

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Katja Zgonc

SOCIOLOGIJA, EKONOMIKA, LASTNIŠTVO IN PRAVO
V NAVIDEZNIH SVETOVIH TER NJIHOVE POSLEDICE
V RESNIČNEM SVETU

Diplomsko delo

Ljubljana 2007

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Katja Zgonc

Mentor: docent dr. Franc Trček

SOCIOLOGIJA, EKONOMIKA, LASTNIŠTVO IN PRAVO
V NAVIDEZNIH SVETOVIH TER NJIHOVE POSLEDICE
V RESNIČNEM SVETU

Diplomsko delo

Ljubljana 2007

Zahvala

Zahvaljujem se mentorju dr. Francu Trčku, direktorju podjetja ZootFly Boštjanu Trohi ter ostalim sodelavcem za nasvete in pomoč pri izdelavi diplomske naloge.

SOCIOLOGIJA, EKONOMIKA, LASTNIŠTVO IN PRAVO V NAVIDEZNIH SVETOVIH TER NJIHOVE POSLEDICE V RESNIČNEM SVETU

Večigralne spletne fantazijske igre (MMORPG) so vedno bolj pogosta oblika druženja ter zabave in to ne samo za najstnike. V virtualni svet nepredstavljljive moči, neminljivosti in nesmrtnosti dnevno zahaja več milijonov ljudi po vsem svetu, ne glede na starost, spol, raso oziroma versko pripadnost. V zadnjem letu je prepletenost med virtualno in realno ekonomijo postala tako izrazita, da je sprožila rast nove panoge: pridelovanje dobrin virtualnih svetov in prodajanje teh v realnem svetu. Na Kitajskem poslujejo t. i. sweatshopi s po 300 mezdnimi delavci t. i. »kitajskimi kmeti«, ki dobavljajo nelegalne virtualne dobrine po tihotapskih kanalih na Zahod. Poleg etičnih dilem, ki se porajajo pri zabrisanih mejah med realno in virtualno ekonomijo, je pomembno vprašanje lastnine virtualnih dobrin. Sodni precedens je zakoličil razcvet prepletene virtualnorealne asimetrične trgovine in spodbudil svetovne multinacionalke v razvoj večigralnih spletnih iger brez plačila mesečnega pavšala. Zaslužiti nameravajo zgolj s prodajo virtualnih dobrin. Diplomaska naloga se ukvarja z ekonomskimi, socialnimi in pravnimi vidiki tega novega pojava.

Ključne besede: zabava, virtualno, dobiček, izkoriščanje.

SOCIOLOGY, ECONOMY, PROPERTY AND LAW IN VIRTUAL WORLDS AND THEIR CONSEQUENCES IN REAL WORLD

MMORPG'S (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) is becoming a common way of uniting people in socializing and entertainment, not only the teenagers. Millions of people are entering virtual world, full of unpredicted power and immortality every day, regardless of the age, sex, race or religion. Overlapping between virtual and real economies became very explicit in the last year. It triggered a swift development of a new industry: farming of goods in virtual worlds and selling them in the real world. Sweatshops in China, which employ up to 300 wageworkers, each supply Western markets with illegal virtual goods. Beside ethical dilemma which occurs with blurred borders between real and virtual economy, the question of virtual goods rights becomes important. Bloom of complex virtual-real asymmetrical industry, was initiated by legal precedent, which triggered multinational corporations in development of multi-player Internet games, without necessity of paying monthly fee. The goal is to profit only out of sale of the virtual goods. This graduate thesis explores economic, social and legal issues stemming from this phenomenon.

Key words: fun, virtual, profit, exploitation.

Kazalo

Kazalo	5
Seznam uporabljenih kratic	6
Seznam slik, grafov in ilustracij.....	7
1. Uvod.....	8
2. Igre z igranjem fiktivnih vlog (Role Playing Games).....	11
2.1 Koncept	11
3. Računalniške igre RPG - CRPG	15
4. Ekonomija v igrah MMORPG.....	18
4.1 Virtualna ekonomija	18
4.2 Primerjava med virtualno in realno ekonomijo.....	19
4.3 Ko ekonomija prestopi meje virtualnega.....	21
4.3.1 Navidezni otok za 26.500 dolarjev.....	21
4.3.2 Second Life	23
4.3.3 Habbo Hotel	26
5. Kitajski kmetje.....	29
5.1 Razlika med šivanjem superg in igranjem videoiger.....	30
5.2 Sužnji videoiger	32
5.3 Makri in izkoriščevalci.....	34
5.4 Inflacija	36
5.5 Vprašanje lastnine	38
6. Razgovori z igralci	39
6.1 Povzetek razgovorov	39
7. Zaključek.....	43
8. Bibliografija	46
Priloga A: Razgovori z igralci	49

Seznam uporabljenih kratic

Kratica	Pomen
CRPG	Computer Role Playing Game (igra z igranjem domišljjskih vlog z računalnikom)
MMOG	Massively Multiplayer Online Game (večigralne spletne igre)
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role Playing Game (večigralne fantazijske spletne igre)
PED	Project Entropia Dollar
RPG	Role Playing Game (igra z igranjem domišljjskih vlog)
SL	Second Life
HH	Habbo Hotel
WOW	World Of Warcraft

Seznam slik, grafov in ilustracij

Slika 2.1: War of the Ring	11
Slika 2.2: Elder Scrolls	12
Slika 2.3: William Shakespeare: The Board Game	13
Slika 3.1: Ekonomski sistem v World of Warcraft.....	15
Slika 3.2: Statistika v igri Wizardry	16
Slika 3.3: Avkcija predmetov v igri World of Warcraft.....	17
Slika 4.1: Plezanje po statusni lestvici: od služabnika, prek viteza, do voditelja – z denarjem je vse mogoče	19
Slika 4.2: Entropia: Otok zakladov, vreden 26.500 dolarjev.....	22
Slika 4.3: Second life: Primer avatarja - moški lik s krili	24
Slika 5.1: Videoigralni sweatshop na Kitajskem posnet s skrito kamero: 35 centov na uro	32
Tabela 5.1: Prodaja virtualnih zlatnikov za realne evre.....	33
Slika 5.2: Kitajski zvodnik in njegova žena: novačita kmete in jih prodajata v sweatshope.....	35
Tabela 5.2: Inflacija valute v World of Warcraft: 16,6 % v pol leta.	37
Slika 7.1: Centralno stičišče PS Home.....	44

1. Uvod

V diplomski nalogi bom predstavila principe večigralnih fantazijskih spletnih iger (v nadaljevanju MMORPG), sociološke vidike tega pojava ter sisteme ekonomike, lastništva in prava, ki vladajo v navideznih svetovih ter posledice teh principov v resničnem svetu ter zaključila z dejanskimi izpovedmi igralcev.

MMORPG predstavljajo paralelni svet za veliko število ljudi (Thor 2004; Yee 2004), saj ponujajo fleksibilni interaktivni eskapizem (R.V Kelly 2005), kakršnega ne najdemo ne v filmu, ne v literaturi. Mnogo sodobnih MMORPG je postavljenih v psevdosrednjeveški, skratka navadno izmišljeni svet, ki se rahlo navezuje na neke vrste fiktivno zgodbo. Podobne zgodbe so opisane v mnogih romanih, oziroma zaigrane v mnogih filmih, vendar v njih posameznik ne more interaktivno sodelovati. Le-ta je tesno povezan z zgodbo, ki jo ne more spreminjati, niti nanjo vplivati. Lahko se le vživi oziroma poistoveti z določenim likom ali karakterjem ter pasivno spremlja zgodbo vedno znova in znova. Svet interaktivnega eskapizma pa predstavlja posebno kombinacijo eskapistične domišljije, ki oblikuje sociološko realnost v igri s postavitvijo raznovrstnih magičnih likov; od čarovnikov do palčkov, vitezov in pritlikavcev ter vseh ostalih domišljjskih likov. Le-ti lahko rešujejo domove, oblikujejo trgovino, oblikujejo medsebojne odnose, status v družbi, solidarnost, se borijo zoper kriminal, oziroma zgolj predstavljajo obliko zaželenega imaginarnega sveta, v katerega se dnevno zatekajo. Svet je tipično sestavljen iz prosto oblikovanih velikih odprtih prostorov ter manjših lokacij kot npr. jame, jazbine, trgovine in templji. Mnoge od teh so povezane s posebno funkcijo; posameznik lahko npr. vnese pekarijo, če se odloči, da bo pekel in prodajal kruh. Igralci so kategorizirani glede na lik, ki ga predstavljajo (oseba, palček, pritlikavec ...) in/ali glede na njegovo vlogo (lovec, trgovec, čarovnik). Igralec se vidi v pokrajini, ki se predstavlja s primernim avatarjem (karakterjem). Avatar lahko nosi različne predmete (najpogosteje orožje, denar ali hrano) in poseduje različne komplete statusnih nivojev (odstotek trenutnega zdravja, fizično moč ...). Lahko le raziskuje okolico, najpogosteje pa se, predvsem v MMORPG, sooča z številnimi izzivi, nalogami in raziskovanji, ki temeljijo na

ohlapni zgodbi. Tipični izzivi vsebujejo iskanje predmeta ali uboj posameznega bitja. Lažje naloge lahko opravi posameznik sam, nagrada za opravljeno je tipično denarna ali pa ga povzdigne na višji nivo. Težji izzivi pogosto zahtevajo od posameznikov, da se združujejo v t. i. gilde (skupine). Spoznavajo se s pomočjo komunikacijskih kanalov v igri, oblikujejo t. i. teame ter snujejo strategije napadov. Težji izzivi lahko vodijo do tega, da močnejši nasprotnik pobije določene posameznike v guildu. Ko se to zgodi, se karakter največkrat obnovi s tem, da izgubi nekaj predmetov ali ves denar v igri. Da igra s časom ne postane dolgočasna, MMORPG vzdrževalci (razvijalci iger) redno vpeljujejo nove vsebine, posebne izzive ali nove prostore za raziskovanja. Večina novih vsebin nudi le dodatne, neobvezne naloge za igralce. Na primer vzdrževalci igre *World of Warcraft* so vpeljali možnost okužbe s krvjo, med ubojem določenega bitja.

Ker so MMORPG časovno zelo zahtevne - igralci v navideznih svetovih prebijejo po 20 ur ali več (Mulligan 2000) - se je že zelo zgodaj v razvoju tega žanra oblikovala možnost prodaje navideznih predmetov iz navideznih svetov v realnem svetu. Oblikovala se je simbiotična ekonomija, ki obstaja na robu med realnim in navideznim svetom (Zetterström 2004). Igralci z več denarja in malo časa ustvarjajo povpraševanje po izoblikovanih navideznih junakih, predmetih in sredstvih, na drugi strani pa imajo igralci z veliko časa in malo denarja možnost potešiti to povpraševanje. Torej gre za koristi asimetrične trgovine.

Pri raziskavah sem uporabila predvsem spletne vire, ker je tematika skoraj popolnoma neraziskana. Kljub temu mi je uspelo zbrati skoraj štirideset relevantnih virov, tako spletnih, kot tiskanih. Za neposredne izpovedi »kitajskih kmetov« sem med drugim uporabila komunikacijske kanale ljudi, ki igrajo spletne igre in imajo dostop do teh informacij. V kontakt s temi ljudmi sem stopila preko forumov ter preko komunikacijskih vmesnikov v zelo popularni igri *World Of Warcraft*. Pri pisanju naloge so mi na pomoč priskočili tudi sodelavci podjetja ZootFly, v katerem sem zaposlena, ter pogodbeni sodelavci našega podjetja iz vsepovsod po svetu, ki so pomagali pridobiti večino ključnih informacij. Večino teh sem implementirala v diplomsko nalogo,

razgovore s posamezniki pa bom opisala v zadnjem poglavju diplomskega dela.

2. Igre z igranjem fiktivnih vlog (Role Playing Games)

RPG je tip igre, kjer igralci prevzamejo vloge fiktivnih karakterjev (Mulligan 2003; Patrovsky 2003). Tovrstne igre so po definiciji interaktivne. V nasprotju z večino drugih iger, igralci RPG-jev ne tekmujejo drug proti drugemu. Smisel igranja RPG-jev je v vzajemnem sodelovanju in skupnem trudu z namenom ustvarjanja fiktivne avanture. Rezultat je podoben kot pri romanih ali filmih (Juve 2003).

Slika 2.1: War of the Ring



Vir: Lucca Games 2004

2.1 Koncept

V njihovem bistvu so RPG-ji oblika interaktivnega in medsebojnega pripovedništva (Rollings in Morris 2004). Preproste oblike igranja domišljjskih vlog najdemo v tradicionalnih otroških igrah, kot sta »ravbarji in žandarji« ter

»kavboji in indijanci«. RPG-ji za odrasle so seveda bolj sofisticirani in pravila bolj zapletena. Otroci se zadovoljijo z občutkom biti kavboj za nekaj minut, medtem ko se skupina odraslih odloči za kreiranje specifičnih karakterjev, zapletov in seveda pravil. Ta pravila so pravi ekonomski makrosistemi, ki jih morajo igralci upoštevati, jih izkoriščati in se jim prilagajati (Castronova 2001). Da bi to dosegli, morajo seveda posamezne epizode RPG-jev trajati dolgo časa. Takšne epizodne igre imajo tedenske seanse, trajajo po več mesecev nepretrgoma (Bartle 2003).

Bistvena razlika med igranjem domišljjskih vlog in klasično literarno ali filmsko fikcijo je interaktivnost ter posledično mimikrija ekonomskih in pravnih sistemov realnega sveta. Pri literaturi ali filmu je bralec oziroma gledalec popolnoma pasiven. Pri RPG-jih pa igralci sodelujejo pri ustvarjanju enkratne in neponovljive avanture.

