

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Matej Uduč

Družbena konstrukcija virtualne realnosti

diplomsko delo

Ljubljana, 2010

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Matej Uduč

Mentor: doc. dr. Franc Trček

Družbena konstrukcija virtualne realnosti

Diplomsko delo

Ljubljana, 2010

Družbena konstrukcija virtualne realnosti

Diplomsko delo preučuje družbeno konstrukcijo virtualne realnosti. Sestavljeno je iz treh delov. Prvi del preučuje razmerja med virtualno realnostjo in realnostjo vsakdanjega življenja nasplošno, kot tudi na subjektivni in objektivni ravni. Preko analize teorije in njene primerjave z trenutnim stanjem, pridemo do zaključka, da je virtualna realnost zaenkrat še podrejena realnosti vsakdanjega življenja, kljub temu pa lahko opazimo začetke njenega združevanja. Drugi del diplomskega dela se ukvarja z strukturo in osnovnimi pogoji za preživetje množično večigralnih medmrežnih iger in umestitvijo posameznika v tej strukturi. Zaključek drugega dela je, da so pogoji za preživetje teh iger: primerno veliko okolje za določeno število igralcev, primerna delitev dela in stopnja zabavnosti. V zadnjem delu pa se diploma posveti trem množično večigralnim medmrežnim igram in preko primerjanja ugotavlja, kakšne posledice ima ekonomija realnega denarja na družabnost v igri. Tretji del pride do zaključka, da ekonomija realnega denarja negativno vpliva na družabnost v igri, saj vpliv resničnega denarja povzroča nezaupanje med igralci.

Ključne besede: virtualna realnost, realnost vsakdanjega življenja, MMOG, igra, družba

Social construction of virtual reality

This diploma examines social construction of virtual reality. It is composed of three parts. First part examines relations between virtual reality and reality of everyday life in general as well as on subjective and objective level. Through analysis of theory and its comparison with the current state, we come to the conclusion that virtual reality is still subservient to reality of everyday life, however we can see the beginnings of their merger. Second part of this diploma deals with structure and basic conditions for the survival of massively multiplayer online games and placement of the individual within this structure. The findings of the second part are that the conditions of survival of these games are: appropriately large environment for a particular number of players, sufficient division of labour and a reasonable degree of fun. Last part of the diploma focuses on three massively multiplayer online games and through comparison of the three establishes what kind of consequences real cash economy bears upon sociability in the game. This third part comes to a conclusion that real cash economy influences sociability in the game in a negative way as the influence of real money causes distrust amongst players.

Keyword: virtual reality, reality of everyday life, MMOG, game, society

Kazalo

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Uvod..... | 6 |
| 1.1 | Namen..... | 6 |
| 1.2 | Struktura..... | 8 |
| 1.3 | Hipoteze..... | 9 |
| 1.3.1 | Prva hipoteza..... | 9 |
| 1.3.2 | Druga hipoteza..... | 9 |
| 1.3.3 | Tretja hipoteza..... | 9 |
| 1.4 | Definicije..... | 11 |
| 2 | Organiziranost virtualne realnosti..... | 14 |
| 2.1 | Realnost vsakdanjega življenja in virtualna realnost..... | 14 |
| 2.2 | Objektivna realnost vsakdanjega življenja in objektivna virtualna realnost..... | 15 |
| 2.3 | Subjektivna realnost vsakdanjega življenja in subjektivna virtualna realnost..... | 17 |
| 3 | Organiziranost MMOGov in umestitev posameznika..... | 19 |
| 3.1 | Pomen spreminjanja programske kode in evolucija igre..... | 19 |
| 3.1.1 | Pridobivanje izkušenj..... | 21 |
| 3.1.2 | Spreminjanje ravnovesja v igri..... | 21 |
| 3.2 | Dejanja posameznikov in virtualna identiteta..... | 22 |
| 3.2.1 | Proces vstopanja posameznika v igro..... | 22 |
| 3.2.2 | Virtualna identiteta..... | 22 |
| 3.2.3 | Virtualna identiteta v igri..... | 23 |
| 3.2.4 | Forum in ostala komunikacija..... | 24 |
| 3.2.5 | Ostale informacije na strežniku..... | 26 |
| 4 | Analiza Iger..... | 27 |
| 4.1 | Svet in Personifikacija..... | 27 |
| 4.1.1 | Spaceminers..... | 27 |
| 4.1.2 | Ultima Online..... | 28 |
| 4.1.3 | Entropia Universe..... | 29 |
| 4.1.4 | Analiza alternativne realnosti..... | 30 |
| 4.2 | Cilj Igre..... | 31 |
| 4.2.1 | Spaceminers..... | 31 |
| 4.2.2 | Ultima Online..... | 31 |
| 4.2.3 | Entropia Universe..... | 31 |
| 4.2.4 | Analiza namena igranja in ravnovesja v igrah..... | 32 |
| 4.3 | Izbrane značilnosti personifikacije..... | 34 |
| 4.3.1 | Spaceminers..... | 34 |
| 4.3.2 | Ultima Online..... | 35 |
| 4.3.3 | Entropia Universe..... | 37 |
| 4.3.4 | Analiza ustvarjanja virtualne identitete..... | 38 |
| 4.4 | Povezovanje z drugimi in delitev dela..... | 40 |
| 4.4.1 | Spaceminers..... | 40 |

| | | |
|-------|---|----|
| 4.4.2 | Ultima Online | 41 |
| 4.4.3 | Entropia Universe..... | 42 |
| 4.4.4 | Analiza grajenja skupin..... | 42 |
| 4.5 | Komunikacija | 44 |
| 4.5.1 | Spaceminers: | 44 |
| 4.5.2 | Ultima Online..... | 45 |
| 4.5.3 | Entropia Universe..... | 45 |
| 4.5.4 | Analiza načina komunikacije | 46 |
| 4.6 | Administratorji | 47 |
| 4.6.1 | Spaceminers | 47 |
| 4.6.2 | Ultima Online..... | 47 |
| 4.6.3 | Entropia Universe..... | 48 |
| 4.6.4 | Analiza pravil igre in njihovega vzdrževanja..... | 48 |
| 4.7 | Igralno okolje | 50 |
| 4.7.1 | Spaceminers | 50 |
| 4.7.2 | Ultima Online..... | 50 |
| 4.7.3 | Entropia Universe..... | 51 |
| 4.7.4 | Analiza sistemov pomoči in posebnosti iger..... | 51 |
| 5 | Preverjanje hipotez..... | 53 |
| 5.1 | Prva hipoteza | 53 |
| 5.2 | Druga hipoteza | 54 |
| 5.3 | Tretja hipoteza..... | 55 |
| 6 | Zaključek..... | 57 |
| 7 | Literatura | 59 |

1 Uvod

1.1 Namen

Glavni temi te diplomske naloge sta množično večigralne medmrežne igre (massively multiplayer online game – MMOG) ter virtualna družba. Preko te diplomske naloge želim primerjati realnost vsakdanjega življenja, to je realnost v kateri živimo z realnostjo MMOGov, to je virtualno realnostjo.

MMOGi so igre, katere igra zelo veliko število ljudi. Veliko število ljudi pa pomeni tudi večjo količino socialne interakcije in posledično grajenja družbe v kateri veljajo specifična pravila. Primerjava pravil in delovanja virtualne družbe in posameznikov, ki sodelujejo v njej, z realnostjo vsakdanjega življenja, nam omogoča drugačen pogled na realnost vsakdanjega življenja. V skrajnem primeru lahko preko primerjave teh dveh realnosti dobimo retrospektivno pogled na družbo v kateri živimo. Posameznik ne vidi nekaterih delov družbe v kateri živi, ker so njemu samoumevni in popolnoma logični.

Drugotni namen te diplomske naloge pa je ugotoviti na kako so MMOGi zgrajeni in čemu so pomembni za ljudi ki jih igrajo. »Igra kot taka presega meje zgolj biološke ali zgolj fizične dejavnosti. Je smiselna funkcija. V igri »igra« nekaj, kar sega onkraj neposredne prisile po potrjevanju življenja in v življenjsko dejavnost vnaša smisel. Vsaka igra nekaj pomeni.« (Huizing v Strehovec 2003, 9) Preučevanje delovanja MMOGov ima tako sociološko kot ekonomsko vrednost; sociološka vrednost leži v preučevanju družbe in interakcij, medtem pa je ekonomska vrednost zasnovana v življenju teh iger in posledičnega dobička, ki ga ustvarijo. Samo preko poznavanja interesov igralcev in zadostitvi le teh lahko igra ostane zanimiva oziroma živa. Tako bo ekonomska vrednost analizirana preko preučevanja točke ravnovesja; to je točke v kateri se ponudba elementov igre in zahteve igralcev prekrivajo ali pa približajo.

Diplomsko delo je namenjeno preučevanju virtualne realnosti in pripravlja teren za preučevanje kiberprostora. Če sledimo Gibsonovem opisu kiberprostora:

Skupna halucinacija, ki jo vsak dan doživljajo milijarde povsem legitimnih operatorjev, povsod po svetu, celo otroci, ki se učijo matematičnih pojmov... Grafična

predstavitev podatkov, abstrahiranih iz bank vseh računalnikov človeškega sistema. Nepredstavljava kompleksnost. Svetlobni žarki, razporejeni v neprostoru uma, gruče in ozvezdja podatkov. Odmikajo se, kakor mestne luči... (Gibson 1997, 61)

Mnogi teoretiki so v 90tih teoretizirali o internetu kot uresničitvi tega prostora. Kitchin trdi: »Kiberprostor lahko v splošnem delimo na tri domene: internet, intraneti in virtualna realnost.« (Kitchin 1998, 2) Že v samem začetku lahko Kitchina popravimo o pomenu intraneta. Intraneti se postopoma integrirajo v zasnovo interneta in postopoma izgubljajo na pomenu. Prav tako intraneti ne spadajo v globalna omrežja, kar je razvidno že iz predpone intra, kar pomeni neko zaprto celoto.

Tako nam ostaneta le še pojma interneta in virtualne realnosti. Kombinacija teh dveh pojmov in njunih idej nam tako predstavljata popolno povezanost podatkov zbranih na vseh računalnikih in so človeku dostopni preko vseh čutov. Takšno stanje integriranosti človeka in podatkovnih baz pa zaenkrat še ni dosegljivo, tako da se to diplomsko delo ne nanaša na kiberprostor, temveč le na trenutno stanje integriranosti in zmožnosti virtualne realnosti.

1.2 Struktura

Diplomska naloga je sestavljena iz štirih osnovnih delov in uvodnim delom, katerega sestavljajo najpomembnejše definicije, katere je potrebno postaviti za jasno razumevanje diplomskega dela. Prvi trije deli bodo prikazali svoj pogled na virtualno realnost in pripravili podlago za odgovarjanje na posamične hipoteze po principu en del, ena hipoteza. V prvem delu se bo diplomska naloga posvetila organiziranosti virtualne realnosti preko analize primerjave realnosti vsakdanjega življenja in virtualne realnosti. Tako bomo primerjali objektivno in subjektivno konstrukcijo realnosti vsakdanjega življenja z objektivno in subjektivno konstrukcijo virtualne realnosti. V tem delu poskuša avtor prikazati podobnosti in razlike med obema realnostima in način kako realnosti delujeta.

Drugi del diplomske naloge se bo posvetil organiziranosti MMOGov in umestitvi posameznika v tej strukturi. Osnovni pojmi, s katerimi se bo ukvarjal ta del, so programska koda kot oblika objektivne virtualne realnosti, ravnovesje in evolucija igre kot nujna dela preživetja igre ter virtualna identiteta.

Tretji del diplomske naloge bo posvečen opisom iger in analize treh iger, katere je avtor spoznal preko raziskovanja z udeležbo. Avtor te diplomske naloge ima štiri leta izkušenj z igranjem igre Spaceminers (Spaceminers 2009), tri leta izkušenj z igranjem igre Ultima Online: Neverlands Shard (Ultima Online: Neverlands Shard 2008) ter dve leti izkušenj z igranjem igre Entropia Universe (Mindark 2009). Entropia Universe ter Ultima Online spadata v isti tip MMOGa, medtem ko bo igra Spaceminers služila kot kontrolni vzorec. Tretji del je sestavljen iz sedmih sklopov, ki nam predstavljajo različne poglede na umestitev posameznika v igri in družbo, katera je v teh igrah nastala. Vsak sklop ima določeno tematiko in je najprej analiziran na ravni posamične igre, kasneje pa kot primerjava med različnimi tipi MMOGov.

Prvi sklop je namenjen svetu in personifikaciji, to je posebitvi posameznika v igri. Drugi sklop je namenjen cilju igre, ki preučuje razloge zakaj je igra zanimiva za posameznika. Tretji sklop se ukvarja z izbranimi značilnostmi personifikacije, kjer avtor analizira kako se v praksi kombinirata programska koda in virtualna identiteta. Četrty sklop analizira, kako se posamezniki povezujejo drug z drugim ter razloge zakaj in kako prihaja v igri do delitve dela. Peti sklop se posveča različnim tipom komunikacije in razlogi zakaj se v posamičnih tipih MMOGov pojavljajo različni tipi komunikacij. Šesti sklop analizira razloge za obstoj

administratorjev in njihove naloge. Zadnji sklop pa se posveča igralnemu okolju in družbeni atmosferi posamičnega MMOGa.

Zadnji del diplomske naloge je namenjen sprejemanju ali zanikanju hipotez preko analize zaključkov prejšnjih delov ter končnemu zaključku, v katerem bo predstavljena ena izmed možnih prihodnosti virtualne realnosti.

1.3 Hipoteze

1.3.1 Prva hipoteza

Virtualna realnost je ekstenzija realnosti vsakdanjega življenja.

Realnosti vsakdanjega življenja se človek zaveda od svojega prvega trenutka zavedanja. Virtualna realnost, kot digitalno mediirana realnost pa je z nami precej kratko obdobje. Ta hipoteza raziskuje odnose med obema realnostima in trdi, da je virtualna realnost samo ekstenzija, podaljšek, ki ne more obstajati brez realnosti vsakdanjega življenja. Ob istem času pa ta hipoteza trdi, da virtualna realnost postaja realnost vsakdanjega življenja.

1.3.2 Druga hipoteza

Preživetje igre je odvisno od ravnovesja v igri.

Preživetje igre, oziroma življenje igre je odvisno od participacije igralcev. Hipoteza preučuje pogoje, pod katerimi je igra zanimiva za igralce, trdi namreč, da je življenje igre odvisno od ravnovesja elementov igre, ki so zaznamovani tako v objektivni, kot subjektivni virtualni realnosti.

1.3.3 Tretja hipoteza

Ekonomija realnega denarja negativno vpliva na družabnost v MMOGih.

