The Experience

Created by the Social and Cultural Context Constructed by Video Games: A Digitization of Life and Death

[Experiența creată prin contextul
social și cultural construit de
jocurile video: O digitalizare a
vieții și a morții]

Tulia Maria CĂȘVEAN¹

Vasile HODOROGEA²

Ioan Emanuel CĂȘVEAN³

¹ PHD, University of Bucharest, 90, Panduri
av., 5th District, Bucharest, Romania,
tulia.casvean@gmail.com

² PHD, University of Bucharest, 90, Panduri
av., 5th District, Bucharest, Romania,
vasile.hodorogea@gmail.com

³ PHD, Babeș-Bolyai University, 1, M.
Kogălniceanu st., Cluj-Napoca, Romania,
emanuel_casvean@yahoo.com

Abstract: *Applying the Gadamer's filter on video games, reveals that they support an intimate connection with real life, built on basic mimesis of simple and, at the same time, coherent and meticulous realities. Video games are not intrinsically real-world escapism but generate a concrete, contextualized life experience that is ultimately connected to social and material realities (Spiridon, 2013, pp. 64-65). Moreover, experiences gained through video games can contribute, same as television, cinema or novels do, to the creation of perceptions that influence the way people relate to various aspects of life. The pivot of this study focuses on the experience created by the social, cultural context, captured by video games, which allow players to make choices of "life and death". Such choices are even more important in the current pandemic context when some people seem not to clearly understand the potential consequences on their own protection or even own survival. The aim of the research is to open a path for a better understanding of how a video game appreciated by critics and very popular among players, especially during the pandemic (DayZ, produced by Bohemia Interactive in 2013) explores social, cultural issues that can create a favorable context for players to be better equipped for the reality of everyday life. The study will include, besides the analysis of the video game itself, wikis, and walkthroughs, the views of other researchers and professionals working in the video game industry.*

Keywords: *video games, popular culture, expressive games, perma-death, mediated experience*

How to cite: Cășvean, T. M., Hodorogea, V., & Cășvean, I. E. (2021). The Experience Created by the Social and Cultural Context Constructed by Video Games: A Digitization of Life and Death. *Journal for Social Media Inquiry*, 3(1), 19-31. <https://doi.org/10.18662/jsmi/3.1/14>

1. Introducere

Într-un articol recent, Daniel Li, partener în compania Mardona Venture, care deține jocul video multi-player *Roblox*, bazat pe un motor grafic ce permite utilizatorilor să-și creeze propriile jocuri și să joace o varietate largă de jocuri create de alți utilizatori, nota faptul că pentru Generația Z practicarea jocurilor video „înlocuiește vechile jocuri, dar și televizorul și Netflix. Deci, în loc să se vizioneze videoclipuri muzicale pe YouTube, se merge la un concert în Roblox, iar aceasta este o experiență socială cu prietenii... În loc să meargă la mall, acum sunt în Roblox. Copiii își petrec timpul acolo și tot acolo se creează cultura” (Safian-Demers, 2021). Asistăm așadar la materializarea tendinței anticipate de Monica Spiridon care argumenta faptul că jocurile video nu reprezintă intrinsec un escapism din lumea reală, ci generează o experiență concretă, contextualizată de viață, care este, în cele din urmă, conectată la realitățile sociale și materiale (Spiridon, 2013, pp. 64-65).

Sondaje realizate în Marea Britanie (Safian-Demers, 2021), indică faptul că pandemia COVID-19 a favorizat evoluția jocurilor video ca puncte de interacțiune socială, având în vedere că 61% dintre adulții din Marea Britanie declară că au jucat jocuri cu prietenii și familia pentru a rămâne în contact în timpul restricțiilor de circulație, dublând un studiu realizat de Xbox în mai 2021 care sugerează faptul că 76% dintre adulții chestionați consideră că jocurile online sunt o modalitate bună de a de a crea conexiuni cu oamenii. Un rezultat foarte important al acestor sondaje semnalează o puternică dispoziție spre continuarea post-pandemică a interacțiunii mediate digital: 91% dintre respondenți intenționează să vorbească în continuare cu alții în mod digital post-pandemic pentru a completa conversațiile în față în față.

