

# Kvalitativna analiza motiva za igranje društvenih igara

---

Živanović, Ivan

Master's thesis / Diplomski rad

2024

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:820219>

Rights / Prava: [Attribution-ShareAlike 4.0 International/Imenovanje-Dijeli pod istim uvjetima 4.0 međunarodna](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-12**



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
University of Zagreb  
Faculty of Humanities  
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb  
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
Odsjek za psihologiju

**KVALITATIVNA ANALIZA MOTIVA ZA IGRANJE DRUŠTVENIH IGARA**

Diplomski rad

Ivan Živanović

Mentor: doc. dr. sc. Una Mikac

Zagreb, 2024.

## IZJAVA

Pod punom moralnom odgovornošću izjavljujem da sam ovaj rad izradio/la samostalno te da u njemu nema kopiranih, prepisanih ili preuzetih dijelova teksta tuđih radova koji nisu propisno označeni kao citati s navedenim izvorom iz kojeg su preneseni.

U Zagrebu, 1.8.2024.

Ivan Živanović

## Sadržaj

Uvod.....	1
Teorija samoodređenja.....	2
Motivacija za igranje.....	5
Cilj istraživanja.....	7
Istraživački problemi.....	7
Metoda.....	8
Postupak.....	8
Sudionici.....	8
Analiza podataka.....	9
Rezultati.....	10
Povezanost.....	11
Kompetentnost.....	14
Autonomija.....	16
Hipoteze vezane za geek aktivnosti.....	17
Novost.....	18
Estetika.....	20
Rasprava.....	21
Metodološka ograničenja i buduća istraživanja.....	28
Zaključak.....	30
Literatura.....	31
Prilog 1.....	34
Prilog 2.....	36

## **Kvalitativna analiza motiva za igranje društvenih igara**

Ivan Živanović

Kako industrija igara kontinuirano raste, tako i društvene igre (eng. *board games*) postaju sve popularnije. Motivi za igranje društvenih igara nisu toliko poznati te smo se odlučili provesti eksploratorno istraživanje s ciljem identificiranja glavnih motiva za bavljenje društvenim igrama. Koristili smo teoriju samoodređenja kao osnovni teorijski okvir motivacije i potreba kao i hipoteze o motivaciji za bavljenje geek aktivnostima koje su predložili McCain i sur. (2015). Provedene su dvije fokus grupe, a za analizu je korištena tematska analiza. U istraživanju je sudjelovalo 9 sudionika čiji je raspon godina od 20 do 47. Analizom je ustanovljeno pet glavnih tema: povezanost, kompetentnost, autonomija, estetika i novost. U skladu s teorijom samoodređenja, osnovne psihološke potrebe za povezanošću, kompetentnošću i autonomijom pokazale su se značajnim motivatorima. Od hipoteza vezanih za geek aktivnosti, migracija u izmišljeni svijet i aktivno sudjelovanje nisu se istaknule kao važni faktori, dok je pripadanje bilo prisutno u sklopu povezanosti. Motivatori su bili međusobno povezani, tako da zadovoljavanje jednog može omogućiti zadovoljavanje drugog, ili nezadovoljavanje jednog može dovesti do nezadovoljavanja drugog. Povezanost je bila glavni motivator te se najveća pažnja stavljala na očuvanje prijateljske atmosfere. Kompetentnost se pojavljivala, ali tek kada je bio zadovoljen uvjet prijateljske atmosfere. Nezadovoljenje autonomije moglo je dovesti do potpune ravnodušnosti prema igri, dok su estetika i novost utjecali na to koja igra će se odabrati i koliko će se igra svidjeti pojedincima. Struktura koju igra pružala kroz svoj dizajn i način na koji su igrači komunicirali jedni s drugima zajedno su stvorili motivacijski stil koji je mogao poticati ili ugrožavati intrinzičnu motivaciju.

Ključne riječi: društvene igre, motivacija, teorija samoodređenja, psihološke potrebe, fokus grupe

### **Qualitative analysis of the motives for playing board games**

As the gaming industry continues to grow, so does the popularity of board games. Since the motives for playing board games are not well known, we decided to conduct an exploratory study with the aim of identifying the main motivators for playing them. We used self-determination theory as the basic theoretical framework of motivation and needs, as well as the hypotheses about motivation for engaging in geek activities from McCain et al. (2015). Two focus groups were conducted and the data were analyzed using thematic analysis. In total 9 participants took part in the study, whose ages ranged from 20 to 47. The analysis established five main themes: relatedness, competence, autonomy, aesthetics and novelty. In accordance with self-determination theory, the basic psychological needs of relatedness, competence and autonomy proved to be significant motivators. Considering the hypotheses of McCain et al. (2015), the great fantasy migration and the desire for engagement hypotheses did not stand out as important motivators, while belongingness was present as part of relatedness. The needs were interconnected, with satisfaction of one leading to the satisfaction of another, and frustration in one contributing to frustration in others. Relatedness emerged as the main motivator for playing and enjoyment, with the greatest emphasis placed on maintaining a friendly atmosphere. Competence was a significant motivator, but it only when the condition of a friendly atmosphere was met. Autonomy was another crucial factor, and its absence led to complete indifference to the game. Aesthetics and novelty influenced game selection and degree of enjoyment. The game's structure, through its design and the way players interacted, created a motivating style that either enhanced or undermined intrinsic motivation.

Key words: board games, motivation, self-determination theory, psychological needs, focus groups

## Uvod

Od starih civilizacija do modernih kućanstva, društvene igre su dio ljudskog života. Egipćani su prije više od 5000 godina igrali Senet (Solly, 2020), danas ljudi igraju društvene igre poput Monopolyja i Wingspana. Društvene igre (eng. *board games*) su igre koje se igraju za stolom te imaju fizičke komponente od raznih materijala (Kosa i Spronck, 2019). Uobičajeno imaju neku kombinaciju ploče, karti i figura ili sasvim posebne dijelove koje koristimo za igranje. Popularnost društvenih igara danas se može vidjeti i u vrijednosti globalne industrije društvenih igara koja se procjenjuje na između 9 i 13 milijardi američkih dolara (Fortune Business Insights, 2024; Statista, 2024). Za Hrvatsku se procjenjuje oko 11 milijuna američkih dolara (Talbot, 2024). Trend bavljenja društvenim igrama raste, a tijekom pandemije COVID-19 zabilježen je posebno snažan rast (Fortune Business Insights, 2024).

### *Igranje i igre*

Američka psihološka udruga (eng. *American Psychological Association*, APA) definira igranje kao aktivnost u koju se upušta svojevolumno isključivo s ciljem uživanja pojedinca ili grupe, a koja je univerzalna ne samo kroz kulture, već i kroz mnoge životinjske vrste (VandenBos, 2015). Zanimljivo je da igranje nije samo ljudsko ponašanje, nego ga možemo vidjeti i kod drugih životinja poput primata. Kako idemo od evolucijski starijih do novijih primata, produžuje se period nezrelosti u vrsta te ujedno igranje zauzima sve centralniju ulogu (Bruner, 1976). Čini se da igranje služi određenoj evolucijskoj svrsi. Jedno objašnjenje je da igranje životinjama pruža mogućnost prilagodbe na okolinu i učenje ponašanja koja će koristiti kada sazriju, ali koja se ne nalaze u genomu (Bruner, 1976). Na primjer, u istraživanju rješavanja novog problema kod djece od 3 do 5 godina, igranje s materijalima se pokazala značajno učinkovitijom metodom za pronalazak rješenja nego manipulacija materijalima uz upute (Bruner, 1976). Okolina na koju se igranjem prilagođava se može odnositi i na socijalnu okolinu, odnosno igranje može služiti za socijalizaciju. Kod primata postoji meta-signal (izraz lica koji se naziva *lice igranja*, eng. *play face*) koji komunicira da se određeno ponašanje odnosi na igranje (Bruner, 1976). Primati se često igraju borbe, moguće kako bi naučili to ponašanje, ali ako jedan od njih ne vidi lice igranja kod drugog, izbije prava borba (Bruner, 1976). Naravno, moguće je da igranje ispunjava više svrha odjednom te da se istovremeno socijaliziraju i uvježbavaju ponašanja borbe.

Međutim, ljudi se ne prestaju igrati s krajem djetinjstva, samo se oblik igranja mijenja kako odrastamo, iz potpuno nestrukturirane u sve više strukturiranu aktivnost (Bruner, 1976). U uzorku od preko tisuću odraslih iz SAD-a, preko 70% njih igra društvene igre barem jednom mjesečno

(Talbot, 2024). Razlika između igranja i igre je razina strukture, odnosno igranje može biti neograničeno i bez strukture, gubitka ili neposredne svrhe, dok igre imaju pravila i pobjednike. Jedna definicija igre je aktivnost rješavanja problema koja je obilježena pravilima i izazovima kojoj pristupamo razigranim stavom (Schell, 2020). Objašnjenja distalnih evolucijskih uzroka za igranje poput prilagođavanja na okolinu nisu dovoljna za razumijevanje motivacije ljudi za igranje i ovakvih više strukturiranih igara u određenom trenutku. Kao što napominje Sutton-Smith (1997), djeca ne vide svoje igranje kao razvojno iskustvo, za njih je igra „skrivača” vjerojatno samo igranje „skrivača”. Teorije motivacije nam mogu olakšati razumijevanje tih neposrednih motiva.

### *Teorija samoodređenja*

Motivacija je unutarnji proces koji energizira, usmjerava i održava ponašanje (Reeve, 2018). Univerzalna važnost razumijevanja motivacije vidljiva je u brojnim domenama. U obrazovanju, može poboljšati ishode učenja (Reeve, 2012); u zdravstvu, može olakšati pridržavanje savjeta za liječenje; u poslovanju, povećava produktivnost i zadovoljstvo zaposlenika (Reeve, 2018). Dakle, razumijevanje motivacije nema samo teorijski značaj, već i praktične implikacije za organizacije poput povećanja učinkovitosti poslovanja te za pojedince u smislu poboljšanja kvalitete života, na primjer onih koji se bore s bilo kojom vrstom ovisnosti (Reeve, 2018). No, nisu sve teorije motivacije jednako učinkovite. Nekim teorijama poput Maslowljeve hijerarhije potreba nedostajala je empirijska potvrda (Wahba i Bridwell, 1976, prema Reeve, 2018). Drugim, poput biheviorističke teorije ponašanja koja se usmjerila isključivo na opažljiva ponašanja, nedostajalo je teorijsko objašnjenje unutarnjih procesa (Reeve, 2018). Teorija koja nudi široka teorijska objašnjenja i koja ima pouzdano empirijsko potkrepljenje je teorija samoodređenja.

Teorija samoodređenja (eng. *Self-determination theory*, SDT; Ryan i Deci, 2000) predstavlja opći okvir za razumijevanje zašto radimo to što radimo i što vodi do napretka naspram degradacije u ljudskom životu (Ryan i Vansteenkiste, 2023). Valjanost teorije samoodređenja empirijski je pokazana kroz razne situacije i kulture, pokazujući njezinu univerzalnu primjenjivost (npr. Chen i sur., 2015; Tang i sur., 2020). Ovi nalazi su ključni jer pokazuju primjenjivost ove teorije ne samo u našoj kulturi nego globalno, omogućavajući dublje razumijevanje onoga što pokreće ljudsko ponašanje u različitim okruženjima. Teorija je podržana unutar različitih domena. Primjerice, u obrazovnim okruženjima ispunjenje osnovnih psiholoških potreba koje predlaže teorija samoodređenja povezano je s većim angažmanom učenika i poboljšanim ishodima učenja (Reeve, 2012). U području zdravlja poštivanje načela teorije samoodređenja dovodi do pozitivnih zdravstvenih ishoda i općenito se konzistentno primjenjuje na različita zdravstvena ponašanja (Ng i

sur., 2012). Dodatno, u meta-analizi teorije samoodređenja u organizacijskoj psihologiji, poštivanje načela ove teorije povezano je s dobrobiti na radnom mjestu (Van den Broeck i sur., 2016).

Ova teorija je strukturirana kao metateorija koja uključuje šest mini-teorija, od kojih je svaka namijenjena za razumijevanje različitih aspekata motivacije i psihološke dobrobiti. Ova struktura omogućuje teoriji samoodređenja fleksibilnost ovisno o području istraživanja. Također podržava holistički pristup, omogućujući istraživačima i praktičarima da učinkovito razumiju i interveniraju u motivacijske procese (Ryan i Vansteenkiste, 2023). U tu svrhu, teorija samoodređenja postavlja nekoliko temeljnih pretpostavki koje usmjeravaju njezina teorijska i empirijska istraživanja. Pretpostavka organske integracije nalaže da su pojedinci inherentno proaktivni, motivirani i orijentirani na osobni rast (Reeve i sur., 2018). Teorija samoodređenja također koristi dijalektički pristup, što se odnosi na kontinuiranu i dinamičnu interakciju između pojedinaca i njihovih okruženja (Ryan i Vansteenkiste, 2023). Ova interakcija je ključna za razumijevanje kako društveni konteksti utječu na individualnu motivaciju podržavajući ili ometajući psihološke potrebe. Konkretno, to znači da nepodržavajuće ili čak neprijateljsko okruženje negativno utječe na sklonost pojedinca prema rastu (Ryan i Vansteenkiste, 2023).

Konačno, teorija samoodređenja prihvaća eudaimoničku perspektivu, prema kojoj pojedinci teže ispunjenju života i osobnom rastu mimo pukog hedonističkog užitka (Ryan i Vansteenkiste, 2023). Zajedno, ove pretpostavke naglašavaju sveobuhvatan pristup teorije samoodređenja proučavanju motivacije, ističući i unutarnje sklonosti pojedinaca i utjecaj vanjskih čimbenika na psihološko zdravlje i dobrobit.

Dvije mini-teorije su posebno relevantne za proučavanje motivacije u društvenim igrama. Prva je teorija osnovnih psiholoških potreba (eng. *Basic Psychological Needs Theory*, BPNT, autori Ryan i Deci, 2002) koja tvrdi da su tri temeljne psihološke potrebe – autonomija, kompetentnost i povezanost – ključne za poticanje optimalnog ljudskog funkcioniranja i dobrobiti (Reeve i sur., 2018). To je možda najvažnija mini-teorija jer ujedinjuje sve ostale, omogućujući njihovu međusobnu povezanost. Iskustva temeljena na potrebama služe kao vrsta „ljepila” koja povezuje druge mini-teorije u koherentan okvir (Vansteenkiste i sur., 2023). Autonomija uključuje potrebu za osjećajem da smo izvor vlastitog djelovanja, odražavajući potrebu da budemo uzrok odluka u vlastitom životu i da djelujemo na sebi autentičan način (Reeve i sur., 2018). Kompetentnost obuhvaća potrebu za osjećajem učinkovitosti u interakcijama s okolinom i za doživljajem izvrsnosti u nekoj aktivnosti te rasta (Reeve i sur., 2018). Povezanost se odnosi na potrebu za povezivanjem s drugima, osjećajem pripadnosti i brigom u međuljudskim odnosima (Reeve i sur., 2018). No ne slažu se svi autori da su ove tri potrebe dovoljne za opis osnovnih potreba. Ponekad se predlažu i



drugi kandidati za osnovne psihološke potrebe, no iako su neki u procesu provjere, još nisu zadovoljili kriterije za prihvaćanje u temeljne potrebe koje su postavili autori (Vansteenkiste i sur., 2023). Među tim novim prijedlozima se ističe novost, potreba za doživljavanjem nečeg prethodno neiskusnog ili odstupanja od svakodnevne rutine, koja je već nekoliko puta predložena kao potencijalna nova osnovna potreba (Bagheri i Milyavskaya, 2019; González-Cutre i sur., 2016).

