Rodne uloge i motivacija za igranjem kao odrednice identifikacije s likovima iz MOBA video igara

Ljubić, Nikola

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:162:690216

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-24**

Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

University of Zadar Institutional Repository

zir.nsk.hr

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište u Zadru

Odjel za psihologiju
Sveučilišni jednopredmetni preddiplomski studij psihologije

Nikola Ljubić

Rodne uloge i motivacija za igranjem kao odrednice identifikacije s likovima iz MOBA video igara

Završni rad

Zadar, 2019.

Sveučilište u Zadru

Odjel za psihologiju
Sveučilišni jednopredmetni preddiplomski studij psihologije

Rodne uloge i motivacija za igranjem kao odrednice identifikacije s likovima iz MOBA video igara

Završni rad

Student/ica: Mentor/ica:

Nikola Ljubić Doc. dr. sc. Jelena Ombla

Zadar,2019.

Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Nikola Ljubić,** ovime izjavljujem da je moj **završni** rad pod naslovom **Rodne uloge i motivacija za igranjem kao odrednice identifikacije s likovima iz MOBA video igara** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 2. rujan 2019.

SADRŽAJ

SAŽETAK 1
SUMMARY 2
1. UVOD 3
1.1. MOBA video igre 3
1.2. Uloge u MOBA igrama 4
1.2.1. Assassin 4
1.2.2. Mage 5
1.2.4. Support 5
1.2.5. Tank 5
1.2.6. Warrior/Fighter 5
1.3. Distinkcija spola i roda 6
1.4. Rodne uloge 6
1.5. Teorije razvoja rodnih uloga 7
1.6. Spol/rod i MOBA video igre 9
1.7. Motivacija 10
1.8. Motivacija za igranjem video igara 11
1.8.1. Motivacija za igranjem MOBA online igara 12
2. CILJ 13
3. PROBLEMI 13
4. HIPOTEZE 13
5. METODA 14
5.1. Sudionici 14
5.2. Instrumenti 15
5.2.1. Bem inventar spolnih uloga 15
5.2.2. Skala motivacije za igranjem online video igara 15
5.2.3. Upitnik općih podataka 16
5.3. Postupak 17
6. REZULTATI 17
6.1 Deskriptivna statistika i testiranje značajnosti razlika između najčešće igrane i preferirane uloge u MOBA igrama 17
6.2. Uloge u MOBA igrama te izraženost maskulinosti i femininosti 19
6.3. Uloge u MOBA igrama i motivacija za igranjem MOBA igara 21

6.4. Rodne uloge i motivacija za igranjem MOBA igara 22
6.5. Izraženost maskulinosti i femininosti i motivacija za igranjem MOBA igara. 24
7. DISKUSIJA 25
8. ZAKLJUČAK 30
9. LITERATURA 31

RODNE ULOGE I MOTIVACIJA ZA IGRANJEM KAO ODREDNICE IDENTIFIKACIJE S LIKOVIMA IZ MOBA VIDEO IGARA

SAŽETAK

MOBA jest kratica za *Massive Online Battle Arena* i jedna je od najpopularnijih vrsta video igara 21. stoljeća. MOBA-e su online igre unutar kojih je deset igrača podijeljeno u dva tima koji strateški pokušavaju uništiti glavnu građevinu suprotnog tima kako bi pobijedili. Svaki od igrača bira jednu od šest specifičnih uloga. Postoje dva negativna stereotipa o igračima ženskog spola - žene su lošije od muškaraca u MOBA igrama te bi žene trebale igrati isključivo ulogu *Supporta*. Istraživanja pokazuju kako su osobe dominantne feminine rodne uloge pretežito socijalno motivirane, dok su osobe dominantne maskuline rodne uloge motivirani za moći i postignućem. Cilj ovog istraživanja bio je utvrditi odnos rodne uloge i motivacije za igranjem kao aspektima identifikacije s likovima iz MOBA video igara. U istraživanju je sudjelovalo 200 sudionika koji su ispunili *online* upitnik. Upitnik se sastojao od upitnika općih podataka, Bem inventara spolnih uloga te Skale motivacije za igranjem online video igara. Rezultati pokazuju da se pojedinci koji preferiraju različite uloge u MOBA igrama, razlikuju s obzirom na osobinu maskulinosti, ali se ne razlikuju s obzirom na osobinu femininosti. Post-hoc testiranjem nisu pronađene razlike u moći i postignuću između pojedinaca koji preferiraju različite uloge u MOBA igrama. Također, nema razlike u identifikaciji i socijaloj motivaciji s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama. Pojedinci različitih rodnih uloga razlikuju se u moći i postignuću te identifikaciji i socijalnoj motivaciji kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara. Rezultati također pokazuju pozitivnu povezanost između izraženosti maskulinosti i motivacije za moći i postignućem te pozitivnu povezanost između izraženosti femininosti i identifikacije i socijalne motivacije za igranjem MOBA igara.

Ključne riječi: MOBA video igre, rodne uloge, maskulinost, femininost, motivacija

GENDER ROLES AND MOTIVATION FOR PLAYING AS DETERMINANTS OF IDENTIFICATION WITH CHARACTERS FROM MOBA VIDEO GAMES

SUMMARY

MOBA is short for *Massive Online Battle Arena* and it is one of the most popular types of video games in the 21st century. MOBAs are online games in which ten players, divided into two teams strategically try to take down the main construction of the opposing team. Every player picks one specific role out of six of them in the game. There are two negative stereotypes about female players - female players are worse in MOBA games than male players and female players should only play the role of *Support*. Research shows that people with a feminine gender role are dominantly socially motivated to play, while people with a masculine gender role are more motivated by power and achievement. The aim of this study was to determine the relation of gender roles and motivation for playing as factors of identification with characters from MOBA games. The study involved 200 participants who completed an online questionnaire. The questionnaire consisted of a questionnaire regarding general information, *Bem Sex Role Inventory* and *Online Gaming Motivations Scale*. The results show that people with a different preference of roles in MOBA games, differ in the expression of masculinity but show no significant difference in the expression of femininity. By conducting post-hoc tests no difference was found in power and achievement amongst people who prefer different roles in MOBA games. Also, no significant difference was found in identification and social motivation amongst people who prefer different roles in MOBA games. Moreover, people with different gender roles differ in power and achievement, but also in identification and social motivation for playing MOBA games. Finally, a positive correlation has been found between the expression of masculinity and power/achievement. Also, there was statistically significant positive correlation between the expression of femininity and identification/ social motivation.

Key words: MOBA video games, gender roles, femininity, masculinity, motivation

1. UVOD

Razvoj tehnologije značajno doprinosi kvaliteti ljudskog života tako što djeluje na njegove razne aspekte, poput obrazovanja, infrastrukture, zdravstva, pa sve do socijalnog i gospodarskog razvoja (Miah i Omar, 2012). Neki od tih aspekata su i provođenje slobodnog vremena i izbjegavanje dosade, kao i druženje s prijateljima putem društvenih mreža ili igranja video igara. Osim toga, igranje video igara postalo je i način zarade; svojevrsna profesija. Postoji nekoliko načina putem kojih igrači raznih video igara mogu zaraditi za život: objavljivanjem videa, prenošenjem igara uživo te profesionalnim bavljenjem e-sportom. Objavljivanje videa na društvenim mrežama kao što su *Youtube* ili *Instagram* omogućuje igračima prihod od strane društvenih mreža, ovisno o broju njihovih pratitelja. *Live streaming*, ili prijenos uživo, odnosi se na prenošenje video igara uživo putem društvenih mreža kao što je *Twitch.tv*. Prijenos uživo omogućuje gledateljima da uživo prate igrača. Osim što mogu pratiti tijek igre uživo, također mogu vidjeti i čuti igrača (Hamilton, Garretson i Kerne, 2004). Profesionalna *e-sports* scena predstavlja natjecanja u video igrama koja se klasificiraju kao sportske manifestacije. Nekolicina igrača dostigne takvu razinu. Igranje video igara postaje svojevrsna profesija unutar koje je moguć prihod i preko nekoliko milijuna dolara (Armstrong, 2017). Postoje razni žanrovi video igara koje dobivaju na popularnosti, jedan od tih žanrova su MOBA video igre.

1.1. MOBA video igre

MOBA jest kratica za *Massive Online Battle Arena* i jedna je od najpopularnijih vrsta video igara 21. stoljeća. MOBA video igre karakteristične su u odnosu na druge vrste video igara jer su pretežito socijalne naravi. Karakterizira ih i spora krivulja učenja zbog koje mnogi odustanu, a samo rijetki savladaju manji dio igre unutar stotinjak sati provedenih igrajući. Unutar igre je deset igrača podijeljeno u dva tima koji strateški pokušavaju uništiti glavnu građevinu protivničkog tima kako bi pobijedili. Svaki od igrača bira specifičnu ulogu, odnosno lik koji će kontrolirati za vrijeme igre, a svaka uloga sadrži određene zadatke koje treba izvršiti kako bi se što lakše dostigla pobjeda. Igrači se bore kao ekipa; socijalna interakcija i dogovor među igračima imaju vrlo važnu ulogu u igranju MOBA igara. Osim dobre komunikacije, na ishod igre utječu i sposobnosti pojedinog igrača, poznavanje logike igre, uloge te lika koji se igra. Razne MOBA igre su u principu vrlo slične, imaju isti cilj igre, sličan način kako doći do njega te slične, ako ne i iste uloge koje igrači mogu preuzeti tijekom igre. Doduše, različite MOBA igre se ipak razlikuju u nekim manje bitnim komponentama koje mogu utjecati na stil igranja kao što su izgled

mape, krajolik unutar kojeg se igra odvija te vidljivost mape. Određeni dijelovi mape u igri *League of Legends* se ne vide ukoliko netko od suigrača nije na tom dijelu mape, dok se u igri *Heroes of the Storm* određeni dijelovi mape vide neovisno o poziciji suigrača. Primjerice, jedna od najpopularnijih MOBA online igara jest *League of Legends*, poznatija kao LoL unutar *gaming* zajednice. *League of Legends* sadrži 145 likova-šampiona, od kojih svaki ima posebne sposobnosti i atribute koje treba naučiti pravilno koristiti kako bi se što lakše došlo do pobjede. Osim po sposobnostima, likovi se razlikuju po ulozi koju imaju te predmetima koje kupuju. Kupljeni predmeti unutar igre utječu na stil igranja: imaju razne atribute i djelovanja na sam lik, ali i tim kao cjelinu. Neovisno o tome, i dalje najbitniji faktor dosezanja pobjede jest timski rad. Za dobar timski rad, osim komunikacije među suigračima, važno je poštivanje i ispunjavanje zahtjeva određene uloge unutar igre.