Privite prin filtrul lui Gadamer (2000, p. 61), jocurile video susțin o conexiune intimă cu viața reală, construită pe un mimesis de bază al realităților simple și în același timp coerente și meticuloase. Experiențele acumulate astfel prin jocurile video pot contribui, la fel ca televiziunea sau cinematograful, la crearea unor percepții care influențează raportarea la diverse aspecte ale vieții. Astfel de alegeri sunt cu atât mai importante în contextul actual pandemic, în care o parte dintre oameni par să privească mai degrabă cu lejeritate aspecte ce țin de propria protecție sau chiar supraviețuire.

În această conjunctură, punctul central al studiului de față urmărește experiența creată prin contextul social, cultural, surprins de jocuri video, care

permit jucătorilor să facă alegeri de „viață și moarte”, căutând răspuns pentru modul în care jocul video *DayZ*, produs de Bohemia Interactive în 2013, explorează probleme sociale, culturale care pot crea un context favorabil pentru ca jucătorii să fie mai bine echipați pentru realitatea vieții de zi cu zi.

Schimbul informațional fără precedent, susținut de accesul la tehnologie și utilizarea limbii engleze în calitate de *lingua franca* și „izvor” de neologisme (*hardware, software, cybertext* etc.) și sintagme care nu pot fi integrate deplin în limba română fără a pierde din sens la traducere (*popular culture, serious games, expressive games, first-person shooters, third-person shooters, cut scene, gameplay* etc.) ridică problema lipsei unui vocabular critic pentru jocurile video. Astfel, în economia cercetării de față, termeni care sunt consacrați în limba engleză în literatura de specialitate sau în limbajul folosit de producători și jucători, vor fi folosiți ca atare, fără traducere.

2. Jocul: o viață neobișnuită, parte din viață

Istoric, jocurile în sine au fost sub-teoretizate (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, p. 24), judecate în opoziție cu „lucrurile serioase” precum munca sau învățarea, aspect ce le-a etichetat drept activități neproductive, mai puțin importante sau utile. După cum notează Jull (2005, pp. 8-9), jocurile au fost folosite ca instrumente pentru studierea altor domenii precum filosofia, economia, strategia militară sau matematica, literatura științifică specifică fiind mai degrabă lacunară în ceea ce privește cercetarea academică concentrată pe joc în sine.

O serie de lucrări clasice precum „Homo Ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii” (Huizinga, 2012), *Man, „Play and Games”* (Caillois, 1961) și „The Study of Games” (Avedon & Sutton-Smith, 1971) au construit fundațiile înțelegerii jocurilor din diverse perspective: sociologică, antropologică, filosofică, etnografică, culturală și estetică, ultimele fiind de dată destul de recentă.

Unul dintre primii teoreticieni care s-au oprit asupra jocurilor este cercetătorul olandez Johann Huizinga care are meritul de a fi indicat faptul că „jocul este o acțiune sau o activitate efectuată de bunăvoie înăuntrul anumitor limite stabilite, de timp și de spațiu, și după reguli acceptate de bunăvoie, dar absolut obligatorii, având scopul în sine însuși și fiind însoțită de un sentiment de încordare și de bucurie, și de ideea că «este altfel» decât «viața obișnuită”. (Huizinga, 2012, p. 55). Interesant este că, deși în definiția sa Huizinga introduce ideea de „altfel decât viața obișnuită”, pe parcursul a mai multor capitole el analizează modul în care jocul este integrat în

activitățile zilnice serioase: „jocul și justiția”, „jocul și războiul”, „jocul și poezia”, „jocurile sportive” etc.

Există numeroase critici aduse abordării jocurilor făcute de Huizinga, fiind adesea accentuată agenda sa ideologică, efortul său de a susține ideea de joc împotriva eticii protestante orientate către muncă și a culturii occidentale care prețuia seriozitatea în detrimentul distracției (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, p. 24).

După cum subliniază Monica Spiridon în eseu „Postmodernism Explained to Students” (2012, p. 70), printre trăsăturile marcante ale programelor postmoderniste se numără câteva arii speculative precum eclectismul, hibridizarea, care deconstruiește normele și canoanele ce au avut ecou asupra noilor tehnologii de comunicare și, implicit, și asupra analizei jocurilor video.