Teorija osnovnih psiholoških potreba nalaže da ispunjenje ovih temeljnih potreba vodi općoj dobrobiti, dok frustracija istih vodi općem lošem stanju te obrambenom i sebičnom pristupu prema životu (Vansteenkiste i sur. 2023). Međutim, zadovoljenje i frustracija potreba imaju asimetričan odnos i iskustveno su različiti (Vansteenkiste i sur., 2023). To znači da odsutnost frustracije potrebe ne znači nužno prisutnost zadovoljenja iste i, obrnuto, odsutnost zadovoljenja ne znači prisutnost frustracije. Nadalje, prisutnost frustracije potrebe *mora* značiti da nema zadovoljenja potrebe, ali prisutnost zadovoljenja ne znači da nema frustracije iste. Empirijski dokazi pokazuju da, ovisno o kontekstu, frustracija i zadovoljenje mogu biti ortogonalni, ukazujući na odvojenost, ili negativno povezani, stvarajući polove jednog spektra (Vansteenkiste i sur., 2023). Međukulturalna meta-analiza je pokazala da već samo ispunjavanje osnovnih potreba doprinosi psihološkoj dobrobiti, bez obzira na to koliko mislimo da je neka potreba važna ili koliko je želimo zadovoljiti (Chen i sur., 2015). Sve u svemu, skloni smo zadovoljenju tih osnovnih potreba, što će dovesti do stanja dobrobiti, a jedan od načina na koji se to stanje dobrobiti može manifestirati opisan je u teoriji kognitivne evaluacije.

Teorija kognitivne evaluacije (eng. *Cognitive Evaluation Theory*, CET, Deci, 1971, 1972) je druga integralna mini-teorija za proučavanje motivacije u društvenim igrama. Njen cilj je razumjeti kako vanjski događaji, tj. iskustva, utječu na zadovoljenje osnovnih potreba i kako potrebe utječu na intrinzičnu motivaciju (Reeve i sur., 2018). Intrinzična motivacija je želja za traženjem novosti i izazova, razvijanjem vještina, istraživanjem novih okolina, učenjem i uključenosti u aktivnosti (Reeve, 2023). Pri tome se oslanja na dvije ključne pretpostavke, jedna je da su svi skloni biti intrinzično motivirani, a druga da su određene vrste iskustava potrebne kako bi se doživjela i održala ta intrinzična motivacija (Reeve, 2023). Vanjski događaji se prema ovoj teoriji razlikuju u nekoliko aspekata, odnosno po tome koliko su informativni, kontrolirajući i amotivirajući (Reeve, 2023).

*Informativni aspekt* događaja komunicira da smo mi uzrok ponašanja i da smo učinkoviti čime podržava autonomiju i kompetentnost (Ryan i Deci, 2017). *Kontrolirajući aspekt* se interpretira kao pritisak da mislimo, osjećamo i da se ponašamo na određeni način, čime komunicira da mi nismo uzrok ponašanja i smanjuju osjećaj autonomije (Ryan i Deci, 2017). *Amotivirajući aspekt* se odnosi

na percepciju događaja kao potpuno izvan kontrole osobe što smanjuje osjećaj kompetentnosti, autonomije ili oboje (Ryan i Deci, 2017). Kontrolirajući i amotivirajući događaji smanjuju intrinzičnu motivaciju time što frustriraju osnovne potrebe (Reeve, 2023). Međutim, te aspekte procjenjuje osoba koja ih doživljava i događaji stoga nisu objektivno kontrolirajući, amotivirajući ili informativni. Na primjer, povratna informacija da se na nekom projektu treba još poraditi se može interpretirati kao informativno da ga možemo poboljšati ili kao amotivirajuće jer nije do nas kako će izgledati finalna verzija i kad smo gotovi.

Kao što pojedinačni događaj može imati te aspekte, i određeni društveni (npr. igranje društvene igre) ili međuljudski kontekst (npr. odnos učitelj-đak) također može imati te aspekte (Reeve, 2023). Kada je neki autoritet konzistentan izvor događaja ili interakcija koji dosljedno pokazuju određene motivacijske aspekte, kaže se da ima određeni motivacijski stil. Motivacijski stilovi opisuju međuljudski ton i ponašanje autoriteta kojim pokušava motivirati i angažirati druge (Reeve, 2023). Najviše proučavani motivacijski stil je *podrška autonomiji*, gdje je rukovoditelj usmjeren na podređenog te koristi razumijevajući međuljudski ton. Svrha je podržati intrinzičnu motivaciju i internalizaciju ekstrinzičnih regulacija (Vansteenkiste i sur., 2023). Ovaj stil obogaćuje sve tri psihološke potrebe (Vansteenkiste i sur., 2023). *Pružanje strukture* je motivacijski stil koji specifično podržava kompetentnost komuniciranjem jasnih očekivanja, pružanjem smjernica kako ih postići i davanjem konstruktivnih povratnih informacija (Vansteenkiste i sur., 2023). *Uključenost* je stil koji podržava povezanost međuljudskom toplinom (Vansteenkiste i sur., 2023). Ovi motivacijski stilovi također se mogu manifestirati kao suprotnost na način koji frustrira potrebe, osobito ako uključuju kontroliranje (Reeve, 2023). Razumijevanje intrinzične motivacije ključno je za razumijevanje ponašanja koja naizgled inherentno imaju visok stupanj intrinzične motivacije kao što je igranje.

### *Motivacija za igranje*

Društvene igre se javljaju kao jedna od češćih aktivnosti kod subkulture geekova, posebno u Hrvatskoj, a vjerojatno i u Europi (Mikac i sur., 2023), te se motivacija za igranje može proučavati u kontekstu motivacije za bavljenje geek aktivnostima. Geekovi su entuzijasti koji razvijaju stručnost o nekoj temi kroz izuzetnu predanost, a obično se to posebno odnosi na obožavatelje određenih medija i izmišljenih svjetova (poput društvenih igara, video igara i animea; McCain i sur., 2015). McCain i sur. (2015) su postavili tri hipoteze zašto bi se pojedinac htio baviti geekovskim aktivnostima. Prva je hipoteza *migracije u izmišljeni svijet* koja pretpostavlja da geekovi zbog nedostatka priznanja koje smatraju da zaslužuju u stvarnom svijetu bježe u fiktivne svjetove gdje mogu biti heroji i postići uspjeh i pohvale. Druga hipoteza je *pripadanje*, koja je

izravno inspirirana potrebom za povezanošću teorije samoodređenja i tvrdi da geekovi koriste svoje interese kao zajednički interes da zadovolje potrebu za povezanošću. Zadnja hipoteza je *želja za aktivnim sudjelovanjem*, koja pretpostavlja da geekovi žele aktivno sudjelovati u izmišljenim svjetovima kako ne bi bili samo pasivni primatelji medija koji čine sve veći dio svakodnevnog života. Moguće objašnjenje želje za aktivnim sudjelovanjem je da geekovi traže veću razinu intelektualne ili emocionalne stimulacije koju pokušavaju zadovoljiti otvorenosti prema iskustvima i traženjem novih iskustava. Karakteristike koje bi mogle upućivati na želju za aktivnim sudjelovanjem su kreativnost, želja za razmišljanjem, uživanje u umjetnosti i preferencija aktivnih medija poput *roleplaying*-a i igranja igara.

McCain i sur. (2015) koristili su nekoliko teorija da bi postavili ove tri hipoteze, ali se zapravo sve tri mogu interpretirati u skladu s teorijom samoodređenja. Migracija u izmišljeni svijet je zapravo nadoknađivanje frustrirane potrebe za kompetentnošću, iz teorije samoodređenja (Vansteenkiste i sur., 2023), samo što se u ovom slučaju manifestira na izmišljeni svijet ili situaciju gdje se to može lakše postići. Hipoteza o pripadanju direktno proizlazi iz potrebe za povezanošću. Hipoteza aktivnog sudjelovanja se može interpretirati kao želja za autonomijom u konzumiranju medija, odnosno da žele imati mogućnost utjecati na svjetove koji su njima važni. Moguće je da se ovim hipotezama mogu zahvatiti različite manifestacije osnovnih potreba (npr. nadoknađivanje frustrirane potrebe).

Motivacije za igranje igara dosada su najčešće ispitivane kod video igara, dok društvene igre prolaze neopaženo (Kosa i Spronck, 2019). Različite video igre imaju različite motive u podlozi, pa se tako neke igraju zbog socijalnih i imerzivnih faktora, dok se druge igraju zbog autonomije i istraživanja te izazova (Kosa i Spronck, 2019). Adachi i Rigby (2023) su na temelju literature zaključili da je zadovoljavanje osnovnih psiholoških potreba zapravo srž uživanja u video igrama. Kosa i Spronck (2019) koristili su literaturu o motivaciji za igranje video igara kako bi konstruirali prvi upitnik za motivaciju za igranje društvenih igara. Njihovi nalazi idu u prilog hipotezama vezanim za geek aktivnosti i općenito upućuju na važnost osnovnih potreba. Većina faktora koje su ustanovili se odnose ili na osnovne potrebe ili na hipoteze vezane za geek aktivnosti: autonomija i prilagođavanje aspekta igre (potreba za autonomijom), socijalizacija i timski rad (potreba za povezanošću), natjecanje i majstorstvo (potreba za kompetentnošću), eskapizam (migracija u izmišljeni svijet) i estetika.

Sve u svemu, teorija samoodređenja, odnosno koncept zadovoljavanja osnovnih potreba, čini se vrlo korisna za objašnjavanje igranja. Kao što se za igranje pretpostavlja da je produkt evolucije, isto se pretpostavlja i za osnovne potrebe jer je njihovo zadovoljavanje povećavalo šanse za

preživljavanje (Ryan i Vansteenkiste, 2023). Pored toga, zajednička im je i važnost intrinzične motivacije. Rezultat zadovoljavanja osnovnih potreba dovodi do intrinzične motivacije. Opis intrinzične motivacije kao želja za sudjelovanjem u nekoj aktivnosti jer nas zanima i uživamo u njoj (Reeve, 2023) je gotovo identičan definiciji igranja kao aktivnost u koju se upuštamo svojevolumno s ciljem uživanja (VandenBos, 2015). Ovo upućuje da je igranje jedno od prirodnih ponašanja koje je intrinzično motivirajuće te ide u prilog ideji da je igranje rezultat evolucije. To jest, tijekom igranja zadovoljavamo osnovne potrebe što ju čini ugodnom aktivnošću.

Kako nema istraživanja koji se isključivo fokusiraju na motivaciju za igranje društvenih igara, odlučili smo se provesti eksploratorno istraživanje motivacije za igranje društvenih igara na temelju teorije samoodređenja i hipoteza McCain i sur. (2015). U jedinom dosadašnjem istraživanju ove motivacije Kosa i Spronck (2019) ne nude detaljna objašnjenja mehanizma u podlozi motiva koje su pronašli, no čini se da postoji preklapanje s teorijom samoodređenja i hipotezama vezanim za geek aktivnosti. Pri tome smo se odlučili za kvalitativnu metodologiju jer se smatra jednom od najboljih za otkrivanje, istraživanje novih područja te za razvijanje hipoteza (Miles i sur., 2013). Kvalitativni podaci daju bogate i holističke podatke koji imaju potencijal za otkriti kompleksnost određenih pojava (Miles i sur., 2013).

Među različitim strategijama za prikupljanje podataka u kvalitativnoj metodologiji, odlučili smo se za fokus grupe jer su one dobar izbor ako je cilj raznolikost i konsenzus među sudionicima (Morgan i Hoffman, 2018). Fokus grupa je posebna tehnika grupnog razgovora gdje manje grupe sudionika razgovaraju o određenoj temi uz usmjeravanje moderatora (Milas, 2005). Snaga fokus grupa dolazi od toga da se mogu dobiti različite perspektive i iskustva koje sudionici otkrivaju tijekom diskusije, odnosno aspekt dijeljenja i uspoređivanja među sudionicima omogućuje detaljnije razumijevanje sadržaja (Morgan i Hoffman, 2018).

### **Cilj istraživanja**

Cilj ovog istraživanja je utvrditi koja je motivacija igrača za bavljenje društvenim igrama te ispitati mogu li se te motivacije opisati potrebom za povezanošću, kompetentnošću i autonomijom, odnosno potrebom za aktivnom uključennošću, pripadanjem i migracijom u izmišljeni svijet.

### *Istraživački problemi*

1. Identificirati motive za bavljenje društvenim igrama kod igrača.
2. Opisati kakvu ulogu potrebe za povezanošću (koja uključuje potrebu za pripadanjem), kompetentnošću i autonomijom iz teorije samoodređenja igraju u bavljenju društvenim igrama.

3. Opisati kakvu ulogu potrebe za migraciju u izmišljeni svijet i aktivnim sudjelovanjem igraju u bavljenju društvenim igrama.

## **Metoda**

Budući da je područje motivacije za igranje društvenih igara relativno neistraženo, odlučili smo se za kvalitativni istraživački nacrt. Pitanja za fokusne grupe formirana su na temelju teorijskih podloga (Prilog 1). Slijed pitanja strukturiran je na temelju ideje „lijevka”, odnosno kretanje od otvorenih i općenitih pitanja prema specifičnijim (Morgan i Hoffman, 2018). Ideja iza ovakvog pristupa jest da početna pitanja potaknu sudionike na davanje prvih asocijacija na pitanja, a kasnija pitanja se direktno dotiču istraživačkih problema u slučaju da sudionici nisu već samostalno spomenuli te teme (Morgan i Hoffman, 2018). Rezultati u ovom radu su dio većeg istraživanja o motivaciji geekova za bavljenje geek aktivnostima, uključujući društvene, video i table top role playing igre te druge geek aktivnosti.

## *Postupak*

U istraživanju smo koristili metodu fokus grupa. Fokusne grupe provedene su tijekom svibnja 2024. godine u prostorijama Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu te su trajale po 120 minuta. Moderaciju fokusnih grupa vodio je autor uz pomoć diplomantice psihologije koja je vodila bilješke. Prije početka svake grupne diskusije dobiven je informirani pristanak na sudjelovanje svakog sudionika, mailom ili na licu mjesta. Sudionicima je zajamčena povjerljivost osobnih podataka te su u bilo kojem trenutku mogli odustati od istraživanja. Potpisom su dali pristanak na to da se njihovi podaci koriste u svrhu istraživačkog rada, a usmeno na početku rasprave za dopuštenje snimanja zvuka za koje smo koristili diktafon i mobilni uređaj. Zatim je pročitan uvod koji je objasnio svrhu i cilj istraživanja te su iznesena o osnovna pravila sudjelovanja u fokus grupi (npr. rasprava je poželjna, ali uz uvažanje ostalih).

