

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA SOCIOLOGIJU

DIPLOMSKI RAD

Socijalni eskapizam na primjeru *RPG* igara

MENTOR: dr. sc. Benjamin Čulig, red. prof.

12. ožujak 2013.

Mirna Dremel

Sadržaj

1. Uvod.....	3
2. Konceptualne pretpostavke.....	5
3. Tipologija eskapista.....	17
4. Metodologija.....	19
5. Interpretacija i analiza rezultata	31
6. Zaključak.....	49
7. Literatura.....	53
8. Prilozi.....	54
9. Sažetak.....	69

1. Uvod

„Igra nam se sama po sebi, bar na prvi pogled, ukazuje kao neki intermezzo u svakodnevnom životu, kao djelovanje za vrijeme odmora i radi odmora. Ali već po njenom svojstvu pravilnog i ponovljenog izmjenjivanja ona biva pratnjom, dopunom i dijelom života uopće. Ona ukrašuje život, dopunja ga, i po tome je neophodna, neophodna pojedincu kao biološka funkcija i neophodna društvu, zbog smisla koji sadrži, zbog njena značenja, zbog izražajne snage i zbog duhovnih i socijalnih veza koje stvara: ukratko, neophodna je kao funkcija kulture“ (Huizinga, 1992: 15-16). Huizinga je bio fasciniran igrom koju je smatrao ne samo dijelom života pojedinca već i vrlo važnim aspektom ljudske kulture. Igru je smatrao dijelom našeg života u slobodno vrijeme i zbog slobodnog vremena. Drugim riječima, igra je opuštajuća aktivnost koja popunjava slobodno vrijeme - ona je istovremeno opuštanje, odmor i užitak. Kroz igru čovjek od malih nogu uči - razvija vještine, emocije, maštu, socijalizira se i ima potrebu vraćati se igri. Igra, koja mu je kao djetetu služila za učenje, sada mu pruža zabavu. Po Huizingi, igra je toliko bitna da ju je smatrao primarnom i potrebnom kao uvjet za stvaranje kulture (Huizinga, 1992)..

Igrom se odmičemo od stvarnosti na neko određeno vrijeme. Igra je, po Huizingi, neobavezno obogaćivanje duha - ona se događa u određenim vremenskim intervalima i prostornim okvirima iz kojih je moguće izaći i vratiti se po želji (Huizinga, 1992). Gledajući današnje razvijene zemlje zapada možemo zaključiti kako je početkom razvoja industrijske revolucije čovjek kao radna snaga radio duge sate, a slobodno vrijeme je bilo nezamislivo. Krajem 20. i početkom 21. stoljeća razvoj tehnologije i računarstva je omogućio automatizaciju određenih dijelova industrije i radnih mjesta te se količina slobodnog vremena povećala. Čovjek je stoga počeo sve više tražiti zabavu i odmor. Netko možda provodi slobodno vrijeme družeći se s prijateljima i baveći se umjetnošću, dok se netko opušta gledajući televiziju ili igrajući igre. Gledajući domenu slobodnog vremena možemo reći da je generalna i možda banalizirana pretpostavka kako je bilo kakva aktivnost koja čovjeku omogućava odmor od svakodnevnih problema i obaveza bijeg od stvarnosti tj. eskapizam. No je li to zaista tako? Pri spomenu riječi eskapizam prosječan čovjek smatrat će kako on ima isključivo negativnu konotaciju, kako prezentira negativni aspekt ljudske osobnosti. Eskapizam je, u svojoj biti, trošenje slobodnog vremena koje može imati kako pozitivne tako i negativne posljedice - prolazna zabava koja uveseljava i odmara čovjeka od napornih dnevnih ili tjednih obaveza. Svaka zdrava eskapistička zabava

mogla bi se poistovjetiti s Huizingovim gledanjem na igru: „Igra je odraslu i razboritu čovjeku funkcija koje se on može lako odreći. Igra je suvišna. Samo koliko izvire iz zadovoljstva, postat će ona i potrebnom. Igru se svakog časa može prekinuti, pa čak i potpuno potisnuti. Ona se ne nameće kao fizička nužda, a još daleko manje kao uobičajena obaveza. Ona nije nikakva dužnost. Igra se u slobodno vrijeme“ (Huizinga, 1992: 15). Vrijeme u kojem je Huizinga pisao i stvarao (prva polovica dvadesetog stoljeća) bilo je drugačije glede samog pogleda na igru kao i na slobodno vrijeme. Tehnološki napredak omogućio je zabavi i igri da oduzima i više od onog vremena koje je "slobodno". Računala i mobiteli omogućuju prakticiranje eskapizma na radnom mjestu, fakultetu ili školi čime domena slobodnog vremena nestaje kao striktno definiran aspekt života pojedinca. Slobodno vrijeme je ono koje si čovjek uspije stvoriti a više nije isključivo ono koje mu je dano određenim pravima. Kao posljedica toga striktna granica prostora i vremena za igru ne postoji više u obliku koji je Huizinga zamišljao te zbog toga je igrački eskapizam sve više prisutna pojava u životima ljudi. Pitanje koje se nameće je samo tko je onaj tko dopušta da mu eskapizam postane glavna okupacija u životu i gdje je ta slabo vidljiva granica koja odvaja jednostavnu zabavu od nezdravog načina života.

U ovom radu bavit ćemo se osnovnim pojmovima eskapizma. Kako bismo što bolje i lakše shvatili koncept eskapizma istraživat ćemo ga na primjeru igara gdje će nam fokus biti posebno okrenut k igrama igranja uloga (*RPG*). Pokušat ćemo saznati postoje li igrači video igara koji su eskapisti i, ako postoje, što ih određuje. Također ćemo probati putem kvalitativnog istraživanja kroz fokus grupe shvatiti na koji način *RPG* igrači shvaćaju eskapizam i smatraju li se oni sami eskapistima. Ovakvo istraživanje do sada nije bilo provedeno na području Hrvatske i rezultati će nam pomoći bolje shvatiti eskapizam kao formu kao i igrače koji njemu pribjegavaju.

2. Konceptualne pretpostavke

a) *ESKAPIZAM*

Eskapizam je zanimljiv koncept. Zanimljivo i misteriozno definiran akt pomaka od stvarnog, realnog života zbog očuvanja mentalnog mira. Eskapizam nije tema o kojoj se ekstenzivno pisalo, niti je kao pojam dovoljno detaljno definiran da bi se mogli baviti njime kao nečim što je uzeto kao gotov pojam. Gledajući neku opću, generalnu definiciju eskapizma koja je prisutna u raznim rječnicima reći ćemo kako je eskapizam proces kojim se čovjek udaljava od stvarnosti kako bi upražnjavao svoje vrijeme njemu ugodnim aktivnostima. Neke od definicija su:

Merriam-Webster rječnik: „Učestala diverzija uma k imaginarnim aktivnostima ili zabavi kao bijeg od realnosti ili rutine.“ (Merriam Webster dictionary, 2013)

Oxford rječnik: „Navika pokušavanja zaboravljanja neugodnih stvarnosti putem zabave, zamišljanja sebe u uzbudljivim situacijama itd.“ (Oxford, 1995)

Hrvatski enciklopedijski rječnik: „1. izbjegavanje problema, zaobilaženje težih mjesta ili problema u razmatranju; 2. oglašivanje o činjenice s namjerom da se izbjegne potreba da se pišu, poprave ili izmijene.“ (Hrvatski enciklopedijski rječnik, 2004)

Kako bismo postavili osnovne okvire za teorijsku analizu eskapizma trebali bismo za početak definirati pojam same stvarnosti, pojam realnog. Možemo sa sigurnošću reći kako su, u svijetu koji nas okružuje, realne šume i planine, rijeke i jezera. Po istom smislu realno je i mjesto gdje živimo, naš doživljaj toga mjesta kao doma; realan je i osjećaj ljubavi koju osjećamo prema nekome kao i zvuk glazbe koji čujemo. Što je dakle stvarno? Ono što si mi percipiramo kao stvarno? "Realnost je uvijek relativna društvenim, kulturnim, geografskim i osobnim pogledima u kontekstu u kojem se shvaća. Ne postoji ništa prirodno ili očito kod realnosti" (Calleja, 2010: 349).

Primjećujemo, po prethodno navedenim definicijama, kako je jedan od ključnih pojmova eskapizma mašta, makar ona nije nužna za bježanje od stvarnosti jer bilo koja radnja može biti smatrana eskapizmom - od gledanja televizije, odlaska na pecanje pa do zamišljenog gledanja u prazan zid. U načelu čovjek može bilo koju akciju smatrati eskapističkom dok god ga ona odmiče od svakodnevnih obaveza i zamora te mu omogućava opuštanje i razonodu.

Motivi za pribjegavanje eskapizmu mogu biti svakojaki – ljudi žele pobjeći zbog dosade, novih izazova ili umora od svakodnevnih obaveza. Možda im je bijeg potreban

zbog problema s kojima se suočavaju u životu te nisu u potpunosti spremni na kontinuirano suočavanje s poteškoćama. Pokušaj podjele motiva bijega opisali su autori Warmelink, Harteveld i Mayer u članku *Press Enter or Escape to Play* (2009):

1. **Bijeg od zemaljskog** – pokušaj bijega od svakodnevnih obveza u svrhu odmora i odmaka od stvarnosti. Autori smatraju kako je ovaj motiv često jedini pravi cilj eskapista.
2. **Olakšavanje stresa** – pokušaj olakšavanja i rješavanja stresa koji se nakuplja u svakodnevnom životu osobe.

Osim bijega od problema koji ih okružuju, ljudi su skloni pribjegavanju k eskapizmu samo zato jer su u mogućnosti to napraviti. Zašto bi bilo potrebno i nužno sudjelovati u stvarnosti kada se mogu baviti nečim što je zabavno, opuštajuće a time i eskapističko? Ovakav eskapizam se naziva *effect-base* eskapizmom jer omogućava ljudima da nadiđu stvarnost u potrazi za maštarijom ili aktivnošću (Warmelink, Harteveld, Mayer, 2009). Tu također postoje dva motiva za bijeg:

1. **Traženje zadovoljstva** – ljudi su bića koja aktivno traže razna zadovoljstva – bilo putem hrane, smijeha ili tjelesnih užitaka. Eskapizam je nešto što omogućava zadovoljavanje te želje.
2. **Stvaranje mašte** – neki ljudi bježe jer žele stvarati imaginarne svjetove i maštati o njima. Ovakav eskapizam može biti iznimno pozitivan i produktivan jer potiče kreativnost i maštu (Warmelink, Harteveld, Mayer, 2009).

Autor Yi-Fu Tuan tvrdi kako eskapizam sugerira nemogućnost suočavanja sa činjenicama u realnom svijetu koji nas okružuje. On je detaljnije analizirao eskapizam te je na makro razini smatrao kako je ljudski rod, sam po sebi, nezadovoljan tamo gdje se nalazi. Tuan tvrdi kako čovjek u biti bježi u neku drugu kulturu koja nije svakodnevna, u kulturu koja je lucidna i koja prezentira ideju jednostavnosti kao suprotnost realnom svijetu u kojem se odvija stvarnost (Tuan, 1998). Postoji više problema s kojima se susrećemo pri proučavanju eskapizma. Profesionalni pisci, primjerice, svojim pisanjem stvaraju imaginarne situacije i svjetove u svrhu financijske dobiti te žive od zarade koju za to dobiju. Možemo li to zvati eskapizmom? Je li pisanje knjiga za profesionalnog pisca eskapizam ili realnost od

koje želi pobjeći? Alternativno, ljudi kojima to nije profesija bježe u pisanje i imaginaciju jer se time opuštaju od stresa i problema. Zaključujemo kako je, paradoksalno, pisanje istovremeno imaginacija spisateljskom laiku kao i realnost od koje profesionalni pisac bježi. Pri prihvaćanju eskapizma kao prethodno definiranog ovakav paradoks moramo objasniti. Činjenica je kako je profesionalnom piscu ili glumcu posao i realnost ono što je drugima imaginacija, opuštanje i bijeg, no pitamo se možemo li onda bezuvjetno prihvaćati prethodno napisanu definiciju eskapizma bez ikakvih suzdržanosti ili napomena? Imajući to na umu mora se napomenuti kako nije svaki odmak od stvarnosti nužno upražnjavanje eskapizma - bar ne onima koji se time bave profesionalno i svakodnevno. Bolje rečeno, možemo reći kako je eskapizam sve ono što nas udaljava i opušta od svakodnevnih, zemaljskih aktivnosti pa makar one same po sebi bile imaginarne prirode. Upraznjavanje eskapizma uvelike ovisi o kontekstu u kojem se on odvija. Ako uzmemo za primjer pojedinca koji za život zarađuje marketingom, onda smo svjesni da se njegov posao sastoji od korištenja računala, mobitela i raznih drugih virtualnih aparata koji ga odvlače od onog „realnog“ te ta osoba bježi k primjerice obrađivanju zemlje ili vrtlarenju. Alternativno, imamo za primjer pojedinca koji svaki dan po cijeli dani obrađuje zemlju te mu je eskapistička aktivnost korištenje računala. U tom smislu ideja što je nekome eskapizam ovisi o kontekstu, o realnim životnim uvjetima i o zaposlenju određene osobe. Zajednička karakteristika bilo kakvom upražnjavanju eskapizma je ta kako se eskapist prije ili kasnije vraća na mjesto s kojeg je krenuo u bijeg. Drugim riječima, vraća se natrag u realni život, koliko god taj bijeg trajao i gdje god eskapist bio.

Psiholog Andrew Evans je u svojoj knjizi *This Virtual Life: Escapism and Simulation in Our Media World* (2009) pokušao definirati eskapizam i pružiti adekvatnu podjelu s obzirom na njegovo upražnjavanje:

- 1. Evazivne aktivnosti** – izbjegavanje rasprava, plakanje, pretvaranje osobe kako ju ništa ne smeta, praznovjerje,...
- 2. Aktivna ostvarenja (učesnik)** – amatersko pjevanje, plesanje, gluma, pisanje, igranje kartama, igranje na računalu, seksualni čin, kuhanje, vrtlarenje, pecanje, sport i igre,...

3. Pasivnost (neučesnik) – sanjarenje, slušanje glazbe, čitanje, gledanje televizije, povremeno korištenje lakih droga, učenje, proučavanje znanstvene fantastike i fantazije,...

4. Ekstremna ponašanja – neumjereno ispijanje alkohola (alkoholizam), prekomjerno uživanje u drogama, manično čišćenje kuće, kompulzivno kupovanje i sakupljanje, izbjegavanje rješavanja problema, poricanje,...

Pri ovoj podjeli ono što je naočigled vidljivo (osim podjele na pasivno i aktivno upražnjavanje) je pozitivna i negativna strana eskapizma. Iz tog razloga se određene aktivnosti poput ribarenja, plesanja i sporta zovu zdravim/pozitivnim eskapizmom dok se radikalne aktivnosti poput opijanja i drogiranja nazivaju nezdravim/negativnim eskapizmom.

Kada pričamo o zdravom eskapizmu nema mnogo dvojbi na koji način takav bijeg može pomoći osobi koja se želi odmoriti od svakodnevnih stresnih, teških, pa i dosadnih situacija. Dok god to bježanje od stvarnosti ne prelazi određenu nevidljivu granicu, eskapizam se smatra pozitivnom akcijom. Eskapizam postaje nezdrav kada osoba koja mu pribjegava time izbjegava i zanemaruje vlastite obveze ili odgovornost te svojim akcijama na neki način ugrožava sebe ili ljude oko sebe (Evans, 2001). Nezdravi se eskapizam može upražnjavati kroz ovisnosti poput droge, alkohola, pretilosti, ovisnosti o kupnji itd.

Ovisnost je stanje koje nastaje kada osoba koristi određenu supstancu (npr. droga) ili kada se bavi određenom aktivnošću (npr. kockanje) koje može biti ugodno, ali koje kontinuiranom uporabom ili aktivnošću postaje kompulzivno i utječe na životne odgovornosti poput posla ili intimnih i prijateljskih veza pa čak i zdravlja. Ovisnici možda nisu svjesni da je njihovo ponašanje van kontrole i da stvara probleme kako njima samima tako i drugima oko njih (Psychology Today, 2013).

Ovisnost je karakteristika nezdravog eskapizma jer osoba upražnjava aktivnost koja mu je ugodna i koja mu pomaže pri određenim teškoćama no koja ga može odvesti k većim problemima koji mogu utjecati na njegov život. Problem je što je između eskapizma i ovisnosti koja ga često prati tanka granica koja je u većini slučajeva slabo vidljiva. Često ovisnici nisu svjesni svoje ovisnosti i poriču je. Javlja se pitanje jesu li eskapisti ili njihova okolina svjesni svoje ovisnosti, ukoliko je imaju. Ovakav eskapizam je većinom znak nekog drugog poremećaja ličnosti te se takvim ponašanjem taj problem samo manifestira (Evans, 2001). Osim što je pružio

definiciju eskapizma, Evans je pokušao sažeti neke moguće karakteristike koje posjeduje osoba koja pribjegava eskapizmu. Po njemu eskapist ima neke (ili sve) od sljedećih karakteristika:

1. **a) Introvert** - osoba koja ima bogat unutarnji svijet te je sretna u svijetu razmišljanja i mašte.
1. **b) Ekstrovert** – osoba koja voli interakciju s drugim ljudima i provodi manje vremena u samoći.
2. **Osoba spriječenih mogućnosti** – osoba koja ne ispunjava svoj život na potpuno željeni način te ga proživljava u mašti. Osobe s ovom karakteristikom su često fizički (npr. paraliza) ili psihički (npr. dominantni partner) blokirane u životu.
3. **Psihotična ili neurotična osoba** – osoba koja živi u dva svijeta (realnom i imaginarnom) kao posljedica psihičkog poremećaja (npr. shizofrenija). Takva osoba je u stanju distorzirane percepcije, povlačenja iz stvarnog života i u polu-trajnom stanju eskapizma. Ovakvo stanje se može olakšati lijekovima (Evans, 2001: 97).
4. **Nezadovoljna ili buntovna osoba** – želja za bijegom od utjecaja, moći, socijalnih represija u slobodnije i tolerantnije društvo.
5. **Slobodan mislioc** – društveno otvorene osobe, sklone mašti, emocionalno slobodne, osobe koje su „van društvenih okvira“.

Ovo su samo neke moguće karakteristike ličnosti osoba koje pribjegavaju eskapizmu. Naravno, neke osobe koje bježe od stvarnosti mogu imati različite karakteristike - primjerice, ekstrovert bježi od stvarnosti jednako kao i introvert, s razlikom što će se ekstrovert prikloniti eskapističkoj zabavi širih masa poput zabavnih parkova, odlaska u kino ili koncerte popularne glazbe, dok će introvert vjerojatno imati malo osobniji način bijega, poput čitanja knjige ili igranja igre.