Slika 2.2: Elder Scrolls



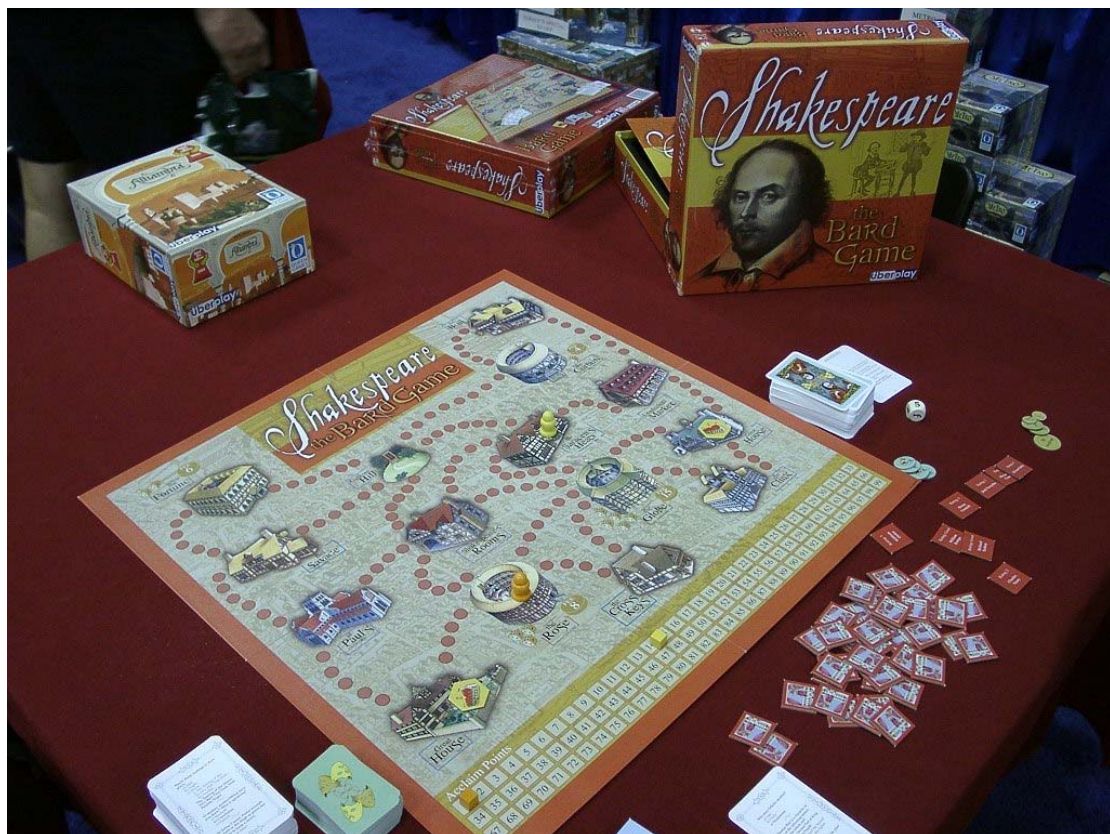
Vir: Bethesda Softworks LLC 2005

Za RPG-je je značilno, da eden od udeležencev prevzame centralno vlogo in odgovornost. Ta igralec postane t. i. gamemaster (tudi narrator, referee, dungeon master, storyteller) (Drye 2001). Naloga gamemasterja je ustvariti fiktivno lokacijo, kot denimo mesto v Kaliforniji med zlato mrzlico Divjega zahoda. Gamemaster določi, kje je skrito zlato in naseli območje s stranskimi

igralci, kot so trgovci, lastniki salonov, mešetarji – temelji mikroekonomije (Dibbel 2003) ter ustvarja dogodke, ki vlečejo zgodbo naprej.

Ostali igralci ustvarijo po en avatar (karakter). Določijo jim in zabeležijo sprva skromno lastnino, sposobnosti in osebne podatke, kot so starost, višina, teža, rasa. Igralci vdahnejo karakterjem življenje s fiktivnimi življenjepisi, osebnostnimi značilnostmi in ekonomsko-socialnimi statusi, ter odigrajo njihove vloge med igranjem igre (Simpson 1999). Večina RPG-jev je odigranih kot radijske igre, kjer je odigrana le glasovna, oziroma pripovedna komponenta. Vsi igralci so v isti skupini, le gamemaster je izven te skupine. Lahko se odločijo, da bodo igrali kot iskalci zlata, razbojniki ali kaj tretjega (Thor 2004). V igri *The Board Game* so običajno v skupini na pohodu komplementarni igralci: tim štirih ima tako lahko dva revolveraša, enega zdravnika in enega goljufa (www.boardgamegeek.com/game/12372).

Slika 2.3: *William Shakespeare: The Board Game*



Vir: Lucca Games 2004

Gamemaster predstavi in razloži možnosti, ovire in priložnosti, ki jih igra ponuja. Denimo, da v opisani igri skupina naleti na lastnika ranča. V tej situaciji gamemaster odigra vlogo rančarja in ponudi delo skupini. Skupina lahko delo sprejme ali zavrne, lahko pa tudi zasnuje rančarjevi hčeri ali pa mu ukrade konje. Udeleženci v igri usmerjajo zgodbo s podobnimi možnostmi, poleg tega pa običajno zgodbo vodijo tudi močni antagonisti (Rouse III 2002). Skorumpiran guverner na primer, hoče pregnati vse majhne zlatokope in prodati zemljo korporacijam. Kampanjo oblikuje skupno zavedanje pravil, tako pravnih kot ekonomskih, gamemaster pa ima moč poslednjega arbitra (Kelly 2005).

3. Računalniške igre RPG - CRPG

Računalniške igre RPG, na kratko CRPG, so eden od žanrov video in računalniških iger, ki običajno temeljijo na namiznih RPG igrah. Sodobne igre CRPG so vsebinsko zelo široke in obsegajo veliko stilov in tehnologij.

Elemente iger CRPG je mogoče najti skoraj v vseh ostalih žanrih v mediju video in računalniških iger (Rouse III 2002).

Slika 3.1: Ekonomski sistem v World of Warcraft

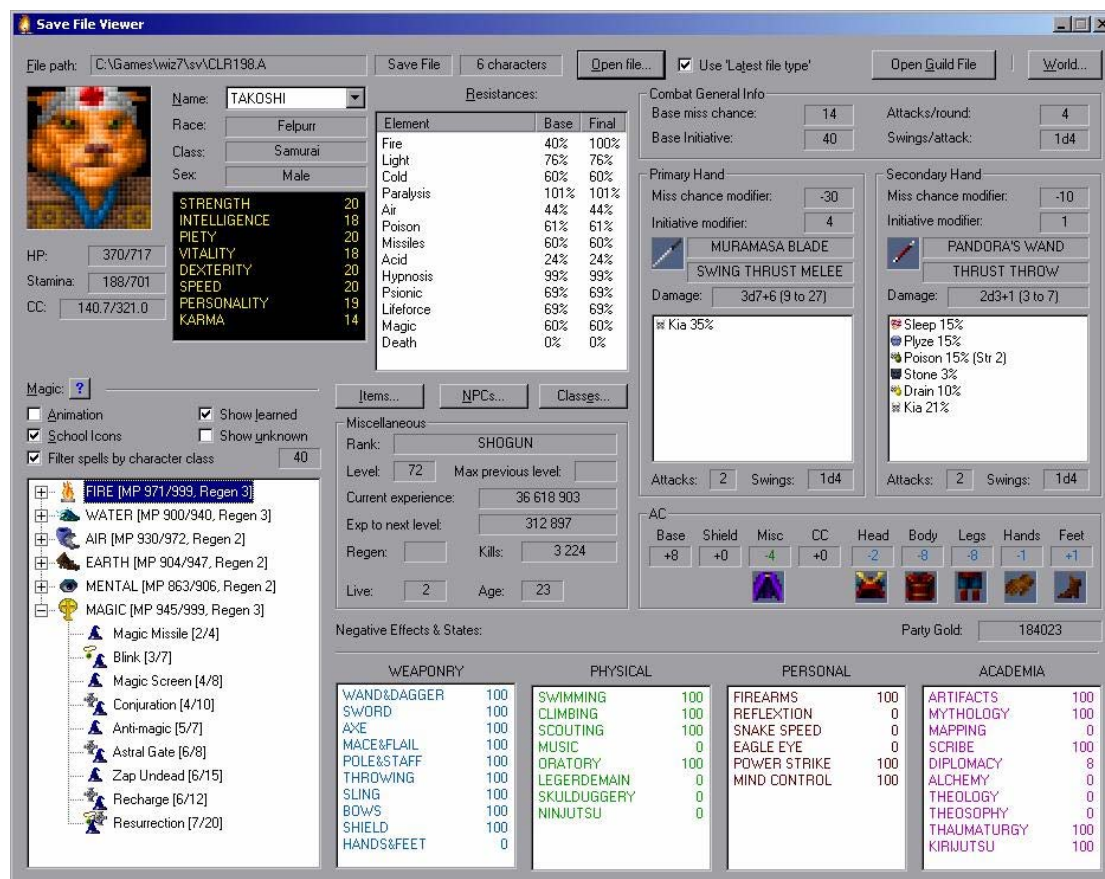


Vir: Blizzard Entertainment 2004-2007

Igre CRPG so derivati namiznih iger z igranjem fiktivnih vlog (RPG), kakršna je denimo *Dungeons & Dragons*. Tako kot pri namiznih igrah, je tudi pri računalniških ekvivalentih temelj dogajanja statistika vrednosti določenih elementov kot na primer denar, znanje in zdravje. Poleg teh ekonomsko-socialnih vrednosti je nekaj dogajanja tudi na strani naracije in zgodbe.

Med sodobne igre CRPG spadajo uspešnice, kot denimo *Wizardry*, *Diablo*, *Warcraft*, *Pokemon*, *Final Fantasy*, *Lunar*, *Phantasy Star*, pa tudi *Deus Ex*.

Slika 3.2: Statistika v igri *Wizardry*



Vir: Sir-tech Canada 1999 - 2000

Te igre imajo običajno zapleten ekonomsko-socialni sistem, ki od igralcev zahteva nenehen nadzor in upravljanje. Dejansko lahko igralce primerjamo z ekonomisti v gospodarstvu, gamemasterja pa z ekonomisti v politiki.

Primer iz igre *Wizardry* na zgornji sliki ilustrira kompleksnost ekonomije iger CRPG in statistiko, ki jo morajo igralci nenehno nadzorovati in popravljati negativne trende (www.wizardry8.com).

Veliko iger omogoča prodajo predmetov, ki jih igralci naredijo, kupijo ali najdejo v igri. Običajno lahko igralci predmete tržijo znotraj ali izven igre, za navidezni ali za pravi denar. Ponekod je prodajanje predmetov legalno le znotraj igre, kot denimo v igri *World of Warcraft* (www.worldofwarcraft.com) na avkcijjskih mestih.

Slika 3.3: Avkcija predmetov v igri World of Warcraft



Vir: Blizzard Entertainment 2004-2007

Seveda pa, kot v vseh svetovnih sistemih, dejstvo, da je nekaj legalno, še ne pomeni, da se nelegalno ne dogaja.

4. Ekonomija v igrah MMORPG

Temeljni ekonomski sistem v igrah RPG temelji na prodajanju izdelkov in storitev. Predmeti, ki jih igralci izdelujejo za prodajo, ali pa jih zgolj ne potrebujejo več, končajo na sejnih, avkcijah in na individualnih transakcijah.

Asimetrična trgovina je temeljni ekonomski fenomen, ki poganja tudi virtualno ekonomijo. S tem v mislih moramo gledati tudi mehanizme v MMORPG.

4.1 Virtualna ekonomija

Zadnje generacije CRPG, ki omogočajo veliko število igralcev hkrati (MMOCRPG), so torej sprožile nov ekonomski fenomen (*Project Entropia Infobooth*): virtualno ekonomijo. Ne gre le za kupovanje in prodajanje predmetov ali nepremičnin (na primer kot je *Otok zakladov* iz Entropije, *Second Life*, *Habbo Hotel* ...). Avkcijske hiše in spletne prodajalne, kakršna je *eBay*, omogočajo igralcem kupovanje virtualnega denarja s pravim denarjem. Igralci lahko torej kupijo denar, s katerim je mogoče kupovati premičnine in nepremičnine v igrah. T. i. brokerji kupujejo in prodajajo valute skoraj vseh iger, sprejemajo pa tudi naročila za večje količine denarja. Denimo 265.000 PED-ov za *Otok zakladov*, ali pa celo raso (Woodcock in Sterling 2004) za 30.000 PED-ov (3000 ameriških dolarjev), skupaj z orožjem, opremo, oblekami in hišami.

Tako kot v realnem svetu, tudi virtualno ekonomijo poganja boj za položaj na statusni lestvici. Kljub bistvenim razlikam med igrami MMORPG, ki se raztezajo med znanstveno fantastiko in tolkeineskami, so igre napolnjene s temeljnimi elementi literarnega eskapizma (Iser 1993): uživanje v naravi, avtonomija in samozadostnost, izogibanje odgovornostim sveta odraslih, meditacija in samospoznanje, idealizirana nedolžnost, zavračanje avtoritete, potovanje od znanega k neznanemu, beg nazaj v preteklost in mitologije, neomejena kreativnost in uživanje v prvinskih instinktih ... (Machor 2000). Kljub vsemu temu pa je pritisk družbe na posameznika v virtualnem svetu

skoraj enak pritisku v realnem svetu. Več vsega, predvsem materialnih dobrin, pomeni višji položaj na socialni statusni lestvici. Projekcija sreče v prihodnost, ki je gonilo civilizacije v realnem svetu, je gonilo razvoja tudi v virtualnem.

Slika 4.1: Plezanje po statusni lestvici: od služabnika, prek viteza, do voditelja – z denarjem je vse mogoče



Vir: Blizzard Entertainment 2004-2007

Socialni status je seveda mogoče kupiti ali si ga z denarjem izboljšati, vsaj v realnem svetu. Igre same po sebi ne omogočajo razcveta sive ekonomije, čeprav je tudi tega veliko. V večini iger MMORPG je treba denar zaslužiti na klasičen način: z delom in trgovanjem. To pa pomeni veliko časa in počasno napredovanje po družbeni lestvici.

