

Mapiranje i interpretacija grafičke komunikacije unutar digitalne igre kartama

Vavra, Toni

Master's thesis / Diplomski rad

2022

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://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:164010>

Rights / Prava: [Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International/Imenovanje-Nekomercijalno-Bez prerada 4.0 međunarodna](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-17**



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 etnologiju i kulturnu antropologiju
svibanj 2022. u Zagrebu

Diplomski rad

Mapiranje i interpretacija grafičke komunikacije
unutar digitalne igre kartama

Toni Vavra

Mentor: dr. sc. Goran Pavel Šantek

Izjavljujem pod punom moralnom odgovornošću da sam diplomski rad „Mapiranje i interpretacija grafičke komunikacije unutar digitalne igre kartama“ izradio potpuno samostalno uz stručno vodstvo mentora dr. sc. Gorana Pavela Šanteka. Svi podaci navedeni u radu istiniti su i prikupljeni u skladu s etičkim standardom struke. Rad je pisan u duhu dobre akademske prakse koja izričito podržava nepovredivost autorskog prava te ispravno citiranje i referenciranje radova drugih autora.

Toni Vavra
svibanj 2022. Zagreb

Sažetak

Ovaj pokusni etnografski rad iz područja digitalne antropologije bilježi i tumači komunikaciju igrača tijekom *Hearthstone* meča. Naime, radi se o strateškoj online videoigri kartama koja nasumično spaja dva anonimna igrača sličnih vještina s ciljem snižavanja suparničkih životnih bodova na nulu. Rad proučava promjene značenja ograničene komunikacije dozvoljene sukobljenim igračima. Naglasak je na analizi komunikacijskog sustava unutar videoigre, odnosno tumačenju značenja ovisnih o kontekstu. Pozornost će biti usmjerena i na različite načine ometanja tijeka igre te koncept toksičnosti unutar *Hearthstone* zajednice.

Ključne riječi: etnografija komunikacije, digitalna antropologija, videoigre, *Hearthstone*

Summery

This untried ethnographic work in the field of digital anthropology records and interprets player communication during a Hearthstone match. Hearthstone is a strategic online card game that randomly connects two anonymous players of a similar skill level with the aim of lowering opponents' life points to zero. This paper examines changes in the meaning of limited communication allowed to the opposed players. The emphasis is on the analysis of the communication system within the game and the interpretation of meanings dependent on the context. Attention will also be paid to various ways of disrupting the course of the game and the concept of toxicity within the Hearthstone community.

Key words: ethnography of communication, digital anthropology, video games, Hearthstone

1. Uvod.....	1
1. 1. Što je to Hearthstone?	1
2. Metodologija	3
3. Analiza i interpretacija grafičkog sustava komunikacije	5
4. Dizajn grafičkog sučelja	10
5. Sažetak prethodno izložene građe.....	10
6. Hearthstone bonton.....	11
6. 1. Otezanje	12
6. 2. Odustajanje	14
6. 3. Razmetanje.....	15
6. 4. Savjet.....	16
7. Loše ponašanje.....	17
7. 1. Načini.....	18
7. 2. Uporaba.....	19
7. 3. Mnijenja	20
7. 4. Sprječavanje.....	20
8. Usporedba umjesto zaključka	21
9. Pozicioniranje rada u okviru discipline.....	23
Literatura.....	24

1. Uvod

Mnogi ljudi *gaming* i *esports* ne shvaćaju ozbiljno, iako *gaming* industrija već godinama zarađuje daleko veću svotu novca nego, primjerice, holivudski filmovi (Shanley 2017). Odnedavno, *streaming*¹ videoigara koristi se u svrhu (samo)promocije i (političkog) utjecanja. S time u vidu, Alexandria Ocasio-Cortez, američka kongresnica poznatija po inicijalima AOC, uživo je prenosila vlastito sudjelovanje u videoigri „Among Us” (BBC News 2020). Suradivala je s poznatim američkim streamerima (Disguised Toast 2020) putem Twitch *streaming* platforme, kako bi potaknula generaciju Z² na glasanje. Tim je projektom AOC okupila više od četristo tisuća gledatelja. Prema tome, zbog sve veće popularnosti i utjecaja, istraživačku pozornost treba usmjeriti i na gaming industriju odnosno zajednicu te načine na koje transformira ekonomiju, kulturu i društvo.

1. 1. Što je to Hearthstone?

Hearthstone je, samoprozvana³, varljivo laka i vrlo zabavna strateška videoigra kartama koja se lako uči, a nerado prestaje igrati. Radi se o Blizzardovoj⁴ free-to-play (besplatni pristup otvoren svima), online, sakupljačkoj⁵, digitalnoj igri kartama. Hearthstone je izgrađen na prethodno utemeljenim narativima iz Warcraft⁶ serijala (sastoji se od niza videoigara, romana i ostalih medijskih sadržaja) koristeći slične likove, pojmove i događaje. U ožujku 2014. godine Hearthstone se pojavljuje na Microsoftovom Windowsu i Appleovom macOS-u te nešto kasnije na Appleovom mobilnom operativnom sustavu iOS te Androidu⁷. Značajka je Hearthstone videoigre da se isti račun (eng. account) sa sveukupnom digitalnom zbirkom karata, postignućima i povijesti igranja koristi na svim dostupnim platformama, što igračima omogućuje natjecanje preko bilo kojeg podržanog uređaja. Primjerice, jedan će igrač igrati preko osobnog računala dok

¹ Streaming je konzumacija i prijenos online sadržaja u stvarnom vremenu nastanka.

² Generacija Z obuhvaća skupinu ljudi rođenih između kasnih 90-ih i ranih 2010-ih.

³ <https://playhearthstone.com/en-us/new-to-hearthstone/>

⁴ Blizzard Entertainment, Inc. američki je developer i izdavač video igara osnovan 1991. godine.

⁵ Pojedinačne (eng. singles) digitalne karte ne dobivaju se besplatno već se moraju kupiti (bilo zlatom, što je resurs same video igre ili stvarnim novcem). Svrha svih TCG-ova (eng. trading card games) igranje je igre, ali i sakupljanje karata (kolekcionarstvo). Posebnost svih fizičkih TCG-ova razmjena je karata (eng. trade).

⁶ Warcraft serijal sastoji se od pet videoigara: Warcraft: Orcs & Humans, Warcraft II: Tides of Darkness, Warcraft III: Reign of Chaos, World of Warcraft (tzv. WoW) i Hearthstone.

⁷ Android je mobilni operativni sustav utemeljen na softverima otvorenog koda.

će se drugi videoigri pridružiti preko mobilnog uređaja. Jedino ograničenje svakog korisničkog računara je ono regionalno⁸, što znači da svaki igrač pripada jednom od servera ovisno o geografskoj lokaciji igračevog računara (zanimljivo je istaknuti postojanje kineskog servera koji jedini obuhvaća područje samo jedne države). Dakle, igrači različitih regija ne mogu se međusobno natjecati.

Hearthstone je igra kartama temeljena na izmjeni poteza dvaju igrača od kojih svaki igra špilom od trideset karata (eng. deck) koje idu uz prethodno odabranog heroja⁹ i njegovu specifičnu moć. Igrači svaki svoj potez koriste ograničen broj resursa (u obliku do deset kristala mane¹⁰) da putem vlastitih karata izvrše neku akciju, odnosno bace čaroliju ili prizovu sljedbenike (eng. minion) s ciljem svođenja suparničkih životnih bodova na nulu, što rezultira pobjedom. Pobjeđivanjem mečeva te izvršavanjem dnevnih odnosno tjednih zadataka (eng. quest) zarađuje se iskustvo, zlato (valuta unutar Blizzardovih videoigara) i karte. Igrači zlatom i mikrotransakcijama¹¹ kupuju paketiće karata kako bi mijenjali te unapređivali vlastite špilove i kolekcije karata. Klasičan način igranja Hearthstone videoigre je protiv nasumičnog, anonimnog suparnika u Standard ili Wild formatu na Casual ili Ranked način. Još neki od dostupnih formata igre su Solo Adventures, Tavern Brawl, Arena, Battlegrounds te Duels. Nov sadržaj u videoigru dolazi više puta godišnje, a najčešće je u obliku dodavanja novih setova karata.

⁸ Hearthstone je podijeljen na četiri geografske regije: Amerike, Europa, Azija/Pacifik i Kina.

