

ИЗА МАСКЕ АВАТАРА: ПОВЕЗАНОСТ ОСОБИНА ЛИЧНОСТИ СА ИЗГРАДЊОМ ВЕШТИНА КАРАКТЕРА У ВИДЕО ИГРИ SKYRIM

Миа Николић, Факултет за правне и пословне студије „Др Лазар Вркатић”, Нови Сад,
Универзитет УНИОН, Београд,
mia.nikolic002@gmail.com

Страхиња Стојнић, Факултет за правне и пословне студије „Др Лазар Вркатић”, Нови Сад,
Универзитет УНИОН, Београд,
strahinja.stojnic22@gmail.com

Предраг Војводић, Факултет за правне и пословне студије „Др Лазар Вркатић”, Нови Сад,
Универзитет УНИОН, Београд,
pedjav332@gmail.com

Немања Шајиновић, Факултет за правне и пословне студије „Др Лазар Вркатић”, Нови Сад,
Универзитет УНИОН, Београд,
sajinovic.nemanja@gmail.com

Тренутну популарност видео игара највише илуструје чињеница да ова индустрија има већу финансијску вредност од филмске и музичке заједно. Видео игре данас проналазе пут до скоро читаве популације кроз разне медијуме, жанрове и садржаје који задовољавају све већи број потреба људи различитих афинитета и животних стилова. Зато, више није адекватно истраживати видео игре као општи феномен, већ узети у обзир све специфичности жанрова и циљне групе потрошача. Један од најпопуларнијих жанрова су RPG игре (енг. role-playing games), где играч преузима улогу lika у причи, која га води кроз различите ситуације и задатке. Играч у потпуности креира свог аватара и има слободу да га прилагоди себи, укључујући и избор вештина које ће код њега градити. У складу са тим, неки од фактора избора вештина аватара могу бити и психолошке карактеристике играча. Циљ истраживања је био да се утврди како су базичне црте личности играча повезане са преференцијом вештина аватара у RPG игри Skyrim. Истраживање је спроведено на 180 испитаника ($M_{god} = 29.3$, $SD_{god} = 8.3$), од којих је 64% мушког рода, а коришћене су скала ВНИ HEXACO са 24 ставке и скала преференције 18 вештина које играчи развијају кроз коришћење истих. Резултати корелационе анализе су показали да се као значајне особине издвајају Екстраверзија, Пријатност, Савесност и Отвореност. Екстраверзија позитивно корелира са вештинама speech ($r = .27$, $p < .01$) и lockpicking ($r = .17$, $p < .05$), а негативно са conjuration ($r = -.15$, $p < .05$). Отвореност је повезана са вештином archery ($r = .19$, $p < .05$), light armor ($r = .27$, $p < .01$), sneak ($r = .23$, $p < .01$) и speech ($r = .23$, $p < .01$). Са Савесношћу корелирају вештине smithing ($r = .15$, $p < .05$), archery ($r = .20$, $p < .01$) и speech ($r = .26$, $p < .01$), а са димензијом Пријатности restoration ($r = .22$, $p < .01$) и enchanting ($r = .18$, $p < .05$). Дакле, резултати показују да базичне црте личности једним малим делом могу дати свој допринос у начину и стилу игре који играчи развијају кроз искуство. Екстраверзија и Отвореност су претежно повезане са вештинама које омогућавају већи дијапазон приступа изазову, Пријатност гради повезаност са онима које могу повећати осећај сигурности у остваривању успеха, а Савесност са вештинама које подразумевају пажљиво планирање и стрпљење у обављању активности које претходе остваривању постављеног циља. Међутим, овако мали проценти заједничке варијансе говоре да у даљим истраживањима треба узети у обзир и антецеденте ван домена особина личности, као што су

71. КОНГРЕС ПСИХОЛОГА СРБИЈЕ

Нови хоризонти (сајбер)психологије

когнитивне способности, вредности и интересовања, у предвиђању потенцијалних образаца стила играња, како игре Skyrim, тако и других RPG игара.

Кључне речи: видео игре, RPG, Skyrim, вештине аватара, црте личности, HEXACO