4.2 Primerjava med virtualno in realno ekonomijo

Preden v nadaljevanju naloge predstavim na kaj vse dejansko lahko vpliva preplet virtualne in realne – »zemeljske« ekonomije, želim predstaviti zelo

zanimive izsledke primerjalne raziskave profesorja Edwarda Castranove (Castranova 2003) med ekonomijo na zemlji in virtualno ekonomijo:

- *Realna ekonomija stremi k temu, da nobena »pametna vlada« ne poskuša kontrolirati cen na trgu. V virtualni ekonomiji vlada lahko postavlja cene. Ker so predmeti digitalni, jih lahko posameznik brez kakršnegakoli plačila ustvari in uniči. Ker visoke cene ne ustvarjajo presežnega povpraševanja ter nizke ne presežne oskrbe, je celo razumljiv nadzor virtualne vlade nad trgom cen.*
- *Realna ekonomija trdi, da delo povzroča neudobje. V virtualni ekonomiji prav nasprotno pomanjkanje dela povzroča neudobje. Ne glede na zasluzke in dosežene stopnje, morajo imeti igralci iger stalno nekaj za početi, če ne jim kmalu postane dolgčas. Če jih struktura igre pomembno ne vpleta, oziroma jih omejuje pri njihovih misijah, pohodih oziroma aktivnostih so zelo nesrečni. V virtualnem svetu je delo zelo zaželjeno.*
- *Realna ekonomija trdi, da je ekonomska rast na zemlji vedno dobrodošla. V virtualni ekonomiji nasprotno poveča bogastvo, ki omogoča, da posameznik lažje zaključuje posamezne pohode in misije ter s tem nižja nivojske izzive posamezne igre. Ekonomska rast v virtualnem svetu je lahko slaba.*
- *Realna ekonomija obravnava človeško populacijo kot fiksno število in predvideva, da so njihovi okusi in zmožnosti fiksne. V virtualni ekonomiji lahko posamezniki prosto izbirajo pomembne podsete svojih zmožnosti. Izbirajo lahko celo kdaj želijo biti živi in kdaj ne ter koliko različnih avatarjev želijo predstavljati.¹*

Se pravi realno in virtualno ekonomijo še zdaleč ni moč primerjati, vsaka ima svoje prednosti, ki delujejo skladno s svojimi zakonitostmi. Če so v realnem svetu v ospredju denar, uspeh in dobiček za čimmanj dela, v vsaj za resnične

¹ Vsi primeri so iz primerjalne raziskave profesorja Edwarda Castranove.

entuziaste v virtualnem svetu predstavljajo izziv pohodi, osvajanja ... Se pravi čimveč dela in okupacije.

4.3 Ko ekonomija prestopi meje virtualnega

Ko vse to ostane znotraj igre, so pravila jasna. Ob povpraševanju po mečih bo poraslo število ponudnikov tega blaga, saj je cena v navideznih zlatnikih razmeroma visoka. Ko trg postane zasičen z meči, jim bo cena v navideznem denarju padla, obenem pa tudi število ponudnikov mečev. Meči, ki se med bitkami lomijo, v določenem času spet postanejo iskano blago in krog se ponovi. Statistično je vrednost meča v zlatnikih znotraj igre vedno približno enaka in ekonomski sistem v ravnovesju, vse dokler nekdo ne prestopi meje virtualnega in proda meč za evre, oziroma kupi posest za dolarje.

4.3.1 Navidezni otok za 26.500 dolarjev

Sredi decembra 2004 je 22-letni Avstralec, znan le pod psevdonimom Deathifier, na internetni avkciji kupil *Otok zakladov* za 26.500 ameriških dolarjev (<http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4104731.stm>). Po navedbah prodajalca nepremičnina vsebuje grad (neopremljen), dovoljenje za lov na posestvu, izkoriščanje rude, pobiranje davkov, čudovite plaže ... Posestvo je virtualno. Obstaja zgolj v navideznem svetu igre *Project Entropia* (www.project-entropia.com/Index.asp). Ta igra omogoča igralcem kupovanje in prodajanje virtualnih predmetov s pravim denarjem. Osrčje *Project Entropia* leži na odročnem planetu, poimenovanem Calypso z dvema kontinentoma ter stalno rastočimi velemesti, ki omogočajo svojim državljanom raznovrstne oblike zabave in socialnih interakcij. Člani Entropije lahko izoblikujejo svoj avatar (karakter). Izbirajo lahko med različnimi načini življenja ter oblikujejo virtualno eksistenco. Pridružujejo se lahko že ustanovljenim skupnostim ter skupaj odkrivajo še neraziskana in še nekultivirana ozemlja, oziroma oblikujejo svojo civilizacijo. *Project Entropia* kot mnoge druge MMORPG, omogoča posamezniku novo obliko izpolnitve njegovih sanj skozi virtualno izkustveno dogodivščino.

V septembru so ekonomisti za tanzanijski BBC izračunali, da ima *Project Entropia* enak ekonomski učinek kot bruto domači proizvod Namibije (Tanzania News - BBC / Raha News, 5. september 2005).

Slika 4.2: *Entropia: Otok zakladov*, vreden 26.500 dolarjev



Vir: Mindark 1999 - 2003

Marco Behrmann, predstavnik odnosov z javnostjo pri Mindarku (www.mindark.com), razvijalcu *Project Entropia*, je ob tem dogodku dejal, da gre za zgodovinski trenutek v zgodovini računalniških iger in za odpiranje novih obzorij na ekonomsko-socioloških ravneh.

Za razliko od ostalih MMORPG, *Project Entropia* poleg aktivnih socialnih interakcij aktivno podpira prodajo virtualnih produktov z dejansko denarno vrednostjo v svojem realnem ekonomskem sistemu. Avstralcu Deathifierju se je v slabem letu njegova investicija povrnila in sedaj že služi denar. Pobira namreč davke od drugih igralcev, ki uporabljajo otok in prodaja parcele na njem - seveda v virtualnem denarju, tako imenovanih PED-ih. Avstralec virtualni denar čisto legalno prodaja po internetu za prave dolarje. Trenutno je

deset PED-ov vrednih en ameriški dolar, oklep iz jekla stane 17 PED-ov, standardni ingot jekla pa 50 PED-ov. Ponudba in povpraševanje sta v korist Avstralca.

Ekonomisti soglašajo z Deathifierjem – tudi sam je finančnik, ki pravi, da bo tovrstna investicija definitivno kmalu postala vsakdanja transakcija, zanimiva za marsikoga iz sveta tveganega kapitala (Dibbell 2003).

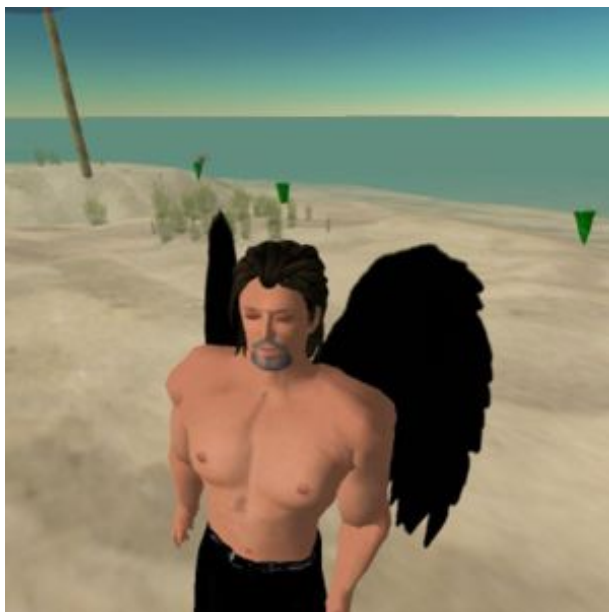
4.3.2 Second Life

Second Life (v nadaljevanju SL) je 3D virtualni svet, ki je s pomočjo medijev konec leta 2006 ter na začetku letošnjega leta pritegnil svetovno pozornost. Oblikovalo ga je podjetje Linden Lab iz San Francisca ter ga leta 2003 odprlo za javnost.

Uporabnik si preko spleta prenese na računalnik program, ki mu - s pomočjo emocionalnih avatarjev ter sociološke servisne mreže, ki pokriva glavne aspekte t. i. metaverse – omogoča sporazumevanje z ostalimi uporabniki uporabniško definirane sveta, navdahnjenega s kiber punk gibanjem (http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life).

Klasični t. i. kiber punk karakterji so bili marginalizirani, izolirani osamljeni posamezniki, ki so živeli na robu družbe, s splošnimi utopičnimi značilnostmi. Na njihove značilnosti so močno vplivale tehnološke spremembe podatkovna področja in invazivne spremembe človeškega telesa (Lawrence 1998).

Slika 4.3: Second life: Primer avatarja - moški lik s krili



Vir: Linden Lab 2003

Medtem ko je SL največkrat opredeljen kot igra, se na splošno ne ponaša z rezultati, zmagovalci in poraženci, nivoji in strategijami, oziroma večino ostalih karakteristik iger na splošno.

Igralci, največkrat imenovani kar rezidenti, lahko obiskujejo SL virtualni svet, kot bi bil resničen prostor. Raziskujejo, se srečujejo, družijo, participirajo v posameznih in skupinskih aktivnostih, obiskujejo muzeje, galerije, kupujejo predmete (zdravila, obleke, orožje ...), virtualne posesti ter usluge drug od drugega. Več časa ko preživijo v tem svetu, več znanj, spretnosti, osnov vedenja in kulture le-tega osvojijo. Interaktivni svet SL redno obiskuje več kot 2.853.066 ljudi iz vsega sveta (<http://secondlife.com/whatis/>).

Slika 4.4: Kreativnost v Second Life: The Linden Gallery of Resident



Vir: Linden Lab 2003

Virtualni ekonomski trg SL podpirajo večmilijonske transakcije. SL ima svojo ekonomijo in virtualno denarno enoto, poimenovano Linden Dollar (L\$), ki jo je moč kupiti tudi za pravi denar na virtualnem trgu, ki so ga postavili rezidenti. Virtualni denar pa je moč kupiti tudi v podjetju Linden Lab ter tudi ostalih podjetjih, ki se ukvarjajo s tovrstno dejavnostjo, se pravi na realnem ekonomskem trgu, po realnem tečaju za L\$. Podjetje Linden Lab večkrat kupuje oziroma prodaja svoj denar z namenom, da obdrži stabilen menjalni tečaj na realnem ekonomskem trgu.

Rezidenti služijo virtualni denar navadno s tem, da ustvarjajo nove dobrine in usluge ter jih prodajajo in kupujejo na virtualnem trgu. Sorazmeroma majhen delež rezidentov služi pravi denar te - virtualne ekonomije. Mesečni zaslužki segajo od nekaj sto do več tisoč ameriških dolarjev na mesec. Večina rezidentov porabi ves virtualni denar za existenco v SL ter plačilo davčnih dajatev na posesti, ki postajajo zaskrbljujoč problem v virtualnih ter tudi svetovnih ekonomskih krogih.

4.3.3 Habbo Hotel

Še en primer virtualnega sveta predstavlja *Habbo Hotel* (v nadaljevanju HH). HH je virtualna skupnost, ki je v lasti in jo upravlja podjetje Sulake Corporation, dvanajsto najhitreje rastoče tehnološko podjetje v Evropi. HH združuje dva koncepta; klepetalnice in medmrežno igro. Originalni koncept HH, imenovan *Mobiles Disco*, je bil sprva predstavljen kot zelo majhen projekt dveh fincev Sampa Karjalainena in Aapoja Kyröläna, z namenom, da promovira rock skupino *Mobiles*. Par je kasneje prodal svoj projekt finskemu telekom gigantu Elisa Oyj.

Igra je centralizirana okoli Habbosov – virtualnih predstavnikov oziroma članov. Habbosi se oblačijo zelo individualno, s pomočjo virtualnih oblačil, ki jih kupijo preko spleta. Vsak karakter ima drugačno ime, ki ga izključno opredeljuje. Drug tip servisa, ki ga nudi HH je t. i. funi – virtualna trgovina s pohištvom. Habbosi ga navadno kupujejo s pomočjo kreditnih kartic ter ostalih plačilnih metod na primer preko SMS-ov, domačih telefonov, predplačniških paketov oziroma denarnih naročil; s pohištvom Habbosi lahko tudi trgujejo med seboj. Habbosi striktno upoštevajo standarde in pravila imenovana *The Habbo Way* ter vse kršitve po navodilih igre strogo poročajo naprej.

V HH posamezniki vstopajo že vse od leta 2000. Do danes se je razširil že v 29 držav sveta, zadnjo skupnost so odprli v Rusiji. Do decembra 2006 je bilo ustvarjenih več kot 66 milijonov Habbos likov, hotele širom sveta pa redno obiskuje preko 7 milijonov unikatnih obiskovalcev.

Slika 4.5: Podoba Habbo Hotela; slika javne sobe



Vir: Sulake Corporation 2000 - 2006

Sobe za klepetalnice, ki predstavljajo vsak posamezen hotel so velike, računalniško izdelane grafike, ki uporabljajo izometrično projekcijo. V hotelu prevladujeta dva tipa sob, javne sobe in sobe za goste. Javne sobe so sobe, podobne sobam po hotelih; veže, kuhinje, bazeni, preddverja, gledališča ... in se od hotela do hotela (države, oziroma t. i. serverja) razlikujejo med seboj. Sobe za goste pa so sobe, ki so jih ustvarili, oziroma prilagodili Habbos. Različice so neskončne, mnoge izmed njih predstavljajo nočne klube, sobe za igre, sobe za trgovanje, celo cele hiše. Velikost in obliko sobe določajo nekakšne predloge, Habbos pa jih prebarvajo in opremijo po svoje. Pohištvo lahko izbirajo iz katalogov ter ga plačajo s kreditnimi karticami ter ostalimi, prej omenjenimi plačilnimi metodami, oziroma ga pridobijo iz medsebojnega trgovanja. V katalogih najdemo celo izdelke za posebne praznike kot na primer valentinovo, velika noč, božič ...

Habbosi se med seboj sporazumevajo s pomočjo uporabniškega vmesnika imenovanega *Console*, ki omogoča uporabniku pregled nad tem, kdo je »on-line«, navigacijski sistem imenovan *Navigator*, pa omogoča posamezniku

izbirati med javnimi in zasebnimi sobami, vsebuje sezname sob, ki jih poseduje posamezen Haboss in seznam posameznikovih najljubših sob (http://en.wikipedia.org/wiki/Habbo_Hotel).

Vsak Habbo Hotel upravlja plačana skupina ljudi od doma, zaposlena v podjetju Sulake. Poleg tega, da skrbijo za upravljanje hotelov, prodajo sob, trgovanje itd., poskrbijo tudi za šolanje najstnikov glede rabe interneta s t. i. Habbo busi, preprečujejo rabo žaljivk, izdajo realne identitete ter izločajo nasilneže iz hotelov (iz igre).