1.2. Uloge u MOBA igrama

U svakoj MOBA igri sugirači se u *lobbyu* ili *chat* prozorčiću dogovoraju oko toga tko će igrati koju ulogu. To se odvija na dva načina: ili će uloga biti dodijeljena onome tko prvi zatraži željenu ulogu ili im *client* igre sam odredi jednu od željenih, prethodno označenih, uloga. Već prethodno spomenuto, poštivanje i ispunjavanje zahtjeva određene uloge izrazito je važno za uspjeh u igri. Promatrajući niz MOBA igara mogu se razlikovati postojeće uloge, a to su *Assassin, Mage, Marksman/ADC/Hunter, Support, Tank* i *Warrior/Fighter*. Proučavanjem nekolicine MOBA igara diferencirano je šest uloga, iako diferencijacija nije u potpunosti precizna. Neki likovi mogu imati više uloga i slično. Iako je navedeno šest uloga u MOBA igrama, a samo je pet igrača po timu, važno je spomenuti kako se neke uloge preklapaju, a, ovisno o vlastitim preferencijama ili preferencijama tima, jedna uloga može izostati. Također valja istaknuti kako su i određene uloge dosta fleksibilne; odnosno uloga koju igrač bira može ovisiti o samom liku, odnosno njegovim sposobnostima.

1.2.1. Assassin

Assassin jest uloga unutar koje igrač bira lika koji nanosi veliku štetu protivniku u vrlo kratkom vremenu. Šteta koja se nanosi je velika i često fatalna po drugog igrača, ali za razliku od drugih uloga, šteta koju *Assassin* nanosi je usmjerena na samo jednog protivnika; odnosno ukoliko igrač usmjeri sve sposobnosti lika na jednog, a ne na više protivnika, lik suparnika će skoro uvijek umrijeti.

1.2.2. Mage

Mage je uloga unutar koje se najviše koriste sposobnosti. Uloga *Magea* jest vrlo fleksibilna, oni ne nanose veliku štetu običnim napadima (koje svaki lik neovisno o ulozi ima), već je šteta koju nanose bazirana na njihovim sposobnostima i posebnim atributima. Za razliku od drugih uloga, uloga *Magea* može sadržavati sposobnosti koje nanose najviše štete protivnicima, ali uz to mogu imati beneficije za suigrače u timu.

1.2.3. Marksman/ADC/Hunter

Marksman jednako znan kao i *ADC* (*Attack damage carry*), u raznim MOBAma također zvan *Hunter*, jest uloga unutar koje igrač bira lika čiji je glavni izvor nanošenja šteta običan napad; njihove sposobnosti ne nanose mnogo štete. Uz ulogu *Marksmana* se uvijek veže uloga *Supporta*.

1.2.4. Support

Ulogu *Supporta* poprimaju likovi čiji primarni zadatak nije nanošenje štete, već kao što i sam naziv govori (*support* = podrška), pomaganje i asistiranje suigračima. Likovi koji su klasificirani kao *Support* čine suigrače jačima i čine ih težima za ubiti: ponajviše likove u ulozi *Marksmana*. Najidealniji likovi koji spadaju u kategoriju *Supporta* su oni koji imaju mnogo sposobnosti kontrole: sposobnosti koje omogućavaju kontrolu suparničkih likova na način da ih onesvijeste, zamrznu, uspore, uhvate u zamku i slično, ali također i oni koji mogu liječiti nanesenu štetu suigračima, zaštititi ih, ili pak preuzeti štetu koja je usmjerena na suigrače.

1.2.5. Tank

Uloga *Tanka* podrazumijeva likove koji su izrazito zdravi (visoka razina *healtha*). Uloga podrazumijeva kupovanje predmeta koji povećavaju ukupnu količinu zdravlja, snagu oklopa i otpor na čaroliju, odnosno zaštitu ili otpornost na snažne obične napade i sposobnosti. Svi *Tankovi* koriste svoju veliku količinu zdravlja, oklopa i otpora na čaroliju na način da štite svoje suigrače i preuzimaju štetu na sebe. U određenim situacijama *Tank* može imati ulogu *Supporta*.

1.2.6. Warrior/Fighter

Warrior ili *Fighter* jest uloga koja podrazumijeva likove sličnih stilova igranja, a unutar drugih igara je također poznata kao *Off tank* ili *Bruiser*. Iako se *Warrior* i *Fighter* mogu klasificirati kao jedna uloga, oni se razlikuju u nekim segmentima. *Warrior*

podrazumijeva likove koji nanose veliku količinu štete te ih je teže ubiti. *Fighter*, pak, podrazumijeva neke atribute tankova kao što su sposobnosti kontrole ili velike količine zdravlja. Distinkcija postoji, no razlike među *Fighterima* i *Warriorima* je minimalna i jedva zamjetna.

1.3. Distinkcija spola i roda

Još od kraja 19. stoljeća aktivno se raspravlja o razlikama između muškaraca i žena, no danas je već opće prihvaćeno znanje kako su muškarci mnogo bolji u orijentacijskim sposobnostima u odnosu na žene, dok su, pak, žene mnogo bolje u verbalnim sposobnostima i finoj motorici u odnosu na muškarce (Rathus, 2000). Iako na temelju spola ljude možemo podijeliti na muškarce i žene, na eventualne razlike u njihovim sposobnostima također utječe i rod. Govoreći o spolu, muškarce i žene razlikujemo na temelju njihovih biološki uvjetovanih osobina, a kada se sagleda ponašanje pojedinca i uklapa li se ono s onime što određeno društvo ili kultura smatraju očekivanim i željenim ponašanjem muškarca ili žene može se pričati o muževnosti, odnosno o ženstvenosti tj. o rodu (Paul, 2002). Može se reći da spol ima porijeklo u biologiji, a rod ima porijeklo u odgoju i procesima socijalizacije (Berk, 2008).

Rod se može smatrati usvojenim normama ponašanja i mišljenja koje su poželjne za žene i muškarce od strane društva u kojem pojedinac živi. Usvajanjem tih normi se formira *self* shema osobe, odnosno način na koji se pojedinac doživljava (Lipovec, 2006). Pojam roda može biti različito konsturiran i stoga predstavlja složeno područje za provođenje istraživanja. Bem 1974. uvodi rodni inventar kojim mijenja način razmatranja roda. Bem predstavlja pojam androginosti koji se odnosi na izrazito visoke feminine i maskuline psihološke osobine, ali i nediferenciranost: izrazito niske feminine i maskuline psihološke osobine. Smatra se da su osobe androgine rodne uloge bolje prilagođene zbog šireg spektra ponašanja kojim se mogu prilagoditi različitim situacijama (Bem, 1993).

1.4. Rodne uloge

Rodne uloge mogu se predstaviti kao višedimenzionalni koncept i odnose se na poveći spektar obilježja kao što su stavovi, ponašanje, pa čak osobine ličnosti. Govoreći o tim karakteristikama, one ne moraju biti usko povezane, što pokazuje i niz istraživanja: utvrđena je vrlo niska korelacija među različitim dimenzijama rodnih uloga (Beere i sur., 1984). Rodne uloge mogu biti manifestirane na dva načina: u psihološkim karakteristikama maskulinosti i femininosti (Deaux i Lafrance, 1998), te kao normativna očekivanja o

podjeli rada među rodovima, koja postoje unutar određenog kulturalno-povijesnog konteksta (Spence, Deaux i Helmrich, 1985). Jednostavnije rečeno, rodne uloge mogu se opisati kao određena očekivanja o ponašanju muškaraca i žena (Mayers, 1993).

Uz pojam rodnih uloga potrebno je spomenuti još neke ključne pojmove: rodni identitet te rodne stereotipe. Rodni identitet je pojam koji pojedinac stječe ovisno o svojoj pripadnosti ženskom ili muškom rodu; kod većine ljudi rodni identitet proizlazi iz samog biološkog spola osobe (Cook, 1985, prema Jugović, 2004). Bem (1993) zaključuje kako rano označavanje pripadnosti biološkom spolu ima utjecaj na početak rodnog tipiziranja i psihološki razvoj djeteta i to usvajanjem ponašanja, vještina, osobina ličnosti i samopoimanja koje je određeno društvom, odnosno, onim što društvo smatra prikladnim za određeni spol. Rodni stereotipi su uvjerenja o specifičnim karakteristikama tipičnim za muškarce ili žene. U takve stereotipe spadaju vjerovanja o fizičkim karakteristikama, preferencijama u edukaciji i poslovima, emocionalnim predispozicijama i osobinama ličnosti muškaraca i žena (Deaux i Lafrance, 1998).

1.5. Teorije razvoja rodnih uloga

Mnogi teoretičari iz različitih pravaca psihologije nastoje objasniti razvoj rodnih uloga. Iako postoje brojne razlike između teorija, svaka od njih nudi jedinstveno razumijevanje načina na koji djeca usvajaju spolno prikladne osobine i ponašanja. Postoji niz takvih teorija, no treba istaknuti neke od njih.

Prema teoriji socijalnog učenja razlike u rodnom ponašanju među djecom stječu se iskustvom, a Mischel (1996, prema Vasta i sur., 1997) pretpostavlja da učenje rodno tipiziranog ponašanja odgovara načinu na temelju kojeg djeca usvajaju sva ponašanja. Preciznije, procesi potkrepljivanja i kažnjavanja, modeliranje te imitacija omogućuju djeci da usvoje rodno tipizirana ponašanja (Bandura, 1989, prema Vasta i sur., 1997). Potkrepljivanje i kažnjavanje jedan je od načina putem kojeg djeca uče rodno tipizirana ponašanja i to na način da roditelj, odgajatelj ili druge osobe nagrađuju djetetova ponašanja koja se smatraju tipičnim za njihov spol, a kažnjavaju ona koja nisu. Djeca tako nauče očekivati posljedice vlastitog ponašanja. Takva ponašanja se generaliziraju na niz situacija i djeca uče razlikovati spolno prikladna od spolno neprikladnih ponašanja. Postepeno, nagrađeno ponašanje se internalizira. Internaliziranjem pravila ponašanja tipičnih za određeni spol dijete usvaja rodnu ulogu i ona postaje standard na temelju kojeg se izvodi svo ponašanje. Modeliranje je učenje unutar kojeg dijete opaža ponašanje neke osobe te uči na temelju posljedica koje takvo ponašanje izaziva. Dokazano je kako djeca opažaju

modele istog roda: najčešće roditelje, učitelje, slavne osobe, ali čak i vršnjake te na taj način uče ponašanja koja se mogu opisati kao rodno određena. Slično modeliranju, imitacija je vrsta učenja ponašanja kod koje djeca oponašaju ponašanje pojedinca, ali bez razumijevanja svrhe ponašanja. Klasičan primjer imitacije jest šminkanje kod djevojčica, što također spada u rodno tipizirana ponašanja.

Prema modelu razvojnih faza (kognitivističko-razvojni model), Kohlberg (1966, prema Vasta i sur., 1997) naglašava ulogu kognitivnog razvoja u razvoju rodnih uloga. Ova teorija se ističe u odnosu na druge iz razloga što je dijete aktivan sudionik u vlastitom razvoju svoje rodne uloge i rodnog identiteta. Razvoj rodnog identiteta povezan je s dobi djeteta: do druge godine života zna naziv svog spola, ali sam naziv djetetu ne predstavlja ništa. U dobi od tri do četiri godine dijete postaje svjesno svog roda i može generalizirati osobe u okolini, svrstavajući ih kao muškarce ili žene. U dobi od četiri do šest godina dolazi do rodne stabilnosti, odnosno dijete shvaća da dječaci odrastanjem postaju muškarci, a djevojčice žene. Rodna stabilnost neposredno je popraćena rodnom dosljednosti, odnosno dijete je svjesno činjenice da se rod ne može promijeniti te da je rod stabilna i trajna osobina. Tek nakon što dijete shvati da rodni identitet, stabilnost i dosljednost predstavljaju rodnu nepromjenjivost, odnosno znanje da je rod trajni i sastavni dio njegovog poimanja, mogu usvojiti ponašanja koja su tipična za njegovu rodnu ulogu (Kohlberg, 1966 prema Vasta i sur., 1997).