„Sve u svemu, eskapist bi bila osoba koja je sklona maštarenju i originalnim idejama, ali koja većinu svog vremena provede sanjareći umjesto provodeći te ideje u djela. Takva osoba se radije bavi spontanim no planiranim aktivnostima. Ima tendenciju sve raditi u zadnji tren jer se do tada prepušta ugodnim aktivnostima. Karijera eskapista može biti ili nezanimljiva i stabilna (s mnogo slobodnog vremena) ili zanimljiva i kaotična (poput čestih putovanja). Karakterizira ga manjak organizacije i česti

financijski problemi. Vjerojatno postoji jedna ili više stalnih aktivnosti koje mu uzimaju većinu dana, poput igranja video igre, kockanja, interneta. Osoba može imati probleme s ovisnošću – bilo s hranom, alkoholom ili drogom te zbog mogućih financijskih i organizacijskih problema ponekad upada u depresiju ali unatoč tome ima originalan smisao za humor. Sve u svemu, eskapist je zanimljiva i zabavna osoba koja ima mnogo dobrih, maštovitih i kvalitetnih ideja i talenata koja nije sposobna, ili ne želi, to pretvoriti u nešto više“ (Evans, 2001: 108). Glavno pitanje nakon ovakvog definiranja eskapista je: jesu li svi eskapisti zaista takvi ili samo oni koji se približavaju negativnom eskapizmu, tj. oni koji su prešli prije spomenutu nevidljivu granicu koja razdvaja opuštanje od načina života. Jedan od popularnih načina upražnjavanja eskapizma je aktivnost igranja igara. Igre uz koje se pojedinac udaljava od stvarnosti mogu biti društvene igre, igre sportskog tipa, igre na sreću, video igre itd. S obzirom na to kako su video igre među popularnijim igrama koje su prigodne za upražnjavanje eskapizma u sljedećem dijelu rada fokusirat ćemo se na osnovne pojmove ovakvog tipa igre.

b) VIDEO IGRE

Video igra je vrsta igre, to jest programa, koja se pokreće uz pomoć ili računala ili konzole te koju kontrolira igrač koji upravlja računalom ili konzolom na kojoj se igra pokreće. Prva takva „video igra“ je nastala 1947. godine po imenu *Cathode Ray Tube Amusement Device* koja je omogućavala korisniku da putem analognog stroja kontrolira nacrtan vektor na ekranu u svrhu simulacije lansiranja rakete na određene mete koje su bile fiksno nacrtane na tom istom ekranu (Wikipedia, 2013). Prva komercijalna igra, *Computer Space*, je nastala 1971. godine te je, jednako kao i neke prethodne "igre", za radnju imala lansiranje raketa kojima je cilj bio pogoditi protivnike na ekranu. Već krajem 70-ih godina 20. stoljeća pojavila se igra koja je pokazala kako postoji aktivno tržište za video igre. Igra se zvala *Space Invaders* i napravila je revoluciju pokrenuvši komercijalno razvijanje industrije video igara (Wikipedia, 2013). Od tada pa do danas industrija video igara je jedna od najprofitabilnijih industrija u svijetu. Prolaskom vremena i sve bržim razvojem tehnologije video igre dobivaju sve više na popularnosti čime svjedoče statistički podaci iz 2010. godine na razini Sjedinjenih Američkih Država: u 2010. godini je prodaja video igara stigla do svog dosadašnjeg maksimuma od 16 milijardi dolara. Gledajući godinu ranije, kada je iznos bio 10 milijardi dolara, sa sigurnošću se može

reći kako će taj broj u budućnosti samo nastaviti rasti (ESA, 2013). Takav brzi razvoj industrija može zahvaliti rapidnoj globalizaciji kao i činjenici kako se na čovjekovoj dokolici može profitirati. Upravo je to ono što čini video igre zanimljivim područjem za istraživanje eskapizma.

Što se samih žanrova video igara tiče i tu je razvoj tehnologije imao veliki utjecaj. Igre poput *shooter*a ili danas popularnih igara koje se mogu igrati registracijom pokreta tijela (putem igraće konzole *Nintendo Wii* recimo) danas ne bi postojale bez međusobne suradnje tehnoloških stručnjaka i autora video igara. S obzirom na ekstremno veliki broj video igara koje postoje teško je naići na konsenzus među stručnjacima o jedinstvenoj podjeli žanrova, no generalna podjela uvriježeno izgleda ovako:

- **Akcije (action games)** – baziraju se na borbi i brzini.
- **Pucačine (shooter games)** – igre brzog tempa gdje je naglasak na pucanje iz vatrenog oružja.
- **Akcijske avanture (action-adventure games)** – igre u kojima se spajaju elementi logičkih igara, istraživanja i borbe.
- **Avanture (adventures)** – igre rješavanja zagonetki u interakciji s okolišem ili drugim likovima.
- **Igre igranja uloga (role-playing games)** – igre u kojima igrač preuzima ulogu lika kojeg igra.
- **Simulacije (simulations)** – igre u kojima se simulira život ili neki aspekt stvarnog života .
- **Strategije (strategies)** – igre u kojima se detaljnim planiranjem, strpljenjem i taktikom postiže pobjeda protiv neprijatelja.

Video igre su s rastom popularnosti zaradile i negativne kritike zbog svog navodnog utjecaja na djecu i mladež koji su bili ciljani i najbrojnija populacija igrača. Počele su se javljati razne optužbe kako video igre potiču ovisnost i agresivnost te da djeca i mladi troše previše vremena igrajući igre umjesto da se posvete akademskom uspjehu. Na kraju su te kritike kulminirale optužbama kako su video igre indirektni krivac za brojne zločine mladih, poput masakra u Columbineu 1999. godine (Wikipedia, 2013). Makar je agresivnost video igara bila u prvom planu, fokus javnosti također je bio okrenut i k odvlačenju igrača od njihovog pravog života i

gubljenje smisla za razlikovanje stvarnosti od mašte. Osim potencijalnih negativnih utjecaja video igara na djecu i mlade postoje i razni potencijalni pozitivni utjecaji, poput razvijanja društvenih vještina, poticanja suosjećanja i emotivnosti, motorike, brzog i logičkog razmišljanja, kooperacije i brojni drugi. Objavljuje se sve više pozitivnih studija o video igrama te se, bez obzira na upozoravanje i priznavanje negativnih utjecaja, potiče kontrolirana igra i provedeno vrijeme za video igrom kako bi dijete razvijalo određene sposobnosti (Raise Smart Kid, 2013).

Postoji mogućnost kako igre čovjeka mogu napraviti ovisnikom koji potencijalno može imati problema s eskapizmom, teškim suočavanjem sa stvarnošću, agresijom i generalnim nezadovoljstvom sa životom. Baš zbog tih opasnosti video igre su fenomen pogodan za promatranje eskapizma.

c) *RPG*

Pri spomenu aktivnog eskapizma, tj. upražnjavanja istog, među aktivnostima je, kako je već i spomenuto, i igranje. Igra je jedan od najpopularnijih načina bijega od stvarnosti jer je igra nešto što je čovjeku utisnuto u svijest od samog rođenja. Autor koji je utemeljio osnove teorije igre, Johan Huizinga, je rekao kako „Igram spoznajemo duh, htjeli mi to ili ne htjeli. Jer igra nije tvarna, u čemu bi se također mogla sastojati njena bit. Postojanje igre uvijek iznova potvrđuje, i to u najpotpunijem smislu, nadrazumski značaj našeg položaja u kozmosu. Životinje se mogu igrati, dakle su iznad mehaničkih stvari. Mi se igramo i znamo da se igramo, dakle nismo samo razumska bića nego i više od toga, jer je igra nerazumna“ (Huizinga, 1992: 11).

Huizinga tvrdi u svojem poznatom djelu *Homo Ludens* kako je igra starija od same kulture unutar koje se nalazi cijelo naše svjesno postojanje. Naime, smatrao je kako mi kao ljudi nismo životinjama usadili niti potrebu za igrom niti njena pravila. Štenad od malena provodi vrijeme u igri s drugom štenadi te kroz igru uče potrebne vještine za preživljavanje. Bismo li mogli reći kako je to životinjski oblik socijalizacije ili pričamo o čistom instinktu? Kako god gledali na to, možemo reći kako je igra iracionalni prikaz onog racionalnog u čovjeku.

Huizinga je intenzivno pričao o „čarobnom krugu“ koji predstavlja igralište u kojemu se igra prostorno i vremenski događa. Kada su igrači na tom terenu, oni su dio igre a igra je dio njih i njihove kulture. Huizinga je smatrao kako je igra potrebna jer ona istovremeno donosi i ritam i potpuni red u ljudski život, bar na određeno vrijeme koliko ta igra traje (Huizinga, 1992). Ideja „čarobnog kruga“ odgovara mnogim igrama

no kako tehnologija napreduje tako se prostorne, a i vremenske granice igre pomiču te koncept "čarobnog kruga" više nije jednak onom inicijalnom koji je Huizinga definirao. Prostor igre sada je virtualan i nestvaran, a vrijeme je ukradeno iz užurbane svakodnevice čime „čarobni krug“ više ne održava svoje granice već su one nestale dodirnite kontinuiranim napretkom civilizacije. Zanimljivost koncepta čarobnog kruga je u tome što je čovjek mogao ući u prostor igre u kojem bi proveo određeno vrijeme te bi onda iz njega slobodno izašao, ostavljajući iza sebe igru do idućeg puta kada bi ušao u njen prostor. Danas to više nije tako definirano i ponekad je igračima teško ostaviti nešto iza sebe kada je sve prisutno i uvijek dostupno. „Koncept čarobnog kruga se odnosi na staro shvaćanje umjetnog prostora igre koji, kombiniran sa snažnom metaforom, stvara dihotomiju između stvarnog i imaginarnog koje krije dvoznačnost, promjenjivost i kompleksnost pravih igara i igre“ (Copier, 2007: 139). Sve igre pružaju zanimljiv način upražnjavanja eskapizma čime su pogodne za istraživanje tog fenomena. Igre se lako mogu smatrati eskapističkima upravo zbog mogućnosti imerzije koju igra pruža i koju igrači sami traže. Drugi oblici zabave također imaju određeni nivo imerzije, no kod igara postoji onaj detalj koji je od ekstremne važnosti – igra omogućava povrat informacija. Interaktivnost tjera igrača da se vraća unatrag i nastavlja utjecati na imaginarni svijet u kojemu se igra odvija (Calleja, 2010).

Mnoge igre odgovaraju potrebama eskapista - neke nude oslobađanje od stresa simulacijama raznih borbi, natjecanja ili pak simulacijama rata, dok druge omogućavaju ono najbliže pomaku iz ove stvarnosti u neku drugu stvarnost. Igranjem određene vrste igre moguće je biti dijelom neke potpuno druge kulture s potpuno drugačijim načinom razmišljanja i različitim normama gdje se igrač može zateći kao glavni akter koji ima veliki utjecaj na taj svijet i u kojemu njegove odluke znače nečiji virtualni život ili smrt. Ovakav tip igre je jedan od najpopularnijih žanrova današnjeg vremena, bilo na računalu, bilo kao *pen & paper* ili kao igra na ploči i zove se igra igranja uloga ili *RPG (Role-playing game)*.

RPG je „bilo koja igra koja omogućava određenom broju igrača preuzimanje uloga imaginarnih likova te im daje određenu slobodu u imaginarnom okruženju“ (Fine, 1983: 6). Ovaj tip igre je nastao 1960-ih godina kombinacijom ratnih igara, igara na ploči i simulacija pod utjecajem i idejom književnog žanra fantastike. Ova igra se aktivno počela igrati polovicom 70-ih godina a popularnost je dosegla 80-ih godina 20. stoljeća. Prvi oblik ovog tipa igre su bili *pen & paper* (olovka i papir) igre koje se baziraju na određenim pravilima, naraciji i imaginarnosti. Najbolji primjer ovog tipa

igre je danas svjetski poznata igra po imenu *Dungeons & Dragons*. Paralelno s *pen & paper* igrama su se razvijale i igre na ploči (koje su najviše vukle korijene iz igara koje su simulirale rat na prostoru ploče) te nakon nekog vremena *RPG* igre šire svoj utjecaj i na virtualno područje video igara. Autorica Marinka Copier je u svojem radu *Beyond the Magic Circle* (2007) napravila jednostavnu podjelu *RPG*-a:

1. *Pen and Paper* igre igranja uloga – ovakve igre se igraju u dva ili više igrača kroz period od par (ili više) sati u određenim vremenskim intervalima (od više puta tjedno pa do jednom u par mjeseci) te jednom započeta igra može trajati godinama. Igrač zapisuje karakteristike lika kojeg igra na papir preko kojega prati njegov razvoj unutar igre. Jedan od igrača je *Game Master* (GM) tj. voditelj igre koji ima kontrolu nad svijetom koji igrači igraju. On naracijom daje temelje igri koju igrači trebaju pratiti – pruža opis prirode i svijeta u kojem se igrači nalaze, daje život likovima koji nisu vođeni od strane igrača, korigira pravila igre ili ih sam zadaje itd. Igra se uobičajeno igra s definiranim setom kocki putem kojih se rješavaju sukobi i diskusije. Osim kocki u igri se često koriste i minijature figure i ploče koje simuliraju prostor u kojem se igrači nalaze. Ploča i figure su vidljiva poveznica s ratnim igrama od kojih ovakav tip igre vuče korijene s obzirom da se oboje većinom koriste u borbama.

Primjer igre: *Dungeons and Dragons, Elric!, GURPS*

2. *RPG* video igre – ovakav tip igre se može igrati kako *online* tako i *offline*, na računalu ili na konzoli. Igrač može igrati sam kao i u društvu koje može ali i ne mora biti u istoj prostoriji (igranje u mreži, *multiplayer, MMO*). Igrači preuzimaju ulogu određenog lika (taj lik može biti samostalno napravljen ili nametnut od strane igre) u obliku avatara. Program unutar igre određuje sam tijek igre – uvjete, posljedice, priču. Igrač s tim likom/likovima rješava postavljene zadatke u sklopu nametnutih mu parametara s ciljem rješavanja krajnjeg problema.

Primjer igre: *Baldur's Gate, Fallout, World of Warcraft*

3. *Live Action Roleplaying (LARP)* tj. igranje uloga uživo – ovaj tip igre okuplja od desetak, stotinu pa ponekad i tisuće igrača na igru koja može trajati od jednog pa do tjedan dana. Ovaj tip igre je specifičan jer, za razliku od prije

spomenutih tipova, ima unaprijed definiran stvarni fizički prostor (šuma, dvorac, kuća,...) koje se uređuje tako reflektira vremenski period u kojem je igra postavljena. Igrači fizički igraju nekog drugog lika obučeni u razne kostime i nose oružje koje im služi za borbu. Umjesto da opisuju voditelju igre što rade ili vode avatara po virtualnom svijetu, ovi igrači zaista u stvarnosti rade to što zamisle na fizičkom području igre. Igru vode suci koji paze na pravila i sigurnost igrača. Igrači si sami rade oružja i odjeću te su često članovi udruga koje promiču ovakav tip *RPG*-a.

Primjer igre: *Amtgard, Conquest of Mythodea, Steampunk*

Od svih tipova igri *RPG* je možda najbliži ideji bijega od realnog života u kojem eskapist živi u neki drugi gdje postaje netko drugi, s drugačijim ili poboljšanim fizičkim i psihičkim karakteristikama i gdje je on potpuni gospodar svojih odluka. Igrač u takvoj igri nije samo igrač, već i aktivni stvaratelj izmišljenog lika – razvija crte ličnosti novog identiteta koji je preuzeo, fizički izgled, mane, vrline i razne druge karakteristike koje sačinjavaju tu novu ličnost koja postoji samo u mašti i koja će oživjeti u onoj mjeri u kojoj se igrač može prepustiti toj ulozi. Goffman je rekao kako opseg u igranju uloga postoji u onoj mjeri u kojoj se igrač može upustiti u svoju ulogu, poprimajući identitet druge osobe (prema Fine, 1983).

Unutar takve igre igrači (uz kreaciju svoga osobnog lika) konstruiraju i svijet koji je ispunjen značajem. Taj svijet nije sam po sebi značajan, već ga igrači čine značajnim time što mu daju kredibilitet – oni se prema tom konstruktumu ponašaju kao da je stvaran te samim time on to i postaje i to ne samo u vizualnom smislu već i u društvenom, političkom, ekonomskom itd (Fine, 1983: 231). Bili bismo u krivo kada bismo zaključili kako je društveni aspekt nužno fiktivan u ovom tipu igre. Naime, često dolazi do direktne socijalizacije među igračima bilo preko direktnog kontakta i sjedenja za istim stolom (*pen & paper*, igre na ploči) ili preko računala. Goffman je, kako je objasnio u svom eseju „*Fun in Games*“, pokušao pokazati kako je igra početna točka raznolikosti ljudskih susreta. Za Goffmana, igre su „aktivnosti koje grade svijet“ baš zbog svoje ideje kako individua koja ulazi u igru mora prihvatiti njena pravila koja ne nose veliki značaj za svijet koji se nalazi van te igre (prema Henricks, 2006: 150-151). Goffman tvrdi kako igra leži odmah ispod površine zajedničkog života. Ponekad postoji samo kao sakriveni aspekt a ponekad izađe na površinu te zahtijeva vrijeme samo za sebe. U tim slučajevima, pravi život dobiva

drugi značaj i čeka u pripremi. „Igra je duboka socijalna interakcija, jedinstvena prilika u kojoj ljudi razvijaju određene tipove veza s drugim dijelovima svojeg života“ (prema Henricks, 2006: 169).

Ponekad socijalizacijom i društvenom komunikacijom osoba nije u mogućnosti dosegnuti željenu ulogu u društvu koliko god ona tome težila. Na sličan način, osoba može biti nezadovoljna svojim statusom u društvu te priželjkuje veći ugled. Često ne možemo retroaktivno utjecati na društvene podjele i okolnosti te kao rezultat nastaje osobno nezadovoljstvo gdje poželimo biti netko drugi - možda osoba s većim društvenim statusom ili važnijom društvenom ulogom – a ne možemo. Kada dođemo do te spoznaje preostaje nam mašta; bježanje u drugi imaginarni, alternativni svijet gdje možemo ostvariti upravo ono što želimo i pritom imati moć kakvu nemamo u pravom životu pritom zadržavajući razinu realnosti koju želimo. „Igra je laboratorij mogućeg. Igrati se potpuno i maštovito znači ući u drugu realnost, između pukotina običnog života. Iako je taj realan svijet, pun dosadnih rutina i odgovornosti, još uvijek vidljiv, njegove slike su lišene svoje moći“ (Henricks, 2006: 1).

