

Online igre: pitanje rodne identifikacije

Smoljan, Andrea

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet u Rijeci**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:785426>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-18**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



Sveučilište u Rijeci
Filozofski Fakultet Rijeka
Kulturalni studiji

Završni rad:
Online igre: pitanje rodne identifikacije

Mentorica: dr. sc. Brigita Miloš

Andrea Smoljan

0067488486

Studentica kulturalnih studija, 3. godina

11.09.2017., Rijeka

Sažetak

Ovaj rad se bavi jednim segmentom online računalnih igara, a taj je igrač. U radu ću se posebno baviti temama roda igrača te njihovom identifikacijom s likovima u igri. Identifikaciju (i sam identitet) igrača u virtualnoj dimenziji ću bazirati na avataru i online personi pomoću kojih igrač djeluje u igri. Govorit ću o vlastitom iskustvu igranja. Osobno, aktivan sam gamer od svoje 14 godine života i imam desetogodišnje iskustvo igranja online igara. Također, obavila sam dubinske intervjue s tri druga igrača, Pinom Razielom i Connanom, čije odgovore i iskustva spominjem tokom cijelog rada. Imena koja sam im dodijelila inačice su njihovih online imena kao nadimci koji su im dodijeljeni radi zaštite njihovih identiteta. U ovom radu neću spomenuti servere gdje igraju kako bi zaštitila njihove online persone i avatare. Rad sam podijelila na 5 dijelova. U prvom dijelu govoriti ću o online igrama i objasniti ću tko su to igrači, a tko su gameri. Razdvojiti ću dimenziju igranja od fizičke dimenzije svakodnevnoga života van igre. Drugi dio bavi se odnosom igrača i njegovog avatara/online persone. Započet ću priču o identitetu i identifikaciji u igri. Treći dio bavi se tijelom avatara i championa, spolu unutar igre i izmijenjenom stanju uma igrača. Četvrti dio problematizira stereotipe roda u igrama, a peti govori o posljedicama igranja i zajednici igrača.

Ključne riječi: igrač, igra, gamer, avatar, online persona, identitet, identifikacija, rod, spol, virtualna dimenzija, fizička dimenzija, online, offline, zajednica.

Uvod

„Ja sam gamer. Ne zato što nemam život, nego zato što biram imati mnogo“ - gamerska uzrečica

Živimo u svijetu interneta i računala. Sve su češće interakcije s drugim ljudima putem računala. Polako, ali sigurno, mijenja se način života. Online igre su dio tog novog računalnog svijeta. Pružaju nam zabavu i povezivanje s drugim ljudima diljem cijelog svijeta. Bez fizičkog putovanja, možemo imati interakcije s ljudima drugih zemalja i kontinenata. Svijet je globalno selo i ja sam dio njega. Ja sam gamer online igara. Govorit ću o vlastitom iskustvu igranja. Osobno, aktivan sam gamer od svoje 14 godine života i imam desetogodišnje iskustvo igranja online igara. U ovom radu ću govoriti o još tri igrača: Razielu, Pini i Connannu, koji su mi dugogodišnji prijatelji i partneri u igri. Oni su putem dubinskih intervjua podijelili svoja iskustva igranja. Za nas gamere, igranje je način života, identificirajući se sa svojim avatarima stječemo nova iskustva, igramo, odnosno uživljavamo se u svoje online uloge i tako nadograđujemo svoje osobne identitete. Upravo ću tu i bazirati identifikaciju i/ili identitete u ovom radu. Igrači preko svojih avatara (vlastitih vizualnih predstavnika), championa (likova koje igraju u igricama) te online persona (osobnost koju prezeniraju u online svijetu) obitavaju u svijetu online igara. Primijetila sam kako postoje mnoga pitanja uz same identitete i identifikaciju. Pogotovu su zanimljiva rodna pitanja. Rod u igricama također je obilježen stereotipima, tako su žene često tretirane kao uljezi u muškom svijetu igre. Ali također

primjećujem da se taj trend u zadnje vrijeme mijenja i žene polako zauzimaju svoje ravnopravno mjesto u online dimenzijama. Pomoću mnogih teorija računalnih igara, uz feminističke teorije Judith Butler, pokušat ću približiti probleme s kojima se susreću igrači u svojoj rodosti i sa svojim igračim „ja“. Također problematizirat ću i jezik vezan uz pitanje igara. Engleski jezik je službeni jezik interneta i online igara. Smatram da bi prijevodom termina na hrvatski jezik rad izgubio dio značenja pa sam zbog toga dio terminologije ostavila na engleskome jeziku. Nadam se kako ću uspjeti objasniti svijet u kojem živim i onima koji ga već poznaju i onima koji se s njime susreću po prvi puta.

1. O igrama i igračima

1.1. Što su računalne online igre?

Za početak objasniti ću temeljne pojmove kojima ću se baviti u ovom radu. Postoji više teorija računalnih igara: Prvu teoriju daju Katie Salen i Eric Zimmerman u svojoj knjizi „Rules of Play“: „Igra je sistem u kojem igrači sudjeluju u umjetnom konfliktu, definiranom pravilima, koje rezultira u determiniranom ishodu.“ (S.Engendfeld-Nielsen e.t al. 2008:34). Drugu teoriju daje teoretičar Jesper Juul: „Igra je formalni sistem baziran na pravilima s varijabilama i determiniranim ishodima, gdje su drugačiji ishodi dodijeljeni drugačijim vrijednostima, igrač vrši trud kako bi utjecao na ishod, igrač osjeća privlačnost prema ishodu, i posljedice aktivnosti su optimalne i pregovaračke.“ (S.Engendfeld-Nielsen e.t al. 2008:34).

Kako bi pristupili online igrama, igrači trebaju imati pristup internetu. Online igre igrač ne igra sam nego s drugim igračima koji su također prijavljeni u istu igru, takve online igre nazivaju se MMOG (ili češće MMO): *massively multiplayer online game*. T.L.Taylor objašnjava MMO kao tip igre koji ugošćava mnogo igrača (na tisuće) u realnom vremenu.

Igrači participiraju u virtualnom igračem svijetu u stvarnome vremenu koristeći Internet. Taj svijet napravljen je od računalnih podataka. „Najbitnija komponenta igračega svijeta je igrači prostor, shvaća se kao mjesto radnje igranja. Igrači prostor nije realističan, ali je reduktivan: on proizvodi neka obilježja stvarnog svijeta, ali stvara vlastita pravila kako bi olakšao igranje.“ (S.Engendfeld-Nielsen e.t al. 2008:215). Za igranje je potrebno stvoriti svijet, mjesto gdje igrač može djelovati. Često je upravo svijet koji se stvori ono što privuče igrače. O svijetu također ovise i sve ostale komponente igre. On se ponekad naziva i mikrosvijet. Što je točno mikrosvijet? „Mikrosvijet je simulacija sistema-sve od malog univerzuma sa zakonima fizike do grada s bazičnim urbano planiranim akcijama.“ (S.Engendfeld-Nielsen e.t al. 2008:215). Znači mikrosvijetovi su simulacije sistema koje služe kao mjesta odvijanja radnje u igricama. T. L. Taylor dalje napominje kako ti svjetovi igara postoje kao trajno svjetsko okruženje kojem igrači mogu pristupiti 24 sati dnevno i igrati zajedno. Zbog važnosti interneta za online igre koristit ću termine *online* i *offline*. Termin online označavat će povezanost igrača s internetom i svijetom igre dok će termin offline označavati nedostatak interneta i činjenicu da igrač tada nije u svijetu igre. Taylor igra online igru EverQuest (EQ). Ovako objašnjava svoje iskustvo igranja u virtualnom svijetu: „Igranje EQ je o igranju između svjetova- igranju nazad i naprijed, preko granica igre i svijeta igre, i „stvarnog“ ili nestvarnog igračega prostora. Radi se o kretanju između fizičkoga i „virtualnog“. (T.L.Taylor 2006:17). Samo po načinu definiranja svojeg iskustva igranja, Taylor nagovještava problematiku nečega tjelesnoga i virtualnog. Fizičko (najčešće nazvano *realno*) i virtualno zapravo postoje istovremeno. Kako bi igrač postojao u virtualnome, kako bi mogao upravljati svojom igrom on mora imati tjelesno. Igrač mora imati

tijelo s kojim će pomoću tipkovnice i miša postojati i djelovati u virtualnome. Iako virtualno zapravo nije nerealno. Virtualno je tu, ono postoji, nije plod imaginacije. Zbog toga je problematično tjelesno nazivati realno. Ovdje se ponovno može iskoristiti pojam mikrosvijeta. Dapače, Sherry Turkle putem mikrosvijeta objašnjava video igre: „...video igre su interaktivni računalni mikrosvijetovi“ (S.Turkle 2005:67). Osobno, favoriziram objašnjenje tjelesnog svijeta i onog virtualnog po principu prozora: „Realnost je samo još jedan prozor, baš kao prozor računalnog ekrana“ (S.Engendfeld-Nielsen e.t al. 2008:150). Objasnjavanjem tjelesnog i virtualnog kao dva prozora izbjegavaju se sva značenja koja donosi riječ „realno“. Stavljanje „realnog“ i „virtualnog“ u binarne opozicije označava virtualno kao nerealno iako ono postoji, u prozoru do realnog. Zalažem se za izbjegavanje korištenja termina „realno“ i njegovu zamjenu s terminima „tjelesno“ ili „offline“ koji bolje opisuju različitost u ta dva prozora. Mnogi autori ipak koriste termin „realno“ kao označitelj tjelesnog, offline svijeta te ih neću ispravljati, ali kasnije u radu detaljnije ću analizirati problem dvaju prozora. Možda je umjesto govorenja o prozorima, bolje je govoriti o dimenzijama koje djeluju kao prozori. Znači, razlikujem fizičku dimenziju i virtualnu dimenziju.

