

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jan Kenk

Vpliv prvoosebne perspektive na vživljanje v video igrah

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Jan Kenk

Mentor: prof. dr. Peter Stanković

Vpliv prvoosebne perspektive na življenje v video igrah

Diplomsko delo

Ljubljana, 2017

*Zahvaljujem se prof. dr. Petru Stankoviću za vso pomoč in posvečen čas pri izdelavi
diplomskega dela.*

Zahvaljujem se tudi svoji družini, ki mi je v času študija stala ob strani in me podpirala.

Vpliv prvoosebne perspektive na vživljanje v video igrah

Video igre so vse večji del moderne zabavne industrije in posledično tudi kulture krajine. Ključni element pri veliko igrah je vživljanje v igrani lik in vzpostavljanje povezave med igralcem in njegovim avatarjem. Medtem ko se večina študij o video igrah osredotoča na reprezentacijo žensk v numeričnem smislu ali skozi prizmo hiperseksualiziranosti, se moja raziskava posveti izkušnjam igralcev. Zanimajo me izkušnje igralcev, kadar igrajo lik nasprotnega spola, inkako na njihovo vživljanje v tak lik vpliva prvoosebna igralna perspektiva. Kajti večinski delež igranih likov v igrah domišljjskih vlog jemoškega spola, medtem ko je demografska sestava tistih, ki igrajo video igre, glede na spol dokaj enakomerna. Na podlagi opravljenih intervjujev sem ugotovil, da ima prvoosebna perspektiva pozitiven vpliv na vživljanje v like nasprotnega spola. Prav tako pa na vživljanje pozitivno vpliva možnost kreacije lastnega avatarja, kar v neki meri zanemari vpliv perspektive v igri.

Ključne besede: spol, vživljanje, perspektiva, video igre, igranje domišljjskih vlog.

Effect of first person perspective on immersion in video games

Video games are becoming a dominant part of modern entertainment industry and in turn the cultural landscape. The key element in most games is immersing yourself into your played character and creating a bond. While video game studies are predominantly focused on female representation in terms of quantity or hyper sexualized imagery, my study focuses on the experiences of the players themselves. I am focused on the experiences of the players when playing a character of the opposite gender based on how immersion is affected by first person perspective. Whilst the majority of playable characters in role playing games are male, the demographics of those who play games show a much more balanced distribution of males and females. Based on the conducted interviews I was able to come to a conclusion that first person perspective games have a positive effect on immersion when playing a character of the opposite gender. The study has also revealed that character creation also boosts immersion in opposite gendered play and lowers the impact of video game perspectives influence on immersion.

Key words: gender, immersion, perspective, video games, role playing.

Kazalo

1 Uvod	6
2 Teoretski pregled.....	8
2.1 Pregled video iger	8
2.2 Igralec – lik (angl. player – character)	8
2.3 Vživljanje (angl. immersion) in interaktivnost.....	10
2.4 Spol v video igrah.....	12
2.5 Perspektiva igralca	14
2.6 Pregled raziskovalnega področja	16
3 Raziskava	17
3.1 Metodologija – strukturiran intervju	17
3.2 Vzorec	17
3.3 Analiza	18
3.3.1 Igranje lika nasprotnega spola.....	18
3.3.2 Odpor do takšnih iger.....	20
3.3.3 Možnosti kreacije lastnega avatarja.....	21
3.3.4 Zavirajoči elementi za vživljanje	24
4 Sklep.....	25
5 Literatura.....	27
Priloge.....	28
Priloga A: Transkript intervjuja F1	28
Priloga B: Transkript intervjuja F2	30
Priloga C: Transkript intervjuja F3	30
Priloga Č: Transkript intervjuja F4	31
Priloga D: Transkript intervjuja F5	32
Priloga E: Transkript intervjuja M1	33
Priloga F: Transkript intervjuja M2.....	33
Priloga G: Transkript intervjuja M3	34
Priloga H: Transkript intervjuja M4	35
Priloga I: Transkript intervjuja M5	36

1 Uvod

V poročilu skupine NPD Group za leto 2014, ki je raziskovala mladostnike med devetimi in sedemnajstim letom starosti, izvemo, da povprečno strastni igralci (posamezniki, ki tedensko v povprečju porabijo pet ali več ur za igranje video iger) tedensko za to aktivnost porabijo dvaindvajset ur (Riley 2014). Entertainment software association (2016) pa nam v poročilu o demografski sestavi igralcev za leto 2016 poda dejstvo, da v 63% gospodinjstev znotraj ZDA najdemo nekoga, ki v prostem času igra igre v povprečju za več kot tri ure tedensko. Prav tako naj bi število takšnih, ki to počno, znašalo 1,7 na gospodinjstvo, povprečna starost pa 35 let. Oprostljivo je sklepati, da je podoben trend prisoten tudi v evropskih razvitih državah, ki pa ne beležijo takšnih podatkov. Vsi ti podatki kažejo na to, da so video igre vse bolj pogost, če ne celo primarni način preživljanja prostega časa pri mladih in mladostnikih. To je pogostokrat tudi razlog, zakaj se v medijih video igre obsoja kot razlog za marsikatero probleme, ki se pojavljajo pri igralcih video iger, kot sta nasilje in poseganje po alkoholu ali ilegalnih substancah. S potrjevanjem in zavračanjem takšnih trditev se v akademskem svetu ukvarjajo študije video iger, ki so julija 2001 tudi izdale prvo številko znanstvene revije »Game Studies«, ta pa je od takrat dobila šestindvajset nadaljevanj. Pogoste teme raziskav v študijah video iger so vpliv na posameznika, dizajn video iger in študije spola znotraj video iger, moje diplomsko delo pa se nanaša na zadnji dve tematiki, torej dizajn video iger v povezavi s spolom v video igrah. Medtem ko sta glavni vprašanji študij spola znotraj video iger, kako so liki različnih spolov predstavljeni v perspektivi hiperseksualiziranosti in podvrženosti igranju specifičnih družbenih vlog znotraj igre, in pogostost takšnih predstavitev, je moje zanimanje usmerjeno v uporabnika in njegovo doživljanje spola igranega lika in ne stranskih likov (angl. non-playercharacter–NPC). V ta namen sem izvedel 10 krajših intervjujev, osredotočenih na doživljanje različnih vizualnih perspektiv, ki se pojavljajo znotraj video iger, ter kako različne perspektive in določene lastnosti avatarja vplivajo na vživljanje igralcev. Perspektivi, ki sta najbolj pogosti v sodobnih igrah domišljijjskih vlog, pa sta bolj realistični prvoosebni in tretjeosebni pogled. Slednji pogled je vsekakor precej bolj znan sodobnemu igralcu, saj mu je priča tudi v drugih medijih, kot sta televizija in gledališče, v obeh primerih je oseba pasivni opazovalec, ki lahko doseže emocionalno sočutje. Fokus moje raziskave pa je filmu manj znana prvoosebna perspektiva, katere cilj je posnemati naravno sprejemanje vizualnih informacij iz okolja, v tem primeru, kakor to zaznava avatar v nadzoru igralca. Želim raziskati, kako prvoosebni pogled v video igrah vpliva na vživljanje igralca v avatar, ki ga upravlja, in ali ta pogled zanemarja razlike, ki

so prisotne med igralcem in avatarjem v vprašanju spola. S tem skušam odgovoriti na raziskovalno vprašanje, ali se posameznik v igrah domišljijских vlog lažje vživi v lik, s katerim se razlikuje po spolu, če je igra predstavljena v prvoosebni pogled. Izkušnja prvoosebnega pogleda v video igrah nato primerjam tudi z njegovo alternativo, tretjeosebni pogled. Vse to pa na podlagi iger domišljijских vlog (angl. role playing game– RPG), kjer je cilj čim večja stopnja vživljanja in povezanosti med igralcem in avatarjem z namenom ustvarjanja kohezivnega igralca – lika (angl. player-character). Zato sem diplomsko delo razdelil na dva dela, kjer v prvem delu predstavim teoretsko področje video iger, spol v video igrah in druge elemente, ki so potrebni za razumevanje izkušenj igralcev video iger, v drugem delu pa se lotim same analize informacij, zbranih iz desetih opravljenih intervjujev, in skušam odgovoriti na prej zastavljeno raziskovalno vprašanje.

2 Teoretski pregled

2.1 Pregled video iger

Video igre poznamo že od začetka petdesetih let prejšnjega stoletja, kjer so sprva digitalizirale že poznane igre, na primer na računalniku Nimrod se je lahko leta 1952 igralo igra tri v vrsto. Od takrat se je seveda marsikaj spremenilo, kot to, da za igranje video iger ne potrebujemo računalnika, ki zaseda ogromno prostora, sedaj to lahko počnemo na mobilnih telefonih. Prav tako se je vsebina igre razširila na raznorazne žanre, kot so simulacije, strategije, akcijske igre in igre domišljijjskih vlog (Apperly 2006). Slednje so tudi v fokusu te raziskave in izhajajo iz znane namizne igre s kockami, tj. Dungeons and Dragons, kjer igralec prevzame namišljeno vlogo in skuša z meti kock spremeniti dogajanje v domišljijjskem svetu. V računalniški verziji domišljijo zamenja jasna vizualna predstavitev tako sveta kot igranega lika, ki ga kontrolira igralec, mete kock pa zamenjajo pritiski na miško, tipkovnico ali kak drug igralni pripomoček. Video igre v kratki misli najlepše opiše Robert VerBruggen (2012, 552):

Moderni procesorji so zmožni prikazati osupljive vizualne kreacije in ustvarjalci video iger jih z veseljem uporabljajo v ta namen ter posledično s tem predstavijo igre kot zadnje zatočišče estetskega užitka v svetu, kjer je veliko »umetnosti« namensko grde. V pogledu zgodbe, dejstvo, da so video igre igrane in ne le doživete pasivno, dramatično razširi umetnikove zmožnosti – ne le, da lahko video igra igralcu predstavi interaktiven svet, v katerem lahko ta raziskuje in pove svojo zgodbo, ampak igra prisili igralca, da sprejme odločitve in živi z njihovimi posledicami. Še več, vznik »indie« ustvarjalcev iger je razkril podskupino oblikovalcev iger, ki so zavzeti za ravnanje z video igrami kot obliko umetnosti.