Adoptarea pe scară largă a jocurilor video a condus la apariția unei literaturi academice, aflată însă în continuare în dezvoltare. După o perioadă marcată puternic de dezbateră dintre ludologi și naratologi (Cășvean, 2016), ultimii ani au condus la o înflorire a studiilor dedicate jocurilor video. Modul de raportare la jocurile video a fost influențat de *hyperrealitatea* sugerată de Baudrillard, Murray (1997, p. 97) și Jenkins (2006, p. 122) care consideră că jocurile video generează o „teleportare” prin imersiunea jucătorilor către un spațiu în care se pierde legătura cu realitatea. Contraargumente puternice referitoare la păstrarea contactului cu realitatea au fost aduse de Juul care a dedicat o întreagă carte acestei demonstrații: „Half-Real. Videogames between rules and fictional worlds” (Juul, 2005). Și Bogost (2008, p. 119) argumentează faptul că jocurile video integrează „expresiile deliberate ale unor perspective particulare” în rutina zilnică a publicului larg, în timp ce păstrează o distanță mică între produs și jucător.

2.1. Jocul „programează jucătorul” printr-un proces de învățare și oferă experiență socială

Sherry și colaboratorii (2006, p. 217-218) furnizează în urma unui studiu empiric (realizat pe 96 de subiecți), argumente care susțin faptul că jocurile video implică conexiuni sociale, rezultatele demolând mitul jucătorului izolat și aducând argumente în favoarea fațetei sociale a jocurilor video, experiențele descrise de unii jucători fiind similare (cu același ritual) cu cele din grupul de prieteni, în parc sau în interacțiuni sportive (Sherry et al., 2006, p. 222). În aceeași direcție se înscrie și Gee (2005, p.1) care consideră că, deoarece jucătorii își asumă diverse identități și se expun la situații din cele mai variate, la care nu au acces sau au acces limitat în viața de zi cu zi,

jocurile video asigură modalități de acțiune și interacțiune „în ideea că produc și utilizează domeniul cunoașterii”. Aceste studii completează observațiile făcute de Murray, care a analizat jocul Zork, arătând că „jocul programează jucătorul” (Murray, 1997, p. 77), învățându-l lucruri utile în viața cotidiană. Practic, chiar dacă obiectivul jocului nu este acela de a-l învăța ceva pe jucător, luarea deciziilor și acțiunile performative ale jucătorilor care susțin aceste alegeri aduc valoare pentru învățare.

Aceeași opinie este împărtășită și de reprezentanți ai industriei. De exemplu, Cristian Tănase, Ubisoft România, considera, în interviul față în față realizat, că jocurile video: „ajută la dezvoltarea răbdării, te învață cum să planifici anumite lucruri, să nu fii impulsiv, pentru că dacă te grăbești, lucrurile nu merg cum îți dorești, nu ai cum să îți manager iezi tot felul de resurse. E clar că există toată partea aceasta în jocurile de strategie care te învață lucruri chiar și fără să vrei” (Tănase, 2014). Cristian Tănase și-a susținut opinia cu un exemplu elocvent care argumentează faptul că jocurile sunt: „o simulare a unui proces de răbdare și economisire pentru că vezi cum se adună în timp, observi că dacă nu cheltui resursele poți să îți atingi scopurile, în timp ce dacă „cazi pradă tentațiilor” de a construi o statuie de exemplu, pierzi din resurse și trebuie să reiei cumva procesul. Or, acest lucru e util și în viața reală de zi cu zi: de exemplu, dacă vrei să îți iei un televizor cu banii jos și nu cu credit, trebuie să economisești, să ai răbdare, exact ca în joc. Dacă în loc să pui banii deoparte îți cumperi lucruri din ei, să zicem înghețată în fiecare zi, evident că vei fi în situația în care nu poți să îți cumperi televizorul pentru că ți-ai risipit resursele. E exact ca în joc!” (Tănase, 2014).