U ovom radu fokusirat ću se na dvije online igre, čije ću primjere koristiti u danjem radu, a to World of Warcraft i League of Legends (napominjem kako će se u radu spominjati i igra zvana EverQuest napravljena od strane Sony Computer Entertainment America, isti tip igre kao World of Warcraft).

World of Warcraft (WoW)

World of Warcraft je igra napravljena od strane Blizzard Entertainment-a. WoW je MMORPG: multiplayer online role-playing igra u kojoj zapravo nema završetka. Igrač ulazi u mikrosvijet zvan Azeroth u kojem djeluje pomoću svog avatara. Glavni avatar je najčešće ujedno i identitet igrača. WoW nudi igraču personaliziranije vlastitog avatara. Igrač može birati između raznih rasa i klasa (klase određuju magije i uloge koje će igrač koristiti), te jednu od dvije suprotstavljene frakcije Horde i Alliance.

League of Legends (LoL)

League of Legends je igra napravljena od strane Riot Games-a. League of Legends je MOBA: Multiplayer online battle arena, gdje svaka borba traje duže od 20 minuta i najčešće kraće od jednog sata (iako nije vremenski ograničeno). LoL se odvija u mikrosvijetu zvanom Runterra. Igrač pristupa Runterri samo preko pojedinih područja (mapa) koje služe kao arene ili bojno polje. Igrač je *Summoner*, moćno biće koje priziva *champione* da se bore za njega. Na taj način igrači se identificiraju ili objektiviziraju (ili igraju uloge) *champione* s kojima igraju te oni ne postaju dio njihovog identiteta. Također, igrač može promijeniti izgled svog avatara (taj novi izgled je unaprijed određen i nije personaliziran). Sam igrač nema vlastiti avatar već samo ime i sliku profila (ima pravo sam odabrati koju želi za sebe, ali je sam ne kreira). Igrač je upoznat s narativnom Runterre i svih *championa* koje može igrati. Najpopularnija i najzastupljenija mapa je *Summoners rift* u kojoj se međusobno bore dva tima od pet igrača. Igrači tijekom igre mogu komunicirati sa svojim timom, ali i sa suprotnim timom (te poruke zapravo vide oba tima).

1.2. Tko su igrači, a tko gameri?

„Igre nisu samo o virtualnim likovima u njihovim pričama već su također o igraču“ (J.P.Gee, E.R.Hayess 2010:43)

Tko je igrač? Igrač je najšire rečeno svaka osoba koja igra igru. Igrač postoji i u tjelesnoj dimenziji i u virtualnoj dimenziji. U virtualnoj dimenziji igrač sudjeluje u obliku avatara. Avatar je protagonist. „U mnogima digitalnim igrama, postoji jedan centralni lik kojega se može smatrati protagonistom igre. Ovaj protagonist kojega kontrolira igrač je često zvan avatarom (od Sanskrit avatara-inkarnacija božanstva).“ (J.Rutter, J. Bryce; 2006:108), avatar se stavlja u centar zbivanja u igri. Ukoliko je igra za više igrača poput MMO-a, avatar je prikaz pojedinog igrača. Iako igra uključuje više igrača, pojedini avatar je uvijek protagonist vlastite naracije koja se vezuje uz njegovu igru. Drugim riječima, iako više igrača igra zajedno, svaki igrač ima svoju priču u kojoj je on glavni lik. „...igrači se mogu identificirati s protagonistom ili avatarom igre jer oni djeluju u fikcionalnom svijetu kroz njega/nju, i *vice versa*“ (J.Rutter, J. Bryce; 2006:108). Može se reći da je avatar jedan od, ako i ne najbitniji, alat identifikacije i identiteta igrača u virtualnome svijetu. Osim samog igrača, pojavljuje se termin *gamer*. Gamer je također igrač virtualnih igara, no nije svaki igrač gamer. Gamer je igrač koji najčešće sam sebe tako naziva ili ga tako društvo naziva. Kada kažem društvo, mislim na javnost koja raspravlja o igračima video igara, a da sami nisu jedni od njih. Sam termin se često koristi kao zamjena za riječ „igrač“ kada razgovaramo o video igrama. Iako gamer u današnjem društvu ima mnogo veće značenje od igrača video igara. Govoreći o gamerima u današnjem društvu, cilja se na igrače koji provode više sati na jednoj ili više video igara te su zainteresirani za dodatne sadržaje vezane uz igre, koji nisu nužno sama igra. Gamerom se postaje i preduvjet za to je da prvo je potrebno biti „normalan“ igrač. Kada se razvije određena strast prema igranju, jednostavan igrač postaje gamer. Tada gamer postaje dio zajednica i kulture „gaminga“ i „gamera“. Zanimljivo je kako postoji terminologija o gamerima, njihovoj zajednici i gamingu bez da se sam termin gamer jasno definira. „Gamer“ dolazi od engleske riječi *game* što znači igra. I u engleskom jeziku i u hrvatskom jeziku gamer se koristi isključivo za video igre, iako sama riječ *game* ne specificira koja je vrsta igre. Ukoliko se radi o nekoj sportskoj igri, u hrvatskom jeziku će se reći da ju igraju igrači, a na engleskom jeziku *players*. Izraz „*player*“ se u engleskom jeziku također koristi kao riječ za igrača video igara. S obzirom na to, gamer indicira veću pripadnost kultu igranja video igara nego samo igrač. Autori poput Taylor, Engendfeld-Nielsena i Turkle, često koriste oba termina, ovisno što objašnjavaju. Često koriste riječ igrač sve dok ne počnu govoriti o zajednici, nakon čega počinju koristiti riječ gamer. Ako se nekog igrača video igara pita što je on, iz mog iskustva, skoro nikada neće sebe deklarirati kao igrača video igara. Odgovorit će ili igrač uz dodatno objašnjenje što igra (najčešće će napomenuti da igra povremeno) ili u većini slučajeva, gamer. Gameri su također igrači koji uspješno ovladavaju video igrom. Oni znači tvore „gamersku kulturu“. „Govorimo o igračima koji troše znatne količine vremena van same igre na razgovor, interakciju i preinake najdražih igara.“ (S.Engendfeld-Nielsen et al. 2008:148). Igrači zapravo stvaraju svoje zajednice bazirane na određenoj igri ili skupini igara, diskutiraju o njima, ili rade dodatne sadržaje vezane uz samu igru. Oni često posjeduju vlastiti *slang* vezan uz igre. Gameri se u neku ruku spajaju sa svijetom svoje igre. Sa razvitkom zajednice razvija se i kultura igranja, ili se možda s razvijanjem kulture igranja razvija zajednica? Mislim da se na to pitanje ne može odgovoriti sa sigurnošću, jedino se može ustvrditi kako je to dvoje neodvojivo. „Video igre su postale način na koji se ljudi identificiraju pronalaze individualne osobe sa sličnim razmišljanjima, i participiraju u svijetu koji se spaja s njihovim „stvarnim životom“ u novim i uzbudljivim načinima“ (S.Engendfeld-Nielsen et al. 2008:149), osobno se u potpunosti slažem s ovom tezom. Dobar primjer za ovo je Facebook profil. Ispitanici u intervjuu su u više navrata imali

svoje avatare kao profilnu sliku. Drugi je primjer turnir u LoL-u na koji sam otišla zajedno sa Pinom i nekolicinom drugih igračica. Družile smo se u „stvarnom životu“ zbog zajedničkih interesa prema video igri. Mnogo puta sam počela prijateljski razgovarati s nepoznatom osobom nakon što sam saznala da je ta osoba gamer. Tada imamo mnogo zajedničkih tema i u meni se počinje rađati osjećaj pripadnosti. Nikada nisam doživjela da drugi gamer (kojeg sam slučajno negdje upoznala) nije bio zainteresiran za razgovor o igranju. Po mom osobnom mišljenju i iskustvu, gameri zapravo imaju veoma strastvenu zajednicu.

1.3. Tko je avatar?

Govoreći o igračima, gamerima, avatarima, zajednicama i virtualnim stvarnostima ne može se zaobići identifikacija i identitet osobe igrača. To je neizbježno te je sastavni dio iskustva igre. U ovom radu mnogo ću govoriti i o identifikaciji, ali i o identitetu. Kada govorim o identifikaciji mislim na djelovanje u igri. Kada govorim o identifikaciji igrača sa svojim avatarom, govorim o usporedbi, avatar stoji za igrača, ali se njega ne treba u potpunosti shvaćati kao osobu igrača. Prema mojem shvaćanju dok identitet spaja osobu igrača i avatar, igrač u potpunosti postaje svoj avatar u mikrosvijetu igre. Avatar u igri postaje dio identiteta osobe igrača, oni međusobno djeluju jedan na drugoga, dok u identifikaciji samo igrač djeluje na avatara. Identifikacija i identitet su slični, samo je odnos koji sadržava identitet dublji od identifikacije. Turkle (2003:84) napominje kako neki igrači doživljavaju opasnu fragmentaciju svojih vlastitih identiteta od previše igre. Osobno, odrasla sam uz identificiranje s avatarima i moja online persona, ja kao igrač i poneki avatari koje sam koristila određuju moj identitet. Na to ne gledam nužno kao na fragmentaciju već kao na dodatak ili sastavni dio mog identiteta. Ja jesam svoja online persona (kada kažem online persona, govorim o igraču kao osobi koja igra, samom igraču koji kontrolira avatara). Više o online personi objasniti ću u nastavku rada. Iako, ne poričem mogućnost i opasnost fragmentacije identiteta koja se može pojaviti dugotrajnim igranjem. Poznajem mnogo osoba koje igraju i po desetke godina jednu te istu igru, njihovi identiteti nisu fragmentirani već nadopunjeni i izmijenjeni. Rekla bih da je fragmentacija identiteta, ako se pojavi, više iznimka nego pravo. Fragmentacija se u ovom slučaju odnosi na oslabljeno razdvajanje realne i fizičke dimenzije. No, bez obzira na učestalost te fragmentacije ona je i dalje potencijalna opasnost i nuspojava prekomjernoga igranja.