2.2 Igralec – lik (angl. player – character)

Igranje video iger omogoča posameznikom preprost način igranja vlog drugih oseb in nadzor nad virtualnim telesom teh oseb. Povezavo med virtualnim telesom in našim fizičnim telesom, ki sprejema povratne informacije glede na ukaze, ki jih sporočimo virtualnemu telesu skozi miško in tipkovnico ali kak drug igralni pripomoček, je treba nujno doseči, če želimo doseči karkoli znotraj virtualnega sveta. Ta povezava ustvari subjekt igralec – lik, kjer je lik povsem odvisen od ukazov igralca, igralec pa odvisen od lika, da lahko vpliva na virtualni svet. Za razliko od učenja otrok, kako nadzorovati in upravljati z lastnim telesom, je v video igrah to mogoče brez poškodb in neprijetnih trenutkov. Glede pojava igralec – lik, kjer sta avatar in igralec sešita skupaj, je Black (2015, 2) postavil tri ključna vprašanja, in sicer: »Kadar igralec pogleda svoj avatar, do kakšne točke je mogoče trditi, da ta vizualna povezava ustvari

občutek, da si igralec z likom deli izkušnje in dejanja? Ali igralec doživi mirno harmonizacijo z avatarjem, tako da se počuti, kot da je sam v virtualnem okolju in ima tudi direkten vpliv nanj? Ali pa igralec avatar v resnici preprosto doživlja kot orodje v korist igralcu pri reševanju problemov, predstavljenih na igralnem ekranu?« Tu seveda nastopi tudi vprašanje identitete, na katero poda odgovor Murphy (2004, 225), ki identiteto predstavi tako: »Identiteta je v kulturi digitalnih medijev pogostokrat razumljena skozi dejanja, ki dislocirajo utelešeno identiteto od osebe na spletu ter kako ta dislokacija omogoča posamezniku uprizarjati več nasprotujočih si identitet.« V skupino teh več nasprotujočih si identitet je vsekakor mogoče vključiti tudi identiteto, ki jo prevzamemo od igranega lika. Kar se tiče drugega vprašanja o harmonični združitvi igralca z avatarjem, menim, da je marsikdo že opazil osebo, ki se je med igranjem iger nezavedno odmikala oviram, udarcem ali strelom, ki bi škodili njihovim likom. Ravno takšna refleksna dejanja, kjer igralec skuša doseči želeni odziv na strani kontroliranega avatarja skozi ne le predviden način nadzora (miška in tipkovnica ali drugi igralni pripomočki), ampak tudi z lastnim telesom, nad katerim je vaje popolne oblasti, kažejo, da je v določenih primerih spoj med igralcem in avatarjem res skladen. Seveda igralec to pogostokrat počne nezavedno, saj se trenutni fokus prestavi iz realnega okolja v virtualno ali, kot to pravi Chen (2014, 127): »V narativu iger igralec neuresniči samega sebe z namenom videti nov svet in novega sebe. Ta nov svet je bolj oprijemljiv za "bralce", natančneje "igralce".« Poleg tega, da se igralec izniči z namenom videti nov svet in novega sebe, je pri video igrah seveda ključen tudi element aktivnega vpliva na nov virtualni svet in ne le pasivno sprejemanje novega. Igralec – lik participira v dogajanju, je pravzaprav gonilna sila vsega, kar se lahko pripeti v zgodbi, tako ni več opazovalec, zmožen le empatičnega razumevanja z videnimi liki, kot je to mogoče v filmskih in gledaliških predstavah, ali z liki v romanih in slikah. Kot to opiše Atkins (2006, 137):

Video igre prioritizirajo participacijo igralca kot to on ali ona želi igrati, prav tako pa igralec vedno razume video igro kot matrico prihodnjih možnosti. Pozornost ni ves čas usmerjena na »kaj se bo zgodilo v naslednjem trenutku« in kaj je trenutno pred nami, značilno za tradicionalno razkrivanje narative. Pozornost se osredotoča na »kaj se bo zgodilo, če jaz«, kar postavi igralca v center izkušnje in ustoliči kot vodilnega ustvarjalca, nujno angažiranega v domišljijem dejanju in ves čas orientiranega v prihodnost.

Nekaj, kar v nekem pogledu omejuje igralčevo možnost popolnega spoja z igranim likom, so vsekakor pravila, določena s strani igre, igralnega sistema in tehnologije, na podlagi katerih prvi dve stvari delujeta. Ta pravila so vedno sprejeta s strani igralca, saj v nasprotnem primeru

nimamo možnosti igrati igre, torej se odpovemo želenemu izkustvu. Podobno je posameznik primoran sprejeti pravila realnega sveta, kaj vse je v realnem svetu mogoče in dovoljeno, ter tako lažje sprejme omejitve v virtualnem svetu, ki skušajo s tehnološkimi napredki vse bolj zrcaliti realni svet. Na to nas opozori tudi Laliberty (2014, 17): »Delovanje obstaja z namenom nanašanja se na prisotna pravila, pravila, ki so tako prežemajoča, da so sprejeta brezpo gojno in brez kakršnih pretvez. Pravila torej omejujejo in razmejujejo to, kar je mogoče znotraj prostora igre, na podlagi tega konteksta je mogoče razumeti možnosti igranja iger.« Za resnično dosežen spoj med igralcem in likom je potrebno vživljanje v lik in igrani svet s strani igralca, pojem, ki ga želim raziskati v naslednjem podpoglavju. Kajti v nasprotnem primeru pride do razumevanja tega pojva, kot ga vidi Newman (v Black 2015, 4), ki trdi, »da je lik v video igrah le nekakšno orodje, izkoriščeno s strani igralca, da ta lahko vpliva na virtualni svet igre na podlagi odnosa "utelešenja v nekakšno prevozno sredstvo". Ta trditev le premesti Kartezijansko logiko dualizma, kjer igralec prevzame pozicijo ne utelešenega cogita, ki uporablja avatar z namenom vplivati na digitalni res extensa virtualnega sveta igre«.

2.3 Vživljanje (angl. immersion) in interaktivnost

Immersion ali potopitev, potopiti se v nekaj, v tem primeru v virtualni svet, zgodbo in lik znotraj video iger, sem v namen diplomskega dela prevedel v vživljanje, saj se mora igralec vživeti, da zares izkusi igro igranih likov. Vasquez (2013, 2) razume vživljanje kot ključni del sporočanja zgodbe v video igrah: »Štiri točke pripovedovanja, ki so gromozanskega vpliva na to, kako uspešno igra predstavi svojo zgodbo, so vživljanje, interaktivnost, integracija in vpliv ter veljajo kot biblija pripovedovanja v video igrah.« Avtor pa loči interaktivnost kot posamezni element pripovedovanja. V nadaljevanju lahko vidimo, da dva avtorja interaktivnost skušata zajeti kot tip vživljanja, a ga predstavita kot izzivno osnovano vživljanje, ki zahteva igračvevo uporabo motoričnih in mentalnih sposobnosti. Laliberty (2014, 35) vživljanje razume kot »pojav, ko interaktant izgubi smisel za fizično, telesno bit in se namesto tega čuti podaljšanega v virtualnem okolju«. V svoji definiciji prav tako poveže interakcijo z vživljanjem. Vživljanje je trenutno omejeno na dva tipa sprejemanja informacij iz okolja, to sta vid in sluh, torej sta vizualni in auralni dimenziji edini, s katerima je možno igralcu pričarati neobstoječi svet ali pa ga pretentati, da ta le obstaja. Sam čut dotika od nekda j izda resnico, saj je, kar se tiče igranja igre, namenjen kontroliranju lika s pomočjo miške in tipkovnice. Zato je potrebno, da grafična igra predstavi virtualni svet kot čim bolj realističnega, enako velja za zvok, ki pa je tehnološko že dalj časa v prednosti. S tem mislim