Project Entropia, *Second Life* in *Habbo Hotel* so primeri virtualnih okolij, ki so bila že v samem zacetku zasnovana z namenom, da posameznik za bivanje v njih potroši čim več denarja. Ne le to, *Project Entropia*, oziroma lastnik tega projekta služi realni denar predvsem s prodajo namišljenih zemljišč ter nepremičnin, oziroma za bivanje na njih pobira celo davke, podobno se godi tudi rezidentom igre *Second Life*. Glede na ponudbo in povpraševanje vrednost virtualnih valut glede na realen denar drastično niha. Te igre izgubljajo pomen zabavnega področja, posamezniki največkrat zaradi padanja vrednosti denarja prisiljeno trgujejo za obstanek. Prav zaradi slednjega, so v igri *Second Life* odstranili stroške stvaritev (nepremičnin), davkov ter ukinili mesečno plačevanje nadomestila za bivanje. Namesto tega sedaj količina zemlje določa koliko stvaritev posameznik lahko ustvari. Če želi rezident graditi več, mora preprosto kupiti več zemlje (Ondrejka 2004:3).

Pri večini MMORPG so posamezniki do sedaj z osvajalskimi pohodi ter nalogami služili virtualno zlato ter napredovali po nivojskih lestvicah v zameno za plačilo mesečnega pavšala, ki se ne glede na vrednost zlata v igri, ni spreminjal. Mesečno nadomestilo je služilo razvijalcem iger za vzdrževanje serverjev oziroma za nadgrajevanje iger, le del zaslužka pa jim je prinašal dobiček. V prej naštetih primerih MMOG pa rezidenti za svoj obstoj in kreacije trgujejo s pravim denarjem.

5. Kitajski kmetje

Ko v nekem okolju količina denarja omogoča pretok sredstev v drugo okolje, običajno ne gre brez sive ali črne ekonomije in kriminala. V realnem svetu so to (med drugim) emigrantske mafije, kot denimo Snakeheads (http://en.wikipedia.org/wiki/Snakehead_%28gang%29), ki tihotapijo ljudi iz Kitajske na Zahod. V virtualnem svetu pa so to »Chinese Farmers«, »kitajski kmetje« (Barboza 2005).

Na Kitajskem se pojavljajo nove vrste tovarn, ki zaposlujejo mlade ljudi, da noč in dan igrajo v najbolj priljubljenih in dobičkonosnih medmrežnih igrah kot sta *World of Warcraft* in *Lineage*. »Kitajski kmetje« je splošen termin v sociologiji in ekonomiji MMORPG. Gre za pasivne igralce MMORPG, ki v virtualnih svetovih obstajajo zgolj zato, da zbirajo virtualne premičnine, nepremičnine, lokalno valuto, opremo, magične uroke ter velikokrat tudi cele karakterje. Te dobrine nato prodajo večjim družbam, ki jih na črno prodajajo z velikim dobičkom v realnem svetu posameznikom iz Amerike, Evrope, Južne Koreje in Japonske, ki se hočejo nemudoma dvigniti v višji nivo igre (Jin 2006:1).

»Prodajam lik Shamana na levelu 60«, tako se glasi oglas igralca, pod psevdoimenom Silver Fire, ki uporablja QQ, popularni kitajski vmesnik za pogovarjanje na Kitajskem. »Če želite izvedeti več informacij se dobimo na QQ.« (Barboza 2005).

Etimologija termina izvira iz dejstva, da je večina tovrstnih igralcev dobesedno kitajskih kmetov, ki jih mafija nabira po kitajskem podeželju in naseljuje v t.i. sweatshope (<http://en.wikipedia.org/wiki/Sweatshop>), kjer delajo za minimalno plačilo. Te sweatshope kontrolira mafija, ki »kitajskim kmetom« postavlja neizprosne norme in jih izsiljuje z grožnjami družinam, ki so ostale na podeželju.

Farme zlata najdemo tudi v drugih državah, kot so Romunija, Filipini, Indonezija in Mehika, vendar jih je na Kitajskem daleč največ.

Kitajska, imenovana tudi svetovna tovarna virtualnih dobrin, se lahko pohvali z ogromno tovarnami zlata z več sto računalniki in več sto zaposlenimi. Večina od njih je lociranih pretežno v Si Chuan provinci in na področju Dong Bei. Veliko je tudi takih z le po 3 do 10-imi računalniki. »V malem mestu imenovanem Li Shui v provinci Zhe Jiang sem našel več sto majhnih farm zlata. Skoraj nemogoče je ugotoviti, kdaj so se pojavile na Kitajskem. Najbolj izkušene med njimi sem spoznal, ko sem začel delati na farmi leta 2001, ki je delala za korejske in japonske igralce« (Jin 2006:1). »Tipično večje farme zlata svojim kmetovalcem priskrbijo obroke in nastanitev, zato da le ti živijo na farmah in delajo v 12-urnih izmenah z zelo kratkimi odmori. Ponavadi je kmetov enkrat več kot računalnikov, zato da se igra lahko neprestano odvija. Plača kmetov se razprostira od 40 do 200 ameriških dolarjev mesečno, našel sem celo nekaj čudakov, ki so bili pripravljene igrati zastonj vse dokler so imeli zagotovljeno nastanitev in so lahko igrali igre« (Jin 2006:1).

Virtualna ekonomija briše meje med fantazijo in realnostjo. Nekaj let nazaj so pričeli naročniki medmrežnih iger po celem svetu tekmovati med seboj. Kmalu zatem so začeli občasni programerji spraševati igralce - naročnike, če želijo, da med njihovo odsotnostjo poskrbijo za njihove karakterje v igri. To je sprožilo nastanek več sto ali celo tisoč »tovarn zlata« na Kitajskem, ki po nekaterih ocenah zaposlujejo več kot 100.000 mladih Kitajcev (Barboza 2005). Pravi razcvet kitajskih tovarn se je pojavil leta 2003, po uspešnem lansiranju *Lineage II* na ameriških serverjih.

Prav zaradi tolikšnega razcveta kitajska vlada že išče načine, kako regulirati tovrstno dejavnost, pobrati davke ter zmanjšati odvisnost od interneta z nadziranjem časa, ki ga posamezniki porabijo na internetu.

5.1 Razlika med šivanjem superg in igranjem videoiger

Velika večina »kitajskih kmetov« obožuje svoje delo in ima občutek, da z njim nekaj dosega. Povprečen »kmetovalec« je moški, star 20 let, pred tem delom navadno nezaposlen ali zaposlen še na slabšem delovnem mestu, se pravi brez kakršnekoli druge alternative. Mnogi izmed njih so bili že pred tem

delom pravi entuziasti medmrežnih iger. Z drugimi besedami, preživljajo se s svojim hobijem, kar je za veliko število ljudi navadno nedosegljivo. V virtualnem svetu dosegajo moč, status in bogastvo, ki si jo v realnem svetu težko predstavljajo in to je največkrat razlog, zakaj so zasvojeni s svojim delom. To je paradoks, ki ga termin sweatshop ne more premagati – na »farmah zlata« je izkoriščevanje povezano z občutkom moči in produktivnost z občutkom zadovoljstva (Jin 2006:2).

Iz ekonomskega in moralnega stališča razlike med delom v sweatshopu za šivanje superg in delom v videoigralnem sweatshopu praktično ni.

Kljub temu, da se vlade držav ponudnic in odjemalk borijo proti temu pojavu, gre večinoma za boj z mlino na veter.

Velike korporacije, kot denimo Electronic Arts, Blizzard, NC Soft ali Vivendi Universal (izdelovalec igre *World of Warcraft*) javno priznajo, da vedo za obstoj tovrstne dejavnosti ter ji javno tudi nasprotujejo. Potihoma pa vendarle tolerirajo tovrstno početje, ker tako prodajo veliko več licenc igre, kot bi jih sicer. Vsak »kitajski kmet« mora imeti originalno verzijo igre, da lahko gara za mezdo. Korporacije se zavedajo, da je z »garanjem« kmetov neposredno ogrožen interni ekonomski sistem igre, ker je inflacija denarja ogromna, vendar je njihov takojšnji zaslužek s prodajo licenc igre večji od skrbi za igralce.

Pojavlja se vedno več mednarodnih organizacij, med njimi organizacija NoGold (www.nogold.org/), ki poskuša prepričati vzdrževalce internetnih strani privržencev določenih iger, internetne ter časopisne medije, se pravi vse medije, da bi ustavili objavo oglasov za prodajo zlata. S tem bi bili entuziasti toliko manj izpostavljeni priložnostim za nakup. Vedno več urednikov priljubljenih računalniških publikacij prejema prošnje privržencev o prepovedi objave tovrstnih oglasov. Da vse le ni tako brezupno, kot sem uvodoma zapisala, priča dejstvo, da je urednik revije *PC Gamer*, Greg Vederman februarja 2006 objavil, da v njihovi izdajah ne bodo več objavljali tovrstnih oglasov.

(http://www.nextgen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=2058&Itemid=2).

5.2 Sužnji videoiger

Quang je psevdonim enega od »kitajskih kmetov«. Ker se boji za svoje življenje in življenja svojih sorodnikov, se ne želi predstaviti s polnim imenom. Živi v kitajski provinci Fujian, v enem od tamkajšnjih manjših krajev. Fujian je hribovita dežela, kjer je kmetovanje težko in obdelovalne površine redke. Pridelujejo riž, pšenico, školjke in pijavke. Bruto domači proizvod na posameznika je 1811 ameriških dolarjev, desetkrat manj kot v Sloveniji (www.odci.gov/cia/publications/factbook/index.html). Kljub temu je to ena bogatejših provinc na Kitajskem.

Quang dela in živi v videoigralnem sweatshopu in v primeru, da izgubi službo, izgubi tudi bivališče. Zasluži 35 centov na uro, njegovo delo pa je igranje igre *Lineage II* - štirinajst do šestnajst ur na dan - odvisno od dosežene dnevne norme.

Slika 5.1: Videoigralni sweatshop na Kitajskem posnet s skrito kamero: 35 centov na uro



Videoigralni sweatshop je termin, ki je nastal ob aretaciji Leeja Caldwellja pred štirimi leti. Caldwell je bil obtožen izkoriščanja delavcev v podjetju Black Snow, ki ga je ustanovil v Tijuani v Mehiki. Tam so mezdni delavci »kmetovali« z zlatom v igri *Ultima Online*, Caldwell pa je nezakonito prodajal virtualno zlato iz igre v realnem svetu z ogromnim dolarskim dobičkom.

Od leta 1998, ko so se pojavili prvi videoigralni sweatshopi, dobiček »kmetovanja« strmo narašča. Po izračunih Boba Kiblingerja iz UO Treasures (www.uotreasures.com) je ta panoga predlani ustvarila 500 milijonov dolarjev dobička.

Tabela 5.1: Prodaja virtualnih zlatnikov za realne evre.

GameUSD.com
Game Currency Price Research

Compare before Buy WOW Gold

WOW Gold | WOW Gold Euro | Daoc plat | Everquest Plat | Eq2 gold | Eve isk | Ffxi gi | Lineage 2 adena | Second life | Swg credit | Uo gold | Coh influence | Ao credit

• Totally Independent & Non-Commercial | Data Will be Updated Each Day | Last Updated:2005-11-29 | [Add to Your Favorites](#)

New: [Guild Wars Gold](#) | [Matrix Online Information](#)

US Server | EUROPE Server

Compare Carefully Before You Buy WOW Gold EURO

Daily Price Comparison Across Servers & Top Stores

Wow gold prices are usually different from store to store and different from server to server. The prices change frequently and may vary by as much as 10 percent within only a few days. GameUSD hence provides price comparison across TOP stores in the market, which have wow gold for sale with reasonably cheap price and 24/7 delivery. Please compare the prices and services carefully before you buy wow gold. The data in the table below will be updated each day.

TABLE: Price comparison (click the prices to check before buy wow gold euro)

Compare Prices →	ige	mysup	mshop/200G	guy4	gec/200G	lfg	ga	tekgaming	favgames
USD/Buy 300 WOW Gold EU:									
Aegwynn - Alliance	29.99	27.89	23.67	25.99	25.27	30.50	42.99€	25.86	32.94
Aegwynn - Horde	29.99	27.89	23.67	25.99	25.27	30.50	42.99€	25.86	32.94
Agamaggan - Alliance	29.99	27.89	23.67	25.99	25.27	30.50	42.99€	25.86	32.94
Agamaggan - Horde	29.99	27.89	23.67	25.99	25.27	30.50	42.99€	25.86	32.94
Aggramar - Alliance	29.99	27.89	23.67	25.99	25.27	30.50	42.99€	25.86	32.94

Vir: UO Treasures 2005

Quang je zadnji v prehranjevalni verigi zaslužkarstva z virtualnimi dobrinami. »Delam od sedmih zjutraj do devetih zvečer na nekem ameriškem serverju,« pravi Quang. Večino dela opravijo drobni programi, ki tečejo v ozadju – tam je samo zato, da odžene nadležne igralce, ki tu in tam naletijo nanj in bi se radi spopadli ali pa gamemasterje, ki lovijo takšne »kmetovalce« kot je Quang.

»Vsi vedo, kje so dobra najdišča pa tudi skrivališča,« pravi. »Gamemaster vidi, da je moj karakter v igri že mesece, pa nič ne delam z njim. Lovi me. Ko me najde, me vpraša »Oprostite, na kateri stopnji ste, prosim« ? Vem, da ga

ne zanima stopnja, hoče le odgovor, da bo videl, ali je za računalnikom pravi igralec ali le kmetovalni avtomat. To je moje delo.«

Quang razloži, kako drobni programi v ozadju (imenovani makroji) delujejo. »V igri *World of Warcraft* mi makroji kontrolirajo Lovca in Klerika. Lovec ubija, Klerik pa samodejno zdravi. V tej igri je treba reinkarnacijo karakterja plačati. Ko Lovec ubije nekega igralca, je moj Klerik tam. Za plačilo ubitega igralca reinkarnira. Ko nabereta dovolj zlata in predmetov, Lovca in Klerika ročno odpeljem iz igre in prodam, kar sta zaslužila. Oba se nato vrneta in začneta znova.« Quang s svojim 14-urnim delavnikom zasluži čez 80.000 evrov na mesec, od tega dobi le borih 94 evrov.