2. Relacija: igrač-avatar, Zovite me Foxy

2.1. Online persona: Foxy

Chris Crawford (1982.) kako je navedeno u radu Egenfeldt-Nielsen et al (2008.) objašnjava vezu između igre i igrača. Crawford govori kako je reprezentacija igre subjektivna te nije potpuna simulacija. Posljednjih godina, igrajući razne igre, pokušavam da moje igraće ime u sebi ima riječ Foxy ili Fox. Foxy je moje drugo ime, ime kojim mi se obraćaju oni s kojima igram. Moja online persona. To ipak, kao što sam ranije objasnila, nije nužno ime mog avatara. Avatarovo ime varira, najčešće, ovisno o dostupnosti imena, moje igraće ime je nešto drugo.

Ono ne označava moga avatara, to nije ime s kojim se identificiram. Foxy sam ja, sama igračica, osoba koja kontrolira avatara. Kada mi se netko obrati sa Foxy, prvenstveno se shvaćam kao osoba igrač, a ne moj avatar. Imam avatara u WoW-u koji se zove Shaeade. Shaeade je *priest*. Igrajući WoW, nitko me nije zvao Foxy, a WoW tada (prije otprilike 5 ili 6 godina) nije prikazivao ime igrača, samo ime avatara. Tako da se nisam ni imala priliku prikazati kao Foxy, bila sam jednostavno Shaeade. Kad bi me netko zvao tim imenom, podrazumijevao je mene, kao samu igračicu i kao avatara iste. Ukoliko sam napravila novog avatara i dalje razgovarala s drugim igračima koji me poznaju po prvom avatara Shaeade, oni će me najčešće i dalje zvati Shaeade, a novog avatara, kao Shaeadin alt (skraćeno od alternative). Također, ako netko tko me zna kao Shaeade pita tko je to (a misli na mog alta), odgovor će biti Shaeade. Izgleda da nije bitan sam avatar, nego igrač koji ga igra. Identitet tog igrača postaje njegov glavni avatar, dok se s ostalima avatarima identificira. "Online gaming se može sagledati kao aktivnost gdje interakcija s drugima preko digitalne tehnologije nudi priliku da izmjeni nečiji vlastiti identitet izvan tradicionalnih ograničenja." (J.Rutter, J. Bryce; 2006:177).



Slika 1. Moj avatar Shaeade (rasa: krvavi vilenjak)

Ukoliko avatar nije personaliziran i ukoliko se uvijek jasno vidi ime samog igrača, poput mojeg imena Foxy, onda je Foxy moj identitet, a svi avatari postaju objekti identifikacije. U LoL-u tako biram svojeg avatara koji je unaprijed predodređen. Kako avatari nisu kreacije samih igrača, njih ću nazvati champion. Champion je javno dobro. Ukoliko ga kupiš, možeš ga igrati, svatko ga može kupiti i svatko ga može igrati. No, postoje različiti načini i stilovi igranja i nitko nije jednako dobar sa svim championima. Tako osobno volim igrati Lulu. Biranjem Lulu, moj identitet Foxy se identificira s Lulu. Foxy i Lulu su jedno u toj igri, a Lulu dok je igram više nije champion Lulu kojeg svi mogu igrati već je Foxyin Lulu. „Objašnjava se kako kada se igra u kiber-prostoru, identiteti postaju tako tečni da se tradicionalne granice između stvarnog i umjetnog razaraju jer su gameri sposobni preuzeti spektar različitih identiteta.“ (J.Rutter, J. Bryce; 2006:177). Moja Lulu koja je drugačija od Lulu koje bi igrao na primjer moji brat. S obzirom na ovaj malo kompliciraniji odnos, igrači interpretiraju championa i igrača „odvojivo zajedno“. Kada kažem „odvojivo zajedno“ mislim na shvaćanje kako su igrač i champion istodobno jedno, ali i nisu. Ukoliko igrač igra loše, drugi igrači će ponekad kriviti osobno igrača, a ponekad će kriviti championa. Tako netko meni može prigovoriti zbog uzimanja Lulu jer tog championa smatraju lošim, fokusiraju se na samog championa, a ne na igrača. S druge

strane, mogu reći da sam loš igrač i potpuno ignorirati championa kojeg igram. Rijetko kad se netko istovremeno žali i na igrača i na championa zajedno. Kad netko kaže Lulu je loša (dok ja igram Lulu), nije definirano misli li se samo na championa ili na igrača ili zajedno. Iskustvom igranja i konteksta igre to se ipak da zaključiti s velikom sigurnošću bez nekakvih posebnih indikacija ili dokaza.

2.2. Identitet i identifikacija: online/offline

T. L. Taylor je prisustvovala događaju okupljanja igrača „EverQuesta“. Opisala je kako su se na tom događaju ona i drugi igrači međusobno jedni drugima obraćali svojim igračim imenima. Kako je sama objasnila, pitati za pravo ime je djelovalo pomalo taboo. „Ona je stigla na zabavu samo da sazna kako svi koriste svoja online imena, čak i kada bi ponekad znali međusobna „stvarna“ imena“ (T.L.Taylor 2006: 4). Kada se igrač nalazi u društvu drugih igrača i kada je igra njihova glavna i osnovna poveznica, igrač će se često ponašati kao da je i dalje u igri, odnosno kao da je on zapravo svoj avatar. Zanimljiv mi je Taylorin opis jednog igrača s okupljanja. „Rekao nam je kako je poznat po davanju „virtualnih cvjetova“ u igri, i primijetim kako imitira svoj online identitet i postupke, kako radi performans offline interakcije svoje online persone“ (T.L.Taylor 2006:5). Ovaj opis me dovodi do zaključka kako avatar utječe na ponašanje fizičke osobe. Osobnost koja je trebala biti rezervirana za avatara postaje dio identiteta igrača tog avatara. Konačno avatar i igrač su jedno u samoj igri. Igrač prilagođava avatara svojim potrebama i željama. Personalizira ga, ne samo fizički nego i njegovo ponašanje te njegovu ulogu u samoj igri. Taylor je tako objasnila kako je njezin avatar sličan kao i njezina offline osobnost, odabrala je poziciju stajanja u sjenama i ulogu zbog koje je bila autonomna. Kroz cijeli moj igračić vijek moji glavni avatari (ili championi kao u LoL-u) bili su usmjereni pomaganju drugim igračima. To su mahom „support“ uloge koje štite ili liječe druge avatare. Takve uloge su dio moje, kako T. L. Taylor to naziva: online persone. Sukladno ulozi mojeg avatara/championa, i u razgovoru s drugim igračima ponašam se kao medijator. Na primjer, Raziel, igrač s koji uglavnom igram gotovo uvijek uzima avatare koji napadaju, ali istovremeno mogu donekle podnijeti napade na sebe. Sukladno tome, njegovo ponašanje u igri varira od onoga koji zapovijeda do onoga koji daje inicijativu drugim igračima. Ovako tijesna povezanost između igrača i njegovog avatara rezultira velikim strastima i emocijama tokom igranja. „Multiplayer igre osobito mogu stvoriti cijelu paletu „socijalnih osjećaja“ u gameru; igrač može imati emocionalni vrtlog tijekom igre, osjećati sve od bijesa do radosti do izdaje, sve zbog izazova i nevolja svoje persone na ekranu. Te emocije—čak i negativne—mogu pružiti moćnu motivaciju za daljnje igranje.“ (S.Engendfeld-Nielsen et al; 2008:151). Ovo objašnjavam kao posljedicu snažne identifikacije s avатарom i sa svojom online personom. Avatar nije osoba i ona nema vlastit spektar emocija, igrač tako zanesen u igri gubi svijest o sebi te u potpunosti postaje online persona, svoj avatar. Ono što se događa avatara u virtualnom svijetu, događa se i igraču u virtualnom svijetu. Ono što se istovremeno događa u offline svijetu, svijetu gdje igrač zapravo pripada, nije u trenutku bitno. Sav fokus i sve emocije su usmjerene prema virtualnome.