daljši obstoj in dostopnost tehnologije prostorskega zvoka (angl. surroundsound), ki s pomočjo več obklojujočih zvočnikov okoli igralca predstavi zvočno krajino bolj realistično, kot je to mogoče, kadar je izvor zvoka le pred igralcem. Razvoj vizualnega aspekta iger pa se postopoma skuša približati čim bolj realističnim interpretacijam sveta, a je še daleč, da bi izplezal iz »uncannyvalley«, prav tako pa je daleč od svojih osembitnih začetkov, kot to izpostavi VerBruggen (2012, 554): »Še več, zahvaljujoč se motion-capture tehnologiji, so video igre končno le uspele upodobiti človeške obrazne mimike na realističen način. Za primer, igra iz leta 2010 LA Noire je uporabila podobno tehnologijo kot režiser James Cameron v svojem filmu Avatar, z namenom prikazati nastope profesionalnih igralcev, med drugim tudi Aarona Statona.« Za bolj podroben vpogled v vživljanje sta Mäyrä in Ermi (Ermi in Mäyrä v Laliberty 2014, 36) razdelila vživljanje na tri različne tipe: »(1) čutno vživljanje, kjer se vživljanje pripeti, kadar čutni dražljaji v video igri preglasijo čutne dražljaje v fizičnem okolju; (2) izzivno vživljanje, kjer se vživljanje pripeti ob uporabi motoričnih in mentalnih sposobnosti in spretnosti; ter (3) domišljjsko vživljanje, kjer se vživljanje pripeti ob identifikaciji z liki v video igri.« Do sedaj sem v tem poglavju skušal predstaviti prvo točko, kjer je cilj igralca imeti občutek, da je del sveta v igri, ta pa temelji na zavajanju čutov. Druga točka, ki govori o aktivnosti igralca, s tem namenom, da ima igralec občutek vplivati na svet igre, se delno nanaša na prejšnje poglavje in koncept igralec – lik. Ermova in Mäyrova druga točka pa poleg vpliva igralca na svet govori o motoričnih in mentalnih spretnostih, ki jih igra zahteva od igralca (da ta reši nekakšno nalogo ali premaga določeno oviro), kajti brez tega dela igri primanjkuje cilj. Ta lastnost pa obenem video igre razlikuje od kinematografije (bodisi televizijske ali filmske), saj od posameznika zahteva aktivnost in mu ne sporoča svoje vsebine, če je ta pasiven opazovalec. Tukaj lahko izpostavimo tudi Zimmovo (Zimma v Ferri 2007, 468) definicijo interaktivnosti, ki pravi, da je ta »definirana na podlagi prisotnosti določenih točk, kjer je uresničitev teksta preložena na razsodbo bralca in njegovih dejanj, kar omogoča nadaljevanje zgodbe«, saj je ta interaktivnost ključna za vživljanje in predstavlja drugo Mäyrovo in Ermovo točko. Aktivnost omogoča posameznikom doživeti različne izkušnje v igri, saj kljub temu da dve osebi, ki igrata isto igro, ob istih trenutkih ne izbereta vedno istih odločitev, kar ju vodi po različnih poteh in do dogodkov (pogostokrat) istega zaključka, a kar je ključno, je možnost specifične izkušnje, ki je rezultat igralčevih dejanj. Drugi dve plati vživljanja, čutna in domišljjska, pa sta prisotni tako v kinematografiji kot v video igrah, zato se v analizi s pomočjo odgovorov, pridobljenih v krajših intervjujih, nanju fokusiram in skušam izluščiti, kako ena na drugo vplivata na podlagi igralčeve perspektive. Medtem ko sem v tem poglavju predstavil, kako različni avtorji razumejo vživljanje, me v

drugem delu diplome zanimajo meje vživljanja, in sicer kaj so razlogi, da se igralec ni zmožen vživeti v svoj avatar in posledično virtualni svet igre, koliko so pri teh vzrokih za prekinitve vživljanja ali uspešno vzpostavljeno vživljanje krivi perspektiva, ponujena igralcu, in orodja, ki oblikujejo njegov avatar. Kadar orodja za prilagajanje avatarja niso prisotna, pa je avatar pogostokrat moškega spola, kar izključuje velik del igrske populacije in posledično vse pogosteje izziva nezadovoljstvo in zahteve po spremembah na strani ustvarjalcev video iger. S tem v mislih v naslednjem podglavju raziskujem temo spola v video igrah in na to temo že opravljenih študij.

2.4 Spol v video igrah

Kot sem omenil v uvodu, je moj fokus v tej diplomski, kar se tiče spola v video igrah, raziskati, kako ga doživlja igralec pri svojem igranem liku, kakšne možnosti vpliva so mu ponujene in kako jih izkoristi. Vendar pa je pred tem kot podlago za boljše razumevanje, zakaj so takšna vprašanja pomembna, treba predstaviti študije, ki so se ukvarjale z raziskovanjem drugih področij, na primer kako so neigrani in igrani liki drugače predstavljeni glede na spol. Vsekakor je treba tudi predstaviti, kolikšen delež igralcev pripada kateremu spolu, trenutno je to po anketah ESA iz leta 2016 dokaj izenačeno, kjer 59% igralcev predstavljajo moški, kar pa je majhen porast v primerjavi z letom prej, kjer sta bila odstotka med ženskimi in moškimi igralci do sedaj najbolj izenačena, in sicer z razliko le šestih odstotkov (Entertainment Software Association 2016 in 2015). Ti podatki in prej predstavljena povprečna starost igralcev ovržejo marsikateri predsodek o tem, kdo pravzaprav svoj prosti čas porabi za igranje iger. Zato je zanimivo, da kljub temu da so uporabniki ali posamezniki, ki konzumirajo vsebine video iger, po spolu enakomerno porazdeljeni, to na drugi strani ne drži za like virtualnih svetov, v katere vstopajo. Na to dejstvo opozarjata že Beasley in Standley (Beasley in Standley v Brenick in drugi 2007, 396), ki pravita: »Moški liki so upodobljeni kot hiper možati, ekstremno mišičasti, agresivni ter nasilni, medtem ko so ženski liki predstavljeni kot močno seksualizirane upodobitve žensk. Medtem ko je le 10% do 14% glavnih likov žensk, so ti ženski liki tipično seksipilni in suhe postave ter prikazani oblečeni v mnogo manj oblačil kot moški liki. Prav tako so običajno ženski liki oblečeni na tak način, da usmerjajo pozornost na svoje telo v seksualnem pogledu.« Tu ni smotrno apriori sklepati, da se njuna analiza razlikuje od današnjega dejanskega stanja in da je posledično v sodobnih video igrah spol likov enakomernejše razporejen ter da ne vsebuje toliko stereotipov kot pred petnajstimi leti. Lahko pa trdimo, da v preteklih letih prihaja do vse glasnejših pritiskov s strani medijev in

potrošnikov za spreobrnitev omenjenega trenda v video igrah. Te želje so utemeljene, saj »ponavljajoča se izpostavljenost negativni stereotipizirani vsebini potencialno utrjuje stališča, ki bi lahko vodila k diskriminatornim dejanjem in predsodkom. Za primer, obsežne raziskave o medskupinskih odnosih so pokazale, da stereotipizacija vodi k diskriminaciji in predsodkom« (Brenick in drugi 2007, 412), obenem pa lahko vidimo, da se film in televizija skušata v tem pogledu spremeniti na bolje. Poleg stereotipov so se študije v preteklosti ukvarjale tudi s pojavnostjo manjšin v video igrah ali kako video igre v nekaterih primerih popačijo število določenih skupin, v tem primeru žensk, da so te predstavljene kot manjšina. »Obstaja več razlogov, zakaj so prisotnost, odsotnost in tip prikazovanja družbenih skupin pomembne točke v raznoliki družbi. Ti razlogi obsegajo od družbene pravičnosti in neravnotežja v moči do modelov učinkov in oblikovanja stereotipov. Skupine, ki so pogosteje prikazane v medijih, so bolj "ključne" ter posledično uživajo višji status in več vpliva v vsakodnevnem življenju« (Williams in drugi 2009, 818). Medtem ko to vsekakor drži za vse like v video igrah, tako NPC- (neigralske like) kot igralceve like, je reprezentativnost v igranih likih bolj pomembna. Kajti skozi igrani lik in vživljanje vanj igralec lahko delno izkusi raznolikost raznih družbenih skupin, v kolikor je to le mogoče skozi zabavno industrijo in video igre, medtem ko pri neigranih likih to raznolikost le opazuje. Prav tako pa z monotonimi igranimi liki igralcem sporočamo, da je le en tip človeka (najpogosteje bel moški) zmožen biti junak, tisti, ki lahko spremeni svet, skratka doseže nekaj vrednega, in da so vsi ostali, pa četudi primerno reprezentirani v igri, konec koncev le nemočni opazovalci. Spol, ki ga igramo v video igrah, pa je v določenih primerih stvar naše lastne odločitve, največkrat so takšne odločitve možne v množičnih več igralških spletnih igrah domišljjskih vlog (angl. Massively multiplayer online role-playing game–MMORPG). Izbira spola je možnost, ki je ponujena igralcu takšnih spletnih iger v veliki večini primerov, zanimivo je, da tega ne moremo trditi za igre z enim igralcem. Vzrok za to je različen pristop, ki ga ubereta ta dva tipa iger, ko skušata igralcu predstaviti svet. Pri igrah MMORPG sta vsekakor potrebni distinkcija in individualizacija posameznikovega igranega avatarja, kajti ta je pahnjen v virtualni svet, prenapolnjen z avatarji drugih igralcev. Prav tako je v takšnih igrah cilj igralca doseči čim višji nivo avatarja in eksploracijo virtualnega sveta, ki obstaja in ostaja enak za vse igralce, medtem ko je pri igrah za enega igralca pogostokrat avatar vnaprej določen s tem namenom, da se njegov lik ujema z zgodbo, ki jo skuša igra sporočiti igralcu in kjer se svet spreminja glede na točko v zgodbi igranega lika. Vsekakor je treba opozoriti, da kljub temu da v igrah MMORPG igralec lahko izbere spol avatarja, to ne pomeni, da drugi igralci sprejmejo te odločitve. O tem pišeta Fox in Tang (2016), ki raziskujeta izkušnje žensk s spolnim

nadlegovanjem v spletnih video igrah, predstavitu tudi strategijo, ki jo mnoge ženske uporabijo v spletnih igrah.