5.3 Makri in izkoriščevalci

Masnih zaslužkov torej ne preštevajo »kmetovalci« ampak ljudje, ki si lahko privoščijo investicijo, imajo računalnike ter dobre makroje.

Rich Thruman, največji samostojni »kmetovalec« v igri *Ultima Online* (torej tak, ki nima sweatshopa), je na mesec zaslužil tudi po 100.000 dolarjev, ko se mu je še ljubilo pridelati po 9 milijard zlatnikov. Za žetev je imel hkrati delujočih 30 ali več računalnikov. Povpraševanje je še vedno veliko, vendar se Richu ne da več pehati za denar, ker ga ima dovolj. Izjemoma še dobavi komu zlatnike za *Ultimo Online* - recimo nekemu Američanu, ki je Richu dal zlat diamantni poročni prstan za nekaj virtualnih zlatnikov.

Od samostojnega »kmetovalca« do lastnika sweatshopa je treba le nekaj malega pohlepa. Potrebno je navezati stike z lokalnimi »zvodniki« na Kitajskem, ki preskrbijo ceneno delovno silo ter napisati ali kupiti dobre makroje. Če potencialni lastnik sweatshopa ve kje iskati, lahko za dovolj denarja kupi kakršenkoli makro. Teleportacijski makro za *World of Warcraft* stane 3000 evrov.

Slika 5.2: Kitajski zvodnik in njegova žena: novačita kmete in jih prodajata v sweatshope.



Eden takih je tridesetletni moški iz Amerike, ki se predstavi z imenom Smooth Criminal. Vodi izvorni sweatshop s 300 »kmetovalci«, ki so razporejeni po nekaterih letališčih na Kitajskem. Prednosti sta najmanj dve: ni mu treba plačevati najemnine za sweatshop, »kmetovalci« pa imajo dostop do necenzuriranega interneta, kar je na Kitajskem redkost.

Kmetovalski kartel Smooth Criminala je lani samo z igro *Star Wars Galaxies* ustvaril 1,5 milijona ameriških dolarjev dobička. Njegov neto zaslužek je bil 700.000 ameriških dolarjev. Z denarjem, ki ga je pridelal s »kitajskimi kmeti«, je kupil nekaj eksotičnih avtomobilov in novo vilo z bazenom. V zahvalo ima hišni zvonec, ki zaigra glasbo iz *Star Wars*. Smooth Criminal nima slabe vesti: »Kmetje v sweatshopu so plačani mizerno - mizerno je v njihovem okolju dobro.«

28-letni Luo Gang, diplomiranec, si je od svojega očeta sposodil 25.000 ameriških dolarjev in ustanovil internetno kavarno, ki se je sčasoma prelevila v »farmo zlata« na obrobju Chongqinga v centralni Kitajski, 23 zaposlenimi, ki

mesečno zaslužijo okoli 75 ameriških dolarjev (Barboza 2005). »Če ne bi delali tu, bi bili verjetno zaposleni kot natakarji v restavracijah hitre prehrane,« pravi, «ali bi se vrnili k staršem ter pomagali obdelovati zemljo, ali najbolj verjetno tavalili po ulicah brez kakršnegakoli dela» (Luo v Barboza 2005).

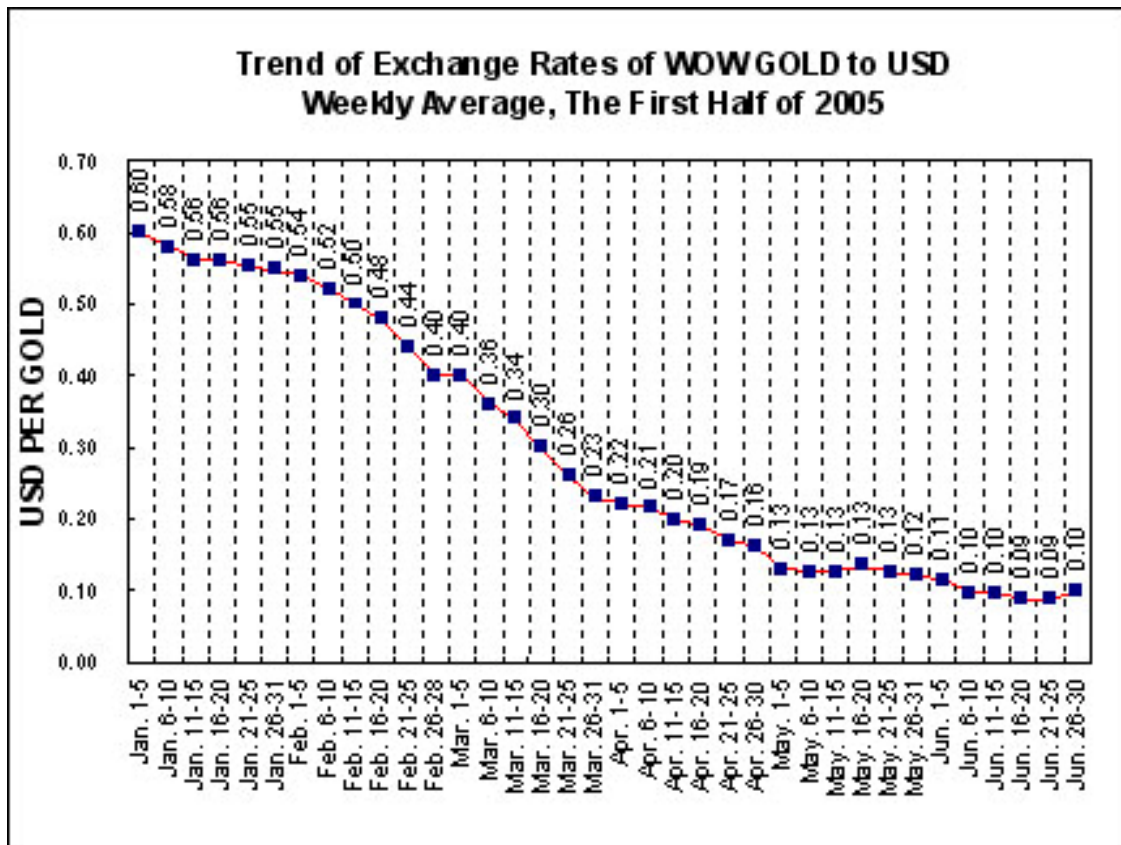
Lastniki sweatshopov se zavedajo, da ogromno tvegajo. Globalna igralna podjetja dnevno zapirajo račune vseh tistih, za katere posumijo, da so povezani s »kmetovanjem«.

5.4 Inflacija

Po osnovnih zakonih ekonomije je te posle začela najedati inflacija. Več kot je ponudbe, manjšo vrednost ima virtualni denar. Cele tovarne in karteli »kitajskih kmetov« pridelajo več virtualnega denarja, kot ga je trg sposoben prebaviti.

Z vsakim dnem je vrednost enega zlatnika v dolarjih manjša. Še na začetku leta je bil en zlatnik v igri *World of Warcraft* vreden 0,6 dolarja. Danes je vreden 0,1 dolarja (www.gameusd.com).

Tabela 5.2: Inflacija valute v World of Warcraft: 16,6 % v pol leta.



Vir: UO Treasures 2005

Ekonomski mehanizem je enak kot pri tekstilu in tisočernih drugih dobrinah. Vrednosti dobrin strmo padejo, ko cenene tuje dobrine preplavijo zahodne trge. Težava v primeru MMORPG ima še eno dimenzijo. Valuta v *World of Warcraft* ni katerikoli produkt. Je produkt varne virtualne ekonomije ugleda. Običajnim igralcem, tistim pravim, ki živijo v tem svetu za zabavo, bo vrednost premoženja hitro skopnela, vse za kar so delali, bo izpuhtelo. Hkrati pa bo izpuhtela tudi prodaja tovrstnih iger. Industrija računalniških iger, ki na leto obrne več kot vsa filmska industrija skupaj, je v velikih težavah.

Še posebej, ker trenutni pravno-ekonomski sistem nadzora temelji na sistemskih administratorjih. Industrija torej od računalniških inženirjev, ki znajo vzdrževati serverje, pričakuje znanje in sposobnosti svetovno znanega ekonomista Alana Greenspana.

5.5 Vprašanje lastnine

Poleg etičnih dilem, ki se porajajo pri zabrisanih mejah med realno in virtualno ekonomijo, je pomembno tudi vprašanje lastnine virtualnih dobrin in posledično preko asimetrične trgovine, tudi realnih dobrin (denarja).

Pri igranju večine splošnozabavnih iger, kakršna je denimo *World of Warcraft*, založniki od igralcev zahtevajo podpis pogodbe, ki vse potencialno premoženje, tako virtualno kot realno, prenese na založnika. Izjeme so igre, ki so izdelane s specifičnim namenom prepletenih asimetričnih ekonomij (Ondrejka 2004).

Ameriška in evropska zakonodaja, ki se ukvarja s tem problemom, je omejena na dosedanje izkušnje, kakor je v pravu pač navada. Težava se seveda pojavi takrat, ko pravni dogodek ni pokrit s pravnim sredstvom, oziroma je nov pravni dogodek referenciran s podobnim pravnim dogodkom (Bartle 1996).

Primer takšne dileme je nastal, ko je Rich Thrumman spodbijal razsodbo sodišča, ki je velevala odvzem vseh dobrin, pridobljenih s prodajo virtualnega denarja po internetu. Skliceval se je na referenco uporabe vseh računalniških programov. Referenca je bil Microsoftov *Word* in vse, kar je bilo ustvarjeno s tem programom. To po analogiji pomeni, da so vsa dela, ki so bila kadarkoli ustvarjena z *Wordom*, last Microsofta. Sodišče je pritožbo upoštevalo in Thrumman je lahko razpolagal z dobrinami iz prodaje virtualnih iger. Ta sodni precedens pa je zakoličil razcvet prepletene virtualnorealne asimetrične trgovine (Smith 2002).

Zdaj torej velja, da so vse materialne in nematerialne dobrine, torej odtujljivi in neodtujljivi izdelki last igralca, razen v primeru, ko se eksplicitno temu odreče pred igranjem igre.

6. Razgovori z igralci

Medtem ko organizacija NoGold ne krivi izključno pridelovalce zlata, mnogo pravih igralcev, se pravi zavednih privržencev po vsem svetu, označuje »kmetovalce« kot vsiljivce in uničevalce njihovega sveta. Nick Yee, ustanovitelj projekta *Dedalus* (medmrežne ankete o MMORPG igralcih) pravi, da veliko igralcev že vnaprej označuje vse »kmetovalce zlata« za kitajske državljane, ki jih poimenujejo kar »rats«, »disease« in »commies«. Ustanovile so se celo tolpe igralcev, ki nadlegujejo vse, za katere predvidevajo, da so pridelovalci zlata (Jin 2006:2). Sama sem med razgovori s predvsem slovenskimi igralci naletela na dokaj različne odzive. Dejala bi, da se jih tematika, opisana v diplomski nalogi še ni zares dotaknila. Mogoče zato, ker sem se pogovarjala le s takimi igralci, ki zahajajo v virtualni svet zgolj zaradi zabave in ne zaradi kakršnekoli oblike zaslužka.

Z nekaterimi njih sem se pogovarjala v živo, z večino pa preko foruma, vmesnikov za kramljanje, oziroma s pomočjo vprašanj preko elektronske pošte.

6.1 Povzetek razgovorov

Večina od vprašanih so moški, aktivni igralci MMORPG. Med vsemi vprašanimi sem naletela le na dve ženski igralki. V povprečju igrajo od 10 do 20 ur tedensko. Najbolj popularna MMORPG igra je *World of Warcraft*. Vprašani se nahajajo s svojimi liki po večini na najvišjih nivojih igre, za kar so potrebovali od nekaj mesecev pa vse do dve leti rednega igranja. Za igranje se največkrat odločajo zaradi zabave ter druženja, nekateri od vprašanih omenjajo celo odvisnost.

Večina igralcev je izbrala karakter povsem premišljeno - na podlagi izzivov in lastnosti karakterja med igranjem v igri. Le dva, sta zaradi možnosti včlanitve v določeno skupino oziroma guild, karakter izbrala glede na trenutno povpraševanje.

Med seboj igralci komunicirajo pisno ali zvočno, s pomočjo vmesnikov. Med seboj lahko komunicirajo le karakterji iste pripadnosti oziroma vrste.

Večina si svoj status v igri izboljšuje le z igranjem igre predvsem za zabavo, kar je tudi edini razlog, zakaj so pripravljeni plačevati mesečno naročnino. Med intervjuji t. i. on-line chat sem naletela le na enega igralca, ki si je kupil že izdelan karakter. Sam se je z lastnim igranjem enkrat že povzpел do najvišjega nivoja v igri, ki jo trenutno igra. Ker se je želel pridružiti guildu, v katerem za njegov že izdelan karakter ni bilo povpraševanja, ga je na tak način zamenjal, svojega pa ustrezno temu prodal.

Termin virtualna ekonomija večina igralcev pozna, vendar si ga vsak razlaga po svoje. Po večini ga enačijo z virtualnimi dobrinami, pridobljenimi v igrah. Zavedajo se vpliva kitajskih kmetov, vendar večino od njih njihova prisotnost v igri ne moti. Vedo, da zaradi njih vrednost denarja – zlata v igri pada, ter da je pogosto zaradi tega vse težje opraviti določene izzive v igri. Kot izkušene igralce to za njih predstavlja prej prednost kot slabost, ker ne igrajo zaradi dobičkov, ampak zaradi vedno novih izzivov. Kar nekaj od vprašanih je navkljub izjavi, da jih »kitajski kmetje« v igri ne motijo povedalo, da v primeru, da naletijo na »kitajskega kmeta« v igri, ga skoraj zagotovo pokončajo.

Pripadnost posamezni MMORPG je zelo visoka, zato velika večina vsebin drugih MMORPG ali MMOG niti ne pozna.