2.3. Igračeva/gamerova percepcija

Osim samih emocija, bitna je i igračeva percepcija avatara. Kao što sam objasnila, avatar i igrač dijele identitet ili imaju snažnu identifikaciju. Osim identiteta i identifikacije, igrač može i objektivizirati svojega avatara. Raziel je jednom zgodom radio usporedbu između virtualnog lika iz WoW-a te jednog championa iz LoL-a. Razielu se iznimno svidjela naracija oko lika iz WoW-a te ga je njegova usporedba s championom iz LoL-a potaknula na igranje tog championa. Raziel, lik iz WoW-a i champion iz LoL-a su muškarci. Raziel ukoliko ima izbor, preferira igrati avatara svojega spola. Igranjem tog championa u LoL-u Raziel identificira sebe s tim championom, ali i s likom iz Wow-a. Zajednička poveznica njihovog roda mu to olakšava. Taylor je kreirajući svog avatara u EverQuest, također odabrala rod kojem ona sama pripada. Priznala je kako o tome nije ni mnogo razmišljala. Klasu svojeg avatara je odabrala prema svojem karakteru i svojem viđenju sebe u borbi. Iz njezinoga opisa avatara može se zaključiti kako ima snažnu identifikaciju sa svojim avатарom i kako je njezin avatar postao i njezin identitet. Jedan drugi igrač, Connann, ne bira uvijek avatara vlastitoga roda. Objasnio mi je kako mu je ponekad draže igrati s avатарom suprotnoga spola. Tada on zapravo objektivizira avatara, odvaja svoj identitet i stavlja se u ulogu promatrača koji upravlja drugima (avatarom). Igračica Pina napomenula mi je kako se ona igrajući LoL uživi u championa kojeg igra. Postavlja identifikaciju i ponaša se sukladno opisu championa. Ukoliko odabere championa Dariusa, koji je vojni general s velikom sjekirama, ona će biti neustrašiva, agresivna i krvoželjna što su njegove karakteristike. Ona prilagođava svoju identifikaciju Dariusu i igra njegovu ulogu. Ukoliko uzme drugog championa s drugim karakteristikama, prilagodit će se njima. Neovisno o rodu championa kojeg igra. Mogu reći kako Pina igrajući pojedinog championa mijenja svoji rod. U WoW-u, Pina igra avatara vlastitog spola i ti avatari postaju njen identitet. Iako se ona identificira s championima u LoL-u, oni nisu dio njenog identiteta kao što je to slučaj sa WoW-om. Zaključujem kako je identitet u igranju, barem djelomično određen rodom igrača. Igrač će lakše stvoriti svoj online identitet ukoliko njegov avatar ima isti spol. Avatar je tijelo igrača u virtualnom svijetu, logično je da tražimo poveznice između offline tijela i avatara. „...zadovoljstvo nastanjivanja nečije druge persone je užitek koji igre dijele s literaturom.“ (J.Rutter, J. Bryce; 2006:110), slično kao i čitajući knjigu, igrajući avatara igrač doslovce postaje svijest tog avatara, njegova persona i često je prisvaja kao svoju. Iako, po mom mišljenju, igranje ostavlja prostor za upravljanje i djelovanje po volji igrača dok knjiga to ne može zadovoljiti. Knjiga je već unaprijed pročitana, ona je fiksna, dok u igri (pogotovo MMO) igrač može sam donositi odluke i mijenjati priču. Drugim riječima, igrač je mnogo aktivniji od čitača knjige. „Igre su o igračima, njihovim akcijama i njihovim odlukama, dizajneri igara uvijek se suočavaju sa problemom kako pretočiti narativne dijelove i zaplete priče u dobru igru za igranje, ili bar pružiti im integraciju, i velike važnosti načina tog igranja,“ (J.P. Gee, E.R. Hayes, 2010:44) , igre često znaju preuzimati svoju narativnost iz knjiga (ili filmova), što dodatno potvrđuje povezanost literature i igranja. No, upravo užitek postajanja netko drugi je ono što ih privlači, i čitatelje i igrače. Sherry Turkle napisala je kako su video igre oslobođene od „realnog svijeta“. „Ono dopušta igrama da postanu savršeniji odraz igračevih djelovanja.“ (S.Turkle 2005:69), ponovno odraz igračevih djelovanja ukazuje na to kako su igre prilagođene identifikaciji igrača i njihovom utjecaju na događanja u samom svijetu pojedine igre. „Video igre potiču identifikaciju sa likovima- od znanstvene fantastike, ili ratnih priča-ali ostavljaju malo mjesta za igranje njihovih uloga.“(S.Turkle; 2005:81), Turkle ovdje kritizira video igre kao ograničene i obilježene pravilima. Smatram kako ona generalizira i usredotočuje se samo

na određeni tip igara. Istina je da svaka online računalna igra ima set pravila, no ta pravila ne ograničuju igračevu maštu niti ulogu koju on izabere. Pravila najčešće određuju akcije koje igraču mogu ili ne mogu pouzdati u određeno vrijeme. Pravila su bitna u igranju, osim samih pravila postavljenih od strane programera, igrači često rade svoja interna pravila. Primjer takvih pravila možemo naći u svim igrama sa zajednicama. Ta pravila postoje kako bi se izbjegle nepravde između igrača ili iz praktičnih razloga. Samo postojanje takvih pravila isključuje Turklinu tezu o „malo mjesta“. Igrači stvaraju svoju zajednicu i svoja pravila, te za to imaju dovoljno mjesta za igranje uloga koje odaberu.

3. Tijelo i um

3.1. Izmijenjeno stanje uma

Igrajući, igrač/gamer se u neku ruku stopi s igranjem. On svu svoju pažnju usmjerava prema igri. „Za mnoge ljude, ono što se progoni u video igrama nije samo rezultat, već izmijenjeno stanje“ (S.Turkle 2005:82). To izmijenjeno stanje je ono u kojemu gamer ne razmišlja o svojem fizičkom tijelu, o svojim problemima iz fizičke dimenzije, već u potpunosti postaje dio virtualnog i igre. To izmijenjeno stanje svijesti je obilježeno igračevim emocijama, rađa se strast u kojoj gamer gubi svoju sponu s onime što se događa van ekrana. S.Egenfeldt-Nielsen spominje koncept Mihaly Csikszentmihalyia zvan „flow“. „Flow“ se opisuje kao stanje koncentracije i zadovoljstva koje osoba doživljava radeći neku aktivnost, ono postaje optimalno iskustvo. Nadalje, doživljaj flowa je karakteriziran sjedećim elementima užitka: „izazivača aktivnost koja traži vještinu, spajanje akcije i svijenosti, jasni ciljevi i povratne informacije, koncentracija na trenutni zadatak, paradoks kontrole, gubitak samo-svijesti, transformacija vremena.“ (S.Engendfeld-Nielsen et all; 2008:150). Flow pomaže objašnjavanju užitaka igranja video igara. Osobno, kada igram, znam doživjeti nešto slično flowu, definitivno mislim da sam u nekoj vrsti izmijenjene svijesti. Kada bih sama to morala s nečim usporediti to bi bio osjećaj potpunog ulaska u virtualni svijet, pomoću avatara ili championa. Dok razgovaram s Razielom u igri, čujem njegove reakcije, kada umre on se ponekad zadere ili čak lupi rukom o stol. Rekla bih da je tokom igre njegov um zapravo u igri, a tijelo samo instinktivno reagira na podražaje uma. Ovu tezu povezujem sa filozofskim pojmom dualizma. U dualizmu vlada mišljenje kako smo sačinjeni od duha i tijela koje su dvije različite supstancije. Prema dualizmu Rene Decartesa, mentalno i fizičko u principu mogu postojati odvojeno. Možda se tijekom igranja mentalno do neke mjere odvoji od tjelesnog i naša svijest ulazi u računalo, čime naše tijelo djeluje automatski. Iako je Decartesova teza dovedena u pitanje, ona najbliže opisuje ono što doživljavam tijekom igranja. Osobno dok igram, nisam uvijek svjesna što stišćem na tipkovnici ili koji su moji pokreti mišem. Njih primjećujem tek ako nešto nije uredu, ako napravim grešku. „...Mentalna stanja nisu samo jedna vrsta nekih drugih stanja, već postoje per se, dakle, kao nešto različito i drukčije od bilo koje druge vrste stvari u univerzumu.“ (B.Berčić; 2012:282).

3.2. Virtualno tijelo

Imajući avatar dobivamo novo virtualno tijelo, dok imajući samo online personu dobivamo samo označitelj. Mogu zaključiti kako online persona zapravo nema tijelo i posebno, vlastito, tijelo joj nije ni potrebno. Online persona, u slučaju LoL-a ima više različitih tijela (championa) na raspolaganju. Svako to tijelo ima različite setove vještina za borbu a igrač prilikom odabira tijela počinje i identificirati sa tim tijelom javlja se problem roda. Što ako ja, Foxy, uzmem championa suprotnog spola? „Korisnici nisu formalno obvezni igrati samo likove koji korespondiraju sa njihovim offline rodnom ili napraviti identitet koji jednostavno zrcali njihov temperament u „stvarnom svijetu““ (T.L. Taylor 2003: 26), u igračevoj/gamerovoj percepciji, govorila sam o Connannu koji igra avatara suprotnog spola, no igranje suprotnog spola nije uvijek nužno niti je identitet. Jedan od championa kojeg dosta igram je Taric. Taric ima set vještina koje odgovaraju mom stilu igranja i potrebama mog tima. Uvijek ga uzimam bez previše razmišljanja o svojem rodu i njegovom spolu. Ulazeći na mapu igrajući Tarica, primjećujem kako s njim više igram ulogu nego što se stvarno identificiram. Igrajući ga, u razgovoru često spominjem ljepotu i drago kamenje koji su dio službene pozadine Tarica. Također, tada gledam na sebe kao na viteza koji brani svoje suborce te cijeni sve vrste ljepote. Osobno ne smatram ljepotu toliko bitnom koliko je ona važna i bitna njemu. Igrajući Tarica ponašam se sukladno njegovom vrijednosnom sustavu, ali nisam u potpunosti Taric. Naravno, ako me netko zove imenom Taric, odazvati ću se jer je moje ponašanje uglavnom podređeno ponašanju championa Tarica prema njegovoj naraciji ili onako kako zajednica gleda na njega. Naime, Taric službeno nije homoseksualan, ali je nosio titulu „vitez dragulja“ (sada je to promijenjeno na „štit Valorana“), u svojim govornim linijama veliča ljepotu i dragulje, te ima sjajnu dugu kosu. Stereotipno ili iz šale zajednica ga je proglasila homoseksualnim. Sukladno tome, pod ulogom Tarica ponekad koketiram sa drugim muškim championima (drugi igrači uglavnom prihvaćaju moju ulogu i moje ponašanje se tada smatra normalnim). U trenutku mojeg igranja Tarica, iako sam ženska online persona, fragmentira moji rod. U sklopu online persone sam žensko, ali sam istovremeno i muško kao Taric. Na jedan trenutak sam žensko, a drugi trenutak sam muško. Na neki način, posjedujem dva roda u jednome. Iako uvijek stavljam svoji osnovni rod, ženski, kao privilegirani u svojem igranju. Online persona je prije championa.

