

## АВАТАР КАО ОДРАЗ, ФИКЦИЈА ИЛИ РЕАЛНОСТ – ПСИХОЛОШКЕ КАРАКТЕРИСТИКЕ КАО ПРЕДИКТОРИ

**Страхиња Стојнић**, Факултет за правне и пословне студије „Др Лазар Вркатић”, Нови Сад,  
Универзитет УНИОН, Београд,  
[strahinja.stojnic22@gmail.com](mailto:strahinja.stojnic22@gmail.com)

**Предраг Војводић**, Факултет за правне и пословне студије „Др Лазар Вркатић”, Нови Сад,  
Универзитет УНИОН, Београд,  
[pedjav332@gmail.com](mailto:pedjav332@gmail.com)

**Миа Николић**, Факултет за правне и пословне студије „Др Лазар Вркатић”, Нови Сад,  
Универзитет УНИОН, Београд,  
[mia.nikolic002@gmail.com](mailto:mia.nikolic002@gmail.com)

**Јелена Достанић**, Факултет за правне и пословне студије „Др Лазар Вркатић”, Нови Сад,  
Универзитет УНИОН, Београд,  
[jelena.dostanic.sm@gmail.com](mailto:jelena.dostanic.sm@gmail.com)

**Немања Шајиновић**, Факултет за правне и пословне студије „Др Лазар Вркатић”, Нови Сад,  
Универзитет УНИОН, Београд,  
[sajinovic.nemanja@gmail.com](mailto:sajinovic.nemanja@gmail.com)

RPG видео-игре чини специфичним могућност обликовања аватара по мери играча, у складу са његовим потребама, преференцијама или осећањима. Играч може правити аватара идентичног или супротног себи, кроз њега може компензовати своје потенцијалне слабости, те задовољити осујећене потребе или остваривати жеље. Оно што аватар представља играчу може бити одређено и његовим цртама личности и свеопштим задовољством животом. Сходно томе, ово истраживање бавило се односом између особина личности играча и његовог доживљаја свог типичног аватара, процењеног кроз исте особине, те утврђивањем психолошких детерминанти тог односа. Циљ је био испитати како базичне особине личности играча и задовољство животом предвиђају дискрепанцу између црта личности играча и аватара. Истраживање је спроведено на 180 играча видео-игре Skyrim (Mgod = 29.3, SDgod = 8.3), од чега је 64% мушког рода. За процену особина играча и аватара коришћена је ВНИ HEXACO скала са 24 ајтема, а за задовољство животом скала SWLS. Дискрепанца је операционализована тако што су од скорова на HEXACO димензијама скале самопроцене одузети скорови на истим димензијама за процену аватара. Спроведено је шест регресионих анализа, где су критеријуми биле димензије дискрепанце, а предиктори базичне црте личности играча и задовољство животом. У објашњењу варијансе дискрепанце на свакој црти је у тој конкретној анализи као предиктор била искључена иста црта личности играча. Предиктори су значајно објаснили дискрепанцу на Поштењу ( $R^2 = .07$ ,  $p < .05$ ), Емоционалности ( $R^2 = .15$ ,  $p < .01$ ) и Екстраверзији ( $R^2 = .09$ ,  $p < .05$ ). Дискрепанцу на Поштењу предвиђа само Екстраверзија играча ( $\beta = -.27$ ,  $p < .01$ ), те играчи са вишим скоровима на интроверзији имају и више скорове на поштењу у односу на свој аватар. На Емоционалности, дискрепанцу позитивно предвиђа Поштење ( $\beta = .20$ ,  $p < .01$ ), а Савесност негативно ( $\beta = -.28$ ,  $p < .01$ ). Они чији су аватари емоционално стабилнији су склонији поштењу, али су мање одговорни и оријентисани на задатак. Дискрепанцу на Екстраверзији значајно објашњава само Поштење ( $\beta = -.17$ ,  $p < .05$ ) играча, и то негативно. Резултати су показали да се разлика између особина играча и процене особина њиховог аватара, може једним делом објаснити на основу

**71. КОНГРЕС ПСИХОЛОГА СРБИЈЕ**

Нови хоризонти (сајбер)психологије

базичних црта личности. Поштење, Савесност и Екстраверзија су се у том смислу показале као значајније. Оне могу да стоје у основи тога да ће играчи креирати аватаре који имају другачије црте личности у односу на њих, и то у простору Поштења, Емоционалности и Екстраверзије. Задовољство животом се није показало као значајано у приписивању особина личности типичном аватару креираног кроз видео игру Skyrim.

*Кључне речи:* видео-игре, RPG, HEXACO, задовољство животом, дискрепанца између особина личности играча и аватара