Igralci v veliki vnemi pred začetkom igranja igre sprejmejo vse pogoje, ki jih navede založnik. Ker so pravila navadno zelo dolga, jih v celoti niti ne preberejo. Le polovica od vprašanih je vedela, da je bil eden od pogojev tudi ta, da se vsa njihova potencialna lastnina pridobljena v igri prenese na založnika. Večino to ne moti, dokler lahko nemoteno igrajo v svoji igri.

Med prebiranjem člankov sem naletela na izraze "rats", "disease" ali "commies", ki označujejo kitajske vsiljivce. Med razgovori z igralci sem prišla do spoznanja, da te izraze poznajo kot termine zunaj igre, v igri sami se z njimi po večini še niso srečali – razen v igri World Of Warcraft, kjer disease predstavlja obliko bolezni, ki se jo lahko igralec med bojem naleze od soigralca.

Večina od intervjuvancev je redno zaposlenih, le nekaj izmed njih je še študentov. Povečini Slovenci, dva Šveda, dva Srba in en Ukrajinec. Za vse prej omenjene igranje MMOPRG predstavlja resno obliko zabave in druženja po vsakodnevnih opravilih. Zakaj resno? Vsi aktivni igralci dnevno posvečajo igranju iger več ur, v primeru pripadnosti določenim guildom, je njihova prisotnost nekajkrat na teden celo obvezna.

Med razgovori sem naletela na igralca, ki že več let igra v okviru najbolj znanega slovenskega guilda, imenovanega Vin la Cvicek (VLC), v igri *World Of Warcraft*. Na serverju, na katerem igrajo, so na svojih pohodih skoraj nepremagljivi. Trenutno je v tem guildu 75 izključno slovenskih pripadnikov, ki imajo za svoje člane izdelana posebna pravila (med drugim jih najdemo zapisane na njihovem forumu):

- Za sprejem v guild mora imeti posameznik izoblikovan karakter na najvišjem nivoju (level 70), karakter mora ustrezati vrsti, ki jo trenutno potrebujejo v guildu (trenutno VLC išče dva Warlocka in enega Paladina).
- Vsak novi član mora imeti odlične spretnosti ter dobro poznavanje svoje klase – v ta namen mora prestati enomesečni preizkusni rok.
- Igrajo lahko le igralci, starejši od 18 let.
- Na skupne pohode odhajajo minimalno trikrat tedensko in sicer med med 19.00 ter 24.00 uro.
- Člani z več dodatne opreme imajo pri sprejemu prednost pred ostalimi.
- Če želijo imeti status 'aktivnega igralca' ter se udeleževati v podvigih, morajo prisostvovati na veliki večini pohodov, pa četudi le lovijo ribe.
- V primeru neaktivnosti si morajo ponovno pridobiti aktivni status.

Med igro komunicirajo v slovenskem jeziku s posebnim vmesnikom imenovanim »Ventrilo«. To jim daje določeno prednost pred ostalimi konkurenčnimi guildi. Zaradi jasnosti izražanja ter lažjega sledenja navodilom

med igro, uporabljajo tudi pisni vmesnik za pogovarjanje, ki je implementiran v igri *World Of Warcraft*. V guildu vodje posameznih vrst določajo, kdo in kdaj se bo lahko udeleževal posameznih pohodov.

Verjetno sem kakšno pravilo izpustila, lahko pa rečem, da ti člani jemljejo svoje igranje zelo resno. Med seboj se po večini osebno poznajo, ker se enkrat letno srečujejo na pikniku, na katerem se člani med seboj spoznajo tudi v živo. Na piknik lahko pripeljejo svoje prijatelje, partnerje ter družinske člane. Prav presenetljivo je, da je med igralci čedalje več žensk, v igri igrajo tudi zakonski pari, starejši ljudje ... Vsekakor zelo zanimiva oblika druženja v realnem svetu, kot posledica igranja MMORPG v virtualnem svetu.

Če povzamem vse razgovore lahko rečem, da med pogovori z igralci nisem zasledila prevelike zaskrbljenosti glede ekonomskega vpliva naraščajočega »kmetovanja«. Za večino igralcev je pomembna le zabava ter druženje. Večina pravi, da si bo v primeru zapletov v MMORPG poiskala drugi način zabave.

7. Zaključek

Meje med virtualnim in realnim, tako ekonomske, pravne kot sociološke so v svetu MMORPG ter MMOG zaenkrat zelo zabrisane. Pravo še ni pripravljeno na penetracijo virtualnih fenomenov v materialno pravo, sociologi opozarjajo na nevarnost novega suženjstva in odvisnosti od spletnih svetov, ekonomisti pa skušajo s klasičnimi obrazci razlagati sisteme in pojave, ter si belijo glave z vprašanji, kakršno je na primer, kdaj bo virtualni denar vplival na inflacijo realnega, kot zdaj realni vpliva na inflacijo virtualnega. Več kot bo ljudi na spletu igralo igre, večje težave bo ta nepripravljenost povzročala.

Sony je novembra lani objavil, da razvija MMORPG, ki jo bo mogoče igrati brez plačila mesečnega pavšala. Zaslugek nameravajo doseči izključno s prodajo virtualnih dobrin — orožja, karakterjev, predmetov — za pravi denar. Nič ne skrivajo, da želijo igralce najprej zasvojiti z igro, nato pa jih izžemati. Vse torej kaže, da je črni trg preprodavanja virtualnih dobrin tako mikaven, da se ga bodo lotile tudi multinacionalke (www.gamesradar.com).

Novica o novi obliki MMORPG podjetja Sony, Play Station Home Network (Bertram 2007), je bila objavljena tudi na letošnji konferenci - Game Developer Conference, ki se je odvijala v začetku marca v San Franciscu. Nekateri namigujejo, da je ta korak le odgovor na letošnjo uspešnico – Ninteendove igralne konzole *Wii*, nekateri pa, da Sony že več let snuje ta korak. Po podatkih Sonyja, naj bi ta oblika druženja zaživela jeseni 2007. Play Station Home omrežje, naj bi nudilo posamezniku javno in zasebno skupnost, ker bi se igralci lahko srečevali in družili ter vabili ostale uporabnike Play Station 3 (v nadaljevanju PS3) igralne konzole, da se pridružijo večuporabniškim igram PS3. V nadaljevanju Sony navaja, da naj bi bilo omrežje povsem brezplačno in bi omogočalo posamezniku, da oblikuje praktično vse – od karakterja do življenjskega okolja, z možnostjo izbire pohištva ter ostalih predmetov. Iz Playstation omrežja naj bi si nalagali glasbo, gledali videoposnetke ter nalagali slike v svoja omrežna domovanja; prav tako naj bi tam zbirali trofeje pridobljene iz omrežnih iger PS3. Se pravi, se igralcem PS3 obeta prava medijska svoboda.

Slika 7.1: Centralno stičišče PS Home



Vir: Advanced Media Network 2007

Uporabnik pa bo moral za dostop tega t. i. brezplačnega omrežja vsekakor najprej kupiti PS3 igralno konzolo, ki jo je moč kupiti pri nas in vsej Evropi šele od sredine marca 2007. Cena je vse prej kot privlačna, saj s 599 evri predstavlja velik strošek za marsikaterega uporabnika. Kot že uvodoma rečeno, verjamem, da bo večina prej omenjenih brezplačnih vsebin za uporabnike, ko se bodo dodobra zasvojili, prej ko slej, obljubam navkljub, postala plačljiva.

Predstavljena tema je tako neobičajna, tako nova in tako neraziskana, da je prihodnost nemogoče napovedati, tudi v najbolj približnih terminih. Kako bodo na vstop multinacionalk reagirali lastniki sweatshopov in kako se bodo ekonomija, pravo in sociologija prilagodili temu, je vsekakor razplet, ki ga bo vredno spremljati.

Vedno bolj napreden tehnološki razvoj nas bo pripeljal do te meje, da si življenja, zabave in druženj brez virtualnih vsebin več ne bomo znali predstavljati. Če ponazorim s primerom – predstavljajte si dan brez prenosnega telefona, ali teden brez internetnega dostopa. Ljudem je internet postal nekaj povsem vsakdanjega, čeprav so skeptiki ob njegovem nastanku

govorili o muhi enodnevnici. Danes preko njega opravljamo vedno več poslov, srečujemo bodoče partnerje, zakonce in prijatelje, nakupujemo doma in na vseh koncih sveta ter se nenazadnje tudi že potapljamo v za nas idealne - virtualne svetove.

8. Bibliografija

1. Barboza, David (2005): *Ogre to Slay? Outsource It to Chinese*. Dostopno na <http://www.nytimes.com/2005/12/09/technology/09gaming.html?ex=1291784400&en=48a72408592dffe6&ei=5088> (11. november 2006).
2. Barron, Todd (2004): *Multiplayer Game Programming w/CD (Prima Tech's Game Development)*. Roseville, California: Prima Publishing.
3. Bartle, Richard (1996): *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*. Dostopno na <http://www.mud.co.uk/richard/hcdfs.htm> (14. januar 2007).
4. Bartle, Richard (2003): *Designing Online Worlds*. Indianapolis: New Riders.
5. Bertram, Paul (2007): *A massively multiplayer community driven world. Completely free, too*. Dostopno na <http://ps3.advancedmn.com/article.php?artid=4127> (13. januar 2007).
6. Castronova, Edward (2001): *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*. Dostopno na http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828 (21. januar 2007).
7. Castronova, Edward (2003): *On Virtual Economies*. Dostopno na <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/> (21. januar 2007).
8. Cuciz, David (2001): *The History of MUDs: Part II*. Dostopno na <http://archive.gamespy.com/articles/january01/muds1/index4.shtml> (6. januar 2007).
9. Dibbell, Julian(2003): *Play Money, Meet Big Money*. Dostopno na <http://www.juliandibbell.com/playmoney> (2. december 2006).
10. Dibbell, Julian (2003). *Serfing the Web*. Dostopno na <http://www.juliandibbell.com/texts/blacksnow.html> (2. december 2006).
11. Drye, Paul (2001): *The Beginner's Guide to Ultima Online v2.2*. Dostopno na: <http://uo.stratics.com/content/guide/beginner22.rtf> (26. december 2006).

12. Iser, Wolfgang (1993): *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
13. Jin, Ge (2006): *Chinese Gold Farmers in the Game World*. Dostopno na <https://netfiles.uiuc.edu/dtcook/www/CCCnewsletter/7-2/jin.htm> (9. februar 2007).
14. Juve, Kambra (2003): *The Use of Massive Multiplayer Online Games to Evaluate C4I Systems*. Dostopno na <http://www.stormingmedia.us/55/5512/A551224.html> (28. februar 2007).
15. Kelly, R. V. (2005): *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The People, the Addiction and the Playing Experience*. North Carolina: McFarland & Company.
16. Mulligan, Jessica (2000): *Biting the Hand: OK, Would You Pay More If*. Dostopno na <http://www.skotos.net/articles/BTHarchives/BTHcomplete.pdf> (2. december 2006).
17. Mulligan, Jessica (2001): *Biting the Hand: That Darned PvP Stuff Again*. Dostopno na <http://www.skotos.net/articles/BTHarchives/BTHcomplete.pdf> (2. december 2006).
18. Mulligan, Jessica, Patrovsky, Bridgette (2003): *Developing Online Games*. Indianapolis: New Riders.
19. Ondrejka, Cory (2004): *Aviators, Moguls, Fashionistas and Barons: Economics and Ownership in Second Life*. Dostopno na http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=614663#PaperDownload (10. februar 2007).
20. Person, Lawrence (1998): *Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto*. Dostopno na <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml> (3. marec 2007).
21. Project Entropia Universe. Dostopno na <http://www.entropiauniverse.com/en/rich/5000.html> (4. marec 2007).
22. Rollings, Andrew, Morris, Dave (2004): *Game Architecture and Design: A New Edition*. New York: New Readers.
23. Rollings, Andrew, Adams, Ernest (2004): *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New York: New Readers.

24. Rouse III, Richard (2002): *Computer Game Design: Theory and Practice*. Plano: Wordware Publishing.
25. Simpson, Zachary Booth (1999): *The In-game Economics of Ultima Online*. Dostopno na <http://www.mine-control.com/zack/uoecon/uoecon.html> (2. december 2006).
26. Smith, Harvey (2002): *The Dungeon Master. An Interview with Gary Gygax*. Dostopno na <https://www.gamasutra.com> (3. marec 2007).
27. Spletna stran Bethesda Softworks. Dostopno na <http://www.bethsoft.com/> (10. december 2006).
28. Spletna stran Boardgamegeek. Dostopno na <http://www.boardgamegeek.com/newuser.php> (9. december 2006).
29. Spletna stran Blizzard Entertainment. Dostopno na <http://www.worldofwarcraft.com/index.xml> (15. november 2006).
30. Spletna stran An Analysis of MMOG Subscription Growth – Version 9.0. Dostopno na <http://www.mmogchart.com> (2. december 2006).
31. Spletna stran Mine-Control. Dostopno na <http://www.mine-control.com> (2. december 2006).
32. Spletna stran Project Entropia. Dostopno na <http://www.project-entropia.com/index.var> (7. januar 2007).
33. Spletna stran Wizardry 8 Website. Dostopno na <http://www.wizardry8.com/wizardry8/index2.html> (11. november 2006).
34. Thor, Alexander (2005): *Massively Multiplayer Game Development 2*. Massachusetts: Charles River Media Inc.
35. Yee, Nicholas (2001): *The Norrathian Scrolls*. Dostopno na <http://gamesites.bluechillies.com/game/583770> (9. december 2006).
36. Yee, Nicholas (2004): *Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition*. Dostopno na <https://www.gamasutra.com/> (27. januar 2007).
37. Zetterström, Joel (2004): *A Legal Analysis of Cheating in Online Multiplayer Games*. Dostopno na <http://www.handels.gu.se/epc/archive/00004347/> (10. februar 2007).

