeli izboljšati regulacijo nad antisocialnim vedenjem, bi to lahko najbolj učinkovito dosegli z modifikacijami v tehnični kodi igre. V diskusiji sem predstavil tudi nekaj lastnih predlogov modifikacij v tehnični kodi, ki bi lahko izboljšale regulacijo, ter izpostavil problematiko tovrstnih implementacij, ki bi v tehnični kodi predstavljale negativne posledice za številne druge elemente igre, katerih v raziskavi nisem upošteval.

Tu se je pojavilo tudi vprašanje o primernosti izbrane metodologije za raziskavo elementov v tehnični kodi igre. MDE metodologija omogoča predvsem razvijalcem, ki delajo na različnih področjih igre, lažje razumevanje vplivov določenih ustvarjenih dizajnov v igri ter hkrati poglobljeno razumevanje, kako bodo določene spremembe teh dizajnov vplivale na različne komponente igre. Kljub dejstvu, da obstajajo tudi druge metodologije za analizo različnih komponent v igri, je metodologija MDE dobro služila za doseg primarnega namena, ki sem ga skušal raziskati v diplomski nalogi. S kombiniranjem te metodologije in metode opazovanja z neposredno udeležbo sem lahko identificiral ključne faktorje v tehnični kodi igre, ki vplivajo na pojav antisocialnega vedenja med igralci. V naslednjem koraku bi bilo potrebno analizirati še druge metodologije za ugotovitev vplivov komponent iger na antisocialno vedenje. Končni

korak pa bi bil razvoj lastne metodologije, ki bi bila namenjena samo za ugotavljanje in identifikacijo vpliva komponent na pojav antisocialnega vedenja v igrah.

Ena izmed omejitev diplomske naloge se je pojavila pri uporabi MDE metodologije in sicer pri definiranju komponent iz perspektive razvijalca, saj podjetje Riot Games ni odgovorilo na moje prošnje za intervju z enim izmed razvijalcev igre. Zaradi tega sem bil prisiljen sam definirati komponente iz perspektive razvijalca, kar pomeni, da se moje komponente lahko razlikujejo od tistih, ki bi jih v intervjuju pomagali definirati razvijalci igre.

Antisocialno vedenje v spletnih igrah je zelo obširna in v času pisanja te diplomske naloge tudi precej neraziskana tematika. Moja diplomska naloga predstavlja in raziskuje le majhen del veliko večje problematike antisocialnega vedenja v spletnih igrah in težavnost regulacije tovrstnega vedenja. Potrebne so nadaljnje raziskave, s katerimi bi lahko bolje razumeli medsebojne interakcije ter reakcije vedenja ljudi na internetu, kakšen vpliv ima odsotnost fizičnega kontakta pri teh interakcijah in tudi kako bolje nadzorovati te interakcije, da lahko omejimo ali celo preprečimo pojav antisocialnega vedenja. Poleg tega je potrebno tudi veliko bolj intenzivno vlaganje v raziskave, ki bi pripomogle k izboljšanju regulacije antisocialnega vedenja s strani podjetij, ki želijo razvijati spletne igre. Razvijalci zaradi neraziskanosti problema pogosto zanemarjajo in ne upoštevajo težavnosti regulacije antisocialnega vedenja že med samo stopnjo ustvarjanja igre, kjer lahko še brez trajnih posledic modificirajo različne komponente igre. Z raziskavami o tej problematiki bi razvijalce spletnih iger lažje spodbudili, da že pri samem razvoju igre upoštevajo problematiko antisocialnega vedenja in komponente bolje optimizirajo, s čimer se lahko trajno izognejo problemom regulacije tovrstnega vedenja.