⁹ Hearthstone sadrži 10 heroja te svaki predstavlja neku od klasa iz Warcraft serijala. <https://playhearthstone.com/en-us/heroes/>

¹⁰ Mana, u Warcraft serijalu, predstavlja magični resurs energije koji se koristi za bacanje čarolija. Plave je boje.

¹¹ Mikrotransakcija je poslovni model prodaje i kupnje virtualnih dobara malenim svotama novca.



Screengrab 1 prikazuje Hearthstone meč između heroine Rogue klase Maiev Shadowsong (dolje) i Arthasa Menethila, heroja Paladin klase, u kasnoj fazi igre iz 2021. godine.

Igra je dizajnirana s namjerom uklanjanja bilo kakve mogućnosti igranja tijekom suparničkog poteza. Hearthstone dosljedno replicira osjećaj fizičke igre kartama (TCG¹²) unutar vlastitog korisničkog sučelja. Videoigra je zaradila pozitivne recenzije¹³ kritičara te Blizzardu zarađuje milijune dolara (Dyet i Pickard 2017). U listopadu 2018. godine Blizzard bilježi više od sto milijuna Hearthstone igrača (Gough 2020) dok se popularnost videoigre širi i na esport natjecanja.

2. Metodologija

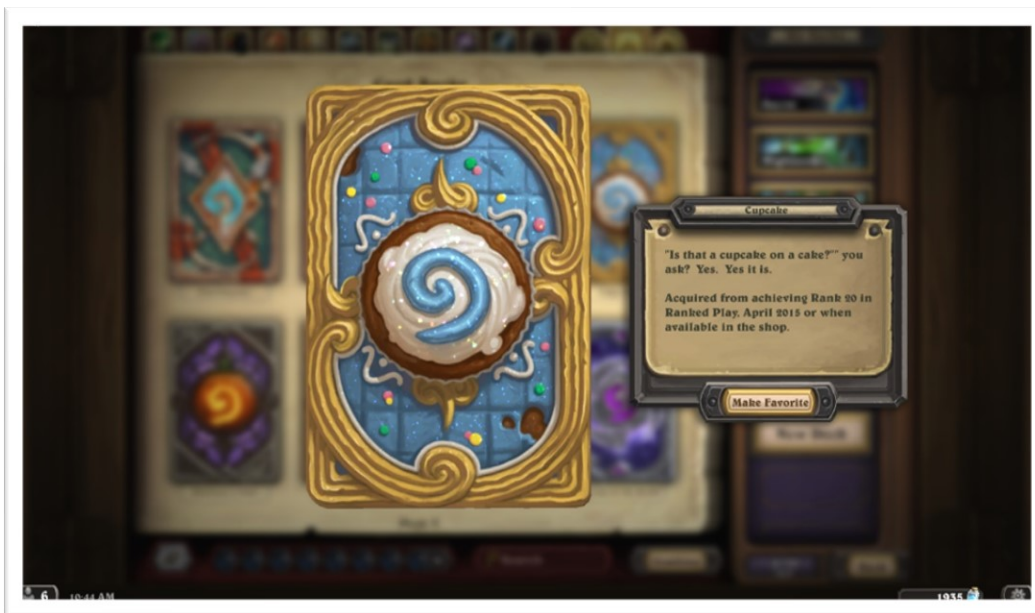
Sada kada je prikazano što je Hearthstone i kako videoigra funkcionira može se opisati namjera analitičkog djela ovog istraživačkog rada. Naime, ideja je istražiti mogućnosti i načine komuniciranja između dva anonimna, nasumična Hearthstone igrača odnosno suparnika s naglaskom na standardni format igre. Dakle, radi se o etnografiji komunikacija po uzoru na američkog lingvистa, antropologa i folklorista Della Hymesa. Pristup je osmislio sredinom

¹² TCG (trading card game) ili CCG (collectable card game) odnosi se na kartaške igre koje kombiniraju značajke strateške izgradnje špila s razmjenom pojedinačnih karata koje je po prvi puta predstavljala Magic: The Gathering 1993. godine.

¹³ <https://www.metacritic.com/game/pc/hearthstone-heroes-of-warcraft>

dvadesetog stoljeća, a usmjerio ga je prema društveno-kulturnim pravilima i vrijednostima koja određuju usmene, ali i druge oblike komunikacije, kao i njihovo tumačenje unutar neke zajednice (Saville-Troike 2008:1–2). Etnografiju komunikacija možemo odrediti kao proučavanje jezika (u smislu društvenog djelovanja) opisnom analizom višestrukih odnosa između jezičnih izvora i društvenih značenja.

Komunikacija sa suparnikom u Hearthstoneovom sučelju vrlo je ograničena. Svodi se na nekoliko fraza, čiji se niz značenja mijenja i širi s razvojem igre na ploči. Pozornost će biti usmjerena i ograničena na sučelje te komunikaciju omogućenu tijekom standardnog meča dok su suparnici anonimni i nasumični, što znači da se naknadno upoznavanje te potencijalna razmjena tekstualnih poruka ne uvažava. Pouzdanost tumačenja značenja komunikacije tijekom mečeva u Hearthstone videoigri dolazi od višegodišnjeg participiranja u videoigri te aktivnog sudjelovanja u Hearthstone zajednici, što autora teksta čini **insajderom**.

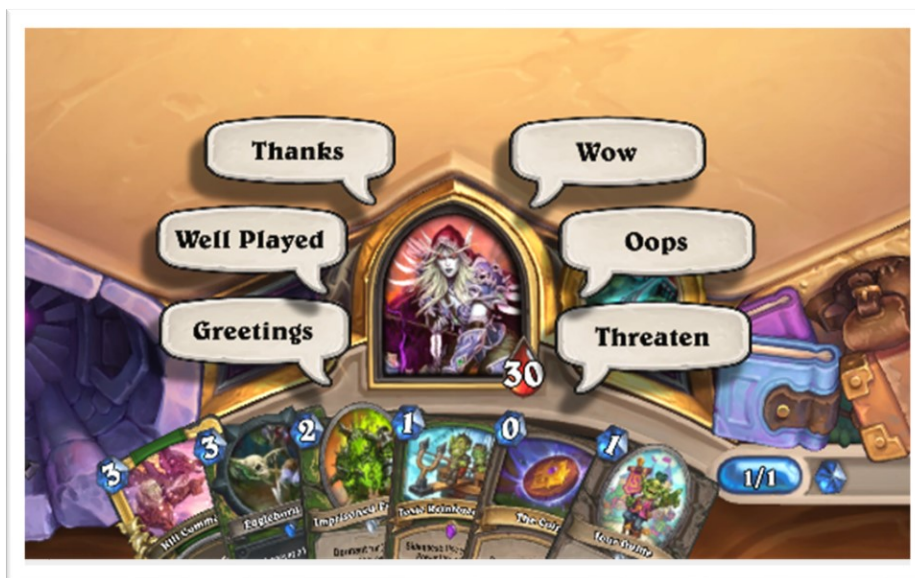


Screengrab 2 predstavlja alternativnu stražnju stranu karata (card back), a tzv. flavor tekst desno, sadrži vremensku oznaku (timestamp) početka sudjelovanja u Hearthstone zajednici.

3. Analiza i interpretacija grafičkog sustava komunikacije

Hearthstone **emotes** kraće su fraze koje heroji izgovaraju tijekom meča. Svaki emote dolazi u obliku audiozapisa (govor glasovnog glumca) i vizualnog prikaza fraze u obliku govornog oblačića (nalik onima u stripu) s odabranom porukom iznad portreta heroja. Emotes su jedini mogući način komunikacije između suparnika tijekom Hearthstone meča. Igrači emotes mjehuriće prikazuju suparniku tako što će desnim klikom miša pritisnuti portret vlastitog heroja, nakon čega odabiru željenu poruku. Desnim klikom na portret suparničkog heroja pojavljuje se opcija „Squelch” koja sprječava prikazivanje (namjernih) suparničkih emote poruka.