S obzirom na podjelu *RPG* igara u ovom radu fokusirat ćemo se na *pen & paper* igre na temelju kojih smo proveli kvalitativan tip istraživanja te video igre na temelju kojih je proveden kvantitativan tip istraživanja.

3. Tipologija eskapista

Problem kod eskapizma i njegove konceptualizacije je što su njegove granice teško odredive - kako točno odrediti granicu između pukog gledanja televizije i eskapizma? Po Evansu, gledanje televizije je čisti eskapizam makar ta akcija bila malog intenziteta i kratkog trajanja (Evans, 2001: 59). Eskapizam također može biti i dugotrajan proces koji ultimativno može štetno djelovati na zdravlje a eventualno i život. Evans je pokušao napraviti podjelu eskapizma s obzirom na način na koji se on upražnjava kao i podjelu karakteristika ličnosti koje su sklone eskapizmu. No, nije radio podjelu samih eskapista, tj. njihovu tipologiju. Postoji li više vrsta eskapista? Postoje li osobe koje samo povremeno bježe od stvarnosti radi opuštanja ili možda osobe koje smatraju da su sretne isključivo u drugim svjetovima gdje je život ljepši i lakši?

Od pojave prve video igre 40-ih godina 20. stoljeća pa do danas razvoj video igara napreduje ekstremnom brzinom i one kao rezultat postaju sve realnije te se susrećemo s iznimno vizualno realističnim, pričom fascinantnih i tehnički savršeno izvedenim igrama. Digitalne video igre se danas smatraju epitomom suvremenog eskapizma (Calleja, 2010). Igrači video igara su svjesni kako je to ući u određenu priču ili način igre te pri tome zaboraviti svijet oko sebe bilo zbog same igre ili zbog drugih motivacija, poput recimo zaboravljanja svakodnevnih problema. Igrači imaju razne motivacije zbog kojih igraju video igre. Analiza tih motivacija bi trebala uvelike pomoći pri definiranju tipologije eskapista. Ukoliko igrač igra samo zato da bi pobjegao od problema, tada možemo reći kako on definitivno može pripadati nekom tipu "pravog" eskapista. Na temelju motivacija zbog kojih igrači igraju video igre te analizi kvalitativnog istraživanja provedenih fokus grupa smišljeni su sljedeći pretpostavljeni tipovi.

Odmor - prvi tip igrača bi bio onaj koji igra kako bi se odmorio od svakodnevnih stresnih životnih problema.

Ublažavanje stresa i problema – tip igrača koji igra kako bi zaboravio svoje probleme, možda ih i u potpunosti ignorirao zamijenivši njihovo rješavanje igrom.

Užitak/zabava – tip igrača koji igra zbog zabave, društva i užitka. Preferira ovakav način provođenja slobodnog vremena nad drugim.

Dosada – tip igrača koji igra samo kako mu ne bi bilo dosadno. Kada bi pronašao drugu vrstu zabave možda bi se okrenuo njoj.

Želja za životom u mašti – tip igrača koji je nezadovoljan realnim svijetom i koji bi zaista htio živjeti u nekom drugom svijetu gdje bi bio potpuno zadovoljan i sretan.

Alter ego – tip igrača koji igra kako bi isprobao razne druge ličnosti kao i pokušao unaprijediti vlastite karakteristike - makar u mašti.

Kompenzacija – tip igrača koji smatra da određene probleme može riješiti kroz igru (poput ljubavnih, poslovnih, financijskih) te koji može sve ostvariti što god poželi kroz igru.

Hipotetski okvir istraživanja

Osnovna hipoteza

Pojedini tipovi eskapista razlikuju se s obzirom na svoje psihosocijalne i sociodemografske karakteristike.

Izvedene hipoteze

- 1.** Postoji statistički značajna povezanost pojedinih tipova eskapista s pojedinim tipovima ličnosti.
- 2.** Postoji statistički značajna povezanost tipova eskapista i ovisnosti o upražnjavanju eskapizma putem video igara.
- 3.** Postoji statistički značajna razlika u prosječnoj sklonosti pojedinom tipu eskapizma s obzirom na učestalost igranja pojedinih žanrova video igara.
- 4.** Postoji statistički značajna razlika u prosječnoj sklonosti pojedinom tipu eskapizma s obzirom na učestalost igranja video igara.
- 5.** Postoji statistički značajna razlika u prosječnoj sklonosti pojedinom tipu eskapizma s obzirom na različite subjektivne osjećaje nakon igranja.

4. Metodologija

U sklopu rada koristili smo dvije metode istraživanja - kvalitativno istraživanje putem fokus grupa i kvantitativno istraživanje metodom ankete. Zbog teorijski nedovoljno obrađene teme eskapizma bilo je potrebno prvo provesti fokus grupe kako bi se na temelju dobivenih rezultata moglo što kvalitetnije konceptualizirati i operacionalizirati instrumenti u anketnom upitniku. U ovom dijelu rada iznijet ćemo glavne metodološke elemente oba istraživanja koja su provedena.

4a) Kvalitativna metoda istraživanja - Fokus grupe

Igrači imaju, kao i bilo koja druga supkultura, određene obrasce ponašanja kao i načine razmišljanja koji ih definiraju. Primjerice, igrači koji igraju *shooter* igre se po nekim karakteristikama razlikuju od igrača koji igraju avanture (igrači koji igraju *shootere* zahtijevaju od igre veći stupanj realnosti i veći izazov u vidu motorike i refleksa). Po toj logici, igrači *RPG* igara su najskloniji mašti i provođenju vremena u imaginarnim svjetovima te smo uvidom u njihov način razmišljanja bolje shvatili koncept eskapizma iz same perspektive igrača koji se s bijegom od stvarnosti susreće svaki put kada igra igru.

Za bolje razumijevanje igranja i socijalizacije koja ide uz *RPG* tip igre, provedene fokus grupe su omogućile uvid u razmišljanje igrača, kao i njihov pogled na ideju samog eskapizma u igrama.

Fokus grupe - uzorak i metoda

Tijekom travnja i svibnja 2012. godine organizirane su tri fokus grupe u kojima su sudjelovali igrači poznate *RPG pen & paper* igre *Dungeons and Dragons*. Svaka grupa je bila različita glede godina koje su proveli igrajući, igraju li trenutno zajedno ili su nekada igrali zajedno te igraju li trenutno aktivno ovu igru.

Prva grupa se sastojala od šest ispitanika muškog spola od 25 do 30 godina starosti koji čine grupu koja trenutno aktivno zajedno igra *Dungeons & Dragons*.

Druga grupa se sastojala od šest ispitanika dobi od 25 do 35 godina među kojima su bile dvije žene i četiri muškarca koji nisu nikada zajedno igrali. Među njima ima onih koji više ne igraju kao i onih koji trenutno i dalje aktivno igraju.

Treća grupa se sastojala od pet ispitanika muškog spola u dobi od 42 do 61 godinu koji su kao grupa igrali zajedno dugi niz godina no više ne igraju aktivno.

Igrači su vodili diskusije nakon što su im postavljena pitanja poput koji su razlozi zbog kojih igraju *RPG*, jesu li ikada imali problema zbog svoje igre, koji osjećaji ih vežu uz njihove likove, sviđa li im se biti u igri nešto što ne mogu biti u pravom životu, smatraju li se eskapistima i slično. Svaka od tri održane fokus grupe je snimljena i spremljena u audio formatu te su u analizi napravljeni transkripti održanih grupa. Kroz analizu transkripata primijećeno je kako su se opetovano kroz diskusije stvarala četiri različita diskursa (*više od igre, društveni aspekt, alter ego i eskapizam*) koja smo u interpretaciji rezultata detaljnije objasnili. Diskursi su izvlačeni po uzoru na istraživanje *Press Enter or Escape to Play* (2009) gdje su iz transkripata definirani i pobliže objašnjeni glavni diskursi provedenih fokus grupa.

4b) Kvantitativna metoda istraživanja - Metoda ankete

Na temelju provedenih fokus grupa te uz korištenje već prije napravljenih instrumenata (koji su se koristili u sklopu istraživanja "Psihosocijalni aspekti igranja video igara" koje je provedeno 2011. godine za potrebe kolegija Istraživački projekt na Odsjeku za sociologiju Filozofskog fakulteta u Zagrebu) je smišljen anketni upitnik putem kojeg smo na uzorku igrača video igara dobili bolji uvid u igrače i njihovo upražnjavanje eskapizma.

Metoda ankete - uzorak i metoda

Istraživanje je provedeno tijekom studenog i prosinca 2012. godine u svrhu diplomskog rada na ciljanom uzorku igrača video igara (N=214). Ovim istraživanjem se primarno pokušalo definirati tipove eskapista na uzorku ispitanika koji su potencijalni eskapisti. Osim spomenutih tipova, pokušalo se ispitati i crte ličnosti igrača, kakvi su tipovi igrača te razne druge srodne psihosocijalne karakteristike. Ovaj uzorak nije reprezentativan jer se nije tražio udio u populaciji već se tragalo za čimbenicima koji određuju ili su povezani s pretpostavljenim tipovima te zato jer priprema takvog uzorka u Hrvatskoj premašuje dosege ovoga rada. Uzorak čine ispitanici koji su trenutno ili su bili igrači video igara. Anketni upitnik je proveden *online* putem te mu je pristupilo 214 ispitanika od čega je bilo 129 muškaraca i 85 žena, tj. 60,3% muškaraca i 39,7% žena. Raspon dobi igrača je između 14 i 55 godina starosti s prosječnom dobi od 25 godina. Ispitanici su pristupili upitniku ili putem linka na *Facebook* društvenoj mreži ili kao polaznici Filozofskog fakulteta (bilo kao studenti ili zaposlenici) preko upućenog otvorenog poziva (e-mailom ili oglasom na

društvenoj stranici) za sudjelovanje. Primjenom metode ankete provjeravani su brojni aspekti igranja video igara i eskapizma. Anketni upitnik je sadržavao veći broj baterija tvrdnji kao i neke varijable koje su se odnosile na sociodemografske i osobne karakteristike ispitanika. Za potrebe ovog istraživanja neki od instrumenata su u većoj ili manjoj mjeri revidirani, dok su neki od instrumenata konstruirani po prvi put.

Instrumentarij

U provedenom anketnom upitniku su se koristili sljedeći navedeni i opisani instrumenti:

Tipovi eskapista - instrument koji smo koristili za definiranje tipova eskapista u ovom istraživanju sadržavao je 27 tvrdnji sa skalom procjene od 5 stupnjeva ordinalnog tipa (1 = nimalo mi nije važno, 2 = nije mi važno, 3 = ne znam, ne mogu procijeniti, 4 = važno mi je, 5 = izrazito mi je važno). Instrument je konstruiran uz osvrt na teorije o eskapizmu kao i na temelju analiza provedenih fokus grupa. Ovaj instrument (tvrdnje, distribucija postotaka i faktorizacija) je detaljnije opisan i analiziran u idućem poglavlju rada koje se bavi analizom rezultata.

Crte ličnosti - Osim pretpostavki o mogućim tipovima igrača za ovu analizu je bitno definirati i crte ličnosti. Idejno i konceptualno smo se okrenuli k podjeli ličnosti koju je osmislio Hans Jürgen Eysenck. No, kao osnovu za istraživanje je uzet rad Igora Karduma, Asmira Gračanina i Jasne Hudek-Knežević (2006.) „Odnos crta ličnosti i stilova privrženosti s različitim aspektima seksualnosti kod žene i muškaraca.“ koji je utemeljen na Eysenckovoj podjeli ličnosti. U njihovom radu je korišteno pet dimenzija ličnosti:

- Ekstraverzija – pričljiva, društvena i energična osoba
- Ugodnost – ljubazna, pomirljiva i susretljiva osoba
- Savjesnost – temeljita, organizirana i savjesna osoba
- Neuroticizam – zabrinuta, napeta i nervozna osoba
- Otvorenost – maštovita, inovativna i otvorena osoba

Njihov instrument, za potrebe ovoga istraživanja, nešto je izmijenjen i doraden prvenstveno od strane profesora Benjamina Čuliga te asistenta Izvora Rukavine 2011.

godine u sklopu kolegija Istraživački projekt i za potrebe istraživanja koje je provedeno te iste godine pod nazivom „Psihosocijalni aspekti igranja video igara“ te je preuzet s njihovim dopuštenjem za ovo istraživanje.

Instrument sadržava 43 tvrdnji sa skalom procjene od 5 stupnjeva ordinalnog tipa (1 = uopće se ne odnosi na mene, 2 = većinom se ne odnosi na mene, 3 = ne mogu procijeniti, 4 = većinom se odnosi na mene, 5 = u potpunosti se odnosi na mene).

Tablica 1. instrument za mjerenje tipova ličnosti – distribucija postotka odgovora

Niže su navedene neke tvrdnje o osobinama koje možda odgovaraju Vašoj slici o sebi. Procijenite koliko se pojedina tvrdnja odnosi na Vas osobno.		Uopće se ne odnosi na mene	Većinom se ne odnosi na mene	Ne mogu procijeniti	Većinom se odnosi na mene	U potpunosti se odnosi na mene	\bar{x}	SD
1.	Pričljiva sam osoba.	6,5	24,3	14,0	33,2	22,0	3,40	1,251
2.	Često kod drugih pronalazim nedostatke.	1,9	24,8	16,4	41,6	15,4	3,44	1,081
3.	Temeljit sam pri obavljanju poslova.	0	9,3	20,6	44,9	25,2	3,86	0,903
4.	Često se osjećam tužno i depresivno.	20,6	34,1	21,0	21,0	3,3	2,52	1,133
5.	Sebe vidim kao originalnu osobu.	1,4	9,3	28,0	42,1	19,2	3,68	0,935
6.	U društvu se najčešće ponašam suzdržano.	9,3	31,8	20,1	28,0	10,7	2,99	1,187
7.	Ja sam nesebična osoba, spremna pomoći drugima.	1,4	2,3	17,3	49,1	29,9	4,04	0,833
8.	Ponekad sam dosta nemaran prema svojim obavezama.	11,2	29,0	21,0	30,4	8,4	2,96	1,176
9.	Svrstao bih se u osobe koje se dobro nose sa stresnim situacijama.	1,4	9,8	27,6	40,2	21,0	3,70	0,957
10.	Ja sam radoznala osoba koju zanimaju brojne i različite stvari.	0	5,6	7,9	40,2	46,3	4,27	0,834
11.	Mogu za sebe reći da sam pun energije.	2,8	22,4	31,3	31,8	11,7	3,27	1,026
12.	Ja sam taj koji najčešće započinje svađu s drugima.	40,2	30,4	23,4	3,7	2,3	1,98	1,000
13.	Pouzdan sam u obavljanju poslova.	1,4	5,1	20,1	45,8	27,6	3,93	0,898
14.	Često se osjećam napeto.	9,3	36,4	25,7	22,0	6,5	2,80	1,088
15.	Misaono sam temeljit i u tome nastojim doći do krajnjih granica.	0,5	7,5	29,9	39,3	22,9	3,77	0,905
16.	Često potičem entuzijazam kod drugih.	3,3	15,0	37,9	32,7	11,2	3,34	0,973

17.	Ja sam osoba blage i pomirljive prirode.	2,8	14,5	22,9	35,0	24,8	3,64	1,090
18.	Mislim da sam poprilično neorganizirana osoba.	21,0	26,2	22,9	22,0	7,9	2,70	1,247
19.	Često me brine ono što većina ljudi smatra nevažnima.	11,2	20,6	19,6	31,3	17,3	3,23	1,270
20.	Izrazito sam maštovita osoba.	1,9	7,5	20,1	39,7	30,8	3,90	0,986
21.	Ja sam tiha osoba.	21,5	30,4	16,4	22,4	9,3	2,68	1,291
22.	Osjećam povjerenje prema većini ljudi.	11,7	24,3	22,9	36,0	5,1	2,99	1,132
23.	Sklon sam lijenosti.	8,9	12,1	16,8	42,5	19,6	3,52	1,194
24.	Mene se teško može uznemiriti.	9,8	26,6	21,5	29,9	12,1	3,08	1,202
25.	Stalno mi na pamet padaju nove ideje.	0,5	8,9	24,8	46,7	19,2	3,75	0,882
26.	Ja sam osoba koja uvijek zna što hoće.	5,6	22,9	33,6	28,0	9,8	3,14	1,055
27.	Ponekad sam hladna i distancirana osoba.	10,3	22,0	22,4	35,5	9,8	3,13	1,170
28.	Ustrajan sam u završavanju svakog zadatka.	2,8	14,0	31,3	34,6	17,3	3,50	1,024
29.	Sklon sam zlovoljnosti.	19,2	40,7	20,6	15,0	4,7	2,45	1,103
30.	Istinski uživam u umjetničkim djelima.	7,0	19,6	21,0	24,8	27,6	3,46	1,273
31.	Ponekad sam plašljiv i povučen.	15,9	28,5	16,4	31,3	7,9	2,87	1,242
32.	Prema većini ljudi sam pažljiv i ljubazan.	0	3,3	10,7	56,5	29,4	4,12	0,721
33.	Probleme rješavam ažurno i efikasno.	1,4	15,4	33,6	37,4	12,1	3,43	0,941
34.	Ostajem smiren i u napetim situacijama.	2,3	13,1	24,8	46,3	13,6	3,56	0,961
35.	Više volim rutinske poslove.	10,7	27,1	28,0	27,6	6,5	2,92	1,113
36.	Ja sam otvorena i društvena osoba.	5,1	13,1	23,8	32,2	25,7	3,60	1,153
37.	Ponekad sam grub prema drugima.	15,4	31,3	19,6	29,9	3,7	2,75	1,150
38.	Svoj život pomno planiram i svojih se planova držim.	9,8	30,4	28,5	23,4	7,9	2,89	1,114
39.	Mene je lako iznervirati.	24,8	34,1	16,4	20,1	4,7	2,46	1,197
40.	Volim razmišljati i igrati se idejama.	0	5,1	14,0	45,3	35,3	4,11	0,832
41.	Iskreno govoreći, mene umjetnost uopće ne zanima.	51,9	19,6	11,2	11,7	5,6	2,00	1,269
42.	Uživam u suradnji s drugima.	3,7	10,7	29,4	40,2	15,9	3,54	1,005
43.	Mene je lako zbuniti.	19,6	37,4	26,2	15,0	1,9	2,42	1,026

* Označene tvrdnje su pri provedbi faktorske analize eliminirane iz daljnje analize i interpretacije rezultata

Faktorskom analizom pod komponentnim modelom uz GK-kriterij za zaustavljanje ekstrakcije faktora i uz primjenu varimax bazične solucije u našem instrumentu za mjerenje tipova igrača ekstrahirano je 11 latentnih dimenzija koje su zajedno tumačile 67,12% varijance instrumenta. Iz daljnje analize su redom isključene sljedeće čestice: 2, 19, 22, 26, 27, 35, 43. Dva su ključna razloga njihova izbacivanja. Prvi je taj što su neke od njih zajedno stvarale jednoznačni faktor zbog svoje prevelike sličnosti u konstrukciji. Drugi razlog su ne toliko visoke, ali veoma slične saturacije na više latentnih dimenzija što znači da nisu zadovoljile Thurstoneov princip jednostavne strukture uz problem teorijskog koncepta.