Ko govorimo o družabnosti je treba predvsem omeniti pobeg iz resničnosti, oziroma če sledimo Simmlu:

Družabnost, razvedrilo, ki bi nas osvobodilo in odrešilo, če bi bilo le za letalsko potovanje oddaljeno od življenja, zgolj trenutni oddih od resnobe, ne bi zadovoljila vrste premišljujočih ljudi, ki v vsakem trenutku občutijo breme življenja. Pogosto naletimo le na negativno plat, konvencionalnost in notranje neživljenjske izmenjave izmenjave obrazcev. Morda je tako mračna bojazen pred grozečo resničnostjo v ancien regimu pahnila ljudi v beg, v prelom s silami sodobnega življenja. Osvoboditev in razsvetljenje, ki ju prav premišljujoči človek najde v družabnosti, združevanje in izmenjavo pobud, ob katerih se zavemo vseh dolžnosti in bremena življenja, potegne vase umetniška igra s sočasno sublimacijo in slabitvijo, v katerih težko obložene sile resničnosti vidimo le še od daleč, njihova teža pa se zaradi čarov igre zdi minljiva.
(Simmel 2000, 376)

Tretje hipoteza je namenjena ocenjevanju stanja družabnosti v igri, ki se čedalje bolj približuje realnemu življenju z njegovimi tegobami in skrbmi. Družabnost v MMOGih je zaznamovana z veliko količino neformalne komunikacije. Hipoteza primerja družabnost v vseh treh igrah glede na to ali se v igri uporablja realen denar, ki ima svojo zasnovo v realni valuti – v primeru Entropia Universe dolarji, ali pa uporablja zgolj virtualno valuto.

1.4 Definicije

Medmrežje – Internet: »Internet je pogosto predstavljen kot nov medij, ki sodi med množične. Vendar je dejstvo, da v svoji širini znatno presega medijski kanal. Je kultura, družba, svet. Prostor z brezmejnimi razsežnostmi in lastnimi omejitvami. Morje veličine.« (Čeru 2006, 4)

Internet nam predstavlja svetovno mrežo računalnikov, ki omogočajo omejen javni dostop do elektronskega zapisa shranjenih na teh računalnikih. Na nek način presega zgolj informacijsko bazo, saj postaja čedalje bolj integriran v človeško življenje. Internet tako postaja meta-medij, preko katerega se prenaša čedalje več sfer človeškega življenja.

Realnost vsakdanjega življenja: »Realnost mojega življenja je organizirana okrog »tukaj« in mojega telesa in »zdaj« moje realnosti.« (Berger in Luckmann 1988, 29)

Realnost vsakdanjega življenja je realnost v kateri živimo in jo delimo z ostalimi ljudmi. Avtor tega dela se strinja z Bergerjem in Luckmannom, da je realnost vsakdanjega življenja centrirana okoli terminov tu in zdaj, kar nam nakazuje neposredno povezanost s sedanostjo, prostorom in ljudmi, s katerimi si to realnost delimo, kot tudi s pojavi, ki se ne nahajajo v mojem tukaj in zdaj.

Alternativna realnost: realnost katero je avtor dodal za lažje razumevanje te diplomske naloge. Definirana je kot realnost vsakdanjega življenja s spremenjenimi pravili. V realnosti vsakdanjega življenja obstaja zgolj kot fikcija in njeni produkti – koncepti fantazijskih svetov in njihove uresničitve v knjigah, filmih in igrah. Tako nam lahko alternativna realnost prikaže svet v katerem ne obstaja gravitacija, čemur primerno je potem spremenjeno življenje. Lahko pa nam določena ideja alternativne realnosti predstavi svet v katerem je mogoča magija.

Alternativni realnosti bi lahko tudi rekli hipotetična realnost, katera je definirana z termini če in bi (if and therefore).

Virtualna realnost: definicijo virtualne realnosti je težko zasnovati v okviru te diplomske naloge. Definicija izkustva virtualne realnosti je: »katerokoli izkustvo v katerem je uporabnik učinkovito obkrožen z odzivnim umetnim svetom.« (Brooks 1999, 16)

V tej definiciji pa obstaja težava, saj le ta z originalno besedo immerse, ki jo je avtor prevedel kot učinkovito obkroženost, v resnici nakazuje popolno simulacijo realnosti. Popolna simulacija realnosti tako pomeni uporabo vseh zaznavnih čutov, česar pa običajni računalniki

ne zmorejo. Termin virtualna realnost v tej diplomski nalogi tako pomeni elektronsko mediirano uresničitev alternativne realnosti.

Virtualna družba: virtualna družba je družba, ki se je ustvarila skozi interakcije posameznikov medmrežnih iger. Termin označuje družbo v sami igri, kot tudi na forumih, omrežju irc, MSN, kot tudi ostale načine komunikacije med igralci.

MMOG: (massively multiplayer online game) – množično večigralna medmrežna igra.

Ko govorimo o množično večigralnih medmrežnih igrah, v resnici govorimo o internetnih igrah z velikim številom igralcev (ali pa potencialom za podpiranje velikega števila igralcev). Ne obstaja točna definicija kdaj je igra množična, običajno pa se igra smatra za množično, kadar jo igra več kot 100 posameznikov ob istem času.

Značilnost teh iger je tudi v tem, da so neodvisne od posameznika, saj imajo stalno obstoječi svet, ki je prisoten tudi kadar se posamezni igralec ne nahaja v igri. Ta stalno obstoječi svet obstaja kot elektronski zapis na enem ali več strežnikih po svetu. Posameznik se lahko potem poveže v to igro in jo lahko igra.

Včasih je MMOG igra razdeljena na več svetov, od katerega vsak obstaja na svojem strežniku, tako lahko pride do ločitve igralcev med strežniki. Le-ti posamezniki se med seboj ne bodo srečali, razen če se ne preklopijo na drug strežnik. Takšnemu način organizacije strežnikov se imenuje »sharded play«.

V tej diplomski nalogi bo pozornost posvečena dvema različnima tipoma MMOG-ov in sicer: množično večigralna medmrežna igra vlog(MMORPG), brskalniško zasnovana množično večigralna medmrežna strateška igra(BBMMOSG) in trem igram, ki sodijo v ti kategoriji.

MMORPG: (massively multiplayer online role playing game) – množično večigralna medmrežna igra vlog.

Množično večigralne medmrežne igre igranja vlog imajo ponavadi ustvarjen svet v katerem lahko posameznik opravlja veliko število različnih nalog. Te naloge simulirajo resnično življenje. Značilno za ta tip igre je to, da se dogaja v pravem času brez prekinitve ne glede ali se posameznik v igri nahaja ali ne.

BBMMOSG: (browser based massively multiplayer online strategy game) – brskalniško zasnovana množično večigralna medmrežna strateška igra.

Razlika med brskalniško zasnovanimi in navadnimi MMOGi se nahaja prav v dejstvu. da potrebujejo vsi ostali tipi MMOGov poseben program, ki se nahaja na uporabnikovem računalniku. V temu tipu igre pa si vsak posameznik registrira svoje uporabniško ime in igra zgolj preko povezave na spletno stran, uporabnik tako ne potrebuje nobenega posebnega programa razen brskalnika, da lahko igra to igro. Dodatna značilnost tega tipa iger je tudi to, da obstajajo v ciklih, oziroma v tako imenovanih »rundah«. Svet teh iger je relativno stabilen in ni stalno obstoječ v enotni obliki. Vsaka runda ima določen čas trajanja in določeno ravnovesje programske kode.

Real – Cash economy: ekonomija realnega denarja.

Ekonomija realnega denarja je značilnost redkih MMOGov, v sami svoji definiciji nam pove, da obstaja relacija med virtualnim denarjem in realnimi valutami. Uporabnik tako lahko v igro nakaže realni denar v zameno za virtualni denar in obratno. Prva igra, ki deluje popolnoma na temu principu je bila ravno Project Entropia, ki pa jo trenutno poznamo pod imenom Entropia Universe.

2 Organiziranost virtualne realnosti

Organiziranost virtualne realnosti bo analizirana preko primerjave realnosti vsakdanjega življenja in virtualne realnosti. Najprej bomo primerjali obe realnosti v grobem, potem pa sledi bolj specifična primerjava na subjektivni in objektivni ravni.

2.1 Realnost vsakdanjega življenja in virtualna realnost

Realnost mojega življenja je organizirana okrog »tukaj« in mojega telesa in »zdaj« moje realnosti. »Tukaj in zdaj« je središče moje pozornosti do realnosti vsakdanjega življenja, in kar se mi v vsakdanjem življenju prikazuje »tukaj in sedaj«, je realissimum moje zavesti. Realnost vsakdanjega življenja se ne izčrpa z neposredno prisotnostjo, saj zajema tudi pojave, ki niso dani »tukaj in zdaj«. To pomeni, da doživljam vsakdanje življenje na osnovi trajanja različnih nivojev prostorske in časovne bližine oz. oddaljenosti. Zame je najbližje tisto območje vsakdanjega življenja, ki je neposredno dosegljivo moji telesni dejavnosti. To območje dosega svet mojega dosega, svet, v katerem delujem s spreminjanjem njegove stvarnosti ali preprosti svet v katerem delam. (Berger in Luckmann 1988, 29-30)

Virtualna realnost je podrejena realnosti vsakdanjega življenja, kljub temu pa je ta virtualna realnost dober primer organizirane realnosti. Posameznik vstopa v njo zavestno in intencionalno, v njej pa prevzema vzorce, ki so lastni obem realnostim. Nesmiselno bi bilo trditi da se posameznik po vstopu v to drugo – virtualno realnost zave samo še te realnosti. Posameznik vstopi v stanje ubikvitete, utopljen je v svet virtualne realnosti, kot tudi prisoten v realnosti vsakdanjega življenja. Pod terminom utopljen predvsem mislimo na delovanje posameznika v virtualni realnosti, ki je zasnovana na določenih premisah alternativne realnosti. Tako se deloma poruši igralčevo ločevanje med mogočim in nemogočim, kljub temu da je nekaj lahko v realnosti vsakdanjega življenja nemogoče, postane v igri mogoče in izvedljivo.

»Realnost vsakdanjega življenja se mi nadalje prikazuje kot intersubjektivni svet, ki si ga delim z drugimi. Prav intersubjektivnost ostro ločuje vsakdanje življenje od ostalih realnosti, ki se jih zavedam« (Berger in Luckmann 1988, 30) Ravno distinkcija intersubjektivnosti je tisto kar loči virtualno realnost v MMOGih od ostalih manj socialnih realnosti. Že sama definicija MMOGov nam pove, da govorimo o velikem številu ljudi, ne le o posamezniku in njegovi realnosti. Virtualna realnost ima tako svojo strukturo katero vsi percepiramo več ali manj enako, medtem ko so ostale alternativne realnosti prisotne v bolj pasivnem stanju. Če avtor v svoji knjigi opiše svet magije, je ta svet kljub zapisu še vseeno podrejen subjektivni percepciji, na drugi strani pa veljajo v MMOGih pravila, ki so zasnovana v programski kodi in so tako absolutna (lahko pa se spremeni programska koda in posledično pravila).

2.2 Objektivna realnost vsakdanjega življenja in objektivna virtualna realnost

»Realnost vsakdanjega življenja pojmem kot urejeno realnost. Pojavi v tej realnosti so urejeni v vzorce za, katere se zdi, da so neodvisni od mojega pojmovanja in so mi na nek način vsiljeni. Realnost vsakdanjega življenja se kaže kot že objektivizirana, tj. sestavljena iz niza objektov, ki so bili opredeljeni kot objekti še pred mojim prihodom na prizorišče.« (Berger in Luckmann 1988, 29) Objektivni del virtualne realnosti nam predstavlja organiziran sklop podatkov – programske kode, katero nam medij (lahko računalnik ali pa mobilni telefon) pretvori v nam razumljivo izkustvo (zvočnik in slika). Tako nam nek določen zapis programske kode predstavlja grafični prikaz določenega objekta. Vzemimo primer mize; v programski kodi je zapisan grafični objekt, ki se nam na ekranu izriše v obliki mize. Ta miza ima lahko tako svoj namen (odlagališče drugih objektov), lahko pa je zgolj estetskega značaja.

Človeškost je družbeno-kulturno zelo spremenljiv pojem, saj ne obstaja človeška narava v smislu biološko določljive podlage, ki bi determinirala spremenljivost družbeno-kulturnih formacij. Obstaja samo človeška narava v smislu antropoloških stalnic (npr. odprtost do sveta in gnetljivost nagonске strukture), ki omejuje ali dopušča družbeno-kulturne formacije. Toda specifična oblika v katero se oblikuje tako pojmovana človeškost, je določena z družbeno kulturnimi formacijami in je relativna glede na njihove raznovrstne različice. O človeški naravi lahko precej govorimo, toda najbolj pomembno je dejstvo, da človek sam ustvarja svojo naravo, ali bolj preprosto, da človek proizvaja samega sebe. (Berger in Luckmann 1988, 52-53)

Tako kot v realnosti vsakdanjega življenja tudi v virtualni realnosti obstaja neka oblika objektivne realnosti. Tudi v primeru virtualne realnosti je objektivnost že vnaprej določena s tradicijo, obstajajo pa določene razlike, ki nam jasno postavijo ločnice med virtualno realnostjo in realnostjo vsakdanjega življenja. Posameznik v virtualni realnosti ni nujno omejen s klasičnimi zakoni – gravitacija, biologija,... ampak obstaja v svetu alternativne realnosti – realnosti ki je zasnovana na principih realnosti vsakdanjega življenja, se pa od nje razlikuje v določenih konceptih. Tako lahko objektivno virtualno realnost označimo za elektronsko kodificiranje konsenza, oziroma ideje posameznika, ki slonijo na premisah razmišljanja – osnovane kot kopije realnosti vsakdanjega življenja v alternativnih realnostih. Pri tem so alternativne realnosti umetno zasnovane družbe, na primer: razvita družba v vesolju ali pa srednji vek katerega naseljujejo mitološka bitja.

Trdimo lahko, da je virtualna realnost v MMOGih uresničitev idej alternativne realnosti. Kodificiranje konsenza in zmožnost igranja dosegamo s spreminjanjem idej alternativne realnosti vsakdanjega življenja v programsko kodo. Ta programska koda nam tudi tvori osnovo objektivne virtualne realnosti, saj zajema tako konsenz, kot tudi dobesedno objektivizacijo konsenza – vsak predmet v igrah šteje kot objekt, skoraj vsaka možna poteza v igrah je določena kot mogoča ali pa neizvedljiva. Kot v vsakem sistemu tudi tukaj prihaja do napak, le te pa odpravljamo s spremembo v sistemu – programski kodi (v primeru če se ta napaka šteje za nezaželjeno).