Postoji oko tridesetak različitih emote sintagmi koje se mogu pojaviti tijekom meča. Svaki heroj ima jedinstveni set emote fraza (različiti glasovni glumci i kombinacije riječi) koje se pojavljuju ovisno o fazi igre i stanju na ploči. Postoje dvije vrste emote oblačića, a to su namjerni i nenamjerni. Namjerne oblačiće s frazama igrači svojevrijedno odabiru i prikazuju suparniku. Postoji šest namjernih emote poruka: Greetings, Well Played, Thanks, Wow, Oops te Threaten. Nenamjerne emote poruke zapravo su usputne primjedbe heroja (često u svrhu zabave i humora) kao likova unutar narativa videoigre. Odvijaju se automatski kao odgovor s obzirom na događaje na ploči, a zajedno s namjernim emote mjehurićima čine sveukupnih dvadesetak koji se mogu pojaviti tijekom igre.



Screengrab 3 prikazuje izbornik sa šest namjernih emote oblačića oko portreta heroine Hunter klase Sylvanas Windrunner.

Izrazito je važno da se gotovo svaki emote može interpretirati na niz različitih načina što uvelike ovisi o primatelju poruka (suparniku) i stanju na igračkoj ploči. Jedan od čimbenika dvosmislenosti emote fraza ograničen je raspon ponuđenog izbora (dakle šest sintagmi), što samo po sebi potiče igrače da osmisle i pronađu načine za korištenje postojećih opcija u izražavanju drugih reakcija koje nisu predodređene. Osim toga, mnogi igrači već uobičajeno oblačiće koriste kako bi iskazali sarkazam i negodovanje, s ciljem provociranja i ometanja svojih suparnika, bilo u duhu razigranog natjecanja ili s nešto zlobnijim namjerama. Iako se značenje i namjera emote fraza, do određenog stupnja, može protumačiti na temelju konteksta, različitost iskrenih i sarkastičnih značenja te uporaba svakog emote oblačića u konačnici znači da je gotovo nemoguće u potpunosti znati prave namjere suparnika.

Na prvi pogled, jedan dobronamjeran emote „**Greetings**” generira pozdravnu poruku razmjerno prijateljske naravi. Očita svrha ovog mjehurića najprikladnija je na početku meča, no češće se koristi tijekom igre u službi najrazličitijih namjera. Nerijetko, Greetings se koristi za iskazivanje frustracije tijekom meča u trenucima kada suparnik predugo igra svoje krugove (eng. stalling ili odugovlačenje). Međutim, ponekad se koristi i kao svojevrsno naslađivanje, uglavnom na kraju meča ili nakon uspješno izvedenog poteza. Ponekad će igrači uzastopno slati Greetings mjehuriće (eng. spamming) kako bi iskazali veliku količinu nakupljene frustracije zbog ovog ili onog razloga. Takva zlouporaba grafičke komunikacije, koja remeti miran tijek igre (eng. triggering), može se spriječiti ranije spomenutom „**Squelch**” opcijom. U sličnom neveselom tonu, neki igrači Greetings emote iskoristit će pri zadavanju smrtonosne štete suparniku, što Hearthstone zajednica smatra krajnje nepristojnim i neprikladnim ponašanjem (tzv. „bad manners“ ili BM-ing).

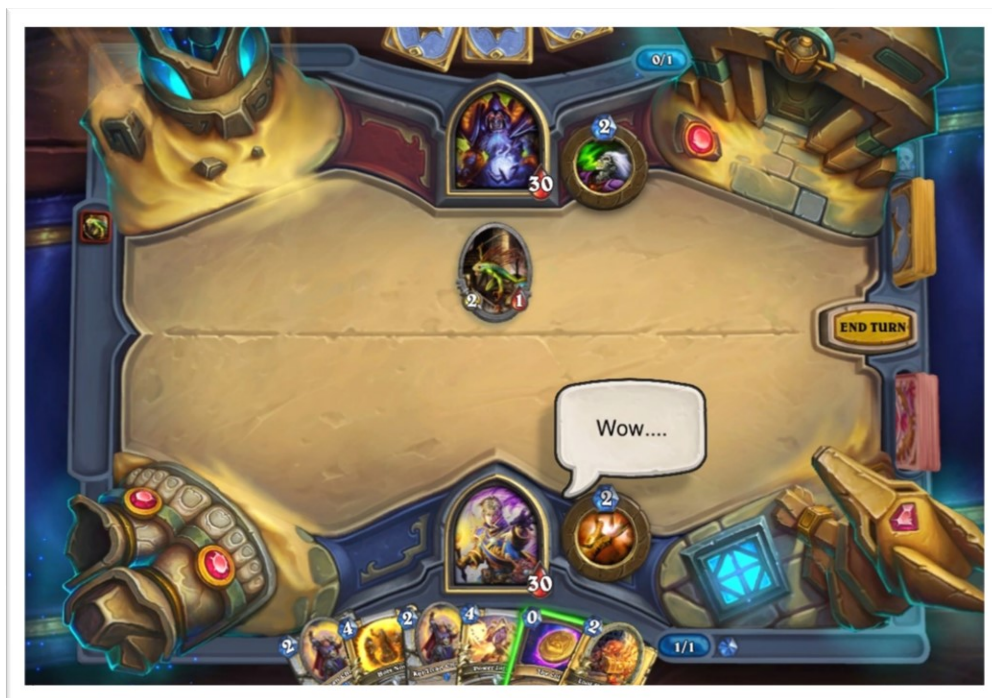
„**Well Played**” (skraćeno WP) zamišljen je kao kompliment suparniku za dobro odigrane poteze i često se koristi na kraju meča u značenju dobre igre (eng. good game ili skraćeno GG), što se može protumačiti i kao doviđenja. Nadalje, Well Played emote često se koristi kao reakcija na suparničku vještinu, na dobru sreću prilikom izvlačenja karata te na pozitivne ishode nasumičnih događaja na ploči. U stvarnosti, spomenuta fraza najčešće se koristi sarkastično, posebno kao nagovještaj da je razlog suparnikove (lake ili brze) pobjede zapravo sreća ili da suparnik igra premoćan (eng. overpowered) tj. nezabavan špila karata (deck). S tako širokom lepezom značenja, Well Played emote otvara mnogo prostora za (pogrešnu) interpretaciju suparnikovih poruka, što nerijetko završava nesporazumom i nesuglasicama (eng. toxicity).

Osim što se koristi kao odgovor na WP emote, „**Thanks**” također sadrži mnoštvo primjena, od istinskog uvažavanja suparnikove vještine pa do šaljive zahvale za spektakularni gubitak, od nestašne zahvale za poklonjenog miniona kroz nenamjernu aktivaciju (eng. to trigger ili u gaming žargonu „to proc “) deathrattle¹⁴ efekta legendarne minion karte Sylvanas Windrunner pa do uznemirujuće zahvale igrača koji obavještava svog suparnika o tome da je nehotice (eng. misplay) zapečatio vlastiti poraz. I u ovom slučaju, tumačenje istinskog značenja i namjere iza oblačića Thanks prepušteno je primatelju poruke.

Emote „**Wow**” uglavnom se koristi s namjerom izražavanja iznenađenja izazvanog izvanrednom igrom suparnika ili pojavom malo vjerojatnog obrata događaja, to jest kada RNG¹⁵ (eng. random number generator) uzdrma tijek igre. Wow je nešto neutralnija alternativa Well Played oblačiću, zato što u pravilu izbjegava pristrano komentiranje suparničke vještine. Opisani emote zapravo je osmišljen i uveden u Hearthstone da zamijeni ranije dizajnirani emote „**Sorry**” koji se prečesto koristio zlonamjerno, stoga su ga developeri, zbog reakcije igrača i publike, zamijenili s nešto dobroćudnijom i neutralnijom alternativom. Međutim, zanimljivo je primijetiti, da glumac koji glas daje Anduinu Wrynnu (vidi screengrab četiri), herojskom predstavniku Priest klase, emote Wow izgovara na toliko očigledno sarkastičan način, da većina Priest igrača emote Wow koristi kako bi izazivali i ismijali suparnike (slično kao i kod Well Played emote oblačića).

¹⁴ Deathrattle (hrv. samrtni hropac) u Hearthstone video igri odnosi se na efekt nekog miniona koji se aktivira nakon njegovog uništenja.

¹⁵ RNG ili nasumično stvoreni ishodi značajan su i neizbježan dio Hearthstone videoigre, a odnosi se na efekte karata koje stvaraju ili izazivaju ishode na koje igrači nemaju (ili imaju ograničen) utjecaj.



Screengrab 4 predstavlja heroja Priest klase Anduina Wrynna koji prikazuje svoj Wow emote Gul'danu, heroju Warlock klase zato što igra slabašnu „Murloc Raider” minion kartu.