***Prikrivanje spola.** Šest točk sestavlja prvi faktor ($M = 2.16$, $SD = 1.07$, $\alpha = .88$), ki sva ga poimenovali »prikrivanje spola«. Med te točke je vključeno uporabljanje moškega ali spolno nevtralnega avatarja in psevdonima, izogibanje ženskih avatarjev ali skušanje pretvarjati se biti moški. Te točke nakazujejo, da se ženske odločijo, pogostokrat še preden se igranje igre prične, izogibati biti identificirane kot ženske. Domnevno te strategije maskiranja naredijo ženske nevidne ne le za nadlegovalce, ampak tudi za druge igralce in verjetno prispevajo k dojetju žensk kot redkih ali neobstoječih v določenih igralških okoljih (Fox in Tang 2016, 9).*

Ta strategija je zanimiva, saj sta splet in virtualni svet pogostokrat razumljena kot prostor, kjer je posamezniku omogočena igra različnih spolov, še posebej v igrah, kjer je avatarjev spol preprosta maska, ki si jo nadene igralec za želeno časovno obdobje, medtem ko tu vidimo, da je avatarjev in igralčev spol tudi točka nadlegovanja in v drugi stopnji orodje za maskiranje lastnega spola. Cooper, Hall in Huffa (Cooper, Hall in Huff v Watts 2011, 253) so ugotovili, »da so fantje in dekleta poročali višje stopnje stresa pri participiranju v nasprotno-spolni obliki računalniške interakcije. Vendar je ta ista študija prav tako ugotovila, da so bile stopnje stresa prisotne le v javnem okolju in izginile v zasebnem okolju. Kar kaže na to, da so zunanje družbene norme spolnih vlog in obnašanje razlog za te rezultate«. Lahko sklepamo, da igranje različnih spolnih vlog v eno igralških igrah ne predstavlja takšnih ovir, saj to posamezniki počnejo v privatnosti in varnosti lastnega doma ter nimajo možnosti komunicirati z drugimi igralci. Seveda je način, kako posameznik doživlja spol igranega avatarja, odvisen od prej predstavljenega koncepta življenja, ki pa v veliki meri izhaja iz vizualnega zaznavanja tako lastnega avatarja kot virtualnega sveta. Na to ima velik vpliv igralčeva perspektiva, ki pa jo predstavim v naslednjem podpoglavju.

2.5 Perspektiva igralca

»Tudi če preprosto pogledamo igralca video iger, se bomo zavedali pomembnosti pogleda pri tej izkušnji. V vseh razen majhni izjemi video iger in določenih žanrih so oči nepremično fokusirane na ekran s potencialno motečo stopnjo koncentracije. Igre, ki se odvijajo v realnem času, zahtevajo konstantno obnavljanje pozornosti na njihov ekran« (Atkins 2006, 134). To dejstvo izrecno opozarja, da je to, kar je igralcu predstavljeno vizualno, ključno v

razumevanju tega, kako igralec doživlja svoj avatar, razumeva vsebino igre in kako igra samo igro. Tu sta igralcu akcijskih iger in iger z domišljjsko vlogo predstavljeni dve opciji, in sicer igre s prvoosebno perspektivo, kjer vsebina na ekranu predstavlja avatarjev pogled, in igre s tretjeosebno perspektivo, kjer je igralčev avatar v celoti viden igralcu. Zanimivo je, da oba stila obstajata že od zgodnjih let video iger, kjer prvoosebno perspektivo predstavlja Maze Runner iz leta 1974, tretjeosebno strelsko igro pa Radar Scope iz leta 1979. Seveda so pred slednjo obstajale igre, kjer je igralec videl igrani lik, a iz pogleda od zgoraj navzdol (angl. top-down), vendar ta pogled obenem predstavi tudi preveliko količino informacij o okolici avatarja, da bi se igralec lahko v lik realistično vživel. Za tretjeosebni pogled je značilen občutek, kot da avatarju igralec gleda izza rame, torej ima omejeno vizualno zaznavo okolice, a obenem lahko vidi celoten avatar in lahko opazi stvari, ki so iz vidnega polja avatarja (stvari, ki so za in ob avatarju). »Kot rezultat in kot prikazano v tretjeosebnih igrah lahko igralec opazuje avatar kot ločeno, ekternalizirano entiteto. Medtem pa lahko še vedno čuti, da je njegova sposobnost vplivati na virtualni svet in delovati znotraj njega izražena skozi isto ločeno, ekternalizirano entiteto.« (Black 2015, 13) Pri tem se porodi vprašanje, ali je možnost vplivati na virtualni svet dovolj za vživljanje v to ekternalizirano entiteto ali pa je v tem primeru avatar res le igralčevo orodje in ne spojen igralec – lik, kot je na to možnost opozoril Black (2015). Vsekakor je ta perspektiva igralcu bolj domača, saj je je vaje iz drugih medijev, kjer so liki, s katerimi se lahko poistoveti, videni v celoti, to sta film in televizija. Seveda je pri teh dveh medijih govora o pasivnem opazovalcu, ki lahko empatično razume čustva in dejanja likov na ekranu, in ne več o aktivnem vplivu, ki ga ima igralec nad svojim avatarjem. Ta nadzor in vzpostavitev spoja med avatarjem in igralcem, ki oblikuje subjekt igralec – lik, vsekakor dvigneta možnost vživljanja v tretjeosebni perspektivi na višji nivo. Kar pa skuša posnemati pogled lika in s tem doseči čim višjo stopnjo realizma, je igra s prvoosebno perspektivno. Tu je treba opozoriti, da »vse prvoosebne igre uporabljajo nekakšno vizualno tehniko, ki ustvari statičen objekt, ki funkcioniira kot avatar z namenom povezovanja kinestetičnih, kognitivnih in zaznavnih elementov znotraj igralnega prostora. Ta objekt lahko prevzame obliko pištole, ki se razteza iz dna igralnega ekrana v virtualni svet, ali pa kot strelski merek, postavljen na sredino ekrana« (Apperley 2006, 16). Nujnost te statične točke za igralca je dokazala tudi trenutno najnovejša tehnologija, ki jo uporabljajo v industriji video iger. S tem mislim virtualno resničnost in očala, ki omogočajo vpogled v tridimenzionalni svet. Tu je nastopil problem vrtočlave pri igralcih, saj sprva pri nekaterih video igrah v virtualni realnosti ni bilo statične točke. Samih iger v virtualni realnosti v to raziskavo nisem vključil, kajti trenutno ta tehnologija še ni dostopna v zadovoljivi meri, da bi lahko pridobil

želeno število respondentov. Statična točka, ki deluje kot avatar, po besedah Apperleyja (2016) sama po sebi ne določi ali bolje rečeno ne izda spola niti rase ali starosti igralčevega avatarja, kot to stori v celoti viden avatar v igrah s tretjeosebno perspektivo. To omogoča, da je identiteta igralčevega avatarja prepuščena igralčevi domišljiji toliko dolgo, dokler teh lukenj v informacijah o avatarju ne zamaši zvočna predstavitev lika, torej glas ali pa vnaprej pripravljen prizor (angl. cut-scene), kjer prvoosebni pogled zamenja tretjeosebni pogled z namenom opozoriti na dramatičnosti dogajanja. Poleg te statične točke je tako v igrah s prvoosebno perspektivo kot tudi v igrah s tretjeosebno perspektivo pogostokrat prisotno veliko število vizualnih ključev, ki prekrivajo predstavitev virtualnega sveta. Tielelementi so namenjeni igralcu in lahko sledijo raznoraznim stvarem, kot so življenjske točke avatarja, količina nabrane valute znotraj igre, smeri neba, dnevi v tednu ali karkoli drugega, kar bi bilo lahko ključno za igralca. Na te dodatne moteče elemente opozori tudi Golub (Golub v Corliss 2011, 8), ki pravi, »da igralci v igri World of Warcraft pogostokrat "ugasnejo" vizualne in zvočne efekte – temu pravijo "razkrajati svet"– z namenom olajšanja igralne izkušnje«.

Vsi štirje predstavljeni elementi (subjekt igralec – lik, vživljanje, spol v video igrah in igralčeva perspektiva) skupaj določajo, kako posameznik izkusi igranje video igre. Seveda je teh elementov še več, na primer zvočna komponenta, ki jo je raziskoval Laliberty, ali pa težave nadzorovanja avatarja skozi različna orodja, poleg miške in tipkovnice, in mnogi drugi, ki skupaj sestavljajo uspešno izkušnjo igranja iger. Te štiri elemente sem izbral in predstavil, ker se med seboj najbolj prepletajo in eden na drugega vplivajo ter glede na to, koliko je igralec ali izdelovalec iger osredotočen na določen element, posledično spremenijo izkušnjo igralca. Tako na primer nazadnje omenjeni vizualni elementi, ki prekrivajo virtualni svet, omejujejo uspešno vživljanje, ali pa primer virtualne realnosti, kjer je pomanjkanje statične točke v video igri rezultiralo v omotičnosti igralcev in tako povsem prekinilo vez med igralcem in avatarjem, torej izničilo subjekt igralec – lik.

2.6 Pregled raziskovalnega področja

Kot pravi David Leonard (2008, 88), se moramo posvetiti učenju o igrah, saj nas igre veliko naučijo o nas ...in »njih«. S tem opozarja vse, ki raziskujejo video igre, na zanemarjanje področja spola in rase v takšnih študijah. To je tudi povod za raziskavo v tem diplomskem delu, pri kateri si pomagam z delom Daniela Blacka, ki se v svoji študiji osredotoči na interakcijo med igralcem in igro v igrah s tretjeosebno perspektivo. Realizem v video igrah na

v zvočni dimenziji nam predstavi Laliberty (2014) v svojem magistrskem delu, vendar se tudi on ne zanima za vprašanja spola. Na podlagi tega vidim tu primeren prostor raziskovanja, ki vključuje spol v video igrah in specifično perspektivo v video igrah ter kako slednja vpliva na doživljanje prvega, zlasti če upoštevamo premajhno število ženskih igranih likov v sodobnih igrah.

3 Raziskava

3.1 Metodologija – strukturiran intervju

Po proučevanju do sedaj že opravljenih raziskav na področju vživljanja in perspektiv v video igrah sem pripravil štiri odprta vprašanja, za katera sem menil, da bi lahko pripomogla k boljšemu razumevanju izkušnje igranja video iger. Število vprašanj sem omejil in standardiziral, saj sem želel osredotočen vpogled v le določen del izkušnje igranja iger in kako perspektiva vpliva na vživljanje pri tej izkušnji. Pri prvem vprašanju sem skušal od intervjuvancev izvedeti, kako bi oni odgovorili na moje raziskovalno vprašanje, in nadaljeval z drugim vprašanjem, kjer me je zanimalo, ali jih pravzaprav moti dejstvo, da se v nekaterih igrah njihov igrani lik od njih razlikuje. Pri drugih dveh vprašanjih pa me je zanimalo, kako se njihov pogled na igrani lik spremeni, kadar imajo opcijo oblikovanja lastnega lika, in katere lastnosti so tiste, ki vživljanje v video igrah zavirajo, ter kakšen vpliv imata pri tem prvoosebna in tretjeosebna perspektiva.