»Institucionalni svet doživljamo torej kot objektivno realnost z zgodovino, ki obstaja pred rojstvom posameznika in zato ni dosegljiva njegovemu spominu: prisotna je bila pred njegovim rojstvom in bo prisotna tudi po njegovi smrti.« (Berger in Luckmann 1988, 62) Kot v realnosti vsakdanjega življenja imamo tudi v virtualni realnosti opraviti z navadami in institucijami. Težava v analizi institucij virtualne realnosti je v dejstvu, da večina teh institucij izhaja prav iz realnosti vsakdanjega življenja, edino kar se spremeni je to, da se institucije in navade v virtualni realnosti prilagodijo pravilom alternativne realnosti. Tako lahko tudi delimo med dvema različnima tipoma institucij: formalne in neformalne. Formalne institucije so tiste, ki imajo podporo v programski kodi ali pa pravilih ki veljajo v MMOGih. Stalna institucija v vseh MMOGih, ki je zasnovana v programski kodi so združenja igralcev, kot so gilde, družbe ali pa zaveznitva. Neformalne institucije so tiste, ki niso zasnovane v programski kodi ali pravilih, ampak so prisotne kot posledica delovanja posameznikov v igri. Razlika med tema dvema vrstama institucij je v podpori, ki jo dobi formalna institucija. Formalne institucije so tako podpirane s strani programerjev igre, medtem ko so neformalne

institucije tiste, ki se šele borijo za svojo možnost formalnega obstoja (preko vstavitve v pravila igre ali pa programsko kodo).

»Znanje se v socializacijskem procesu ponovno internalizira kot objektivno veljavna resnica. Tako je znanje o družbi realizacija v dvojnem pomenu: v pomenu razumevanja objektivirane družbene realnosti in v pomenu njenega nenehnega ustvarjanja.« (Berger in Luckmann 1988, 67) Znanje se v MMOGih prenaša podobno kot v realnem življenju. Obstajajo priročniki, ki so jih ustvarili ustvarjalci iger, kot tudi posamezniki. Nadalje se znanje prenaša iz bolj izkušenih igralcev k manj izkušenim igralcem tako na individualni osnovi kot tudi v obliki šol.

Preko takšnega načina predajanja znanja in akumulacije vedenja o tem kaj je mogoče, kaj nemogoče, kaj smiselno in nesmiselno se definira ravnanje igralcev v igri. Kljub temu pa je tukaj potrebno omeniti, da so računalniške igre odvisne od programske kode, ki definirajo kaj je mogoče in nemogoče. Tako nam lahko sprememba programske kode spremeni določeno splošno sprejeto dejstvo in prisili igralce, da posodobijo svoje znanje in prilagodijo svoj način igranja.

Način igranja v MMOGih pa je tudi odvisen od števila igralcev in delitve vlog. Tako nam večje število igralcev zagotavlja večjo delitev vlog in tako tudi bolj specifičen način igranja določene vloge. Tako se lahko posamezen igralec v igri koncentrira zgolj na določeno delovanje, na primer: lov. V primeru, ko delitev vlog v MMOGu ni zapolnjena pa pride do situacij v katerih je posameznik za svoj cilj v igranju prisiljen poseči še v druge vloge, na primer kovača, da si izdelava svoje orožje, ki ga bo uporabil na lovu.

2.3 Subjektivna realnost vsakdanjega življenja in subjektivna virtualna realnost

Subjektivni del virtualne realnosti nam predstavlja vsa dejanja, konverzacijo igralcev in njihovih karakterjev; tako v igri kot v ostalih oblikah interakcij, ki so navezane na igro. V tej točki je potrebno bralca opozoriti, da se tu močno prepletata realnost vsakdanjega življenja in virtualna realnost. Interakcija, ki se zgodi v virtualni realnosti MMOGov ni nujno namenjena le tej, ampak je lahko povezana tudi z realnostjo vsakdanjega življenja in obratno. Vseeno pa je potrebno definirati nekatere interakcije iz sfere realnosti vsakdanjega življenja kot povezane z virtualno realnostjo. Primer tega je na primer skupina igralcev, ki se družijo v realnosti vsakdanjega življenja in se pogovarjajo o igri ali pa delajo načrte.

»Posameznik se ne rodi kot član družbe. Rodi se s predispozicijo družbenosti in član družbe šele postane.« (Berger in Luckmann 1988, 121) Tako kot v realnem življenju ima tudi virtualna realnost svoje procese prilagajanja novi družbi. Proces socializacije v posamezno družbo MMOGa je običajno hiter, saj proces poteka na treh ravneh. Prva raven je podobnost realnosti vsakdanjega življenja in ideje alternativne realnosti. Na tej ravni se posameznik samo nauči razlik med realnostjo vsakdanjega življenja in alternativno realnostjo. Druga raven nam predstavlja načine kako posameznik izve za te razlike: preko drugih igralcev, igralškega priročnika ali pa znanja akumuliranega preko igranja drugih MMOGov. Zadnja raven pa je pridobivanje izkušenj preko igranja samega.

»Identiteta je pojav, ki nastane v dialektiki posameznika in družbe.« (Berger in Luckmann 1988, 161) Ko govorimo o identiteti posameznika v virtualni realnosti, govorimo o več nivojih identitete. Kot smo že omenili, je nemogoč obstoj virtualne realnosti brez realnosti vsakdanjega življenja; prav tako je tudi nemogoč obstoj zgolj virtualne identitete. Kljub temu, da si posameznik lahko v igri svoj karakter ustvari in igra na določen način, je še vedno zaznamovan s svojo identiteto ki jo ima v realnosti vsakdanjega življenja.

Najvišji nivo identitete je identiteta iz realnosti vsakdanjega življenja. Naslednji nivo identitete je idealna zamišljena virtualna identiteta, ki si jo je posameznik zamislil v igri. Zadnji nivo pa je realna identiteta posameznika v virtualni realnosti, le ta je v resnici kompromis med identiteto v realnosti vsakdanjega življenja, idealno zamišljeno virtualno identiteto in percepcijo drugih.

Tudi virtualna identiteta se spreminja preko procesa konverzacije z drugimi igralci. Le to pa ni največja posebnost virtualne identitete. Posebnost virtualne identitete je v tem, da jo lahko kadarkoli uničite in zaradi internetne anonimnosti zgradite novo. Ta postopek je enak kreaciji prve identitete s to razliko, da je časovno trajanje nove socializacije odvisna od tega, koliko se nova identiteta razlikuje od prejšnje identitete - v smislu izkušenj v novi vlogi, kot tudi od virtualnih materialnih dobrin. V MMOGih le redko ustvarimo popolnoma novo identiteto, prav zaradi tega, ker obstajajo ljudje, ki vedo za povezavo med staro in novo identiteto in ti pri ponovnem začetku pomagajo (tako da ti predstavijo ljudi - tudi če jih že poznaš; oni ne poznajo tebe), ali pa ti v igri priskrbijo začetno materialno pomoč.

3 Organiziranost MMOGOv in umestitev posameznika

3.1 Pomen spreminjanja programske kode in evolucija igre

V realnosti vsakdanjega življenja obstajajo določene omejitve med mogočim in nemogočim. Te omejitve so sestavljene tako iz omejitev, ki nam jih vsiljuje naše okolje, kot tudi omejitve katere je postavila naša družba. Tako je posameznik omejen s svojo lokacijo, svojimi fizičnimi danostmi, tehnologijo ki ga obkroža,... kot tudi z jezikom, družbenimi normami in pravili, ki veljajo na določenem območju.

Tudi virtualna realnost pozna svoje omejitve, ki pa večinoma izhajajo iz omejene zmogljivosti računalnikov in programske kode. Programska koda nam tako točno opiše kaj je mogoče in kaj nemogoče v posamezni igri. Kljub temu pa občasno prihaja do inovacij v sistemu. Te inovacije lahko izhajajo tako iz igre same, kjer igralci uporabljajo obstoječe elemente za ustvaritev nečesa kar v igri ne obstaja – kot primer lahko navedemo MMORPG Ultima Online, kjer igralci sestavljajo svoje okrasne objekte s pomočjo kombiniranja drugih.

Do inovacij pa lahko pride tudi preko idej posameznikov. Te ideje posredujejo predvsem na forumih igre, kjer tudi prihaja do izmenjave mnenj o smiselnosti teh idej. Forumi so še predvsem zanimivi za izmenjavo takšnih mnenj, saj igralci pokažejo kaj igri manjka, medtem ko jim programerji lahko odgovorijo v kolikšni meri je takšno programsko kodo smiselno ustvariti.

Ko govorimo o preseganju programske kode, mislimo na ravnovesje, ki velja v igri. Posamezna igra ima v svojem nastanku podane določene funkcije, na primer igralec A koplje rudo, igralec B seka les, medtem ko igralec C vzame les in rudo in tako priskrbi igralcu D sekuro.

V svoji sami osnovi so MMOGi zasnovani kot igra z veliko igralci, kjer mora prihajati do delitve dela. Prav zaradi delitve dela in množice operacij, lahko trdimo, da potrebuje vsaka igra kritično maso igralcev za svoj obstoj. Ta kritična masa igralcev nam predstavlja minimalno število igralcev, ki imajo porazdeljeno delo tako, da so pokrita vsa osnovna področja delovanja. To običajno ni problem, saj imajo igre v stanju razvijanja lastnost, da se njihovo število konstantno povečuje, tako je treba pogledati, če je zadoščeno še drugemu

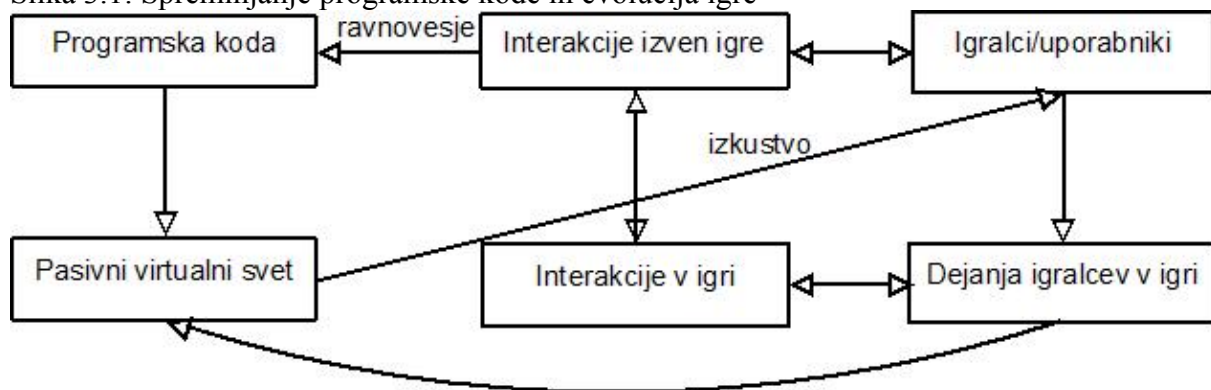
pogoju; dovolj velikem igralnem prostoru – v primeru, če je prostor premajhen ni sposoben preživeti dovolj velikega števila igralcev.

Ustrezno število igralcev in delitev dela reguliramo s spreminjanjem programske kode. V primeru, ko je igra preveč kompleksna za določeno število igralcev, se lahko število profesij ustrezno zmanjša. MMOGi so v svoji sami osnovi zasnovane kot socialne igre, kjer prevladuje kontakt med igralci, tako je potrebno včasih tudi primerno povečati ali zmanjšati igralni prostor.

Ena izmed razlik med realnostjo vsakdanjega življenja in virtualno realnost je tudi v odločitvi ali hočeš v realnosti obstajati: obstoj v realnosti vsakdanjega življenja je nujen, medtem ko je vstop v virtualno realnost stvar odločitve. Tako lahko ugotovimo, da je vstop v virtualno realnost nekaj zaželenega, nekaj ugodnega. Zaradi tega pa se mora igra igralcem prilagoditi, saj je obstoj igre odvisen od igralcev. Igra mora tako zadostiti tudi drugim pogojem kot le kritični masi in dovolj velike igralni prostor; zadostiti mora tudi pogoju zabavnosti.

Zabava v igri je najpogosteje odvisna od raznovrstnosti načinov igranja, iz tega sledi da je zelo pomembno, da igralcu v igri ne primanjkuje različnih »aktivnosti« v katerih lahko igralec sodeluje. Tako je treba izpostaviti dejstvo, da igra ne sme postati repetitivna in s tem dolgočasna; konstantno je potrebno uvajati element spremembe oziroma evolucije.

Slika 3.1: Spreminjanje programske kode in evolucija igre



Sliko (glej slika 3.1) lahko delimo na dva različna dela in sicer na zgornji del, ki opisuje delovanje izven igre in spodnji del, ki opisuje delovanje v igri. Prav tako lahko delimo sliko tudi na dva različna procesa: pridobivanje izkušenj ter spreminjanje ravnovesja v igri, ki pa nam združena predstavljata evolucijo igre.

3.1.1 Pridobivanje izkušenj

Uporabniki po vstopu v igro prevzamejo vlogo igralcev in v sami igri izvajajo dejanja, ki zahtevajo programirano reakcijo pasivnega virtualnega sveta. Če to prikažemo s primerom iz *Ultime Online*: igralec v igri izda ukaz, naj se njegov karakter premakne naprej proti določeni živali; ta žival ima v programski kodi zasnovane določene odgovore na igralčevo dejanje; tako lahko žival igralca napade, ignorira, ali pa zbeži od njega. Vse poteze pasivnega virtualnega sveta so zasnovane v programski kodi kot reakcija na določene akcije igralca. Preko teh reakcij in njihovih posledic igralec pridobiva izkušnje, ki potem vplivajo na njegova dejanja tako kot igralca, kot tudi uporabnika foruma in drugih komunikacijskih sredstev, tako v igri kot izven nje.

3.1.2 Spreminjanje ravnovesja v igri

Uporabniki lahko svoje izkušnje v igri posredujejo drugim posameznikom v igri s pomočjo foruma in drugih komunikacijskih sredstev. Te izkušnje predstavljajo sliko določenega stanja v igri. Osnova vsake spremembe leži v neskladju želja in trenutnega stanja. Točki, kjer se želje in trenutno stanje prekrivajo lahko imenujemo ravnovesje. Ravnovesje v igrah lahko definiramo kot stanje, v katerem je programska koda ustrezna za obstoj trenutnega števila igralcev, zagotavlja ustrezno razvejanost delitve dela in zadošča pogoju zabavnosti.