## *Sudionici*

U ovom istraživanju korišten je namjerni uzorak, koji je fokusiran na odabir sudionika čije ispitivanje će pružiti najviše informacija o određenoj temi (Quinn, 2014). Prije samog prikupljanja odredili smo karakteristike po kojima se sudionici trebaju razlikovati (spol, dob, igraju li strateške ili party igre), s ciljem da pri samom prikupljanju pronađemo što različitije sudionike unutar interesa društvenih igara. Prikupljanje se odvijalo djelomično metodom snježne grude na temelju preporuka poznanika ( $n = 6$ ) a djelomično kontaktiranjem specijaliziranih udruga te izravnim kontaktom na mjestima gdje se okupljaju osobe s tim specijaliziranim interesima ( $n = 3$ ; kafić s društvenim igrama „Crni Mačak“ i Udruga Igranje koja okuplja igrače društvenih igara). Od

poznanika smo izravno tražili preporuke za sudionike koji su se razlikovali po spomenutim karakteristikama (npr. pitali smo za preporuku muškarca starijeg od 40 godina). Kada smo prilazili potencijalnim sudionicima na lokacijama karakteristike smo pokušali prepoznati na temelju izgleda (npr. koju su igru igrali u trenutku prilaženja).

Kontaktima koji su bili zainteresirani za sudjelovanje poslani su pozivi na sudjelovanje, detaljne informacije o istraživanju i informirani pristanak na e-adresu ili broj mobitela. Za svaki termin fokus grupe poslano je 8 pozivnica. Na kraju je sudjelovalo 9 sudionika u samim fokus grupama 5 u prvoj, 4 u drugoj. Tri muškarca i dvije žene su sudjelovali u prvoj, dok su u drugoj sudjelovale tri žene i jedan muškarac. Sve skupa petero su bile žene, a četvero muškarci. Prosječna dob sudionika je 28 godina, a dobni raspon je 20-47. Gotovo svima su strateške igre bile preferirana vrsta igre ( $n = 8$ ).

### *Analiza podataka*

Za analizu podataka korištena je tematska analiza. To je metoda za identificiranje, analiziranje i izvještavanje o obrascima (temama) unutar podataka koja je zbog svoje fleksibilnosti pogodna za metodu fokus grupa (Morgan i Hoffman, 2018). Dodatni razlog za korištenje tematske analize jest što se preporučuje istraživačima kojima je to prva kvalitativna metoda analize (Braun i Clarke, 2006). U ovom radu koristili smo deduktivni pristup tematskoj analizi, koji kreće od teorijskog okvira, u kombinaciji s induktivnim koji uključuje stvaranje kodova koji se temelje na dobivenim podacima (Braun i Clarke, 2006). Slijedili smo korake za analizu koje predlažu Braun i Clarke (2006). Prvi korak bio je transkribiranje, odnosno pretvaranje audio snimke u pismene zapise što je ujedno služilo kao upoznavanje s podacima. Inicijalni transkript napravljen je automatski programom Insanely Fast Whisper koji koristi open source model za pretvaranje zvuka u tekst (Srivastav, 2024). Zatim je taj inicijalni transkript ispravio glavni autor na temelju slušanja snimke, čime je dobivena završna verzija transkripta.

Drugi korak je bio kodiranje, odnosno označavanje dijelova teksta s riječima ili izrazima koji sažimaju njegovo značenje s ciljem da olakšaju daljnju analizu podataka (Saldana, 2015). Odnosno cilj je označiti tekst sa standardiziranim kodovima tako da se olakša prepoznavanje ideja koje se ponavljaju kroz tekst. Kao kodna jedinica, odnosno dio teksta kojem će istraživači pridavati kod, izabrana je misao jer se radi o grupnoj diskusiji gdje su ideje izražene nestrukturirano, to jest ideja može obuhvaćati više ili manje od jedne rečenice koja zbog toga nije bila prikladna kodna jedinica. Lista kodova s definicijom i primjerima teksta za svaki kod, odnosno kodni plan, napravljena je prije početka kodiranja jer smo se odlučili za deduktivni pristup koji kreće od teorijskih

pretpostavki. Ovakav početni kodni plan također je omogućio da stvorimo standarde koji će olakšati suradnju koderu (Saldana, 2015). U kodni plan smo tijekom kodiranja dodavali nove kodove koje nismo predvidjeli na temelju teorijskog okvira, ali koji su bili vezani za istraživačke probleme (Prilog 2). Za kodiranje korišten je besplatni program QualCoder, program za kvalitativnu analizu podataka koji omogućuje označavanje teksta i pridavanje koda (ccbogel, 2024).

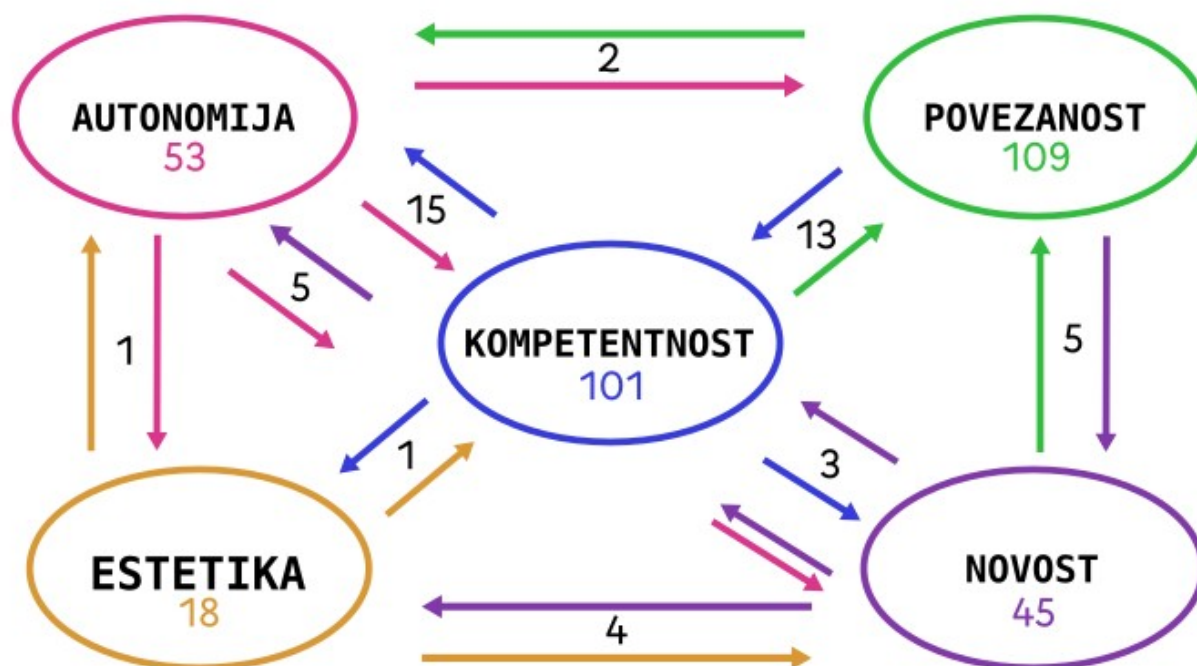
Prije kodiranja čitavog teksta od strane koderu (autora), provedeno je inicijalno kodiranje od strane dvoje koderu (autora i pomoćnika moderatora) koje je služilo kako bi koder čitavog teksta provjerio i razradio svoje shvaćanje kodova i teksta (Saldana, 2015). Za tu svrhu smo iskoristili prvu polovicu onog transkripta za koji smo procijenili da sadrži raznolikiji sadržaj te smo time htjeli osigurati da provjerimo što više kodova. Slaganje se računalo pridavanjem broja 1 svim dijelovima teksta gdje su se procjenjivači slagali (isti kodovi i jednak broj kodova), a 0 gdje se nisu slagali (koder je označio samo jedan kod, drugi više ili nijedan; različiti kodovi), pri čemu se ukupan broj slaganja podijelio s ukupnim brojem dijelova teksta koje je barem jedan koder kodirao. Slaganje među procjenjivačima iznosilo je 75.4%. Nakon rasprave o razlozima neslaganja i zajedničke odluke o konačnom kodu u slučaju neslaganja što je rezultiralo manjim promjenama u kodnom planu, ostatak transkripta je kodiran samostalno. Kako su teme postajale jasnije, mijenjala se i struktura kodova (npr. neki kodovi su pokrivali više različitih misli odjednom pa smo ih podijelili u uže kodove) te je transkript kodiran u sveukupno tri navrata, a konačna verzija je u Prilogu 2. Nakon zadnjeg kodiranja, formirane su teme na temelju učestalosti i preklapanja kodova. Podudaranje između tema određeno je zajedničkim pojavljivanjem kodova. U četvrtom koraku provjerili smo teme ponovnim čitanjem transkripta i traženjem neslaganja između teksta i dobivenih tema. Na temelju toga su definirane i imenovane konačne teme u zadnjem koraku.

## **Rezultati**

Naša tematska analiza u okviru teorije samoodređenja otkrila je da su tri osnovne potrebe: povezanost (109 kodova), kompetentnost (101) i autonomija (53) bile najučestalije (Slika 1). Međutim, te potrebe nisu bile potpuno izolirane. Kompetentnost je imala podudaranje s povezanošću (13 zajedničkih kodova), pogotovo u kontekstu natjecanja s drugima. Hipoteza pripadanja kao dijela povezanosti (8) je bio relativno bitan faktor, dok se migracija u izmišljeni svijet nije pokazala čestom (4). Nadalje, analizom želje za aktivnim sudjelovanjem stvorene su dvije nove teme: novost (45) i estetika (18). Novost opisuje želju igrača za kontinuiranim otkrivanjem novih aspekata igara, uključujući usvajanje novih igara i željom za varijacijom unutar iste igre. Estetika obuhvaća uživanje u umjetničkim aspektima igara, od vizualnih do narativnih elemenata.

## Slika 1

Motivacije za igranje društvenih igara utvrđene tematskom analizom i njihovo podudaranje.



*Napomena.* Brojevi unutar elipsa označavaju učestalost kodova za pojedinu temu. Brojevi između strelica označavaju učestalost istovremenog pojavljivanja kodova za dvije teme.

### Povezanost

Povezanost je bila najučestalija od tri osnovne potrebe s preko sto pojava (109). Općenito ovo je bio osnovni motiv za igranje u većini slučajeva i prožima iskustva igranja. Ova želja za povezanošću se manifestirala na više načina; od toga da su htjeli biti dio grupe do toga da su pokušavali sačuvati harmoniju grupe unatoč nesporazumima ili pretjeranoj kompetitivnosti. Gotovo svi sudionici spomenuli su rane uspomene na igranje igara koje su bile motivirane provođenjem vremena s obitelji.

*„[Krenula sam igrati igre] baš zbog te društvenosti i uključenosti u društvo, mislim meni je tad to bila obitelj, da sam ih pokušala nagovoriti da me nauče Belu, što zapravo nisu htjeli jer su mislili da neću shvatiti igru, jer sam bila fakat mala. Ali sam ih uspjela nagovoriti i to je krenulo, ono to mi je bilo jako lijepo, jer mogu biti uključena s obitelji, iako sam malo dijete i ne kužim pola stvari koje oni pričaju, kroz Belu sam bila uključena. ” (Sudionica 8, 20 godina)*



Čak i sada kada su odrasli, uživanje u interakcijama tijekom igranja se najčešće spominjalo kao ugodno (39), pokazujući da je druženje doista ključno u društvenim igrama. Ne samo da je bilo važno, već se isticalo jer ima najčešće podudaranje sa zabavom," što je također bila najjača povezanost između bilo koja dva koda (8).

*„[Iako sam izgubila to je] bila najzabavnija partija Twilighta. Zato što nitko nije toliko išao na pobjedu, nego to je bila partija Twilighta koja je bila usmjerena na društvo.”*

(Sudionica 8, 20 godina)

*„Mi tipa preferiramo te možda jednostavnije, mislim jednostavnije za naučiti kao, ne znam Catan, jer ono već automatski kao znaš igrati i onda možeš i pričati, možeš se i družiti.”* (Sudionica 2, 20 godina)

Zanimljivo je da motivacija za igranjem nije proizlazila samo iz želje za društvom već da su igre također mogle motivirati na druženje. Često su to opisivali kao izliku za druženje.

*“Kao kad vam se raspored jednostavno ne poklapa i toliko. Kao puno ćeš teže uvjeriti ljude ej, ajmo samo na kavu, da ajmo samo sjediti u parku i pričati 3 sata. Kao puno bolje ima takvu nekakvu izliku kao imamo neki organizirani događaj, imamo nešto što ćemo raditi specifično, idemo se naći za to.”* (Sudionica 9, 24 godine)

A socijaliziranje nije bilo ograničeno samo na poznate osobe, već se moglo odnositi i na strance.

*„Da, meni je čak zabavno igrat, društveno igrat i s osobama koje ne poznam, tj. nisu mi prijatelji. Npr. Magic mi je puno zabavniji igrat uživo nego tipa na Areni, odnosno online.”* (Sudionik 6, 25 godina)

Interakcija među igračima dakle činilo je igranje najzabavnijim. Nadalje, važno je imati ljude u životu koji također vole igrati igre jer to stvara osjećaj prihvaćenosti i validacije. Ovo se spomenulo sedam puta kroz razgovor i upućuje na hipotezu pripadanja (McCain i sur., 2015).

*„Pa ja mislim definitivno da tu postoji jedan taj dio da volimo se osjećati prihvaćeno, jer znamo da imamo ljude koji imaju slične interese kao mi. To je nekakva društvena sigurnost.”* (Sudionik 3, 28 godina)

*„Možda neka, kako bih rekao... potvrda ono, "ok je što si toliko u tome, ima ih još takvih.”* (Sudionik 5, 29 godina)

Događaji koji se odvijaju tijekom igranja postali su dio povijesti grupe te se druženje kroz igre nije moralo nužno manifestirati kao igranje igara, već i kao prepričavanje događaja u igrama (10).

*„Imam osjećaj da svako ima neku priču kao ono jednom kad su igrali društvene igre i kad im se nešto skroz ono ludo desilo, koje možeš onda ispričat kao uspomenu ili nešto.”*  
(Sudionica 9, 24 godina)

U nekoliko navrata (3) opisano kako su se prijatelji sudionika koji su imali problema sa depresijom opustili kao rezultat igranja. Moguće je da ovakvo druženje uz igre i podrška dobivena na taj način imaju pozitivni učinak na mentalno zdravlje.