3.2 Vzorec

V raziskavi je sodelovalo deset študentov in študentk, ki jih bom zaradi obljube o anonimnosti označil s F1, F2, F3, F4 in F5 (dekleta) ter M1, M2, M3, M4 in M5 (fantje). Njihove starosti se gibljejo od 19 do 26 let s povprečno starostjo 23 let. Prihajajo večinoma iz Ljubljane z izjemo osebe M3, ki prihaja iz Maribora. Moj cilj je bil pridobiti enako število ženskih kot moških sodelujočih v raziskavi, saj to najbližje reflektira tudi dejansko populacijo tistih, ki igrajo video igre v prostem času.

Tabela 3.1: Demografski podatki sodelujočih

Oznaka sodelujoče/-ga	Starostna skupina	Prebivališče
F1	25	Ljubljana
F2	24	Ljubljana
F3	26	Ljubljana
F4	24	Ljubljana
F5	19	Ljubljana
M1	23	Ljubljana
M2	26	Ljubljana
M3	22	Maribor
M4	24	Ljubljana
M5	19	Ljubljana

3.3 Analiza

3.3.1 Igranje lika nasprotnega spola

Pri prvem vprašanju me je pri respondentih zanimalo, ali se lažje vživijo v igro in igrani lik, če je igra predstavljena v prvoosebni perspektivi kot pa v tretjeosebni perspektivi, kadar je lik njim drugačnega spola. Dekleta so pri tem vprašanju bolj pogosto izbrala odgovor prvoosebna perspektiva, morda ravno iz razloga, ker so večkrat primorane igrati like nasprotnega spola.

»Da, ker ne vidim tistih stvari, ki delajo lik drugačen in moteč zame«(F2).

To je vsekakor razumljivo, saj pogostost izkušenj, kose mora igralec vživeti in igrati lik nasprotnega spola, skozi čas privede do stresa in sama izkušnja nato postane moteča. Sam pristop do iger in zato tudi drugačen odgovor ima oseba M1, ki svoj odgovor razloži takole:

»Raje 3rd personview, ker me popolna integracija in asimilacija v virtualno okolje ni nikoli mikala, sem se vedno zavedal, da sem še vedno samo igralec, ki igra zaradi zabave in občutka etičnosti, ki ga dobiš, ko si postavljen pred good-evil situacije«(M1).

Tukaj je predstavljen tudi razlog, zakaj M1 pravzaprav igra video igre, njegov cilj ni popolnoma se vživeti v virtualni svet in odmik od realnega, ampak eksploracija lastne psihe, kadar je postavljen pred težka moralna vprašanja. Seveda je potem razumljiva njegova želja

po ohranjanju nekakšne distance do teh vprašanj in odločitev, ki jo doseže s kontroliranim ločevanjem sebe in igranega lika, kar pa se kaže v preferiranju tretjeosebnega pogleda v video igrah. Ta odgovor morda ne odgovori na vprašanje o menjavi spolov igranega lika v igrah, a predstavi eno izmed razlag, zakaj pri nekaterih igralcih vživljanje ni cilj pri igrah z domišljijско vlogo. Tukaj je ravnovesje v subjektu igralec – lik močno na strani igralca in sta lik in igra orodje za igralčevo zabavo in odkrivanje narativnih tem, ki jih v realnem svetu ne izkusi.

Dekle F1 pri tem vprašanju tudi sama izpostavi možen vidik na igre in igrane like, kot ga ima M1, a zase trdi, da ji je vsekakor lažje vživljanje, kadar je igra predstavljena v prvoosebni perspektivi.

»Stopnja vživetja pa je po mojem zelo odvisna tudi od vsake osebe posebej, nekateri so kljub igranju iger zelo racionalni in doživljajo igre zgolj kot zabavo, drugi pa radi sanjarimo in si z igranjem ustvarimo »drugo«realnost, ki pa je zelo podobna temu, kar si ustvarijo bralci knjig, gledalci filma itd.« (F1).

Dekleta F2, F3 in F4 razložijo, zakaj jim je ljubša prvoosebna perspektiva, na precej podoben način. Vse tri moti dejstvo, da v tretjeosebnem pogledu vidijo igrani lik, ki je njim drugačen, in jim to onemogoči želeno stopnjo vživljanja v igro. Zato preferirajo prvoosebni pogled, kjer teh razlik ne zaznajo, in se iluzija »to sem jaz, ne le moj avatar« ohrani dalj časa. Tu je tudi logično sklepati, da igralec potrebuje določen čas, da se uspešno vživi v domišljijски igrani lik. Sam začetek, ko je igralcu predstavljen igrani lik, je tudi najbolj odločilen, ali se bo igralec lahko vživel. Zato na primer dejstvo, da igralec lahko vidi igrani lik le v odsevih pri prvoosebni perspektivi, ni tako moteče, kot če se igralec že seznanil z likom v tretjeosebni perspektivi. Takšno mnenje izpostavi tudi M5, ki pravi:

»Prvoosebna, seveda, saj je bolj realno in hitreje noter padeš in nekaj časa traja, da ugotoviš, da igraš drug spol« (M5).

Nasprotno pozicijo pa ima M2:

»Nah, s thirdperson dejansko vidš characterja– se lažje, ane? Mislim, če ne vidim lika, sploh ne vem, koga igram, dokler ne izvem tega kasneje«(M2).

Tu gre za ravno nasprotni pristop k vživljanju v igrani lik, igralec si ne želi ustvarjati iluzije, kdo je njegov lik in ali se ta razlikuje glede na spol. Tretjeosebni pogled mu pomaga, da se

lažje vživi v lik, saj mu je ta predstavljen vizualno in se tako zaveda določenih lastnosti lika. Tako se tudi izogne kasnejšemu soočanju z mogočo napačno predstavo o liku, ki ga je igral do tiste točke.

3.3.2 Odpor do takšnih iger

Pri naslednjem vprašanju me je zanimalo, ali respondente igranje likov, ki so njim drugačni, odvrne od igranja igre ali pa jih to zavira pri vživljanju v lik. Tu sem na podlagi prejšnjega vprašanja in odgovorov nanj pričakoval večinoma pritrdilne odgovore, vendar se je tako izrazila samo oseba F2. Ravno iz tega razloga tudi preferira prvoosebni pogled, saj tako ne vidi lastnosti, ki razlikujejo njen lik od nje:

»Da, ker se pri nekaterih stvareh ne morem poistovetiti z likom, če mi je ta tuj in drugačen« (F2).

Dekletom F1, F4 in F5 pa igranje njim drugačnih likov le občasno zavrne željo po igranju takšne igre in omeji možnost vživljanja v takšen, drugačen lik. Respondentom F3, M1, M2, M3, M4 in M5 pa igranje drugačnega lika ne predstavlja ovire pri vživljanju ali načinu zabave, ki jo nudi igranje video iger. Tu sta zanimiva dva podatka, prvi je, da so tako odgovorili vsi moški respondenti, drugi pa je, da je tako odgovorila le ena izmed ženskih respondentk. Seveda je pri takšnem vzorcu težko izvleči trdne ugotovitve, a kljub temu ti odgovori predstavijo nekakšno okvirno sliko tega področja. To, da so vsi moški respondenti odgovorili na isti način, si delno razlagam z domnevo, da so kot igralci vajeni v večini iger igrati po spolu sebi enak lik in se tako posledično znajdejo v poziciji igranja lika nasprotnega spola bolj redko ter jim ta izkušnja ni tako moteča. Oseba F3 pa svoj nikalen odgovor razloži takole:

»Ne, ker mi je po navadi bolj pomembno, kaj se dogaja v igri«(F3).

Tu je treba upoštevati, da vsak igralec pristopi k igri z drugačno motivacijo, nekateri želijo razumeti lik, ga doživeti in na podlagi tega tudi igrati lik in igro na liku specifičen način, torej popolno vživljanje v lik in njegovo osebnost, medtem ko se drugi osredotočijo na dogajanje v virtualnem svetu in kako svet in dogodki vplivajo na avatar in posredno na igralca. V prvem

primeru igralci skušajo interpretirati dogodke kot njihov igrani lik, v drugem pa jih interpretirajo kot igralca, postavljen v isto okolje kot igrani lik.

»Saj se (spol) skoraj vedno razlikuje od mene, če imam to opcijo«(M5).

Oseba M5 pa se prav z namenom igranja nekaj tujega samemu sebi odloči za izbiro drugačnega spola, kar kaže na to, da so igre seveda razumljene kot oddih od realnega življenja. V virtualnem svetu ima vsak igralec možnost biti, kdor si želi, za določen čas, ne glede na spol ali druge lastnosti, ni mu treba igrati ponavljajoče se družbene vloge iz dneva v dan.

Osebi M3 in M4 si igranje sebi nasprotnega spola razlagata in posledično tega dejstva ne problematizirata na podlagi zgodbe in kako določen lik spada v zgodbo ali kako je ponekod zgodba zgrajena okoli lika.

»Ne, ker se mi zdi, da so ustvarjalci igre izbrali določen lik, ki sodi k zgodbi, in je ta lik najbolj primeren, pa čeprav se razlikuje. Včasih me kakšne stvari malo vržejo ven iz lika, ampak ne zato, ker bi bil ta drugačen od mene«(M4).

»Ne, ker igram igre, da doživim raznorazne zanimive stvari, in včasih so to zgodi Lari Croft ali pa Witcherju« (M3).