Ovakva situacija definitivno donosi određenu ćudljivost u rodno pitanje togom igranja. Upravo zbog ovakvih primjena, pitanje spola championa (a često i roda) nije bitno, ono je sekundarno. Ako je neki rod bitan, to je rod online persone, koji se u LoL-u može iščitati samo pomoću jezika, direktne potvrde od strane persone i ponekad imena. Kada o istom problemu pričam s muškim personama, poput Raziela, on ima različito stajalište. Objasnio mi je kako njemu zapravo spol u igricama nije bitan. Ukoliko igra ženski lik, on spol stavlja u drugi plan ili mu je on potpuno nebitan. Iako, priznaje da se lakše i bolje identificira s muškim likovima. Razlog tomu je bliskost s vlastitim rodnom i snažnija povezanost sa idejom sebe kao (muškog) ratnika. On u fizičkoj dimenziji nije ratnik iako bi to želio, no u virtualnoj dimenziji on to može biti. Njegov najdraži lik u LoL-u je Darius (koji je general sa velikom sjekirama), i često se referira na njega, što ukazuje na njegovo identificiranje. Rekla bih kako je Razelova online persona i rod njegove online persone postaje konačan te ne prikazuje fragmentarnost roda koje

ja proživljam. Naravno, igrajući s mnogo igrača (na stotine) tijekom svojih godina igranja, primijetila sam kako muški igrači ili ignoriraju ženski spol svojeg championa ili igraju uloge. U razgovorima se također mogu vidjeti i objektivizacije ženskih championa, ali ta objektivizacija nije učestala niti konstantna. Najčešće se manifestira kao komentar izgleda u jednoj ili dvije rečenice na početku igre (u većini slučajeva ako je u pitanju neki novi izgled championa). No, na isti ili sličan način se objektiviziraju i muški championi. Povremeno oboje objektiviziraju i od muških i ženskih online persona.

3.3. Avatar: identitet i/ili identifikacija

Kada sam upitala Pinu kako želi da je zovem u ovome radu, njezin prvi odgovor je bio Evelyn. Evelyn je ime njezina glavnoga avatara (u više od jedne MMORPG-a). Čini se kako bez obzira na igru ili izgled koji uzima, Pina uvijek pokušava igrati ženskog avatara s imenom Evelyn. To ukazuje na konzistentnost njezinog online identiteta čijeg je ona kao Evelyn dio. „MMORPG-jevi daju korisniku (u raznim stupnjevima) priliku da se uključe u različite identitetske performanse i odgovarajuće forme igranja.“ (T.L.Taylor 2003:26), uzimajući u obzir kreiranje vlastitog avatara i mogućnost personaliziranja istoga, uočila sam lakšu identifikaciju s avатарom od ostalih tipova igara (npr.LoL-a). Tijekom moga aktivnoga igranja WoW-a na mojim avatarima, često sam znala tražiti određene dijelove opreme isključivo zbog atraktivnog izgleda. Kada bih skupila više dijelova takve opreme, otišla bih u neku zonu ili glavni grad i zamijenila svoju uobičajenu borbenu opremu s onom atraktivnom. I onda bih trčala i skakala uokolo. Atraktivno je u ovom slučaju stvar ukusa, oprema koja po osobnom mišljenju izgleda bolje od standardnog, originalnog izgleda. Virtualno tijelo mog avatara je tada zapravo bilo odjeveno onako kako se meni osobno sviđa, reprezentacija mojih želja (iako to ne znači da bi se tako obukla i u tjelesnoj dimenziji). Isto je radila i Pina, ali i Connann. Često se kritizira savršeni i nerealni izgled ženskih likova u igricama čija je odjeća za borbu često oskudna. Naravno, u našoj tjelesnoj dimenziji, takva oprema se ne bi smatrala opremom, no za virtualni svijet ipak postoje druga pravila. Oskudna odjevenost ne umanjuje obranu samog avatara, ona je čisto kozmetičke prirode. Takve opreme su napravljene temeljem kulture mikrosvijeta u kojem se nalaze, te trendovima na polju fantazije (gdje se najčešće crpi inspiracija za odjeću, te su mikrosvijetovi najčešće u žanru fantazije).



Slika 2. Hiyori, jedna od mojih avatara u World of Warcraftu (rasa: čovjek)

Ukoliko gamer ne želi da se njegov avatar bori samo u metalnom grudnjaku, moguće je ispod obući majicu (različitih dizajna). Igrala sam s mnogo muških i ženskih gamera i nitko mi se nikada nije požalio da im oprema izgleda uvredljivo. U igrama uglavnom ne postoje pravila odijevanja. Igrač se može odjenuti u bilo koji prethodno dizajniran izgled (od strane kreatora igre). U svojih 10 godina igre, nisam naišla na primjedbe zbog odijevanja od strane drugih igrača. Odijevanje pojedinih avatara može drugima biti neobično, smiješno, nerealno, ali nikada uvredljivo. U fizičkoj dimenziji zapadnjačke civilizacije nitko neće reći da je nošenje bikinija na plaži uvredljivo ili seksistički, isto tako izgled opreme u većini igara s avatarima je primjeren njihovom virtualnom okruženju. Hvalila sam se nekim iznimno izazovnim komadima opreme koje sam dugo pokušavala osvojiti. Ti komadi su mog avatara činili iznimno sexy i promiskuitetnim. Moram napomenuti kako su metalni bikiniji u WoW-u relativno rijetki i uglavnom rezervirani za niže razine likova. Imam slobodu odabira, mogu kreirati izgled svog avatara kako želim. „Svađa na ženskoj sceni potaknula je pitanje cijene ženske slobode koju svaka žena treba, čini se, platiti prije drugim ženama nego društvu.“ (J. Butler 2000:9), drugim riječima, cijena moje slobode odabira kako će moj avatar izgledati je kritika drugih (žena) u društvu na moj odabir. Naravno, uvijek postoje iznimke koje agresivno apeliraju na seksizam i oskudne opreme, no obično su takve igrice namijenjene posebnim igračima koji traže taj tip izgleda. Avatari su napravljeni da se referiraju na fizičku dimenziju. Oni imaju neke fizičke atribute spola koji služe za identifikaciju igrača s avatarom. „Rod“ nameće društvenu konfiguraciju tijela, preko onoga što M. Wittig naziva iznuđenim ugovorom.“ (J. Butler 2000:118). U virtualnoj dimenziji spol je upravo to, društvena konfiguracija tijela. Ona čak nemaju ni reproduktivnu funkciju. Osim estetski, muška i ženska tijela su izjednačena. Jedina prava funkcija koju daju je ona vezana za identitet i identifikaciju igrača te za naraciju mikrosvijeta. U WoW-u i LoL-u nisu očiti ni ženski ni muški spolni organi, njihova međunožja izgledaju slično, iako ne potpuno jednako.



Slika 3. Muški (lijevo) i ženski (desno) troll iz World of Warcraft (preuzeto sa www.mmo-champion.com 16.5.2017. <http://www.mmo-champion.com/threads/1762537-Troll-models-in-6-2>)

3.4. Jednako snažna senzualna tijela

Također, igre se samo referiraju na fizičku dimenziju, one ga ne kopiraju (uglavnom). U virtualnom svijetu muška i ženska tijela se, kako sam već napomenula, razlikuju samo izgledom. To znači da su njihove mogućnosti i snaga jednake: „Za razliku od „stvarnog svijeta“ u kojem rod često igra značajnu ulogu u ne samo percepciji nečije sigurnosti, ali zapravo, u EverQuestu žene mogu putovati znajući kako nisu više ugrožene od strane stvorenja u svijetu nego što su to njihovi muški dvojnici“ (T.L.Taylor 2003: 32) . Možda bi se moglo reći kako su, barem u fizičkom pogledu i mogućnostima, muški i ženski rod jednaki i ravnopravni. S obzirom da virtualna dimenzija sama stvara svoja pravila i uvijete, nema razloga niti opravdanja zašto ona ne bi bila jednaka, sigurna sam kako programerima nije u interesu, svojim dizajnom, staviti ni jedan spol u podređenu poziciju. Govoreći o podređenim pozicijama, a rodnim atributima i seksizmu, moram primijetiti kako su zapravo i muški i ženski avatari napravljeni kako bi prikazali idealizirano tijelo. Govoreći o senzualnosti kod muških avatara: „Sigurno mnogo muških figura koje vidimo u igri pate od sveprisutnog stereotipa o muškosti sa svojim previše razvijenim prsima i bicepsima“ (T.L.Taylor 2003: 32). Bicepsi i prsa su također seksualno označena, slično kao i ženske obline (iako ne u tolikoj mjeri). Isto tako, ako pogledamo bazični izgled trolova (jedna od rasa u WoW-u, slika 3.), možemo primijetiti kako su i ženski i muški u sličnom donjem rublju. Postoje mnoge različitosti u seksizmu i objektivizaciji muškog i ženskog avatara, no primjećujem kako s razvojem gaming zajednice, kulture i samih igrica, situacija ipak mijenja. Sam izgled opreme se mijenja i on postaje sve više zatvorena (no, koliko sam primijetila, gledajući izgled opreme na drugim igračima, oprema koja izgleda malo izazovnije je više tražena nego ona zatvorena).