6 Literatura

1. Alonzo, Mei in Milam Aiken. 2004. Flaming in electronic communication. *Decision Support Systems* 36 (3): 205–213.
2. Anderson, Craig in Brad Bushman. 2001. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science* 12 (5). Dostopno prek: <http://www.soc.iastate.edu/sapp/VideoGames1.pdf> (16. september 2016).
3. Balci, Koray in Albert Ali Salah. 2015. Automatic analysis and identification of verbal aggression and abusive behaviors for online social games. *Computers in Human Behavior* 53: 517–526.
4. Blackburn, Jeremy in Haewoon Kwak. 2014. *STFU NOOB! Predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games*. Dostopno prek: https://www.researchgate.net/publication/261961101_STFU_NOOB_Predicting_crowdsourced_decisions_on_toxic_behavior_in_online_games (15. september 2016).
5. Buckles, Erin E., Paul D. Trapnell in Delroy L. Paulhus. 2014. Trolls just want to have fun. *Personality and Individual Differences* 67: 97–102.
6. Cohen, Stanley. 1985. *Visions of social control: Crime, punishment and classification*. Dostopno prek: <https://www.ncjrs.gov/App/Publications/abstract.aspx?ID=99298> (15. september 2016).
7. Cole, Helena in Mark D. Griffiths. 2007. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior* 10 (4): 575–583.
8. Cheng, Justin, Cristian Danescu-Niculescu-Mizil in Jure Leskovec. 2015. *Antisocial Behavior in Online Discussion Communities*. Dostopno prek: <http://arxiv.org/pdf/1504.00680v1.pdf> (15. september 2016).
9. Chesney, Thomas. 2009. Griefing in virtual worlds: causes, casualites and coping strategies. *Information systems journal* 19 (6): 525–548.
10. Connor, Daniel F. 2012. *Aggression and antisocial behavior in children and adolescents: Research and treatment*. New York: Guilford Press.
11. Christopherson, Kimberly M. 2006. The postive and negative implications of anonymity in Internet social interactions: »On the Internet, Nobody Knows You're a Dog. *Computers in Human Behavior* 23 (6): 3038–3056.
12. Waddell, Julia Crouse in Wei Peng. 2014. Does it matter with whom you slay? The effects of competition, cooperation and relationship type among video game players. *Computers in Human Behavior* 38: 331–338.
13. Duong, Ta Nguyen Binh, in Suiping Zhou. 2014. *A dynamic load sharing algorithm for massively multiplayer online games*. Dostopno prek: <http://ieeexplore.ieee.org/document/1266179/> (17. september 2016).
14. Farrington, David P. 1995. The development of offending and antisocial behaviour from childhood: Key findings from the Cambridge Study in Delinquent Development. *Journal of Child psychology and psychiatry* 6 (36): 929–964.
15. Flanagin, Andrew, Craig Flanagin in Jon Flanagin. 2010. Technical code and the social construction of the internet. *New media and society* 12 (2): 179–196.
16. Flint, John. 2002. Social Housing Agencies and the Governance of Anti-social Behaviour. *Housing Studies* 17 (4): 619–637.