Tukaj je želja po doživljanju celotnega virtualnega sveta in zgodbe postavljena pred sam lik ali like spola, kar se tiče pomembnosti. Sam spol lika tako ne predstavlja velike ovire, kadar je igralčeva pozornost usmerjena v okolje in dejanja lika. Posledično se lahko odpre vprašanje, ali je spol igranega lika moškemu igralcu manj ključen, kadar je govora o ženskih igranih likih.

3.3.3 Možnosti kreacije lastnega avatarja

V nadaljevanju me je zanimalo, ali se intervjuvanci odločijo za kreacijo avatarja, ki se ne ujema z njihovo raso ali spolom, kadar jim je to orodje ponujeno v igri. Tu sem dodal tudi faktor rase z namenom ugotoviti, ali je morda to bolj ovirajoč element kot igranje drugega spola. Takšne opcije so najpogosteje prisotne v množičnih več igralških spletnih igrah domišljijjskih vlog, kar pomeni, da z avatarjem igralci pridejo v kontakt z drugimi igralci.

Interakcije z drugimi igralci seveda vplivajo na odločitev, ali bo igralec igral lik istega spola ali ne. Kljub temu pa seveda obstajajo tudi igre, kjer je prisotno orodje za prilagajanje avatarja, a gre za preprosto igro domišljijjskih vlog, brez dodane medmrežne plati in interakcije z drugimi igralci. Oseba F3 se za takšno igro identitet odloči bolj redko, medtem ko oseba M4 pri svojem igranem liku rada ostane zvesta spolu, s katerim se identificira tudi izven iger. Svoj odgovor naveže na prej omenjeno dejstvo, da je orodje za kreacijo avatarja bolj pogosto v igrah, kjer je igralec v interakciji z drugimi igralci, torej v spletnih igrah, medtem ko je igranje druge rase zanj manjša ovira, kadar se mu zdi ta sprememba smotrna glede na okolje in dogajanje v igri.

»Tarih iger ne igram tako pogosto, ampak po navadi izberem liku raso glede na zgodbo, na primer 9 Dragons je lik Azijec in ne bele polti, ker to nebi imelo smisla. Za spol pa največkrat igram kar moškega, ker se mi ne da pretvarjati ali razlagati drugim igralcem, da sem za računalnikom dejansko moški in zakaj potem igram ženski lik«(M4).

To odločitev lahko razumemo kot drugo plat strategije maskiranja spola, ki sem jo predstavil v teoretskem delu naloge. Zakaj se ostali respondenti odločijo za prevzemanje drugega spola v video igrah, najbolje izrazi odgovor osebe M3. Prav tako pa sta spol in fantazijska rasa v njegovem pogledu enako nezahtevni karakteristiki, kar se tiče vživljanja v avatarje, ki so v tem aspektu njemu drugačni:

»Da, zato, da ni monotono vedno igrat iste like, potem malo zamenjam. Kakšno drugo fantazijsko raso izberem ali drug spol«(M3).

Oseba F2 to razlago še dopolni, saj ji orodje kreacije avatarja ne ponuja le možnosti ustvarjanja specifične vizualne predstave igranega lika, temveč si ob oblikovanju avatarja sprti še izmisli tudi karakter in zgodbo lika, ki ga želi igrati, in mu na podlagi tega spremeni fizične lastnosti.

»Da, zato, da je bolj zanimivo in da si lahko izmislim zgodbo te osebe in mu potem dodam brazgotine in tatuje, če je to mogoče«(F2).

Kot podvprašanje me je zanimalo, ali se pri takšnih likih, ki so jih sami ustvarili in se od njih razlikujejo, lažje vživijo, kadar je igra prvoosebna ali tretjeosebna pogleda. To vprašanje

se nanaša tudi na prvo vprašanje in razkriva, ali igralčeva možnost kreiranja avatarja vpliva na preferenco glede perspektive in vživljanje. Torej, ali dejstvo, da ima igralec možnost oblikovati lik, ki ga bo igral v igri, spremeni njegovo izkušnjo vživljanja v različnih vizualnih perspektivah. Pri osebah F1, F3, F5, M1, M2 in M5 je odgovor ostal enak. Oseba F2 je na to podvprašanje odgovorila, da ji je posledično vživljanje lažje v tretjeosebni perspektivi iger, medtem ko je pri prvem vprašanju odgovorila, da se lažje vživi v moške like, kadar jih igra v prvoosebnem pogledu. Enako sta se izrazila tudi dva moška respondenta, to sta bili osebi M3 in M4. Pri osebi F4 pa sta bila prvoosebni in tretjeosebni pogled enakovredno ovrednotena, kar se tiče vživljanja v lik, ki ga je imela možnost sama kreirati. Tudi to dekle je v prvem vprašanju preferiralo prvoosebni pogled. Zanimivo je, da med zbranimi odgovori ni bilo primera, kjer bi se oseba sprva lažje vživljala v likes tretjeosebno perspektivo in nato po kreaciji lastnega avatarja vživljanje lažje dosegla v igrah s prvoosebno perspektivo. To je še dodaten razlog za razširitev takšne raziskave na večje število respondentov, saj so posameznikove izkušnje pri igranju iger vedno personalizirane in edinstvene. Odgovori oseb F2, F4, M3 in M4 tukaj kažejo na to, da se igralec lažje vživi v lik nasprotnega spola, kadar je v sam lik predhodno investiran in prisoten pri kreaciji avatarja ne glede na igralčevo perspektivo v igri.

To sklepanje sem želel še dodatno podkrepiti s podvprašanjem, kjer me je zanimalo, ali igralce zmoti dejstvo, da lahko potem vidijo celotno podobo sebi drugačnega avatarja, kadar igrajo lastnoročno kreiran lik v tretjeosebni perspektivi. Tukaj sem prvič pri vseh respondentih prejel isti odgovor, nihče izmed vprašanih ni odgovoril, da ga pogled na celotni avatar med igro moti. Tako so odgovorile osebe, ki so že primarno preferirale tretjeosebni pogled pri vživljanju v lik, kot tudi tiste, ki so sprva imele občutek lažjega vživljanja s prvoosebno perspektivo. To kaže tudi na domačnost s tretjeosebnim pogledom, ki jo imajo igralci že iz drugih medijev, kot sta televizija in film.

»Če ga lahko sam kreiram in avatar vidim v tretjeosebnem pogledu, me ne zmoti, zmoti me, če je vnaprej ustvarjen lik«(M5).

Osebe M5 kljub temu da se še vedno lažje vživi v lik ne glede na to, ali je samo kreiran ali vnaprej ustvarjen lik v prvoosebni perspektivi, dejstvo, da vidi lastno kreiran lik v celoti, ne zmoti več, saj je imel vpliv na avatarjev izgled. Podobno mnenje ima oseba F1, ki pravi:

»Ne, nikoli me ne moti, saj že v character creationu poskrbim, da je avatar, ki ga igram, meni všeč«(F1).

Te odgovore je možno interpretirati tako, da je vživljanje v lik z drugim spolom bolj zahtevno, kadar je igrani lik vnaprej določen in igralcu posledično tuj. Na to zahtevnost vživljanja pa ima še vedno velik vpliv igralčeva perspektiva doživljanja igre, kjer lahko pri nekaterih osebah perspektiva vživljanje olajša, pri drugih pa še dodatno oteži.

3.3.4 Zavirajoči elementi za vživljanje

Pri zadnjem vprašanju me je zanimalo, kateri elementi igre ali lastnosti avatarja zavirajo njihovo vživljanje ter kako prvoosebna in tretjeosebna perspektiva vplivata na to. Tukaj oseba F3 pravzaprav potrdi mojo domnevo, da prvoosebni pogled omili zaviranje vživljanja pri igranju oseb nasprotnega spola:

»Če je kakšna težava pri tem, da se vživim v igro, je največkrat spol, prvoosebni pogled pa zadevo sigurno omili«(F3).

Iz ostalih vprašanj je bilo mogoče razbrati, da prvoosebni pogled omili raznolike lastnosti avatarja, kadar so te moteče, nasprotno stori tretjeosebna perspektiva, ki te lastnosti še bolj izpostavi. Posledično, kadar so vizualne lastnosti in realistični prikaz avatarja ter njegovih oblačil in drugih pripomočkov zadovoljivi igralcem, večina respondentov prisega na tretjeosebni pogled. Na primer osebo M4 motijo zvočni efekti v kombinaciji z določenimi vizualnimi perspektivami:

»Vzdihljaji lika, ki se ponavljajo, ko ta skoči ali pade ali skuša preplezati kako oviro, to je še posebej moteče kadar vidim lik v tretjeosebni perspektivi in sama ovira ni tako zahtevna, da bi bilo potrebno toliko napora, kot se ga sliši. V prvoosebnih pogledih se po navadi kamera premika na tak način, da je napor res viden in je lažje razumeti, da je lik zadihan«(M4).

Tukaj lahko kot problem razberemo neujemanje dinamičnosti zvočnega dogajanja, ki je odzivno na dogajanje v igri in premike avatarja, ter statičnosti tretjeosebne perspektive, ki

umirjeno sledi igranemu liku. To neujemanje je vsekakor razumljiv razlog za izgubo občutka realizma v igri in posledično zahtevnejšega procesa vživljanja.

Prilagodljivost likov, ki sem jo raziskal v tretjem vprašanju, sta osebi M3 in F1 izpostavili kot element, ki zavira njuno vživljanje v lik. Oseba F1 vidi problem v igrah, kjer orodja kreacije in prilagajanja lastnega lika niso natančna in ne glede na trud rezultirajo v nezadovoljivem izdelku:

»Lastnosti, ki zavirajo, so premočne/kontrastne barve kože, disproporcionalne oči, nos, usta, udi, »grdi«pre-seti izgleda (na primer Oblivion ali Sims 3), kjer karkoli narediš – lik izgleda slabo. V tem primeru je bolje prvoosebno igranje, ki to omili«(F1).