4. Rod u online igrama: borba protiv stereotipa

4.1. „Nema žena na internetu“

Igrajući LoL, više sam puta, nakon što sam se identificirala kao žena, čula rečenicu „nema žena na internetu“. Osobe koje su to izjavile, nisu mislile na Internet u punom smislu riječi, pod Internetom su mislili na online igre. Oni su jednostavno negirali moj rod. To je problematično. Od takvih komentara je prošlo nekoliko godina. Sada svi „priznaju“ postojanje žena u igrama. No, problem ženske drugosti još uvijek ostaje. Ove godine sam više od jedan puta vidjela kako se ženskost tretira kao iznimka, a ne pravilo. Početkom jedne igre, summoner championa Lee Sina, na suprotnome timu pozdravio nas je sa „dobrodošli u League of Legends dečki“, nakon čega su mu se ostali igrači zahvaljivali i poželjeli sreću u igranju. Zanemarila sam taj pozdrav i nastavila igrati. Judith Butler ukazuje na dominaciju muškog subjekta. „...sustav proizvodi rodne subjekte za koje se pretpostavlja da su osi dominacije ili da proizvodi subjekte za koje se pretpostavlja da su muški.“ (J. Butler 2000:18), a upravo se to dogodilo u igri. Summoner Lee Sina je pretpostavio da su svi igrači u oba tima muški. On najvjerojatnije nije mislio nikoga uvrijediti, no svojom je porukom izostavio mogućnost postojanja žena. Mogao je umjesto dečki reći „svi“ ili neku drugu riječ koja ne označuje ni jedan rod. To nije učinjeno; izgleda da je on zaista mislio da su svi dečki u timu. Također, on se obratio direktno drugim gamerima, online personama, a ne championima. U timu smo imali ženskih championa poput Cassiopeie. Zapravo, problematična je i sama činjenica da ja sada pretpostavljam da je riječ o muškom summoneru. To pretpostavljam isključivo kroz način njegovog govorenja i činjenice da ima riječ „Leo“ u svojem imenu. Zapravo, ne mogu biti sigurna je li riječ o muškarcu. Ovo me dovodi do zaključka kako su MOBA-e poput LoL-a određene jezikom i pretpostavljanjem muškosti. Drugom sam prilikom igrala ženskog championa koja je imala „Star guardian“ izgled. Jedan igrač me je upitao jesam li žensko, nakon što sam mu odbila odgovoriti na to pitanje, on je zaključio kako sam muško. Ponovno, ako se ne klasificiram kao osoba ženskog spola, smatraju me muškarcem: „M. Wittig tvrdi da u tom skupu prisilnih društvenih odnosa žene postaju ontološki prožete spolom; one jesu svoj spol i, obratno, spol je nužno ženski“ (J. Butler 2000:116). Ono što je zapravo problematično je ne postojanje imena koji bi opisao ženskog gamera. Gamer sam po sebi podrazumijeva muškarca. Osobno, ja sebe označavam kao gamara. Postoje primjeri gdje se dodaje sufiks -ica i onda postajem gamera. U hrvatskom se na taj način može označiti ženskog gamera, no engleski jezik nema tu opciju. Pojavljuje se termin „Grrrl gamers“: „Grrrl gamers tvrde da značajan broj ženskih gamera imaju slične igrače preferanse, interese i sklonosti u odnosu na „muževne“ igrače teme kao muški gameri.“ (J.Rutter, J. Bryce; 2001:247) . Zaista, je li potrebno dati posebno ime djelu gamera samo zbog svojeg roda i preferencija? Zar je tako neobično za žene igrati igre koje sadržavaju nasilje, koje je očito rezervirano pod „muževnošću“. To je tako neobično da ih ne smatra ni ženskim gamerima. Ženski gameri bi trebale (stereotipno) igrati igre usmjerene na modu, dizajn i način života. J. Rutter i J. Bryce kao primjer uzimaju Mattelov „Barbie Fashion Designer“, to je tip igre koju ženski gameri igraju. Nije dovoljno to što se žene ne smatraju samo gamerima (mora se naznačiti da se radi o ženskog gameru) već se i unutar toga treba daljnje specificirati kao „gurrll gamer“. Odbijam to prihvatiti. Ja sam gamer, u virtualnoj dimenziji moj me spol zapravo ne označava. „Za M.Wittig jezik je sredstvo ili oruđe koje nije nipošto mizogino u svojim

strukturama, nego jedino u svojim primjenama.“ (J. Butler 2000:39) , jezik se ovdje primjenjuje kao oruđe koje dodatno marginalizira postojanje gamera ženskog spola koje vole igrati igre prožete nasiljem. I WoW i LoL su igre koje su prožete nasiljem. Pina ih voli igrati, i ja ih volim igrati.

4.2. Nasilje i žene

Stereotipno i neutemeljeno je razmišljanje da „... je fokus na nasilje računalne igre učinilo ženama neprivlačnim“ (J.Rutter, J. Bryce; 2001:247) jer ženama je nasilje/borba itekako privlačna pogotovo ako imaju, kao što je to slučaj u virtualnoj dimenziji, jednake predispozicije kao i muškarci. Osobno sam se mnogo puta borila protiv drugih igrača i započinjala borbe sa njima. „Igranje nasilnih igri daje ženskim igračima priliku za izražavanjem agresije u sigurnom okruženju.“ (T.L.Taylor 2003: 33). Slikovito mogu to uživanje u agresiji opisati kao oslobađanje od okova tradicionalne ženskosti. Žena nije netko koga se treba spasiti. Igrajući nasilne igre, žene zapravo otkrivaju užitak aktivnog sudjelovanja u borbi. „Bila sam zapanjena kako često žene napominju uživanje u skakanju u središte borbe, suprotstavljaju se teškim čudovištima, i kako jedna korisnica kazuje „kicking ass and taking names““ (T.L.Taylor 2003: 33). Tijekom borbe kod igrača raste adrenalin, javljaju se snažne emocije uzbuđenja, straha, frustriranosti, hrabrosti, a pri savladavanju neprijatelja i osjećaj nadmoći. To je zapravo određena vrsta perverzije. Osobno, preferiram igrati uloge koje pomažu suigračima te ih štitim na taj sam način zapravo na margini borbe. Tako ne negiram nasilje i u meni se rađaju svi osjećaji kao i da se sama borim. Ukoliko uspijem održati svoj tim na životu, čak iako ja umrem, dobivam osjećaj uspjeha. Naravno, imam mnogo avatara i igram dosta championa koji su direktnije uključeni u borbu. Kada igram avatare koji imaju set vještina koji omogućava borbu, preferiram se boriti protiv drugih igrača (pvp). To nasilje mi donosi veće zadovoljstvo od igranja protiv čudovišta.



Slika 3. Ženski avatar u borbi

I u samoj kulturi mikrosvijeta Azeortha postoji rasa zvana „noćni vilenjak“. U njihovoj kulturi žene vode politiku i ratove. Vođe njihove rase je žena i sva je straža isključivo ženska. Muškarci su marginalizirani te su tradicionalno povezani sa samom prirodom i nema ih mnogo. Tokom njihove povijesti dogodilo se da su svi muškarci spavali vječni san (više godina) te su aktivni noćni vilenjaci bile samo žene. Iako su ratnice, one nisu izgubile svoju ženstvenost. U kulturi ljudi u Azeorthu također možemo pronaći ženske čuvarice, kako patroliraju gradovima zajedno s muškim čuvarima, noseći identičnu opremu i imajući identičnu snagu. Zaključila bih kako sama kultura igre ne diskriminira žene u borbi. One su ravnopravne ratnice.

4.3. Muško igranje?

Ono o čemu se ne raspravlja je muško igranje. Stereotipno nasilje je rezervirano za muškarce. Oni su slobodni igrači sve uloge i od njih se očekuje da budu oni koji organiziraju napade i vode igru. U profesionalnim natjecanjima također vidimo najviše (ponekad i isključivo) muške gamere. Gameri ženskog spola su marginalizirani. No ovome problemu ću detaljnije govoriti u nastavku rada. Muško igranje se podrazumijeva i naizgled mu nije potrebna detaljnija analiza. Naravno, to nije točno. Igrajući s većinom naizgled muških igrača došla sam do nekoliko zaključaka. Muški igrači će prije verbalno napasti svoje ili protivničke suigrače. Ta vrsta igrača se unutar igre zovu „flamers“. Uzastopni flaming je djelo kažnjivo od strane same igre i uništava doživljaj igre. Iako, flaming je tako prisutan da je on na neki način postao dio igre. Igrajući i poznajući i ženske i muške igrače, primijetila sam da muški igrači češće pribjegavaju flamingu dok se ženski igrači više prepiru nego što flamaju. Također, muški igrač je onaj koji traži identifikaciju po spolu. Gamer ženskog spola će u ovom pitanju intervenirati jedino ako se uspije sprijateljiti s drugim igračem i/ili ako primijeti naznake svoga spola. Stereotipno očekivalo bi se da su muški igrači više natjecateljski nastrojani što nije istina. Oba su roda podjednako ambiciozna u igri. Oba spola su također jednako zainteresirana za izgled svoga championa ili avatara, te se na jednaki način identificiraju i/ili grade identitete. Oba aktivno sudjeluju u zajednici iako se čini da su muškarci ipak prisutniji. No to ne mogu potvrditi jer nemam podatke točne o broju gamera muškog i ženskog spola u pojedinoj igri (na forumima Europskog LoL-a, procjenjuje se da je oko 30% populacije igrača ženskog roda no ta informacija nije potvrđena niti osporena).