Od početnih 43 tvrdnji u instrumentu zadržano je njih 36. One su činile 7 faktora koji su zajedno objasnili 61,62% ukupne varijance

Faktorskom analizom modificiranog instrumenta dobili smo sljedeće dimenzije crta ličnosti:

- **Ekstrovertiranost** – otvorena, pričljiva i društvena osoba koja je puna energije
- **Savjesnost** – radišna osoba koja svoje probleme i zadatke rješava ažurno, efikasno i ustrajno
- **Otvorenost/maštovitost** – maštovita, originalna osoba, otvorena k novim, inovativnim idejama i razmišljanju
- **Agresivnost** – zlovoljna osoba koju je lako naljutiti i koja često zbog svoje napetosti započinje svađe s drugima
- **Stabilnost** – smirena, opuštena osoba koja je misaono temeljita i koja se dobro nosi sa stresnim situacijama
- **Artizam** – osoba koja cijeni umjetnost i kulturu
- **Altruističnost** – nesebična osoba blage prirode koja je pažljiva i obzirna prema druga

U daljnjoj analizi spomenutih crta ličnosti je isključena dimenzija artizma zbog njene nedefiniranosti. Osoba koja je sklona umjetnosti je ličnost koja cijeni umjetnost i kulturni život te je široko generalizirana. Bilo koja druga ličnost od dobivenih može biti i osoba koja iznimno cijeni umjetnost te je samim time to dimenzija koja se može preklapati s drugim tipovima ličnosti. Zbog jasnije daljnje analize smo odlučili isključiti tu dimenziju ličnosti.

Učestalost igranja po žanru - svaki žanr video igara je karakterističan na svoj određeni način. Svaki ima svoju jednostavnu definiciju i objašnjenje što predstavlja u svijetu igara. Svaki žanr igre je specifičan i pretpostavka je kako određeni tipovi ličnosti imaju sklonost k određenim žanrovima. Na isti način valja provjeriti koji su igrači koji igraju određeni žanr skloni kojem tipu eskapista, ukoliko to uopće i jesu, gledajući njihovu učestalost igranja određenog žanra.

Ispitanici su bili zamoljeni da samoprocjenom iskažu učestalost igranja određenog žanra video igre prema instrumentu konstruiranom 2011. godine u sklopu kolegija Istraživački projekt i za potrebe istraživanja „Psihosocijalni aspekti igranja video igara“ koje je provedeno te iste godine. Instrument koji smo koristili je sadržavao 12 žanrova sa skalom učestalosti od 4 stupnja ordinalnog tipa (0 = Nikad nisam igrao, 1 = Probao sam jednom, 2 = Igrao sam nekoliko puta, 3 = Redovito igram ili sam igrao).

Žanrovi koje su ispitanici trebali procijeniti su bili:

- **Igre igranja uloga (RPG)** - podrazumijevaju širok raspon igara u kojima igrač preuzima ulogu nekog lika u izmišljenom svijetu
- **First-person Shooter (FPS)** - su igre pune akcije koje često ispituju brzinu i snalažljivost igrača. Cilj je rješavati određene zadatke uporabom raznih vrsta vatrenog oružja iz **prvog lica**
- **Third-person Shooter (TPS)** - su igre pune akcije koje često ispituju brzinu i snalažljivost igrača. Cilj je rješavati određene zadatke uporabom raznih vrsta vatrenog oružja iz **trećeg lica**
- **Real-time Strategy (RTS)** - su igre koje naglašavaju taktičko razmišljanje i planiranje kako bi igrač došao do pobjede. Kod takvih igara bitne su strategija, taktika i logistika. Ovakav tip strategije se odvija **u realnom vremenu**.
- **Turn-based Strategy (TBS)** - su igre koje naglašavaju taktičko razmišljanje i planiranje kako bi igrač došao do pobjede. Kod takvih igara bitne su strategija, taktika i logistika. Ovakav tip igre se odvija **po turnusima**.
- **Poslovne simulacije, Simulacije života, Sportske simulacije** - su igre koje nemaju određen cilj koji igrač treba ispuniti, nego pokušavaju oponašati razne aktivnosti iz stvarnog života.
- **Avanture** - su igre u kojima igrač ima ulogu protagonista u priči koja se zasniva više na rješavanju zagonetki i istraživanju, no na fizičkim sukobima

- **Logičke igre** - su igre u kojima je naglasak na rješavanju logičkih zadataka, što je obično uvjet za prelazak na sljedeću zahtjevniju razinu.
- **Massively Multiplayer Online Game (MMOG)** - su igre za koje je potrebna internetska veza kako bi ih se igralo. Takve igre podrazumijevaju širok raspon žanrova te su karakteristične jer mogu podržati ekstremno velik broj igrača istovremeno.
- **Arkade** - su dinamične igre u kojima je naglasak na brzom prikupljanju bodova, a osim na računalu ili konzoli mogu se igrati i u igraonicama, tj. na specijaliziranim aparatima.

Tablica 2. Instrument za mjerenje učestalosti igranja pojedinih žanrova – distribucija postotka odgovora

Procijenite koliko igrate video igre niže navedenih žanrova	Nikad nisam igrao	Probao sam jednom	Igrao sam nekoliko puta	Redovito igram ili sam igrao
Igre igranja uloga (RPG)	10,3	9,3	17,8	62,6
First-person shooter (FPS)	10,3	11,7	38,3	39,7
Thrid-person shooter (TPS)	19,2	13,1	43,9	23,8
Real-time strategy (RTS)	18,7	12,6	36,0	32,7
Turn-based strategy (TBS)	25,2	13,1	27,6	34,1
Poslovne simulacije	46,7	20,1	25,7	7,5
Simulacije života	22,9	31,8	28,0	17,3
Sportske simulacije	22,4	23,8	32,7	21,0
Avanture	4,7	6,5	44,9	43,9
Logičke igre	5,1	11,7	49,1	34,1
Massively Multiplayer Online Game (MMOG)	36,4	18,2	17,8	27,6
Arkade	8,9	13,6	47,7	29,9

Osjećaj nakon igranja - igranje igara, kao i razne druge aktivnosti, u igračima potiču razne emocije koje mogu varirati od sreće preko neutralnosti pa sve do ljutnje. Pošto je bit eskapizma, to jest primarna motivacija za prakticiranje eskapizma, pokušaj poboljšanja vlastitog mentalnog stanja treba uzeti u obzir i sklonost određenog osjećaja koji igrač ima za vrijeme i nakon igre s određenim tipom eskapista. Ovaj instrument je također konstruiran 2011. godine u sklopu kolegija

Istraživački projekt i za potrebe istraživanja „Psihosocijalni aspekti igranja video igara“.

Ispitanici su bili zamoljeni da s jednostavnim odgovorom da ili ne izjasne osjećaju li u većini slučajeva određeni osjećaj nakon odigrane video igre. Instrument koji smo koristili sadržavao je 8 tvrdnji s dihotomnom skalom procjene (0 = Ne, 1 = Da).

Ponuđeni osjećaji su bili:

- Satima sam hiperaktivan i pun energije.
- Žalim za izgubljenim vremenom.
- Osjećam se sretno i ispunjeno.
- Odmah sam spreman za povratak u „realni život“.
- Najradije bih ponovno krenuo igrati istu igru iz početka.
- Najradije bih krenuo igrati novu video igru.
- Osjećam se euforično.
- Osjećam se prazno.

Tablica 3. Instrument za mjerenje osjećaja nakon igranja – distribucija postotka odgovora

U većini slučajeva, nakon odigrane igre...	Ne	Da
Satima sam hiperaktivan (pun energije)	79,9	20,1
Žalim za izgubljenim vremenom	82,2	17,8
Osjećam se sretno i ispunjeno	35,5	64,5
Odmah sam spreman za povratak u "realni" život	25,2	74,8
Najradije bih ponovno krenuo igrati istu igru iz početka	75,2	24,8
Najradije bih krenuo igrati novu video igru	73,8	26,2
Osjećam se euforično	64,5	35,5
Osjećam se prazno	87,9	12,1

Ovisnost – bitna karakteristika nezdravog eskapizma je ovisnost. Kako nismo bili u mogućnosti detaljnije istražiti odnos ovisnosti i eskapizma u danom anketnom upitniku su ispitanici, među ostalim, zamoljeni da daju samoprocjenu ovisnosti putem koje će se vidjeti jesu li određeni igrači koji za sebe smatraju da su ovisni o video igrama skloni određenim prije definiranim tipovima eskapista. Instrument koji

smo koristili je bio nominalnog tipa te su se igrači samoprocjenom smještali u ponuđenu kategoriju ovisnosti. Instrument je konstruiran 2011. godine u sklopu kolegija Istraživački projekt i za potrebe istraživanja „Psihosocijalni aspekti igranja video igara“ koje je provedeno te iste godine.

Ispitanici su za sebe trebali procijeniti:

- Uopće se ne smatram ovisnikom o video igrama.
- Mislim da sam poput većine drugih igrača.
- Nisam ovisnik, ali neke igre me „povuku“.
- Mislim da bi me većina prijatelja procijenila ovisnikom.
- Čini mi se da sam izraziti ovisnik.

Tablica 4. Instrument za samoprocjenu ovisnosti – distribucija postotka odgovora

Kako biste sebe procijenili na sljedećoj "skali ovisnosti o igranju video igara"?	
Uopće se ne smatram ovisnikom o video igrama	29,9
Mislim da sam poput većine drugih igrača	17,3
Nisam ovisnik, ali me igre "povuku"	43,0
Mislim da bi me većina prijatelja procijenila ovisnikom	6,5
Čini mi se da sam izraziti ovisnik	3,3

Vremenska učestalost igranja - jedan od bitnih pokazatelja eskapizma je vrijeme provedeno za igrom. U teoriji, što više vremena tijekom radnih i slobodnih dana igrač provede igrajući, veća je vjerojatnost da zdravi eskapizam preraste u onaj s negativnim posljedicama. Sklonost pojedinog igrača koji provodi vrijeme često za igrom prema određenom tipu eskapista može uvelike dodatno objasniti pojedini tip eskapista. Uz već prije spomenute samoprocjene ispitanike smo tražili da daju vlastitu procjenu vremena provedenog za računalom ili igraćom konzolom tijekom slobodnih i radnih dana. Ovaj instrument je također konstruiran 2011. godine u sklopu kolegija Istraživački projekt i za potrebe istraživanja „Psihosocijalni aspekti igranja video igara“ koje je provedeno te iste godine.

Igrači su traženi da procjene:

- Koliko Vašeg slobodnog vremena tijekom radnih dana, odnosno dana u kojima imate fakultetske ili poslovne obaveze, provodite ili ste provodili igrajući video igre (u prosjeku)?
- Koliko Vašeg slobodnog vremena tijekom vikenda i neradnih dana provodite ili ste provodili igrajući video igre (u prosjeku)?
- Kada biste imali više slobodnog vremena nego sad, koliko biste tad vremena provodili igrajući video igre?
- Kad najčešće igrate (ste igrali) video igre?
- Jeste li imali grižnju savjesti zbog količine vremena utrošenog na igranje video igara?

Koristili smo 5 različitih ali konceptualno sličnih instrumenata od kojih svaki ima samo jednu tvrdnju no skale procjene su drugačije. Prvi instrument ima skalu procjene od 5 stupnjeva ordinalnog tipa (0 = uopće ne igram radnim danom, 1 = do 25%, 2 = 26%-50%, 3 = 51%-75%, 4 = više od 75%). Drugi instrument također ima skalu procjene od 5 stupnjeva ordinalnog tipa (0 = uopće ne igram vikendima i neradnim danima, 1 = do 25%, 2 = 26%-50%, 3 = 51%-75%, 4 = više od 75%). Treći instrument ima skalu procjene od 4 stupnja ordinalnog tipa (1 = jednako kao sad, 2 = nešto više nego sad, 3 = mnogo više nego sad, 4 = svo slobodno vrijeme bih posvetio igranju). Četvrti instrument ima skalu procjene od 5 stupnjeva nominalnog tipa (1 = gotovo svaki dan, 2 = radnim danom, 3 = vikendom, 4 = tijekom dužih perioda slobodnog vremena (ljetni praznici, godišnji odmor i sl.), 5 = nema pravila). Na kraju peti instrument ima skalu procjene od tri stupnja (1 = ne, nikad, 2 = da, rijetko, 3 = da, često).

Tablica 5. Instrumenti za vremensku učestalost igranja – distribucija postotka odgovora

Koliko vašeg slobodnog vremena tijekom radnih dana, odnosno dana u kojima imate fakultetske ili poslovne obaveze, provodite ili ste provodili igrajući video igre?	
Uopće ne igram radnim danom	14,0
Do 25%	38,8
26%-50%	30,8
51%-75%	13,6
Više od 75%	2,8

Koliko vašeg slobodnog vremena tijekom vikenda i neradnih dana provodite ili ste provodili igrajući video igre?	
Uopće ne vikendima i neradnim danima	2,8
Do 25%	42,1
26%-50%	31,8
51%-75%	18,7
Više od 75%	4,7

Kad biste imali više slobodnog vremena nego sad, koliko biste tad vremena provodili igrajući video igre?	
Jednako kao sad	55,6
Nešto više nego sad	33,2
Mnogo više nego sad	9,3
Svo slobodno vrijeme bih posvetio igranju	1,9

Kad najčešće igrate video igre?	
Gotovo svaki dan	30,4
Radnim danom	2,3
Vikendom	6,1
Tijekom dužih perioda slobodnog vremena (ljetni praznici i sl.)	19,2
Nema pravila	42,1

Jeste li imali grižnju savjesti zbog količine vremena utrošenog na igranje video igara?	
Ne, nikad	35,0
Da, rijetko	46,3
Da, često	18,7

5. Interpretacija i analiza rezultata

Podaci dobiveni iz kvalitativnog istraživanja putem fokus grupa su analizirani po uzoru na istraživanje *Press Enter or Escape to Play* (2009) gdje su iz transkripata definirani i pobliže objašnjeni glavni diskursi provedenih fokus grupa.

Dobiveni podaci iz kvantitativnog istraživanja analizirani su različitim procedurama kombinirajući deskriptivne procedure, potom faktorsku analizu pod komponentnim modelom uz primjenu GK-kriterija za zaustavljanje ekstrakcije faktora te varimax i oblimin transformacije bazične solucije. Dobivene dimenzije tipova eskapista podvrgnute su multiploj regresijskoj analizi zbog otkrivanja pozadine ovog fenomena, odnosno u svrhu otkrivanja povezanosti pojedinih crta ličnosti ispitanika. Uz navedene procedure koristili smo i bivarijantne statističke testove t-test i analizu varijance (ANOVA). Svi zaključci doneseni su na razini rizika 5%.

Fokus grupe

Deskriptivnom analizom smo detaljno analizirali transkripte provedenih fokus grupa te na temelju nalaza zaključili kako diskusije koje su se vodile na fokus grupama možemo raščlaniti na četiri diskursa koji su dominirali:

1. *Više od igre*

- „Uvijek smo imali povratnu informaciju: ti kad nešto napraviš, to ima posljedice u tom svijetu.“
- „Važan mi je moj utjecaj. Da sam nešto više u tom svijetu i da ono što ja napravim, to će utjecati na sve ostalo.“
- „U stvarnosti čovjek ne može puno utjecati na veće stvari oko sebe – na stanje u društvu – ne može se nikakva velika razlika napraviti, ali u ovakvom nekakvom svijetu obično su te nekakve epske priče gdje ti imaš veliki utjecaj na društvo, pomažeš u nekakvom kraljevstvu, radiš nešto što je značajno, što ne možeš u stvarnosti realno napraviti.“

Igrači *RPG*-a vode brigu o sistematskom razvoju kulture u igri; sude svoje zadovoljstvo igrom s realnošću kulture koju su stvorili kao i po stupnju u kojem su povezani s tom istom kulturom (Fine, 1983). Kod *RPG* igre postoji visok nivo društvenosti koji se rijetko sreće u bilo kojoj drugoj igri. Sama činjenica da igrači igraju u svijetu koji ima potpuno razvijenu vlastitu kulturu (pa bila ona i imaginarna)

u kojoj su implementirani religijski, ekonomski i politički aspekti je bitna igračima koji igraju ovakav tip igre. Ti igrači se žele „upisati u povijest svijeta“. Mogućnost interakcije, stvaranja drugog života koji postoji isključivo u mašti i značajan utjecaj igrača na svoju novu okolinu uvelike utječe na odabir ovakvog tipa igre.

2. Društveni aspekt

- „Zabavno je. Super je za druženje s ekipom.“
- „Kada je pet, šest ljudi za stolom, kad nije isključivo samo igra nego i sve ostalo što ide s društvom.“

Osim što postoji cijela jedna društvena struktura unutar same igre na isti način je igračima važan onaj društveni aspekt koji se nalazi u njihovoj neposrednoj blizini, u obliku njihovih suigrača. Igra sama po sebi ne bi funkcionirala niti bi se održala ukoliko igrači nisu opušteni i ne vole biti zajedno u istom društvu. Društvene veze među igračima se kroz igru i zbog nje kako ponekad razvijaju, tako i raspadaju. Zabava s prijateljima je također bitan razlog igranja ovakvog tipa igre.

3. Alter ego

- „To je jedna vrsta alter ega, ti likovi; oni jesu nekakva projekcija.“
- „Prvi lik je željeni alter ego, nakon toga te interesiraju drugačiji likovi.“
- „To (moj lik) je netko tko bi ja zapravo htio biti.“

„Igrači su skloniji lakše ući u igru uloge kada likovi koje igraju imaju karakteristike koje su sličnije njihovima; inferiorne na nebitnim dimenzijama (npr. izgled) i superiorne tako da mogu biti maskirani činjenicom da igrači samo govore za njihove likove, te da ne djeluju za njih“ (Fine, 1983: 209). U *RPG* igrama je samo ime ono što definira taj tip igre. Igre igranja uloga su upravo to - preuzimanje drugih identiteta i njihova primjena u novom svijetu. Igrači preferiraju neke ili ponekad sve aspekte svoje osobnosti preslikati u lika kojeg igraju kako bi se osjetili što bliži samim likovima. S druge strane u igri mogu skoro bezuvjetno ispuniti sve svoje želje, nade i očekivanja ma koliko nemoguće bile. Na taj način spajaju željene karakteristike s onima koje već imaju kao osobe i s kojima su zadovoljni. Neki igrači, nakon što su proveli godine igrajući, napuštaju taj koncept alter ega i biraju likove s osobinama koje nikada ne bi htjeli imati u pravom životu. Svaki igrač vrši kompromis između

dva dijela samog sebe: onog „pravog“ sebe i onog dijela koji je u biti „uloga“ sebe. Čak i kada igrači pokušavaju ne utjecati na lika kojeg igraju podsvjesno se neke određene karakteristike ipak pojave u psihologiji tog lika makar igrač ne bio svjestan toga (npr. strah od pauka) (Fine, 1983).