Osebo M3 pa zmoti samo pomanjkanje orodja, s katerim si lahko ustvari lik po lastni volji, a je primoran igrati že vnaprej ustvarjen lik. Pri obeh osebah te nevšečnosti odpravi ali vsaj omili prvoosebni pogled, medtem ko osebo M1 pravzaprav najbolj zmoti prav prvoosebni pogled:

»Ist personview mi znižuje užitek videoigre, ker svojega karakterja ne vidiš v celoti, bolj se počutim del ekipe in del okolja, če lahko vidim vse v 3rd personview«(M1).

Tukaj prvoosebna perspektiva otežuje proces vživljanja v celoti in ne le pri igrah, v katerih oseba igra lik nasprotnega spola ali pa si takšen lik ustvari sama.

4 Sklep

Kot sem izpostavil v uvodu, so video igre vse večji del moderne kulturne krajine in vse pogostejši način, kako posamezniki preživljajo svoj prosti čas. Zato sem z diplomskim delom skušal predstaviti eno izmed področij video iger, ki se tiče tako igralcev kot same industrije video iger. Medtem ko so video igre pogostokrat grešni kozel za nasilna dejanja mladostnikov ali pa so obravnavane kot predmeti odvisnosti, se samim izkušnjam igralcev ne posvečamo dovolj. Tukaj sem imel priložnost povprašati majhno število mladih igralcev, kako oni doživljajo svoje like, igranje likov nasprotnega spola in kaj jih pri igrah domišljijjskih vlog pogostokrat zmoti. Vsekakor bi za bolj podrobno raziskavo želel večji vzorec respondentov in od njih zahteval dnevnik igralških izkušenj, saj bi se na določena vprašanja, ki sem jih zastavil tu, odgovori spremenili, kadar bi bili usmerjeni na različne specifične igre. Glede na dobljene

odgovore pa je možno trditi, da ima prvoosebna perspektiva pozitiven vpliv na vživljanje v like nasprotnega spola. Seveda je v raziskavi sodelovalo majhno število oseb, a to je dovolj za premislek o izvajanju podobne raziskave na večjem številu respondentov in ugotoviti, ali se delež ljudi, ki mislijo drugače, izenači s trenutno večinsko skupino. Poleg glavnega vprašanja sem tudi pri drugih vprašanjih izvedel dejstva, ki so me presenetila, kar je še dodaten razlog, zakaj je potrebna večja pozornost na tem raziskovalnem področju. Zanimivi sta dejstva, da igranje lika nasprotnega spola ne moti nobenega vprašanega moškega in da se osebe pogostokrat odločijo igrati lik nasprotnega spola, kadar imajo možnost kreacije lika. Opcija kreacije lika se je izkazala za zelo pomembno, saj so odgovori pokazali, da pri takšnih likih vsi igralci zanemarijo dejstvo, da sedaj vidijo igrani lik v celoti, kljub temu da so pred tem preferirali prvoosebni pogled, ki to onemogoči. Tu se zopet vidi, da so video igre, čeprav podobne filmu in pogostokrat analizirane z istimi metodami, od samega filma zelo drugačne in enako velja tudi za njihove uporabnike. Pri filmu gledalec nima možnosti vplivati na izbiro glavnih likov v zgodbi in je lahko nad izbiro razočaran, enako se počuti tudi igralec iger, ki nima opcije ustvariti njemu privlačnega igranega lika. Kot je pri filmih smotrno zahtevati raznolikost glavnih likov po spolu v imenu enakomerne reprezentacije, to ne velja nujno za video igre, kajti odgovori kažejo na željo po lastni izbiri in ne vnaprej določenih likih, četudi so ti lahko raznoliki. Glede perspektive, ki je ponujena igralcu, bi bilo treba narediti specifično raziskavo na podlagi tehnologije virtualne realnosti. Nova tehnologija seveda predstavlja nove možnosti, a tudi ovire, kot je na primer, da njena dostopnost omejuje raziskovalca v številu respondentov, ki bi bili željni pomagati pri raziskavi. Pozitivna lastnost virtualne realnosti in video iger, osnovanih na tej tehnologiji, pa je, da trenutno še najbolj realistično predstavi človeško perspektivo, kar bi posledično moralo vplivati na proces vživljanja pri igralcih. Video igre in njeni igralci so predmeti raziskav, ki se trenutno spreminjajo z veliko hitrostjo, zato jim je treba posvetiti večjo pozornost in trud z akademske strani.

5 Literatura

1. Apperley, H. Thomas. 2006. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming* 37 (1): 6–23.
2. Atkins, Barry. 2006. What Are We Really Looking at? The Future-Oriented of Video Game Play. *Games and Culture* 1 (2): 127–140.
3. Black, Daniel. 2015. Why Can I See My Avatar? Embodied Visual Engagement in the Third-Person Video Game. *Games and Culture* 12 (2): 179–199.
4. Brenick, Alaina, Alexandra Henning, Melanie Killen, Alexander O'Connor in Michael Collins. 2007. Social Evaluations of Stereotypic Images in Video Games: Unfair, Legitimate, or “Just Entertainment”? *Youth & Society* 38 (4): 395–419.
5. Chen, Fanfan. 2014. *Toward a Hermeneutic Narratology of Interactive Digital Storytelling*. Dostopno prek: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-12337-0_12 (14. junij 2017).
6. Corliss, Jonathan. 2011. Introduction: The Social Science Study of Video Games. *Games and Culture* 6 (1): 3–16.
7. Entertainment Software Association. 2015. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Dostopno prek: http://isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2015.pdf (29. maj 2017).
8. ---2016. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Dostopno prek: http://isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2016.pdf (29. maj 2017).
9. Ferri, Gabriele. 2007. *Narrating machines and interactive matrices: a semiotic common ground for game studies*. Dostopno prek: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.02554.pdf> (14. junij 2017).
10. Fox, Jesse in Wai Yen Tang. 2016. *Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies*. Dostopno prek: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1461444816635778> (14. junij 2017).
11. LaLiberty, P. Ryan. 2014. *Aural (Re)positioning and the aesthetics of realism in first-person shooter games*. Magistrska naloga. Rhode Island: University of Rhode Island.
12. Leonard, J. David. 2006. Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture* 1 (1): 83–88.
13. Murphy, C. Sheila. 2004. ‘Live in Your World, Play in Ours’: The Spaces of Video Game Identity. *Journal of Visual Culture* 3 (2): 223–238.

14. Riley, David. 2014. *The NPD Group Reports 34 Million Core Gamers Spend an Average of 22 Hours per Week Playing Video Games*. Dostopno prek: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/the-npd-group-reports-34-million-core-gamers-spend-an-average-of-22-hours-per-week-playing-video-games/> (29. maj 2017).
15. Vasquez, Brent. 2013. *Anatomy of Storytelling in Bioshock Infinite and The Last of Us*. Dostopno prek: <https://brentvasquez.wordpress.com/2013/12/10/anatomy-of-storytelling-in-bioshock-infinite-and-the-last-of-us/> (12. junij 2017).
16. VerBruggen, Robert. 2012. Games People Play. *Academic Questions* 25 (4): 552–560.
17. Watts, Evan. 2011. Ruin, Gender, and Digital Games. *Women's Studies Quarterly* 39 (3/4): 247–265.
18. Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Conslavo in James D. Ivory. 2009. The virtual census: representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society* 11 (5): 815–834.

Priloge

Nagovor:

Živjo!

Sem študent na ljubljanski Fakulteti za družbene vede. Pišem diplomsko nalogo na temo video iger, kjer me zanima, kako posamezniki doživljajo prvo osebne igre ... Zanima me kako se vživiš v igrani lik, kadar je ta nasprotnega spola. Izredno vesel bom, če bi bil_a pripravljen_a odgovoriti na nekaj vprašanj. Seveda bodo tvoji odgovori povsem anonimni!

Priloga A: Transkript intervjuja F1

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživiš v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Definitivno, prvo osebni način igranja te postavi v bolj doživeto zaznavanje sveta oziroma okolja v katerem se igra odvija. Virtualni svet igre spremljaš na podoben način kot realni svet – ne vidiš svojega obraza/glave (razno v odsevih), vidiš le roke in objekte s katerimi rokuješ. V tretje osebni pogledu se opazuješ iz zgornje perspektive, kar večkrat daje občutek »to je moj character« kot pa »to sem jaz«. Stopnja vživetja pa je po mojem zelo odvisna tudi od vsake osebe posebej, nekateri so kljub igranju iger zelo racionalni in doživljajo igra zgolj kot

zabavo, drugi pa radi sanjarimo in si z igranjem ustvarimo »drugo« realnost, ki pa je zelo podobna temu, kar si ustvarijo bralci knjig, gledalci filma, itd..

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Včasih. Če igra ponuja zgolj nečloveške like, je potrebno veliko več domišljije, da se popolnoma vživiš v lik. Seveda je to spet posploševanje, vsak igralec je drugačen in je njegovo zaznavanje lastnega jaza v likih izredno odvisno od osebnih lastnosti in preferenc. Nekdo se mogoče vidi kot volkodlak in se raje povezuje s takimi liki hehe.

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanje avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Seveda, drug čar iger je tudi to, da se v imaginarni svet podaš kot bitje, ki v resnici ne moraš biti. Sama rada igram vloge, kot so vampirji, ljudje z mačjimi ušeski in repi, vilinci, rase s krili in podobno. Ker sem punca mogoče malo bolj padam na like, ki so po izgleduluškani .