Priloga A: Razgovori z igralci

Moški, 34 let

1. **Ali si aktiven igralec MMORPG iger (če je odgovor ne, preskoči na vprašanje 7).**
Bil. Pa recimo, da sem se, drugac je brezveze sploh karkol pisat ;).
- a.) **Če ja, katera igra?**
World of Warcraft, Guild Wars, EVE OnLine.
- b.) **Koliko časa že igraš in na katerem nivoju si?**
World of Warcraft – 1 leto, tazadni level, preden je prisel dodatek.
Guild Wars – pol leta, tazadni level.
EVE – pol leta, ni tradicionalnih levelov.
2. **Koliko časa dnevno/tedensko posvetiš igranju iger?**
2-3 ure na dan ko sem igral.
3. **Kaj je tisto, kar te vodi v dnevno igranje iger?**
Nimam pojma. Prevec časa?!? Idiotizem?!? Kaj pa me je pravzaprav...? Avanture in dogodivščine v pravljicnih dezelah najbrž. Po tolikih letih igranja je res malo malo stvari, za katere bi lahko rekel, da so novost v igri... Zato sem pa skorajda nehal s tem, ker so stvari venomer iste... pejt tja, ubij unga, prnes njegovo roko pa dobiš pismo za enga tretjega modela, un te pa pošlje spet nekam k stotriinoseminpedesetemsetopetem kolegu. Ta pa te poslje k taprvemu. What's the point? A sem heroj v pravljicnem svetu al en **** kurir, ki plačuje 15 EUR na mesec za tak drek?!? Pa vedno v neskončnost je treba bit pozitiven dober junak, ki rešuje neskončne probleme zabutih izmišljenih možicev... za mizerno plačilo... pa se plačevat moram resničen denar za to. Dolgčas. Čakam novo MMORPG, Gospodar Prstanov... Če tam ne bo drugače, bo pa treba igralno kariero za nedoločen čas obesit na klin.
4. **Kateri karakter si si izoblikoval v igri, je bil izbor premišljen ali naključen?**
Vedno čarovnik, če je možno. In vedno žensko. Zakaj? Čisto preprosto... Če že moram v takih igrah cel čas gledat lik od zadaj, potem rajši gledam žensko ritko, kot pa večinoma bedno narejene kvazi-rad-bi-bil-junak moške. Sploh pa, sebe v igrah ne preslikujem v igro samo, tko da tisti lik nisem jest... Lahko bi bil tut ameoba s Saturna, pa se ne bi nič bolj poistovetil s karakterem, ki ga igram.
5. **Kako se pri igranju igre sporazumevaš z ostalimi igralci? So kakšne omejitve pri tem?**
Chat za pisat, al pa voice com (programov je malo morje)... V angleščini. Omejitve so taksne, da je večina ljudi, na katere naletiš, navadnih pregovornih idiotov. Osnovnošolci s prevec časa, ki bi radi celemu svetu solili pamet in so oh in sploh najboljši. Srednješolci s prevec časa, ki bi radi celemu svetu solili pamet in so oh in sploh najboljši. Študentje s prevec casa, ki bi radi celemu svetu solili pamet in so oh in sploh najboljši. Vsi ostali kreteni s prevec časa, ki bi radi celemu svetu solili pamet in so oh in sploh najboljši.
No ok, sej se najdejo tudi normalni ljudje... In ko jih najdeš, si zmagal ☺.
6. **Kako si izboljšuješ svoj status v igri – izključno z igranjem?**
Ja. Že tako je mesečna naročnina, a potem naj pa se kupujem virtualne bedarije?!?
- a.) **Ali si si že kdaj izboljšal status z nakupom virtualnega denarja, zlata za pravi denar na "sivem trgu".**
Ne.
- b.) **Kaj misliš o tem?**

Prepričan sem, da je v vsakem večjem mestu kaksna veterinarska institucija, kjer lahko za malo denarja z malo injekcijo izločijo takšnega posameznika iz nabora ljudi na celim planetu. Bo več zraka in dobrin za ostale.

Zajedalci pač. Igre so za igranje in za katerikoli drugi blablaba pobeg iz taksnega ali drugačnega monotonega vsakdana kateregakoli posameznika. Se gre igrati in malo odvrnit misli... Za vse te 'farmerje' bi pa imel lepo šolo, ce bi seveda bil avtor igre... Ne, počakaj... njim je to cisto v redu, prodajo vec kopij, ljudje vec igrajo in dobijo vec denarja... Tle neki ne štima...

7. Kaj si predstavljaš pod pojmom Virtualna ekonomija?

Točno to... Virtualno ekonomijo. Tako kot so virtualne tele črke, ki jih bereš ☺.

8. Si že slišal za projekt Entropia, oziroma za spletne igre kot npr. Second Life in Habbo Hotel?

Sem. Na koncu dneva je tale nas svet v katerem živimo pač relativno svoboden in ljudje lahko delajo kar hočejo... tudi upravljajo svoje življenje in čas za takšne kozlarije.

9. Si že slišal za termin "Kitajski kmetje"?

Ja.

a.) če ja, kaj si misliš o njih?

Vsakega, ki sem ga nasel, sem teroriziral in spravljal ob denar. V končni fazi sem jaz igral za zabavo, on pa za denar... Meni je ubijanje njegovega lika zabava, njemu pa izguba časa najbrz ni ravno všeč.

10. Se zavedaš, da vedno več "kitajskih tovarn" pridelava vedno več virtualnega denarja, več kot ga je sposoben prebaviti trg. Zaradi tega je vrednost denarne valute/zlatnika v tvoji igri vsak dan manjša. Te to kaj obremenjuje pri tvojem igranju?

Saj je samo virtualen denar, aNe? Ga ne enačim ali menjam za pravega.

11. Kaj pa virtualna lastnina. Je založnik tvoje igre ob nakupu licence od tebe zahteval podpis pogodbe, s katero se vse potencialno (virtualno in realno) premoženje pridobljeno v igri prenese nanj?

Podpisal ravno nisem nič, je pa z nakupom omenjeno, da je virtualna lastnina pač last založnika in ne mene. Pa me to ne moti.

12. Še zadnje, si mogoče že slišal za izraze kot so npr.: "rats", "disease" ali "commies"?

Isto kot vprašanje 9...?!?

Moški, 26 let

1. Ali si aktiven igralec MMORPG iger (če je odgovor ne, preskoči na vprašanje 7).

Ja.

c.) Če ja, katera igra?

World of warcraft, EVE online

d.) Koliko časa že igraš in na katerem nivoju si?

Igral sem 3 mesece in sem na 57 nivoju.

2. Koliko časa dnevno/tedensko posvetiš igranju iger?

Po 2 uri dnevno ne vsak dan. Tedensko skoraj 10 ur.

3. Kaj je tisto, kar te vodi v dnevno igranje iger?

Predvsem zaradi zabave, včasih tudi za preganjane dolgčasa.

- 4. Kateri karakter si si izoblikoval v igri, je bil izbor premišljen ali naključen?**
Izbral sem si klaso Rogue (tat, izmikavt,...), ker je najbolj podoben mojemu stilu igranja. Izbor je bil premišljen, predvsem zaradi tega ker sem se lahko pretihotapil v določene predele kjer me niso mogli videti.
- 5. Kako se pri igranju igre sporazumevaš z ostalimi igralci? So kakšne omejitve pri tem?**
Uporabljam v igro priložen program, podoben kot msn, ICQ, ali mlrc. Omejitve so predvsem distančne. Lahko kontaktiraš vse svoje prijatelje če so v friends list, vse v tvoji guildi in pa tiste, ki so blizu tebe, kjer vidiš. Obstajajo tudi kanali po katerih lahko prosto govoriš. Edino oviro pri komunikaciji dobiš če se hočeš pogovarjati z svojimi nasprotniki. V tem primeru je v igro ugrajen sistem, ki kriptira vse kar ti on piše ali obratno. Horda vs Alliance.
- 6. Kako si izboljšuješ svoj status v igri – izključno z igranjem?**
Več kot igraš več questov lahko opraviš, več nasprotnikov lahko eliminiraš, več stvari lahko najdeš. Lahko si ga izboljšuješ tudi z rankom. Dobiš en določen rank glede na to koliko si jih uspel pobiti, ali če opraviš določene naloge (queste) za posamezno pokrajino. Rank lahko dobiš ali izgubiš. Za rank so tudi nagrade. Obstajajo tudi instance. Instanca je okolje, kjer opravljaš določene naloge da prideš do glavne nagrade ali glavnega nasprotnika. Tam opravljaš določene naloge, ki so specifične na vrsto instanc. Tukaj je predvsem pomembno timsko igranje, ker sam tega ne moraš narediti in je potrebna posebna strategija, da se kot ekipa prebiješ do konca. Obstaja tudi battlegrounds, kjer se timsko bojuješ za zastavo. Tudi tam dobiš rank.
- c.) Ali si si že kdaj izboljšal status z nakupom virtualnega denarja, zlata za pravi denar na "sivem trgu".**
Nikoli se nisem na to kej preveč zmenil, ker s tem uničiš vso poanto igranja.
- d.) Kaj misliš o tem?**
Raje si nekaj zaslužim, ker to potem tudi bolje cenim. S tem nakupom izgubiš nekaj kar nekateri ne vedo. In to je veselje do igranja. Prav tako je tudi bolj zabavno če se za določen item trudiš. Ima veliko večnjo vrednost.
- 7. Kaj si predstavljaš pod pojmom Virtualna ekonomija?**
Virtualna enkonomija je enako kot ekonomija v resničnem svetu. Edina razlika je, da so drugačne valute in virtualni predmeti s katerimi trguješ, da dobiš določen dobiček, ki ga lahko porabiš samo v določeni igri.
- 8. Si že slišal za projekt Entropia, oziroma za spletne igre kot npr. Second Life in Habbo Hotel?**
Slišal sem za Entropia. Samo ne vem točno kaj to je.
- 9. Si že slišal za termin "Kitajski kmetje"?**
Ja, sem.
- b.) Če ja, kaj si misliš o njih?**
So nekateri, ki igrajo samo za denar in potem prodajo karakterje, ki imajo dober status. Ko je karakter zgrajen do max. vrednosti, ga potem prodajo ponudnikom. Ti ponudniki pa potem zaslužijo mastne denarce, ker pač naivni mulci kupujejo samo zato, da bi bili najboljši.
- 10. Se zavedaš, da vedno več "kitajskih tovarn" pridelava vedno več virtualnega denarja, več kot ga je sposoben prebaviti trg. Zaradi tega je vrednost denarne valute/zlatnika v tvoji igri vsak dan manjša. Te to kaj obremenjuje pri tvojem igranju?**

Obramenjuje me do te mere, da se cene rapidno spreminjajo in s tem zmanjšajo užitek pri igranju, ker si nekaterih stvari ne moreš privoščiti samo zaradi ljudi, ki posledično to ceno dvigujejo na nepošten način.

11. Kaj pa virtualna lastnina. Je založnik tvoje igre ob nakupu licence od tebe zahteval podpis pogodbe, s katero se vse potencialno (virtualno in realno) premoženje pridobljeno v igri prenese nanj?

Noben založnik še ob nakupu igre ni od mene zahteval pogodbo. Je pa res, da ko instaliras igro moras sprejeti določene pogoje, kot so itelektualna lastnina in razne licence, preden lahko sploh namestiš igro. Moraš pa plačevati za WOW mesečno naročnino, zato da imajo dovolj denarja za vzdrževanje serverjev in pa nove dodatke ali popravke za dotično igro. Če gledam iz tega vidika bi rekel da se splača vložiti 3k SIT na mesec. Za veliko užitka.

12. Še zadnje, si mogoče že slišal za izraze kot so npr.: “rats”, “disease” ali “commies”?

Rats so ponavadi tisti, ki kradajo od drugih. Disease je kot prava bolezen, samo da je virtualna. Lahko jo dobiš od drugih al pa jo sam prenašaš. Včasih moraš najti nekaj da se rešiš te bolezni.

Moški, 26 let

1. Ali si aktiven igralec MMORPG iger (če je odgovor ne, preskoči na vprašanje 7)

Da.

a.) Če ja, katera igra?

Eve online

b.) Koliko časa že igraš in na katerem nivoju si?

2 meseca.

2. Koliko časa dnevno/tedensko posvetiš igranju iger?

Ura, dve na dan.

3. Kaj je tisto, kar te vodi v dnevno igranje iger?

Želja po večjem, boljsem, močnejšem ter seveda zmagoslaven občutek.

4. Kateri karakter si si izoblikoval v igri, je bil izbor premišljen ali naključen?

Premisljen seveda.

5. Kako se pri igranju igre sporazumevaš z ostalimi igralci? So kakšne omejitve pri tem?

Text chat, tudi voice chat.

6. Kako si izboljšuješ svoj status v igri – izključno z igranjem?

Da.

a.) Ali si si že kdaj izboljšal status z nakupom virtualnega denarja, zlata za pravi denar na “sivem trgu”.

Ne.

b.) Kaj misliš o tem?

Kvari igro.

7. Kaj si predstavljaš pod pojmom Virtualna ekonomija?

Ekonomsko stanje v online igri ki se potem prenaša v real life (ali bratno)??

8. Si že slišal za projekt Entropia, oziroma za spletne igre kot npr. Second Life in Habbo Hotel?

Second life ja, ostalo ne.

9. **Si že slišal za termin "Kitajski kmetje"?**
Ja.
 - a.) **Če ja, kaj si misliš o njih?**
Nej gredo raje superge delat.
10. **Se zavedaš, da vedno več "kitajskih tovarn" pridelava vedno več virtualnega denarja, več kot ga je sposoben prebaviti trg. Zaradi tega je vrednost denarne valute/zlatnika v tvoji igri vsak dan manjša. Te to kaj obremenjuje pri tvojem igranju?**
Ne, ker eve online nima tega problema (načeloma).
11. **Kaj pa virtualna lastnina. Je založnik tvoje igre ob nakupu licence od tebe zahteval podpis pogodbe, s katero se vse potencialno (virtualno in realno) premoženje pridobljeno v igri prenese nanj?**
Ne.
12. **Še zadnje, si mogoče že slišal za izraze kot so npr.: "rats", "disease" ali "commies"?**
Ja, space je poln ratsov :)
13. **V kolikor imaš še kakšne pripombe, jih prosim napiši tu.**
Wow is for noobs :p, eve PVP ftw.