Prema modelu rodnih shema, Bem (1981, prema Vasta i sur., 1997) navodi da će se ponašanje tipično određenom rodu pojaviti u trenutku kada dijete stekne rodnu shemu: to se najčešće javlja kada i rodna stabilnost, ali može se javiti i u vrijeme pojave rodnog identiteta. Model rodnih shema nudi kombinaciju određenih postavki teorije socijalnog učenja i modela razvojnih faza. Rodna shema jest kognitivna struktura koja omogućava organizaciju podataka koji su vezani uz vlastiti rod. Takve sheme o maskulinosti i femininosti koje djeca stječu su vrlo stereotipne, pojednostavljene i iskrivljene. Bem (1981) objašnjava kako djeca koriste stereotipne slike maskulinosti i femininosti kod organizacije vlastitog ponašanja koje je vezano uz rod. Model je usmjeren na činjenicu da djeca traže i uče određene pojmove koji su vezani uz rod. Na taj način mogu sami regulirati vlastita ponašanja, a stereotipan primjer toga jest kako djevojčice teže birati rozu, a dječaci plavu odjeću i igračke. Djeca zapravo usvajaju shemu roda: kakvo ponašanje obilježava muškarca, a kakvo ženu. Takvu društvenu shemu roda povezuju sa samim sobom i počinju se ponašati sukladno vjerovanjima uključenima u shemu.

1.6. Spol/rod i MOBA video igre

Budući da svijetom MOBA igara pretežito dominiraju igrači muškog spola, igrači ženskog spola dolaze manje do izražaja, ali se, osim toga, i susreću s nekolicinom negativnih stereotipa i pretpostavki (Ratan i sur., 2015). Igračima MOBA igara nije stran stereotip kako su žene lošije od muškaraca u MOBA igrama, te da njima u *gejmerskom* "svijetu" nije mjesto. Ovaj stereotip nastaje na temelju zastupljenosti igrača u MOBA igrama ovisno o spolu: većina igrača MOBA igara jest muškog spola (Ratan i sur., 2015). Muškarci su, generalno, bolji u MOBA igrama u odnosu na žene (Ratan i sur., 2015; Williams i sur., 2009). Još jedan negativan stereotip koji se veže uz igrače ženskog spola odnosi se na njihovu učestalost u igranju *Support* uloge. Prema stereotipu, žene bi, ukoliko igraju MOBA igre, trebale isključivo igrati ulogu *Support*a (Bagstevold i Isaksson, 2015; Ratan i sur., 2015). Ovaj stereotip proizlazi iz pretpostavke da sve što je feminino, kao izgled lika, njegove sposobnosti, njegova priča i slično, je namijenjeno igračima ženskog spola. Primjerice, trenutno u MOBA igri *League of Legends*, od 145 likova, njih 47 je ženskog spola, a od toga samo 8 likova muškog spola pripada kategoriji *Supporta*, dok 13 likova ženskog spola imaju ulogu *Supporta*. Može se pretpostaviti da negativan stereotip o tome da igrači ženskog spola igraju najviše suportivnu ulogu, osim iz iskustva, proizlazi i iz same mogućnosti odabira likova koji se mogu igrati. Još valja napomenuti kako od 47 lika ženskog spola u igri *League of Legends*, većina je ili izrazito seksualizirana i atraktivna, ili pak femininog ili životinjskog izgleda, kako bi se svidjela igračima ženskog spola i feminine rodne uloge (Miller i Summers, 2007). Sumirano, postoje dva stereotipa o igračima ženskog spola: žene su lošije od muškaraca u MOBA igrama te bi žene trebale igrati/igraju isključivo ulogu *Supporta*.

Nalazi istraživanja usmjerenih na uloge/likove u MOBA igrama i spol/rod igrača su različiti. Gao i sur. (2017) izvještavaju kako većina igrača feminine rodne uloge preferira igrati ulogu *Supporta*; štoviše utvrđena je značajna razlika u svim ulogama u MOBA igrama ovisno o spolu/rodu. Žene preferiraju ulogu *Supporta* i ulogu *ADCa* više nego muškarci kada igraju s prijateljima, te partnerom. Sukladno tome, žene također preferiraju ulogu *Supporta* iz razloga što većina žena počinje igrati MOBA igre zbog preporuke prijatelja ili partnera. Kako bi lakše i efikasnije naučile logiku igre igraju ulogu *Supporta*, dok njihov prijatelj ili partner igra ulogu *ADCa*, iz razloga što su to jedine dvije uloge čiji likovi su za vrijeme igre većinom zajedno (Ratan i sur., 2015). Osim toga, uloga *Supporta* često nije omiljena igračima i zato dolazi do sukoba unutar tima oko toga tko će preuzeti

ulogu pa osobe feminine rodne uloge, sukladno svojoj rodnoj ulozi, žele izbjeći sukobe i preuzimaju tu ulogu (Ratan i sur., 2015). Još jedan od mogućih razloga zašto žene preferiraju ulogu *Supporta* leži u femininoj rodnoj ulozi prema kojoj bi žena trebala biti nježna, spremna pomoći i njegovati svoju obitelj, partnera i prijatelje. Sve te osobine mogu se pronaći u karakterističnim likovima uloge *Supporta* u MOBA igrama koji su generalno feminizirani likovi ženskog spola čije sposobnosti sadrže liječenje ili zaštitu suigrača. Williams i suradnici (2009) također utvrđuju kako osobe feminine rodne uloge pretežito počinju igrati MOBA igre zbog svojih partnera, te kako bi ojačale njihov odnos igraju ulogu *Supporta* i tako traže validaciju i pohvalu od strane partnera. Osim toga, mnogo ženskih igrača podliježe tom stereotipu iz razloga ukoliko suigrači zaključe da su one žene, primjerice putem njihovog imena prikazanog u igri ili načina na koji komuniciraju s timom, mogu biti vrlo toksični, pa čak i seksistički nastrojeni. Kako bi to izbjegle, žene izbjegavaju igrati željenu ulogu i igraju ulogu unutar koje se osjećaju sigurno - ulogu *Supporta* (Ratan i sur., 2015). Suprotno tome, Bagstevold i Isaksson (2015) navode kako osobe feminine rodne uloge preferiraju najviše ulogu *Magea*[1], pa *Assassina* i tek onda ulogu *Supporta*, no postoji jasna distinkcija između uloge koja se preferira i one koja je najčešće igrana. Sukladno tome u provedenom istraživanju ispitane su i preferirana i najčešće igrana uloga kako ne bi došlo do pogrešnih zaključaka. U istom istraživanju navedeno je kako osobe dominantno maskuline rodne uloge od svih uloga najmanje preferiraju ulogu *Supporta* (Bagstevold i Isaksson, 2015).

1.7. Motivacija

Dinamično stanje ili proces unutar pojedinca koji pokreće, održava i usmjerava njegovo ponašanje prema određenom cilju poznato je kao motivacija (Rathus, 2000). Uz motivaciju se vežu motivi: unutarnji doživljaji – potrebe, kognicije i emocije, koji energiziraju tendenciju približavanja ili izbjegavanja neke osobe. Vanjski događaji su okolinski poticaji koji privlače ili odbijaju osobu od uključivanja u neki određeni tijek događaja (Reeve, 2010). Motive možemo podijeliti na biološke, odnosno primarne te psihosocijalne ili sekundarne. Samo neki od sekundarnih motiva su motiv za druženjem koji karakterizira želja za uspostavljanjem prijateljskih veza, motiv za prisnošću (želja za bliskim, prisnim odnosom s drugom osobom) i motiv za postignućem izražen kao želja za uspjehom (Rathus, 2000).

[1] U istraživanju Bagstevolda i Isaksson (2015) se navodi uloga *Specialista*, koja se na temelju sposobnosti može sagledati i kao uloga *Magea*

1.8. Motivacija za igranjem video igara

Unutar sekundarnih motiva mogu se pronaći razlozi zbog kojih se ljudi upuštaju u igranje video igara. Yee 2006. godine provodi istraživanje kako bi utvrdio razloge zbog kojih ljudi igraju MMORPG (masivna mrežna online igra uloga), iz razloga što do tad nije provedeno ni jedno suvremeno istraživanje posvećeno isključivo motivaciji za igranjem online video igara. Unutar istraživanja ispitana je motivacija *World of Warcraft* igrača te je utvrđeno deset komponenata motivacije koje prema Yeeu (2006) čine tri subskale motivacije. One mogu biti protumačene kao "*postignuće*", "*socijalna motivacija*" i "*identifikacija s likom*". "*Postignuće*" karakterizira napredak u igri i njenom poznavanju, stjecanje statusa pokazivanjem simbola unutar igre koji označavaju prestižnost igrača, optimizacija vlastitih sposobnosti igranja igre, analiza odigranih igara te proučavanje mehaničke perspektive igre za što optimalniju izvedbu, kompetitivnost koja se odnosi na želju za izazovom i natjecanjem s drugima. "*Socijalna motivacija*" obuhvaća želju za pomaganjem i komunikacijom s drugim igračima, želju za ostvarivanjem kvalitetnog i dugotrajnog odnosa s drugima te zadovoljstvo koje proizlazi iz pripadanja određenoj skupini zajedničkog rada i rezultata zajedničkog djelovanja. Zadnja subskala "*identifikacija s likom*" obuhvaća otkrivanje informacija o igri koje većina igrača ne zna: o "povijesti" događaja unutar igre (*lore*), znanje o likovima i njihovim pričama i slično. Osim toga i igranje uloga (*role playing*) koje se odnosi na stvaranje persone, odnosno vlastitog lika, koja sadržava pozadinu koja se uklapa u *lore* te komunikacija s igračima s ciljem stvaranja priče i zabave neovisno o pravoj igri, odnosno, igrači stvaraju likove te unutar igre komuniciraju i smišljaju priče vezane za svoje likove. U zadnju subskalu ulazi i uređivanje izgleda vlastitog lika; najčešće kako bi izgledao što bolje i drugačije od ostalih i bijeg od stvarnosti koji se odnosi na korištenje *online* okoline kako bi se izbjeglo razmišljanje o vlastitim problemima (Yee, 2006). Igrači dominanto maskuline rodne uloge pokazuju izraženije rezultate na svim komponentama motivacije koje su orijentirane prema postignuću u odnosu na igrače dominantno feminine rodne uloge, dok igrači dominantno feminine rodne uloge pokazuju izraženije rezultate na komponentama socijalnog karaktera u odnosu na igrače dominanto maskuline rodne uloge. Iako se ovakvi rezultati doimaju vrlo stereotipno, mora se napomenuti kako su igrači oba roda socijalno motivirani za igranjem MOBA igara, no postoji generalna razlika između njih jer se igrači dominantno maskuline rodne uloge socijaliziraju unutar igre jednako mnogo kao i igrači dominantno feminine rodne uloge, ali traže različite stvari u odnosu (Yee, 2006).