17. Foo, Chek Yang in Elina MI Koivisto. 2004. Defining grief play in MMORPGs: player and developer perceptions. *ACM International Conference on Advances in computer entertainment technology*. Dostopno prek: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1067375> (16. september 2016).
18. Hunicke, Robin, Marc LeBlanc in Robert Zubek. 2004. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Dostopno prek: <http://www.aai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf> (15. september 2016).
19. Johansson, Magnus, Harko Verhagen in Yubo Kou. 2015. *I Am Being Watched By The Tribunal: Trust and Control in Multiplayer Online Battle Arena Games*. Dostopno prek: http://www.sirg.se/wp-content/uploads/2013/12/Johansson_etal_tribunal.pdf (15. september 2016).
20. Kiesler, Sara, Robert E. Kraut, Paul Resnick in Aniket Kittur. 2012. *Regulating Behavior in Online Communities*. Dostopno prek: <http://www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/Web/People/kiesler/publications/2011/regulating-behavior-online-communities.pdf> (15. september 2016).
21. Kou, Yubo in Bonnie Nardi. 2013. *Regulating Anti-Social Behavior on the Internet: The Example of League of Legends*. Dostopno prek: <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/39981/289.pdf?sequence=2> (15. september 2016).
22. Kwak, Haewoon, Jeremy Blackburn in Seungyeop Han. 2015. *Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games*. Dostopno prek: <http://arxiv.org/pdf/1504.02305v1.pdf> (15. september 2016).
23. Kwak, Haewoon in Jeremy Blackburn. 2014. *Linguistic Analysis of Toxic Behavior in an Online Video Game*. Dostopno prek: <http://arxiv.org/pdf/1410.5185v1.pdf> (15. september 2016).
24. Lapidot, Noam in Azy Barak. 2012. Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye contact on online disinhibition. *Computers In Human Behavior* 28 (2): 434–443.
25. Lee, Hangwoo. 2005. Behavioral Strategies for Dealing with Flaming in an Online Forum. *The Sociological Quarterly* 46 (2): 385–403.
26. Lessig, Lawrence. 1999. The Law of the Horse: What Cyberlaw Might Teach. *Harvard Law Review* 113 (2): 501–549.
27. Lynch, Mona. 2002. The Culture of Control: Crime and Social Order in Contemporary Society. *PoLAR: Political and Legal Anthropology Review* 25 (2): 109–112.
28. Madigan, Jaime. 2015. Toxic Behavior. *The psychology of video games*, 15. junij. Dostopno prek: <http://www.psychologyofgames.com/2015/06/podcast-4-toxic-behavior/> (15. september 2016).
29. Manninen, Tony. 2003. Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. *The International Journal of Computer Game Research* 3 (1). Dostopno prek: <http://gamestudies.org/0301/manninen/#top> (15. september 2016).
30. Millie, Andrew. 2009. *Antisocial Behaviour*. Berkshire: Open University Press.
31. Patterson, Gerald R., Barbara DeBaryshe D. in Elizabeth Ramsey. 1989. A developmental perspective on antisocial behavior. *American Psychological Association* 44 (2). Dostopno prek: <http://psycnet.apa.org/journals/amp/44/2/329/> (15. september 2016).
32. Reid, John B. in J. Mark Eddy. 1997. *The prevention of antisocial behavior: Some considerations in the search for effective interventions*. Dostopno prek: <http://psycnet.apa.org/psycinfo/1997-36421-032> (15. september 2016).

33. Riot Games Support. 2013. *The Summoner's Code*. Dostopno prek: <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/summoners-code/> (15. september 2016).
34. --- 2014a. *Summoner's Rift*. Dostopno prek: <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/en/game-info/game-modes/summoners-rift/> (15. september 2016).
35. --- 2014b. *What is League of Legends?* Dostopno prek: <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/what-is-lol/> (15. september 2016).
36. --- 2016a. *Leaverbuster FAQ*. Dostopno prek: <https://support.riotgames.com/hc/en-us/articles/201752714> (16. september 2016).
37. --- 2016b. *Leaverbuster image*. Dostopno prek: https://support.riotgames.com/hc/en-us/article_attachments/201818740/en_US-leaverBusterWaitToQueueDialog.jpg (16. september 2016).
38. --- 2016c *Ranked Play FAQ*. Dostopno prek: <https://support.riotgames.com/hc/en-us/articles/204010760-Ranked-Play-FAQ> (15. september 2016).
39. Shachaf, Pnina in Noriko Hara. 2010. Beyond vandalism: Wikipedia trolls. *Journal of Information Science*. 36 (3). Dostopno prek: <http://eprints.rclis.org/15530/1/wikipediatrolls.pdf> (16. september 2016).
40. Shores, Kenneth B, Yillin He, John Riedl in Robert Kraut. 2014. *The Identification of Deviance and its Impact on Retention in a Multiplayer Game*. Dostopno prek: <http://files.grouplens.org/papers/shores-cscw2014.pdf> (15. september 2016).
41. Suler John. 2004. The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior* 7 (3): 321–326.
42. Suddaby, Paul. 2013. *Why Some Games Have Positive Online Communities and Others Don't*. Dostopno prek: https://cdn.tutsplus.com/gamedev/uploads/2013/05/lol_honor.png (16. september 2016).
43. Surrender at 20. 2016. *Reporting system*. Dostopno prek: <http://3.bp.blogspot.com/-JCwL8706qZk/ViAdgsIzgoI/AAAAAAAAAy20/uibMA7oozLo/s1600/n2BJwC2.png> (6. december 2016).
44. Tourangeau, Roger, Mick P. Couper in Darby M. Steiger. 2003. Humanizing self-administered surveys: Experiments on social presence in Web and IVR surveys. *Computers in Human Behavior* 19 (1): 1–24.
45. Volk, Pete. 2016. *League of Legends now boasts over 100 million monthly active players worldwide*. Dostopno prek: <http://www.riftherald.com/2016/9/13/12865314/monthly-lol-players-2016-active-worldwide> (20. september 2016).
46. Yee, Nick, Jeremy N. Bailenson, Mark Urbanek, Francis Chang in Dan Merget. 2007. The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments. *CyberPsychology & Behavior* 10 (1): 115–121.