Prikazivanje „**Oops**” emote poruke prije prve odigrane karte najčešće označava nezadovoljstvo igrača početnim handom¹⁶ ili učinjenim mulliganom¹⁷. Igrač frazu Oops može upotrijebiti za iskazivanje shvaćanja da je upravo počinio pogrešku ili se istim oblačićem može ukazati na suparnikov promašaj. Naravno, i ovaj emote može se iskoristiti za ismijavanje suparnika zbog pogrešnih poteza ili pak za impliciranje, da je suparnik pogriješio kada to nije slučaj s čime ga se provocira i navodi na griješenje. Oops mjehurić koristi se i kao odgovor igrača na suparnikov Oops kako bi se složio s njim i pokazao suosjećanje vezano za grešku u pitanju ili jednostavno da bi jasno dao do znanja da je već bio svjestan pogrešnog igranja.

Ponekad, igrači „**Threaten**” emote koriste kao dramatičan ili duhovit oblik pozdrava (eng. greeting). Čini se da očito neprijateljstvo ovog oblačića umanjuje njegovu moć stvarnog ometanja i uznemiravanja suparnika, u čiju se svrhu, tragikomično, preferiraju neke druge, na prvu susretljivije emote fraze. Dakle, uredno je Threaten tumačiti kao jedan razigran, pozitivan emote, pogotovo uz minion karte kao što su „Wisp” ili „Angry Chicken”.

¹⁶ Hand u TCG-ovima označava neodigrane karte koje igrač drži u ruci.

¹⁷ Mulligan u Hearthstoneu označava zamjenu karata iz opening handa s kojima igrač nije zadovoljan na početku igre.



Screengrab 5 prikazuje heroja Priest klase Anduina Wrynna koji „Angry Chicken” minion kartom prijete heroju Warlock klase Gul'danu uz prikladnu Threaten frazu.

„**Squelch**” je postavljen kao izbor svakog igrača da onemogući prikaz namjernih emote poruka suparnika. Nenamjerni emote oblačići se i dalje pojavljuju jer su dio Hearthstoneovog narativa (svaki je Hearthstone meč zapravo susret Warcraft likova koji su u ulogama heroja). Glavna svrha utišavanja sprječavanje je uznemiravanja igrača i minimiziranje lošeg suparničkog ponašanja. Ponekad će igrač isključiti grafičku komunikaciju suparnika kako bi umanjio smetnje te se lakše usredotočio na planiranje i izvođenje vlastite strategije. Squelch ne sprječava igrača u slanju emote oblačića (što potvrđuje crveno osvjetljenje dijelova ploče nad kojima suparnik drži pokazivač miša) već sprječava prikaz i oglašavanje istih. Squelchani (utišani) igrač ne dobiva informaciju o tome da je squelchan, stoga će on i dalje vidjeti odnosno čuti vlastite emote poruke jednako kao i suparničke (osim ako ih i sam ne utiša). Još jednom, za squelchanje suparnika desnim klikom miša pritišće se suparnički portret heroja. Isto tako, squelchani se suparnik može unsquelchati pomoću desnog klika na njihov portret, gdje će se na mjestu squelch mjehurića pojaviti „**Unsquelch**“.

4. Dizajn grafičkog sučelja

Razmjena oblačića s porukama tijekom meča u Hearthstone videoigri jedini je moguć način bilo kakve komunikacije za suparnike odnosno igrače koji se međusobno nemaju na listama prijatelja (tada je moguća razmjena tekstualnih poruka). Ovaj razmjerno ograničen dizajn izazivao je niz rasprava u Hearthstone zajednici, gdje su mnogi igrači željeli mogućnost neograničene, neometane i izravne komunikacije sa suparnicima. Blizzard i dalje ne želi te ne planira uvesti opciju izravnog tekstualnog razgovora unutar meča tj. tijekom same igre.

Razlozi za razvoj ovakve grafičke komunikacije najvjerojatnije uključuju minimaliziranje ometanja tijekom igre i sprječavanje negativnih iskustava. Ovakav način komunikacije povećava pristupačnost igre neiskusnim igračima koji nisu navikli na agresivnu prirodu online gaming chata. Ovaj komunikacijski okvir igračima daje mogućnost interakcije sa suparnikom, gdje čak mogu biti nasrtljivi i zločesti jedni prema drugima, ali na jedan simpatičan i kontroliran način. Emote sustav također ubrzava samu igru s obzirom na to da igrač ne mora prestati igrati da bi nešto poručio suparniku već su mu potrebna tek dva klika mišem da odabere i pošalje željenu poruku. Igrači su primorani izražavati se i komunicirati pomoću unaprijed odabranih (prikladnijih i pristojnijih) izraza, što komunikaciju čini lagodnom i manje osobnim iskustvom, s čime se zapravo izbjegavaju dubinske rasprave i potencijalne nesuglasice za vrijeme svakog meča.

5. Sažetak prethodno izložene građe

Videoigre polako, ali sigurno osvajaju svijet. Svoje pipke utjecaja šire kroz multimediju, popularnu kulturu, (digitalni) sport, ekonomiju, umjetnost i dalje. Hearthstone je pod okriljem Warcraft serijala postao najpoznatijom i najviše igranom digitalnom igrom kartama na tržištu, što dokazuje neprestanim rastom vrijednosti Blizzardovih dionica te aktivnom organizacijom esports natjecanja.

Hearthstone je videoigra, čije temelje prosječni igrač videoigara lako razumije i uči, ali za dobre rezultate te hvalevrijednu vještinu potrebno je vremena i truda. Cilj je Hearthstoneovog dizajna biti intuitivan te oponašati mehaniku, izgled i osjećaj stvarne fizičke igre kartama, no jedan dio, zbog digitalne naravi, svakako izostaje, a to je interakcija licem u lice. Hearthstone ljuta suparnička lica igrača mijenja šarenim portretima heroja, a svađu pretvara u dinamičnu razmjenu

stripskih oblačića sa šest pomno biranih izraza, čija se značenja mijenjaju i šire zajedno s razvojem igračke ploče.

Iako je sustav oblačića zamišljen i dizajniran kao zabavan te prijateljski način potencijalne komunikacije između nasumičnih, anonimnih suparnika, igrači svejedno uspijevaju mijenjati značenja unaprijed određenih izraza bez obzira na početne zamisli i ograničenja developera (njihova je namjera bila ograničiti loše ponašanje igrača te spriječiti toksičnost). Tako će primjerice kompliment Well Played postati sarkastična opaska pri nenamjernoj pogrešci u nizanju karata dok će prijateljski Greetings biti sredstvo za ometanje suparnika (triggering).

Dakle, izuzetno je zanimljivo promatrati kako igrači, usprkos jasno određenog komunikacijskog okvira, pronalaze načine da izvrgnu pravila i zaobiđu predodređene načine komuniciranja kako bi postigli neki vlastiti cilj. Zabrinjavajuće je što, u kontekstu Hearthstone zajednice, ti ciljevi (mijenjanje značenja emote mjehurića ovisno o napretku igre) uglavnom nose negativne konotacije i razvijaju različite prakse triggeranja (ometanje suparnika). Neprikladno i nekontrolirano ponašanje igrača videoigara poznato je i pod terminom toksičnost (namjerno izazivanje neugodnih situacija).

6. Hearthstone bonton

Kao uzbudljiva igra puna neočekivanih ishoda, eksplozivnih uništenja suparnika te podsmijeha i klicanja (fiktivne, in-game) publike, ne iznenađuje da Hearthstone, kod nekih igrača, izaziva i manje nego pristojno ponašanje. Ali što točno čini ispravno ili neispravno ponašanje i tko određuje pravila? U sljedećem djelu teksta pokušat će se prikazati i objasniti neki od temeljnih izvora nesuglasica i rasprava unutar Hearthstone zajednice vezano uz ponašanje igrača.

Kao i kod svih društveno rasprostranjenih pravila, bonton i prihvatljivo (digitalno) ponašanje unutar videoigre Hearthstone izrazito je subjektivno te mišljenja variraju od igrača do igrača. Međutim, trendovi mišljenja mogu se detektirati igrajući videoigru, istražujući forume, čitajući članke te na ostale načine sudjelujući u opisanoj virtualnoj zajednici. Dakle, normalno je pokušati izgraditi osnovno zajedničko razumijevanje neprihvatljivog i prihvatljivog digitalnog postupanja kako bi se svakome unutar zajednice omogućilo da se precizno izrazi i ponaša na način koji će ispravno biti protumačen od strane suparnika.