4. Eskapizam

- „Bijeg od stvarnosti je pojam koji se meni uopće ne sviđa jer je pregeneralan ali na neki način *d&d* to i je, jer ti nisi ovdje, ti si u drugom svijetu, u taverni piješ pivu. Tada to nisi ti već si neki drugi lik.“
- „Korigirali smo stvarnost, nismo bježali od nje.“
- „Bježim li od stvarnosti? Apsolutno.“
- „Više bježim od stvarnosti kad sam doma na računalu nego kad igram *d&d*. To je društvena igra.“

„D&D (*Dungeons & Dragons*) igrači mogu biti podijeljeni na dvije grupe, oni koji žele igrati igru kao igru i oni koji ju žele igrati kao *fantasy* knjigu – direktni eskapizam kroz napuštanje sebe samog u tok igre kao suprotnost indirektnom eskapizmu igrača – čista ponuda kompeticije i mentalnog izazova koji svaka druga igra nudi.“ (Fine, 1983: 207). Kod *RPG* igara je uvelike prisutan element eskapizma. Sama ideja preuzimanja uloge neke druge osobe i života u izmišljenom svijetu s tim likom je već sama po sebi odmak od stvarnosti koja okružuje te igrače iz dana u dan. Različito je samo u kojoj mjeri koji igrač uđe u alternativnu stvarnost, tj. koliko se udalji od ove prave. Mnogi igrači ne vole riječ „eskapizam“ i ono što ona predstavlja jer ih asocira na negativni aspekt ličnosti. Unatoč tome, ipak priznaju kako svi i jesu eskapisti u nekoj manjoj mjeri. Ovakav tip igre i dalje ostaje društven jer igrači i dalje preferiraju ovakav „otvoreni eskapizam“ no izolaciju pred primjerice računalom.

Diskusije na fokus grupama su pokazale kako su igrači *pen & paper RPG* igara svjesni eskapizma, ali istovremeno i oštro reagiraju na pitanje smatraju li sami sebe eskapistima s obzirom na njihovo mišljenje kako je eskapizam isključivo ekstremno ponašanje koje uključuje neki tip mentalnog poremećaja. Ovakav tip igre je iznimno društven i potiče društvene sposobnosti i talente te zbog toga postoji mala mogućnost da dovede do nezdravog eskapizma pošto uvijek postoje drugi ljudi koji dijele isti

imaginarni svijet i koji uvelike utječu na igrača i na njegov odmak od stvarnosti svojim načinom igranja unutar same igre, kao i ponašanjem van igre.

Metoda ankete

Deskriptivna analiza čestica za mjerenje tipologije eskapista pokazuje kako najveći postotak ispitanika (86,9%) smatra kako je najvažniji razlog zbog kojeg igraju zabava i razonoda. Nešto manjem broju ispitanika (77,1%) je najvažnija motivacija odmor od svakodnevnih aktivnosti i obaveza. S druge strane ispitanici motivaciju za igrom ("Jer je ona veći izazov od pravog života") uopće ne smatraju važnom što misli čak 84,6%. Veliki postotak ispitanika tvrdi kako ne igraju zato jer svi njihovi prijatelji igraju - 80,8% ispitanika to ne smatra važnim. Motivacije važne ispitanicima su raznolike te treba napomenuti kako, bez obzira na relativno visok stupanj sklonosti nekoj motivaciji za igru, niti jedna tvrdnja nema veoma visok postotak na jednom od pet stupnjeva skale. To nas navodi na sklonost razmišljanju kako su, uz neke iznimke, igračima važne razne motivacije.

Tablica 6. Instrument za mjerenje tipova eskapista – distribucija postotka odgovora

Ljudi imaju razne motive za igranje igara. Molimo Vas da procijenite u kojoj su mjeri niže navedene motivacije Vama bitne.		Nimalo mi je važno	Nije mi važno	Ne znam, ne mogu procijeniti	Važno mi je	Izrazito mi je važno	\bar{x}	SD
1.	Igram kako bih se odmorio od svakodnevnih aktivnosti i obaveza.	2,8	14,0	6,1	51,9	25,2	3,83	1,049
2.	Nakon dobre igre svi mi se životni problemi čine nevažnima.	28,5	29,4	23,4	16,8	1,9	2,34	1,118
3.	Za mene je igra isključivo zabava i razonoda.	1,4	5,1	6,5	50,5	36,4	4,15	,861
4.	Od igre prvenstveno očekujem da me što više opusti.	4,7	14,5	16,4	39,3	25,2	3,66	1,143
5.	Igra je najbolji način da zaboravim to što me muči u životu.	14,0	27,1	15,9	32,2	10,7	2,99	1,261
6.	Igra mi je najbolji način da „ubijem vrijeme“.	14,0	19,6	18,7	29,9	17,8	3,18	1,320
7.	Mislim da bih prestao igrati kada bi pronašao neki bolji način provođenja slobodnog vremena.	29,9	22,4	24,8	15,0	7,9	2,49	1,277

8.	Za mene je život užasno dosadan i jedino ga igra može učiniti zanimljivim.	59,3	19,2	13,6	7,0	0,9	1,71	1,007
9.	U igri mogu razvijati osobine koje inače ne bi mogao u životu.	37,9	13,6	13,6	22,4	12,6	2,58	1,489
10.	U igri mogu biti baš onakva osoba kakvu ne uspijevam postići u realnom životu.	45,3	19,6	13,1	14,5	7,5	2,19	1,345
11.	Za mene je igranje vrhunska i zahtjevna intelektualna aktivnost.	8,9	17,3	23,8	32,7	17,3	3,32	1,204
12.	Meni osobno igra je najbolji način rješavanja nakupljenog stresa.	12,1	20,1	22,9	31,8	13,1	3,14	1,232
13.	Sigurno bi na neko vrijeme prestao igrati, ako bi me to usporilo u poslovnom i osobnom napredovanju.	5,1	7,0	19,6	35,0	33,2	3,84	1,119
14.	Igram jer svi moji prijatelji igraju.	59,3	21,5	6,5	11,2	1,4	1,74	,931
15.	Igra je za mene puno veći izazov od pravog života.	66,4	18,2	9,8	4,2	1,4	1,56	1,133
16.	Osjećaj potpune sreće doživljavam u igri mnogo češće nego u životu.	49,1	22,9	15,0	10,7	2,3	1,94	1,380
17.	U igri gotovo u pravilu igram likove koji odgovaraju mom pravom karakteru.	20,1	18,2	19,2	31,8	10,7	2,95	1,318
18.	U igri mogu ostvariti ama baš sve što poželim.	35,0	20,1	14,5	22,0	8,4	2,49	1,201
19.	Najviše svog slobodnog vremena trošim na igru.	43,9	22,0	13,1	14,0	7,0	2,18	1,344
20.	Igra je za mene izrazito zahtjevna aktivnost.	30,8	28,0	19,2	18,2	3,7	2,36	1,427
21.	U igri pronalazim užitke i izazove koji su mi nezamislivi u stvarnom životu.	25,7	19,2	16,8	29,9	8,4	2,76	1,349
22.	Dok igram potpuno zaboravljam sve što me u životu muči.	23,8	22,9	14,0	23,4	15,9	2,85	1,417
23.	Za mene osobno je najvažniji razlog igranja mogućnost kreiranja svijeta u kojem igram.	23,4	24,3	14,5	27,6	10,3	2,77	1,466
24.	Igra mi dopušta da razvijam vještine koje u pravom životu ne bih mogao (mačevanje, letenje, jahanje...).	31,3	20,6	11,7	26,2	10,3	2,64	1,072
25.	Volio bih živjeti u svijetu u kojem se igra odija.	28,5	18,2	15,0	22,4	15,9	2,79	1,082

26.	Nikad se ne bih mogao pistovjetiti s likom iz igre ako je on moja potpuna suprotnost.	24,3	25,7	25,7	11,7	12,6	2,63	1,319
27.	Za razliku od pravog života, u igri se osjećam potpuno ispunjenim.	53,7	18,2	21,0	4,2	2,8	1,84	1,311

* Označene tvrdnje su pri provedbi faktorske analize eliminirane iz daljnje analize i interpretacije rezultata

5a) Faktorska analiza instrumenta za izradu tipologije eskapista

Faktorskom analizom pod komponentnim modelom uz GK-kriterij za zaustavljanje ekstrakcije faktora i uz primjenu oblimin rotacije bazične solucije u našem instrumentu za mjerenje tipova igrača ekstrahirano je 7 latentnih dimenzija koje su zajedno tumačile 60,83% varijance instrumenta. U ovom slučaju smo koristili oblimin rotaciju zbog ideje kako se većina elemenata preklapa, a cilj oblimin transformacije je stvoriti jednostavnu strukturu istovremeno omogućujući međusobnu korelaciju faktora.

Iz daljnje analize su redom isključene sljedeće čestice: 14, 17, 26 (vidi tablicu 6). Dva su ključna razloga njihova izbacivanja. Prvi je taj što su neke od njih zajedno stvarale jednoznačan faktor zbog prevelike sličnosti u sadržaju. Drugi razlog su ne toliko visoke, ali veoma slične saturacije na više latentnih dimenzija što znači da nisu zadovoljile Thurstoneov princip jednostavne strukture uz problem teorijskog koncepta.

Od početnih 27 tvrdnji u instrumentu zadržano je njih 24. One su činile 6 faktora koji su zajedno objasnili 61,27% ukupne varijance (prilog 1).

Dobiveni faktori predstavljaju sljedeće tipove eskapista:

- 1) *Kreativni eskapist*. Igrača ovog tipa motivira želja za životom u drugačijem svijetu. Svijet u kojem je u mogućnosti razvijati sebe kao osobu bez ikakvih zapreka, gdje može razviti željene vještine i općenito bez puno problema ostvariti svoje želje koje ne može ispuniti u realnom svijetu. Osim toga, ovaj tip igrač uživa u stvaranju i kreiranju svijeta u kojem igra te mašta o životu u takvoj okolini gdje se se susreće s užicima i izazovima koje inače nije u mogućnosti susresti u pravom životu. Ovakav tip igrača je kreativni eskapist jer uživa u kreativnim aspektima imaginarnog svijeta te u njegovu stvaranju i razvijanju. Njega privlači život koji je zabavniji, pun mogućnosti i interesa gdje bi se mogao razviti baš onako kako želi te bi on u takvom svijetu volio živjeti.

- 2) *Zdravi eskapist.* Igrača ovog tipa motivira želja za opuštanjem i zabavom. Takav igrač se kroz igru želi opustiti i odmoriti od svakodnevnih obveza s kojima se susreće. Ovakav tip motivacije imaju zdravi eskapisti - oni koji u minimalnoj mjeri bježe od obveza kako bi „napunili baterije“, no umjesto da vrijeme provode primjerice gledajući televiziju, oni preferiraju igrati video igre. Ne prelaze onu "nevidljivu" granicu koja dijeli zdrav eskapizam od nezdravog i time daju potvrdu Evansovoj podjeli bježanja od stvarnosti.
- 3) *Prigodni eskapist.* Ovakav igrač igra video igre iz razloga što nema nikakvu drugu aktivnost koja bi mu zaokupirala pozornost u periodima odmora. Ovakav tip igrača bi se mogao zvati i prigodnim eskapistom jer očito igrač ovom aktivnošću bježi i odmiče se od stvarnosti, no kada bi imao neku drugu aktivnost koja bi mu mogla zamijeniti provođenje vremena koje sad troši igrajući, tada bi ju sigurno upražnjavao. Igra mu je samo najbolji način da popuni slobodno vrijeme i odmori se od svakodnevnih obveza.
- 4) *Granični eskapist.* Ovom igraču primarne motivacije za igrom su opuštanje od stresa i problema kao i zaboravljanje onog što ga muči. Za vrijeme i nakon igre ovaj se igrač osjeća bolje nego kad ne igra - zaboravlja probleme koji ga muče te mu se ti isti problemi tijekom igre čine nevažnima. Ovakav tip igrača nazvan je graničnim eskapistom jer dolazi blizu granice bježanja od problema i stvarnosti koje bi moglo poprimiti negativnu konotaciju kontinuiranog bježanja te izbjegavanje suočavanja s teškim životnim situacijama.
- 5) *Pritajeni eskapist.* Ovaj tip igrača smatra kako je igra za njega vrhunska intelektualna i zahtjevna aktivnost koja ne predstavlja isključivo zabavu, već ima višu svrhu, bila ona razvijanje inteligencije, logike ili motorike. Ovakav tip igrača sam po sebi u biti ne sadrži otvorene elemente eskapista, no smatra svoje motivacije superiornije motivacijama drugih samim time što tvrdi kako ga zanimaju samo zahtjevne i intelektualne igre te na neki način time opravdava svoje potrošeno vrijeme. Ovaj tip eskapista je najjednostavniji za shvatiti jer on u igrama koje igra traži samo izazove.
- 6) *Kompenzacijski eskapist.* Ovaj tip igrača ima motivacije koje nadilaze jednostavne želje poput odmora ili mašte. Ovakav tip igrača je motiviran igrati kako bi mogao živjeti u svijetu u kojem igra, smatra kako mu igra pruža puno veći izazov od svijeta u kojem živi i života koji vodi te je

sretniji u igri nego u pravom životu. Život je za takvog igrača potpuno dosadan i samo mu period kada igra daje potrebnu sreću te samo u igri se osjeća potpuno ispunjenim. Najviše svog slobodnog vremena troši na igru i tvrdi da ga poteškoće u životu ne bi spriječile da i dalje igra igre. Ovog igrača prozvali smo kompenzacijskim eskapistom iz više razloga. Činjenica je kako se ovaj igrač ne osjeća dovoljno dobro u pravom svijetu iz vjerojatno niza razloga. Bilo jer smatra da njegov potencijal nije prepoznat, bilo da radi posao koji mu se nikako ne sviđa ili kako se nalazi u intimnoj vezi u kojoj se, primjerice, osjeća zarobljeno. On se nikada ne bi odrekao alternativnog života koji mu pruža igra čak i ukoliko bi to negativno djelovalo na njegov poslovni i osobni uspjeh. Takav eskapist ne bježi od stvarnosti zato što ima previše problema koji ga muče već zato što je vjerojatno nezadovoljan životom koji živi te u drugom svijetu dobiva onu satisfakciju koja mu nedostaje.

Pri provođenju oblimin transformacije uvidjeli smo u kojoj su mjeri faktori međusobno povezani (napomena: pri oblimin transformaciji zbog rotacije četvrti i šesti faktor su negativnog predznaka te se u skladu s tim tumačila donja matrica. Pri provođenju multiple regresijske analize, t-testova i ANOVA-e u daljnjem dijelu teksta ti faktori su pomnoženi s negativnim predznakom u svrhu lakše interpretacije):

Tablica 7. Matrica faktorskih interkorelacija

Faktor	Kreativni eskapist	Zdravi eskapist	Prigodni eskapist	Granični eskapist (-)	Pritajeni eskapist	Kompenzacijski eskapist (-)
Kreativni eskapist	1,000	,060	,013	-,299	,257	-,326
Zdravi eskapist	,060	1,000	,076	-,122	,090	,175
Prigodni eskapist	,013	,076	1,000	-,044	-,013	-,099
Granični eskapist (-)	-,299	-,122	-,044	1,000	-,236	,255
Pritajeni eskapist	,257	,090	-,013	-,236	1,000	-,171
Kompenzacijski eskapist (-)	-,326	,175	-,099	,255	-,171	1,000

Ustanovljeno je sljedeće:

Kreativni eskapist relativno je visoko povezan s tri druga tipa eskapista – s graničnim, pritajenim kao i kompenzacijskim eskapistom. Relativno visoka povezanost između kreativnog i kompenzacijskog eskapista ($r = -,326$) se može pojasniti činjenicom kako i jedan i drugi tip uživaju u drugom svijetu i životu, ali ono po čemu se razlikuju su motivacije. Kreativni eskapist je više orijentiran na ono stvaralačko, umjetničko i pozitivno te bježi k imaginarnom svijetu, dok kompenzacijski eskapist bježi od stvarnog svijeta u cilju poboljšanja sebe kao alter ega kao i svijeta u kojem taj njegov alter ego živi. Oba eskapista u nekoj mjeri bježe samo što je izgledno da kreativni eskapist ima jasnu motivaciju i interes (život u mašti), dok je kompenzacijskom eskapistu primarna motivacija da pobjegne, bez obzira gdje. Nešto nižu povezanost ($r = -,299$) između kreativnog eskapista i graničnog eskapista možemo tumačiti motivacijom bježanja od problema i stresa. Kreativni eskapist svoju blagu povezanost s pritajenim eskapistom ($r = ,257$) dijeli zbog intelektualne komponente u igrama koju preferiraju igrači u oba tipa.

Zdravi eskapist je nisko negativno povezan s kompenzacijskim eskapistom ($r = ,175$) upravo zbog motivacije kompenzacijskog eskapista koji kroz igru pokušava živjeti drugi život dok je motivacija zdravog eskapista isključivo opuštanje i zabava bez puno dubljih razloga.

Prigodni eskapist nije u znatnijoj mjeri povezan s nijednim drugim tipom zbog činjenice kako ovaj tip igra video igre samo zato jer ne postoji ništa drugo što bi mu okupiralo pažnju te samim time ne dijeli motivacije drugih tipova.

Granični eskapist je blago pozitivno povezan s kreativnim eskapistom ($r = -,299$), pritajenim eskapistom ($r = -,236$) kao i kompenzacijskim eskapistom ($r = ,255$). Povezanost sugerira kako i kreativni i kompenzacijski eskapist imaju potencijal i tendencije ući u područje graničnog eskapista kojemu je motivacija zaboravljanje problema kao i osjećaj sreće dok igra traje.

Pritajeni eskapist pozitivno je nisko do blago povezan s kreativnim ($r = ,257$), graničnim ($r = -,236$) i kompenzacijskim eskapistom ($r = -,171$). Iako je rečeno kako pritajeni eskapist nije baš tip eskapista koji će to priznati njegova povezanost s drugima sugerira kako taj element postoji jednako kao i kod drugih, mnogo eskapistički izraženijih tipova. Osim toga, postoji element povezanosti i zbog intelektualnog i zahtjevnog nivoa igara koje sva četiri tipa dijele.