Priloga

Priloga A: Tabela, v katero sem zapisoval rezultate opazovanja z udeležbo

Tekma	Antisocialno vedenje opaženo	Glavni razlog za antisocialno vedenje	Primarna oblika antisocialnega vedenja	Rezultat tekme	Divizija	Ligaške Točke	Datum igranja tekme
1	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	0	15.08.2016
2	Da	Nesodelovanje	Flaming	Zmaga	Plat 5	15	15.08.2016
3	Da	Napake soigralcev	Griefing	Poraz	Plat 5	0	15.08.2016
4	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	13	16.08.2016
5	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	26	16.08.2016
6	Da	Namerna predčasna zapustitev igralca	Griefing	Poraz	Plat 5	8	16.08.2016
7	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	27	17.08.2016
8	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	41	17.08.2016
9	Da	Neupoštevanje meta-igre	Griefing	Poraz	Plat 5	19	17.08.2016
10	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	2	18.08.2016
11	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	0	18.08.2016
12	Da	Nesodelovanje	Flaming	Zmaga	Plat 5	17	18.08.2016
13	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	30	18.08.2016
14	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	48	19.08.2016
15	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	63	19.08.2016
16	Da	Kraja ubojev	Flaming	Zmaga	Plat 5	76	19.08.2016
17	Da	Nesodelovanje	Flaming	Zmaga	Plat 5	88	20.08.2016
18	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	100	20.08.2016
19	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	Promo 1	20.08.2016
20	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 4	0	21.08.2016
21	Da	Nesodelovanje	Flaming	Zmaga	Plat 4	19	21.08.2016
22	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 4	41	21.08.2016
23	Da	Neupoštevanje meta-igre	Griefing	Zmaga	Plat 4	58	23.08.2016
24	Da	Kraja ubojev	Flaming	Zmaga	Plat 4	75	23.08.2016
25	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 4	60	23.08.2016
26	Da	Namerna	Trolling	Poraz	Plat 4	43	24.08.2016

		predčasna zapustitev igralca					
27	Ne	\	\	Zmaga	Plat 4	62	25.08.2016
28	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 4	41	25.08.2016
29	Da	Neupoštevanje meta-igre	Griefing	Poraz	Plat 4	25	25.08.2016
30	Da	Kraja ubojev	Flaming	Zmaga	Plat 4	47	25.08.2016
31	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 4	67	26.08.2016
32	Ne	\	\	Poraz	Plat 4	46	26.08.2016
33	Da	Namerna predčasna zapustitev igralca	Trolling	Poraz	Plat 4	24	26.08.2016
34	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 4	47	27.08.2016
35	Da	Nesodelovanje	Flaming	Poraz	Plat 4	31	27.08.2016
36	Da	Nesodelovanje	Trolling	Poraz	Plat 4	16	27.08.2016
37	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 4	37	27.08.2016
38	Da	Namerna predčasna zapustitev igralca	Trolling	Poraz	Plat 4	19	28.08.2016
39	Ne	\	\	Poraz	Plat 4	0	28.08.2016
40	Da	Neupoštevanje meta-igre	Trolling	Poraz	Plat 5	75	29.08.2016
41	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	93	29.08.2016
42	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	100	29.08.2016
43	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	Promo 1	30.08.2016
44	Da	Neupoštevanje meta-igre	Trolling	Poraz	Plat 5	61	30.08.2016
45	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	41	30.08.2016
46	Da	Neupoštevanje meta-igre	Flaming	Zmaga	Plat 5	62	31.08.2016
47	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	41	31.08.2016
48	Da	Nesodelovanje	Trolling	Poraz	Plat 5	19	31.08.2016
49	Ne	\	\	Poraz	Plat 5	4	1.09.2016
50	Da	Neupoštevanje meta-igre	Griefing	Poraz	Plat 5	0	1.09.2016
51	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	19	1.09.2016
52	Da	Nesodelovanje	Flaming	Poraz	Plat 5	0	2.09.2016
53	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	16	2.09.2016
54	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	30	3.09.2016
55	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	50	3.09.2016