1.8.1. Motivacija za igranjem MOBA online igara

Iako Yeevi nalazi (2006) otvaraju vrata istraživanju motivacije za igranjem igara, u njegovom istraživanju zastupljeni su samo igrači MMORPG igara. Weiss (2013) prilagođava Yeeovu skalu motivacije za igranjem video igara za MOBA igre. Iako se Weissova podjela motivacije za igranjem MOBA igara u nekim aspektima razlikuje, skoro u potpunosti odgovara Yeeovoj podjeli. Umjesto tri, Weiss utvrđuje četiri temeljne dimenzije motivacije za igranjem, a one se mogu prevesti kao "*dominacija*", "*postignuće*", "*socijalizacija*" te "*identifikacija*". Osim komponente "*dominacije*", postoji veliko preklapanje sa Yeevom podjelom. Weiss svojim istraživanjem pokazuje kako postoji više razloga zbog kojih su igrači motivirani za igranjem MOBA igara.

Svaki igrač na sličan način počinje igrati MOBA igre, najčešće zbog preporuke prijatelja ili partnera, ali postoje razlike zašto igrači nastavljaju igrati MOBA-e. Yee (2006) navodi kako su igrači oba roda motivirani socijalnom komponentom igara, ali niz studija pokazuje kako su osobe dominantno feminine rodne uloge ipak više orijentirane prema socijalnom aspektu igara, dok su osobe dominantno maskuline rodne uloge više orijentirane prema postignuću unutar igre (Williams i sur. 2009; Malcom, 2003; Kidder, 2002). Williams i suradnici (2009), navode da, iako su osobe dominantno feminine rodne uloge generalno malo više socijalno motivirane za igranje u odnosu na osobe dominantno maskuline rodne uloge, treba spomenuti kako je utvrđena razlika u motivaciji između osoba dominantno feminine rodne uloge koje igraju s partnerom u odnosu na one koje igraju same ili s prijateljima. Osobe dominantno feminine rodne uloge koje igraju s partnerom imaju izraženiju socijalnu motivaciju za igranjem. Ovakvi nalazi su u potpunosti u skladu s Chodorowom (1994) hipotezom o postanku rodnih uloga jer osobe dominantno feminine rodne uloge više i duže igraju u odnosu na osobe dominantno maskuline rodne uloge s ciljem da upoznaju nove ljude te da imaju interakcije s prijateljima i partnerima. Prema Chodorowoj hipotezi jedan od glavnih izvora zadovoljstva za žene su socijalni odnosi i interakcija. Williams i suradnici (2009), osim što pokazuju kako su muškarci više orijentirani prema postignuću pri igranju igara, također utvrđuju kako su oni i mnogo agresivniji prilikom igranja s osobama suprotnog spola. Johnson, Nacke i Wyeth (2015), pak, pokazuju kako neovisno o rodu, jednako dominiraju i želja za postignućem i socijalna motivacija: najveći naglasak je stavljen na timski rad, te se igrači mogu podijeliti na one koji su više motivirani postignućem, i one više motivirane identifikacijom s likom/socijalnom motivacijom.

Provedena istraživanja pokazuju razlike između osoba dominanto maskuline i feminine rodne uloge u igranju uloga u MOBA igrama i motivaciji za igranjem MOBA igara. Osobe dominantno feminine rodne uloge preferiraju igrati ulogu *Supporta* zbog karakteristika feminine rodne uloge i negativnih stereotipa. Osobe dominantno maskuline rodne uloge su za igranje MOBA igara više motivirane postignućem, dok su osobe dominantno feminine rodne uloge više motivirane socijalnim komponentama, što se također objašnjava karakteristikama rodnih uloga. U Hrvatskoj nije provedeno ni jedno istraživanje usmjereno na rodne uloge i motivaciju u kontekstu MOBA video igara što je ukazalo na potrebu provjere dosad utvrđenih rezultata u drugačijem kulturalnom kontekstu.

2. CILJ

Cilj ovog istraživanja bio je utvrditi odnos rodne uloge i motivacije za igranjem kao aspektima identifikacije s likovima iz MOBA video igara.

3. PROBLEMI

1. Utvrditi razlikuju li se pojedinci koji preferiraju pojedine likove/uloge u MOBA igrama s obzirom na izraženost maskulinosti/femininosti.
2. Utvrditi razlikuju li se pojedinci koji preferiraju pojedine likove/uloge u MOBA igrama s obzirom na vrstu motivacije za igranjem MOBA igara.
3. Utvrditi razlike u motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge.
4. Utvrditi povezanost izraženosti maskulinosti/femininosti i motivacije za igranjem MOBA igara.

4. HIPOTEZE

1. Pretpostavlja se da će se igrači koji preferiraju različite likove/uloge među sobom razlikovati u izraženosti maskulinosti/femininosti. Preciznije, igrači koji preferiraju ulogu *Supporta* bit će više feminini u odnosu na ostale.
2. Pretpostavlja se da će kod pojedinaca koji preferiraju ulogu *Supporta* biti izraženija socijalna komponenta motivacije za igranjem MOBA igara u odnosu na ostale pojedince.
3. Pretpostavlja se da će kod pojedinaca feminine rodne uloge biti izraženija socijalna komponenta motivacije za igranjem MOBA igara, dok će kod pojedinaca

maskuline rodne uloge biti izraženija potreba za postignućem, kao komponenta motivacije za igranjem MOBA igara.

4. Očekuje se pozitivna povezanost između socijalne motivacije za igranjem MOBA igara i femininosti, te pozitivna povezanost između motivacije za postignućem u MOBA igrama i maskulinosti.

5. METODA

5.1. Sudionici

U statističku analizu uključeno je 200 sudionika. Upitnik je ispunilo 206 sudionika, no 6 sudionika nije punoljetno ili ne igraju MOBA igre te nisu uključeni u statističku analizu. Uzorak je prikupljen tehnikom snježne grude. *Online* upitnik sastavljen na hrvatskom jeziku je podijeljen poznanicima i prijateljima. Upitnik je također podijeljen na *Facebook* grupama *League of legends – Hrvatska (Croatia), Dota 2 – Hrvatska (Croatia), Heroes of the Storm – Balkan* te *Studentski dom "Stjepan Radic" - "Sava"* i putem *Instagram* profila *StarGuardianDaddy*. Od 200 sudionika uključenih u statističku analizu, svi su bili punoljetni, u rasponu od 18 do 37 godina (*M=21.90; SD=3.56*) te igraju MOBA igre minimalno jedan sat tjedno. Većinu sudionika čine muškarci, njih 150 (75%), dok je u istraživanju sudjelovalo 50 (25%) žena. Najveći broj sudionika, njih 117 (58,50%), je završilo srednju školu, 50 (25%) ih ima završen preddiplomski studij, 17 (8,50%) ih ima završen diplomski studij, dok 16 (8%) sudionika ima završenu osnovnu školu, a ni jedan sudionik nema završen poslijediplomski studij.

Svi sudionici provode barem 1 sat tjedno igrajući MOBA igre. Detaljnije, najveći broj sudionika, njih 68 (34%), igra MOBA igre između 1 i 2 sata dnevno, 57 (28,50%) provodi više od 3 sata dnevno igrajući MOBA igre, 56 (28%) igra MOBA-e između 2 i 3 sata dnevno, a najmanji broj sudionika, 19 (9,50%), igra MOBA igre manje od 1 sat dnevno. Od 200 sudionika, njih 173 (86,50%) igra *League of Legends*, 46 (23%) *Dota 2*, 30 (15%) *Heroes of the Storm*, dok 11 (5,50%) igra *Smite*, 3 (1,50%) *Heroes of Newerth* i samo jedan sudionik (0,50%) pod ostale MOBA igre navodi *Mobile legends*. Gledajući kompetitivnu verziju MOBA igara - *ranked mode*, unutar koje se igračima dodjeljuje rang, 14 (7%) ispitanika ne igra ranked mode - nema rang, a zanimljivo je istaknuti kako najveći broj sudionika, njih 42 (21%), navodi kako spada unutar top 30% igrača na svijetu/serveru, dok njih 5 (2,50%) tvrdi kako spadaju u top 500 igrača na svijetu/serveru u MOBA igri

koju igraju. Najpopularnija MOBA video igra, *League of Legends* broji preko 100 milijuna registriranih igrača, a 27 milijuna aktivnih igrača na dnevnoj bazi (Ziegler, 2019).

5.2. Instrumenti

U istraživanju je korišten *Bem inventar spolnih uloga* (Bem Sex-Role Inventory - BSRI, Bem, 1974), *Skala motivacije za igranjem online video igara* (Online Gaming Motivations Scale) (Yee, 2006) - prevedena i adaptirana verzija Weissove modifikacije (2013) te Upitnik općih podataka.

5.2.1. Bem inventar spolnih uloga

Bem inventar spolnih uloga konstruirala je S. L. Bem 1974. godine. Inventar se sastoji od tri skale: skala maskulinosti, femininosti i socijalne poželjnosti. BSRI broji 60 čestica od kojih se 20 odnosi na socijalno poželjne maskuline osobine, 20 čestica se odnosi na socijalno poželjne feminine osobine, a preostalih 20 se odnosi na deset socijalno poželjnih i deset socijalno nepoželjnih osobina bez obzira na spol (neutralne). Skala maskulinosti, odnosno femininosti, sastoji se od čestica koje predstavljaju one osobine ličnosti koje su procijenjene kao statistički značajno procijenjene kao poželjne za muškarce, odnosno za žene. Od ispitanika se traži da na skali od sedam stupnjeva označe u kojoj mjeri se navedena osobina odnosi na njih. Stupnjevi na skali označeni su brojevima od 1 do 7; 1 označava "nikada ili gotovo nikada", a 7 "uvijek ili gotovo uvijek". Na temelju rezultata na skalama maskulinosti i femininosti ispitanici mogu biti svrstani u spolno tipiziranu, spolno obrnutu, androginu ili nediferenciranu kategoriju prema Bemičinom obrascu.

Test-retest pouzdanost koju je Bem ustanovila za interval od četiri tjedna iznosi r=0,90 za maskulinost i femininost, a r= .89 za socijalnu poželjnost (1974). Wilson i Cook (1984, prema Robinson i suradnicima, 1991) izvještavaju da se *Cronbach alpha* koeficijenti pouzdanosti tipa unutarnje konzistencije kreću od .86 do .88 za maskulinost te od .75 do .78 za femininost. U ovom istraživanju utvrđen je *Cronbach alpha* koeficijent pouzdanosti od .87 za skalu maskulinosti i *Cronbach alpha* koeficijent pouzdanosti od .82 za skalu femininosti.