Za neke igrače, virtualna pravila dobrog ponašanja i **emotes** sustav komunikacije omogućuje obzirnu igru ispunjenu poštovanjem prema kolegama igračima, pri tome nudeći

suparniku komplimente za dobro odigrane poteze odnosno ispričavajući se za oduzimanje prilika u razvijanju vlastite ploče, no za drugu skupinu igrača kršenje bontona i dvosmisleni grafički način komunikacije stvara prigode za ometanje i uznemiravanje suparnika. Oni će svaku pruženu priliku iskoristiti da izazovu frustracije i nelagodu kod svojih suparnika te ih time zapravo potiču da što ranije predaju (*concede*¹⁸) igru.

Iako svaki igrač može pomisliti da je namjera njihove komunikacije i ponašanja očita, različiti ljudi iste radnje, iskustva ili uzorke često tumače na potpuno različite načine. S obzirom da je nemoguće sa stopostotnom sigurnošću znati namjere suparnika, nerijetko je najbolje zauzeti optimističan stav te ponadati se onom najboljem u ljudima.

6. 1. Otezanje

Jedan od uzroka izrazite frustracije u Hearthstone zajednici (zlo)namjerno je odugovlačenje mečeva. Odgađanje neizbježnog kraja ili razvlačenje (eng. *roping*¹⁹) svakog poteza gotovo se uvijek smatra nepristojnim ponašanjem jer uzaludno troši vrijeme oba igrača. Međutim, kao i uvijek, ovakvu vrstu ponašanja svaki igrač za sebe mora protumačiti s obzirom na kontekst.

Iako je bespotrebno razvlačenje krugova, samo da bi se izživceralo suparnika, naravno, nepoštivanje virtualnog bontona, mnogi nestrpljiviji igrači počet će gnjaviti svoje suparnike, ako izdvoje više od minimalnog vremena za donošenje odluka, što je ponašanje, koje samo po sebi, vrlo ironično, izaziva i inspirira suparnika da i on razvlači završavanje svojih krugova što je duže moguće kako bi se osvetio za prethodno loše ponašanje (te tako nastaje začarani krug toksičnog ponašanja).

¹⁸ Concede ili predaja opcija je u padajućem izborniku svakog igrača u bilo kojem trenutka igre.

¹⁹ Roping u Hearthstoneu označava odugovlačenje poteza pri čemu se na sredini ploče, zbog neaktivnosti igrača, pojavljuje zapaljeno uže koje simbolizira 15 sekundi unutar kojih ako igrač ništa ne učini završava njegov krug.



Screengrab 6 predstavlja heroinu Hunter klase Sylvanas Windrunner u Hearthstone meču s herojem Arthasom Menethilom iz klase Paladina. Sylvanas ističe vrijeme igranja poteza koje simbolizira zapaljeno uže (eng. rope) i njena zabrinutost se vidi iz nenamjernog tzv. „no time“ emote oblačića.

U određenim prilikama, igrači stvarno namjerno pokušavaju omesti svog suparnika na način da poduzmu sve moguće radnje koje su im na raspolaganju prije nego što dugme za završavanje poteza ostave netaknutim (tzv. roping). Međutim, treba imati na umu da postoji niz razloga za neobično duge poteze, kao što su problemi s internetskom vezom (eng. disconnect ili skraćeno DC) smetnje iz stvarnog života (IRL²⁰) ili želja suparnika da maksimalno iskoristi vrijeme koje ima na raspolaganju za razmatranje potencijalnih strategija, a ponekad se igračima jednostavno dogodi da zaborave pritisnuti dugme za završavanje kruga. Biranje ljutnje kao odgovora na nešto što je potencijalno nenamjerna pogreška kontraproduktivno je za igračko zadovoljstvo, stoga je jedan razuman pristup neobično dugim krugovima uglavnom i najučinkovitiji, s obzirom da se gotovo ništa ne može učiniti s ciljem smanjenja odugovlačenja.

Ipak, igrači se ne smiju bojati uzeti si koliko god vremena imaju na raspolaganju za planiranje i igranje svoga kruga. U mnogim slučajevima, postoji i više nego dovoljno potencijalnih radnji i smjerova igre koje igrač treba razmotriti, što u potpunosti opravdava korištenje vremena na koje ima pravo tijekom svoga kruga, a pogotovo ako se radi o novom, manje iskusnom igraču,

²⁰ IRL (eng. in real life) u digitalnim zajednicama označava stvarni, fizički svijet.

nešto što je za suparnika gotovo nemoguće razaznati. Ako suparnik igrača pokušava uznemiravati zbog opravdano dugih poteza, tada se svakako treba iskoristiti „Squelch” opcija.

6. 2. Odustajanje

Jednom kada igrač shvati da više nema načina da igru privede pobjedi (ili pak preživi sljedeći krug), općenito se pristojnim smatra priznati poraz odnosno odustati od igre i na taj način uštedjeti sebi, ali i suparniku vrijeme.

S druge strane, trenutak za priznavanje poraza vrlo je subjektivan, a igrači ne bi smjeli osjećati pritisak da odustanu od igre. Uzimajući u obzir izrazito nepredvidivu prirodu Hearthstone videoigre, obično se mečeve isplati igrati sve dok je poraz neizbježan. Snažno suparničko otvaranje igre ponekad se čini nesavladivim, ali pobjede u Hearthstoneu znaju doći kada ih se najmanje očekuje (nerijetko zahvaljujući RNG-ju), plus ponekad će poraz pružiti izvrsnu priliku da se razmotre slabosti vlastitog špila karata ili da se prouči što se sljedeći put u određenoj situaciji može učiniti, a da se suparnika ipak na kraju porazi.

Nadalje, igrači mogu odabrati nastaviti igru i zbog drugih razloga kao što su završavanje zadataka (eng. quests) koji daju nagrade za točno određene radnje (primjerice „odigraj dvadeset krugova“ ili „sveukupno potroši petsto mane“). Razvlačenjem igre na još jedan ili dva kruga, igrač će potencijalno završiti koji od svojih zadataka, što je često razlog igranja određenog špila karata ili klase. Ako su zadatci razlog odugovlačenja, igrač bi svoje poteze trebao odigrati što je brže moguće, kako bi se potratilo što je manje moguće vremena (kako igračevog, tako i suparničkog).

Drugi razlozi za prolongiranje igre uključuju nesvjesnost ili nesigurnost u nadolazeći poraz ili najjednostavnije, želja za promatranjem igranja završne suparničke kombinacije karata (Hearthstone je predivno animirana igra). Ponekad će igrači htjeti vidjeti koja je zapravo suparnička tajna (eng. secret) bila aktivna i zadavala im probleme zadnjih nekoliko krugova (proklet bio „Ice Block”). Također, sa strateškog stajališta, može se dogoditi da je najbolji potez ne priznati poraz, iako je u stvarnosti poraz neizbježan, jer suparnik možda još nije shvatio da igrač nema uvjete za pobjedu te se i sam sprema odustati. Blefiranje je također jedna od taktika i na taj način igrači će ponekad uvjeriti suparnike da i dalje imaju priliku za pobjedu, iako je taj brod davno otplovio, no svejedno postižu pobjede na neobične i nevjerojatne načine.

Nažalost, slično kao i kod odugovlačenja, ne postoji način razlikovanja suparnika koji završavaju svoje zadatke (ili nisu primijetili nadolazeći poraz) od onih koji namjerno troše vrijeme,

što je najčešći razlog ljutitog slanja emote oblačića, no treba se prisjetiti da provociranje suparnika jako rijetko postiže one rezultate koje zapravo želimo. Najčešće se događa upravo suprotno, suparnik će povratno početi uzastopno slati neželjene emote poruke ili će pak krenuti razvlačiti igru u želji da kazni i naljuti vlastitog napadača.

6. 3. Razmetanje

Još jedan od problema koji nastaje tijekom privođenja meča kraju je prihvatljivo ponašanje pobjednika. Glavnina diskusija vrti se oko toga treba li pobjednik maksimalno iskoristiti svoj posljednji krug te uzeti koliko god vremena treba da složi najimpresivniju kombinaciju karata za svoj posljednji potez ili da samo najjednostavnije i najbrže moguće zada posljednji udarac (tzv. „lethal damage” jer svaki heroj kreće sa trideset životnih bodova tj. healtha).