*„Općenito tipa, mogu to reći da je s osobom jednom s kojom sam išao na ljetovanje, imao problema sa depresijom, da im je iznimno puno pomoglo da na kraju večeri da sjednemo malo bacimo karte, igramo i pričamo. Jednostavno se puno lakše opuste kada postoji nešto interaktivno u kombinaciji sa razgovorom.”* (Sudionik 3, 28 godina)

Održavanje ugodne društvene atmosfere je također bilo vrlo važno tijekom igranja. Sudionici su isticali da je pobjeda manje važna od toga da svi jednako uživaju u igri (4). Iako su rijetko popuštali, ponekad bi radije dopustili da druga osoba pobijedi kako bi ostala sretna.

*„I ako vidim da je close game čak bi mi nekad bila draža "ajde neka on pobijedi," jer inače će biti ljut, a kao meni nije to toliko bitno.”* (Sudionik 6, 25 godina)

*„Kad imam osjećaj da nekom mogu pomoć, a da njemu više stalo da pobijedi ili mu fali još malo pa vidim da je tu neko pred... Onda to obično volim.”* (Sudionica 4, 47 godina)

Ovaj aspekt povezanosti bio je povezan i s natjecanjem s drugima na način da tek kada je postojala prijateljska atmosfera moglo je nastati natjecanje. Općenito je postojao konsenzus da je najvažnije da se svi zabave.

*„Ali ono mislim isto da mi nije sad toliko bitna ta pobjeda koliko da lijepo provedemo vrijeme svi skupa tu.”* (Sudionik 5, 29 godina)

*„Kao ono, osoba prvi put došla, jedva sam onak imala dva razgovora s njom i kao ono, jednostavno ne znamo se toliko dobro, prema njima mi je onda onako, ok ja neću namjerno ić biti zločesta prema njima, neću ići njih namjerno sabotirati.”* (Sudionica 9, 24 godina)

A u situacijama kada netko napravio pogrešku i želio ju je ispraviti, fokus je bio na pravednosti umjesto na strogom poštivanju pravila.

*„Ti momenti [kada netko želi ispraviti potez] su teži jer pokušavate biti fair prema njemu, nije znao redu, a i ovome jer je ovaj drugi igrač dobio prednost. Tako da se uvijek traži neka vrsta kompromisa kao ok, ali onda gubiš neki drugi resurs recimo ili ok, ali*

*onda ne možeš napraviti ovu drugu stvar što bi ti bila puno bolja.” (Sudionik, 28 godina)*

A isto tako društvo je moglo olakšati neugodni osjećaj gubljenja ili neuspjeha u igri.

*„[Kada me društvo savjetuje] malo miče tu kompetitivnu stranu da se osjećam loše kad izgubim i stavlja više naglasak na neko druženje, pa mi je to eto.” (Sudionica 8, 20 godina)*

S druge strane, neangažiranost drugih, bilo to neulaganjem truda u učenje pravila ili općim pristupom prema igri, je nešto što je naizgled narušavalo osjećaj povezanosti.

*„Meni će puno lakše recimo može dignuti živce ljudi koji ne doživljaju... Teško je reći što ne doživljavaju igru, ali nego što namjerno rade gluposti.” (Sudionik 3, 28 godina)*

Općenito, sudionici su se najviše slagali oko doživljaja zajedništva i zabavnog provođenja vremena s prijateljima kao osnovnog razloga za igranje. No, iako cilj nije bio pobijediti pod svaku cijenu, osjećaj učinkovitosti u igranju je također bio važan faktor.

### *Kompetentnost*

Kompetentnost je bila druga najčešća tema po broju pojava u diskusiji (101) i često se spominjala zajedno sa zabavom (5). Natjecanje se općenito podrazumijevalo kao dio igre, odnosno pristup igrama takav da je krajnji cilj pobijediti.

*„Želimo pobijediti, što je cilj igre.” (Sudionik 1, 28 godina)*

*„Mislim, igram kao da pobijedim, pa sad iako mi se čini da neću, opet i dalje igram tako radim potez koji mislim da će najbolje doprinijeti tomu mom putu od početka do kraja.” (Sudionik 5, 29 godina)*

Kao što je opisano u temi povezanosti, natjecanje s drugima tek će postati cilj kada postoji ugodna prijateljska atmosfera. To se može vidjeti i u izjavama da bi natjecateljsko igranje tek nastalo kada su dobro poznavali druge ljude s kojima igraju.

*„Ali ovisno ljudima da li se sad, da li smo to prijatelji s kojim se znamo okupiti češće i družiti, onda to obično bude nekako natjecanje.” (Sudionik 3, 28 godina)*

Načelno, svi su htjeli ostvariti pobjedu, međutim većina ( $n = 8$ ) je izjavljivala da pobjeda nije ključan faktor u tome zašto igraju.

*„Nije mi toliko bitno da pobijedim, stvarno ono.” (Sudionik 6, 25 godina)*

*„Mislim sad sam puno više chill [oko gubljenja], jer nekako osvijestiš, nekako s vremenom, onda kao zapravo nije bitno.” (Sudionica 9, 24 godine)*

Odnosno, osjećaj kompetentnosti nije ovisio nužno o samoj pobjedi. Sudionici su više uživaju u osjećaju izazova i nekoliko puta su ga povezali sa zabavom (3). Osjećaj izazova se može pojaviti na više načina. Može biti isprobavanje dosad neviđene strategije ili pronalazak kreativnog rješenja iz složenih situacija.

*„U društvenim igrama mislim da uvijek biram neku taktiku koja možda nije meta, nego možda mi se čini zabavnije. Da se vidi očito ok, ovdje su postavili neki gimmick koji se očito ne bi trebalo tako igrati, ali ajmo vidjeti je li to funkcionira.” (Sudionik 6, 25 godina)*

*„Ali meni je u toj igri jako zabavno kako se izvući u takvim situacijama i stvarno igra dopušta te, znači, daje neke načine za to i stvarno je jako challenging.” (Sudionica 9, 24 godina)*

Također vole pronaći optimalni izazov u koji mogu uroniti i kojim mogu biti potpuno okupirani, što je karakteristično za *flow* (Csikszentmihalyi, 1990).

*„Cijela igra je jedna zagonetka i zahtijeva da ljudi budu koncentrirani cijelo vrijeme. Možda je to, jedna od rijetkih tih igara koja zahtijevaju visoku, baš puno koncentracije koja mi je draga.” (Sudionik 6, 25 godina)*

Frustracija kompetentnosti je bio jedan od najčešćih kodova unutar kompetentnosti (34), ali rijetko je bila dugotrajna i pretežito se doticala momentalnih situacija. Nezanemariv broj puta (3) se frustracija kompetentnosti pojavila u kontekstu prepričavanja situacije kako bi se sudionici nadovezali sličnim iskustvom na komentare drugog sudionika (najčešće u kontekstu učenja Bele).

*„Ja mislim da svi imaju tu neku traumu s Belom. [Kada sam napravila jednu početničku grešku.]...sjećam se tih vriskova. "Pa ne radi se to tako!" "Prvi put igram, ej, ja nemam pojma što se..." "Pa to moraš planirati!" ja ono onak okej.” (Sudionica 7, 28 godina)*

Iako sudionici općenito nisu izjavljivali da neuspijevanje u izvršavanju nekog izazova utječe na osjećaj da su kompetentni, određene situacije su opisali kao ugrožavajuće za kompetentnost. Jedna od situacija u kojoj bi počeli stavljati veći naglasak na to kakav im je uspjeh jest kada su postali vješti u nekoj igri, odnosno kada su dostigli subjektivnu razinu učinkovitosti.

*„Mislim da se stekne ta neka reputacija. Da kao ti znaš igrati, ti bi trebao nastaviti dobro igrati, ti bi trebao biti neka opasnost za stolom.”* (Sudionik 1, 28 godina)

*„Ali u biti kad više puta igraš, kad bi već trebao nešto [dobro odigrati], pa onda se pogubim, onda... da, nije mi drago. Zbog mene. Zato... Imam osjećaj da bi moglo bolje.”*  
(Sudionica 4, 47 godine)

Druga situacija koja može ugroziti osjećaj kompetentnosti jest kada je razlika između vještina igrača prevelika.

*„Prvi put kad sam igrao u Catan... i dok su oni već radili ugovore, gradove, a ja sam tamo izmišljao kako mogu malo žita dobiti ili nešto tako... da, malo sam se loše osjećao.”*  
(Sudionik 1, 28 godina)

Međutim, najčešća situacija (6) koja je negativno utjecala na kompetentnost je bio način na koji igra funkcionira, bila složenost ili nepravедnost igre u nekom pogledu.

*„Zadnji put sam ja bolje igrala i u zadnjem fightu me jednostavno nisu išle kocke... I zbog toga me jedino uspio pobijediti i tu sam bila jako bijesna.”* (Sudionica 8, 20 godina)

Osjećaj učinkovitosti je bio važan te se ona mogla ostvariti na više načina (izazovi poput nove strategije ili izravnog ganjanja pobjede), odnosno mogla biti ugrožena (gubljenje osjećaja kontrole i učinkovitosti).

### *Autonomija*

Sudionici su od potreba iz teorije samoodređenja najmanje spominjali autonomiju (53), ali je i dalje bila vrlo snažan faktor kao razlog za igranje te je bila povezana sa zabavom jednako kao kompetentnost (5). Važnost ove potrebe je jasna u izjavama sudionika jer su izjave bile povezane sa snažnim emocijama.

*„Znači ja ako učim igru, ja bih volio imat tu slobodu da ja mogu naučiti igrati. A ako znam već igru igrat, da imam dovoljno slobode da mogu igrat kako kažem bez da mi netko kaže "joj ako ne igraš ovako, ovako," pa onda zašto sam uopće tu kad ta osoba može igrat za dva igrača, da mi nameće sve što kako moram igrat?”* (Sudionik 3, 28 godina)

*„To bi me vjerojatno smetalo. Da se očekuje od mene da napravim nešto. Van toga što je i meni u planu.”* (Sudionica 4, 47 godina)

To ne znači da žele igrati bez pravila i imati bezbroj opcija. Dapače, draže im je imati samo nekoliko izbora među kojima mogu odabrati najprikladniju. Na pitanje kako broj odluka u igri utječe na to koliko će im se svidjeti igra, prvo su spomenuli previše opcija kao nešto negativno.

*„Svakako previše opcija. Previše opcija će biti overwhelming jer mi je onda teško zadržati fokus i teško se odlučiti.”* (Sudionica 8, 20 godina)

*„Ja mislim da je ono za velik broj igara to možda ono sweet spot nekih 4 do 6 opcija, ali to stvarno ovisi.”* (Sudionik 6, 25 godina)

Aspekt igranja koji sudionici jako ističu je da žele osjećati da njihove odluke imaju utjecaja na igru.

*„Kao nije sad toliko broj opcija ili išta, mislim da, kao postoji hrpa igara, hrpa vrsta igara i mislim ovisit će od igre do igre, nego čisto da ono ako sam ja nešto napravila da to zapravo utječe na nešto. A da nije da je sve predodređeno odmah ili da ono ja u nekom trenutku ne mogu jednostavno više ne mogu ništa napraviti da bi se išta promijenilo.”* (Sudionica 9, 24 godine)

Ta želja za utjecajem je mogla doći do izražaja i na način da sabotiraju druge nakon što je postalo očito da igrač nije više mogao pobijediti.

*„Jer ako znam da ću izgubiti, onda ću barem dati sve od sebe da ovom sljedećem otežam.”* (Sudionik 3, 28 godina)

Osjećaj da odluke proizlaze iz njih samih i da te odluke imaju utjecaj na tok igre su bili važni faktori za uživanje u igranju.

### *Hipoteze vezane za geek aktivnosti*

McCain i sur. (2015) su postavili tri hipoteze o tome što motivira geekove na njihove aktivnosti, uključujući društvene igre: pripadanje, aktivno sudjelovanje i migracija u izmišljeni svijet. Pripadanje kao potreba je opisano u sklopu povezanosti.

Aktivno sudjelovanje (16), odnosno želja da imaju aktivnu ulogu tijekom konzumacije medija, nije direktno spomenuto već se pojavljivalo kroz korelate koje spominju McCain i sur. (2015) poput potrebe za stimulacijom i otvorenosti prema novim iskustvima. Budući da su sudionici pri tome opisivali pasivno uživanje u tim aspektima, ali ne i potrebu da sami sudjeluju u njihovom oblikovanju, ovaj motiv ne odražava potrebu za aktivnim sudjelovanjem kako ga opisuju McCain i sur. (2015). Na primjer, izjavljivali su da žele nove igre ili situacije unutar igre (potreba za stimulacijom), ali ne s ciljem da budu aktivniji u igri. Slično tako su cijenili umjetnost igre

(otvorenost prema novim iskustvima), ali nisu htjeli sami stvarati umjetnost. Stoga su formirane dvije teme koje nismo očekivali: novost i estetika, koje su detaljnije opisane u zasebnim odjelcima. Od korelata aktivnog sudjelovanja, angažman u specifičnim fiktivnim svjetovima pojavio se šest puta (6).

*„Star Wars Outer Rim, već sam rekla da obožavam Star Wars i zato mi je puno zabavnija ta igra jer se nadovezuje na cijeli taj jedan universe koji volim i dosta sam povezana sa svim likovima i sve, jer sam više investira u igru.”* (Sudionica 8, 20 godina)

*„Specifično meni za Yu-Gi-Oh! je bilo sami crtić koji je bio na televiziji što mi je dao taj neki, nazvao bih taj element da sam ja postao taj heroj iz crtića.”* (Sudionik 1, 28 godina)

Želja za razmišljanjem upućuje na potrebu za stimulacijom, koja se pojavila češće i u različitim kontekstima (10), ali pretežito (7) od samo jedne osobe.

*„Generalno volim igre gdje moram razmišljati. I zato volim board gameove.”* (Sudionica 8, 20 godina)

*„A ove neke stvari koje sam usput čuo [prethodno u razgovoru] su mi dodatni motiv da, je li, kroz taj odmor opet vježbamo mozak...”* (Sudionik 5, 29 godina)

Migracija u izmišljeni svijet se nije često spominjala (4), a kada jest, spominjala ju je samo jedna osoba. Također, nije se pojavila striktno na način opisan u literaturi, odnosno da sudionici žele nadomjestiti nedostatke u stvarnom životu. Bijeg se pojavio više u smislu distraktora nego nadoknađivanja potreba.

*„Bitno da se mogu maknuti od toga što me muči...jedna od najboljih stvari koja mi paše je da se distraktiram sa nečim drugim [igramama], bilo to svjesno ili nesvjesno. Ovo mi je već postalo dio moje prirode.”* (Sudionik 3, 28 godina)

## Novost

Novost se pojavila kao prva nepredviđena tema i ima sličnu učestalost (45) kao autonomija. Odnosi se na potrebu igrača da dožive nova iskustva u raznim oblicima i ona je ključna za igre, kako unutar jedne igre tako i među igrama. Može se odnositi na različite aspekte poput priče, vizualnog dizajna i mehanika igre. Pokazalo se podudaranje ove teme s osnovnim potrebama: povezanost (4), kompetentnost i autonomija (5). Ako igra ne pruža nove situacije iz partije u partiju, dosadit će im i prestat će ju igrati.