5.2.2. Skala motivacije za igranjem online video igara (prevedena i adaptirana *Online Gaming Motivations Scale*, Weissova modifikacija (2013); Yee (2006))

Skala motivacije za igranjem online video igara nastaje 2006. godine. N. Yee konstruirao je skalu za ispitivanjem motivacije za igranjem online video igara iz razloga što do tad nije postojao instrument koji mjeri isključivo motivaciju za igranjem video igara. Skala se izvorno sastoji od 40 čestica podijeljenih u deset komponenata motivacije. Tih deset komponenata motivacije čine tri subskale motivacije koje se mogu protumačiti kao "*postignuće*", "*socijalna motivacija*" i "*identifikacija s likom*". Od ispitanika se traži da na skali od 5 stupnjeva odrede koliko im je osobno bitna određena tvrdnja. Stupnjevi na skali označeni su brojevima od 1 do 5 gdje 1 označava "nije mi uopće važno", a 5 "izrazito mi je važno". Yee (2006) utvrđuje *Cronbach alpha* koeficijente pouzdanosti tipa unutarnje konzistencije .77 za "*socijalnu motivaciju*", .75 za "*identifikaciju s likom*" te .74 za "*postignuće*".

Yee (2006) predstavlja skalu u okviru istraživanja motivacije *World of Warcraft* igrača, odnosno MMORPG igre - *Massively Multiplayer Online Role-playing Game,* u prijevodu "masivna mrežna online igra uloga". Weiss 2013. provodi istraživanje u okviru kojeg prilagođava Yeevu skalu za MOBA igre. Weissova skala sastoji se od 22 čestice. U ovom istraživanju korištena je 21 čestica prevedene i adaptirane verzije Weissove skale motivacije za igranjem online video igara. Tvrdnja "In a game I try to optimize money and XP *gain*" prevedena kao "Za vrijeme igre pokušavam optimizirati korištenje novaca i stjecanje iskustva (*expa*)" izbačena je iz upitnika iz razloga što takav koncept unutar MOBA igara više ne postoji. Zadatak ispitanika je bio isti kao i kod Weissa, no korištena je skala za odgovore od 6 stupnjeva gdje 1 označava "uopće se ne slažem", a 6 "u potpunosti se slažem". Rezultati eksploratorne faktorske analize skale motivacije pokazuju dvije latentne dimenzije u podlozi procjena čestica ove skale. Prva subskala se sastoji od devet čestica i s obzirom na njihov sadržaj nazvana je "postignuće i moć", dok se druga subskala sastoji od osam čestica te je nazvana "identifikacija i socijalna motivacija". Preostale četiri čestice ne pokazuju dovoljno visoka faktorska zasićenja i stoga su izbačene iz skale. U ovom istraživanju utvrđen je *Cronbach alpha* koeficijent pouzdanosti od .73 za skalu postignuća i moći i *Cronbach alpha* koeficijent pouzdanosti od .66 za skalu identifikacije i socijalne motivacije. Faktorska zasićenja analize prikazani su u Prilogu 1.

5.2.3. Upitnik općih podataka

Osim već opisanih skala, upitnik je također sadržavao sociodemografska pitanja te nekoliko pitanja vezanih uz navike igranja sudionika, kao što je koliko vremena dnevno provedu igrajući MOBA igre, MOBA igre koji igraju, njihov rank unutar *Ranked mode*a i

slično. Važno je spomenuti kako se ispitanike pitalo koja im je najdraža i najčešća uloga koju igraju; važno je razlikovati najdraže i najčešće uloge zbog mogućnosti nepodudaranja među njima.

5.3. Postupak

Podaci su prikupljeni u periodu od 7. siječnja do kraja veljače 2019. godine. Poveznica na upitnik (*link*) proslijeđena je putem društvene mreže *Facebook* svim prijateljima i poznanicima koji igraju MOBA igre. Uz to, poveznica na upitnik podijeljena je u nekolicini *Facebook* grupa koje okupljaju igrače MOBA igara. Prilikom svakog dijeljenja poveznice naglašeno je da sudionici moraju biti punoljetni, odnosno imati napunjenih 18 godina, te igrati MOBA igre barem jedan sat tjedno.

6. REZULTATI

6.1 Deskriptivna statistika i testiranje značajnosti razlika između najčešće igrane i preferirane uloge u MOBA igrama

Tablica 1 Prikaz tablice frekvencija najdraže i najčešće igrane uloge u MOBA igrama (*N*=200).

Uloga u MOBA igrama	Frekvencije		%	
	ND	NČ	ND	NČ
Assassin	33	21	16.50	10.50
Mage	40	36	20.00	18.00
Marksman/ADC/Hunter	31	32	15.50	16.00
Support	46	61	23.00	30.50
Tank	18	15	9.00	7.50
Warrior/Fighter	32	35	16.00	17.50

Legenda:
ND - najdraže igrana uloga
NČ - najčešće igrana uloga

Kako bi se utvrdilo postoji li razlika između najdraže i najčešće igrane uloge u MOBA igrama; odnosno je li najdraža uloga ujedno i najčešće igrana uloga u MOBA igrama proveden je Hi kvadrat test prikazan u Tablici 2.

Tablica 2 Testiranje značajnosti razlika između odabira najdraže i najčešće igrane uloge u MOBA igrama (*N*=200).

	Poklapanje	Nepoklapanje	Ukupno	*df*	X^2	*p*
f_0	59	141	200	1	17.55	.01*
f_t	100	100	200			

Legenda:
Poklapanje - poklapanje najdraže i najčešće uloge
Nepoklapanje - nepoklapanje najdraže i najčešće uloge

Utvrđena je statistički značajna razlika između najdraže i najčešće igrane uloge u MOBA igrama uz razinu rizika manju od 5%. Opažene frekvencije značajno odstupaju od predviđenih; najdraže igrana uloga nije i najčešće igrana uloga.

Deskriptivni podatci za muškarace i žene na skalama maskulinosti i femininosti BSRI, rezultati testiranja normalnosti distribucija i *Cronbach-alpha* koeficijenti pouzdanosti prikazani su u Tablici 3.

Tablica 3 Prikaz deskriptivnih parametara muškaraca i žena na skalama maskulinosti i femininosti BSRI (*N*=200).

	Skala maskulinosti				Skala femininosti			
	M	*SD*	Raspon rezultata	Teorijski raspon	*M*	*SD*	Raspon rezultata	Teorijski raspon
Muškarci	5.01	.81	2.90-6.85	1-7	4.38	.73	2.35-5.85	1-7
Žene	4.39	.71	2.90-5.85	1-7	4.75	.79	2.40-5.90	1-7
K-S test			.04*				.04*	
Zakrivljenost			.07				.33	
Spljoštenost			.28				.19	
Cronbach-alpha			.88				.83	

Legenda:
K-S test – koeficijent Kolmogorov-Smirnovljeva testa
Zakrivljenost – indeks zakrivljenosti distribucije
Spljoštenost – indeks spljoštenosti distribucije
*p< .05

Kolmogorov-Smirnovljev (K-S) test pokazuje značajno odstupanje od normalne distribucije, indeksi spljoštenosti su unutar intervala ±8, a indeksi asimetričnosti su unutar intervala ±3, što znači da se za analizu može koristiti parametrijska statistika (Kline, 2005).

Tablica 4 Prikaz tablice frekvencija muškaraca i žena u pojedinim kategorijama spolne uloge prema BSRI (*N*=200).

Rodna uloga	Frekvencija		%	
	M	Ž	M	Ž
Androgina	28	5	18.67	10.00
Nediferencirana	46	14	30.67	28.00
Maskulina	61	9	40.67	18.00
Feminina	15	22	10.00	44.00

Legenda:
M - muškarci
Ž - žene

Deskriptivni podatci subskala motivacije postignuća i moći te identifikacije i socijalne motivacije sudionika i rezultati testiranja normalnosti distribucija prikazani su u Tablici 5.

Tablica 5 Prikaz deskrptivnih parametara subskala motivacije postignuća i moći te identifikacije i socijalne motivacije sudionika (*N*=200)

Varijabla	*N*	*M*	*SD*	Spljoštenost	Zakrivljenost	K-S test
Postignuće i moć	200	3.30	.86	.07	-.07	.06*
Identifikacija i socijalna motivacija	200	3.48	.90	-.04	-.35	.07*

Legenda:
Spljoštenost – indeks spljoštenosti distribucije
Zakrivljenost – indeks zakrivljenosti distribucije
K-S test – koeficijent Kolmogorov-Smirnovljeva testa
*p> .05

Kolmogorov-Smirnovljev (K-S) test za subskale motivacije sudionika pokazuje značajno odstupanje od normalne distribucije, indeksi spljoštenosti su unutar intervala ±8, a indeksi asimetričnosti su unutar intervala ±3, što znači da se za analizu može koristiti parametrijska statistika (Kline, 2005).

6.2. Uloge u MOBA igrama te izraženost maskulinosti i femininosti

U svrhu odgovora na prvi istraživački problem provedena je jednosmjerna analiza varijance za testiranje značajnosti razlike u maskulinosti s obzirom na preferiranu ulogu u MOBA igrama prikazana u Tablici 6.

Tablica 6 Prikaz rezultata testiranja značajnosti razlike u maskulinosti s obzirom na preferiranu ulogu u MOBA igrama (*N*=200)

Varijabilitet između uloga	*SS*	*df*	*MS*	*F*	*p*
Preferirana uloga	11.64	194	2.33	3.58	.004*
Rezidualna varijanca	126.06	5	.65		
Ukupno	137.70	199			

*p< .01

Utvrđena je statistički značajna razlika u maskulinosti s obzirom na preferiranu ulogu u MOBA igrama uz razinu rizika manju od 1%. Pojedinci koji preferiraju različite uloge u MOBA igrama, razlikuju se s obzirom na izraženost maskulinosti (Tablica 6).

Tablica 7 Rezultati Bonferronijevog post-hoc testiranja razlike u maskulinosti s obzirom na uloge u MOBA igrama (*N*=200)

Uloga u MOBA igrama	{Assassin} 5.25	{Mage} 4.87	{ADC} 4.86	{Support} 4.51	{Tank} 4.74	{Warrior} 5.00
Assassin		0.69	.84	.001*	.47	1.00
Mage	.69		1.00	.60	1.00	1.00
Marksman/ADC/Hunter	.84	1.00		.91	1.00	1.00
Support	.001*	.60	.91		1.00	.12
Tank	.47	1.00	1.00	1.00		1.00
Warrior/Fighter	1.00	1.00	1.00	.12	1.00	

*p< .001

Utvrđena je statistički značajna razlika u osobini maskulinosti između pojedinaca koji preferiraju ulogu *Assassina* i ulogu *Supporta* u MOBA igrama: pojedinci koji preferiraju ulogu *Assassina* su više maskulini u odnosu na one koji preferiraju ulogu *Supporta*, uz razinu rizika manju od 1%. Nije utvrđena statistički značajna razlika u maskulinosti između svih ostalih preferiranih uloga u MOBA igrama (Tablica 7).

U svrhu odgovora na prvi istraživački problem također je provedena jednosmjerna analiza varijance za testiranje značajnosti razlike u femininosti s obzirom na preferiranu ulogu u MOBA igrama prikazana u Tablici 8.