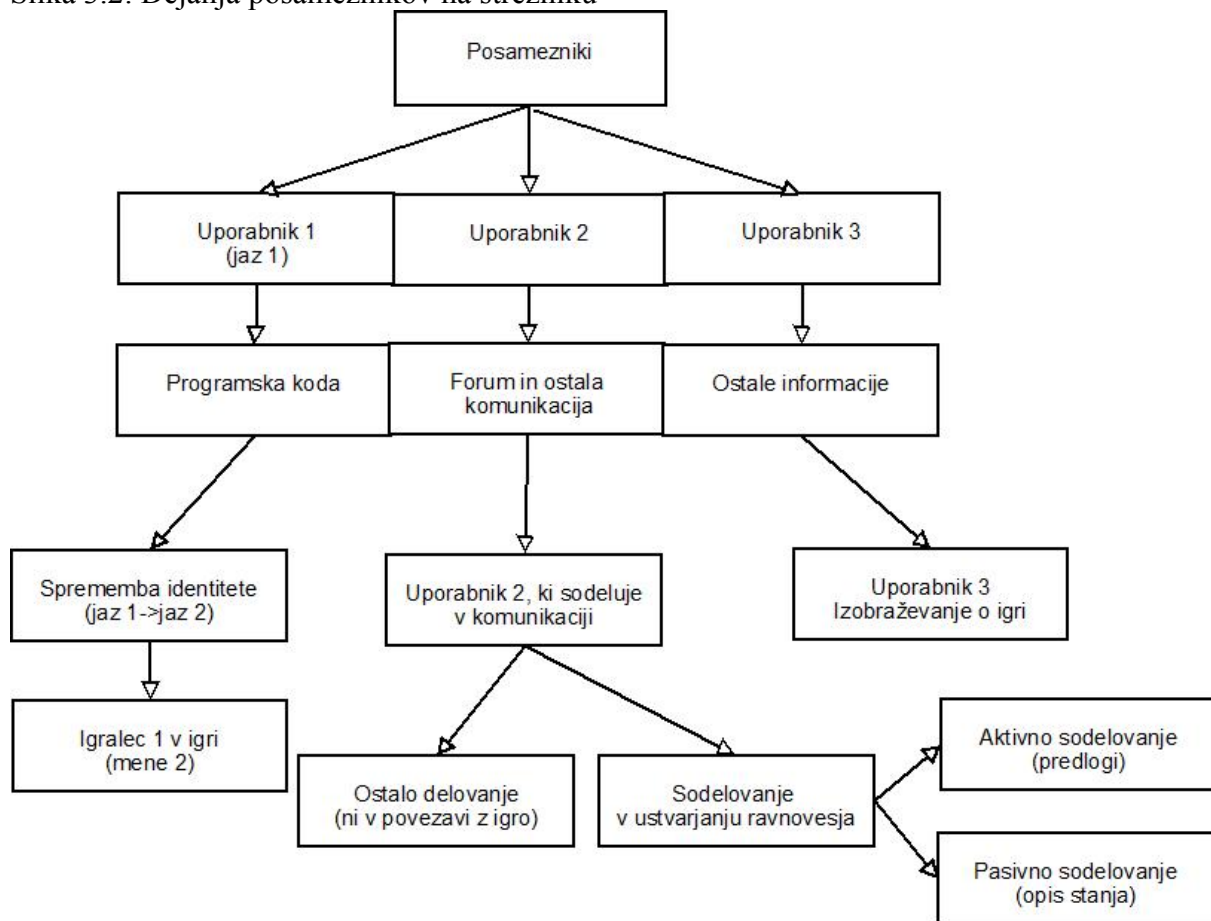
Igralci tako na forumu podajajo tako svoje izkušnje, kot želje po drugačnem stanju. Po določeni diskusiji programerji posledično spreminjajo programsko kodo in poizkušajo spremeniti ravnovesje v igri. Takšnemu načinu spreminjanja lahko rečemo tudi učenje z enojno zanko: »Učenje z enojno zanko se zgodi, ko so zaznane in popravljene napake, ne da bi spreminjali vladajoče ideje glavnega programa. Učenje z dvema zankama, pa se zgodi, ko je potrebno, za to da se odpravi napaka, spremeniti vladajoče ideje glavnih programov.« (Argyris v Smith in Hitt 2005, 262-263) Spreminjanje vladajoče ideje je v MMOGih zelo redko, saj igra pri tem tvega izgubo igralcev.

Tako se ravnovesje v igri konstantno spreminja glede na programsko kodo in izkustvo igralcev. Tukaj je potrebno omeniti, da je točka ravnovesja nedosegljiva, saj se število igralcev, njihova delitev dela in posledične želje konstantno spreminjajo. Tako kot je v realnosti vsakdanjega življenja konstantna dinamika življenja, se tudi v virtualni realnosti iger način življenja konstantno spreminja in prilagaja novemu stanju. Takšnemu stanju spreminjanja lahko rečemo tudi evolucija.

Brez tega spreminjanja ravnovesja bi igra hitro postala enolična in s tem dolgočasna. Igralci bi začeli igro zapuščati in posledično bi propadla igra.

3.2 Dejanja posameznikov in virtualna identiteta

Slika 3.2: Dejanja posameznikov na strežniku



Določen posameznik s svojim vstopom na strežnik postane uporabnik le tega strežnika. Strežniki so običajno deljeni na tri sestavne dele: dostop do igre preko programske kode, forum in ostalo komunikacijo ter razne informacije o igri (glej sliko 3.2).

3.2.1 Proces vstopanja posameznika v igro

Ko posameznik izbere igranje igre kot svojo preferenčno akcijo, se le ta v resnici poveže v igro preko programske kode. Programska koda je tista, ki nam določa virtualni svet preko kodiranja alternativne realnosti. V tem procesu vstopanja tudi posameznik izbere drugačno identiteto od tiste, katero uporablja izven igre; prevzame virtualno identiteto.

3.2.2 Virtualna identiteta

»V tem tihem svetu je vsa konverzacija tipkana. Da vstopimo, moramo zapustiti tako telo kot prostor in postati samo stvarnost besed.« (Barlow v Praprotnik 2003, 260)

Virtualna identiteta je identiteta ki si jo posameznik ustvari v aplikaciji, katera je mediirana preko interneta. Internet nam omogoča stanje ubikvitete; stanje ko smo prisotni v določenem prostoru, vendar pa nismo tam prisotni fizično. Identiteti, skonstruirani v prostoru brez prisotnosti, bi lahko rekli tudi alternativna identiteta, saj je definirana zgolj s karakterjem posameznika in njegovimi idejami. Virtualna identiteta je tako popoln konstrukt za katerega je značilno to, da ni nujno enak realni identiteti ne po spolu, starosti, karakterju ali drugih značilnostih.

Anonimnost je glavni faktor pri ustvarjanju virtualne identitete, saj nam ta zagotavlja, da ni preprostega načina, da bi drugi res vedeli s kom se pogovarjajo. Tako je uporabniku prepuščeno, da ustvari svojo lastno podobo sebe in se drugim predstavi v takšni luči, kakršno bi rad da vidijo drugi. Le tu je treba omeniti, da je še vseeno lažje spremeniti nekatere značilnosti, medtem ko je druge težje kontrolirati. Posameznik tako lahko zamenja spol in se pretvarja za drugega, lahko zamenja svoje fizične značilnosti in se predstavlja kot popolnoma druga oseba, težje pa zamenja karakterne značilnosti, kot so jeza, agresivnost, uslužnost,...

Anonimnost pa prinaša s seboj tudi določeno mero nezaupanja med samimi uporabniki interneta, le redki ljudje popolnoma zaupajo identiteti drugega, v obliki kakršna je podana. To dejstvo izhaja iz samega vedenja posameznikov, da nimajo načina kako bi lahko preverili, če je identiteta drugega res njegova prava identiteta ali pa je ustvarjena identiteta.

3.2.3 Virtualna identiteta v igri

Ko govorimo o virtualni identiteti v igri se moramo v začetku posvetiti dvema teorijama, ki so zaznamovale razumevanje človeške identitete in sicer Erving Goffmanova igra vlog in Georg Herbert Meadova knjiga Um, sebstvo in družba. Goffmanova teorija igre vlog nam predstavlja dva različna pola človeka; človeka v zaodrju, ki se obnaša »normalno« in človeka na odru, ki igra določeno vlogo, ki mu je v določenem trenutku pripisana oziroma zaželjena. Ko posameznik vstopi na strežnik in igro, preide iz posameznika v uporabnika, iz uporabnika v igralca. Če sledimo procesu, ko posameznik vstopa v igro, lahko trdimo, da prevzema tudi drugo vlogo, oziroma prehaja na oder, kjer bo igral neko določeno vlogo, ki je definirana z značilnosti njegove personifikacije v igri.

Družba je organizirana na principu, da ima vsak posameznik, ki poseduje določene družbene karakteristike, moralno pravico, da od drugih pričakuje, da ga bodo ostali cenili in tretirali v skladu s to karakteristiko. Posledično, ko posameznik projecira

določeno situacijo tako ustvari implicitno ali pa eksplicitno trditev da je oseba določene vrste, na druge položi moralno dolžnost, da ga spoštujejo in se do njega obnašajo v skladu z načinom, kakšen je pričakovana od človeka njegove vrste. Prav tako izbriše vse trditve, da ni tisti, kar ne zglada da je in se tako izogne načinu ravnanja do človeka kakšen ni. Ostali potem ugotovijo, kaj jih je posameznik obvestil da je in kaj bi oni morali videti kot »je«. (Goffman 1990, 14)

Obrazložitev tega procesa pa lahko prevzamemo po Georg Herbert Meadu, kjer je človekova osebnost sestavljena iz jaza in mene. Ta termina sta različna vendar neločljiva. »Jaz« je odziv organizma na naravnosti drugih ljudi, »mene« pa je organizirani sklop naravnosti drugih ljudi, ki jih človek sam privzame. Naravnosti drugih tvorijo organizirani »mene«, posameznik pa potem nanj reagira kot »jaz«. (Mead 1997, 133) Jaz nam predstavlja našo osebnost, kot si jo sami predstavljamo, medtem ko je mene sestavljen iz pogleda drugih. Med tema dvema predstavama osebnosti poteka dvosmerna interakcija v smislu mešanja enega in drugega.

Pri vstopu uporabnika v virtualni svet pa posameznik prehaja iz uporabnika v igralca; prehaja v nek drug alternativni svet, kjer je njegova prava identiteta spremenjena. Identiteta se spremeni prav zaradi prej omenjenih razlogov anonimnosti in breztelesnosti. V tem procesu spreminjanja identitete se izgubi originalni pojem mene in jaza, katera obstajata v realnosti vsakdanjega življenja, in se prepleteta v osebnost katera obstaja v okviru alternativne realnosti. Tako nastaneta virtualni jaz in virtualni mene. Nesmiselno bi bilo trditi, da sta virtualni jaz in virtualni mene popolnoma ločena od jaza in mene ki obstajata v realnosti vsakdanjega življenja. Dejstvo pa je da sta oba jaza in oba mene drugačna, še posebej se to dogaja v MMORPGjih, kjer se posameznik potrudi popolnoma igrati vlogo svoje personifikacije in v sami igri postane druga oseba, katere virtualni jaz in virtualni mene se podrejata osebnosti kakršna je njegovi personifikaciji pripisana. Intenzivnost te spremembe je predvsem odvisna od same igre in načina igranja posameznih igralcev; medtem ko je v MMORPGjih ta sprememba najbolj intenzivna je v BBMMOSGjih najmanj očitna, saj se tu personifikacije ne razlikujejo toliko. Trdimo lahko, da je obseg spremembe med jazom in mene odvisen od kompleksnosti alternativnega sveta, bolj kot je svet kompleksen in ponuja več različnih vlog, večja bo sprememba v osebnosti.

3.2.4 Forum in ostala komunikacija

Posameznik ima pri vstopu na strežnik običajno tudi možnost, da postane uporabnik foruma. V tem primeru lahko na forumu nastopa kot navaden uporabnik, ki piše o čemerkoli kar ni

povezano z igro, ali pa tudi uporabnik – igralec, ki forum uporablja kot način refleksije igre. Igralci imajo tako možnost, da na forumu opišejo svoje izkušnje in doživljanje igre. Takšnemu načinu uporabe foruma lahko rečemo tudi pasivni način uporabe foruma, saj ne vključujejo poskusa spreminjanja igre. Tu lahko apliciramo Hirschmanovo teorijo zapisano v knjigi Exit, Voice, Loyalty, ki nam opisuje različne izbire posameznika v ekonomiji ali pa političnem procesu.

Vsaka družba se nauči živeti z določeno mero disfunkcionalnosti oziroma napačnega načina obnašanja. Razen v primeru, ko se napačni načini obnašanja kopičijo in povzročijo splošni propad, mora biti družba sposobna iz svoje notranjosti zbrati sile, ki bodo pripravili odpadle dele da se pridružijo obnašanju, ki so zahtevani za njeno pravilno delovanje. (Hirschmann 1970, 1)

V tem primeru lahko naredimo vzporednice med pasivnim načinom uporabe foruma oziroma zvestobo.

Zvestoba pomeni, da nam je trenutno stanje zadovoljivo in kljub nekaterim delom, kateri nam niso všeč ne zahtevamo spremembe. Ko govorimo o zadovoljivem stanju, govorimo o ustreznosti ravnovesja v igri. V primeru, ko pa nam ravnovesje v igri ni všeč, pa se lahko odločamo med možnostma glasu in izhoda.

Možnost glas pomeni, da verjamemo da je trenutno stanje mogoče spremeniti v boljše stanje, ki je za igralce bolj ustrezno. Temu načinu lahko rečemo tudi aktivno sodelovanje v ustvarjanju ravnovesja. Aktivno sodelovanje poleg opisa stanja tudi ponuja predloge za spremembo programske kode in s tem pravil alternativnega sveta. Primer takšnega aktivnega sodelovanja je na primer predlog za spremembo statistik določenih objektov ali enot. Programerji imajo tako določeno povratno informacijo kje v igri je ravnovesje neustrezno in kaj je potrebno spremeniti.

Izhod pa uporabnik uporabi v primeru, ko misli da je situacijo nemogoče spremeniti oziroma se je naveličal čakati na spremembo. Ta možnost pomeni da posameznik igre ne bo več igral.

Forum ne uporabljajo vsi igralci, kljub temu pa je uporaba foruma relativno pogosta.

Najprej sem raziskal donacije, ki so jih igralci ustvarili v sklopu znanja o MMOGih. Čeprav je 30% igralcev nakazalo, da skoraj nikoli ne pišejo na forumu, je skoraj enak odstotek (36%) piše na forumih MMOGov enkrat ali večkrat na dan. Poleg tega je

35% respondentov nakazalo da so ustvarili vsaj en FAQ (pogosto vprašana vprašanja) ali pa vodič za igranje MMOGov. (Yee 2006)

Ti podatki nakazujejo, da forum igra veliko vlogo v življenju igralca, saj forum predstavlja neko vmesno stopnjo med igranjem in pa resničnim svetom; tej vmesni stopnji igri lahko tudi rečemo meta igra.

3.2.5 Ostale informacije na strežniku

Ostale informacije na strežniku nam predstavljajo predvsem informacije o sami igri in načinu igranja. Tu lahko vključimo različne priročnike za igranje, pravila strežnika in podatki o lastniku strežnika. To opcijo posamezniki običajno preučijo preden začnejo igrati in se ponavadi več ne vračajo na te spletne strani.

Vsi ti sestavni deli strežnikov so namenjeni olajšanju spoznavanja igre in predstavljajo pomoč posameznikovi umestitvi v igro. Tako je posamezniku olajšana socializacija v ta novi svet in mu omogoča čim hitrejši napredek v igri.