„Mislim, meni jesu *Unmatched* i *Dixit* bili zabavni prvih nekoliko puta, samo nemam baš tolike želje onako igrati ih nakon prvih tih par puta, to je više stvar...[da postane] prerezetivna.” (Sudionica 9, 24 godine)

„I meni je bitno, bitno mi je da postoje opcije jer ako igra prelinearna onda jednostavno postane repetitivna nakon jedna vremena.” (Sudionik 3, 28 godina)

Varijacija u nekom aspektu je nužna da bi se igra svidjela igračima jer onda omogućuju višekratno igranje, za što sudionici često koriste engleski pojam *replayability*.

„A nekakav element *randomnessa*, kao da ne možeš jednostavno znati unaprijed sve što će se desiti u igri. I onda, da to mislim, ali sad je različito od igre do igre.” (Sudionica 9, 24 godina)

Isto se može ostvariti i odabirom nekog lika.

„Inače, inače biram da ne igram isto, tipa u *Outer Rimu* gdje znam sve likove iz filmova i to biram nasumično, a u *Twilightu* specifično biram po izgledu, koja mi je frakcija lijepa. Tak da zapravo svaki put igram nešto novo.” (Sudionica 8, 20 godina)

Ne postoji jedna igra koja je savršena i nakon koje igrači prestaju tražiti nove igre. Uvijek su u potrazi za novim mehanikama, estetikom ili općenitom popunjavaju kolekcije.

„Tako da popunjavam te ajmo reći rupe u svojoj kolekciji koje su mi potrebne, zato jer želim igrati što raznolikije igre, a ne da mi sve budu jednake.” (Sudionica 7, 29 godina)

Mogućnost višekratnog igranja je i element koji povezuje motiv novosti s motivom druženja i to u oba smjera, u smislu da druženje stvara taj osjećaj *replayabilityja*, ali i da mogućnost višekratnog igranja može potaknuti nove društvene situacije.

„A opet ono tipa *Bela*... *replayability Bele* je druženje... I guess.” (Sudionica 7, 29 godina)

„Kod mene je to [da smo igrali nešto usput da nije samo prazno druženje] najčešće bilo ono na moru, jer ćeš doći na plažu i ono dok se sunčaš i kao, ajde, ok, *Briškula*.” (Sudionica 8, 20 godina)

Novost se javlja i u kontekstu kompetentnosti, gdje se iskazuje kao želja za učenjem ili usvajanjem novih igara, što je za neke snažniji motivator za igranje nego potreba da budu uspješni u igri.



*„Da mene najviše veseli kad je nova igra. Kad je nešto novo što se otkriva, što se uči, nije mi bitno, hoću biti među boljima, hoću pobijediti, nego me najviše zanima kad se otkriva nešto.”* (Sudionik 3, 28 godina)

*„I zato me u biti zabavlja. Tu sam, učim, ako napravim neku pogrešku ili nešto, naprosto ok, to je u redu. Prvi put igram, tako da mene to u biti najviše zabavlja.”* (Sudionica 4, 47 godina)

Potruga za novim situacijama ili pojavama je snažan motiv za igranje igara i povezan je sa svim osnovnim potrebama. Jedan od načina na koji mogu zadovoljiti taj motiv je kroz estetiku igre.

### *Estetika*

Druga tema koju nismo predvidjeli je estetika (32). Estetika ovdje stoji za bilo koji oblik umjetnosti: tema, vizualni dizajn, priča ili dizajn igre poput mehanika. Često je to faktor koji je zaslužan za odabir pojedine igre za igru ili za kupnju.

*„Pa možda prva stvar što me privuče vizualno je da ima neki zanimljiv dizajn i zanimljivu temu.”* (Sudionik 6, 25 godina)

*„A onda opet imamo sad ovu cijelu, cijeli val sa Kickstarterom koji izbacuju i Limited Edition igre i svakakve nekakve... to je već, ono, skroz... nova kutija za otvorit'. Ali opet tu idemo na vizualni dizajn.”* (Sudionica 7, 29 godina)

Isto tako može biti i faktor koji će neke odbiti od određenih igara.

*„Ja jako ne volim stvari koje su u svemiru, ne znam recimo, ako vidim da je nešto onak smješteno na Marsu ili nešto, mislim da će automatski bit "ne, kao ne zanima me.””* (Sudionica 9, 24 godina)

A također može biti glavni dio koji čini igru zanimljivom za višekratno igranje.

*„Isto, na primjer, Wingspan. Meni je replayability u Wingspanu ...hoću vidjeti sve ptice u tom decku. I hoću vidjeti kako su lijepo. Ne mogu reći, opet imam strateg strategiju, uvijek radim isto, ovisno kaj i vučeš, ali lijepa mi je, hoću ju vidjeti još više.”* (Sudionica 7, 29 godina)

Pravila igre su isto dio estetike kao dio dizajna i veliki faktor zašto igrači odabiru određenu igru.

*„[To je] najljepša igra koja po meni ima tako prekrasan gameplay, jako je logičan i jako je prirodan.”* (Sudionica 7, 29 godina)

*„Pa onda zato preferiram igre koje imaju tako manje sreće i možda koje imaju neke jedinstvene mehanike, da one imaju neki, što bi se reklo, nekakav gimmick kao što recimo ima Cryptid.” (Sudionik 6, 25 godina)*

Ovo je zasebna tema jer prožima diskusije na raznim mjestima i određuje koju igru će osoba kupiti. Također, identificirana je kao zasebni motiv u prijašnjem istraživanju (Kosa i Spronck, 2019).

## **Rasprava**

Cilj ovog istraživanja bio je ispitati motivacije igrača društvenih igara pri čemu smo krenuli od osnovnih psiholoških potreba iz teorije samoodređenja. U grupnim diskusijama, sudionici su spontano spominjali osnovne potrebe povezanosti, kompetentnosti i autonomije. Povezanost je po učestalosti bila najčešća, zatim kompetentnost, dok se autonomija spominjala najmanje od osnovnih potreba. Hipoteze McCain i sur. (2015) nisu bile prevalentne, osim hipoteze pripadanja koja spada pod potrebu povezanosti. Uz osnovne tri potrebe, ustanovili smo dva dodatna, teorijski neočekivana motiva: novost i estetiku. Novost je potreba za novim iskustvima tijekom igranja, na primjer različite situacije unutar igre ili igranje više različitih igara. Estetika je uživanje u dizajnu igre, što uključuje temu, vizualni dizajn, priču i pravila igre.

Kao odgovor na prvi istraživački problem, tematskom analizom provedenom u sklopu ovog istraživanja identificirali smo pet glavnih motiva za bavljenje društvenim igrama: povezanost, kompetentnost, autonomiju, estetiku i novost. Osnovne psihološke potrebe po teoriji samoodređenja zaista igraju osnovnu ulogu i pojavile su se samostalno kroz obje fokus grupe kada su sudionici opisivali što vole kod društvenih igara. Također, pojavile su se spontano, odnosno i prije nego što smo postavili pitanja usmjerena specifično na te potrebe, što dodatno podržava njihov značaj s obzirom da je spontano pojavljivanje u razgovoru također jedan od kriterija za osnovne potrebe (Vansteenkiste i sur., 2023). Želja za toplinom i druženjem je najprevalentniji motiv u diskusijama. Potreba za kompetentnošću, osjećajem učinkovitosti, bila je druga najčešća potreba. Autonomija se nije pojavljivala koliko i ostale dvije, ali je bila ključna i povezana sa snažnim komentarima. Osim osnovnih potreba, također smo ustanovili dodatne motive koje teorijski okvir u svom trenutnom izdanju ne zahvaća. Estetika, odnosno uživanje u svim oblicima umjetnosti povezanim s igrama, je identificirana kao motiv u igranju društvenih igara i u jednom prijašnjem istraživanju (Kosa i Spronck, 2019). Teorija samoodređenja nastoji objasniti uživanje u estetici time da u pasivnim medijima kroz suosjećanje s likovima i proživljavanjem radnje zadovoljavamo osnovne potrebe (Adachi i Rigby, 2023), no to nije sasvim primjenjivo na društvene igre koje često nemaju radnju i likove. Novost je potreba da se iskusi nešto dotad ne doživljeno i što se razlikuje od svakodnevice

(González-Cutre i sur., 2016). Iako nije među osnovnim potrebama teorije samoodređenja, prema nalazima Bagheri i Milyavskaya (2019) ispunjava neke od kriterija koje osnovne potrebe moraju zadovoljavati poput jasnog razlikovanja od ostalih potreba te da ne proizlazi iz drugih osnovnih psiholoških potreba.

Drugi istraživački problem bio je opisati kakvu ulogu potrebe za povezanošću, kompetentnošću i autonomijom imaju u igranju društvenih igara. Naši nalazi upućuju na to da povezanost ima centralnu i ključnu ulogu, odnosno da je to najčešći razlog za igranje. Želja za uključenosti u aktivnosti odraslih ili grupe prijatelja u ranom djetinjstvu bio je gotovo univerzalni motiv. Ta sjećanja prizivaju ugodne emocije, a vividnost nekih upućuje na snagu tih iskustava. Ta iskustva su nerijetko prerasla u životne hobije kao što su igranje s obitelji i prijateljima. Dakle, taj motiv je ostao u podlozi igranja, pa je i danas druženje uz igru najzabavniji aspekt igranja. Interakcije među igračima u okviru pravila igre dovode do novih situacija koje mogu produbiti osjećaje zajedništva i stvoriti zajedničku povijest. No, ova želja za interakcijom vrijedi i za igranje s nepoznatim osobama. Bez obzira na razinu poznanstva, provođenje vremena s drugom osobom uz zajedničku aktivnost zadovoljava potrebu za povezanošću. Hipoteza pripadanja McCain i sur. (2015) govori upravo o tome. Većina sudionika je dio grupe koja igra redovito i s kojom dijele slične interese pa je moguće da je ta hipoteza faktor u motivaciji za igranjem, tj. da igraju kako bi se osjećali bliže jer dijele taj interes ili da iz tog dijeljenog interesa vuku validaciju sebe. Nadalje, zadovoljavanje osnovnih potreba među ostalim dovodi do veće sklonosti prosocijalnim ponašanjima poput veće empatije među adolescentima (Fousiani i sur., 2016; prema Vansteenkiste i sur., 2023). Kroz anegdote koje su se spomenule u fokus grupama, čini se da kontekst ovih igara smanjuje neku opću frustraciju potreba ili dovodi potrebu za povezanošću u fokus, kao u primjeru depresivnog prijatelja. Odnosno moguće je da igre zadovoljavanjem psiholoških potreba potaknu na prosocijalne tendencije koje ublažuju neugodne osjećaje frustracije psiholoških potreba u svakodnevnom životu.

Čini se da osiguravanje potrebe za povezanošću na neki način prethodi natjecanju, odnosno zadovoljavanje potrebe za kompetentnošću. U obje fokus grupe se naglašavala razlika prijateljskog natjecanja, kojeg sudionici susreću u društvenim igrama, kao različitog od ozbiljnog natjecanja. Prijateljsko natjecanje je zabavan dio u igri te se može manifestirati tako da se igrači okome na jednog igrača ili da namjerno sprečavaju tuđe planove, ali samo ukoliko te radnje ne izazivaju neugodne osjećaje u drugoj osobi. Sudionici su često naglašavali da je lijepo pobijediti, ali da je bitnije da se svi dobro slažu, odnosno da je važno da postoji prijateljska atmosfera. Neki su govorili o tome da prilagođavaju svoje poteze da olakšaju drugoj osobi kojoj je važno pobijediti, drugi su govorili da bi katkad radije da druga osoba pobijedi jer vide koliko je toj osobi stalo do igre. Ovo se

može objasniti fenomenom „čarobni krug“, odnosno pojavom da ponekad potpuno različito razmišljamo i osjećamo unutar igre uspoređeno s van igre (Schell, 2020). Po tome u igri ne vrijede ista pravila koja vrijede u pravom svijetu. To je slično kao lice igranja kod primata, koje osigurava da oba primata shvaćaju da je određena aktivnost igra, dok ako je neopaženo sa strane jednog od primata može izbiti prava borba (Bruner, 1976). U stvarnom svijetu se vjerojatno ne bi okomili na prijatelja i sprečavali tuđe planove kao što to radimo u igrama. U slučaju da dođe do neugodne atmosfere, to će se radije rješavati kompromisom koji nije u napisanim pravilima igre, jer će pravila možda ne nude kompromis što bi samo pojačalo osjećaje nepravde i ljutnje. Odnosno, kada se naruši čarobni krug tada više ne koristimo napisana pravila igre već koristimo pravila ponašanja iz svakodnevnog života za očuvanje dobrih odnosa.

Kompetentnost je neupitno važan faktor u motivaciji za igranje i druga najučestalija potreba po prisutnosti, ali teško je reći kako se točno manifestira zadovoljavanje ove potrebe tijekom igranja zbog svoje isprepletenosti s potrebama za povezanošću i autonomijom. Najčešće spomenuti način na koji igrači zadovoljavaju potrebu za kompetentnošću je kroz suočavanje s izazovima. U kontekstu društvenih igara, traženje izazova i razvijanje vještina se može iskazati kao odabir strategije koju nitko nije pokušao ili samo uživanje u izazovima koje igra stavlja pred igrača. Takve okolnosti mogu dovesti i do iskustva sličnih *flow*-u, odnosno do potpune okupiranosti nekom aktivnošću (Csikszentmihalyi, 1990) koje su sudionici opisali da su tijekom igranja iskusili. Međutim, iako se opisuje mogućnost da dođe do tog osjećaja tijekom igranja, sudionici ne navode da je taj osjećaj nužno krajnji cilj igranja. Dakle, iako je moguće da suočavanje s izazovima, poput teške pozicije u igri, dovede do stanja preplavljenosti, čini se da je zadovoljavanje kompetentnosti kroz rješavanje problema izraženija motivacija. Ali zadovoljavanje kompetentnosti, odnosno odabir izazova odgovarajuće težine, ovisi o mogućnosti samostalnog odabira izazova, odnosno autonomiji koja omogućuje da odluke proizlaze iz igrača.

Autonomija nije se toliko često izričito spominjala kao ostale dvije osnovne potrebe, ali njeno spominjanje je bilo povezano s intenzivnim emocijama. Kada su sudionici raspravljali kako bi se osjećali da ne mogu raditi vlastite odluke, odnosno da je izvršena određena kontrola nad tim odlukama, izražavali su osjećaj neugode i propitkivali zašto u tom slučaju uopće igraju. Iz takvih komentara dobiva se dojam da je autonomija nešto što se shvaća kao uvjet za igranje. Čini se da igrači ne primjećuju kada imaju autonomiju, ali snažno reagiraju kada im je oduzeta.