Tablica 8 Prikaz rezultata testiranja značajnosti razlike u femininosti s obzirom na preferiranu ulogu u MOBA igrama (*N*=200)

Varijabilitet između uloga	*SS*	*df*	*MS*	*F*	*p*
Preferirana uloga	3.13	194	.63	1.08	.37
Rezidualna varijanca	112.91	5	.58		
Ukupno	116.05	199			

Nije utvrđena značajna razlika u femininosti s obzirom na preferiranu ulogu u MOBA igrama (Tablica 8).

6.3. Uloge u MOBA igrama i motivacija za igranjem MOBA igara

U svrhu odgovora na drugi istraživački problem provedena je jednosmjerna analiza varijance za testiranje značajnosti razlike u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama prikazana u Tablici 9.

Tablica 9 Prikaz rezultata testiranja značajnosti razlike u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama (*N*=200)

Varijabilitet između uloga	*SS*	*df*	*MS*	*F*	*p*
Preferirana uloga	3.08	194	.62	.75	.59
Rezidualna varijanca	159.70	5	.823		
Ukupno	162.77	199			

Nije utvrđena značajna razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama (Tablica 9).

U svrhu odgovora na drugi istraživački problem također je provedena jednosmjerna analiza varijance za testiranje značajnosti razlike u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama prikazana u Tablici 10.

Tablica 10 Prikaz rezultata testiranja značajnosti razlike u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama (*N*=200)

Varijabilitet između uloga	*SS*	*df*	*MS*	*F*	*p*
Preferirana uloge	8.97	194	1.73	2.54	.03*
Rezidualna varijanca	136.76	5	.71		
Ukupno	145.73	199			

*$p < .05$

Utvrđena je statistički značajna razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na najdraže uloge u MOBA igrama, uz razinu rizika manju od 5%. Pojedinci koji preferiraju različite uloge u MOBA igrama, razlikuju se u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara (Tablica 10).

Tablica 11 Rezultati Bonferronijevog post-hoc testiranja razlike u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama (*N*=200)

Uloga u MOBA igrama	{Assassin} 3.58	{Mage} 3.40	{ADC} 3.23	{Support} 3.04	{Tank} 3.02	{Warrior} 3.50
Assassin		1.00	1.00	.08	.37	1.00
Mage	1.00		1.00	.67	1.00	1.00
Marksman/ADC/Hunter	1.00	1.00		1.00	1.00	1.00
Support	.08	.67	1.00		1.00	.27
Tank	.37	1.00	1.00	1.00		.82
Warrior/Fighter	1.00	1.00	1.00	.27	.82	

Nije utvrđena značajna razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama, razlog tome može biti veličina poduzorka za pojedinu najdražu ulogu koje je mala i stoga je statistička snaga post-hoc testa smanjena (Tablica 11).

Kako bi se dodatno provjerila značajnost razlike u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama proveden je Tukeyev test koji manje penalizira multiple usporedbe u odnosu na Bonferroni korekciju, no nije utvrđena značajna razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama (Prilog 2).

6.4. Rodne uloge i motivacija za igranjem MOBA igara

U svrhu odgovora na treći istraživački problem provedena je jednosmjerna analiza varijance za testiranje značajnosti razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge, prikazana u Tablici 12.

Tablica 12 Prikaz rezultata testiranja značajnosti razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge (*N*=200)

Varijabilitet između uloga	*SS*	*df*	*MS*	*F*	*p*
Rodna uloga	9.08	196	3.03	3.86	.01*
Rezidualna varijanca	153.69	3	.784		
Ukupno	162.77	199			

*$p < .01$

Utvrđena je značajna razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge, uz razinu rizika od 1%. Pojedinci različitih rodnih uloga razlikuju se u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara (Tablica 12).

Tablica 13 Rezultati Bonferronijevog post-hoc testiranja razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge (*N*=200)

Rodna uloga	{Androgina} 3.69	{Nediferencirana} 3.30	{Maskulina} 3.36	{Feminina} 3.83
Androgina		.27	.45	1.00
Nediferencirana	.27		1.00	.02*
Maskulina	.45	1.00		.05
Feminina	1.00	.02*	.05	

*p< .05

Utvrđena je statistički značajna razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara između osoba nediferencirane i feminine rodne uloge; pojedinci feminine rodne uloge više su motivirani identifikacijom i socijalnom motivacijom u odnosu na one nediferencirane rodne uloge, uz razinu rizika manju od 5%. Nije utvrđena značajna razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara između svih ostalih rodnih uloga (Tablica 13).

U svrhu odgovora na treći istraživački problem također je provedena jednosmjerna analiza varijance za testiranje značajnosti razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge, prikazana u Tablici 14.

Tablica 14 Prikaz rezultata testiranja značajnosti razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge (*N*=200)

Varijabilitet između uloga	*SS*	*df*	*MS*	*F*	*p*
Rodna uloga	11.17	196	3.72	5.42	.001*
Rezidualna varijanca	134.56	3	.69		
Ukupno	145.73	199			

*p< .01

Utvrđena je značajna razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge uz razinu rizika manju od 1%. Pojedinci različitih rodnih uloga razlikuju se u motivaciji i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara (Tablica 14).

Tablica 15 Rezultati Bonferronijevog post-hoc testiranja razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge (*N*=200)

Rodna uloga	{Androgina} 3.69	{Nediferencirana} 3.21	{Maskulina} 3.38	{Feminina} 2.93
Androgina		.0498*	.47	.001**
Nediferencirana	.0498*		1.00	.60
Maskulina	.47	1.00		.04*
Feminina	.001**	.60	.04*	

*p< .05
**p< .001

Utvrđena je statistički značajna razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara između pojedinaca androgine i nediferencirane rodne uloge: pojedinci androgine rodne uloge više su motivirani moći i postignućem u odnosu na one nediferencirane rodne uloge, uz razinu rizika manju od 5%. Utvrđena je statistički značajna razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara između pojedinaca maskuline i feminine rodne uloge: pojedinci maskuline rodne uloge više su motivirani moći i postignućem u odnosu na one feminine rodne uloge, uz razinu rizika manju od 5%. Utvrđena je statistički značajna razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara između pojedinaca androgine i feminine rodne uloge, pojedinci androgine rodne uloge više su motivirani moći i postignućem u odnosu na one feminine rodne uloge uz razinu rizika manju od 1% (Tablica 15).

6.5. *Izraženost maskulinosti i femininosti i motivacija za igranjem MOBA igara.*

U svrhu odgovora na četvrti istraživački problem izračunat je Pearsonov test korelacije između izraženosti maskulinosti/femininosti i identifikacije i socijalne motivacije i moći i postignuća kao motivacije za igranjem MOBA igara prikazan u Tablici 16.

Tablica 16 Prikaz Pearsonovog koeficijenta korelacije između izraženosti maskulinosti/femininosti i identifikacije i socijalne motivacije i moći i postignuća kao motivacije za igranjem MOBA igara (*N*=200)

Izraženost	Vrsta motivacije	
	Moć i postignuće	Identifikacija i socijalna motivacija
Maskulinost	.31**	-.07
Femininost	-.16*	.30**

*p< .05
**p< .01

Utvrđena je statistički značajna umjerena pozitivna povezanost između izraženosti maskulinosti i motivacije za moći i postignućem uz razinu rizika manju od 1%. Pojedinci

izraženije osobine maskulinosti su više motivirani moći i postignućem za igranjem MOBA igara. Utvrđena je statistički značajna niska negativna povezanost između izraženosti femininosti i motivacije za moći i postignućem uz razinu rizika manju od 5%. Pojedinci izraženije osobine femininosti su manje motivirani moći i postignućem za igranjem MOBA igara. Utvrđena je statistički značajna umjerena pozitivna povezanost između izraženosti femininosti i identifikacije i socijalne motivacije uz razinu rizika manju od 1%. Pojedinci izraženije osobine femininosti više su motivirani identifikacijom i socijalnom motivacijom za igranjem MOBA igara. Nije utvrđena značajna povezanost između izraženosti maskulinosti i identifikacije i socijalne motivacije (Tablica 16).

7. DISKUSIJA

Cilj ovog istraživanja bio je utvrditi odnos rodne uloge i motivacije za igranjem kao aspektima identifikacije s likovima iz MOBA video igara. Budući da su rodne uloge višedimenzionalni koncept koji se odnosi na povelik spektar obilježja kao što su stavovi, ponašanje i osobine ličnosti vezane uz rod, one mogu biti odrednice različitog ponašanja i preferencija muškaraca i žena; tako i u video igrama.

Prvi istraživački problem bio je utvrditi razlikuju li se pojedinci koji preferiraju pojedine likove/uloge u MOBA igrama s obzirom na izraženost maskulinosti/femininosti. Na temelju tog problema izvedena je hipoteza da će se igrači koji preferiraju različite likove/uloge među sobom razlikovati u izraženosti maskulinosti/femininosti; preciznije igrači koji preferiraju ulogu *Supporta* bit će više feminini u odnosu na ostale igrače. Prilikom izbora uloge u MOBA igrama igrači su suočeni sa širokim spektrom likova koji pripadaju određenoj ulozi, osobe dominantno feminine rodne uloge preferiraju igrati ulogu *Support*a (Gao i sur., 2017; Ratan i sur., 2015; Williams i sur., 2009). Suprotno tome, rezultati ne pokazuju značajnu razliku u femininosti s obzirom na preferirane uloge. No potrebno je istaknuti značajnu razliku u maskulinosti s obzirom na preferirane uloge; odnosno pojedinci koji preferiraju različite uloge u igrama, razlikuju se s obzirom na osobinu maskulinosti. Budući da nije utvrđena značajna razlika u femininosti s obzirom na preferirane uloge prva hipoteza se može samo djelomično prihvatiti. No, i istraživanje Bagstevolda i Isaksson (2015) pokazuje slične rezultate: pojedinci feminine rodne uloge ne preferiraju isključivo ulogu *Supporta,* što se protivi negativnom stereotipu o ženama koje igraju MOBA igre. Da bi se dobili reprezentativniji rezultati, u istraživanje je trebalo uključiti i spol najdražeg i najčešće igranog lika iz razloga što bi se dobile detaljnije