Un tip aparte de experiență este cea acumulată de jucători în timpul interacțiunii sociale cu alți jucători. Această funcție de socializare a jocurilor video a fost studiată în special în jocurile de tip *multiplayer*. (Bartle, 1996; Ryan & Deci, 2000; Ryan & Deci, 2001; Yee, 2006; Ryan, et al., 2006). Experiențele sociale create în jurul jocurilor video (în interiorul sau în afara acestuia) au loc între jucători care nu se pot vedea unii pe alții și, prin urmare, nu Lundmark au aceleași repere sociale ca în interacțiunea obișnuită, față-în-față (Lundmark, 2014, p. 65). În plus, experiențele sociale ale jucătorilor se manifestă atât în interiorul, cât și în afara jocului video (determinate însă de ce s-a întâmplat în timpul jucării jocului video), fiind legate atât de aspecte ce țin de colaborare, cât și de competiție (Lazzaro, 2004, p. 5).

Literatura de specialitate conectează jocurile de tip *massive multiplayer online* cu un simț al apartenenței (Zhong, 2011, p. 2353), cu comportamente de leadership (Lu, et al., 2014, p. 59; Yee, 2014, p. 18) și cu dorința

jucătorilor de fi parte din aceste lumi eminamente sociale, în care reputația este esențială.

3. Metoda de cercetare

Pornind de la observația lui Veli-Matti Karhulahti (2015, p. 16) potrivit căruia jocurile video cele mai bine cotate sunt de asemenea și cele mai bine vândute, situație rareori valabilă pentru alte artefacte culturale—pentru realizarea studiului de față am selectat pentru analiză (studiu de caz) jocul video *DayZ* produs de Bohemia Interactive în 2013 și actualizat (updates) în 2020. Selectarea acestui joc video are la bază faptul că este apreciat de critica de specialitate și foarte popular printre jucători (D'Orazio, 2015), având obiective sistemice, în care dezvoltatorul nu le spune direct jucătorilor ce sau cum să facă, ci le oferă libertatea de alegere, introducând sarcini zilnice, multe opțiuni și dileme, ca în viața reală, făcându-i să se simtă responsabili pentru ceea ce fac, concentrând atenția jucătorilor pe valoarea vieții. În plus, în timpul pandemiei de Covid-19, acest joc a atins cele mai bune performanțe de la lansare (Pulsmeier, 2020).

Pentru realizarea studiului de față am ales ca metodă de cercetare studiul de caz intrinsec, care, după cum remarcă Robson (1993, p. 146), implică o investigare empirică a unui fenomen contemporan, folosind multiple surse de date. Pentru această analiză au fost parcurse, pe lângă jocul în sine, *wiki*-uri ale jocului, bloguri ale jucătorilor, forumuri și *walkthroughs*, pagini de social media ale jocului, recenzii și o serie de analize academice despre acest joc (Carter, 2013; Backe & Aarseth, 2013).

Examinarea corpusului a necesitat și aplicarea unei grile de analiză care să permită identificarea unor elemente care susțin angajarea jucătorilor. În acest sens, am optat pentru modelul de angajament propus de O'Brien & Toms (2008) care concluzionează că atributele esențiale ale angajamentului sunt: feedback-ul, motivația intrinsecă, distracția, controlul utilizatorului, interactivitatea, obiectivele bine definite, experiența anterioară și provocarea în creștere proporțională cu abilitățile de joc. Astfel, atributele urmărite pe parcursul studiului au avut în vedere: interfața (ecosistemul jocului și atracția estetică și senzorială creată de detaliile grafice); narațiunea (povestea care construiește universul spațio-temporal specific jocului și care declanșează justificări morale sau etice pe baza cărora apare necesitatea de a face alegeri); structura personajelor și a obiectelor (personajele de tip *player* sau *non-player* - NPC) și sistemul de explorare a obiectelor prin comportamente sau situații urgente, neașteptate (precum și influența acestora asupra alegerilor și sentimentelor jucătorilor); obiectivele jocului (obiectivele generale ale jocului,

dacă există, precum și obiectivele sistemice care pot genera alegeri ale jucătorilor); harta interacțiunilor (alegerile jucătorului atunci când interacționează sau nu cu obiectele jocului, cum ar fi: comenzi la dispoziția jucătorilor, informații în afara jocului care sunt date despre obiectivele și misiunile jocurilor, ajutoare – alți jucători sau NPC, indicii care apar); gradul de libertate perceput; acțiuni care pot fi exercitate (în raport cu regulile jocului); feedbackul (orice informație vizuală, acustică sau tactilă comunicată jucătorilor despre: acțiunile pe care le-au făcut sau nu le-au făcut, tipul, frecvența și amplitudinea recompenselor folosite de dezvoltatorul jocului pentru a-i motiva și a-i implica pe jucători în diverse provocări și alegeri din joc); *gameplay*-ul (orice condiție prealabilă a unei experienței anterioare sau prezența unor provocări în creștere, proporționale cu abilitățile de joc dobândite).