Frustracija autonomije i kompetentnosti su se redovito pojavljivale zajedno. Frustracija kompetentnosti je bila najučestaliji kod unutar teme kompetentnosti. Svi igraju kako bi pobijedili, ali u većini igara samo jedna osoba može ostvariti taj cilj. No, bez obzira na to, frustracija

kompetentnosti rijetko se spominjala zbog gubljenja određene runde igre, već su igrači bili frustrirani što je nešto van njihove kontrole dovelo do gubitka (npr. sreća, pravila igre, prevelika razlika u vještinama među igračima). Odnosno kada je amotivacijski aspekt događaja bio najsalijentniji, došlo je do frustracije autonomije i kompetentnosti. Drugačije rečeno, sudionicima nije bio problem izgubiti, problem je bio izgubiti kada su imali osjećaj da nisu mogli ništa napraviti drugačije. Ovo je u skladu s postavkama teorije kognitivne evaluacije, točnije s reakcijama na motivacijski stil koji nazivamo pružanje strukture, a koji podržava kompetentnost, ali koji je također pod utjecajem autonomije (Reeve, 2023). Općenito, pokazalo se da su svi motivacijski stilovi (podržavanje autonomije, pružanje strukture i uključenost) pod njenim utjecajem. To jest, ako se struktura ili uključenost, što je motivacijski stil koji podržava povezanost, ostvaruju na kontrolirajući način, ne podržavajući autonomiju, neće se zadovoljiti ostale osnovne potrebe (Reeve, 2023). Pružanje strukture kao motivacijski stil inače se odnosi na komunikaciju nadređenog s fokusom na jasna očekivanja, koja nas vodi kako ostvariti ta očekivanja i postići ciljeve te pruža konstruktivne povratne informacije. To se isto događa u igri koja kroz svoja pravila komunicira očekivanja, daje nam opcije i povratne informacije o uspjehu te može navoditi kako doći do cilja. Uz igru, ostali igrači također mogu biti izvor koji daje opcije, povratne informacije ili koji vodi da ostvarimo cilj igre te mogu stvoriti motivacijski stil usmjeren na kompetentnost.

Pravila i igrači, dakle, mogu ili pojačavati frustraciju kompetentnosti ili poticati zadovoljavanje kompetentnosti. Primjer igre u kojoj nastaje motivacijski stil koji frustrira kompetentnost je Bela. U toj igri i pravila i igrači frustriraju kompetentnost i većina sudionika iznijelo je slično neugodno iskustvo prvog igranja. Bela je relativno zahtjevna za početnika, a iskusni igrači nemaju strpljenja i očekuju previše od početnika. Iz opisa sudionika moglo se vidjeti da je ovo igra koja ne komunicira jasno svoja pravila (npr. kroz napisana pravila ili vizualni dizajn) te da su sve povratne informacije komunicirane na oštar način od drugih igrača. Ton druge osobe sam po sebi može djelovati kao informacija o nekompetentnosti (Reeve, 2023), a motivacijski stil ove igre komunicira to na više načina. Ovi faktori su u većini slučajeva rezultirali odustajanjem od daljnjeg igranja u budućnosti. Ovo je primjer igre koja nimalo ne pruža strukturu, ni atmosferom ni pravilima. No, postoji i situacija gdje igra pruža dobru strukturu i time omogućuje zadovoljenje kompetentnosti, ali da drugi, obično iskusniji igrači ne pomažu novom igraču. U ovoj situaciji, osoba se osjeća bespomoćno jer se uspoređuje s drugim igračima, odnosno oni postaju važan izvor povratnih informacija. Također je moguće da su svi jednakog iskustva pa ostali igrači ne dovode do frustracije kompetentnosti, ali da struktura igre oduzima kontrolu određenoj osobi te da gubi bez da može išta poduzeti, što smanjuje osjećaj kompetentnosti (Reeve, 2023). Ipak, ovo su relativno rijetka iskustva.

Dominiraju ona dobra, odnosno igrači najčešće biraju igre za koje znaju da su dobre, odnosno čija pravila ne oduzimaju kontrolu osobi, a igrači se, kao što je već opisano kod potrebe za povezanošću, trude održavati ugodnu atmosferu bez negativnog tona prilikom povratnih informacija.

Igranje dakle čini okruženje koje može zadovoljiti sve osnovne potrebe, čime stvara osjećaj intrinzične motivacije, koji se među ostalim manifestira traženjem izazova i željom za razvijanje vještina (Reeve, 2023).

Peti problem je bio usmjeren na hipoteze o bavljenju geek aktivnostima: migracije u izmišljeni svijet i aktivno sudjelovanje. Migracija u izmišljen, odnosno nadomještanje nekih manjaka iz stvarnog života kroz igre (McCain i sur., 2015), u našem uzorku, nije se pokazala kao relevantan motiv, bar sa stajališta kako je opisana hipoteza u radu. Sudionici su opisivali izbjegavanje problema u stvarnom životu, ali rijetko i ne kao vrlo važan motiv te cilj izbjegavanja nije bio ostvariti u igri nešto što nije ostvareno u stvarnom životu. Moguće je da društvene igre jednostavno nisu medij pogodan za uranjanje u nekog fantastičnog lika kao što pružaju video igre ili roleplaying igre. Alternativno, moguće je da narcizam opisan u McCain i sur. (2015) nije toliko izražena crta ličnosti kod igrača društvenih igara, odnosno da igrači ne doživljavaju toliku razliku između onoga što misle o sebi i povratnih informacija iz stvarnog svijeta.

Hipoteza o aktivnom sudjelovanju, pretpostavlja da geekovi ne žele samo pasivno konzumirati, već da žele imati aktivnu ulogu u fiktivnim svjetovima (McCain i sur., 2015). Iako su mogući korelati aktivnog sudjelovanja sklonost novitetima i novim iskustvima (kao dio traženja uzbuđenja i potrebe za kognicijom) i cijenjenje estetike (kao dio otvorenosti za nova iskustva i kreativnosti; McCain i sur., [2015]), detaljna analiza novosti i estetike je pokazala da ova dva motiva kako ih opisuju sudionici ne odražavaju u biti aktivno sudjelovanje. Međutim, ovi motivi su bili toliko često istaknuti kao važni od strane sudionika da smo ih izdvojili kao zasebne teme.

Novost se odnosi na potrebu za novim iskustvima koji su različiti od svakodnevice (Bagheri i Milyavskaya, 2019). Intrinzična motivacija uključuje inherentnu želju za traženjem novih iskustava, učenjem i istraživanjem novih okolina (Reeve, 2023). U igrama se to jasno manifestira željom igrača da konstantno igraju različite i nove igre. Jednom kada su naučili sve u jednoj igri, postaje dosadna. Na primjer, ako su kao grupa shvatili pobjedničku strategiju koja se konzistentno može odigravati, igra prestane biti zabavna jer postaje predvidiva. Ali postoje igre koje imaju *replayability*, odnosno karakteristiku da ih se može igrati više ili bezbroj puta, a koja nastaje kad u igri postoji veliki broj varijacija u situacijama koje se mogu dogoditi. Te varijacije mogu nastati kao

rezultat pravila koje stvaraju razinu slučajnosti, ali i zbog dizajna drugih aspekata igre kao što je velika količina vizualno privlačnih karata. Naši sudionici su naglašavali ovu karakteristiku kao važan faktor koji određuje zašto će igrati neku igru. Igre koje omogućuju višestruko igranje motiviraju osobe da ih igraju jer im omogućuju zadovoljavanje potrebe za novošću. Drugi način na koji igre omogućavaju novost je povezan s potrebom za povezanošću. Naime, sudionici su napominjali da kad im dosadi uobičajeno druženje, igre im mogu služiti kao razlog za druženje. U tom slučaju motivacija je zadovoljiti novost u društvu, odnosno zadovoljavanje potrebe za povezanost i novost su ovdje povezani. Moguće je da su igre općenito jedan način za nadoknaditi nedostatak novosti u svakodnevnici. Teorija osnovnih psiholoških potreba predviđa da frustracija određene potrebe rezultira snažnijom željom za zadovoljiti istu (Vansteenkiste i sur., 2023) što generalno dobro opisuje motivaciju za novost u kontekstu društvenih igara.

Neki istraživači, poput Bagheri i Milyavskaya (2019), se zalažu da novost postane četvrta osnovna potreba. Ilustriraju to primjerom da ako smo najbolji u svom poslu, imamo najbolje socijalne interakcije i ako smo potpuno slobodni da radimo što hoćemo, ali nam je svaki dan isti, nećemo biti zadovoljni. U skladu s tim su i izjave naših sudionika da žele igrati nove igre. Međutim, postoje i primjeri da zadovoljavanje potrebe za novost ovisi i o trenutnim osnovnim potrebama, na temelju čega je ne bismo klasificirali kao osnovnu potrebu. Tako su naši sudionici izjavljivali da u slučaju kad im je naporno u životu žele igrati igre koje već dobro znaju jer ih to opušta. I poznate igre pružaju priliku za nove situacije, dakle moguće da je još uvijek tu donekle izražena potreba za novost, ali naglašavaju da nemaju volje ni snage upuštati se u nešto potpuno novo. Time je implicirano da igrači neće imati potrebu zadovoljiti novost kada nisu zadovoljene neke osnovne potrebe, kao što je na primjer kompetentnost kroz učinkovitost na poslu.

Estetika je bila jedan od često spominjanih motiva, odnosno sudionici su kao razlog za igranje navodili uživanje u različitim aspektima dizajna igre. Ti aspekti mogu biti tema igre (npr. svemir, srednji vijek), slike na komponentama igre ili pak priča igre, ali i dizajn igre u smislu mehanike igre, odnosno pravila koja određuju način igranja. S obzirom da su sudionici pri tome opisivali pasivno uživanje u tim aspektima, ali ne i potrebu da sami sudjeluju u njihovom oblikovanju, ovaj motiv ne odražava potrebu za aktivnim sudjelovanjem kako ga opisuju McCain i sur. (2015). Estetika kao motiv ne može se podvesti niti pod neku od osnovnih potreba teorije samoodređenja. Adachi i Rigby (2023) uživanje u pasivnim medijima poput serija objašnjavaju kroz ugodne osjećaje u ljudima koji proizlaze iz radnji tih medija (npr. jer su inspirirajuće ili jer možemo suosjećati) te da to vikarijski zadovoljava naše osnovne potrebe. No, igre često nemaju radnju i likove koje pratimo te se njihovo objašnjenje ne poklapa s načinom na koji su sudionici opisivali

uživanje u umjetnosti. Moguće je da sudionici osjećaju duboku povezanost s osobom koja je stvorila tu umjetnost, ili da izražavaju autonomiju kroz izbor umjetnosti koju konzumiraju, no to nije bilo zahvaćeno u našim raspravama. Moguće je da uživanje u umjetnosti nije osnovna potreba, već potreba koja se javlja ako su osnovne potrebe zadovoljene. U skladu s tim, sudionici nisu navodili da bi igrali igru samo zbog estetike, a da pri tome ne osjećaju autonomiju, povezanost ili kompetentnost.

Međutim, dizajn igre je povezan s osnovnim potrebama jer može određivati kako će se pojedini događaj interpretirati, što je važan faktor koji utječe na intrinzičnu motivaciju (Reeve, 2023). Priča igre tako može utjecati na zadovoljavanje osnovnih potreba igrača time što na određeni način objašnjava situaciju u igri. Na primjer, moguće je da je igrač na zadnjem mjestu i da ne može ništa poduzeti u vezi toga. Iako to frustrira osjećaj kompetentnosti i oduzima autonomiju, objašnjenje koja daje priča igre može smanjiti osjećaj nekompetentnosti i nedostatka autonomije. Na primjer u igri *Game of Thrones*, koju su spomenuli sudionici, takvo se stanje objašnjava nesretnim političkim potezima u početku igre. Zbog toga igrač unatoč gubljenju manje osjeća frustraciju, jer ima dojam da pridonosi priči koju igra priča, a koja je u skladu sa svijetom u kojem se odvija igra. Drugu igru koju spominju sudionici je *Wingspan*, igra o promatranju ptica. U njoj pravila i tema zajedno stvaraju posebni motivacijski stil koji premješta fokus s neugodnih (npr. gubljenje) aspekata na ugodne (npr. stvaranje okoliša za opažanje ptica). Pravila ne omogućuju sabotiranje drugih i osoba igra u neznanju koliko je dobra jer pravila ne omogućuju laganu usporedbu s drugima. Odnosno, iako je igra koja ima pobjednika, naglasak nije na natjecanju, nego stvaranju okoliša u kojem će igrač „opažati“ ptice, što je određeno temom igre. Ovi primjeri ilustriraju da je cijeli dizajn igre, od slika do pravila, faktor koji utječe na to kako će se određena situacija u igri interpretirati te kako će to utjecati na zadovoljavanje psiholoških potreba.

Uzevši sve u obzir, naši rezultati pokazuju da ljudi igraju igre kako bi zadovoljili osnovne, kao i neke dodatne potrebe, te da među ovim motivacijama postoji i određeno međudjelovanje. Iako sudionici kao krajnji cilj igranja navode zabavu, koju je moguće ostvariti na različite načine, ona u biti odgovara pojmu intrinzične motivacije, koja se pojavljuje kada vanjski događaji podržavaju osnovne potrebe (Reeve, 2023), a koje su u podlozi spomenutih različitih načina ostvarivanja te zabave. Igra pruža određenu strukturu kroz svoja pravila te se u kombinaciji s ostalim igračima stvara određeni motivacijski stil. Igrači nastoje održati prijateljsku atmosferu jer to im omogućava da se natječu bez neugodnih situacija. Prijateljsko natjecanje se redovito opisuje kao zabavno, odnosno igranjem zadovoljavaju i potrebu za povezanošću i kompetentnošću. No, važna je i autonomija, čije frustriranje smanjuje mogućnost zadovoljavanja ostalih osnovnih potreba. Ako igra



i drugi igrači ne omogućuju da osoba ima osjećaj kontrole i da odluke proizlaze iz nje same, igranje neće dovesti ni do osjećaja povezanosti ni kompetentnosti. Važna je i novost koja često određuje koliko će se igračima igra svidjeti i hoće li ju odabrati u nekom trenutku. Ovo uživanje u novosti jedna od manifestacija intrinzične motivacije. Na kraju, estetika, odnosno uživanje u različitim aspektima dizajna igre kao što su tema i pravila, mogu mijenjati percepciju situacija i time utjecati na doživljaj autonomije i kompetentnosti.

Sve u svemu, čini se da je motivacija za igranje društvenih igara dobro objašnjena teorijom samoodređenja. Sudionici su samostalno navodili razloge za igranje koji odgovaraju osnovnim psihološkim potrebama. No, dodatno otkrivene teme upućuju na to da ovaj teorijski okvir u svom trenutnom izdanju nije dovoljan da zahvati potpunu kompleksnost motivacije za igranje. Moguće je da će se teorija promijeniti u budućnosti, na primjer dodavanjem novosti kao osnovne potrebe, te da će onda pokriti još veći raspon motivacijskih pojava u društvenim igrama. Osim hipoteze pripadanja, koja je velikim dijelom preuzeta iz teorije samoodređenja, hipoteze McCain i sur. (2015) nisu se pokazale dobrim objašnjenjem za ovu geek aktivnost. Moguće je da društvene igre ne pružaju priliku da svi motivi jednako dođu do izražaja, kao što je slučaj s migracijom u izmišljeni svijet koja je lakše ostvariva u video igrama. Također je moguće da metoda fokus grupa nije pogodna za ispitivanje ovih motiva jer sudionici iz nekog razloga nisu htjeli spominjati motive migracije u izmišljeni svijet ili aktivnog sudjelovanja. Možda bi metodologija koja pruža anonimnost dovela do drugih rezultata. Naravno, ova obrazloženja se temelje na jednom eksploratornom istraživanju te je važno dublje ispitati motivaciju igrača različitim metodologijama i na temelju različitih teorijskih pretpostavki.