informacije o preferencijama igrača koje se ne moraju ograničavati isključivo na uloge u igrama. Neovisno o ulozi koju igrači igraju, žene su manje sklone igrati likove muškog spola u odnosu na muškarce koji nemaju preferenciju za spola lika kojeg igraju (Bagstevold i Isaksson, 2015). Odnosno, ukoliko žene preferiraju igrati likove ženskog spola, a većina tih likova pripada ulozi *Supporta*, veća je vjerojatnost da će tu ulogu i igrati. Razlog neznačajnosti razlike može biti i manjak sudionika ženskog spola, te također ispitanika sa dominantom femininom rodnom ulogom. Iako je utvrđena značajna razlika u maskulinosti s obzirom na preferiranu ulogu, ali samo na razini uloge *Assassina* i *Supporta*, ne može se sa sigurnošću zaključiti da osobe izraženije maskulinosti izbjegavaju ulogu *Supporta* zbog neznačajnosti razlika uloge *Supporta* i ostalih uloga. Bagstevold i Isaksson (2015) također navode kako osobe dominantno maskuline rodne uloge najviše preferiraju igrati ulogu *Assassina*, a najmanje ulogu *Supporta*. Iako navode da nisu sigurni kako interpretirati ovakve preferencije, smatraju kako osobe dominantno maskuline rodne uloge izbjegavaju igrati ulogu *Supporta* zbog femininih osobina likova i sposobnosti unutar suportivne uloge. Takve preferencije se mogu objasniti samim karakteristikama rodnih uloga. Prema karakteristikama maskulinosti, muškarci bi trebali biti asertivni, neovisni, samouvjereni i snažni; sve ove osobine se reflektiraju u ulozi *Assassina* u MOBA igrama, a u potpunosti su suprotni femininim karakteristikama koje najbolje oslikava uloga *Supporta* u okviru koje bi žena trebala biti nježna, spremna pomoći i njegovati svoju obitelj, partnera i prijatelje (Bem, 1993). Ovakvi rezultati mogu biti detaljnije objašnjeni razlikom preferirane i najčešće igrane uloge u MOBA igrama: najdraže igrana uloga nije i najčešće igrana uloga. Mnogo igrača često igra ulogu koju ne žele iz razloga što im je ona preko volje dodijeljena ili su sve ostale uloge već preuzete, a najčešće je to uloga *Supporta* pa postoji vjerojatnost da zbog čestine igranja te uloge bez vlastite želje dolazi do odbijanja i nedostatka svojevoljnog igranja iste. Stoga je moguće pretpostaviti da mnogo igrača igra ulogu *Supporta*, neovisno o vlastitoj preferenciji i dominantoj rodnoj ulozi.

Razloge zbog kojih se pojedinci upuštaju u igranje MOBA igara i ostaju motivirani za igranjem istih se na temelju istraživanja mogu svesti na motivaciju za postignućem i socijalnu motivaciju (Weiss, 2013; Williams i sur., 2009; Yee, 2006; Malcom, 2003; Kidder, 2002). Postavlja se pitanje razlike u motivaciji za igranjem s obzirom na preferirane uloge. Na temelju postojećeg stereotipa, ali i istraživanja, pretpostavljeno je da pojedinci, koji preferiraju uloga *Supporta*, a to su uglavnom osobe feminine rodne uloge, više motivirani socijalnim komponentama. Stoga je drugi istraživački problem bio utvrditi razlikuju li se pojedinci koji preferiraju pojedine likove/uloge u MOBA igrama s obzirom

na vrstu motivacije za igranjem MOBA igara. Pretpostavljeno je da će kod pojedinaca koji preferiraju ulogu *Supporta* biti izraženija socijalna motivacija za igranjem MOBA igara u odnosu na pojedince koji preferiraju druge uloge. Rezultati ipak pokazuju kako nije utvrđena statistički značajna razlika u socijalnoj motivaciji s obzirom na preferirane uloge. Iako provedena analiza varijance ukazuje na efekt preferirane uloge, i to u smislu da se pojedinci koji preferiraju različite uloge u MOBA igrama međusobno razlikuju u moći i postignuću, post hoc provjera nije ukazala na značajne razlike. Razlog tome može biti veličina uzorka, odnosno vrlo mali poduzorak unutar svake uloge. Analiza varijance uzima u obzir sve aritmetičke sredine i njihov varijabilitet stoga je statistička snaga post-hoc testa u ovom slučaju smanjena. S obzirom na spomenute rezultate i njihova ograničenja, buduća istraživanja bi svakako trebala voditi računa o većem broju sudionika koji preferiraju različite uloge. Rezultati su djelomično u skladu s istraživanjem Johnsona, Nacke i Wyeth (2015) koji utvrđuju da je igračima, neovisno o spolu ili ulozi koju igraju, jednako važna i želja za postignućem i socijalna motivacija. Važno je napomenuti kako je igračima, neovisno o dominantnoj vrsti motivacije, izrazito bitan timski rad. Timski rad se može sagledati kao dio socijalne motivacije, ali bez dobrog timskog rada se ne može doći do pobjede što znači da je timski rad bitan i za motivaciju usmjerenu postignuću. Neznačajnost post-hoc testiranja razlike u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igarama može ležati u isprepletenosti dominantnih motivacija za igranjem MOBA igara: motivacija za postignućem i socijalna motivacija ne isključuju jedna drugu, već se međusobno nadopunjavaju. Još nešto što je moglo dovesti do ovakvih rezultata jest to da su igrači motivirani postignućem i/ili socijalnom motivacijom neovisno o ulozi koju igraju. Budući da postoji razlika između preferirane i najčešće igrane uloge, igrači mogu biti usmjereni na pobjedu i/ili druženje, ne mareći o ulozi koju igraju. Sukladno tome, druga hipoteza se u potpunosti odbacuje.

Sukladno rezultatima odnosa preferirane uloge i vrste motivacije za igranjem MOBA igara treba postaviti pitanje o razlici u motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge. Niz istraživanja pokazuje kako su osobe dominantno feminine rodne uloge, u odnosu na osobe dominantno maskuline rodne uloge, više socijalno motivirane za igranje MOBA igara, dok su osobe dominantno maskuline rodne uloge više orijentirane na uspjeh i postignuće (Weiss, 2013; Williams i sur., 2009; Yee, 2006; Malcom, 2003; Kidder, 2002). Uzevši navedeno u obzir, treći istraživački problem bio je utvrditi razlike u motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge.

Pretpostavljeno je da će kod pojedinaca feminine rodne uloge biti izraženija socijalna komponenta motivacije za igranjem MOBA igara, dok će kod pojedinaca maskuline rodne uloge biti izraženija potreba za postignućem kao komponenta motivacije za igranjem MOBA igara. Rezultati pokazuju statistički značajnu razliku u identifikaciji i socijalnoj motivaciji s obzirom na rodne uloge. Pojedinci različitih rodnih uloga razlikuju se s obzirom na razinu identifikacije i socijalne motivacije za igranjem MOBA igara. Pojedinci različitih rodnih uloga razlikuju se s obzirom na razinu motivacije za moći i postignućem za igranjem MOBA igara. Rezultati su u skladu s prijašnjim istraživanjima (Weiss, 2013; Williams i sur., 2009; Yee, 2006; Malcom, 2003; Kidder, 2002) Iako nije utvrđena razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem s obzirom na maskulinu i femininu rodnu ulogu, utvrđena je razlika u moći i postignuću. Prijašnja istraživanja objašnjavaju ovu razliku pozivajući se na karakteristike rodnih uloga. Kako su video igre većinom namijenjene za zadovoljstvo za vrijeme slobodnog vremena ili kao hobi, pozivanjem na Chodorowu hipotezu (1994) moguće je objasniti rezultate. Prema Chodorowu, jedan od glavnih izvora zadovoljstva za žene su socijalni odnosi i interakcija s drugim ljudima; stoga su žene/igrači dominantno feminine rodne uloge socijalno motivirani za igranjem MOBA igara; odnosno većinom igraju kako bi zadovoljili svoje potrebe za kontaktom i druženjem s drugim ljudima, ponajviše prijateljima i partnerima. Odnosno, muškarci/ osobe dominantno maskuline rodne uloge bi prema Chodorowoj hipotezi (1994) trebali težiti uspjehu koji podrazumijeva zadovoljstvo, moć i osjećaj ponosa, stavljajući veći naglasak na postignuće nego na socijalne odnose. Težnja uspjehu ne isključuje socijalne odnose koji su ipak potrebni da bi se uspjeh i ostvario te stoga nema razlike u identifikaciji i socijalnoj motivaciji između pojedinaca feminine i maskuline rodne uloge. Iako mnoga istraživanja pokazuju da je socijalna motivacija za igranjem MOBA igara jednako bitna i osobama dominantno feminine i osobama dominantno maskuline rodne uloge, osobe dominantno feminine rodne uloge su ipak više socijalno motivirane (Williams i sur., 2009). Kako bi se navedeno detaljnije ispitalo, u istraživanje je trebalo uključiti komponentu igranja s partnerom. Osobe dominantno feminine rodne uloge su više nego osobe dominantno maskuline rodne uloge orijentirane na socijalnu motivaciju, ukoliko igraju s partnerom. Treba naglasiti da postoji razlika između osoba dominantno feminine rodne uloge koje igraju s partnerom u odnosu na one koje igraju same ili s prijateljima; osobe dominantno feminine rodne uloge koje igraju s partnerom imaju izraženiju socijalnu motivaciju za igranjem (Williams i sur., 2009). Što se tiče osoba dominantno maskuline rodne uloge, niz istraživanja pokazuje da je i njima bitna socijalna motivacija, no pretežito

su motivirani moći i postignućem (Weiss, 2013; Williams i sur., 2009; Yee, 2006; Malcom, 2003; Kidder, 2002). Ovo se može intepretirati Chodorowom hipotezom (1994), na temelju koje muškarac/osobe dominantno feminine rodne uloge teže uspjehu; cilj je zadovoljstvo, moć i osjećaj ponosa koji se stječe postignućem. Takve ambicije se također primjenjuju i u virtualnom svijetu, odnosno za vrijeme igranja video igara i stoga su osobe dominantno maskuline rodne uloge pretežito motivirane moći i postignućem; željom za dominacijom u igri i pobjedom. Što se tiče rezultata koji su usmjereni na androginu i nediferenciranu rodnu ulogu, prijašnja istraživanja ne nude objašnjenje, no u ovom istraživanju bi se također moglo pozvati na spol iz razloga što je većina sudionika muškog spola, te veći dio ispitanika ženskog spola ima dominatnu femininu rodnu ulogu. Na temelju rezultata, treća hipoteza se samo djelomično prihvaća.

Četvrti problem bio je usmjeren na utvrđivanje povezanosti izraženosti maskulinosti/femininosti i motivacije za igranjem MOBA igara. Očekivala se pozitivna povezanost između socijalne motivacije za igranjem MOBA igara i izraženije femininosti, te pozitivna povezanost između motivacije za postignućem u MOBA igrama i izraženije maskulinosti. Rezultati se ponovno mogu objasniti Chodorowom hipotezom (1994) unutar koje osobe s izraženijom maskulinosti, teže uspjehu, postignuću i dominacijom, dok osobe s izraženijom femininosti, više usmjerene na zadovoljavanje vlastitih socijalnih potreba za druženjem. Na temelju rezultata, može se prihvatiti četvrta hipoteza.