4. Rezultate și discuții

Jocul video *DayZ* a atins cele mai înalte performanțe în termeni de adoptare (număr de jucători, interacțiuni) în perioada pandemică, evoluând către un „prim-spațiu social” de tip deschis (*open world*), în care jucătorul trebuie să supraviețuiască, acesta fiind stimulat să își folosească imaginația cum vrea.

Inovația adusă de acest joc stă în mecanica de joc (*permadeth*) care nu permite salvarea jocului în *checkpoint*-uri, jocul fiind neobișnuit de strict în „moarte”. În cazul în care personajul jucat moare, jucătorul nu are opțiunea de a continua cu același avatar sau din punctul la care a ajuns, fiind obligat să repornească jocul de la zero, revenind la starea inițială, fără niciun fel de resurse acumulate între timp, exact ca la inițierea oricărui joc. În comparație cu alte *first-person shooters*, pe lângă *permadeth*, acest joc aduce încă o noutate prin aceea că nu există misiuni și evenimente prestabilite, singurul obiectiv fiind acela de a supraviețui.

DayZ este un bun exemplu de alegeri interesante pe care jucătorii sunt obligați să le facă pentru a putea face față consecințelor interacțiunilor lor, prețul ridicat al morții în joc, fiind cel care îi împinge pe jucători deseori să prefere să-și predea bunurile sau libertatea decât să fie uciși. Acest joc îi obligă pe jucători, pentru a supraviețui, să facă față consecințelor alegerilor și deciziilor lor într-un mod foarte realist, evaluat de cercetătorul australian de jocuri Adam Ruch (2012), ca „una dintre cele mai autentice interacțiuni sociale pe care le-a experimentat vreodată în un joc video” (Heaven, 2013).

Studiind interacțiunile sociale dintre jucătorii din *DayZ*, apelând la jurnalele de jocuri, postările de pe forumuri și videoclipurile postate online, Martin Gibbs, profesor la Universitatea din Melbourne, a descoperit că mulți

jucători, înțelegând dificultatea de a ajunge la un anumit punct al jocului, aleg să nu-i ucidă pe alții. Practic, jucând acest joc video, un jucător „poate explora acele probleme de supraviețuire, încredere și trădare într-o societate care a pierdut statul de drept” (Heaven, 2013). Cu alte cuvinte, *DayZ* reușește să îi facă pe oameni să reflecteze asupra consecințelor acțiunilor lor, demonstrând că, dacă jucătorii oferă această valoare celorlalți jucători, pot crea experiențe emoționale cu adevărat profunde și semnificative, care așa cum a observat Marcus Carter, sunt evident atractive pentru jucători (Heaven, 2013).

Mecanica jocului (*permadeath*) „programează jucătorul” care trebuie să învețe permanent și să se adaptează imediat: de exemplu trebuie să mănânce pentru a supraviețui, chiar dacă nu îi spune nimeni explicit să facă asta. Practic, jucătorii sunt angajați în activități ușor de înțeles, însă dificil de masterizat. Angajarea (*engagement*) este influențată de valoarea de divertisment a experienței, care, la rândul său, depinde de modul în care un jucător controlează un personaj de joc. Multitudinea de interacțiuni cu ceilalți permite jucătorilor să adune „experiența de viață” prin evaluarea alegerilor pe care trebuie să le facă personajele. Totuși, jucătorul nu are opțiuni infinite, ci doar i se lasă impresia aceasta, folosindu-se AI și reciclându-se coduri de programare.

Evaluarea jocului video analizat în baza categoriilor prezentate în schema de analiză a arătat că, în cazul interfeței, la nivelul detaliilor grafice, genul cinematografic a servit ca sursă de inspirație. Muzica de fundal, nivelul limbajului corporal și reacțiile emoționale influențează starea de spirit și sunt utile pentru luarea deciziilor de către jucători.