Kompenzacijski eskapist povezan je s kreativnim, zdravim, graničnim i pritajenim eskapistom. Korelacija sa zdravim eskapistom je niska i negativna ($r = ,175$) jer ta dva tipa ne dijele iste motivacije koje ih vode k igranju pošto zdravi eskapist igra isključivo iz zabave. Kompenzacijski eskapist je pozitivno povezan s graničnim eskapistom ($r = ,255$) u blagoj mjeri te sugerira kako u sebi sadrži tu ideju zaboravljanja i ignoriranja problema koji motivira graničnog eskapista. Umjerena povezanost između kompenzacijskog i kreativnog eskapista ($r = -,326$) je logična ponajviše zbog toga jer oba tipa uživaju u imaginarnim svjetovima samo ih vode različite motivacije.

5b) Tipovi eskapista i crte ličnosti

Osnovne crte ličnosti mogu nam uvelike pomoći pri analiziranju aktivnosti poput eskapizma. Neke osobe su sklonije pribjegavanju eskapizmu za razliku od drugih što naravno uvelike ovisi o brojnim elementima – počevši od primarne socijalizacije, ekonomskog stanja, uloge i statusa u društvu, crta ličnosti itd.

Kako bismo utvrdili jesu li tipovi ličnosti koje smo razradili za ovo istraživanje dobar prediktorski sklop za određene tipove igrača proveli smo regresijske analize putem kojih je uočeno kako je većina tipova eskapista ostvarila statistički značajnu povezanost s jednom ili više tipova ličnosti (prilog 2).

Kreativni eskapist pokazuje statistički značajnu slabu do umjerenu pozitivnu povezanost s ličnosti maštovite osobe, tj. osobe otvorene k novim iskustvima. Ovakva povezanost je očekivana jer kreativni eskapisti moraju u sebi imati barem dio ličnosti osobe s velikom maštom i sklonosti ka stvaralaštvu bilo kakve vrste s obzirom da uživaju u stvaranju imaginarnih svjetova koje igraju. S druge strane, kreativni eskapist pokazuje statistički značajnu slabu negativnu povezanost s dimenzijom ličnosti ekstrovert kao i dimenzijom stabilnosti ličnosti. Kreativni eskapisti u nekoj mjeri jesu introverti s obzirom na to kako stvaraju i zamišljaju nove svjetove u kojima provode vrijeme i tamo nalaze svoje ispunjenje u maštovitosti i novim odnosima s drugim akterima u tom svijetu bili oni imaginarni likovi ili drugi pravi igrači, dok pokušavaju napraviti odmak od svijeta u kojem trenutno žive kao i odnosa s drugima koje smatraju lošima, nedovoljnima i neispunjavajućima. Uz to kreativni eskapisti su u nekoj određenoj mjeri pod stresom, nisu stabilni i mirni pod problemima koji su oko njih te je to vjerojatno jedan od razloga zbog kojih bježe u svoj imaginarni svijet gdje takvih problema nema i gdje su potpunosti mirni i stabilni.

Zdravi eskapist pokazuje slabu do umjerenu statističku značajnu pozitivnu povezanost s dimenzijom ličnosti altruist. Objašnjenje povezanosti nije baš očito, ali odgovor nalazimo u tome što su zdravi eskapisti orijentirani na pozitivne aspekte igranja koji uvelike potiču herojsku pomoć, timski rad i solidarnost bez problema koji druge eskapiste tjeraju u bijeg.

Prigodni eskapist ima statistički značajnu slabu povezanost s dimenzijom ličnosti agresivac koja u sebi sadržava elemente napetosti i grubosti te manjka tolerancije. Objašnjenje za ovu neobičnu povezanost je upravo u povezanosti prijašnjeg tipa. Naime, na isti način kao što zdravi eskapist pokazuje znakove altruizma zbog uživanja u igri i njenog aktivnog igranja te lekcija koje uči iz nje, tako i prigodni eskapist koji igra samo iz razloga što nema neki drugi interes te se samim time ne bavi nečim što mu je bitno i što ga čini posebno sretnim, već je to nešto što mu je takoreći nužno zlo koje ga liječi dosade te od igranja ne razvija ličnost poput pravih igrača koji to vole (poput vježbanja socijalizacije kod igrača koji igraju *RPG*).

Granični eskapist pokazuje slabu statistički značajnu negativnu povezanost s dimenzijom ličnosti savjesnost, tj. osobom kojom dominira savjesnost i revnost u izvršavanju svakodnevnih zadataka i obveza što vodi ka zaključku spomenutom pri definiranju tog tipa eskapista. To je tip koji nije uvijek ustrajan i ažuran u onome što radi i obvezama koje ima. Nije osoba koja se drži svojih planova te je ponekad lijen i nemaran. Niska povezanost ukazuje na mogućnost kako nisu svi eskapisti ovog tipa takvi što bi se u daljnjim istraživanjima moglo detaljnije preispitati.

Kompenzacijski eskapist pokazao je statistički značajnu negativnu slabu do umjerenu statističku negativnu povezanost s dimenzijama ekstrovert i savjesnost. Isto kao i kod kreativnog eskapista može se zaključiti zbog čega dolazi do pojave ličnosti introverta. Osim što se, kao i kreativni eskapisti zatvaraju u imaginarni svijet, kompenzacijskom eskapistu život nije ni izazov ni pretjerani užitek te radi odmak od tog realnog, dosadnog svijeta koji mu ne odgovara. Upravo zbog tog saznanja kako taj život nisu u mogućnosti ostvariti (tj. fantaziju o takvom životu) dolazi do odvajanja od društva (osim eventualnog druženja s istomišljenicima) gdje takvim eskapistima njihov unutarnji svijet postaje nešto u čemu se nalaze i gdje bježe od svojih problema. Također, tu postoji i umjerena negativna povezanost s dimenzijom ličnosti savjesnost gdje, isto kao i kod graničnog eskapista, do izražaja dolaze oni elementi ličnosti koji u nekoj mjeri ispoljavaju lijenost, nemar, ignoriranje problema i obveza. Ovaj aspekt ličnosti je najbitniji pri pronalasku takozvanih „pravih“

eskapista. Ovaj tip igrača/eskapista aktivno bježi od sebe samog i od životnih problema i poteškoća koji ga prate i koje ne može ili ne želi riješiti te se zatvara u svoj svijet često po cijenu svog pravog života u kojemu zbog kontinuiranog eskapizma može doći do problema te se onda to pretvara u nezdravi tip eskapizma, čak i moguću ovisnost.

5c) Tipovi eskapista i učestalost igranja po žanru

T-testom testirali smo statističku značajnost razlike u prosječnoj sklonosti pojedinom tipu eskapista s obzirom na učestalost igranja pojedinog žanra. U provedbi t-testa smo razdijelili one igrače koji redovito ili igraju ili su igrali pojedini žanr od onih koji nisu nikad probali taj žanr, koji su ga probali jednom ili koji su ga igrali nekoliko puta. Analizirajući dobivene rezultate uočili smo statistički značajne razlike kod nekih tipova eskapista na varijabli učestalosti igranja pojedinih žanrova video igara (prilog 3).

Statistički značajne razlike s obzirom na učestalost igranja žanra *Igre igranja uloga* su pronađene u sklonosti tipovima kreativnog eskapista. Ispitanici koji redovito igraju *RPG* skloniji su kreativnom eskapistu za razliku od igrača to ne čine.

Sljedeće statistički značajne razlike utvrđene su s obzirom na učestalost igranja *First-person shooter (FPS)* tipa igre. Igrači koji redovito igraju ovakav tip igre skloniji su graničnom i pritajenom eskapistu nego oni igrači koji ovaj žanr ne igraju ili nisu nikada igrali redovito.

Daljnje statistički značajne razlike su kod učestalosti igranja *Third-person shooter (TPS)* igara. Igrači koji su se izjasnili kako ovakav tip igre igraju stalno (ili su ga igrali u prošlosti stalno) su skloniji k graničnom i pritajenom tipu eskapista dok igrači koji ne igraju ovaj žanr to nisu.

Kod učestalosti igranja *Real-time strategija (RTS)* pronađena je statistički značajna razlika kod igrača koji ovakav tip igre redovito igraju te oni pokazuju veću sklonost prema pritajenom i graničnom tipu eskapista nego igrači koji u manjoj mjeri igraju ovaj žanr.

Sljedeće statistički značajne razlike su pronađene s obzirom na učestalost igranja žanra *Turn-based strategija (TBS)*. Igrači koji ovaj žanr igraju (ili su igrali) redovito skloniji su graničnom tipu eskapista od drugih igrača.

Kod žanra *Poslovnih simulacija* su pronađene statistički značajne razlike s obzirom na učestalost igranja tog žanra. Ispitanici koji ovaj tip igre nisu nikada

probali, koji su ga probali samo jednom igrati kao i oni koji su igrali takav tip igre nekoliko puta skloniji su kompenzacijskom eskapistu.

Statistički značajne razlike su pronađene i kod učestalosti igranja *Simulacija života*. Igrači koji ovu tip igre igraju (ili su igrali) redovito skloniji su kreativnom eskapistu dok igrači koji ovaj tip igre ili nisu nikada probali, ili su probali samo jednom, ili su je ponekad igrali skloniji su pritajenom eskapistu.

Sljedeća statistički značajna razlika je pronađena kod žanra *Avanture*. Igrači koji ovaj tip igre nisu nikada probali igrati, koji su ga probali samo jednom kao i oni koji su igrali takav tip igre nekoliko puta skloniji su prigodnom eskapistu nego oni igrači koji redovito igraju ovakav tip igre.

Statistički značajna razlika je pronađena kod učestalosti igranja *Massively multiplayer online game (MMOG)* gdje igrači koji igraju takav tip igre redovito pokazuju veću sklonost kreativnom i zdravom eskapistu.

Pri učestalosti igranja žanrova *Sportskih simulacija* i *Logičkih igri* i *Arkada* nije pronađena niti jedna statistički značajna razlika u većoj sklonosti k pojedinim tipovima eskapista.

Analizirajući učestalost igranja pojedinih žanrova i tipove kojima su ti igrači skloni možemo uvidjeti da smo kod određenih tipova u nekoj mjeri dobili pretpostavljene rezultate. Osnovna pretpostavka je bila da igrači koji često igraju *RPG*, *MMOG* i simulacije pripadaju tipovima kompenzacijskog, kreativnog ili graničnog eskapista - analizom rezultata ispostavilo se da kreativni, pritajeni i kompenzacijski tipovi eskapista redovito igraju takve igre. Kreativni i kompenzacijski tip eskapista imaju slične eskapističke potrebe te je očekivano da pokazuju sklonosti k istim žanrovima. Pri analizi potvrđuju se naše pretpostavljene ideje o tipovima eskapista - kreativni eskapist, primjerice, je onaj koji je fasciniran imaginarnim *fantasy* svjetovima i kao takav učestalo igra gore spomenute žanrove koji mu to mogu pružiti (primjerice, igrači koji igraju često igraju *shootere* nisu skloni kreativnom eskapistu). Zanimljivo je također primijetiti kako igrači koji igraju zahtjevne igre poput *shootera* i strateških igara pokazuju sklonost k pritajenom eskapistu i graničnom eskapistu. Time se jasnije definira sam tip pritajenog eskapista te prikazuje koliko je težina i izazov, kao i element raznolikosti žanrova bitan takvom igraču dok granični eskapist redovito igra ovakve igre zbog svoje želje za opuštanjem od stresa- brzi tempo i zahtjevnost ovakvih igara zahtijeva potpuno posvećenost čime se s uma lako smetnu životni problemi. Najzanimljiviji zaključak u analizi je

sklonost igrača koji redovito igraju *MMOG* prema zdravom i kreativnom tipu eskapista. Iznenaduje sklonost igrača ovog žanra prema zdravom eskapistu. Taj tip igre je često pod povećalom javnosti i stručnjaka upravo zato jer se smatra kako može uzrokovati ovisnost te je zanimljivo vidjeti kako igrači tog žanra pokazuju sklonost k tipu eskapista koji to u biti i nije. Zdravi eskapisti su svjesni kako je igra samo zabava i opuštanje te uspješno mogu igrati žanr poput *MMOG*-a bez želje za nekim dubljim ulaskom u sam žanr.

5d) Tipovi eskapista i osjećaj nakon igranja

Kako bismo vidjeli kako se pojedini tip eskapista osjeća nakon igranja video igara, doveli smo s tim tipovima u vezu osjećaj ispitanika koji je neposredan nakon igranja video igre. Prvo ćemo t-testom vidjeti postoji li razlika te utvrditi kojem su tipu eskapista skloniji ispitanici koji nakon odigrane igre doživljavaju pojedine osjećaje (prilog 4).

Ne postoji sklonost k nijednom tipu definiranih eskapista od strane igrača koji nakon igranja imaju osjećaj hiperaktivnosti.

Tipu prigodnog eskapista je skloniji igrač koji nakon odigrane igre žali za izgubljenim vremenom za razliku od igrača koji taj osjećaj nemaju. Ovaj tip eskapista igra igre, kao što je već rečeno, jer nema se čim „pametnijim“ za baviti. S tim na umu, logično je da žali za izgubljenim vremenom nakon igre jer je potrošio svoje vrijeme na nešto što mu uopće nije interes već samo usputni način za opuštanje.

Tipu kreativnog, zdravog, graničnog i pritajenog eskapista su skloniji igrači koji se nakon igre osjećaju sretno i ispunjeno. Očito je da svaki igrač koji zaista voli igru (bilo kojeg žanra), kojem je igra bitnija od samog bježanja od problema i kojemu je sadržaj eskapističke radnje bitan osjeća sreću nakon dobre igre. Tipu prigodnog eskapista su skloniji igrači koji se ne osjećaju sretno i ispunjeno nakon odigrane igre zbog toga jer prigodnom eskapistu nije toliko stalo do igre same (koja mu samo služi da popuni vrijeme) već do toga da se bilo čime zabavlja.

Zdravom eskapistu su skloniji ispitanici koji su odmah spremni za povratak u realan život dok oni koji ne prijavljuju taj osjećaj to nisu. Može se zaključiti kako su ovi igrači igrom pobjegli od problema koji ih muče, zaboravili na njih, opustili se i spremni su opet se vratiti u realan život koji ih okružuje. Za razliku od njih, graničnom i kompenzacijskom tipu eskapista skloniji su igrači koji upravo nisu

spremni vratiti se u realnost za razliku od ispitanika koji takav osjećaj nemaju. Tipična karakteristika eskapističkog ponašanja je pokušaj zadržavanja u samom činu eskapizma i nevoljki povratak u svijet pun obveza.

Kreativnom, graničnom i kompenzacijskom eskapistu su skloniji igrači koji bi najradije krenuli igrati istu igru iz početka dok igrači koji to ne žele ne pokazuju veću sklonost tim tipovima. Takav igrač savršeno prikazuje način na koji eskapist razmišlja – u svijetu u kojem je bio u igri mu je bilo lijepo, osjećaj koji je imao je bio mnogo pozitivniji i intenzivniji od osjećaja koji ima dok je u stvarnom svijetu i želeći se vratiti u taj svijet, spreman je opet igrati tu istu igru kako bi opet mogao uživati u tom svijetu.

Tipovima kreativnog, graničnog i kompenzacijskog eskapista su skloniji ispitanici koji bi odmah najradije krenuli igrati novu igru u odnosu na igrače koji nemaju taj osjećaj. Razlog je isti kao i za prethodni osjećaj gdje eskapist toliko uživa u imaginarnom svijetu da želi ne samo zadržati osjećaj koji je imao u prethodnoj igri već si želi i otvoriti nove svjetove pune prilika i zanimljivosti. Novim svijetom se mašta samo širi i eskapističko „igralište“ je sve šire i šire.

Kreativnom eskapistu, zdravom eskapistu, graničnom eskapistu, kompenzacijskom eskapistu i pritajenom eskapistu su skloniji ispitanici koji se nakon odigrane igre osjećaju euforično nego ispitanici koji nemaju taj osjećaj. Euforija je logično stanje uma nakon završene preferirane aktivnosti u kojoj pojedinac uživa. Igrače koji su skloniji ovim tipovima eskapista igra je ono što vole, ono čime se bave bez obzira na sam čin eskapizma koji može ili ne mora biti prisutan kao što svjedoči tip zdravog eskapista kome su također skloniji igrači koji taj osjećaj dijele.

Na kraju, tipu zdravog eskapista su skloniji ispitanici koji se ne osjećaju prazno nakon odigrane igre već se osjećaju ispunjenima. Ispitanici koji nisu prijavili taj osjećaj tu sklonost nemaju. Zdravi eskapist igra iz želje za opuštanjem i zabavom i nakon odigrane igre ne osjeća da je uzalud potrošio vrijeme već je zadovoljan s onim što je igrao.

Nakon analize osjećaja koje ispitanici imaju nakon igranja video igre kao i sklonosti određenom tipu eskapista obratit ćemo još jednom pozornost na tri određena osjećaja koja dijele igrači koji su skloni našim više „eskapističkim“ tipovima (kreativnom eskapistu, graničnom eskapistu i kompenzacijskom eskapistu) - ti tipovi igrača bi najradije igrali istu igru iz početka ili bi odmah započeli neku

novu igru. Njihova želja za bijegom i zatvaranjem u druge svjetove je evidentna već po samim osjećajima koje dijele te koje još samo pojačava osjećaj nespremnosti za povratak u realan svijet koji imaju igrači koji su skloni graničnom i kompenzacijskom eskapistu. Kao njihovu potpunu suprotnost uzimamo igrače koji su skloni zdravom eskapistu i koji su odmah spremni za ostavljanje igre i sukobljavanjem sa životnim problemima. Time se koncept osjećaja nakon igranja smatra veoma bitnim aspektom u analizi eskapista.

5e) Tipovi eskapista i ovisnost

Analizom varijance testirali smo statističku značajnost razlike u prosječnoj sklonosti pojedinom tipu eskapista s obzirom na samoprocjenu ovisnosti. U sklopu analize varijance su provedeni i post hoc testovi s obzirom na homogenost varijance koji radi bolje preglednosti rada nisu prisutni u prilogu. Pronađene su sljedeće statistički značajne razlike (prilog 5):

Igrači koji smatraju da bi ih većina prijatelja proglasila ovisnikom skloniji su kreativnom eskapistu no ne postoji statistički značajna razlika među grupama.

Ispitanici koji misle kako bi ih većina prijatelja proglasila ovisnicima skloniji su graničnom eskapistu za razliku od onih koji se uopće ne smatraju ovisnicima o video igrama.

Igrači koji su mišljenja kako su, što se tiče ovisnosti, poput većine drugih igrača te igrači koji se ne smatraju ovisnicima ali ih neke igre "povuku" u kontinuiranu igru skloniji su pritajenom tipu eskapista od igrača koji se uopće ne smatraju ovisnima.