Nedostaci provedenog istraživanja mogu utjecati na dobivene rezultate, najveći nedostatak je način ispitivanja preferirane i najčešće igrane uloge. Sudionici su sami označili preferiranu i najčešće igrane ulogu. Trebalo je konstruirati upitnik kojim bi se s preciznošću utvrdila najdraža i najčešće igrana uloga. Također se od sudionika trebalo tražiti da na *web* stranicama MOBA igara koje igraju provjere koliko često igraju koju ulogu kako bi se dobila što točnija reprezentacija. U istraživanje je također trebalo ukomponirati varijablu čestine igranja s prijateljima i partnerom budući da su te informacije relevantne za motivaciju za igranjem. Potrebno je spomenuti i karakteristične nedostatke vezane uz *online* upitnik kao što je motivacija za ispunjavanjem i iskrenost sudionika. Kako bi se povećala valjanost rezultata i lakše diferenciralo uloge unutar MOBA igara trebalo se usmjeriti na samo jednu MOBA igru, kao što je *League of Legends*, budući da je većina ispitanika navodila baš tu igru kao jedinu koju igraju. Još jedan problem, koji je izrazito važan, je distinkcija uloga budući da svaka MOBA igra nudi slične, ali ne u potpunosti iste uloge i stoga se ne može sa sigurnošću reći da su ispitanici bili sigurni koji ulogu naznačiti. Ovo istraživanje tek je drugo u Hrvatskoj koje se bavi

MOBA igrama, a prvo koje iste veže uz rodne uloge i motivaciju za igranjem. Ovim istraživanjem se također prikazuju podatci relevantni za MOBA igre koji su specifični za ovu kulturu, budući da je većina istraživanja koja se bave ovom temom provedena u Americi. Također, otvara put istraživanju tematike koja je u današnje tehnološko doba izrazito bitan dio ljudskog života.

8. ZAKLJUČAK

1. Pojedinci koji preferiraju različite uloge u MOBA igrama, razlikuju se s obzirom na osobinu maskulinosti. Pojedinci koji preferiraju ulogu *Assassina* su više maskulini u odnosu na one koji preferiraju ulogu *Supporta*. Nisu pronađene razlike u osobini femininosti s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama.

2. Nije utvrđena značajna razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama. Post-hoc testiranjem nisu pronađene razlike u moći i postignuću između pojedinaca koji preferiraju različite uloge u MOBA igrama.

3. Utvrđena je značajna razlika u identifikaciji i socijalnoj motivaciji za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge. Pojedinci feminine rodne uloge više su motivirani identifikacijom i socijalnom motivacijom u odnosu na one nediferencirane rodne uloge.
Utvrđena je značajna razlika u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na rodne uloge. Pojedinci androgine rodne uloge više su motivirani moći i postignućem u odnosu na one nediferencirane rodne uloge. Pojedinci maskuline rodne uloge više su motivirani moći i postignućem u odnosu na one feminine rodne uloge. Pojedinci androgine rodne uloge više su motivirani moći i postignućem u odnosu na one feminine rodne uloge.

4. Utvrđena je statistički značajna umjerena pozitivna povezanost između izraženosti maskulinosti i motivacije za moći i postignućem, niska negativna povezanost između izraženosti femininosti i motivacije za moći i postignućem, umjerena pozitivna povezanost između izraženosti femininosti i identifikacije i socijalne motivacije.

9. LITERATURA

Armstrong, M. (2017). Infographic: The Highest Earning Gamers in the World. *Statista Infographics*. Preuzeto 24.03.2019 s https://www.statista.com/chart/10612/the-highest-earning-gamers-in-the-world/

Bagstevold, D. i Isaksson, C. (2015). *What makes a hero: An investigation of players' personality and their choice of hero class in a MOBA*. (diplomski rad). Odsjek za prirodne znanosti, ekologiju i tehnologiju, Södertörn University College. Södertörn, Švedska.

Beere, C. A., King, D .W., Beere, D. B. i King, L. A. (1984). The sex-role egalitarianism scale: A measure of attitude toward equality between sexes, *Sex Roles*, *10*, 563-576.

Bem, S. L. (1981). Gender Schema Theory: A cognitive Account of Sex Typing. *Psychological Review*, *88*(4), 354-364.

Bem, S. L. (1993*). The lenses of gender: Transforming the debate on sexual inequality*. New Haven: Yale University Press.

Berk, L. E. (2008). *Psihologija cjeloživotnog razvoja*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Brnić, P. (2002). *Odnos maskulinosti, femininosti te nekih sociodemografskih varijabli sa lokusom kontrole* (diplomski rad). Odsjek za psihologiju Filozofskog fakulteta u Zagrebu, Zagreb, Republika Hrvatska.

Chodorow, N. J. (1994). *Feminities, masculinities, sexualities: Freud and beyond.* Lexington, Kentucky: University Press of Kentucky.

Deaux, K. i Lafrance, M. (1998). Gender. U Gilber, D. T., Fiske, S. T. i Gardner, (Ur)., *The handbook of social psychology* str. (788-818) New York: McGraw-Hill.

Gao, G., Min, A. i Shin, P. C. (2017, studeni). *Gendered Design Bias: Gender Differences of In- Game Character Choice and Playing Style in League of Legends*. Istraživanje prezentirano na The Australian Conference On Computer-Human Interaction. Preuzeto 03.04.2019. s https://www.researchgate.net/publication/319839481_Gendered_Design_Bias_Gender_Differences_of_InGame_Character_Choice_and_Playing_Style_in_League_of_Legends

Hamilton, W. A., Garretson, O. i Kerne, A. (2014, travanj). *Streaming on Twitch Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media*. Prezentirano na Conference On Human Factors In Computing Systems. Proceedings. Preuzeto 03.04.2019 s https://ecologylab.net/research/publications/streamingOnTwitch.pdf

Johnson, D., Nacke, L. i Wyeth, P. (2015, travanj). *All about that base: differing player experiences in video game genres and the unique case of MOBA games*. Prezentirano na 2015. SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Preuzeto 03.04.2019 s https://eprints.qut.edu.au/82070/

Jugović, I. (2004). *Zadovoljstvo rodnim ulogama* (diplomski rad). Odsjek za psihologiju Filozofskog fakulteta u Zagrebu, Zagreb, Republika Hrvatska.

Kidder, D. (2002). The influence of gender on the performance of organizational citizenship behaviors. *Journal of Management*, *28*(5), 629–648.

Kline, R. B. (2005). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling*. New York: The Guilford Press.

Lipovec, T. (2006). *Spol djece i rodne uloge roditelja*. (diplomski rad). Odsjek za psihologiju Filozofskog fakulteta u Zagrebu, Zagreb, Republika Hrvatska.

Malcom, N. (2003). Constructing female athleticism: A study of girls' recreational softball. *American Behavioral Scientist*, *46*(10), 1387–1404.

Miah, M. i Omar, A. (2012.) Technology Advancement in developing countries during Digital Age. *International Journal of Science and Applied Information Technology*, *1*(1), 30-38.

Miller, M. K. i Summers, A. (2007). Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*, *57*, str. (733-742).

Myres, D. G. (1993). Social psychology (4. izdanje). New York: Mcgraw-Hill.

Paul, E. L. (2002). *Clashing Views on Controversial Issues in Sex and Gender*. Guilford, CT. Mcgraw-Hill/Dushkin.

Ratan, A. R, Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T. i Williams, D. (2015). Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in *League of Legends*. *Games and Culture*, *10*(5), str. (438-462)

Rathus, S. (2000). *Temelji psihologije*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Reeve, J. (2010). *Razumijevanje motivacije i emocija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Robinson, J. P., Shaver, P. R. i Wrightsman, L. S. (1991). *Measures of Personality and Social Psychological Attitudes.* London: Academic Press.

Spence, J. T., Deaux, K. i Helmreich, R. L. (1985). Sex roles in contemporary american society. U G. Lindzey i E. Aronson (Ur.), *The handbook of social psychology* (Vol 2), 629-668. New York: Random House.

Vasta, R., Haith, M. M. i Miller, S. A. (1997). *Dječja psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap.

Weiss, M. (2013). Why do we play MOBA Games? A Factor Analytical Approach. Preuzeto 03.04.2019. s https://inagjournal.wordpress.com/2013/05/19/why-do-we-play-moba-games-a-factor-analytical-approach/

Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S. i Yee, N. (2009). Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors among Online Gamers. *Journal of Communication*, *59*(4), 700–725.

Yee, N. (2006, studeni). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behaviour*, *9*, 772-775.

Ziegler, L. (2019, veljača). Top 10 Most Played MOBA Games (2019 Edition) (članak). Preuzeto 02.09.2019. s https://www.gamersdecide.com/articles/top-10-most-played-mobas

PRILOZI

Prilog 1.

Rezultati eksploratorne faktorske analize prevedene i adaptirane *Online Gaming Motivations Scale*, Weissova modifikacija (2013); Yee (2006): prikaz faktorskih zasićenja

Tvrdnja	F1 (Postignuće i moć)	F2 (Socijalna motivacija i identifikacija)
1. Volim se osjećati moćno za vrijeme igre.	.519	
2. Bitno mi je imati najviše *killova* do završetka igre.	.522	
3. Uvijek izaberem lik (šampiona, heroja, boga) kojeg želim igrati, neovisno o tome što su moji suigrači odabrali.		.387
4. Jako me zadovoljava kad nanosim veliku štetu protivniku.	.664	
5. Često sam donosim odluke o tome kako ću igrati, neovisno o tome što moj tim radi.	.506	
6. Najčešće zatražim lane/ulogu koji želim igrati kada uđem u *Champion select*.		
7. Mnogo risikiram kako bih pokušao/la dobiti *kill*.	.589	
8. Preferiram izazove jedan na jedan (1v1).	.502	
9. Volim pisati humoristične poruke u timski chat.		.323
10. Volim "uređivati" svog lika; koristiti skinove.		.662
11. Važno mi je da moj lik izgleda drugačije od svih ostalih likova.		.644
12. Najvažniji mi je dobar timski rad.		
13. Identificiram se sa likovima koje izabiram u igri.		.646
14. Najčešće igram s ljudima koje znam.		.595
15. Dobra zabava za vrijeme igre mi je bitnija od pobjede.		.547
16. Namjerno provociram i iritiram druge igrače.	.587	
17. Radim stvari koje živciraju druge igrače.	.554	
18. U igri mi je najvažnija pobjeda.	.576	
19. Najčešće igram isti lik.		.384
20. Uživam isprobavajući nove likove.		
21. Važno mi je da lik kojeg izaberem bude maksimalno prilagođen za ulogu koju igram.		
Karakteristični korijen	3.267	2.860
% objašnjene varijance	15.559%	13.621%

Napomena: u Tablici su prikazana samo zasićenja veća od .03, što je bio kriterij za zadržavanje pojedine tvrdnje i određivanje pripadnosti pojedinom faktoru.

Prilog 2.

Rezultati Tukeyevog post-hoc testiranja razlike u moći i postignuću kao aspektima motivacije za igranjem MOBA igara s obzirom na preferirane uloge u MOBA igrama (*N*=200)

Uloga u MOBA igrama	{Assassin} 3.58	{Mage} 3.40	{ADC} 3.23	{Support} 3.04	{Tank} 3.02	{Warrior} 3.50
Assassin		.95	.55	.05	.21	1.00
Mage	.95		.95	.33	.59	1.00
ADC	.55	.95		.93	.96	.80
Support	.05	.33	.93		1.00	.16
Tank	.21	.59	.96	1.00		.38
Warrior/Fighter	1.00	1.00	.80	.16	.38	