Moški, 27 let

1. **Ali si aktiven igralec MMORPG iger (če je odgovor ne, preskoči na vprašanje 7).**
DA.
 - a.) **Če ja, katera igra?**
World of Warcraft, Travian.
 - b.) **Koliko časa že igraš in na katerem nivoju si?**
WoW: cca 1,5 let, level 70
Travian: cca 0.5 let. Nekje na sredini, recimo.
2. **Koliko časa dnevno/tedensko posvetiš igranju iger?**
10-20 ur na teden.
3. **Kaj je tisto, kar te vodi v dnevno igranje iger?**
Druženje, izziv, igralnost.
4. **Kateri karakter si si izoblikoval v igri, je bil izbor premišljen ali naključen?**
WoW: Human Priest. Izbor je bil delno premišljen.
5. **Kako se pri igranju igre sporazumevaš z ostalimi igralci? So kakšne omejitve pri tem?**
Sporazumevam se preko internega chat sistema (kot interni irc), Skype-a ali ventrilo serverja (slušalke + mikrofona).
6. **Kako si izboljšuješ svoj status v igri – izključno z igranjem?**
Igranjem, seveda. Ne gre le za število preigranih ur, temveč taktike in odločitve v katero smer se hočem izboljšati.

a.) **Ali si si že kdaj izboljšal status z nakupom virtualnega denarja, zlata za pravi denar na "sivem trgu".**
Ne.

b.) **Kaj misliš o tem?**

Virtualni denar sicer lahko do neke mere pomaga izboljšati status. Vendar so najboljše stvari na serverju dosegljive le z dobro premišljenim igranjem ljudi, ki se znajo povezati, organizirati in koordinirati napade, strategije ipd. Sicer je malce škoda, da se lahko s kupovanjem virtualnega denarja močno zamaje ekonomija na nekem serverju.

7. **Kaj si predstavljaš pod pojmom Virtualna ekonomija?**

Ekonomija z virtualnim denarjem v neki MMORPG. :).

8. **Si že slišal za projekt Entropia, oziroma za spletne igre kot npr. Second Life in Habbo Hotel?**

Habbo obstaja že kar nekaj časa. Ostalo se mi zdi nekam znano ja...

9. **Si že slišal za termin "Kitajski kmetje"?**

Da.

a.) **Če ja, kaj si misliš o njih?**

Hjah. Če vidim kakega ingame ga ubijem,... Načeloma me ne moti preveč, če so našli način za pridobivanje keša od ljudi ki ne vejo kaj z njim... :)

10. **Se zavedaš, da vedno več "kitajskih tovarn" pridelava vedno več virtualnega denarja, več kot ga je sposoben prebaviti trg. Zaradi tega je vrednost denarne valute/zlatnika v tvoji igri vsak dan manjša. Te to kaj obremenjuje pri tvojem igranju?**

To pomeni, da je na MMORPG serverjih v obtoku več denarja in je tako manj vreden. In je bolj vredno igranje, skill, koordinacija, sodelovanje... Me ne obremenjuje.

11. **Kaj pa virtualna lastnina. Je založnik tvoje igre ob nakupu licence od tebe zahteval podpis pogodbe, s katero se vse potencialno (virtualno in realno) premoženje pridobljeno v igri prenese nanj?**

Po pravici, nimam pojma s čim sem se strinjal, ko sem začel igrati WoW. Če bi mi slučajno odvzeli pridobljeno premoženje v igri bi pač nehal igrati in plačevati. Realnega premoženja v igri nisem pridobil.

12. **Še zadnje, si mogoče že slišal za izraze kot so npr.: "rats", "disease" ali "commies"?**

Za vse izraze sem že slišal, vendar ne v kontekstu MMORPG. :O

13. **V kolikor imaš še kakšne pripombe, jih prosim napiši tu.**

Upal bi si trditi da poplava MMORPGjev v zadnjih letih zna biti en korak bližje transhumanizmu. Ali pa predpriprava nanj, hehe.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Transhumanism>

<http://www.transhumanism.org>

<http://www.google.com/Top/Society/Future/Transhumanism/>

Moški, 44 let

1. **Ali si aktiven igralec MMORPG iger (če je odgovor ne, preskoči na vprašanje**

Ja.

a.) **Če ja, katera igra?**

World of warcraft, zakaj?.... a obstaja se kaka druga al kwa?

2. **Koliko časa že igraš in na katerem nivoju si?**
2 leti, lvl 70.
3. **Koliko časa dnevno/tedensko posvetiš igranju iger?**
Cca 30 ur na teden.
4. **Kaj je tisto, kar te vodi v dnevno igranje iger?**
Isto kot narkomana da mamile je.....Probi pa boš vidla :-)
5. **Kateri karakter si si izoblikoval v igri, je bil izbor preišljen ali naključen?**
Undead mage...Izbor...preišljen, ni to ena zajebancija.
6. **Kako se pri igranju igre sporazumevaš z ostalimi igralci? So kakšne omejitve pri tem?**
Chat, ventrilo
Omejitve: soigralcu ne mores primazati dve okol kepe.
7. **Kako si izboljšuješ svoj status v igri – izključno z igranjem?**
Da.
 - a.) **Ali si si že kdaj izboljšal status z nakupom virtualnega denarja, zlata za pravi denar na "sivem trgu".**
Ne.
 - b.) **Kaj misliš o tem?**
Tako kot bi igral šah z nekom pa bi si "dokupil" ene 5 kraljic
8. **Kaj si predstavljaš pod pojmom Virtualna ekonomija?**
Ekonomija z virtualnim denarjem v igri.
9. **Si že slišal za projekt Entropia, oziroma za spletne igre kot npr. Second Life in Habbo Hotel?**
Aja a pol se druge igre obstojajo? Nisem slišal
Rule no.1: Igralca WoW ne sprasuj o drugih igrah, ker zanj ne obstajajo.
10. **Si že slišal za termin "Kitajski kmetje"?**
Da.
 - a.) **če ja, kaj si misliš o njih?**
Me china, gief gold.....Delat v rudnik
11. **Se zavedaš, da vedno več "kitajskih tovarn" pridelava vedno več virtualnega denarja, več kot ga je sposoben prebaviti trg. Zaradi tega je vrednost denarne valute/zlatnika v tvoji igri vsak dan manjša. Te to kaj obremenjuje pri tvojem igranju?**
Se zavedam me pa ne obremenjuje.
12. **Kaj pa virtualna lastnina. Je založnik tvoje igre ob nakupu licence od tebe zahteval podpis pogodbe, s katero se vse potencialno (virtualno in realno) premoženje pridobljeno v igri prenese nanj?**
Itak da.
13. **Še zadnje, si mogoče že slišal za izraze kot so npr.: "rats", "disease" ali "commies"?**
Izven igra da, v igri ne.
14. **V kolikor imaš še kakšne pripombe, jih prosim napiši tu.**
Vsekakor bi pomagalo če tudi sama probaš igrat

Moski, 27 let

1. **Ali si aktiven igralec MMORPG iger (če je odgovor ne, preskoči na vprašanje 7).**
 - a.) **Če ja, katera igra?**
 - b.) **Koliko časa že igraš in na katerem nivoju si?**
NE.

2. **Koliko časa dnevno/tedensko posvetiš igranju iger?**
/

3. **Kaj je tisto, kar te vodi v dnevno igranje iger?**
/

4. **Kateri karakter si si izoblikoval v igri, je bil izbor preišljen ali naključen?**
/

5. **Kako se pri igranju igre sporazumevaš z ostalimi igralci? So kakšne omejitve pri tem?**
/

6. **Kako si izboljšuješ svoj status v igri – izključno z igranjem?**
 - a.) **Ali si si že kdaj izboljšal status z nakupom virtualnega denarja, zlata za pravi denar na "sivem trgu".**
 - b.) **Kaj misliš o tem?**
/

7. **Kaj si predstavljaš pod pojmom Virtualna ekonomija?**
Ekonomija v svetu določene igre, kjer se trguje z virtualnimi objekti, pridobljenimi znotraj te igre. Cena objektov ni fiksno določena, ampak jo postavijo igralci sami po sistemu povprasevanja in ponudbe.

8. **Si že slišal za projekt Entropia, oziroma za spletne igre kot npr. Second Life in Habbo Hotel?**
Da, vendar ne poznam dobro, ker ne igram.

9. **Si že slišal za termin "Kitajski kmetje"?**
 - a.) **če ja, kaj si misliš o njih?**
Da. Chinese farmers se bolje slisi :>.. So mi pa vseč, mislim da so se znajdl in ponudili trgu nekaj kar si zeli.

10. **Se zavedaš, da vedno več "kitajskih tovarn" pridelava vedno več virtualnega denarja, več kot ga je sposoben prebaviti trg. Zaradi tega je vrednost denarne valute/zlatnika v tvoji igri vsak dan manjša. Te to kaj obremenjuje pri tvojem igranju?**
Niti malo, ker ne igram :> Vendar mislim, da tudi igralce ne obremenjuje.
Koncept igre še vedno deluje in vsakdo lahko pride do vseh objektov..
Kupovanje stvari za real cash je pac samo še ena od opcij, kako priti do teh objektov, ki pa ne izključuje ostalih.

11. **Kaj pa virtualna lastnina. Je založnik tvoje igre ob nakupu licence od tebe zahteval podpis pogodbe, s katero se vse potencialno (virtualno in realno) premoženje pridobljeno v igri prenese nanj?**
To pa ni zame vprasanje hehe.

12. **Še zadnje, si mogoče že slišal za izraze kot so npr.: "rats", "disease" ali "commies"?**
Da, vendar ne v okviru gameinga.

Ženska, 33 let

1. **Ali si aktiven igralec MMORPG iger (če je odgovor ne, preskoči na vprašanje 7).**
Ja.
 - a.) **Če ja, katera igra?**
World of warcraft.
 - b.) **Koliko časa že igraš in na katerem nivoju si?**
2 leti, lvl 70.
2. **Koliko časa dnevno/tedensko posvetiš igranju iger?**
5h dnevno.
3. **Kaj je tisto, kar te vodi v dnevno igranje iger?**
Zabava
4. **Kateri karakter si si izoblikoval v igri, je bil izbor premišljen ali naključen?**
Healerja, ker sem pac prej v drugih MMORPG igrala druge classe.
5. **Kako se pri igranju igre sporazumevaš z ostalimi igralci? So kakšne omejitve pri tem?**
Ni omejitev, komunikacija je verbalna in tekstovna.
6. **Kako si izboljšuješ svoj status v igri – izključno z igranjem?**
Da.
 - a.) **Ali si si že kdaj izboljšal status z nakupom virtualnega denarja, zlata za pravi denar na "sivem trgu"**
Ne.
 - b.) **Kaj misliš o tem?**
Slabo vpliva na "ingame" ekonomijo ter da možnost ljudem, ki nimajo toliko časa preživet online priti do podobnih stvari kot tisi ki ta čas imajo.
7. **Kaj si predstavljaš pod pojmom Virtualna ekonomija?**
Prodajanje "ingame" predmetov za pravi denar.
8. **Si že slišal za projekt Entropia, oziroma za spletne igre kot npr. Second Life in Habbo Hotel?**
Da.
9. **Si že slišal za termin "Kitajski kmetje"?**
Da.
 - a.) **Če ja, kaj si misliš o njih?**
Če s svojim početjem zaslužijo več od povprečnega zaslužka v dezelah od kjer prihajajo potem "svaka čast".
10. **Se zavedaš, da vedno več "kitajskih tovarn" pridelava vedno več virtualnega denarja, več kot ga je sposoben prebaviti trg. Zaradi tega je vrednost denarne valute/zlatnika v tvoji igri vsak dan manjša. Te to kaj obremenjuje pri tvojem igranju?**
V tem momentu zagotovo zadeva se ni tako daleč, da bi bila moteča za "prave igralce" in tudi zelo močno dvomim, da bi se kaj takega lahko zgodilo, če se sistem igre bistveno ne spremeni.

11. **Kaj pa virtualna lastnina. Je založnik tvoje igre ob nakupu licence od tebe zahteval podpis pogodbe, s katero se vse potencialno (virtualno in realno) premoženje pridobljeno v igri prenese nanj?**
Da.
12. **Še zadnje, si mogoče že slišal za izraze kot so npr.: “rats”, “disease” ali “commies”?**
Seveda.

Moški, 20 let

1. **Ali si aktiven igralec MMORPG iger (če je odgovor ne, preskoči na vprašanje 7).**
 - a.) **Če ja, katera igra?**
World of Warcraft.
 - b.) **Koliko časa že igraš in na katerem nivoju si?**
Igram ze 3 leta.
2. **Koliko časa dnevno/tedensko posvetiš igranju iger?**
Dnevno do 7 ur, tedensko pa najmanj 60 ur.
3. **Kaj je tisto, kar te vodi v dnevno igranje iger?**
Večina prijateljev igra, med drugim tudi punca.
4. **Kateri karakter si si izoblikoval v igri, je bil izbor premišljen ali naključen?**
Naredil sem Rogua (angleska beseda bi bila Assasin). Delno premišljen in delno naključen =).
5. **Kako se pri igranju igre sporazumevaš z ostalimi igralci? So kakšne omejitve pri tem?**
V glavnem v angleškem jeziku, ovir ni.
6. **Kako si izboljšuješ svoj status v igri – izključno z igranjem?**
Samo z igranjem.

Ali si si že kdaj izboljšal status z nakupom virtualnega denarja, zlata za pravi denar na “sivem trgu”
Ne.
- a.) **Kaj misliš o tem?**
Bedarija.
7. **Kaj si predstavljaš pod pojmom Virtualna ekonomija?**
Služenje denarja z prodajo virtualnega denarja (golda :P)
8. **Si že slišal za projekt Entropia, oziroma za spletne igre kot npr. Second Life in Habbo Hotel?**
Ne.
9. **Si že slišal za termin “Kitajski kmetje”?**
Da.
 - a.) **če ja, kaj si misliš o njih?**
Smilijo se mi.
10. **Se zavedaš, da vedno več “kitajskih tovarn” pridelava vedno več virtualnega denarja, več kot ga je sposoben prebaviti trg. Zaradi tega je vrednost denarne valute/zlatnika v tvoji igri vsak dan manjša. Te to kaj obremenjuje pri tvojem igranju?**
Ne.

11. Kaj pa virtualna lastnina. Je založnik tvoje igre ob nakupu licence od tebe zahteval podpis pogodbe, s katero se vse potencialno (virtualno in realno) premoženje pridobljeno v igri prenese nanj?
Ne.
12. Še zadnje, si mogoče že slišal za izraze kot so npr.: “rats”, “disease” ali “commies”?
Ne.