To nam tudi pomaga pri ohranjanju ravnovesja v igri, saj poznavanje igre predstavlja določeno pomoč pri igranju. Brez znanja bi tako posameznik izgubil zanimanje za igro in igro zapustil.

4 Analiza Iger

4.1 Svet in Personifikacija

4.1.1 Spaceminers

Slika 4.1: Grafični prikaz igre Spaceminers



Vir: Spaceminers (2009).

Spaceminers je po svojem tipu BBMMOSG (browser based massively multiplayer game). V igri Spaceminers se posameznik posebej s planetom katerega upravlja (glej sliko 4.1). Koordinate planeta so zapisane z numeričnim zapisom oblike x:y:z; pri čemer koordinata X pomeni cluster (zvezdno skupino), Y pomeni galaksijo (galaxy), koordinata Z pa predstavlja

posamezen planet. V posamezni zvezdni skupini je lahko do deset galaksij, v posamezni galaksiji pa je lahko od 5 do 7 planetov.

Posameznik lahko na svojem planetu upravlja z različnimi opcijami, kot je grajenje ladij, treniranje rudarjev (ki proizvajajo surovine, s katerimi gradiš, raziskuješ,...). Vsaka izmed teh operacij je časovno določena z določenim številom tickov (tick je časovna enota, ki ustreza 30 minutam realnega časa). Ob istem času lahko planet opravlja več operacij. Za to da se na planetu neka operacija začne, mora uporabnik dati ukaz; to lahko stori tako da je logiran v igro. Operacija pa se izvaja tudi, ko posameznika ni prisotnega v igri. Zaradi tega igra Spaceminers še vedno ustreza definicijam realno časovne igre.

Planet je tako prisoten v igri tudi, če uporabnik ni, zaradi tega je v teh igrah zelo pomembno povezovanje z drugimi posamezniki, ki skrbijo, da je posameznikova personifikacija v igri varna.

4.1.2 Ultima Online

Slika 4.2: Grafični prikaz igre Ultima Online



Vir: Ultima Online: Neverlands Shard (2008).

Ultima Online po tipu MMOGa spada med MMORPG; to je igra vlog. Igra poteka v fantastičnem svetu, in v tem svetu vsebuje več podobnosti z realnim svetom kot Spaceminers (glej sliko 4.2). Ultima Online je delen posnetek realnega življenja, v svetu katerega predstavljajo mesta, hiše, pokrajina in ječe lahko posameznik preko svoje posebitve opravlja različne vloge.

Igra ima grafično zasnovano in posebitve posameznega igralca je karakter, ki ima določen fizični izgled in svoje značilnosti. V tem svetu lahko posameznik neposredno komunicira z drugimi ljudmi preko tekstovnega vmesnika. Opravlja lahko tudi različne naloge glede na sposobnosti svojega karakterja.

Svet v Ultima Online je stalen in neodvisen od posameznika, razlika med Spaceminers in pa Ultima Online pa je v tem, da igralčev karakter ni prisoten v svetu, medtem ko igralec ni logiran v igri. Zaradi tega je ta igra veliko manj zahtevna za uporabnika, saj posameznik v njo vstopa intencionalno in zavestno.

4.1.3 Entropia Universe

Slika 4.3: Grafični prikaz igre Entropia Universe



Vir: Mindark (2009).

Entropia Universe po tipu MMOGa spada med MMORPG. Igralno okolje je zasnovano na primeru prihodnosti človeštva (glej sliko 4.3). Ko se posameznik prijavi v igro je postavljen v vlogo naseljence na novem planetu, ki je poseljen z ljudmi, pošastmi in roboti. Glede na samo definicijo je ta igra igra vlog. Vsak posameznik si na začetku igre lahko izbere ženski ali moški karakter, ki lahko opravlja veliko različnih nalog. Igra je zasnovana v grafičnem vmesniku za razliko od tekstovnega vmesnika Spaceminers.

Entropia Universe je igra zasnovana na ekonomiji realnega denarja, tako je potrebno za veliko večino akcij oziroma dejanj v igri plačevati z virtualnim denarjem, ki pa je zasnovan na realnih valutah. Virtualni denar in realna valuta so tako v Entropia Universe v relaciji 1 ameriški dolar proti 10 PED (Project Entropia Dollar) oziroma 1 ameriški dolar proti 100 PEC (Project Entropia Cent).

4.1.4 Analiza alternativne realnosti

Ko govorimo o svetu in personifikaciji v resnici govorimo o zasnovi alternativne realnosti, iščemo podobnosti in razlike z našo realnostjo vsakdanjega življenja. Preko teh primerjav med realnostjo vsakdanjega življenja in virtualno realnostjo lahko točno ugotovimo kakšna so pravila alternativne realnosti v posamični igri in kje so podobnosti in razlike med njimi.

V Spaceminers je posameznikova personifikacija zasnovana na principu negibnega planeta v vesolju, pri čemer je posameznikova distanca v igri do drugega igralca, kot tudi od nekega dejanja do končnega rezultata definirana s časovnimi enotami – ticki. Na drugi strani pa imamo Ultima Online in Entropia Universe, ki pa sta zasnovani na principu virtualnega okolja v katerem posameznik preko svojega karakterja neposredno deluje na okolje okoli sebe.

V sami osnovi je potrebno tudi omeniti to, da imata Ultima Online in Entropia Universe grafični vmesnik, kar pomeni, da je okolje veliko bolj razumljivo posamezniku, kot pa set števil in besed. Rečemo lahko da sta Ultima Online in Entropia Universe boljša posnetka realnega sveta kot Spaceminers.

Kljub temu ima pa tudi Spaceminers kot arhetip BBMMOSGjev prednosti pred MMORPGji, saj je planet konstantno prisoten v igri in je posledično zahtevana večja igralčeva predanost. Če to primerjamo z Ultima Online in Entropia Universe lahko ugotovimo da je povprečni posameznik v Ultima Online in Entropia Universe veliko manj prisoten kot v Spaceminers, kar pa vpliva na družbene odnose med igralci BBMMOSGjev –bolj pogosti interakciji posledično sledi tesnejša povezava med igralci.

4.2 Cilj Igre

4.2.1 Spaceminers

V igri se zmagovalce in poražence določi glede na število točk, ki jih imajo v posamezni rundi. Spaceminers je igra v kateri je relativno obstoječi svet. Posamezna »runda« je določena s številom tickov (običajno 1000). Po tem obdobju se igra ustavi, objavijo se rezultati in igra se resetira (podatki se izbrišejo in svet se ponovno ustvari).

Točke v igri se računajo glede na več dejavnikov; koliko rudarjev ima posamezen igralec (prinesejo največ točk), koliko ladij in objektov ima igralec ter koliko surovin ima posameznik shranjenih (najmanj točk). Zmagovalcev je lahko več in sicer: najboljši igralec, najboljša zveza igralcev ter najboljša galaksija. Tako v vesolju poteka prevlada tako, da igralci drug drugemu kradejo rudarje, uničujejo ali kradejo ladje in surovine.

4.2.2 Ultima Online

V Ultima Online ne obstaja enoten cilj igre, v tej igri ni zmagovalcev in ni poražencev. Vsak posameznik lahko opravlja naloge katere mu omogoča karakter. V grobem pa ima vsak posameznik z vsakim karakterjem tri načine oziroma tri vloge, ki jih lahko igra: trgovec, bojevnik, iskalec zakladov. Posamičen karakter je omejen tako s številom veščin, kot s sposobnostjo uporabljanja te veščine – od ena do 100.0.

Kljub temu obstajajo v igri različna tekmovanja kot so tekmovanja za najboljšega bojevnika, najboljšega trgovca in različne prireditve v katerih lahko posamezniki prikažejo svoje sposobnosti bojevanja z pošastmi. Pri tem posamezniki običajno dobijo pokale, ki so predstavljeni z različnimi objekti v igri; v primeru da igralec klikne na takšen pokal se izpiše besedilo ki sporoči kakšen je bil tip tekmovanja, datum, ime igralca in njegov uspeh. Te pokali so relativno redki in preko njih posamezniki dobijo ugled pri drugih igralcih. Na podlagi tega lahko ugotovimo, da je eden izmed ciljev igre dobiti čim večji ugled in prepoznavnost pri drugih igralcih.

4.2.3 Entropia Universe

Med igranjem Entropia Universe je čutiti precej drugačno vzdušje v igri kot v ostalih. Igralno okolje je precej bolj tekmovalno in veliko manj prijazno posamezniku, ki šele začenja igrati

igro. Ta tekmovalnost izhaja iz same realne ekonomije, saj v tej igri poleg svojega časa vlagaš tudi svoj denar. V igri ni nujno nekega specifičnega cilja, še vedno pa obstaja tekmovanje med igralci v smislu primerjave virtualnih objektov - oklepov, orožja, unikatnih objektov in igralčevih veščin. Število veščin ki jih lahko posamičen karakter obvlada je neomejeno, prav tako je neomejena sposobnost uporabe teh veščin (skillcap je neskončen). Eden izmed možnih ciljev igre je tudi pridobivanje čim večje količine denarja. Da bi bralcu lahko ponudili perspektivo o ekonomiji te igre lahko naštejemo nekaj primerov:

- najdražji virtualni prostor: 'Asteroid Space Resort' prodan igralcu Jon "NEVERDIE" Jacobs je stal 100.000 dolarjev
- najdražji unikatni virtualni objekt: "Unique Green Atrox Queen Egg" je stal 10.000 dolarjev, pri čemer je treba omeniti, da ima ta objekt samo zbirateljsko vrednost

V tej igri je tudi prišlo do fenomena bank, saj so realne banke začele ponujati svoje storitve v tem virtualnem prostoru pod podobnimi pogoji kot jih imajo v realnosti realnega življenja.

Tako lahko govorimo o cilju igre Entropia Universe kot o tekmovanju med igralci, igranjem za zabavo, kot tudi načinu preživetja za nekatere ljudi.

4.2.4 Analiza namena igranja in ravnovesja v igrah

BBMMOSGi imajo enake namene igranja kot ostale igre in sicer: zabava in beg iz realnosti. Poleg tega pa ima še dodatne namene, ki so veliko bolj očitni pri ostalih igrah z manj igralci: dokazovanje pred ostalimi in druženje z preostalimi igralci.

Spaceminers ima kot osnovni način dokazovanja nad ostalimi število točk med in na koncu vsake runde, to je precej drugače od Ultima Online in Entropia Universe, ki pa niso časovno omejene. Tako so v Ultima Online in Entropia Universe določeni statusni simboli, ki pokažejo dominanco nad ostalimi; moč veščin, pokali, oprema karakterjev. Vsi ti statusni simboli pomagajo pri prepoznavnosti posameznih igralcev.

Pri tem je potrebno omeniti še poseben namen igranja v Entropia Universe, kjer ima denar velik pomen, in je lahko tudi namen igranju. V Entropia Universe se je tako pojavil določen sloj igralcev, ki dobesedno igra igro namesto opravljanja kakšnega drugega »realnega« poklica. Tako je igra za nekatere postala vir preživetja, kar tudi pomeni, da se v virtualnem prostoru MMOGov počasi izgublja princip agončnosti (tekmovalnosti), katerega zamenjuje iskanje dobička.

Tako je namen igranja v Ultima Online in Entropia Universe opazen tudi v načinu igranja posameznih igralcev, v Ultima Online je najpomembnejši del dokazovanja posameznika PVP (player versus player; borba igralca proti igralcu), medtem ko je v Entropia Universe

najpomembnejši del borbe PVM (player versus monster; borba igralca proti živali), ki je ena izmed bolj dobičkonosnih dejavnosti.

Ravnovesje v igrah je tudi pomemben dejavnik, ki vpliva na to ali igralci radi igrajo igro, ali za njo počasi izgubljajo zanimanje. Eden izmed najboljših primerov pomena ravnovesja se je pojavil v Spaceminers, kjer si je eno zavezništvo pridobilo veliko število igralcev – 5x več kot drugo najštevilčnejše zavezništvo. S tem je bila ta runda tudi uničena, ker pravo tekmovanje med igralci ni bilo več mogoče zaradi premoči ene strani. V tej situaciji so se administratorji igre v naslednji rundi odločili za spremembo programske kode in programsko omejili maksimalno število igralcev v posamičnem zavezništvu.

Če primerjamo Ultima Online v kateri so veščine omejene in Entropia Universe, kjer veščine nimajo omejitve je v Entropia Universe veliko težje analizirati stanje ravnovesja, saj so si igralci preveč oddaljeni po sposobnostih. Tako v Entropia Universe prihaja do zamer mlajših igralcev, katerim se zdi da so starejši igralci v preveliki prednosti – tudi če mlajši igralci igrajo še tako aktivno ne bodo dosegli starejših igralcev, saj bodo starejši igralci še naprej pridobivali svoje veščine. V Ultima Online posameznik točno ve, kje so programske meje posameznega karakterja in kje se nahaja igralčeva veščina upravljanja karakterja.

Entropia Universe poseduje določeno ravnovesje v igri, ki pa ni enako za vse ljudi, ampak le za tiste, ki si to lahko privoščijo. Tako ima igra dva načina igranja, igranje brez, oziroma z minimalnim vlaganjem denarja, ter igranja preko vlaganja velike količine realnega denarja. Posledica je delitev na igralce, ki imajo, ter igralce, ki nimajo dobre opreme in veščin. Ta delitev se kaže tudi v socialnih krogih posameznikov, saj se ljudje iz obeh slojev le redko družijo drug z drugim, kar pa negativno vpliva na stopnjo družabnosti.

4.3 Izbrane značilnosti personifikacije

4.3.1 Spaceminers

Posamezen planet ni nujno enak drugemu planetu. Planeti se razlikujejo glede na raso in svojo posebnost, kar posledično zaznamuje njihov način igranja in vlogo ki jo imajo lahko v zavezništvu (alliance). Tako si mora igralec pri registraciji v igro izbrati ime, svojo raso in svojo posebnost. Obstajajo štiri rase: Human, Kathor, Psion, Zakorian in tri posebnosti: Intel – obveščevalna, Economics – ekonomija, morale – morala. Vse rase imajo tako majhne ladje kot velike, ampak še vseeno pa se zaradi posameznih statistik ladij pojavljajo stalne kombinacije, ki običajno zaznamujejo katere velikosti ladij uporabljajo posamezne rase. Statistike teh ladij se spreminjajo iz runde v rundo, kljub temu pa razvijalci statistik skrbijo za to da rase svojega načina igranja ne spreminjajo preveč.

Rase

Human: uporabljajo predvsem velike in počasne ladje z močnimi ščiti. Ta rasa je zasnovana za igralce, kateri niso tako pogosto v igri, saj napad in obramba trajata dolgo časa.

Zakorian: ta rasa je zaznamovana s srednje velikimi ladjami, ki kradejo ladje drugim igralcem. Rasa je tako uporabna predvsem v obrambi z ladjami svoje rase in napadu z ukradenimi ladjami. Igralci te rase spadajo med najbolj prisotne v igri, ne pa tudi najbolj agresivne.