#### *Metodološka ograničenja i buduća istraživanja*

Premda je ovo kvalitativno istraživanje pažljivo provedeno, ima nekoliko metodoloških ograničenja. Cilj nam je bio provesti eksploratorno istraživanje koje će opisati opće motive za igranje društvenih igara. U tu svrhu korištena je tematska analiza, koja zbog svoje fleksibilnosti dopušta široku interpretaciju, što znači da subjektivnost istraživača može imati utjecaj na dobivene rezultate. Iako smo pokušali suzbiti taj utjecaj provjeravanjem slaganja procjenjivača i slijeđenjem postupka propisanih u literaturi, moguće je da bi druga osoba došla do drugih zaključaka. Bilo bi poželjno da ubuduće više osoba kodira sav sadržaj kako bi se povećala pouzdanost i osigurala objektivnija analiza podataka. Tematska analiza je odabrana upravo zbog svoje fleksibilnosti, ali je to i nedostatak jer nudi mnoštvo toga što se može reći o podacima i time povećava šansu subjektivnosti. Također, ne nudi mogućnost da se prate pojedinci kroz diskusije ili da se detaljno analizira korišteni jezik.

Pristup utemeljene teorije (eng. *grounded theory*) koristi izmjenično prikupljanje i analizu podataka. Analiza podataka utječe na to kako će se daljnje prikupljati podaci, na primjer mijenjanjem pitanja (Morgan i Hoffman, 2018). Ovaj pristup rezultira formiranjem teorije na temelju prikupljenih podataka što je povoljno za eksploratorna istraživanja, ali je vrlo rigorozan i dugotrajan (Morgan i Hoffman, 2018). Osim kvalitativnih nacrti, istraživanje ovog pitanja zahtijeva istraživanja koje će ponuditi određenu vrstu kvantitativne interpretacije, kao na primjer uspoređivanje koliko su osnovne potrebe zadovoljene prije i poslije igranja određenih igara pomoću upitnika. Time bismo ispitali je li postoji subjektivni doživljaj zadovoljavanja osnovnih potreba i mogle bi se usporediti različite vrste igara (npr. strateške i party igre).

Drugo ograničenje je mali broj sudionika u istraživanju. Osipanje sudionika za svaki termin bilo je očekivano te je unaprijed regrutiran veći broj sudionika. Međutim, ipak je osipanje bilo veće nego što smo mogli predvidjeti i nije bilo prilike organizirati dodatne fokus grupe. Također, usko povezan je i sastav uzorka. Naime, imali smo relativno mlade sudionike i mnogo ih je pronađeno na istim lokacijama. Kao rezultat toga, imamo homogenu skupinu sudionika što smanjuje generalizabilnost. Moguće je da postoji razlika u motivima među starijim i mlađim igračima jer, kako sudionici opisuju, društvene igre su postale složenije u proteklih deset do dvadeset godina. Također, svi sudionici su bili strastveni oko teme, što je bio i cilj, ali odražava samoselekciju koja ugrožava vanjsku valjanost. Zbog tih razloga nije opravdano generalizirati podatke na sve igrače u Republici Hrvatskoj. Buduća istraživanja mogu profitirati od uključivanja sudionika koji možda nemaju toliko široko znanje o društvenim igrama i koji se možda ne identificiraju kao osoba koja igra te igre, ali koja ih često igra. Ovim bismo dobili podatke o tome je li igranjem neiskusniji igrači zadovoljavaju svoje osnovne potrebe na istoj razini kao iskusni ili je igranje nešto što postaje više zadovoljavajuće što se više bave time.

Nadalje, budući da je ovo dio šireg istraživanja o geekovima općenito, koristili smo zajednički set pitanja, koja su minimalno prilagođena za društvene igre. Jedna posljedica toga je da je formulacija pitanja ponekad bila nespretna u kontekstu društvenih igara. Na primjer, pitanje o kompetentnosti koje ispituje koliko je sudionicima bitno da im „ide dobro” dok igraju je formulirano na taj način jer video i roleplaying igre često nemaju pobjedu kao takvu. Za društvene igre povoljnije je pitati direktnije koliko im je važna pobjeda jer je to uobičajeni cilj za društvene igre. Druga posljedica zajedničkih pitanja je da općenito nisu bila postavljena pitanja specifična za društvene igre (npr. volite li igre koje nemaju temu poput šaha). Sljedeća istraživanja trebali bi se usmjeriti na ispitivanje specifičnih pojava za društvene igre kako bi dobili konkretnije i jasnije podatke o motivaciji.

Također, postoji mogućnost da se područje društvenih igara podijeli u više kategorija. Kako su sudionici često naglašavali, svatko može pronaći igru koja će se njemu svidjeti i postoji igra za svaku situaciju. Ova raznolikost upućuje da je teško razumjeti društvene igre kao monolit, već bi se trebalo pristupiti detaljnije, proučavajući koje su to situacije u kojima se igraju i koje su sve kategorije igara. Situacije i kategorije igara možda različito utječu na osnovne potrebe i njihovo međudjelovanje. Iz naših rezultata postoji podudaranje tema na način da se kodovi iz pojedinih tema pojavljuju zajedno s kodovima iz drugih tema (Slika 1). Teško je reći postoji li te koji je smjer djelovanja ili su motivi usko povezani u igranju društvenih igara. Na primjer, možda smo motivirani igrati određenu igru zbog dizajna jer način na koji igra sebe prezentira može stvoriti dojam veće kompetentnosti. To bi upućivalo da motiv estetike djeluje na potrebu za kompetentnošću, ali je također moguće da nam je igra u kojoj zadovoljavamo potrebu za kompetentnošću atraktivnija jer smo ju povezali s ugodnim osjećajima učinkovitosti. Posebno pitanje je podudaranje frustracije autonomije i frustracije kompetentnosti. Iz diskusija sudionika nije sasvim jasno je li frustracija nastala kao rezultat gubitka kontrole ili se krivi vanjski faktor kako bi se sačuvala slika o sebi. Buduća istraživanja mogla bi modificirati određene igre da se zadovoljava što više jedne potrebe, a što manje ostalih. Na primjer, podržavati samo autonomiju tako da sudionici mogu raditi odluke, ali da nema interakcije s drugima i da nije jasan ishod vlastitih odluka.

## **Zaključak**

Cilj ovog istraživanja bio je utvrditi koja je motivacija igrača za bavljenje društvenim igrama te ispitati mogu li se te motivacije opisati potrebom za kompetentnošću, povezanošću i autonomijom, odnosno potrebom za aktivnom uključenosti, povezanošću i migracijom u izmišljeni svijet. Našli smo da su osnovne potrebe za kompetentnošću, povezanošću i autonomijom koje teorija samoodređenja postavlja zaista bitni motivi za igranje. Hipoteza o pripadanju zahvaćena je potrebom za povezanošću, dok hipoteza o migracija u izmišljeni svijet nije bila važan motiv kod naših sudionika, kao ni aktivno sudjelovanje. Pojavile su se i dvije nepredviđene motivacije: novost i estetika. Novost je želja za novim iskustvima koje se razlikuju od svakodnevice, a estetika je uživanje u različitim aspektima dizajna u igri (tema, vizualni dizajn, pravila, priča, itd.). Ovi motivi međusobno utječu jedni na druge te su potrebna dodatna istraživanja s različitim metodologijama kako bismo ustanovili detaljniju strukturu motivacije i međudjelovanje ovih potreba i motivacija.

## Literatura

- Adachi, P. J. C., i Rigby, C. S. (2023). Captivated by meaning: A Self-Determination Theory Perspective on Motivation for Entertainment Media. U: R. M. Ryan (Ur.), *The oxford handbook of self-determination theory* (str. 959-977). Oxford University Press.
- Bagheri, L., i Milyavskaya, M. Novelty–variety as a candidate basic psychological need: New evidence across three studies. *Motivation and Emotion* 44, 32–53 (2020).  
<https://doi.org/10.1007/s11031-019-09807-4>
- Braun, V., i Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bruner, J. (1976). Nature and uses of immaturity. U: J. Bruner, A. Jolly, i K. Syla (Ur.), *Play: Its role in development and evolution* (str. 33–100). Penguin Books.
- Solly, M. (2020, 6. veljače). *The best board games of the ancient world*.  
<https://www.smithsonianmag.com/science-nature/best-board-games-ancient-world-180974094/>
- ccbogel, (2024). *QualCoder* [Softver]. GitHub. <https://github.com/ccbogel/QualCoder>
- Chen, B., Vansteenkiste, M., Beyers, W., Boone, L., Deci, E. L., Van der Kaap-Deeder, J., Duriez, B., Lens, W., Matos, L., Mouratidis, A., Ryan, R. M., Sheldon, K. M., Soenens, B., Van Petegem, S., i Verstuyf, J. Basic psychological need satisfaction, need frustration, and need strength across four cultures. *Motivation and Emotion* 39, 216–236 (2015).  
<https://doi.org/10.1007/s11031-014-9450-1>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L. (1971). Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 18(1), 105–115. <https://doi.org/10.1037/h0030644>
- Deci, E. L. (1972). Intrinsic motivation, extrinsic reinforcement, and inequity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 22(1), 113–120. <https://doi.org/10.1037/h0032355>
- González-Cutre, D., Sicilia, Á., Sierra, A. C., Ferriz, R., i Hagger, M. S. (2016). Understanding the need for novelty from the perspective of self-determination theory. *Personality and Individual Differences*, 102, 159–169. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.06.036>
- Fortune Business Insights (2024, 15. srpnja). *Board games market size, share & covid-19 impact analysis, by product type (rpgs, card games, dice games, tabletop board games, and others)*,

- by age group (children and adults), by distribution channel (online and offline), and regional forecast, 2021-2028. <https://www.fortunebusinessinsights.com/board-games-market-104972>
- Kosa, M., i Spronck, P. (2019). Towards a tabletop gaming motivations inventory (TGMI). U: N. Zagalo, A. I. Veloso, L. Costa, Ó. Mealha (Ur.), *Videogame sciences and arts* (str. 59–72). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4>
- McCain, J., Gentile, B., i Campbell, W. K. (2015). A psychological exploration of engagement in geek culture . *PLoS ONE*, 10 (11), e0142200. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0142200>
- Milas, G. (2005). *Istraživačke metode u psihologiji i drugim društvenim znanostima*. Naklada Slap.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., i Saldana, J. M. (2013). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Vol. 1). SAGE Publications.
- Mikac, U., Palanović, A. i Uzelac, E. (Ur.) (2023). *O geekovima u Hrvatskoj. 30. ljetna psihologijska škola*. FF Press.
- Morgan, D. L., i Hoffman, K. (2018). Focus Groups. *The sage handbook of qualitative data collection* (str. 250–263). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781526416070>
- Ng, J. Y. Y., Ntoumanis, N., Thøgersen-Ntoumani, C., Deci, E. L., Ryan, R. M., Duda, J. L., i Williams, G. C. (2012). Self-determination theory applied to health contexts. *Perspectives on Psychological Science*, 7 (4), 325–340. <https://doi.org/10.1177/1745691612447309>
- Quinn, P. M. (2014). *Qualitative research evaluation methods: Integrating theory and practice* (Vol. 1). SAGE Publications.
- Reeve, J. (2012). A self-determination theory perspective on student engagement. U: S. Christenson, A. Reschly, i C. Wylie (Ur.) *Handbook of Research on Student Engagement*. Springer (str. 149-172). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-2018-7\\_7](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-2018-7_7)
- Reeve, J. (2018). *Understanding motivation and emotion* (7th ed.). John Wiley & Sons.
- Reeve, J. (2023). Cognitive evaluation theory: The seedling that keeps self-determination theory growing. U: R. M. Ryan (Ur.), *The oxford handbook of self-determination theory* (str. 33–48). Oxford University Press.
- Reeve, J., Ryan, R. M., i Deci, E. L. (2018). Sociocultural influences on student motivation as viewed through the lens of self-determination theory. *Big theories revisited 2* (str. 15–40). Information Age Publishing.

- Ryan, R. M., i Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford publications.
- Ryan, R. M., i Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Ryan R. M., i Deci, E. L. (2002). Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective. In E. L. Deci & R. M. Ryan (Ur.), *Handbook of self-determination research* (str. 3–33). University of Rochester Press.
- Ryan, R. M., i Vansteenkiste, M. (2023). Self-determination theory: Metatheory, methods, and meaning. U: R. M. Ryan (Ur.), *The oxford handbook of self determination theory* (str. 3–33). Oxford University Press.
- Saldana, J. (2015). *The coding manual for qualitative researchers* (Vol. 1). SAGE.
- Schell, J. (2020). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press.
- Srivastav, V. (2024). *Insanely Fast Whisper*. [Softver]. GitHub. <https://github.com/Vaibhavs10/insanely-fast-whisper>.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press. (2024).
- Statista. (2024). *Board games market worldwide*. Statista. <https://www.statista.com/outlook/cmo/toys-hobby/toys-games/board-games/worldwide#:~:text=The%20Board%20Games%20market%20worldwide,US%242%2C740m%20in%202024>.
- Talbot, D. (2024, 29. siječnja). *Board games market statistics*. WordsRated. <https://wordrated.com/board-game-market-statistics/#:~:text=As%20of%202022%2C%20the%20total,the%20world%20as%20of%202020> (27.6..2024.)
- Tang, M., Wang, D., i Guerrien, A. (2020). A systematic review and meta-analysis on basic psychological need satisfaction, motivation, and well-being in later life: Contributions of self-determination theory. *Psych Journal*, 9, 5–33. <https://doi.org/10.1002/pchj.293>
- Van den Broeck, A., Ferris, D. L., Chang, C.H., i Rosen, C. C. (2016). A review of self-determination theory's basic psychological needs at work. *Journal of Management*, 42 (5), 1195–1229. <https://doi.org/10.1177/0149206316632058>

VandenBos, G. R. (2015). *APA dictionary of psychology* (2nd ed.). American Psychological Association.

Vansteenkiste, M., Soenens, B., i Ryan, R. M. (2023). Basic psychological needs theory: A conceptual and empirical review of key criteria. U: R. M. Rya (Ur.), *The oxford handbook of self-determination theory* (str. 84–124). Oxford University Press.

## **Prilog 1**

### Pitanja za fokus grupe

#### **Uvod**

1. Prije nego što se predstavimo jedni drugima, molila/molio bih vas da svatko za sebe razmisli koje su Vam jedna ili dvije najdraže igre. Iako to nekima nije jednostavno, molim vas da zamislite najviše dvije igre. *Malo pričekati*. Ako ste sad razmislili, molim Vas da nam na početku kažete svoje ime i Vaše jednu ili dvije najdraže igre/sustava. Evo, ja ću započeti: Ja sam ... i moje dvije najdraže igre/sustavi su ...