În categoria narațiunii, *DayZ* este o ilustrare clară a faptului că „un joc e un joc; un joc nu e o poveste” (Ryan, 2004, p. 333). Desfășurarea jocului poate fi configurată de jucător, jocul analizat neavând o poveste clară și nici măcar o intrigă ce ar trebui să fie descoperită de jucător. Totuși, *DayZ* plasează jucătorul într-o republică ficțională post-sovietică, Chernarus, care a fost lovită de un virus necunoscut care transformă majoritatea populației într-o mulțime frenetică, infectată, violentă. Supraviețuitorii, între care se înscriu și jucătorii (conform site-ului oficial al producătorului, printre puținii imuni la virus), trebuie să ducă o luptă pentru resurse care creează o mentalitate ostilă, determinând ca ceea ce a rămas din omenire să se prăbușească. Problematika abordată de *DayZ* este supraviețuirea proprie pentru care jucătorul este obligat să caute hrană, apă, medicamente, arme și să îi evite pe cei infectați, dar și salvarea vieții altcuiva sau distracția, emoțiile induse fiind frica, dar și încrederea, speranța, ura, prietenia și apartenența prin integrarea socială. *DayZ*, nu exclude comportamentele antisociale,

uciderea și comportamentul de pradă (*loot*) nefiind limitate, ci din contră, fiind o parte vitală a experienței. Aceste aspecte sunt totuși incluse într-o manieră în care să poată fi abordate, remodelate sau corectate dacă jucătorii aleg acest lucru.

Perspectiva de joc la prima persoană (*first person shooter*) permite jucătorilor să interiorizeze comportamente și sentimente, creând premisele imersiunii, deoarece protagonistul face întotdeauna ceea ce jucătorul și-ar fi dorit să facă. Focalizarea poate fi astfel mutată de pe viața interioară către explorarea lumii, efectuarea de acțiuni, rezolvarea problemelor, concurența împotriva dușmanilor și, „mai presus de toate, tratarea obiectelor interesante într-un mediu stimulat vizual” (Ryan, 2004, p. 348).

În ceea ce privește gradul de libertate, parafrazănd concluzia lui Jill Walker (2006, p. 309), jocul studiat „nu îl joci. Te joacă” deoarece feedbackul este un instrument puternic de motivare care determină jucătorii să continue, să își stabilească propriile obiective intermediare, să caute să afle și să joace o poveste (O’Brien & Toms, 2008). Analiza jocului arată că feedbackul poate îmbrăca cele mai diverse forme. Poate fi o recompensă dar și o coerciție pentru jucător, un declanșator pentru a lua decizii sau de a face acțiuni specifice într-un joc. Acest lucru nu înseamnă că trebuie să fie în mod explicit, evident, cuantificat în mod vizibil sub formă de scor pentru jucător, dar trebuie să fie respectat de către acesta, în scopul de a înțelege cuceririle și de a răspunde provocărilor pe care le ridică jocul într-un anumit moment. Supraviețuirea este un feedback în sine, jucătorii învățând și acumulând mai multe abilități care le permit să se adapteze mai bine la „apocalipsa zombi”. De asemenea, prada este o răsplată, acest feedback determinând comportamente de tipul ucigaș, supraviețuitorul primind ca recompensă acces la resurse, cu consecințe în joc. Cu toate acestea, în cazul în care un jucător dorește experiență de joc etică (să nu elimine alți jucători) nu există nici un feedback pozitiv pentru acțiunile sale. Acest lucru se poate justifica prin dorința dezvoltatorului de a diminua riscul care poate să apară în cazul în care mulți jucători și-ar convinge alți colegi jucători să acționeze similar deturnând mecanica și poveste jocului. O potențială evoluție hilară a acestei situații este susținută de Atkinson-Jones în articolul apărut în *The Guardian*, “Would DayZ benefit from a touch of humanity?” (Stuart, 2014), care sugerează că dacă grupuri de jucători ar decide doar să se „îmbrățișeze împreună, încercând să obțină acest lucru ca pe o recompensă în joc”, ar fi posibil ca unii dintre ei să deschidă focul și să îi elimine pe toți în același timp.