Kathor: ta rasa prav tako uporablja zelo učinkovite srednje velike ladje, ki pa nasprotnikovih ladij ne uničijo, ampak samo začasno onespobijo. Tako je ta rasa najbolj zaželena v obrambi, medtem ko so odlikujejo v napadu in kraji rudarjev druge rase.

Psion: rasa je namenjena najbolj agresivnim igralcem, saj rasa Psion uporablja majhne, hitre, nevidne ladje z veliko uničevalno močjo.

Posebnosti

Intel - obveščevalna: Obveščevalna posebnost je zasnovana na principu, da veš kaj se na posameznem planetu dogaja. Vsi igralci imajo možnost pridobivanja nekaterih poročil, kot so na primer poročila za iskanje rudarjev, poročila namenjeni pridobivanju osnovnih podatkov o planetu, itd. Igralci, ki svojim planetom določijo obveščevalno posebnost pa imajo na razpolago še nekatera posebna poročila, kot so poročila, ki povejo koliko kakšnih ladij je v posamezni floti (vključno z nevidnimi ladjami rase Psion); poročila novic, ki razkrijejo novice

določenega planeta (čas kdaj so bile flote poslane, približujoče se flote, gradnje stavb) ter poročilo, ki pove tip in število ladij v produkciji. Poročila potrebujejo veliko število obveščevalnih agentov in uporabljajo velike količine surovine. Za izgradnjo posameznega poročila potrebuje planet določene stavbe, ki pa si sledijo v zaporedju – od najbolj osnovnih k čedalje bolj razvitim. Tako ima rasa Psion v začetku zaradi svojih nevidnih ladij še vedno prednost, le-to pa večinoma izgubijo, ko igralci z obveščevalno posebnostjo postavijo stavbe, ki jim omogočajo skeniranje njihovih flot.

Economics – ekonomija: Ekonomija je trenutno ena izmed šibkejših posebnosti, saj je njena posebnost to, da s postavitvijo stavb igralci z to posebnostjo dobijo več surovin od posameznega rudarja (do 15% več), ima pa možnost, da postavi še dodatne stavbe, ki pa same proizvajajo določeno število surovin (neodvisno od števila rudarjev).

Morale – morala: V primeru, če posameznik svojemu planetu določi posebnost morale, je to običajno znamenje, da je zelo agresiven igralec. Ta posebnost namreč posamezniku omogoča dve prednosti, da ima eno floto več kot običajno (običajni igralci jih imajo lahko do tri, posebnost morale jih ima lahko štiri), druga prednost pa je to, da lahko postavi stavbe, ki v vsakem ticku povečujejo moralo. Morala v igri pomaga manjšim igralcem, saj jih ščiti pred večjimi igralci. V primeru, ko večji igralec napade manjšega igralca, se mu morala zniža; v primeru ko pa mu morala pade pod določeno število (na primer pod 80) pa nekatere ladje zapustijo floto in s tem tudi igralca. Padec morale je odvisen od odstotka razlike točk večjega igralca glede na manjšega igralca; večja kot je razlika, večji je padec morale. Igralca, ki ima manj kot 50% točk napadalca ni mogoče napasti. V primeru, ko pa manjši planet napade večjega pa spremembe v morali ni. Igralci, ki nimajo posebnosti morale morajo moralo kupovati s surovinami (cena pa se eksponentno večja glede na velikost planeta).

4.3.2 Ultima Online

Vsak igralec lahko opravlja katerokoli nalogo v igri, njegov uspeh pri tem opravilu pa je večinoma odvisen od njegovih veščin. Vsaka veščina ima stopnje preko katerih se meri možnost uspeha, te stopnje predstavljajo odstotki natreniranosti v tej veščini (od 0-100,0%).

Veščine se v grobem delijo na tri različne tipe karakterjev in njihove hibride. Vsak posameznik si sam izbere veščine na svojem karakterju in jih lahko razvija. Specializacija v določeni kombinaciji veščin prinese uspeh pri določenem tipu igranja in neuspeh pri drugih. Velik vpliv ima tudi sposobnost igralca, da dobro uporablja svoj karakter, še posebej je to

pomembno v kategoriji bojevnika in lovca zakladov, kjer velik pomen leži v refleksih in poznavanju trikov.

Količina veščin, ki se jih posameznikov karakter lahko nauči je odvisen od starosti posameznega karakterja, s tem ne mislimo na pretečen čas od ustvarjenja karakterja ampak čas, ko je bil karakter igran. V Ultima Online se največje prelomnice zgodijo pri 12.000, 40.000 in 120.000 preigranih minutah, ko karakter dobi dodatne veščine. Najstarejši karakterji imajo tudi do 400.000 preigranih minut, kar predstavlja 277 dni igranja, pri katerih posameznik ni smel pustiti logiranega karakterja, ampak je moral igro igrati (saj administratorji preverjajo če je uporabnik prisoten pri računalniku). Igralec ima lahko do 6 različnih karakterjev.

Najlažje se razsežnosti igre razume, če napišemo različne veščine ki jih lahko posameznik natrenira:

Bojovník:

Lokostrelstvo, anatomija, ocenjevanje inteligence, obvladovanje rapirjev, forenzika, zdravljenje, skrivanje, obvladovanje kladiv, čaranje, meditacija, uporaba ščitov, zastrupljanje, odpornost na magijo, obvladovanje mečev, taktika, rokoborba.

Iskalec zakladov:

Poznavanje narave, udomačitev živali, kampiranje, kartografija, zaznavanje nevidnega, ribarjenje, vlamljanje ključavnic, glasba, pomirjanje živali, sčuvanje živali, odstranjevanje pasti, pogovarjanje z duhovi, zasledovanje, veterinarstvo.

Trgovec:

Alkimija, beračenje, kovaštvo, izdelovanje lokov in puščic, tesarjenje, kuhanje, zapisovanje, identifikacija objektov, drvarjenje, rudarjenje, pregledovanje žepov, kraja, skrito premikanje, krojaštvo, ugotavljanje okusa, izdelava orodij.

V vsaki izmed teh treh kategorij obstajajo specializacije; na primer bojevniki imajo osnovno delitev med bojevnike, čarovnike in tanke (kombinacija obojega); iskalci zakladov so lahko bojevniki (ki se borijo s pošatmi), glasbeniki (ki pošasti naščuvajo na druge karakterje, ali pa jih udomačijo), krotilce živali (ki žival udomačijo in jo potem lahko prodajo),... Trgovci pa so lahko rudarji/kovači, tatovi/berači,... Nobena izmed teh kategorij ni strogo določena, najosnovnejši karakterji (do 12.000 minut) imajo na razpolago 9000 točk za veščine

(9x100,0%), ki jih lahko razdelijo med kolikor veččinami hočejo. Seveda pa se z nižjo sposobnostjo pri določeni veščini zmanjša možnost uspeha.

4.3.3 Entropia Universe

Med procesom ustvarjanja uporabniškega računa mora posameznik izbrati značilnosti zunanjšega izgleda svojega karakterja, tako lahko določa svojemu karakterju spol, velikost, barvo oči, barvo las, fizično zasnovo, obliko obraza,... Te značilnosti zunanjšega izgleda so razen spola za sam karakter nepomembne, edina razlika pa je spol, ki definira ali bo lahko karakter uporabljal ali moške ali ženske obleke in oklepe. Ta razlika se mogoče zdi nepomembna, ampak tekom igranja se zaradi večjega števila moških karakterjev lahko ugotovi, da so ženski oklepi precej cenejši.

Po priključitvi v igro lahko igralec pridobiva veščine v različnih področjih, glede na ta področja se definira posameznikovo ravnanje v igri in način pridobivanja denarja. Ta področja so v resnici profesije; profesije si niso medsebojno izključujoče, ampak si jih lahko posameznik pridobiva ne glede na ostale veščine. Razlika med Ultima Online in Entropia Universe leži tudi v dejstvu da nisi omejen z maksimalnimi količinami veščin, katere lahko posameznik poseduje. Še vedno pa se igralci običajno koncentrirajo na eno do tri profesije, saj je težko delati na vseh področjih – zaradi cene pridobivanja veščin in opreme.

Tudi v Entropia Universe si običajno igralec izbere svojo glavno panogo, tako so najpogostejše panoge:

Rudar, lovec, proizvajalec ter preprodajalec.

Rudar: s pomočjo svojih veščin in opreme takšen karakter išče rudnine in tekočine, katere prodaja ali predeluje. Rudarji imajo običajno stalen, ampak majhen zaslužek.

Lovec: lovi živali, ki mu dajo določene objekte, od naravnih materialov kot je koža, do orožij kot so puške. Lovci imajo največjo možnost zaslužka in največjo možnost izgube.

Proizvajalec: uporablja surovine in jih predeluje v druge objekte. V Entropia Universe vlada prepričanje, da je proizvodnje objektov rezervirano za ljudi z veliko denarja, saj so veščine za proizvodnjo in surovine drage.

Preprodajalec: edin tip profesije, ki ne zahteva nobenih veščin, ampak le kapital in čim večje število prijateljev. Preprodajalec kupuje stvari od drugih igralcev in jih poskuša preprodati za večjo ceno. Zato je pomembno, da preprodajalci delujejo predvsem preko svoje liste prijateljev, saj morajo v nasprotnem primeru naključno iskati svoje stranke na določenih lokacijah, kjer se zadržuje čim večje število ljudi. Obstaja pa tudi alternativna možnost dražbe, ki je programsko omogočena. Ta dražba običajno določa tržne procente, saj ima posameznik podane podatke za količino nekega objekta prodano dnevno, tedensko, mesečno, letno in v enem desetletju; preko tega lahko igralec ugotovi koliko približno bo moral za določeno stvar plačati.

Za proizvajalce stvari obstajajo tudi nagrade, v primeru da določen objekt naredi zelo dobro se mu doda še posebna snov – ostanek (residue), katerega lahko za določeno vsoto denarja proda nazaj igri, ali pa drugim igralcem. Obstajaja pa tudi možnost da igralec nekega objekta ne naredi, v tem primeru pa ne dobi objekta, ki ga je izdeloval, ampak le del surovin, ki jih je porabil(lahko pa tudi nič).

4.3.4 Analiza ustvarjanja virtualne identitete

Ko govorimo o ustvarjanju virtualne identitete v igrah moramo predvsem vzeti v poštev karakter igralca. Tako je zasnova personifikacije odvisna od navad igralca in zavzetosti za igro. Tako bi bilo nesmiselno v Spaceminers ustvariti planet rase Psion z obveščevalno posebnostjo. Obveščevalna posebnost predstavlja med igralci najbolj iskano posebnost (saj jih igralci s to posebnostjo zalagajo z informacijami), kar posledično pomeni, da je vrednost igralca s to posebnostjo za zavezništvo odvisna od prisotnosti igralca v igri.

V Ultima Online in Entropia Universe pa se izgradnja karakterja z izbiro zunanje podobe in spola šele začne. Karakter v MMORPGjih se gradi preko življenjske zgodbe tega karakterja. Tako je v Ultima Online potrebno zasnovati veščine svojega karakterja, oziroma ustvariti predlogo karakterja, saj je število veščin omejeno. V Entropia Universe sicer ni omejitve veščin ne po številu niti po količini posamezne veščine, kljub temu pa je potrebna koncentracija na eno izmed profesij, saj je igranje vseh profesij naenkrat nesmiselno.

Drugi del zasnove virtualne identitete v MMORPGjih pa je odvisen od dejanj, ki jih izvrši igralec v odnosu do drugega igralca, tako je pomembno, če je igralec prijazen do drugih igralcev, ali pa jih preprosto ignorira.

Virtualne identiteta v igri je tako odvisna od izbranih značilnosti personifikacije, aktivnosti igralca, igralčevih zamišljenih karakternih značilnosti in načina igranja. Tako je v Ultima Online lahko igralec na enem karakterju prijazen, na drugem zloben, v Spaceminers pa se zamišljeni karakter lahko spremeni z vsako rundo (pod drugim imenom).

Tudi v tem delu se Entropia Universe oddalji od drugih dveh iger, kot posledica ekonomije realnega denarja. Igralcu, ki ima denar, je relativno vseeno kakšen je spol karakterja, saj ima denar, da si lahko razliko privošči.

Prav tako prihaja do razlik tudi pri skrbi za karakter, igralci, ki imajo dostop do denarja lahko za svoje karakterje kupijo oblačila, ki so pogosto dražja od njihovih realnih ekvivalentov v realnosti vsakdanjega življenja.

Nazadnje, pa je igralcem, ki v igro ne vlagajo veliko, ali pa celo nič omejen dostop do poklica preprodajalca, saj ta poklic zahteva velik začetni kapital. Tako je v igri precej pogosto sovraštvo do preprodajalcev.

4.4 Povezovanje z drugimi in delitev dela

4.4.1 Spaceminers

Kot v vsakem drugem MMOGu, je tudi v igri Spaceminers zelo pomembno povezovanje z drugimi igralci. Čisto biološko je jasno, da ne more biti noben posameznik v igri prisoten 500 zaporednih ur, in prav zaradi tega je pomembno, da se ljudje povezujejo v zavezništva (alliance). V primeru, ko uporabnik ni prijavljen v igri mu ostali igralci pomagajo, če je ta napaden.

Zavezništvo ima velik pomen v igri Spaceminers, saj je jasno da ne more noben posameznik sam zmagati proti zavezništvu 15ih. V zavezništvih prihaja do delitve dela, ki predvsem izhaja iz igralčeve izbrane rase in posebnosti, kot tudi do delitve dela glede na pozicijo, ki jo posameznik upravlja v zavezništvu.

Najpomembnejši so tisti igralci, ki imajo v zavezništvu obveščevalno posebnost, saj le ti oskrbujejo celotno zavezništvo z informacijami, ki jim pomagajo v napadu in obrambi. Ti igralci imajo poleg vodij zavezništev največji ugled, saj le-ti žrtvujejo svoje surovine za dobro zavezništva.

V zavezništvu pa se igralci ločijo tudi po svojem statusu, oziroma uradni funkciji, ki jo imajo v zavezništvu. Koda igre določa kako velik dostop do informacij v zavezništvu ima posamezen igralec. Najvišji je vodja (leader) zavezništva; njemu sledi funkcija vodjevega pomočnika (co-leader). Ti dve funkciji lahko opravljata samo dva posameznika, medtem ko vse naslednje funkcije lahko opravlja več ljudi. Vodja in njegov pomočnik sta edina, ki lahko napovesta vojno drugemu zavezništvu. Temu sledijo vrhovni poveljniki (head commander), člani (member) in pa delavci (grunt). Vrhovni poveljniki in člani imajo toliko funkcij v zavezništvu kot jim jo določi vodja; lahko sprejemajo ali zavrnejo potencialne člane zavezništva, pregledujejo status zavezništva (če je kdo napaden), preverjajo stanje v skupnem fondu surovin,...