Neki od igrača smatraju nepristojnim odabrati bilo koji drugi mogući put do pobjede osim onog najkraćeg i najjednostavnijeg, pri tome misleći da su veliki, raskošni potezi uzaludno trošenje vremena, čiji je cijeli smisao napuhavanje već prevelikog pobjedničkog ega. Za druge, koji su potrošili nekoliko krugova postavljajući uvjete za svoj veliki završni potez, jedino ispravnim čini se ostvariti svoj veliki naum i za posljednji suparnički životni bod, umjesto pinganja²¹ suparnika „Fireblast” herojskom moći, poslat će veliku čaroliju od deset mane „Pyroblast“ koja udara za impresivnih deset štete.

Za mnoge, dobro odigran potez u Hearthstoneu je poput umjetnosti, a izvođenje pomno planirane i ubojite kombinacije karata pričinja im jedan od najvećih užitaka ove videoigre. Očekivanje da igru privedeš kraju s dosadnim „Arcane Shotom“, može se činiti pomalo zločestim s obzirom da si cijelo vrijeme čuvao svoj „Unleash the Hounds“ kako bi za kraj priredio jedan mali spektakl. Međutim, teško je očekivati od gubitnika da uživa u promatranju razvoja svoje propasti, iako mu pobjednik pri tome vrlo vjerojatno pruža svojevrsnu predstavu. Drugi će ipak uživati u tome što će vidjeti neku rijetku kombinaciju karata u stvarnome vremenu, iako će zbog toga doživjeti poraz na kraju. Stupanj slobode u izvođenju pobjedničkog poteza, koji zapravo dodjeljuje gubitnik time što ne odustaje od samog meča, varira od igrača do igrača, no općenito se predugo izvođenje posljednjeg poteza kažnjava odustajanjem i uskraćivanjem prilike za prikaz pobjedonosne kombinacije.

²¹ Pinganje (eng. to ping) je zadavanje točno jedne štete kroz neki od efekata.

Osim izvođenja dugo planirane kombinacije ili elegantnog završnog poteza, neki igrači namjerno će rastezati posljednji potez ili čak će produžiti igru za nekoliko krugova kako bi ponizili suparnika. Oba načina prolongiranja igre univerzalno se smatra krajnje lošim postupanjem i povredom bontona, bilo da se sve moguće karte nižu bez razloga ili da se namjerno zadržava karta koja bi igru mogla privesti kraju, poput primjerice „Eviscerate“, samo kako bi se suparniku stvorio privid još uvijek moguće pobjede.

Najjednostavniji, i ponekad najbolniji, odgovor suparnicima koji odugovlače sa posljednjih nekoliko poteza je predaja igre. Ako je igrač siguran u svoju neizbježnu propast, a suparnika očito nije briga za njegov užitak tijekom igranja, onda ne postoji razlog za omogućavanje razvlačenja igre. Ponekad je teško pravovremeno reagirati na odugovlačenje, a posebno kada suparnik zadržava karte koje ga vode prema pobjedi, što se potvrđuje tek nakon gubitka. Takve situacije igrača mogu učiniti nesigurnima, što vodi do daljnjih uzastopnih gubitaka kojih inače vrlo vjerojatno ne bi bilo.

6. 4. Savjet

Hearthstone je za neke igrače izvor zabave, za druge mjesto izazova i natjecanja, dok za treće označava prostor ispunjen agresijom i provokacijama. U konačnici, svaki od igrača pronaći će vlastiti način izvlačenja željene vrste zadovoljstva iz ove kartaške igre, a s obzirom da se Hearthstone primarno fokusira na PvP²² mečeve, navedeni oblici igranja i njihovi igrači često će se, neizbježno, pronaći u sukobi jedni s drugima.

Sve u svemu, izrazito je nužno biti obziran prema svojim suparnicima. Dok uživamo u strastvenoj borbi i nadmudrivanju te smo blizu zadavanja smrtonosne štete, nužno je sjetiti se kakav je osjećaj kada, usprkos zidu taunt²³ miniona, suparnik u ruci drži omraženi „Fireball²⁴“. Važno je pokazati suosjećanje prema svojim Hearthstone suigračima i stvoriti digitalni prostor u kojem će svi uživati, i gubitnici i pobjednici.

Mnogo puta, neprikladno ponašanje događa se zbog nedostatka pažnje, a ne nužno zbog agresivnih ispada i usmjerenih provokacija. Ako se ipak radi o lošem ponašanju, malo toga može

²² PvP = Player vs Player odnosno igrač protiv igrača, označava video igre u kojima se ljudski igrači natječu jedni protiv drugih.

²³ Taunt je ključna riječ nekih minion karata koje prisiljavaju protivničke minione da prvo njih napadnu i unište.

²⁴ Fireball je čarolija Mage klase koja košta četiri mane i radi 6 štete. Jedna je od najčešće igranih karata te neizostavan dio svakog Mage špila karata.

se učiniti da bi se ono spriječilo jer igrači imaju minimalno nadzora nad radnjama svojih suparnika, no ono što svaki igrač može učiniti je preuzeti kontrolu nad vlastitim iskustvom videoigre tako što će se koncentrirati na samo igranje i aktivno birati zanemarivanje percipirane agresije.

U slučaju pakla neprestanog spamanja suparničkim oblačićima, „Squelch” izbornik najbolje je rješenje za smanjenje odvlačenja pozornosti. Što se odugovlačenja tiče, nažalost malo se toga može učiniti da se suparnike spriječi u nepotrebnom rastezanju igre. Eventualna opcija dodavanje je klasičnog Nozdormua u vlastiti špil karata, ali istinski ključ leži u strpljenju i razumijevanju.



Screengrab 7 prikazuje legendarnu minion kartu, vremenskog zmaja Nozdormua, čiji efekt nije kompetitivan, ali je krajnje zabavan. Naime, njegova prisutnost na ploči tjera igrače da krugove završe unutar svega 15 sekundi (normalno trajanje kruga svakog igrača iznosi 75 sekundi).

7. Loše ponašanje

„Bad manners“ (BM) odnosno kršenje (nepisanih) pravila prihvatljivog ponašanja termin je koji označava namjerno neprikladno postupanje prema suparniku u Hearthstone videoigri i/ili zajednici. Igrači tzv. BM-aju kako bi razljutili suparnike, nasladili se zbog vlastite pobjede ili kako

bi razvukli meč i omeli suparnike u igri. BM-ing se primarno vrši putem emotes komunikacije uz sada već tradicionalno gubljenje vremena te izvođenje nepotrebnih radnji na igračkoj ploči.

7. 1. Načini

Najčešći oblik BM-anja zapravo je emotes komunikacija. Primjeri uključuju uzastopno slanje (spamming) „Greetings“ emote poruke dok suparnik pokušava odlučiti u kojem smjeru će voditi svoju igru ili pak neprestano ponavljanje bilo kojeg emote oblačića, čije značenje se može protumačiti kao ismijavanje ili vrijeđanje. Zlouporaba grafičke komunikacije najfrekventniji je oblik ružnog ponašanja tijekom mečeva.

Na kraju meča, ružno ponašanje pojavljuje se u obliku namjernog griješenja (eng. misplay). Svrha namjerno pogriješnih poteza davanje je lažne nade suparniku tj. radi se o razmetanju kroz uzaludno trošenje potencijalno pobjedonosne štete ili jednostavno, kako bi se nepovratno izgubilo što je moguće više suparničkog vremena. Smisao je rugati se suparniku, zato što je nemoćan nešto poduzeti zbog ustroja same videoigre koja se odvija u potezima, što znači da igrač ne može ništa učiniti za vrijeme suparničkog kruga.

Osim što se koristi za naslađivanje i zastrašivanje suparnika, BM-ing koriste i gubitnici kako bi umanjili osjećaj zarađene pobjede ili čak natjerali potencijalnog pobjednika da preda igru. Opisana situacija najčešće se događa kada gubitnik misli da je pobjednički špil karata premoćan (eng. overpowered). To znači da gubitnik vjeruje kako pobjednički deck posjeduje nepoštenu i nepremostivu prednost²⁵ nad njegovim vlastitim deckom.