Ispitanici koji smatraju kako ih većina prijatelja smatra ovisnicima skloniji su kompenzacijskom tipu eskapista za razliku od onih koji se uopće ne smatraju ovisnima, onih koji smatraju da su poput većine drugih igrača te onih koji smatraju da nisu ovisnici ali ih neke igre "povuku".

Oni igrači koji uviđaju kako ih možda drugi (najviše prijatelji) vide kao ovisnike skloniji su kompenzacijskom eskapistu od igrača koji nisu takvog mišljenja jer smatraju kako su neshvaćeni. Kompenzacijski eskapist je ovisan o alternativnom životu, o svijetu u kojem se osjeća bolje no u onom pravom u kojem živi. Saznanje da ga drugi vide ovisnikom ga ne smeta jer zna svoje razloge zbog kojih provodi puno vremena pred igrom i ne smatra to ozbiljnim problemom već samo percepcijom ljudi oko njega. Još jedna grupa igrača smatra kako ih prijatelji vide kao ovisnike i oni su skloniji graničnom eskapistu za razliku od igrača koji se uopće ne smatraju ovisnicima.

Granični eskapist je svjestan kako se nalazi blizu one granice koja dijeli zabavu od ovisnosti te shvaća kako ga prijatelji već tako i vide. Oni igrači koji tvrde kako nisu ovisnici ali ih neke igre "povuku" na određeno vrijeme su skloniji tipu pritajenog eskapista. Utvrdili smo kako je pritajeni eskapist igrač koji igra često razne žanrove i povremeno naiđe na igru koja mu u potpunosti okupira pozornost. Ovi igrači sebe ne smatraju eskapistima ali priznaju mogućnost odlaska od stvarnosti samim time što prepoznaju kada ih imaginarni svijet "povuče" od stvarnosti. Na kraju analize ovog testa moramo napomenuti kako se ova analiza ipak mora uzeti s djelomičnom rezervom zbog malog postotka ispitanika koji su se opredijelili za stupanj samoprocjene kojim smatraju kako ih prijatelji vide kao ovisnike.

5f) Tipovi eskapista i vremenska učestalost igranja

Analizom varijance smo testirali statističku značajnost razlike u prosječnoj sklonosti pojedinom tipu eskapista s obzirom na vremensku učestalost igranja. U sklopu analize varijance su provedeni i post hoc testovi s obzirom na homogenost varijance koji radi bolje preglednosti rada nisu prisutni u prilogu. Pronađene su statistički značajne razlike kod sljedećih igrača (prilog 6):

Igrači koji tijekom radnog dana igraju više od 50% a manje od 75% svog vremena su skloniji graničnom eskapistu nego oni koji radnim danima uopće ne igraju ili igraju samo do 25% svog slobodnog vremena. Igrači koji igraju igre radnim danom od 25% do 50% svojeg vremena su skloniji pritajenom eskapistu nego igrači koji uopće ne igraju radnim danom ili troše samo do 25% vremena na igru. Ispitanici koji tijekom radnih dana provedu od jedne četvrtine pa do više od tri četvrtine svog vremena za igrom skloniji su kompenzacijskom eskapistu nego oni koji uopće ne igraju radnim danom i oni koji provedu do 25% svog vremena trošeći na igru.

Što se tiče vremena potrošenog na igru u dužim periodima slobodnog vremena tj. vikendima i neradnim danima igrači koji provedu od minimalno četvrtine do više od tri četvrtine vremena igrajući su skloniji su zdravom, graničnom i pritajenom tipu eskapista za razliku od onih igrača koji slobodnim danima uopće ne igraju ili igraju samo do 25% svog vremena.

Igrači koji bi rado (kada bi bili u mogućnosti) proveli svo slobodno vrijeme igrajući se skloniji su kreativnom eskapistu od igrača koji bi igrali ili jednako kao do sad ili nešto više nego do sad. Oni ispitanici koji bi proveli mnogo više vremena igrajući se nego sad skloniji su graničnom eskapistu nego ispitanici koji bi provodili

jednako vremena kao i do sad. Igrači koji bi svo slobodno vrijeme posvetili igranju skloniji su kompenzacijskom eskapistu od onih koji bi ili proveli isto vremena kao i do sad, nešto više vremena nego što provode sad kao i onih koji bi proveli mnogo više vremena za igrom da su u mogućnosti to napraviti.

Što se tiče elementa grižnje savjesti igrači koji često i rijetko imaju osjećaj grižnje savjesti skloniji su prigodnom eskapistu nego igrači koji nemaju grižnju savjesti.

Ispitanici koji tvrde kako igraju gotovo svaki dan skloniji su graničnom i kompenzacijskom tipu eskapista nego ispitanici koji igraju samo vikendom i tijekom dužih perioda slobodnog vremena.

Kroz analizu samoprocjene vremena provedenog za video igrama utvrđeno je da prosječni kompenzacijski eskapisti najviše vremena provode igrajući se (radnim i slobodnim danima), a kada bi mogli, svo vrijeme bi posvetili igranju i igraju gotovo svaki dan. Grižnju savjesti osjećaju samo igrači koji su skloni prigodnom eskapistu. Pošto je prigodni eskapist onaj koji provodi vrijeme igrajući samo radi banalne svrhe trošenja vremena tada je razumljivo da on kao jedini tip ima grižnju savjesti s obzirom da igra nije nešto u čemu on posebno uživa i za što bi smatrao kako je dobro potrošeno vrijeme. Igrači koji najviše vremena provedu igrajući tijekom praznika i vikenda su skloniji zdravom i pritajenom eskapistu jer oni igraju zbog drugačijih motivacija od ostalih tipova. Igrači koji igraju video igre gotovo svaki dan su skloniji kreativnom i kompenzacijskom eskapistu - imaju svakodnevnu potrebu biti uronjeni u imaginarni svijet koji im igra pruža te imaju naviku gotovo svaki dan bar neko vrijeme provesti uz igru.

6. Zaključak

„U svakom svijetu proces je isti. Voditelj igre sistematično transformira povijesne ili trenutne događaje kako bi stvorio fantastični svijet, vadeći teme iz suvremenih društvenih problema, politike i ljudske prirode. Ove fantazije ne dolaze spontano već su kulturno uvjetovane, iako sofisticiranost u konstrukciji stvara svijet koji je neprepoznatljiv vanjskom promatraču“ (Fine, 1983: 75). Poanta skoro svakom eskapistu, bježao on u razumnim, zdravim granicama ili ne, je otići iz svijeta u kojem živi, iz svoje države, grada, domaćinstva, u neki drugi svijet bar na kratko vrijeme gdje uživa radeći ono što želi - bilo da se bori u drugom svjetskom ratu, otkriva nove planete ili spašava svijet od velikog zla koje prijete njegovom uništenju. Kroz ovo istraživanje susreli smo se s određenim uvidima koji su zaista pokazali ljudsku želju za odmakom od teške stvarnosti koja ih ponekad okružuje. Ponekad ekstremno nezadovoljstvo vodi ka zanemarivanju pravog života te za sobom vuče posljedice tog bijega, no uglavnom je taj bijeg odmor te suptilna i tiha želja za promjenom svoje okoline. „Ljudska bića su uvijek bila i nastavljaju biti dubinski nemirna. Zbog ovog ili onog razloga nisu zadovoljni biti tamo gdje jesu. Oni se miču, ili ukoliko ostaju na mjestu, preuređuju to mjesto. Oba tipa ljudi otkrivaju nezadovoljstvo sa *status quo* te pokazuju želju za bijegom.“ (Tuan, 1998: 9). Igrači su osobe koje pokušavaju preurediti svoju okolinu kako bi bili zadovoljniji, ali to uspijevaju na privremen, virtualan način. Promatrajući eskapizam kroz razne igrače može se reći da postoje neke osnovne (ali ne i ekstremne) razlike među njihovim načinima i motivima za bijeg.

Na temelju provedenih fokus grupa bilo je jasno koliko *RPG* igrači cijene ne samo svijet koji igraju, već i igrače s kojima igraju. Osjećaj povezanosti, prijateljstva i suosjećanja je snažno prisutan u njihovoj igri te u njihovim odnosima prema drugim igračima/likovima u igri. Snažan aspekt *RPG* igara, bile one igrane kao *Dungeons & Dragons* ili kao video igra pred računalom je upravo društvo, kultura, zajedništvo kao i vječni sukob između onog što je dobro i onog što je loše. „Ovi svjetovi se ne doživljavaju u stanju sna ili nesvjesnosti. Ovi svjetovi se doživljavaju kolektivno – oni su zajednička mašta“ (Fine, 1983: 72). Ovi igrači ne bježe od drugih ljudi, oni bježe od svoje kulture u neku drugu. Drugim riječima, mijenjaju svoju kulturu, društvo, okolinu za jednu drugu gdje onda pokušavaju biti ono što žele dok su istovremeno, kao što vidimo u slučaju *D&D*-a, u kontaktu sa stvarnim svijetom zbog direktnog okruženja u kojem igraju koje se sastoji od njihovih stvarnih prijatelja i

poznanika. Igrači *RPG* video igara, s druge strane, imaju većih problema vezanih uz doticaje sa stvarnošću. Današnje igre, kako što je već napomenuto, su intenzivne i imerzivne te igrač može ostati živjeti ovaj život uz ekstremno nezadovoljstvo zbog nemogućnosti života u svijetu koji je virtualno napravljen i koji je kao savršen za njega. Eskapisti kojima su motivi upravo oni čija se tema proteže kroz *RPG* su inovativni, kreativni i željni društvenih i osobnih promjena na jednoj široj razini te podložni prelasku ka zdravog prema nezdravom eskapizmu.

Za razliku od igrača *RPG*-a, igrači ostalih igara koji imaju tendenciju k eskapizmu traže bijeg, traže odmor, traže izazov. Ali ne fokusiraju se na temu svog bijega. Drugim riječima, nemaju intenzivnu želju poput *RPG* igrača ulaziti u druga društva, druge društveno utemeljene svjetove već traže svoju zabavu zbog motiva nezadovoljstva, zabave i činjenice kako se generalno ne osjećaju dobro u svijetu u kojem žive bilo zbog manjka izazova ili iz čiste dosade.

Ovim istraživanjem smo pokušali utvrditi dimenzije eskapista i adekvatno ih prema tome imenovati. Tipove koje smo dobili su: kreativni eskapist, zdravi eskapist, prigodni eskapist, granični eskapist, pritajeni eskapist i kompenzacijski eskapist. Svaki tip eskapista ima svoje motive zbog kojih igra igre te ga ti motivi određuju u pogledu eskapizma i intenziteta želje za bijegom. Igrač koji igra kako bi se zabavio sigurno ima manju želju za bijeg od onoga koji tvrdi da mu je igra veći izazov od samog života. Tip eskapista koji je ovdje spomenut a ipak se malo razlikuje od drugih je tip pritajenog eskapista koji od igre traži izazov. Makar su njegove motivacije puno jasnije od motivacija drugih tipova čak i ti igrači osjećaju zov zabave igre i drugačijeg života koja ona pruža. Uz to smo pokušali vidjeti imaju li određeni tipovi ličnosti sklonosti k određenim tipovima eskapista. Ispostavilo se kako većina tipova ima jedan ili više tipova ličnosti kojima je sklona. Poput recimo kreativnog eskapista, koji po svojim karakteristikama prezentira *RPG* igrača, ima sklonosti k introvertnom i maštovitom tipu ličnosti. Ako razmislimo o tome što jedan *RPG* igrač voli i ka čemu ima tendenciju tada se možemo složiti s ovim nalazom. Gledajući određene žanrove bilo je zanimljivo analizirati postoji li sklonost određenog tipa eskapista k određenom žanru igre, to jest, učestalim igranjem određenog žanra. Većina tipova ima sklonost k određenom žanru. Poput recimo kreativnog eskapista koji ima tendenciju stalnog igranja *RPG* igara ili pak kompenzacijskog eskapista koji pokazuje sklonost učestalom igranju igara koje simuliraju pravi život. Tijekom i nakon svake igre igrač proživljava određene emocije, bilo negativne ili pozitivne. Daljnjom analizom smo

htjeli vidjeti koji tipovi imaju sklonost kojim osjećajima, ukoliko uopće imaju sklonosti. Na taj način smo uvidjeli kako primjerice granični i kompenzacijski eskapist imaju sklonost biti nespremni vratiti se u pravi život nakon igre, kao i da većina tipova eskapista (osim prigodnog eskapista) ima sklonost k osjećaju sreće i ispunjenja pri i nakon igranja igre. Jedno od bitnih psihičkih stanja koje su povezane uz nezdravi eskapizam je i ovisnost. Samoprocjenom ispitanika smo htjeli vidjeti imaju li određeni igrači koji za sebe smatraju da su ovisni sklonost k određenom tipu eskapista. Igrači koji se slažu kako su ovisni o igrama u nekim granicama pokazuju sklonosti k tri tipa eskapista (graničnom, pritajenom i kompenzacijskom). Za kraj smo, ponukani idejom ovisnosti, htjeli vidjeti imaju li igrači koji provode puno vremena za igrama sklonost k određenim tipovima eskapista. Igrači koji igraju više od trećine dana (bilo radnog bilo slobodnog) su pokazali tendenciju k dva tipa (pritajenom i kompenzacijskom eskapistu).

Ovim istraživanjem je potvrđeno svih pet prethodno postavljenih hipoteza.

Nakon svih provedenih testova i analiza istih može se zaključiti kako je eskapizam još uvijek daleko od svoje potpune definicije. Naime, ovim nalazima i dalje nije otkriveno koja je to nevidljiva granica koja dijeli zdravi od nezdravog eskapizma. Je li to vrijeme provedeno za igrom i vrijeme provedeno razmišljajući o njoj? Je li to početak aktivnog zapostavljanja pravih životnih obaveza u zamjenu za život u drugom svijetu? Takvi detalji su podobni daljnjim detaljnim analizama koje u ovom diplomskom radu nije moguće provesti. Premisa ovog diplomskog rada je bila uvidjeti kakav je to eskapizam koji se pojavljuje među igračima *RPG* igara. Analizom rezultata je očito kako *RPG* igre imaju tendenciju biti društveno eskapističke baš iz razloga jer se tim putem mijenja jedno aktivno društvo drugim, virtualnim, ali koje i dalje ima sve elemente koje čine društvo u pravom, realnom svijetu. Jedina razlika koju valja napomenuti da su igrači koji igraju *pen and paper RPG* manje skloni nezdravom eskapizmu no igrači *RPG* video igara, ali i to često ovisi o samom pojedincu. Razlozi za to su brojni, od toga da vremenski *pen and paper* nije moguće igrati svakodnevno (zbog većeg broja igrača) do toga da upravo sama fizička prisutnost drugih igrača umanjuje mogućnost nezdravog eskapizma upravo zato jer se igrači na neki način međusobno drže pod kontrolom. Temom ovog diplomskog rada je samo zagrebano po površini ukupne analize igara i njenih pozitivnih i negativnih posljedica. Igre same po sebi postoje od kada postoji i čovjek te je bitno da se nastave daljnja znanstvena istraživanja na temu te aktivnosti koja je svakim danom sve

popularnija u svijetu zahvaljujući tehnološkim napretku koji omogućuje potpunu imerzivnost u svijet koji igra pruža, bio on srednjovjekovni, ratni ili potpuno realistični.

7. Literatura

- *** *Addiction Psychology Today*
URL: <http://www.psychologytoday.com/basics/addiction> (20. veljače 2013.)
- *** *ESA* URL: <http://www.theesa.com/facts/index.asp> (10. veljače 2013.)
- *** *Escapism* Merriam Webster Dictionary. URL:
<http://www.merriam-webster.com/dictionary/escapism> (3. siječnja 2013.)
- *** *The Positive and Negative Effects of Video Games Raise Smart Kid*. URL:
<http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games> (20. veljače 2013.)
- *** *Video Games* Wikipedia. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game
(15. siječnja 2013.)
- *** *Video Game Controversies* Wikipedia.
URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy (21. veljače 2013.)
- *** *Video Game Genres* Wikipedia. URL:
http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres (15. siječnja 2013.)
- Anić, V.; Brozović Rončević, D.; Goldstein, I.; Goldstein, S.; Pranjković, I. (2004) *Eskapizam* U: Jojić, Lj. (ur.); Matasović, R. (ur.) *Hrvatski enciklopedijski rječnik* Zagreb: EPH d.o.o.
- Calleja, G. (2010) *Digital Games and Escapism* *Games and Culture* 5(4): 335-353
- Copier, M. (2007) *Beyond the Magic Circle: A Network Perspective on Role-Play in Online Games* Utrecht: Utrecht University
- Evans, A. (2001) *This Virtual Life: Escapism and Simulation in Our Media World* London: Fusion Press
- Fine, G.A. (1983) *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* Chicago & London: The University of Chicago Press
- Henricks, T.S. (2006) *Play Reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression* Urbana Chicago: University of Illinois Press
- Hornby, A. S. (1995) *Escapism* U: Crowther, J. (ur.) *Oxford Advanced Learners Dictionary* Oxford: Oxford University Press
- Huizinga, J. (1992) *Homo Ludens* Zagreb: Naprijed
- Kardum, I.; Gračanin, A.; Hudek-Knežević, J. (2006) *Odnos crta ličnosti i stilova privrženosti s različitim aspektima seksualnosti kod žene i muškarca* Filozofski Fakultet Rijeka
- Tuan, Y.F. (1998) *Escapism* Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press
- Warmelink, H.; Hartevelde, C.; Mayer, I. (2009) *Press Enter or Escape to Play: Deconstructing Escapism in Multiplayer Gaming* *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of Digra

8. Prilozi

Prilog 1

Tablica 6

Matrica faktorske strukture (korelacije varijabli s oblimin faktorima)

	Saturacije					
	1	2	3	4	5	6
Igra mi dopuša da razvijam vještine koje u pravom životu ne bih mogao (mačevanje, letenje, jahanje...).	,811			-,252	,356	-,258
U igri mogu biti baš onakva osoba kakvu ne uspijevam postići u realnom životu.	,777		,187	-,184	,111	-,476
U igri mogu ostvariti ama baš sve što poželim.	,739			-,212	,207	-,308
Za mene osobno je najvažniji razlog igranja mogućnost kreiranja svijeta u kojem igram.	,735			-,280		-,118
U igri mogu razvijati osobine koje inače ne bi mogao u životu.	,717	,101		-,201	,408	-,255
U igri pronalazim užitke i izazove koji su mi nezamislivi u stvarnom životu.	,622			-,403	,437	-,351
Volio bih živjeti u svijetu u kojem se igra odvija.	,588		-,144	-,382	,102	-,286
Od igre prvenstveno očekujem da me što više opusti.		,830		-,180		
Za mene je igra isključivo zabava i razonoda.		,729	,163	,202		,248
Igram kako bih se odmorio od svakodnevnih aktivnosti i obaveza.		,546		-,354	,208	,389
Mislim da bih prestao igrati kada bih pronašao neki bolji način provođenja slobodnog vremena.			,817		-,132	
Igra mi je najbolji način da „ubijem vrijeme“.		,256	,687	-,194	,155	-,183
Dok igram potpuno zaboravljam sve što me u životu muči.	,299			-,812	,144	-,301