5. Concluzii

Fiecare dintre cei 60 de jucători de pe orice server pe care se joacă *DayZ* urmărește un singur scop: să supraviețuiască cât de mult poate, prin toate mijloacele necesare. Elementele formulaice, mecanica clară, povestea deschisă și opțiunile deschise creează printre jucători sentimentul că iau propriile decizii chiar și atunci când AI le detectează și le scoate din statutul de personaj liber, obligându-i să interacționeze, să ia decizii și să facă alegeri.

Prin mecanica de tip *permadeath* care funcționează pentru că jucătorii au o singură viață și, la fel ca în lumea reală, sunt dispuși să facă orice pentru a o păstra, *DayZ* aduce către jucător ceea ce acesta caută, potrivindu-se așteptărilor lor, lucrând la perspective puternice și relevante, generând emoții puternice, așa cum a făcut-o realismul în literatură acum un secol, chiar dacă aparent nu există un scop global pentru joc.

DayZ creează un spațiu de învățare în care jucătorii sunt expuși la diverse experiențe ce țin de viață și de moarte. Alegerile pe care jucătorii trebuie să le facă impun și o reevaluare a valorilor și a umanității jucătorilor, având potențial de a atrage atenția asupra măsurilor care pot funcționa bine și în viața reală. Provocările, inclusiv dilemele morale, permit jucătorilor să-și exerseze propriile sentimente, credințe și valori axiologice într-un mod care în lumea reală ar fi imposibil.

Condițiile favorizante pentru învățare și chiar cooperarea jucătorilor gravitează în jurul aspectelor care țin de varietatea alegerilor și a posibilităților de explorare, gradul de agenție, cel de dificultate, recompensele și feedback-ul, noutățile apărute pe parcurs, competiția și distracția datorată interacțiunilor cu alți jucători.

Practicile sociale ale jucătorilor asociate cu jocurile video sunt legate de aspecte ce țin atât de colaborare, cât și de competiție, fiind determinate de o polarizare a intereselor jucătorilor cu privire la motivele pentru care au interacțiuni sociale. Empatia generată de înțelegerea consecințelor *permadeath* orientează către dezvoltarea relațiilor interumane (în ciuda faptului că jocul nu stimulează direct prin feedback de recompensare acest comportament) și către dezvoltarea abilităților de joc.

Verosimilul este apreciat de jucători în defavoarea realismului. Acesta nu este dorit de jucători pentru că nu doresc să „retrăiască viața” sau să vadă eventualele atrocități care i-ar putea afecta emoțional. Jocurile contemporane sunt așadar obiecte culturale care desemnează referințe pentru modelarea lumii.

Studiul de față reprezintă un prim pas în înțelegerea modului în care jocurile video pot să influențeze jucătorii cu privire la diverse aspecte ale

vieții, prin experiența pe care o creează prin contextul social și cultural, care permite jucătorilor să facă alegeri de „viață și moarte”. Este nevoie însă de continuarea analizei cadrelor performative, a tacticilor folosite de dezvoltatori și a experienței însușite de jucători pentru ca concluziile să poată fi generalizate.

References

- Avedon, E. M., & Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. John Wiley & Sons, Inc.
- Backe, H.J., & Aarseth, E. (2013). Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies Zombieism in Games. *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, 7. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_405.pdf
- Bartle, R. A. (1996). *Hearts, Club, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS*. <http://mud.co.uk>
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. In K. Salen (Ed.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* (pp. 117–140). MIT Press.
- Cailliois, R. (1961). *Man, Play and Games*. Free Press of Glencoe.
- Carter, M. (2013). Ruthless Play. *The Doctoral Consortium of the 8 Foundations of Digital Games Conference* (14-17 May). Chania, Greece. http://www.fdg2013.org/program/doctoral/dc03_carter.pdf.
- Cășvean, T. M. (2016). What is Game Studies Anyway? Legitimacy of Game Studies Beyond Ludo-centrism vs. Narrato-centrism Debate. In *Revista Română de Jurnalism și Comunicare*, 11(1), 48-59.
- D'Orazio, D. (2015, January 25). *Gaming*. The Verge. <https://www.theverge.com/2015/1/25/7888125/dayz-total-game-sales-3-million>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games. The Essential Introduction* (ed. 2). Routledge.
- Gadamer, H.-G. (2000). *Actualitatea frumosului (Kunst als Aussage)*. (V. Panaitescu, Trans.) Editura Polirom.
- Gee, J. (2005). What would a state of the art instructional video game look like?. *Journal of Online Education*, 1(6), 1-6. <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol1/iss6/1>
- Heaven, D. (2013, October 3). *The rise of consequences in video games*. NewScientist. <https://www.newscientist.com/article/dn24325-buttonmasher-the-rise-of-consequences-in-video-games/?ignored=irrelevant#.UsVGBPQW3Rw>
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*. (H. Radian, Trans). Humanitas.