5. Posljedice igranja, gaming zajednice i e-sport

5.1. Posljedice igranja

„Naravno, nasilje u video igrama je glavno u kontroverzama oko igara.“ (J.P. Gee, E.R. Hayes, 2010:26). Vlada strah da se agresija koju igrači imaju u igrama preslika na fizičku dimenziju. Ono što zapravo video igre rade, jest da daju mjesto za pražnjenje emocija. Ako nas nešto frustrira u tjelesnoj dimenziji, agresiju koju tada nakupimo iskoristimo u samoj igri. Virtualna dimenzija nije realna dimenzija, ono što ozlijedimo ili ubijemo u virtualnoj dimenziji

se izliječi ili ponovno oživi. Posljedice naših djelovanja nisu trajne i ne utječu na tjelesno dimenziju. „Svi mentalno zdravi ljudi – također i neki mentalno ne zdravi ljudi- znaju razliku između ekrana (i fikcije generalno) i realnosti.“(J.P. Gee, E.R. Hayes, 2010:27) , znamo da je ono što radimo na ekranu samo za ekran. Iako se borim u virtualnoj dimenziji, nemam želju nikoga povrijediti u tjelesnoj dimenziji. Želje i emocije koje imam dok se borim u virtualnoj dimenziji postoje upravo zato što se nalaze u virtualnoj dimenziji, gdje posljedice nisu jednake kao što bi bile u tjelesnoj. Mediji često traže poveznicu između nasilja u igrama i nasilja u vizualnoj dimenziji, no isto tako mogli bi tražiti poveznicu između na primjer agresivne muzike i nasilja. Agresivna muzika možda može potaknuti slične osjećaje i slične poruke kao i igre. „Protesti protiv video igara nose poruku o tome kako se ljudi osjećaju vezano za računala općenito“ (S.Turkle; 2005:66) , računala predstavljaju opasnost, ona zaokupljaju umove svojih igrača i stvaraju čvrstu zajednicu koji osobe koje nisu dio te zajednice ne razumiju. Ono što ljudi ne razumiju, ljudi napadaju i osuđuju.

5.2. Posljedice igranja: loša strana

„U sjevernoj Koreji online gamer Kim Kyung-jao umro je u 2002. zbog iscrpljenosti nakon online igranja punih osamdeset i šest sati“ (S.Engendfeld-Nielsen et al. 2008:140). Nepotrebno je reći kako je Kyung-jao pretjerao igrajući. Njegovo igranje se može usporediti s drogom, on se predozirao online igranjem. Online igre mogu izazvati ovisnost. No, njihova ovisnost nije sveprisutna. Kyung-jao, i slični gameri su više iznimke nego pravilo. Zbog takvih je slučajeva igranje došlo na loš glas. U većini kultura postoje osobe koje su ekstremisti. Kim Kyung-jao je, po mom mišljenju bio gaming ekstremist. Osobno, znala sam igrati i po osam sati dnevno, osobe koje sam upoznala su također znali igrati i više od mene. Svi su oni znali kada je potrebno prestati i okrenuti se svakodnevnim obvezama. Mnogo gamera koji još idu u školu znaju zanemarivati svoje zadaće i ostale školske obveze. Nisam sigurna je li to zbog zainteresiranosti za igru ili nezainteresiranosti za školske obveze. Većina, ako ne i svi ljudi koje poznajem, znaju kada prestati. Igranje se može usporediti s onime što je bila televizija, ili možda nogometne utakmice.. Jurman et al.(2017:38) ovisnošću smatraju pretjerano igranje koje utječe na poslovne i akademske uspjehe. Igre su način provođenja slobodnog vremena. Osim možda ako je u pitanju profesionalni igrač, profesionalnim igračima je posao igranje. S obzirom da igranje više nije samo zabava, te da može biti i karijera, smatram da se ovisnost o igranju treba podobnije razmisliti. Iznimke ne označuju cijelu zajednicu: “Kako igre prožimaju naše društvo- zaista, preko cijeloga svijeta, u današnjici je teško pronaći mjesto gdje ljudi ne igraju video igre- one su također postale kontroverzne.“ (J.P. Gee, E.R. Hayes, 2010:26). Postoje na tisuće igrača, tisuću različitih umova, svaki taj um percipira igru i njezinu važnost na drugačiji način. Neki mogu postati ovisnici, ekstremisti, drugi to nisu, nekima igra emocionalno pomaže. Imala sam priliku nakon jedne igre razgovarati s igračem koji je samom podijelio tragičnu priču te razmišljao o samoubojstvu. Nakon nekoliko borbi i razgovora samom kao drugim gamerom, on se osjećao bolje. Raziel igra LoL nakon što dođe s posla, Connann igra nekoliko borbi ujutro i nekoliko popodne, Pina igra u slobodno vrijeme (kad god stigne). Nitko od njih ne zanemaruje svoje obveze i dužnosti kao članovi fizičke dimenzije.

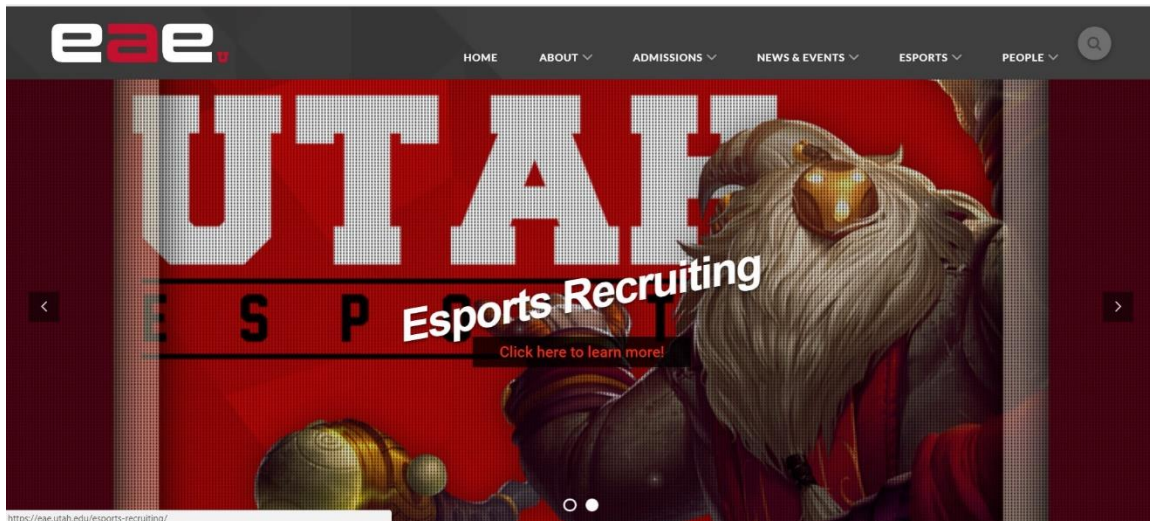
5.3. Posljedice igranja: dobra strana

Pomoću igre, gamer razvija i svoje motoričke sposobnosti. „Igre traže vještine koje su komplekse i diferencirane.“ (S.Turkle; 2005:67), gamer u LoL-u mora biti sposoban istovremeno pratiti sve aspekte igre. Bitno je istovremeno pratiti sve kretanje, kretanja ostalih igrača. Refleksi su jednako bitni, igrač mora odmah reagirati na svaki napad inače će izgubiti igru. Također, gamer mora biti u mogućnosti razviti strategiju svojeg igranja i mijenjati je ovisno o razvoju igre. S. Turkle napominje kako igrači tu strategiju onda generaliziraju na druge, i na taj način igre i uče kako učiti. Osim učenja, gameri često imaju poboljšanu koordinaciju oka i ruke. Osobno, primijetila sam kako mi je lakše raditi više stvari istodobno na računalu te kako se lagano snalazim u više otvorenih prozora na računalu. Dok igram često istovremeno se dopisujem s jednom ili više osoba (ili igri ili na mobitelu), slušam muziku, upravljam svojim championom te pratim pozicije drugih championa i razgovaram s osobom koja se nalazi u istoj sobi samom. Nisam sigurna bi li to mogla bez da sam godinama igrala igre.

5.4. Gaming zajednica i kultura

Okolo igara se, kako sam već napomenula, stvaraju gaming zajednice. One nisu samo dio virtualne dimenzije. Gaming zajednice postoje i u virtualnoj ali i u tjelesnoj dimenziji. One su zapravo tijesno povezane. Gameri svoju ljubav prema igranju iz virtualne doslovne prenose u fizičku dimenziju. Ponekad posuđuju svoja tijela onima iz virtualne dimenzije, oblače se u svoje avatare ili championa, rade umjetničke radove, skulpture, muziku, serije i filmove vezane uz svoje omiljene igre. Traže povezivanje s igrom van nje same: „Kao što vidimo gameri integriraju sebe duboko u kulturu koja okružuje igre i gaming.“(S.Engendfeld-Nielsen et al. 2008:160). Igraće kompanije također rade na približavanju svojih igara kulturi igrača. Tako LoL nudi promijenjen izgled svojih championa po uzoru na mitologiju ili reprezentaciju određenih kultura. Na primjer, champion Cassiopeia ima izgled gdje je prikazana kao Meduza, lik iz Grčke mitologije. LoL također slavi blagdane sa svojim igračima, ponovno s promijenjenim izgledima championa, odgovarajućim sličicama uz summoner ime ili promjenu izgleda mape igre. Slično je i u WoW-u, za Božić, glavni su gradovi okićeni, a avatari imaju mogućnost osvojiti odgovarajući Božićni izgled. LoL također nagrađuje igrače koji su se ponašali sportski prema drugim igračima i nisu bili prijavljivani za narušavanje igre drugim igračima. Zaključila bih kako igraće kompanije i igrači zajedno rade na svojim gaming zajednicama. Gaming zajednica je svuda u tjelesnoj dimenziji i osim što utječe na igrače, ona također utječe i na one koji nemaju dodira s njima. U Kini starica se molila skulpturi LoL-ovog championa Garena misleći da je on Guan Yu, kineski general iz davnina (preuzeto sa <http://fraghero.com/grandma-mistakenly-prays-statue-online-videogame-character/> 21.5.2017). Na staricu je tako nenamjerno djelovala gaming zajednica. On se, kako sam prije spomenula, referira na fizičku dimenziju, tako da ovakve zabune nisu iznenađujuće. Rekla bih kako gaming zajednice idu u smjeru uzimanja virtualne dimenzije u onu fizičku. Kada dodamo činjenicu da se virtualna dimenzija referira na fizičku nastaje povratno-uzvratna veza između