Naslednja delitev dela sledi glede na samo agresivnost posameznikov; nekateri igralci večkrat branijo, drugi večkrat napadajo. Igralci se teh delitev zavedajo, kljub temu pa ta delitev ni formalna in občasno tudi najbolj agresivni igralci branijo in obratno. Med tema dvema skupinama pogosto prihaja do konfliktov; še posebno v vojni z drugimi zavezništvimi – na primer v primeru, ko je pol zavezništva napadenega in se člani ne morejo odločiti ali bi branili ali bi napadli nazaj.

Kar se tiče zavezništev, ima velik pomen tudi programska koda. Le ta omogoča formalno ustanovitev zavezništev z vsemi dodatnimi funkcijami, ki temu pripadajo. Zavezništva imajo posebno zmožnost, da lahko vidijo kateri izmed njihovih članov so napadeni, kakšen je čas do prihoda nasprotnikov, koliko je obrambe in kdaj le-ta pride. Druge opcije pa so povezane z izgradnjo posebnih struktur zavezništva, ki omogoča članom zavezništva, da drug drugemu pomagajo s hitrejšo obrambo (čas katerega posamezniki potrebujejo, da pridejo od enega planeta do drugega se zniža za en tick – pol ure). Te strukture je treba kupiti in vzdrževati; tako kupna cena kot vzdrževanje se eksponentno večajo glede na število posameznikov v posameznem zavezništvu.

4.4.2 Ultima Online

Tudi v Ultima Online obstajajo povezave med posamezniki. Ta zavezništva se imenujejo gilde. Gilde se delijo na dve različni kategoriji in sicer bojevniške in trgovske. Razlike med njimi so v načinu napovedovanja vojne med gildami; v bojevniški gildi je za napoved vojne dovolj, da ena stran napove vojno, v trgovskih gildah morata vojno napovedati obe strani. Z napovedjo vojne se karakterjem »omeji« območje varnega gibanja. V Ultima Online obstajajo mesta, ki so pod nadzorom stražarjev, v primeru, da en karakter napade drug karakter (s katerim ni v vojni) v mestu lahko le ta pokliče mestne stražarje, ki napadalca takoj ubijejo. V primeru če sta karakterja v gildah, ki sta med seboj v vojni, teh stražarjev ne more poklicati. Zato je za trgovske gilde zelo pomembno preudarno napovedovanje vojne, saj so ti karakterji namenjeni izdelovanju predmetov in ne bojevanju (čeprav lahko v trgovske gilde lahko vstopijo tudi bojevniški karakterji).

Vsaka gilda stremi k samozadostnosti, zato skupina ljudi pogosto svoje karakterje porazdeli med trgovsko in bojevniško gildo, z eno proizvajajo predmete, ki jih potem uporabljajo na drugih karakterjih. Pogosto je gilda zasnovana tako, da ima enega kovača, enega krojača, enega rudarja,... Tako v samih gildah prihaja do delitve dela, saj brez pokrivanja veččin prihaja do večje potrebe po kupovanju surovin, kar predstavlja gildam nepotrebne stroške.

V zgodovini Ultima Online je pogosto prihajalo do poizkusov ustanovitve trgovskih gild, ki bi vsebovale trgovce z istimi veččinami, le te naj bi obvladovale trg in dosegale standardizacije cen; ti poizkusi so bili neuspešni prav zaradi samozadostnosti gild.

4.4.3 Entropia Universe

V Entropia Universe ne prihaja do tolikšne mere povezovanja, kot v drugih igrah, saj poskušajo igralci večinoma ustvariti dobiček le za sebe. V igri obstajajo združbe, ki se imenujejo družba (society). Vsaka izmed teh družb ima svoje lastno ime in en karakter se lahko nahaja samo v eni družbi. Družbe so tako namenjene večinoma druženju z drugimi igralci, pridobivanju izkušenj od starejših igralcev in skupnim lovom. Nekatere družbe pa so organizirane na takšen način, da lovci in rudarji podpirajo svoje proizvajalce; proizvajalci tako dobijo surovine po nižjih cenah ter plačajo lovcem in rudarjem določen del svojega dobička.

V primeru ko igralec ne prideluje svojih dobrin, oziroma jih ne kupuje direktno od drugih igralcev ima možnost uporabiti za to dražbo. Dražba je poseben del igre, kjer igralec postavi svoj produkt na dražbo za določeno minimalno ceno. V primeru, če tako hoče, lahko postavi tudi ceno, pod katero lahko drugi igralec takoj kupi svoj produkt. Cena na dražbi je tako postavljena iz realne vrednosti produkta v igri – tako imenovani TT (Trade Terminal value), ki je enak denarju, ki ti ga izplača igra za določen objekt in dodatne vrednosti (Mark Up), ki so jo pripravljene plačati drugi igralci (primer: Omegaton FAP Modified: 330 + 425000 PED) Entropia Universe ne pozna skupinske delitve dela, tako kot jo poznamo v Ultimi Online, saj določen posameznik opravlja neko delo samo zase, oziroma za ustvarjanje dobička. Tako v veliki večini ne obstaja deljenja objektov med posameznike, saj velika vrednost teh objektov ustvarja nezaupanje med igralci.

4.4.4 Analiza grajenja skupin

Ko govorimo o statusu in zmožnosti posameznika v posamezni igri, govorimo v resnici o njegovi stopnji neodvisnosti in sposobnosti preživeti sam v igri mnogih. V igri Spaceminers je posameznik najbolj odvisen od svoje skupine, in pomanjkanje zaveznikov običajno pomeni tudi konec uspešnega igranja. Odvisnost od skupine v Spaceminers se predvsem pokaže v času, ko igralec ni prisoten v igri – kar pa ne ustavi časa v igri in ne odstrani njegovega planeta iz igre. V tem času ko igralec ni prisoten v igri je planet zelo ranljiv, saj so običajno napadi sestavljeni iz več igralcev, ki napadejo enega(ganking). V takšni situaciji, ko je posameznik prešibek da bi lahko sam preživel napad, je potrebno poklicati na pomoč druge.

Ultima Online igralcu ponuja možnost več karakterjev, kar igralcu omogoča pokrivanje več področij ekonomije. Kljub temu pa je nekatere veščine težko pridobiti sam. Na primer za večino mining (rudarjenje) je posameznik potreboval približno 2 meseca vsakodnevnega 4 urnega igranja; obstajajo pa tudi veščine ki so zahtevale po 6 mesecev vsakodnevnega 6

urnega igranja – v tem primeru so igralci skoraj prisiljeni uporabljati dodatne programe, ki opravljajo delo namesto njih.

Ultima Online je igra, kjer je neodvisnost posameznika od skupine mogoča, je pa težko dosegljiva in mnogokrat nesmiselna. Tako v Ultima Online pogosto prihaja do delitev v samozadostne gilde v katerih prihaja tako do delitve dela, kot do skupne lastnine – od hiš do produkcijskih sredstev. Zaupanje med igralci je v Ultima Online tako ena izmed najpomembnejših dejavnikov, ki lahko tako zgradijo kot uničijo gildo. V primerjavi z Spaceminers je Ultima Online igra kjer je potrebno veliko več zaupanja v posameznike kot v Spaceminers, kjer zaupaš celotni skupini, da bodo naredili kar je potrebno.

V Entropia Universe zavezništva nimajo velikega pomena, saj je posameznikov karakter v igri lahko relativno samozadosten na področju v katerega se je usmeril. Tako lahko posameznik preprosto kupi opremo ki jo potrebuje na dražbi in opravlja svoje delo. Posameznik v Entropia Universe ima več načinov igranja; eden izmed teh je vstop v združbo (society) kjer so prisotni ljudje s katerimi si izmenjuje izkušnje in hodi z njimi na love. Drugi način se nanaša na obstoj liste prijateljev (friends list), preko katere lahko kontaktiramo igralce, ki so trenutno v igri, s katerimi smo se poprej spoprijateljili. Potrebno je omeniti, da ta lista prijateljev običajno vključuje veliko število ljudi, ki niso v karakterjevi izbrani združbi. Tretji način igranja pa je odkrivanje igre kot posameznik brez prijateljev, ki sam nabira izkušnje in lovi plen ki ga lahko ubije sam.

Odnos in neodvisnost posameznika od družbe sta tako predvsem odvisna od zasnove alternativne realnosti in posledične programske kode. Programska koda ima tako precej velik vpliv na ravnanje posameznika v igri, saj določa nekatere nujnosti ali pa limitira posameznika v njegovih zmožnostih. Bodoči kovač v Ultima Online bi tako večino svojega igralnega časa porabil z rudarjenjem, igralec v Spaceminers pa bi porabil večino časa v obnavljanju svojega planeta. Edino v Entropia Universe ima posamezen igralec možnost, da deluje izključno samo preko dražbe, kjer kupuje predmete, ki jih nujno potrebuje (pod pogojem da ima sredstva za nakup).

Entropia Universe se ponovno kaže kot igra, kjer družabnost nima velikega pomena, pomoč posamezniku je omejena na situacije, kjer posamezniku ni potrebno žrtvovati veliko denarja za pomoč drugemu igralcu. Tako je najpogostejše sodelovanje zgolj pomoč v obliki nasveta in ne pomoč v obliki dejanj.

4.5 Komunikacija

Komunikacija je eden izmed glavnih faktorjev zakaj so MMOGi tako popularni. Omogočajo namreč komunikacijo z velikim številom ljudi na različne načine. V osnovi moramo ločiti med dvema vrstama komunikacij glede na čas, in tremi glede na število prejemnikov (glej tabelo 4.1). Takšno delitev komunikacije lahko preprosto zapišemo glede na pogoje z naslednjimi primeri:

Tabela 4.1: Načini komunikacije

| | Sinhrona | Asinhrona |
|------------------------|-----------------------------------|-------------------|
| Eden z enim | Takojšnje sporočilo (IM, MSN,...) | Elektronska pošta |
| Eden z mnogimi | Internetni radio | Spletna stran |
| Mnogi z mnogimi | IRC | Forum |

Vir: Porter (2004).

Vsaka izmed iger ima svoj lasten način zasnove komunikacije, tako da ni v vsaki igri vsakega tipa komunikacije, ampak obstajajo le tipi komunikacije prilagojeni načinu igranja posamezne igre.

Tabela 4.2: Načini komunikacije v igri Spaceminers

| 4.5.1 Spaceminers: | Sinhrono | Asinhrono |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Eden z enim | MSN, IRC(zasebna sporočila) | Elektronska pošta v igri |
| Eden z mnogimi | / | Sporočilo zavezništvu |
| Mnogi z mnogimi | IRC kanali igre, irc kanali zavezništev | Forum igre |

V igri Spaceminers (glej tabelo 4.2) je tako posebnost sporočilo zavezništvu, ki pošlje vsem članom zavezništva isto sporočilo, tako da posamezniku ni potrebno vsakemu članu posebej pošiljati sporočila. Ta posebnost se je razvila zaradi potrebe posameznikov, da obvestijo celotno zavezništvo o določeni težavi. Takšen način komunikacije je večini ljudi precej domač, saj večina ljudi pozna pošiljanja »spam e-maila« (nadležne elektronske pošte), kjer en človek označi večje število ljudi in jim pošlje pošto. Igro zaznamuje predvsem to, da nimajo

vsi posamezniki možnosti pošiljati sporočila vsem članom zaveznitva naenkrat; ta možnost je rezervirana samo za najvišje častnike. Ostali člani morajo poslati sporočilo vsakemu drugemu članu posebej.

Tabela 4.3: Načini komunikacije v igri Ultima Online

| 4.5.2 Ultima Online | Sinhrono | Asinhrono |
|----------------------------|--|------------------|
| Eden z enim | Tekstovno sporočanje v igri, glasovna komunikacija (Skype) | / |
| Eden z mnogimi | Kanal za trgovanje | Knjige |
| Mnogi z mnogimi | IRC, kanal za pogovor gilde | Forum igre |

Ultima Online (glej tabelo 4.3) ima kot svoje posebnosti knjige in trgovski kanal. Knjige v igri so deloma omejene s količino teksta in določenim številom strani. Knjige v sami igri nimajo velike vrednosti, uporabljajo pa se predvsem v različnih tekmovanjih, kjer so nagrajeni igralci, ki ustvarijo najboljše besedilo v knjigi. Trgovski kanal pa je način komunikacije na katerega se je potrebno posebej vključiti. To storimo s posebnim ukazom »barter on«, po tem ukazu igralec spremlja vso komunikacijo na tem komunikacijskem kanalu, in lahko na njem tudi sodeluje s svojimi ponudbami. Če dva igralca želita opraviti menjavo, se morata dogovoriti za pogoje menjave v zasebnem govoru. Trgovski kanal je tako namenjen zgolj ponudbam, ne pa pogovoru.

Tabela 4.4: Komunikacija v igri Entropia Universe

| 4.5.3 Entropia Universe | Sinhrono | Asinhrono |
|--------------------------------|--|-----------------------|
| Eden z enim | Zasebno tekstovno sporočanje v igri, glasovna komunikacija (Skype) | / |
| Eden z mnogimi | Oglaševanje v igri | Oglaševanje na forumu |
| Mnogi z mnogimi | Tekstovno sporočanje v igri, kanal za pogovor družbe | Forum igre |

Entropia universe (glej tabelo 4.4) je posebna po tem, da je v njej popolnoma drugačno oglaševanje kot drugje. V igri obstajajo reklamni panoji, ki jih lahko posamezniki ali podjetja – v primeru bank, zakupijo in promovirajo svojo ponudbo v sliki, zvoku in videu. Prav tako lahko posamezniki ali podjetja oglašujejo na forumu preko posebnih oglasov, ki se pojavijo naključno na vsaki strani foruma.

4.5.4 Analiza načina komunikacije

Vse tri igre potekajo v realnem času, ločijo se po tem, ali je potrebno v njih biti pozoren stalno ali zgolj takrat, ko si v igri prisoten. Tako je poglobitno v igri Spaceminers, da imajo posamezniki bolj trajne informacije v tekstovni obliki, kjer so zapisane koordinate, moči flot, števila posameznega tipa ladij,... Glasovna komunikacija tako v BBMMOSGjih ni tako uporabna kot je v MMORPGjih, saj je potrebno biti pozoren na šum v komunikaciji, ki bi lahko prinesel slabe posledice. Prav tako je potrebno, da je komunikacija bolj trajna, saj mora informacija ostati na forumih in v elektronskih sporočilih za tisti čas, ko se igralec pojavi v igri. Tako v BBMMOSG velja pravilo, da če prejemnik sporočila ni dobil je isto kot če sporočila nikoli nebi bilo.

V MMORGPjih pa je predvsem pomembna hitrost pošiljanja in sprejemanja sporočil. Prav zaradi tega je v teh igrah kratko obstojna tekstovna in glasovna komunikacija najbolj pomembna. Tako se glasovna komunikacija uporablja predvsem v bojih, ko se igralci koordinirajo med sabo za čim večjo uspešnost gilde ali družbe.