Najčešći oblik ružnog ponašanja gubitnika namjerno je gubljenje vremena. Igrač će uzeti maksimalnu količinu vremena sa svakim svojim potezom, bilo da potez okonča prije nego što fitilj izgori (tzv. roping) ili čak ostavlja fitilj odnosno užu da izgori do kraja, kada videoigra sama od sebe završava poteze. Ovaj način BM-anja uglavnom iskazuje i protestira svojevrstan osjećaj nemoći te služi kako bi obeshrabrio suparnika u daljnjem igranju njegovog trenutnog špila karata. Najčešće se koristi protiv vrlo agresivnih deckova koji koriste generiraju od izrazito brzih i kratkih mečeva, stoga razvlačenje igre posebno je frustrirajuće za igrače koji su navikli na rapidnu igru i hitru razmjenu poteza. Međutim, s obzirom na uloženi trud, ovakvo BM-anje šteti i samom

²⁵ Svi Hearthstone špilovi karata mogu se svrstati u jednu od tri vrste: aggro, control ili midrange. Ove tri vrste deckova funkcioniraju kao igra kamen, škare, papir, gdje aggro u načelu prestiže control, control nadživi midrange, a midrange negira aggro.

vršitelju isto toliko koliko i suparniku s obzirom da i sam vršitelj mora "odraditi" izgubljeno vrijeme.

Osim gubitničkog neprikladnog postupanja, na kraju mečeva može se vidjeti i razmetanje pobjednika tako što će ovaj smrtonosnu štetu zadati na, krajnje nepotrebno, najkompliciraniji mogući način. Karte se bespotrebno igraju, napadaju se nasumične ili čak prijateljske mete i generira se pretjerana količina štete samo da bi se zadao najgori mogući poraz. Razlog ovakvog ponašanja iskaz je nadmoći i provociranje gubitnika.

Razmetanje se, također, koristi kako bi se na prijeveru suparnik naveo da preda igru. U slučaju da igrač BM-a suparnika kada se brza pobjeda čini mogućom, suparnik će potencijalno odabrati predati meč umjesto da trpi gubljenje vremena. Igrač koji BM-a može koristiti opisano ponašanje kako bi stvorio privid moguće pobjede i na taj način osigurati pobjedu u slučajevima u kojima bi zapravo trebao izgubiti. Međutim, ovakvo zavaravanje suparnika nije lako. Ono se najčešće postiže kroz uspostavljanje obrazaca ponašanja tijekom cijelog meča, gdje se manji uspjesi igraju na bolno spor način, što onda dalje potiče suparnika na odustajanje.

7. 2. Uporaba

Neprikladno ponašanje koristi se u najrazličitije svrhe, od dobronamjernog humora pa sve do namjernog uznemiravanja. Upravo zbog toga, interpretacija suparničkih namjera može biti zamršena.

Mnogi igrači BM-ing koriste u svrhu natjecateljskog, no ipak dobronamjernog duha, kako bi suparniku stvorili pritisak. To se može usporediti s tzv. „trash talkom“ koji se često viđa u fizičkim (ne-elektronskim) sportovima, nešto u čemu bi ljudi čak mogli uživati tijekom, primjerice, prijateljskih sportskih susreta. Stoga, možda bi Hearthstone igrači mogli opravdano koristiti emotes oblačiće za manje naslađivanje kada, primjerice, primijete da je njihova pobjeda neizbježna jer suparnik bespomoćno traži izlaz već nekoliko krugova.

Drugi članovi zajednice BM-ing ipak doživljavaju kao zastrašivanje i ometanje. BM-ing stvarno jest izvor krivo odigranih poteza i preuranjenih predaja mečeva, ali neki ipak BM-aju u jednom pozitivnijem, sportskom tonu. Takvi igrači tijekom mečeva će oblačićima iskazati ljutnju ili podsmijeh, ali svejedno će na kraju igre ponuditi svoj najiskreniji „Well Played“ u znak dobre igre.

7. 3. Mnijenja

Stavovi o neprikladnom ponašanju variraju u Hearthstone zajednici. Za neke je to neizostavni dio, slično kao zastrašivanje u fizičkim sportovima, i smatra se da se jednostavno mora očekivati od većine igrača. Najavljiivači na turnirima ponekad glorificiraju BM-anje, smatrajući to djelom zabave. U drugim slučajevima, kada neprikladno ponašanje odlazi u ekstreme, igrači misle da previše utječe na samu igru, iako i taj stav još jednom, varira ovisno o tome smatra li se neprikladno ponašanje zabavnim ili napornim. Ako neki igrač na istaknutom turniru koristi BM-anje kako bi dramatizirao ključni trenutak meča te cijelom događaju dodao određeni narativ, taj bi igrač mogao biti hvaljen zbog zabavljanje publike, ali isto tako bi se moglo dogoditi da ga publika prozove zbog traćenja vremena tisuće i tisuće gledatelja.

Briga oko nepristojnosti ključni je razlog za stvaranje emote grafičkog sustava komunikacije, koji je primarno dizajniran s namjerom smanjenja i sprječavanja izrazito negativnih iskustava tijekom igranja Hearthstone videoigre. U ovom slučaju, visokokvalitetan komunikacijski sustav povećava pristupačnost videoigre, posebice za manje iskusne igrače koji često nisu navikli na svadljivu prirodu online gaming chatova.

7. 4. Sprječavanje

Postoji samo jedan način za sprječavanje BM-anja putem emote grafičkog sučelja, a radi se o „Squelch“ opciji, koja se pojavljuje pritiskom desnog klika miša na portret suparničkog heroja. Uključivanjem opcije utišavanja, igrač više neće vidjeti ni znati šalje li suparnik emote oblačice, što na svojevrsan način može biti zadovoljavajuće jer suparnik ne može znati da je ušutkan, stoga on može nastaviti gubiti vrijeme na BM-anje koje je u stvarnosti potpuno negirano.

Međutim, utjecaji BM-anja mogu se spriječiti i kontroliranjem vlastitih dojmova odnosno stajališta. Primjerice, ako suparnik šalje „Well Played“ nakon što igrač s kartom „Arcane Missiles“ ne uspijeva pogoditi metu na ploči koju je namjeravao, moguće je da tom porukom suparnik ismijava igrača, ali isto tako moguće je da se radi o šaljivom zadirkivanju ili čak suosjećanju glede nepouzdanosti nasumičnih efekata (tzv. RNG). Uvijek pretpostavljajući najgore stvorit će najgori mogući subjektivni dojam igre, što je jedino korisno za pretpostavljenog napadača. Birajući pretpostaviti ono najbolje, u smislu srdačnih namjera ili zaigranosti, povećat će se igračko uživanje videoigre.

Što se tiče igrača koji namjerno krivo igraju ili gube vrijeme, malo toga može se učiniti s ciljem prevencije, budući da svaki igrač samostalno i isključivo kontrolira tijek igre za vrijeme svog kruga. Kada postane jasno da suparnik u ruci drži karte koje su mu potrebne za pobjedu, ništa igrača ne može spriječiti da preda meč i jednostavno prijeđe na sljedeći.

Ipak, valja biti oprezan s preventivnim predavanjem igre jer ponekad vjerujemo da smo pobijedili (jer ne znamo što suparnik drži u ruci), a zapravo se i sam suparnik sprema priznati poraz. Ponekad će oba igrača istovremeno vjerovati da njihov suparnik ima prednost, a sve je to zbog ljudske sklonosti očekivanja najgoreg. Isto se nerijetko zamjećuje u streamovima, kada igrač kojem je potrebno previše vremena da završi svoj krug zapravo uzrokuje suparničko odustajanje od igre jer vjeruju da ga ovaj BM-a, a zapravo se radilo o razgovoru streamera s publikom ili čak IRL smetnjama. Dakle, Hearthstone igrači moraju uspostaviti ravnotežu između ne dozvoljavanja suparnicima da odugovlače mečeve te ne dopuštanja da ih prijevarom navedu na odustajanje od igre.