56	Da	Nesodelovanje	Trolling	Poraz	Plat 5	35	3.09.2016
57	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	15	4.09.2016
58	Da	Neupoštevanje meta-igre	Flaming	Poraz	Plat 5	0	4.09.2016
59	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	15	4.09.2016
60	Da	Namerna predčasna zapustitev igralca	Griefing	Poraz	Plat 5	0	5.09.2016
61	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	0	5.09.2016
62	Ne	\	Flaming	Zmaga	Plat 5	20	6.09.2016
63	Da	Nesodelovanje	Griefing	Poraz	Plat 5	0	6.09.2016
64	Da	Kraja ubojev	Flaming	Zmaga	Plat 5	19	6.09.2016
65	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	40	7.09.2016
66	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	56	7.09.2016
67	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	35	7.09.2016
68	Da	Neupoštevanje meta-igre	Flaming	Zmaga	Plat 5	54	8.09.2016
69	Da	Nesodelovanje	Flaming	Zmaga	Plat 5	74	9.09.2016
70	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	53	9.09.2016
71	Da	Neupoštevanje meta-igre	Griefing	Zmaga	Plat 5	74	9.09.2016
72	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	53	9.09.2016
73	Da	Nesodelovanje	Flaming	Zmaga	Plat 5	73	10.09.2016
74	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 5	52	10.09.2016
75	Da	Kraja ubojev	Flaming	Zmaga	Plat 5	66	10.09.2016
76	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	88	11.09.2016
77	Da	Nesodelovanje	Flaming	Zmaga	Plat 5	100	11.09.2016
78	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	Promo 1	12.09.2016
79	Da	Namerna predčasna zapustitev igralca	Trolling	Poraz	Plat 5	Promo 2	12.09.2016
80	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 4	0	12.09.2016
81	Da	Namerna predčasna zapustitev igralca	Griefing	Poraz	Plat 4	0	13.09.2016
82	Ne	\	\	Zmaga	Plat 4	15	13.09.2016
83	Da	Namerna predčasna	Flaming	Poraz	Plat 4	0	13.09.2016

		zapustitev igralca					
84	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 4	0	14.09.2016
85	Da	Neupoštevanje meta-igre	Flaming	Zmaga	Plat 4	15	14.09.2016
86	Da	Nesodelovanje	Flaming	Zmaga	Plat 4	29	14.09.2016
87	Ne	\	\	Poraz	Plat 4	7	15.09.2016
88	Da	Napake soigralcev	Flaming	Poraz	Plat 4	0	15.09.2016
89	Da	Kraja ubojev	Flaming	Poraz	Plat 5	75	15.09.2016
90	Da	Nesodelovanje	Flaming	Poraz	Plat 5	53	16.09.2016
91	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	73	16.09.2016
92	Da	Kraja ubojev	Flaming	Poraz	Plat 5	56	16.09.2016
93	Da	Nesodelovanje	Flaming	Poraz	Plat 5	40	17.09.2016
94	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	60	17.09.2016
95	Da	Napake soigralcev	Griefing	Poraz	Plat 5	42	17.09.2016
96	Da	Neupoštevanje meta-igre	Flaming	Zmaga	Plat 5	62	18.09.2016
97	Ne	\	\	Zmaga	Plat 5	76	18.09.2016
98	Da	Napake soigralcev	Griefing	Poraz	Plat 5	62	18.09.2016
99	Da	Kraja ubojev	Flaming	Zmaga	Plat 5	77	18.09.2016
100	Da	Napake soigralcev	Flaming	Zmaga	Plat 5	96	18.09.2016