- Jenkins, H. (2006, July 2). *Are Games Art? Wii I Mean Oui*. CONFESSIONS OF AN ACA-FAN.
http://henryjenkins.org/blog/2006/07/are_games_art_wii_i_mean_oui_1.html
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Videogames between rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Karhulahti, V.-M. (2015). Do Videogames Simulate? Virtuality and Imitation in Philosophy of Simulation. *Simulation & Gaming*, 46(6), 838-856.
<https://doi.org/10.1177/1046878115616219>
- Lazzaro, N. (2004). Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. In *Proceedings of the Game Developer Conference (GDC), 2004*.
https://ubm-twideo01.s3.amazonaws.com/o1/vault/gdc04/slides/why_we_play_games.pdf
- Lu, L., Shen, C., & Williams, D. (2014). Friending your way up the ladder: Connecting massive multiplayer online game behaviors with offline leadership. In *Computers in Human Behavior*, 35, 54-60.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.013>
- Lundmark, S. (2014). Gaming Together: When an Imaginary World Affects Generalized Trust. *Journal of Information Technology & Politics*, 12(1), 54-73.
<https://doi.org/10.1080/19331681.2014.972602>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- O'Brien, H., & Toms, E. (2008). What is user engagement? A conceptual framework for defining user engagement with technology. In *Journal of the American Society for Information Science & Technology*, 59(6), 938-955.
<https://doi.org/10.1002/asi.20801>
- Pulsmeier, T. (2020, December 21). DayZ 2020. *Bohemia Interactive*
<https://www.bohemia.net/blog/dayz-2020-year-in-review>
- Robson, C. (1993). *Real World Research: A Resource for Social Scientists and Practitioner-Researchers*. (ed. 2). Blackwell.
- Ruch, A. (2012). Stockholm Syndrome: How Six Men Kidnapped me in DayZ.
<http://games.on.net/2012/07/stockholm-syndrome-how-six-men-kidnapped-me-in-dayz/>
- Ryan, M.-L. (2004). Introduction. In M.-L. Ryan (Ed.). *Narrative across Media. The Languages of Storytelling* (pp. 1-40). University of Nebraska Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. In *American Psychologist*, 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/110003-066X.55.1.68>

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2001). On happiness and human potentials: A Review of research on hedonic and eudaimonic well-being. In *Annual Review of Psychology*, 52(1), 141-166. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.141>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A self-determination theory approach. In *Motivation and Emotion*, 30(4), 347–364. <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Safian-Demers, E. (2021, May 6). *Social Gaming*. Wunderman Thompson. <https://intelligence.wundermanthompson.com/2021/05/social-gaming/>
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In P. Vorderer & J. Bryant. J. (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 213–224). Erlbaum.
- Spiridon, M. (2012). Postmodernism Explained to Students. In *Revista Română de Jurnalism și Comunicare*, 1, 69-76.
- Spiridon, M. (2013). *Popular culture. Modele, repere și practici contemporane*. Craiova: Scrisul Românesc.
- Stuart, K. (2014, Ianuarie 10). *Games Blog*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2014/jan/10/would-dayz-benefit-from-a-touch-of-humanity-zombies>
- Tănase, C. (2014, October 05). External Communication Manager, Ubisoft România. (T.-M. Cășvean, Operator interviu)
- Walker, J. (2006). How I Was Played by Online Caroline, Games. In N. Wardrip-Fruin, *First Person. New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 302-309). MIT Press.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. In *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Yee, N. (2014). *The Proteus Paradox: How Games and Virtual Worlds Change Us - and How They Don't*. Yale University Press.
- Zhong, Z. (2011). The effects of collective MMORPG (massively multiplayer online role-playing games) play on gamers' online and offline social capital. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2352–2363. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.07.014>