virtualne i fizičke dimenzije. U gaming zajednici javlja se i profesionalizacija igre, tzv e-sport.: „Baš kao i oni koji igraju „fizičke“ sportove (u nedostatku bolje načina razlučivanja) , „atletičari“ video igara treniraju igrajući igru (ili igre), nalaze korporativne sponzore, ulaze u gaming turnire i osvajaju nagrade i priznanja“ (S.Engendfeld-Nielsen e.t al. 2008:160). E-sportovi su jedan od načina prikazivanja snage gaming zajednica. Karte za takva natjecanja su brzo rasprodana i vrlo tražena. Ona se prenose online i isto tako su vrlo gledana (više stotinjaka tisuća). LoL natjecanja često pratim zajedno s Connanom. U njihovim početcima, znali smo promatrati publiku i tražiti žene među njima. Često smo nabrojali njih približno deset. Danas to više ne radimo jer ih ima više nego što možemo nabrojati gledajući kratke kadrove publike koja je svake godine sve veća. Rekla bih kako upravo na tom primjeru publike LoL e-sporta možemo stvarno vizualizirati rast same zajednice. I po količini i po rodnoj strukturi. Lagano se izjednačava broj aktivnih ženskih i muških gamera. E-sport je po mom mišljenju trenutačni nositelj gaming zajednice. On postaje sve prisutniji i priznatiji. Danas čak i sveučilišta priznaju važnost e-sportova. Jedno takvo sveučilište je i sveučilište Utah. Ove godine oni traže gamere-studente kojima su spremni dati sportsku stipendiju pod istim ili sličnim uvjetima koje imaju i igrači fizičkih sportova.



Slika 4. Web stranica sveučilišta Utah (<https://eae.utah.edu/esports/> 21.5.2017)

Upravo na web stranici tog sveučilišta vidimo championa iz LoL-a (slika 4.). Traže se gameri koji će predstavljati sveučilište na gaming turnirima. Ovo sveučilište nije jedino koje daje stipendije studentima-gamerima, i očekujem da će ih biti sve više. Zaključujem kako akademska zajednica priznaje gaming kao kulturu i utjecajni sport. Ponovno, vidimo kako nešto iz virtualne dimenzije djeluje na život u tjelesnoj dimenziji te ponovno se pojavljuje njihova povratno uzvratna veza. Gamerska zajednica započela je kao zajednica koja se smatrala zajednicom asocijalnih pojedinaca koji nemaju život. Ovim seminarom se nadam da sam uspjela pokazati kako je to zapravo suprotno: gamerska zajednica se osniva na mnogo života svakog pojedinog gamera, njihovim interakcijama i strašću prema onome što igraju i kako žive.

Zaključak

Zaključila bih kako upravo mogućnost uspostavljanja online identiteta i identifikacije čini online igre tako privlačnima i popularnim. Pred igračem se otvaraju cijeli novi svjetovi u isto vrijeme slični i različiti od onoga u tjelesnoj dimenziji u kojoj se igračevo tijelo nalazi. To su mikrosvjetovi virtualne dimenzije. Jednako realne i stvarne kao i fizička dimenzija kojoj igrač pristupa pomoću računala. Ondje igrač djeluje putem svoga avatara i/ili online persona te često nadograđuje svoj vlastiti identitet. To je igranje uloga i identifikacije. Igrač sam prikazuje svoj rod i bira svoj spol. Bila ženska ili muška, sva tijela u virtualnoj dimenziji jednako su snažna. Intenzivnijim igranjem i uključivanjem u sve što se povezuje sa igrama, online i/ili offline, igrač postaje dio gaming zajednice. Gaming zajednica se razvija zajedno s razvijanjem kulture igranja. To je brzo rastuća zajednica. Ona podržava igre kao način života. Postoje čak i e-spotovi koji su kao profesionalni sport prepoznati od strane pojedinih univerziteta, oni za profesionalne igrače daju i stipendije. Osim što su online igre dio virtualne dimenzije, one utječu i na fizičku dimenziju, a stipendije su samo jedan primjer toga. Postoji određeni odnos između virtualnog i tjelesnog, granica koja postaje sve tanja. Pisanje ovog rada pružilo mi je mnoge izazove. Najveći izazov je bilo prevođenje teza s engleskog jezika na hrvatski jezik bez gubljenja originalno značenja. Zbog toga sam dio riječi ostavila na engleskom jeziku. Također, pisala sam ovaj seminar s pretpostavkom kako čitatelj nije upoznat sa svijetom online igranja. Pokušala sam što preciznije objasniti sistem i osjećaj igranja. Priznajem, nisam sigurna koliko sam u tome bila uspješna. Za potpuno razumijevanje svega onoga o čemu sam pisala, svih emocija koje se rađaju igrajući, potrebno je ući u igru, potrebno je iskusiti mikrosvijet. Nadam se kako ću nastaviti pokušavati razumjeti, približiti i opisati virtualnu dimenziju koja nudi mnogo mogućnosti svojim igračima. Postoji razlog zašto postoji toliko mnogo igrača. Online igre nikada nisu samo nasilje, one su i zajednica i sloboda postati netko drugi (dok istovremeno ostajem ja), što u konačnici i zadržava igrače. Mislim kako postoji još mnogo prostora za razvitak igara i njezine zajednice. Ponosna sam što sam dio toga i zahvalna što imam priliku pisati akademske radove na ovu tematiku. Vjerujem kako su online igre dio kulture današnjice.

Literatura:

Boran Berčić, Filozofija: sažeto e-izdanje, IBIS, Zagreb 2012.

Jo Bryce i Jason Rutter, Killing Like a Gril: Gender Gaming and Girl Gamers` Visibility, dio Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference,ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press, 2002.

Judith Butler; Nevolje s rodom: feminizam i subverzija identiteta; prevela Mirjana Paić-Jurinić, Ženska infoteka; Zagreb, 2000.

Simm Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, Understanding Video Games: The essential introduction, Routledge; 2008, New York

James Paul Gee i Elisabeth R. Hayes, Women and gaming: the Sims and 21st century learning, palgrave macmillan, New York, 2010.

Joško Jurman, Vlatka Boričević Maršanić, Ljubica Paradžik, Ljiljana Karapetrić Bolfan, Svebor Javornik: Internet and Video Games Addiction; Hrvatsko udruženje za bihevioralno-kognitivne terapije, Psihijatrijska bolnica za djecu i mladež, Zagreb, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Medicinski fakultet, Osijek, Hrvatska; 2017.

Jason Rutter i Jo Bryce, Understanding digital games, Sage publications Ltd, London, Thousand Oaks, New Delhi, 2006.

T.L. Taylor, Play between worlds: Exploring online game culture, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts London, England, 2003.

T.L. Taylor, Multiple Pleasures Women and Online Gaming, članak iz Convergence 2003, Volume 9 Number 1.

Sherry Turkle, The Second Self: Computers and the Human Spirit, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts London, England, 2005.

Izvori:

1. Službena stranica sveučilišta Utah : <https://eae.utah.edu/esports/>
2. WWW.Fraghero.com :<http://fraghero.com/grandma-mistakenly-prays-statue-online-videogame-character/>

Popisa priloga:

Slika 1. Moj avatar Shaeade (rasa: krvavi vilenjak) Izvor: snimka ekrana autorice rada

Slika 2. Hiyori, jedna od mojih avatara u World of Warcraftu (rasa: čovjek) Izvor: snimka ekrana autorice rada

Slika 3. Slika 3. Muški (lijevo) i ženski (desno) troll iz World of Warcraft Izvor: www.mmo-champion.com 16.5.2017. <http://www.mmo-champion.com/threads/1762537-Troll-models-in-6-2>

Slika 4. Ženski avatar u borbi Izvor: snimka ekrana autorice rada

Slika 5. Web stranica sveučilišta Utah (<https://eae.utah.edu/esports/> 21.5.2017) Izvor: snimka ekrana autorice rada

Prava na igre:

Sva prava na World of Warcraft, likove i priču pripadaju ©2017 Blizzard Entertainment Inc. i njihovo su vlasništvo

Sva prava na League of Legends, likove i priču pripadaju © 2017 Riot Games, Inc. i njihovo su vlasništvo

Sva prava na EverQuest, likove i priču pripadaju Sony Computer Entertainment America Inc. i njihovo su vlasništvo

Dodatak:

Pina: Adela Kavur, rođena 05.02.1993. Živi u Zagrebu, Hrvatska. Igra World of Warcraft, League of Legends, The Sims....

Raziel: Boris Svilar, rođen 30.12.1989. Živi u Zagrebu, Hrvatska. Igra World of Warcraft, League of Legends, Overwatch....

Connann: Andrija Smoljan, rođen 09.10.1991. Živi u Zagrebu, Hrvatska. Igra World of Warcraft, League of Legends, World of Tanks....