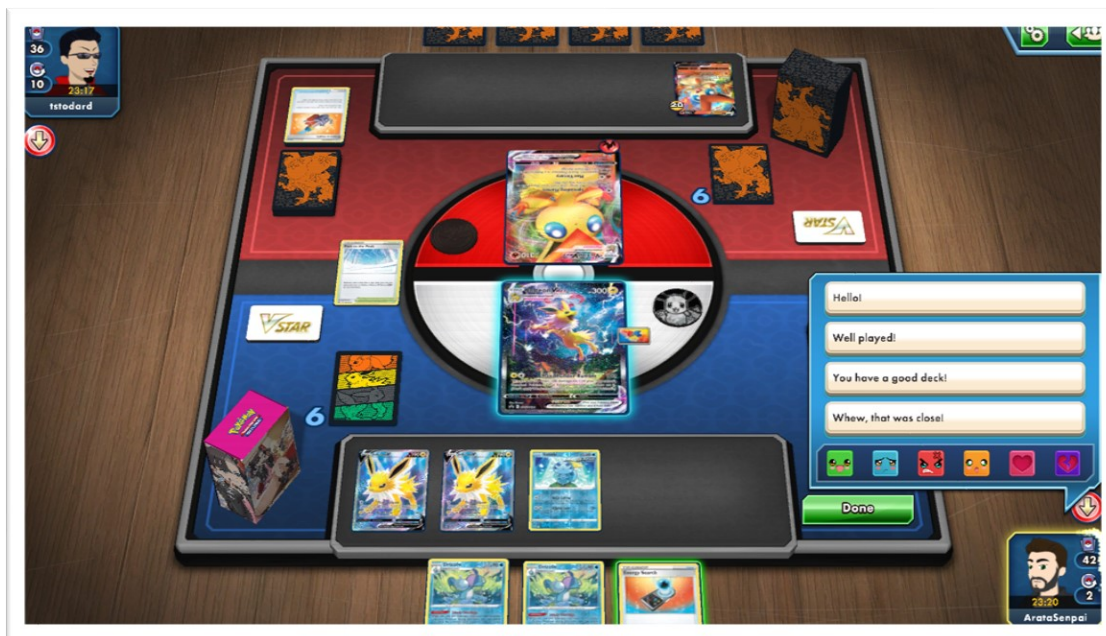
8. Usporedba umjesto zaključka

„Pokémon Trading Card Game Online“ (PTCGO) digitalna je igra kartama nalik Hearthstone videoigri, no najveća je razlika u tome što Hearthstone postoji isključivo kao virtualna online igra, dok Pokémon TCG Online posjeduje svoju fizičku IRL presliku.

Pokémon započinje u obliku RPG²⁶ videoigara „Pocket Monsters: Red and Green“ u veljači 1996. godine u Japanu nakon čega postaje franšiza miješanih medija te proizvodi anime (japanski animirani film), igraće karte, videoigre svih žanrova, igračke, stripove odnosno mange itd.

PTCGO nastaje 2012. godine i do veljače 2021. vjerno prati svoju fizičku inačicu, no razlog uvlačenja Pokémona u priču o Heartstoneovim oblačićima zapravo je vrlo sličan način grafičke komunikacije, koji se sastoji od četiri poruke i šest smajlića.

²⁶ RPG (eng. role-playing game) označava igru u kojoj igrači preuzimaju uloge nekog zamišljenog okruženja.



Screengrab 8 prikazuje sukob Jolteona i Victinija te grafičko sučelje PTCGO-a u desnom kutu iznad avatara igrača.

Stripski mjehurić, koji se može poslati u bilo kojem trenutku meča, može sadržavati jednu od sljedećih poruka: „Hello!“, „Well played!“, „You have a good deck!“ te „Whew, that was close!“, a šest smajlića, vrlo logično i dosljedno, označava veselje, tugu, ljutnju, iznenađenje te ponovno veselje (sličica srca, ali više u značenju odobravanja ili sviđanja) odnosno tuga (ikonica slomljenog srca u značenju dramatičnog neodobravanja).

Prvo što se primjećuje dvije su fraze identične onima u Hearthstone videoigri. Naravno, radi se o pozdravu „Hello!“ te komplimentu „Well played!“ koji se u igri zapravo koriste na iste načine, „Hello!“ za pozdrav na početku meča te kao znak frustracije odnosno požurivanja tijekom dužih suparničkih poteza, a „Well played!“ kao kompliment, ali i kao zajedljiv komentar. Ono najzanimljivije zapravo je doživljaj PTCGO zajednice, koja u pravilu rijetko kada koristi grafički sustav komunikacije (jednako kao i Hearthstone, PTCGO nema chat opciju između nasumičnih anonimnih suparnika). Pozdravi na početku meča vrlo su rijetki (što je u Hearthstone videoigri obrnuto), a potencijalno zajedljivi komentari ovisni o kontekstu ploče još su i rjeđi. Najčešći način komunikacije tijekom PTCGO mečeva su zapravo smajlići, koji služe kao svojevrsni komentar stanja na ploči i teško se mogu zloupotrijebiti jer jednostavno znače ono što prikazuju (nasmiješeno lišće ili slomljeno srdašće).

Isto tako pretpostavlja se da je Pokémon TCG Online zajednica jednostavno opuštenija odnosno manje toksična od Hearthstone zajednice. Nažalost, Blizzardove videoigre (Hearthstone, World of Warcraft, Call of Duty, Heroes of the Storm i druge) prati glasina o agresivnim potrošačima tj. igračima, što ova kratka usporedba zapravo i potvrđuje. Druga premisa počiva na tome da PTCGO ima bolje uređen sustav grafičke komunikacije, gdje su potencijalno dvosmislene sintagme ovisne o kontekstu zamijenjene smajlicima, koji su osuđeni na uža značenja omeđena malenim sličicama.

9. Pozicioniranje rada u okviru discipline

Namjera ovog istraživanja bila je pokazati kako se osnovni alati svakog etnologa početnika mogu i praktično iskoristiti u nečemu, što nije nužno i isključivo antropologija ili znanost. Stvaranje etnografije i promatranje sa sudjelovanjem tehnike su istraživanja koje većina etnologa usvaja kao temeljnu metodologiju prilikom ulaska u disciplinu. Ovo istraživanju koristi obje tehnike kako bi se generirala građa koja se sada može komercijalno i praktično primijeniti. Dakle, razvojni inženjer video igre Hearthstone bez problema bi mogao građu i tumačenja generirana ovim istraživanjem iskoristiti kako bi ispravio i poboljšao Hearthstoneov grafički sustav komunikacije te bi na taj način i samu video igru podigao na jednu novu manje toksičnu razinu.

Nerijetko se događa da neupućeni pojedinci odnosno laici ne razlikuju etnologa od folklorista. Smatraju da se svi etnolozi isključivo bave narodnim nošnjama, usmenom predajom i ruralnim krajobrazima (tradicijском kulturom) dok, prečesto, za antropologa nikada nisu čuli te ne mogu pretpostaviti u čemu bi nositelj zvanja mogao biti stručan. Stoga, ovaj rad je ujedno i pokušaj spajanja etnologu svojstvenih alata (pisanje etnografija, promatranje sa sudjelovanjem) s nečim (video igre, digitalni sadržaji) što je suvremeno te većini prepoznatljivo i prihvatljivo.

Literatura

„Alexandria Ocasio-Cortez Among Us game watched by 400,000.“ BBC News. 21. listopada 2020. <https://www.bbc.com/news/technology-54630330>.

Disguised Toast. „marinating congresswoman AOC in Among Us with 3800 IQ.“ YouTube video, 31:29. 22. listopada 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=zHf0zqZlgww>.

Dyett, Alex i James Pickard. “The 10 highest-earning Hearthstone players so far.” Red Bull. 7. veljače 2017. <https://www.redbull.com/int-en/10-highest-earning-hearthstone-players>.

Gough, Christina. “Number of Hearthstone: Heroes of Warcraft players worldwide 2018.” Statistika. 25. ožujka 2020.

<https://www.statista.com/statistics/323239/number-gamers-hearthstone-heroes-warcraft-worldwide/#:~:text=Hearthstone%20is%20a%20free%2Dto,of%20players%20since%20April%202016>.

„Hearthstone.“ playhearthstone. ©2021 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. <https://playhearthstone.com/en-us/new-to-hearthstone/> (posljednji pristup 8. siječnja 2021.).

Saville-Troike, Muriel. The ethnography of communication: An introduction. Vol. 14. John Wiley & Sons, 2008.

Shanley, Patrick. „Why Aren't Video Games as Respected as Movies?.“ The Hollywood Reporter. 14. prosinca 2017. <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/why-arent-video-games-as-respected-as-movies-1067314>.