Igra je najbolji način da zaboravim to što me muči u životu.	,278	,125	,344	-,761	,124	-,307
Nakon dobre igre svi mi se životni problemi čine nevažnima.	,313			-,678	,337	-,281
Meni osobno igra je najbolji način rješavanja nakupljenog stresa.	,337	,373		-,622	,387	-,195
Za mene je igranje vrhunska i zahtjevna intelektualna aktivnost.	,272		-,128	-,234	,839	
Igra je za mene izrazito zahtjevna aktivnost.	,262	-,143	,107	-,219	,783	-,374
Igra je za mene puno veći izazov od pravog života.	,384			-,209	,388	-,747
Osjećaj potpune sreće doživljam u igri mnogo češće nego u životu.	,430		,167	-,415	,221	-,743
Za razliku od pravog života, u igri se osjećam potpuno ispunjenim.	,495	-,110	,147	-,374	,315	-,732
Najviše svog slobodnog vremena trošim na igru.	,275			-,369	,272	-,720
Za mene je život užasno dosadan i jedino ga igra može učiniti zanimljivim.	,404		,391	-,246	,159	-,643
Sigurno bi na neko vrijeme prestao igrati, ako bi me to usporilo u poslovnom i osobnom napredovanju.	-,122	,333		,130		,576

Prilog 2

Tablica 4

Multipla regresija crta ličnosti i faktora kreativni eskapist

Kreativni eskapist	Standardizirani koeficijent	p	Korelacija	
	Beta		Direktna	Parcijalna
Ekstrovert	-,151	,020	-,151	-,161
Maštovita osoba	,249	,000	,249	,259
Stabilna osoba	-,172	,008	-,172	-,182

$p < .05$, $R^2 = ,137$

Tablica 5

Multipla regresija crta ličnosti i faktora zdravi eskapist

Zdravi eskapist	Standardizirani koeficijent	p	Korelacija	
	Beta		Direktna	Parcijalna
Altruist	,215	,001	,215	,221

$p < .05$, $R^2 = ,095$

Tablica 6

Multipla regresija crta ličnosti i faktora prigodni eskapist

Prigodni eskapist	Standardizirani koeficijent	p	Korelacija	
	Beta		Direktna	Parcijalna
Maštovita osoba	-,136	,044	-,136	-,140
Agresivna osoba	,179	,008	,179	,183

$p < .05$, $R^2 = ,073$

Tablica 7

Multipla regresija crta ličnosti i faktora granični eskapist

Granični eskapist	Standardizirani koeficijent	p	Korelacija	
	Beta		Direktna	Parcijalna
Savjesna osoba	-,148	,029	-,148	-,151

$p < .05$, $R^2 = ,064$

Tablica 8

Multipla regresija crta ličnosti i faktora kompenzacijski eskapist

Kompenzacijski eksapist	Standardizirani koeficijent	p	Korelacija	
	Beta		Direktna	Parcijalna
Ekstrovert	-,203	,002	-,203	-,215
Maštovita osoba	-,274	,000	-,274	-,285

$p < .05$, $R^2 = ,150$

Prilog 3

Sklonost određenom tipu eskapista s obzirom na učestalost igranja pojedinog žanra

Tablica 9

Rezultat učestalosti igranja <i>RPG</i> igara					
Tip Eskapista	Učestalost igranja žanra	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Kreativni eskapist	Redovito igram ili sam igrao	134	,184±1,03	3,587	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	80	-,308±,854		

Tablica 10

Rezultat učestalosti igranja <i>FPS</i> igara					
Tip Eskapista	Učestalost igranja žanra	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Granični eskapist	Redovito igram ili sam igrao	85	,280±,961	3,410	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	129	-,184±,985		
Pritajeni eskapist	Redovito igram ili sam igrao	85	,230±,938	2,786	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	129	-,152±1,01		

Tablica 11

Rezultat učestalosti igranja <i>TPS</i> igara					
Tip Eskapista	Učestalost igranja žanra	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Granični eskapist	Redovito igram ili sam igrao	51	,301±1,03	2,497	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	163	-,094±,973		

Pritajeni eskapist	Redovito igram ili sam igrao	51	,327±,985	2,716	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	163	-,102±,985		

Tablica 12

Rezultat učestalosti igranja *RTS* igrača

Tip Eskapista	Učestalost igranja žanra	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Granični eskapist	Redovito igram ili sam igrao	70	,221±,098	2,276	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	144	-,107±1,02		
Pritajeni eskapist	Redovito igram ili sam igrao	70	,201±1,04	2,075	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	144	-,098±,967		

Tablica 13

Rezultat učestalosti igranja *TBS* igrača

Tip Eskapista	Učestalost igranja žanra	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Granični eskapist	Redovito igram ili sam igrao	73	,225±,946	2,400	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	141	-,116±1,01		

Tablica 14

Rezultat učestalosti igranja *poslovnih simulacija*

Tip Eskapista	Učestalost igranja žanra	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Kompenzacijski eskapist	Redovito igram ili sam igrao	16	-,679±,857	-2,867	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	198	,054±,992		

Tablica 15

Rezultat učestalosti igranja *simulacija života*

Tip Eskapista	Učestalost igranja žanra	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Kreativni eskapist	Redovito igram ili sam igrao	37	,459 ±,997	3,134	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	177	-,095±,976		
Pritajeni eskapist	Redovito igram ili sam igrao	37	-,393±,891	-2,667	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	177	,082±1,00		

Tablica 16

Rezultat učestalosti igranja *avantura*

Tip Eskapista	Učestalost igranja žanra	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Prigodni eskapist	Redovito igram ili sam igrao	94	-,201±1,01	-2,652	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	120	,158±,965		

Tablica 17

Rezultat učestalosti igranja *MMOG*

Tip Eskapista	Učestalost igranja žanra	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Kreativni eskapist	Redovito igram ili sam igrao	59	,309 ±,981	2,842	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	155	-,117 ±,984		
Pritajeni eskapist	Redovito igram ili sam igrao	59	,228 ±,880	2,079	p < .05
	Nikad nisam igrao, probao sam jednom, igrao sam nekoliko puta	155	-,087 ±1,03		

Prilog 4

Sklonost određenom tipu eskapista s obzirom na osjećaj nakon igranja

Tablica 18

Osjećaj „Žalim za izgubljenim vremenom“

Tip Eskapista	Osjećaj	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Prigodni eskapist	Ne	176	-,104±,978	-3,383	p < .05
	Da	38	,485±,965		

Tablica 19

Osjećaj „Osjećam se sretno i ispunjeno“

Tip Eskapista	Osjećaj	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Kreativni eskapist	Ne	76	-,216±,969	-2,376	p < .05
	Da	138	,119±,100		
Zdravi eskapist	Ne	76	-,248±1,00	-2,744	p < .05
	Da	138	,137±,974		
Prigodni eskapist	Ne	76	,320±1,04	3,574	p < .05
	Da	138	-,176±,932		
Granični eskapist	Ne	76	-,268±1,06	-2,962	p < .05
	Da	138	,147±,931		
Pritajeni eskapist	Ne	76	-,257±1,06	-2,840	p < .05
	Da	138	,141±,935		

Tablica 20

Osjećaj „Odmah sam spreman za povratak u realni život“

Tip Eskapista	Osjećaj	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Zdravi eskapist	Ne	54	-,514±1,14	-4,023	p < .05
	Da	160	,173±,882		
Granični eskapist	Ne	54	,322±,914	2,781	p < .05
	Da	160	-,108±1,00		
Kompenzacijski eskapist	Ne	54	,423±1,14	3,707	p < .05
	Da	160	-,143±,906		

Tablica 21

Osjećaj „Najradije bi ponovno krenuo igrati istu igru iz početka“

Tip Eskapista	Osjećaj	N	$\bar{x} \pm s$	t	p
Kreativni eskapist	Ne	161	-,144±,919	-3,795	p < .05
	Da	53	,438±1,11		

Granični eskapist	Ne	161	-,090±1,04	-2,674	p < .05
	Da	53	,275±,796		
Kompenzacijski eskapist	Ne	161	-,198±,864	-4,681	p < .05
	Da	53	,602±1,14		

Tablica 22

Osjećaj „Najradije bih krenuo igrati novu video igru“

Tip Eskapista	Osjećaj	N	$\bar{x}\pm s$	t	p
Kreativni eskapist	Ne	158	-,121±1,01	-3,293	p < .05
	Da	56	,342±,863		
Granični eskapist	Ne	158	-,080±1,04	-2,264	p < .05
	Da	56	,228±,808		
Kompenzacijski eskapist	Ne	158	-,101±,946	-2,517	p < .05
	Da	56	,285±1,09		

Tablica 23

Osjećaj „Osjećam se euforično“

Tip Eskapista	Osjećaj	N	$\bar{x}\pm s$	t	p
Kreativni eskapist	Ne	139	-,219±,922	-4,515	p < .05
	Da	76	,398±1,01		
Zdravi eskapist	Ne	139	-,138±1,03	-2,772	p < .05
	Da	76	,251±,879		
Granični eskapist	Ne	139	-,204±,989	-4,173	p < .05
	Da	76	,370±,914		
Pritajeni eskapist	Ne	139	-,139±,977	-2,789	p < .05
	Da	76	,252±,996		
Kompenzacijski eskapist	Ne	139	-,103±,949	-2,050	p < .05
	Da	76	,187±1,06		

Tablica 24

Osjećaj „Osjećam se prazno“

Tip Eskapista	Osjećaj	N	$\bar{x}\pm s$	t	p
Zdravi eskapist	Ne	188	,069±,960	2,796	p < .05
	Da	26	-,505±1,14		

Prilog 5

Sklonost određenom tipu eskapista s obzirom na samoprocjenu ovisnosti

Tablica 25

Tip Eskapista	Samoprocjena ovisnosti	N	$\bar{x} \pm s$	p
Kreativni eskapist	Uopće se ne smatram ovisnikom o video igrama	64	-,242±,849	p < .05
	Mislim da sam poput većine drugih igrača	37	-,020±1,01	
	Nisam ovisnik, ali neke igre me „povuku“	92	,090±,995	
	Mislim da bi me većina prijatelja procijenila ovisnikom	14	,605±1,19	
	Čini mi se da sam izraziti ovisnik	7	-,069±1,42	
Granični eskapist	Uopće se ne smatram ovisnikom o video igrama	64	-,341±,906	p < .05
	Mislim da sam poput većine drugih igrača	37	,024±1,17	
	Nisam ovisnik, ali neke igre me „povuku“	92	,085±,918	
	Mislim da bi me većina prijatelja procijenila ovisnikom	14	,575±1,00	
	Čini mi se da sam izraziti ovisnik	7	,719±,967	
Pritajeni eskapist	Uopće se ne smatram ovisnikom o video igrama	64	-,464±,883	p < .05
	Mislim da sam poput većine drugih igrača	37	,308±,982	
	Nisam ovisnik, ali neke igre me „povuku“	92	,119±,926	
	Mislim da bi me većina prijatelja procijenila ovisnikom	14	,342±1,33	
	Čini mi se da sam izraziti ovisnik	7	,362±1,04	
Kompenzacijski eskapist	Uopće se ne smatram ovisnikom o video igrama	64	-,346±,850	p < .05
	Mislim da sam poput većine drugih igrača	37	-,084±,973	
	Nisam ovisnik, ali	92	,057±,937	

	neke igre me „povuku“			
	Mislim da bi me većina prijatelja procijenila ovisnikom	14	1,03±1,03	
	Čini mi se da sam izraziti ovisnik	7	,784±1,40	

Prilog 6

Sklonost određenom tipu eskapista s obzirom na količinu vremena provedenim za video igrom

Tablica 26

Rezultati igranja tijekom radnih dana

Tip Eskapista	Učestalost igranja	N	$\bar{X} \pm s$	p
Granični eskapist	Uopće ne igram radnim danom	30	-,412±,973	p < .05
	Do 25%	83	-,207±,941	
	26%-50%	66	,135±,985	
	51%-75%	29	,604±,922	
	Više od 75%	6	519±,883	
Pritajeni eskapist	Uopće ne igram radnim danom	30	-,380±,886	p < .05
	Do 25%	83	-,228±,893	
	26%-50%	66	,308±,918	
	51%-75%	29	,154±1,26	
	Više od 75%	6	,922±,897	
Kompenzacijski eskapist	Uopće ne igram radnim danom	30	-,492±,709	p < .05
	Do 25%	83	-,268±,788	
	26%-50%	66	,155±1,00	
	51%-75%	29	,496±1,01	
	Više od 75%	6	2,06±1,07	

Tablica 27

Rezultat igranja tijekom slobodnog vremena

Tip Eskapista	Učestalost igranja	N	$\bar{X} \pm s$	p
Zdravi eskapist	Uopće ne igram radnim danom	6	-1,22±1,45	p < .05
	Do 25%	90	-,036±,975	
	26%-50%	68	-,005±,962	
	51%-75%	40	,398±,780	
	Više od 75%	10	-,494±1,24	
Granični eskapist	Uopće ne igram radnim danom	6	-1,37±,726	p < .05
	Do 25%	90	-,160±,982	
	26%-50%	68	-,029±,934	
	51%-75%	40	,515±,894	
	Više od 75%	10	,411±,986	
Pritajeni eskapist	Uopće ne igram radnim danom	6	-1,26±,854	p < .05
	Do 25%	90	-,270±,903	
	26%-50%	68	,225±,897	

	51%-75%	40	,300±1,09	
	Više od 75%	10	454±1,09	

Tablica 28

Rezultat viška slobodnog vremena

Tip Eskapista	Učestalost igranja	N	$\bar{x} \pm s$	p
Kreativni eskapist	Jednako kao sad	119	-,090±,921	p < .05
	Nešto više nego sad	71	-,026±1,03	
	Mnogo više nego sad	20	,353±1,15	
	Svo slobodno vrijeme bih posvetio igranju	4	1,40±,584	
Granični eskapist	Jednako kao sad	119	-,206±1,01	p < .05
	Nešto više nego sad	71	,138±,909	
	Mnogo više nego sad	20	,652±,878	
	Svo slobodno vrijeme bih posvetio igranju	4	,412±,997	
Pritajeni eskapist	Jednako kao sad	119	-,047±,962	p < .05
	Nešto više nego sad	71	-,115±1,00	
	Mnogo više nego sad	20	,451±1,04	
	Svo slobodno vrijeme bih posvetio igranju	4	1,21±,591	
Kompenzacijski eskapist	Jednako kao sad	119	-,108±,966	p < .05
	Nešto više nego sad	71	,029±,878	
	Mnogo više nego sad	20	,061±1,10	
	Svo slobodno vrijeme bih posvetio igranju	4	2,37±,690	

Tablica 29

Rezultat osjećaja grižnje savjesti

Tip Eskapista	Osjećaj	N	$\bar{x} \pm s$	p
Prigodni eskapist	Ne, nikad	75	-,300±,988	p < .05
	Da, rijetko	99	,078±,959	
	Da, često	40	,369±,981	

Tablica 30

Rezultat učestalosti igranja video igara

Tip Eskapista	Učestalost igranja	N	$\bar{x} \pm s$	p
Granični eskapist	Gotovo svaki dan	65	,321±,903	p < .05
	Radnim danom	5	,313±1,52	
	Vikendom	13	-,773±,869	
	Tijekom dužih perioda slobodnog vremena (ljetni praznici, godišnji odmor i sl.)	41	-,239±,872	
	Nema pravila	90	-,028±1,03	
Kompenzacijski eskapist	Gotovo svaki dan	65	,408±1,03	p < .05
	Radnim danom	5	-,375±1,03	
	Vikendom	13	-,458±,587	
	Tijekom dužih perioda slobodnog vremena (ljetni praznici, godišnji odmor i sl.)	41	-,417±,638	
	Nema pravila	90	-,017±1,05	

Sažetak

Tijekom 2012. godine provedeno je istraživanje od dva dijela, kvalitativnog i kvantitativnog u svrhu izrade diplomskog rada na Filozofskom Fakultetu u Zagrebu, na Odsjeku za sociologiju pod imenom „Socijalni eskapizam na primjeru RPG igara“. Prvi dio istraživanja je proveden putem fokus grupa na proljeće 2012. Godine. U istraživanju, koje je provedeno na ciljanom uzorku, ispitane su tri grupe od kojih je svaka grupa bila različita glede godina koje su proveli igrajući, međusobne povezanosti te trenutne aktivnosti u igranju. Drugi dio istraživanja je proveden anketnim upitnikom krajem 2012. godine na ciljanom uzorku igrača video igara (N=214). Prvi dio istraživanja putem fokus grupa je poslužio kao temelj za konstruiranje upitnika koji je zatim distribuiran putem interneta. Na temelju drugog dijela istraživanja je dobivena gruba tipologija eskapista. Tipologiju smo utvrdili provedenom faktorskom analizom kojom je dobiveno šest latentnih dimenzija – kreativni eskapist, zdravi eskapist, prigodni eskapist, granični eskapist, pritajeni eskapist i kompenzacijski eskapist. Dobivene tipove eskapista smo povezali s tipovima ličnosti te ustanovili određene povezanosti. Također smo ispitali i doveli u vezu tipove eskapista te njihove osjećaje koje imaju neposredno nakon igranja video igara. Analizirana je i sklonost prema određenom tipu eskapista s obzirom na učestalost igranja pojedinog žanra video igre, sklonost pojedinom tipu eskapista s obzirom na vremensko provođenje igranja video igrama kao i sklonost određenom tipu eskapista s obzirom na samoprocjenu ovisnosti.

Ključne riječi: eskapizam, RPG, video igra, igra, crte ličnosti, ovisnost

Summary

During 2012. two part research has been conducted for the purpose of master's thesis on Filozofski fakultet in Zagreb, department of sociology named „Social escapism based on RPG games“. First part of the research was conducted through focus groups in the spring of 2012. This research, with targeted sample of pen and paper gamers, was made up by three groups of which every one was different regarding years of play, mutual connection and momentary activity in play. The other part of the research was conducted via survey in the end of 2012. also on a targeted sample of video game gamers (N=214). The focus groups were foundation for making of the survey which was then distributed online. Based on the other part of the

research (survey) certain typology of escapist gamers was found. Typology was gained by factory analysis which produced six latent dimensions – creative escapist, healthy escapist, casual or convenient escapist, borderline escapist, concealed escapist and compensating escapist. These types were subjected to further analysis, namely: they were brought in connection to certain traits of personality, feelings that gamers had after play, play frequency of certain genres, play frequency in general and addiction self assessment.

Key words: escapism, RPG, video game, game, traits of personality, addiction