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna? Še vedno mislim, da je prvoosebna igra bolj nagnjena k temu, da se vživiš v lik. Ampak to ne pomeni, da se pri tretjeosebnih ne. Samo lažje je pri prvoosebnih.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja? Ne, nikoli me ne moti, saj že v charactercreation-u poskrbim, da je avatar, ki ga igram, meni všeč.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvo osebni ali tretje osebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Lastnosti, ki zavirajo so premočne, kontrastne barve kože, disporporcionalne oči, nos, usta, udi, »grdi« pre-seti izgleda (na primer Oblivion ali Sims 3), kjer karkoli narediš - lik zgleda slabo. V tem primeru je bolje prvoosebno igranje, ki to omili. Na drugi strani, pa so pozitivne lastnosti tiste, ki dajejo bleščeče elemente (armor, swords, eyes, ...), ponujajo številne variacije pri kreiranju obraza in predvsem frizure(!), lepe kombinacije barv, itd.. Tu je vseeno za kater način igranja gre, saj si na splošno zadovoljen z likom, ki si ga ustvaril.

Priloga B: Transkript intervjuja F2

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživiš v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Da, ker ne vidim tistih stvari, ki delajo lik drugačen in moteč zame.

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Da, ker se pri nekaterih stvareh ne morem poistovetiti z likom, če mi je ta tuj in drugačen.

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanja avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Da zato da je bolj zanimivo in da si lahko izmislim zgodbo te osebe in mu potem dodam brazgotine in tatuje če je to mogoče.

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna?

Tretje osebna ker potem vidim kaj sem ustvarila in si lahko predstavljam kako ta lik živi v svetu.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja?

Ne mi je pravzaprav zelo všeč.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvoosebni ali tretjeosebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Pri prvoosebnem pogledu ni nekih lastnosti ki bi zavirale, po navadi zavira lik, ki ga ne morem personalizirat. Tretje osebni pogled poudari zavirajoče lastnosti, ali pa poglobi izkušnjo, če je lik tak kot hočem.

Priloga C:Transkript intervjuja F3

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživiš v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Da, ker pač takrat ne vidim lika kot če bi ga videla v 3rd personviewju.

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Ne, ker mi je po navadi bolj pomembno kaj se dogaja v igri.

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanja avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Redko se moj avatar ne ujema z mojo raso in spolom.

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna?

Če se moj avatar z mano ne ujema ne spremeni načina kako se vživim v lik, lažje pa vseeno če je igra prvoosebna.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja?

Dejstvo je, da je avatar drugačen. In da ga vidim me ne moti.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvoosebni ali tretjeosebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Če je kakšna težava pri tem da se vživim v igro je največkrat spol, prvo osebni pogled pa zadevo sigurno omili.

Priloga Č:Transkript intervjuja F4

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživiš v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Da, ker ne opazim teh razlik in mi potem tudi niso tako pomembne

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Kakor kdaj.

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanja avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Da, včasih je res zabavno igrati nekaj čisto drugačnega.

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna?

Oboje, ker če je možnost videti kreiran lik je lepo ni pa nujno.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja?

Ne.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvoosebni ali tretjeosebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Noben, ker po navadi nimam s tem problema.

Priloga D:Transkript intervjuja F5

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživiš v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Raje imam tretjeosebno.

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Občasno, včasih res težko čutim povezavo z avatarjem, če je ta res drugačen.

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanja avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Da, igram raznorazne različne like.

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna?

Raje tretjeosebna.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja?

Če imam možnost ustvarim avatar ki mi je všeč, zato ga želim v igri/bitki tudi videti.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvoosebni ali tretjeosebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Kadar ne morem izbrati "armorja"/željenega orožja. Kadar lik ni dodelan glede na raso/abilities. V tem primeru imam raje 1st person. Če vse izgleda tako kot se zagre je bolje 3rd person.

Priloga E:Transkript intervjuja M1

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživiš v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Raje 3rd personview, ker me popolna integracija in asimilacija v virtualno okolje ni nikoli mikala, sem se vedno zavedal, da sem še vedno samo igralec, ki igra zaradi zabave in občutka etičnosti, ki ga dobiš ko si postavljen pred good-evil situacije.

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Ne. Bolj real life. Saj sam sebe ne vidim v takšnih situacijah.

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanja avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Vedno, še vedno pa mora biti v skladu z mojo vizualno in simbolno reprezentacijo

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna?

Mora pa biti tretje osebni pogled, da lahko vidim svoj lik.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja?

Sploh ne.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvoosebni ali tretjeosebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Ist personview, mi znižuje užitek videoigre, ker svojega karakterja ne vidiš v celoti, bolj se počutim del ekipe in del okolja, če lahko vidim vse v 3rd personview.

Priloga F:Transkript intervjuja M2

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživiš v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Nah, s thirdperson dejansko vidšcharacterja - se lažje ane? Mislím, če ne vidim lika sploh ne vem koga igram dokler ne izvem tega kasnej.

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Nah me prou nič ne moti pač itak so ljudje različni in vsak ma pol lahko neko drugo zgodbo za odigrat. Vidš neki novga ko igraš nekoga drugačnega

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanja avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Kokr mi zapaše ja učasihtutkj drugačnega igram sam da spada v določen svet, ker so večje šanse da je nekdo drug kot jst v takemu svetu.

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna?

Še vedno raje igram v tretje osebnem pogledu.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja?

Ne, to mi je všeč vem kdo sem in kaj se dogaja okoli mene.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvoosebni ali tretjeosebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Če je igrca slaba, nezanimiva in ma zanič grafiko mi je res težko se vživet ker nimam sploh volje igrat. Za avatar mi je itakvseen kako zgleda pa bolj se mi dopade če lahk res vidim avatar tko, da se laži vživim v igro.

Priloga G:Transkript intervjuja M3

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživiš v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Da, seveda je lažje v prvo osebnem pogledu, ker vidim direktno to, kar vidi moj lik in me stvari lahko presenetijo če igram z slušalkami in nekaj skoči izza mene.

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Ne, ker igram igre da doživim raznorazne zanimive stvari in včasih so to zgodi Lari Croft ali pa Witcherju.

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanja avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Da, zato, da ni monotono vedno igrat isti like potem malo zamenjam kakšno drugo fantazijsko raso izberem ali drug spol.

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna?

Ja, potem se že investiram v ta lik mu izberem vse značilnosti in bi ga raje videl zato raje igram v tretjeosebnem.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja?

Ne, ker se sam odločim, da bi igral nekaj drugačnega in potem bi to tudi rad videl.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvoosebni ali tretjeosebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Že v naprej ustvarjen avatar (Witcher)! Rad bi, da si sam izberem kako moj lik zgleda, včasih so res takšni da se ne morm vživeti v njih, pa bi jih rad spremenil. Tretje osebni pogled to poudari, ker vidim da igram enak lik kot vsi ostali, nič posebnega.

Priloga H:Transkript intervjuja M4

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživiš v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Na splošno se ne glede na razlike v spolu lažje vživim v lik če igram igro v prvo osebni perspektivi. Več pozornosti potem dam na opazovanje okolice avatarja kot bi jo avatar sam videl in se mi zdi da tako lažje razumem lik.

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Ne, ker se mi zdi da so ustvarjalci igre izbrali določen lik, ki sodi k zgodbi in je ta lik najbolj primeren pa čeprav se razlikuje. Včasih me kakšne stvari malo vržejo ven iz lika ampak ne zato, ker bi bil ta drugačen od mene.

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanja avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Takih iger ne igram tako pogosto ampak po navadi izberem liku raso glede na zgodbo, na primer 9 Dragons je lik Azijec in ne bele polti ker to nebi melo smisla. Za spol pa največkrat

igram kar moškega, ker se mi ne da pretvarjati ali razlagati drugim igralcem, da sem za računalnikom dejansko moški in zakaj potem igram ženski lik.

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna?

Tretje osebna ker potem začutim da igram nek določen lik in se skušam potem tega držati.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja?

Ne to me opominja da sem v tej igri ta in ta oseba.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvoosebni ali tretjeosebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Vzdihljaji lika, ki se ponavljajo, ko ta skoči ali pade ali skuša preplezati kako oviro, to je še posebej moteče, kadar vidim lik v tretje osebni perspektivi in sama ovira ni tako zahtevna da bi bilo potrebno toliko navora kot se ga sliši. V prvo osebni pogledi se po navadi kamera premika na tak način da je napor res viden in je lažje razumeti da je lik zadihan.

Priloga I:Transkript intervjuja M5

Ali se pri žanru RPG (role playing game) lažje vživite v igrani lik, ne glede na avatarjev spol, če je igra prvoosebna (firstpersonview) kot pa tretjeosebna (thridpersonview)?

Prvoosebna seveda, saj je bolj realno in hitreje noter padeš in nekaj časa traja, da ugotoviš, da igraš drug spol.

Ali vas kdaj to, da se avatar od vas razlikuje odvrne od igranja igre ali pa to zavira pri vživljanju v lik?

Niti ne, saj se skoraj vedno razlikuje od mene, če imam to opcijo.

Ali se pri takih igrah, ki omogočajo tudi kreacijo lastnega avatarja, kdaj odločite za oblikovanje avatarja, ki se ne ujema z vašo raso ali spolom?

Nikoli se ne odločim za lastnega avatarja. Vsaj vedno prav tako izberem nasprotni spol.

Če to storite ali se potem lažje vživite v izbrani lik, če je igra prvoosebna ali tretjeosebna?

Pri prvo osebni pogledu je lažje se vživeti ja.

Ali vas v takih primerih zmoti dejstvo, da vidite celotno podobo vam drugačnega avatarja?

Če ga lahko sam kreiram in avatar vidim v tretje osebni pogledu, me ne zmoti. Zmoti me, če je v naprej ustvarjen lik.

Katere lastnosti avatarja ali igre zavirajo vaše vživljanje v igran lik, ter kateri izmed pogledov (prvoosebni ali tretjeosebni) te zavirajoče lastnosti poudari ali nasprotno celo omili?

Prvoosebni pogled omili tisto kar mi ni všeč pri liku po navadi gre za avatarjevizgled na splošno. Tretje osebni pa stori ravno nasprotno.