#### **Općenito**

2. Možete li nam ukratko reći zašto su Vam baš te dvije igre najdraže?
3. Koje su to općenito karakteristike u igrama koje za vas čine zanimljivu i dobru igru?
4. Što bi za sebe rekli da vas motivira u igranju društvenih igara?
5. Što Vas je inicijalno privuklo igranju društvenih igara?

#### **Kompetencija**

6. Koliko vam je bitno da vam ide dobro dok se igrate? Koliko Vam je bitno da ste dobro upoznati s područjem? Možete li nam opisati zašto Vam to jest/nije bitno?
  - 6.1. Možete li se sjetiti nekog izazova kojeg Vam je bilo teško riješiti - kako je to utjecalo na to kako ste se osjećali i na daljnje igranje?
    - 6.1.1. *Potpitanje, ako bude potrebno, ovisi o prethodnom odgovoru:* Ako vam ide loše u igranju, na koji način to utječe na Vaše uživanje u igranju?
  - 6.2. Kako znate da Vam ide dobro (loše) dok se igrate?
7. Svi imamo neke trenutke u životu kad nam nije onako kako bismo mi htjeli da jest, tipa problemi na poslu, na faksu, u odnosima s ljudima... Mijenja li se tada kako i zašto se igrate? Možete li nam nešto više o tome reći?
  - 7.1. *Potpitanje, ako bude potrebno, ovisi o prethodnom odgovoru:* Imate li dojam da vam je tada više bitno da vam ide dobro u igrama?
8. Kako zahtjevnost, odnosno težina igre utječe na to hoćete li ju htjeti igrati?
  - 8.1. *Potpitanje, ako bude potrebno, ovisi o prethodnom odgovoru:* Biste li na temelju toga odbili igrati neku igru?

#### **Povezanost**

9. Koliko je za Vas bitno druženje tijekom igranja, primjerice pričanje dok igrate, osjećaj da ste dio tima, zajedničko rješavanje izazova, socijalni dijelovi igara?
10. Prilagođavate li ponekad odluke o tome što ćete i kako odigrati tome što će drugi ljudi misliti o tome? Ako da, kako?
11. Volite li provoditi vrijeme pričajući s drugima koji se bave sličnim aktivnostima o ovim igrama i kad se ne igrate? Imate li osjećaj da imate neke ljude s kojima to možete podijeliti i je li vam važno da takve osobe postoje?
  - 11.1. *Potpitanje, ako bude potrebno, ovisi o prethodnom odgovoru:* Možete li nam pojasniti zašto vam je to bitno?

#### **Autonomija**

12. Na koje načine možete izraziti sebe kroz igranje? Gdje vaše karakteristike dolaze do izražaja u igranju?



13. Koliko igranje potiče vašu kreativnost? Na koji način?
14. Koliko vam je pri igranju važno da možete što više odrediti kako će se odvijati, a ne da je to određeno drugim ljudima ili pravilima? Npr. uređenje lika; više načina da se riješi zagonetka/pobijedi protivnika; više lokacija...
- 14.1. Što vam je važno da možete sami odrediti, a za što vam je u redu da odrede drugi ili pravila?
- 14.2. *Potpitanje kod igara, ako bude potrebno, ovisi o prethodnom odgovoru:* Kako broj odluka ili opcija koji imate tijekom igre utječe na to koliko vam se igra sviđa?
- Potpitanje kod igara, ako bude potrebno, ovisi o prethodnom odgovoru:* Smeta li Vam ako je igra streamlineana, ako postoji samo jedan način da se odigra?

## Prilog 2

Lista kodova korištena za kodiranje podataka.

Kod	Opis	Primjer	<i>n</i>	Tema
Autonomija	Osjećaj da si izvor svog ponašanja, da ga biraš u skladu sa svojim interesima i vrijednostima; mogućnost ekspresije sebe čak i pod utjecajem drugih	„...ako sam ja nešto napravila da to zapravo utječe na nešto. A da nije da je sve preodređeno odmah ili da ono ja u nekom trenutku ne mogu jednostavno više ne mogu ništa napraviti da bi se išta promijenilo.”	18	Autonomija
Frustracija autonomije	Osjećaj da si guran u smjeru koji ti ne odgovara ili ga ne želiš, osjećaj pritiska i unutrašnjeg konflikta	„[Netko je imao kartu] da netko ne može glasati u donošenju zakona i stavio to na mene. I onda se taj zakon izglasao jer mi smo straight up izgubili pola flote i nismo više mogli pobjedit”	19	Autonomija
Sloboda	Situacija u kojoj uživaš u tome što možeš pristupiti nečemu na više načina, odnosno u kojoj odluke dolaze iz vlastite želje i intrinzično si motiviran; također predstavlja neovisnost o drugim igračima, odnosno da njihova igra ne utječe na tvoju	„Meni je dobro u igri kad ima više puteva, načina na koji se može doći do cilja, na koji se može doći do pobjede.”	17	Autonomija
Streamlined	Spominjanje specifičnog načina igranja igre u kojem nema puno odluka ili načina za pristupiti igranju	„A opet ako si ono constrained, tad doslovno na potezu ćeš samo baciti kockicu ili izvući kartu.”	2	Autonomija
Kompetencija	Osjećaj	„Mislim lijepo imati ono nekakav	5	Kompetentnost

/ Kompetentnost	samopouzdanja i efektivnosti u nekoj aktivnosti; zadovoljava se traženjem optimalno teških zadataka za pojedinačve kapacitete i svladavanjem istih	plan i satisfying je kada on prođe, zato što onda znaš da si imao ideju i kao dobro si napravio i uspio si ju ostvarit”		
Frustracija kompetencije / Frustracija kompetentnosti	Osjećaj neuspjeha ili bespomoćnosti	„Mrzim kada ono što si zacrtam ne prođe”	34	Kompetentnost
Prekompleksnost	Spominjanje da je igra ili preteška ili da ima previše pravila ili stvari za pratiti pa nije zabavno	„Svi koji su igrali nisu bili sretni s [igrom] jer je bila prepametna...postavila se prepametno za igrača. Što mislim da je baš suprotno što treba biti”	6	Kompetentnost
Izazov	Uživanje u tome kada se moraš snalaziti ili u savladavanju novih vještina ili da se voliš stavljat u poziciju gdje ne znaš hoćeš li uspjeti, opisivanje igre kao teške, potraga za izazovom koji je pod tvojom kontrolom kako bi nadomjestili loše iskustvo u stvarnom životu	„Volim kada dobiješ nešto i onda moraš napraviti najbolje što možeš s time”	14	Kompetentnost
Natjecanje s drugima	Težnja za pobjedom/višom pozicijom	„Mislim, ja uvijek hoću pobijediti”	20	Kompetentnost
Ravnodušnost prema pobjedi	Spominjanje da nije bitno da budeš prvi ili da ne igraš da pobijediš	„Po meni, već sam rekao, nije mi bitno da pobijedim,”	15	Kompetentnost
Dobro igranje	Važnost togada ti ide dobro dok igraš igru	„Ako vidim da radim puno grešaka, prestat ću ulagat trud”	3	Kompetentnost

Upoznatost	Preferiranje igre koju dobro poznaješ ili nepreferiranje igre koju ne poznaješ dobro ili utjecaj upoznatosti s igrom na to da se želiš više natjecati	„Nekad mi se u takvim situacijama ne igraju baš neke komplicirane igre, niti nove komplicirane.” „Sad je više onako ako igramo nešto u čemu znam da sam dobra, onda mi je bitno. Onda idemo na pobjedu i onda ono ako se neko usprotstavi, ne može”	10	Kompetentnost
Povezanost	Osjećaj povezanosti s drugima, da možeš brinuti o nekome i da netko brine o tebi, osjećaj pripadnosti s drugim igračima? ili sa zajednicom igrača?	„Sjećam se u djetinstvu kad smo igrali šah i kuće gdje smo igrali karte. Ono kao obitelji. To mi je ostalo nekom lijepom sjećanju”	31	Povezanost
Druženje	Uživanje u provođenju vremena s drugim ljudima, pričanju i prijateljskim interakcijama ili igranje zbog druženja	„Društvo. Druženje. Ono Zabava.” „Htio sam biti dio grupe”	39	Povezanost
Frustracija povezanosti	Osjećaj isključenosti, socijalne alijenacije, samoće	„Mrzim kad me ne doživljavaju ozbiljno” "kada ne mogu doći do riječi ne znam zašto sam uopće tu”	2	Povezanost
Harmonija	Stavljanje grupe na prvo mjesto ili usmjerenost na grupu prije nego na vlastite ciljeve	„Bitno mi je da se svi zabavljaju” „Ako svi žele igrati monopoly, i ja ću”	13	Povezanost
Meta-druženja	Druženje bez igranja, ali uz razgovor specifično o igrama, prijašnjem zajedničkom igranju, iskustvima igranja, situacijama koje su se dogodile tijekom igre	„Sa kojim god ljudima upoznam da igraju društvene igra kao ja, dijelimo doživljaje, strategije koje su oni koristili da oni smatraju interesantnima, da ja istu stvar.”	10	Povezanost

Prilagođavanje igranja	Prilagođavanje način igranja zbog potencijalnih reakcija suigrača	„kad imam osjećaj da nekom mogu pomoć, a da njemu više stalo da pobjedi ili mu fali još malo pa vidim da je tu neko pred... Onda to obično volim.”	7	Povezanost
Svrhovito druženje	Igranje kao svrha ili izlika za druženje, preferiranja igranja u društvu nad samim druženjem	„Svi su nešto igrali u životu i svi na taj način žele trošiti svoje vrijeme, jer to je baš ono druženje i sve, samo što usput još nešto radiš nije samo prazno druženje.”	7	Povezanost
Trud drugih	Frustraciju kada druga osoba <i>ne</i> ulaže trud u igru, bilo to ne učenjem pravila ili nedostatkom aktivnog sudjelovanja	„Mislim, ako druga osoba nije naučila pravila a dogovorili smo se tako, doživljavam to kao disrespect prema mom vremenu kojeg sam uložila u neku igru.”	4	Povezanost
Opuštanje	Igranje kao način micanja s uma nekih stvari koje te muče ili odmoranja od života	„Skužio sam da me to opušta, nisam sad puno analizirao zašto to volim”	9	
Bijeg	Nadoknađivanje određenih manjaka u sebi i svakodnevnom životu igranjem igara	„Nisam uspio odraditi zadatak na poslu, ali zato sam pobijedio u igri” "U igri mogu biti moćniji nego u stvarnom svijetu”	4	Migracija u izmišljeni svijet
Angažman	Važnost toga da si aktivni sudionik nekog fiktivnog svijeta	„Volim Star Wars i volim igrati s tim likovima”	6	Aktivno sudjelovanje
Želja za razmišljanjem	Uživanje u procesu razmišljanja (može biti u smislu smišljanja strategija, općenito samo „korištenje mozga”, vežbanje mozga) i tome da si aktivan	„Dodatni motiv je da, je li kroz taj odmor opet vježbamo mozak” „Generalno volim igre gdje moram razmišljati. I zato volim board gameove.”	10	Aktivno sudjelovanje
Kreativnost	Rješavanje	„Ali opet preveliko ograničavanje,	14	

	problema na osobi nov način ili domišljatost u postizanju cilja, ili izražavanje da voliš kreativnost u igri	onda je više onako da je dizajner uzeo tebe za ruku i vodi te točno kroz svoju nekakvu misao, a onda igrači ne mogu sebe nekako kreativno izraziti”		
Varijacija	Uživanje u ili težnja novim iskustvima (nova igra, nova strategija, drugačiji flow igre, replayability, etc.)	„Ja sam razvio ljubav prema tome jer mi u prirodi da sam znatiželjan, da me zanimaju, da je to nešto novo" "...nego ima više modularnosti te se može promijeniti i time povećava svoju "reigrivost", nazovimo to tako. Tako da može osigurati da sljedeća igra neće biti uvijek ista prijašnjoj...”	32	Novost
Jedinstvenost	Uživanje u tome što nema ništa baš slično, odnosno pronalaženju zanimljivih mehanika, tema, itd.	„Pa onda zato preferiram igre koje imaju tako manje sreće i možda koje imaju neke jedinstvene mehanike, da one imaju neki, što bi se reklo, nekakav gimmick kao što recimo ima Cryptid, kao što ima... Pa zapravo gotovo sve od igara koje smo ovdje naveli. Mislim nisam ih sve igrao, ali mislim da... imaju neku jedinstvenost naspram drugih igara.”	2	Novost
Estetika	Uživanje u nekom aspektu dizajna igre (tema, crteži, priča)	„Meni su isto vizualno uvijek bile interesantne, te kutije i ploče i to sve složiti i kako su oslikane, nacrtane, to mi je uvijek bilo jako privlačno.”	18	Estetika
Anti-estetika	Opisivanje kako ne voliš kada je igra ružna, ružnoća kao faktor zbog koje ne bi igrao igru	„I Terraforming Mars mi je jedan od najružnijih igra koja postoji.”	2	Estetika
Mehanika	Preferencija neke specifične mehanike ili načina igranja ( <i>gameplay</i> ), odnosno načina kako igra funkcionira i teče	„Ja jako volim te resource management igre” „Prekrasan gameplay, jako je logičan i jako je prirodan”	14	
Predvidivost / Repetitivnost	Opisivanje kakone voliš to što možeš predvidjeti što će se dogoditi, ili ako	„Kao, zato mi te igre dijeluju finalno, jer jednom kad naučiš sve karte, to mi gubi svaku zabavu.”	11	Novost

	znaš sve komponente igre; ili opis kako se igra ponavlja u negativnom smislu			
Zabava	Komentar da je nešto zabavno	„Ali meni je u toj igri jako zabavno kako se izvući u takvim situacijama i stvarno igra dopušta te, znači, daje neke načine za to i stvarno je jako challenging.”	27	
Ulaganja	Ulaganje puno vremena/novaca/truda u igranje i igre općenito	„Mislim da je to više stvar, što ja znam, nekakve investicije u cijelu igru i proces igranja. Zato što kao prvo, ta igra je skupa. Posjedujem osnovnu igru i već dvije ekspanzije za nju. I također, s obzirom na to da ima jako puno dijelova i jako dugo traje, kao uvijek se treba odrediti cijelo jedno dugačko posljedno da bi se igralo. Jednostavno je proces. Puno novaca i puno vremena ide u nju”	2	
Pravednost	Balansiranosti pravila igre ili pravednost drugih igrača, odsutnost pristranosti za pobjedu; može biti i negativno, odnosno da ti smeta kada se to dogodi	„Čula sam da je loše zato što je jedan faction jako overpowered preko svih ostalih”	6	
Učenje	Učenje igre kao aspekt koji je zabavan sam po sebi, otkrivanje igre po prvi put	„Najzabavnije je učiti novu igru”	4	