Komunikacija je tako v posameznih igrah namenjena različnim ciljem; poleg vsakdanjega namena, je tako komunikacija v Spaceminers namenjena predvsem koordinaciji napadov in obrambe zavezništva, ter diplomaciji. V Ultimi Online pomen leži v koordinaciji pri boju med prisotnimi posamezniki. V Entropia Universe pa ne poteka tako pogosto komunikacija, le ta pa je skoraj vedno namenjena zasebni komunikaciji ali pa izmenjavi idej in izkušenj.

Igra, v kateri je oglaševanje prisotno na reklamnih panojih, na velikih virtualnih televizijah, kot tudi na forumu ponovno izstopa. Prav tako je v Entropia Universe bolj prisotna sinhrona komunikacija, kar je za svet v katerem je pravilo povpraševanje in ponudba precej logično. Bolj trajna komunikacija na forumu je prav tako v veliki meri namenjena oglaševanju ter akumulaciji znanja in izkušenj. Tako se zasebna komunikacije med posamezniki kaže kot precej omejena.

4.6 Administratorji

4.6.1 Spaceminers

Organizacijska struktura administracije v igri Spaceminers je urejena hierarhično in sicer je na vrhu lastnik strežnika. Takoj pod njim se nahajajo programerji, lovci in razvijalci statistik. Lastnik strežnika opravlja vse izmed nalog administratorjev. Naloga programerjev je pisanje programske kode in popravljanje napak v programski kodi. Naloga lovcev je iskanje ljudi, ki imajo več kot eno uporabniško ime v igri (kontrolirajo več kot en planet), ter preprečevanje skupnega lastništva planetov. Več kot en planet, ali skupno lastništvo več planetov bi igralcu ali pa skupini igralcev (ki drug drugemu kontrolirajo planete) pridobilo preveliko prednost nad ostalimi igralci, saj bi lahko bolj koordinirano organizirali napad ali obrambo. Naloga razvijalcev statistik pa poteka med vsako rundo, ko se prilagajajo posamične statistike različnih tipov ras in ladij. V interesu igre je, da so vse rase uravnotežene med sabo, prav zato je treba v vsaki rundi, glede na ostale spremembe v igri spremeniti tudi statistike borbenih enot.

4.6.2 Ultima Online

Ultima Online je prav tako hierarhično razdeljena. Na vrhu igre je lastnik strežnika, ki je ob istem času tudi glavni Game Master (gospodar igre). Pod njim so navadni Game Masterji in pod njimi Game Master Trainee-ji, ki pa imajo omejene možnosti delovanja. Nekateri Game Masterji so ob istem času tudi programerji in razvijalci statistik (ni vsak Game Master programer, je pa vsak programer Game Master). Naloge programerjev in razvijalcev statistik so podobne kot v igri SpaceMiners, pisanje programske kode in prilagajanje statistik novih elementov v obstoječe okolje. Game Masterji opravljajo različne naloge; v sami igri imajo karakterje s posebnimi sposobnostmi, preko katerih lahko pomagajo igralcem iz različnih težav, ki so nastale kot posledica napake programske kode ali pa »hackinga« - vdora v programsko kodo. Njihova naloga je tudi odkrivanje goljufov, ki spreminjajo svoje karakterje preko spreminjanja programske kode, ali pa preko uporabe prepovedanih dodatnih programov, ki jim podajo določene lastnosti, ki niso predvidene v kodi. V sami igri prav tako poskrbijo za uveljavljanje pravil, ki so napisana na glavni strani igre. Tako preprečujejo resurrection-killing (neprestano ubijanje nasprotnikovega karakterja), scamming (goljufanje novejših igralcev) in druga napisana pravila. V igri jih pokličeš s posebnim gumbom v profilu

igralca, drugače pa jih lahko kontaktiraš tako na glavnem IRC kanalu igre, kot tudi forumu igre.

4.6.3 Entropia Universe

Organizacijska struktura Entropia Universe je osnovana na principu podjetja. Obstaja glavno podjetje MindArk, ki je začelo z igro Project Entropia, ta igra se je potem preimenovala v igro Entropia Universe; trenutno pa se igra deli na posamična podjetja. Tako je originalni Project Entropia planet Calypso prevzelo hčerinsko podjetje First Planet Company, medtem ko je v pripravi še dodatnih 31 planetov. Posamični planeti se bodo delili med dodatna hčerinska podjetja in sponzorje, s katerimi si bo MindArk delil dobiček na pol. Med sponzorji se trenutno nahajata Ljudska Republika Kitajska in Second Life. (MindArk 2009)

Notranja organizacija podjetij ni javno objavljena, kljub temu pa je iz njihovih potreb po zaposlenih lahko razvidno, da je organizacijska struktura podobna kot v ostalih igrah. V podjetju so tako zajeti C++ programerji, grafični oblikovalci, oblikovalci sveta, oblikovalci sistema, testerji programov ter oblikovalci spletnih strani.

Za razliko od ostalih dveh iger v Entropia Universe administratorji niso prisotni v igri; kontaktiramo jih lahko samo preko spletne strani. Takšna struktura je verjetno posledica zelo velikega števila igralcev, ki bi v primeru takojšnjega dostopa do administratorjev povzročili prehud pritisk na premajhno število administratorjev (tako pa jih večina poskuša svoje težave rešiti sama in kontaktirajo administratorje samo v hujših primerih). Med naloge administratorjev v igri spada preprečevanje scamminga (ukinitev karakterja goljufa in popravljanje škode) ter popravljanje škode, ki je nastala zaradi napake v kodi.

4.6.4 Analiza pravil igre in njihovega vzdrževanja

Vsaka organizirana družba ima določene aparate kontrole in represije, oziroma določeno skupino, ki skrbi za normalno delovanje te družbe. V realnosti vsakdanjega življenja so to sodna, izvršna in zakonodajna oblast, v MMOGih pa so to administratorji igre. V igrah se pogosto pojavlja goljufanje (hacking), ki bi ga v tem specifičnem okolju lahko definirali kot: »delovanje igralca, ki doseže rezultate, ki niso v skladu z določenimi nameni programske kode in njihovimi pričakovanimi posledicami.«

Hekerski razred z uporabo vedno novih oblik abstrakcije proizvaja možnost proizvodnje, možnost proizvajanja nečesa iz sveta in s svetom – ter življenje od presežka, ustvarjenega z apliciranjem abstrakcije na naravo, vsako naravo. Ko abstrakcija postane uporabna, se utegne zdeti čudna, »nenaravna«, in s svojim

pojavljanjem utegne prinesiti radikalne spremembe. Če vztraja, kmalu postane nekaj samoumevnega. Postane druga narava. S proizvodnjo vedno novih oblik abstrakcije hekerski razred proizvaja možnost prihodnosti. Seveda vsaka nova abstrakcija ne rodi aplikacije, ki bi bila produktivna za svet. V praksi to dosežejo le redke inovacije. In vendar je le redko vnaprej znano, katere abstrakcije se bodo produktivno prepletle z naravo. (Wark 2008, 52)

Ta vrsta goljufanja se lahko percipira kot določena vrsta kulturnega heka. Uporabniki v MMOGih pogosto ustvarjajo nove aplikacije, s katerimi izboljšajo delovanje svojih personifikacij v igri. Takšno delovanje je lahko tako dobro, kot slabo. Dobro je lahko v primeru razvijanja podpornih programov, kateri delujejo v sožitju z igro, slabo pa je v primeru, ko program ruši ravnovesje v igri. Ta in ostale vrste goljufanja spreminjajo samo družbo v igri in na nek način postavljajo nove izzive tako proizvajalcem igre, kot tudi igralcem samim.

Druga oblika goljufanja pa je goljufanje drugih igralcev (scamming), to bi lahko definirali kot: »posredovanje neresnic, oziroma uporaba trikov, za pridobitev dobrin drugih igralcev«. To vključuje primere, ko se en igralec predstavlja za nekoga drugega in tretjega igralca prosi, da mu posodi določene stvari v igri.

Tudi virtualna družba deluje na principu organizma, kjer mora biti za normalno delovanje vzpostavljeno ravnovesje. Kadar je ravnovesje ogroženo kot posledica človeškega delovanja, nastopijo svojo vlogo administratorji, ki kaznujejo moteče delovanje. Tako je v Spaceminers pomembno ravnovesje moči med igralci (v primeru ko bi en igralec kontroliral več planetov ima premoč nad ostalimi igralci, ki razpolagajo le z enim). V Ultima Online je težava predvsem v uravnoteženosti hitrosti karakterjev (s posebnimi programi je bilo mogoče pospešiti premikanje igralčevega karakterja). V Entropia Universe pa je predvsem pomembno preprečevanje scamminga, saj je le ta za novejšje igralce zelo moteč in lahko posledično ljudi odvrne od igre, kar pa povzroči podjetju ekonomsko izgubo.

Razlika med Entropia Universe, Ultimo Online in Spaceminers je precej očitna, Entropia Universe je namreč edina igra v kateri so administratorji skriti in oddaljeni od populacije igralcev. Takšno stanje je najverjetneje namenjeno preprečevanju nastajanja prijateljskih vezi med administratorji in igralci, ki bi lahko prispevali k pristranskemu reševanju težav v igri.

Kljub temu pa se v igri pojavljajo primeri obtoževanja s strani igralcev, da so glavni administratorji pristranski do določenih igralcev, saj imajo ti igralci neverjetno srečo. Takšna obtoževanja ponovno kažejo na razkol med igralci, kar negativno vpliva na družabnost v igri.

4.7 Igralno okolje

4.7.1 Spaceminers

V BBMMOSGih imajo informacije o nasprotnikovih zavezništvih zelo veliko težo, in posledično je v zavezništvih veliko skrbi namenjeno varovanju vitalnih informacij, kot so čas napada, število napadalcev in njihove informacije ter tarče napada. Prav zaradi tega je pogosto v zavezništvih navada, da rekrutirajo svoje igralce na podlagi prejšnjega sodelovanja ali pa priporočil (vouching). V primeru, da posamezen igralec nima nobenih priporočil je v začetku posamezne runde precej omejen kar se tiče informacij o delovanju zavezništva. Druga možnost pa se uporabi v primeru, ko igralec vstopi v igro in še nima osnovnega znanja o načinu igranja v igri. V tem primeru imajo posamezna zavezništva svoje pododdelke oziroma akademije, kjer se novi igralci učijo pod vodstvom manjšega števila izkušenih igralcev. Novi in starejši, bolj izkušeni igralci so tako precej povezani med sabo in med njimi obstaja velika količina izmenjevanja informacij, strategij in izkušenj. Pogosto so reference iz takšnih akademij podlaga za vstop v glavno zavezništvo. Kljub temu omejevanju informacij so igralci precej povezani med sabo in si redno izmenjujejo informacije. Tako lahko v igrah najdemo igralce, ki se večino časa ukvarjajo z diplomacijo na ravni zavezništev. V to diplomacijo spadajo izmenjevanje informacij o drugih zavezništvih, sklepanje formalnih paktov med zavezništvimi in napovedi vojne. Diplomacija prav tako poteka na ravni posameznikov in galaksij.

4.7.2 Ultima Online

Ultima Online je igra v kateri se igralska shema deli na dva dela, na tako imenovane starejše igralce (uber) in mlajše igralce (noob). Med tema dvema skupinama pogosto pride do procesa stigmatizacije novejših igralcev. »Stigma predstavlja življenjski pogled: skupek osebnih in družbenih konstruktov; skupek socialnih zvez in socialnih odnosov; obliko družbene realnosti.« (Nastran 1999, 198) Težava med tema dvema kastama igralcev se predvsem pojavi, ko novejši igralci nimajo vodičev v igri. Igra je deloma zasnovana na principu, da starejši igralci lahko pomagajo mlajšim igralcem k hitrejšemu napredku preko posredovanja stvari in informacij. Razlika med Ultimo Online in Spaceminers je v tem, da v sami Ultimi

Online ne obstajajo gilde, ki bi skrbele predvsem za novejše igralce, ampak gilde vključujejo tako izkušene kot neizkušene igralce. Razlike med igralci pa nastajajo v zaupanju med igralci, tako novejši igralci nimajo vedno dostopa do vseh stvari, do katerih imajo dostop starejši igralci. Tako so v stavbah zavezništva nekatera vrata in skladišča za njih zaprta. Skozi čas pa si lahko novejši igralci pridobijo zaupanje starejših igralcev in posledično dobijo dostop do vseh dobrin, ki jih lahko ponudi gilda.

Ko govorimo o igralnem okolju, je v Ultimi Online še posebej potrebno omeniti ekologijo v igri. Mogoče se sliši smešno, ko postane ekologija v virtualnem prostoru pereč problem, ampak realno je v sami igri število predmetov postalo težava. V primeru, ko je na določenem strežniku preveč objektov, se delovanje strežnika upočasni, in ena izmed rešitev – poleg menjave strežnika za močnejšega – je tudi to, da igralci uničijo svoje nepotrebne predmete, in tako zbršejo dele programske kode .

4.7.3 Entropia Universe

Entropia Universe je primer igre, v kateri je iz strani programske kode in administratorjev narejeno zelo veliko v smeri pomoči novim igralcem. Tako je pri vstopni točki v igro (ko igralec prvič vstopi v svet) postavljena vrsta informatorjev; to so ljudje (zaposleni v MindArku), ki odgovarjajo na vprašanja novih igralcev. Prav tako pa v sami igri obstaja še sistem mentorstva, ki pa je ustvarjen v programski kodi. Mentorstvo je povezava med dvema igralcema, izkušenim in neizkušenim. Ta povezava je ustvarjena s konsenzom, ko starejši igralec ponudi mentorstvo mlajšemu igralcu, ki pa lahko mentorstvo sprejme ali zavrne. Po tem, ko je mentorstvo sklenjeno je v navadi, da starejši igralec mlajšemu igralcu pomaga z nasveti in z manjšo materialno pomočjo (običajno dobi mlajši igralec opremo v vrednosti manj kot enega dolarja). V zameno za to mentorstvo pa ob zaključku mentorstva, ko mlajši igralec doseže določeno stopnjo veščin, starejši igralec dobi s strani igre naključno nagrado. Kljub obema sistemoma pomoči mlajšim igralcem, pa se morajo novi igralci precej truditi za svoj uspeh.

4.7.4 Analiza sistemov pomoči in posebnosti iger

Ko govorimo o sistemih pomoči govorimo v resnici o sistemih redistribucije dobrin in posredovanja informacij. Tako je v Spaceminers predvsem pomembno posredovanje informacij novejšim igralcem. Te informacije vključujejo najboljše načine za vodenje svojega planeta, najboljše kombinacije ladij, strategije napada in zaporedij napadov, načine delovanja drugih zavezništev,...

V Spaceminers so novi igralci precej neodvisni od materialne pomoči starejših igralcev, kar pa ne velja za Ultima Online. V Ultima Online je materialna pomoč starejših igralcev veliko bolj pomembna kot pomoč z informacijami, saj je alternativna realnost Ultima Online veliko bližja našemu svetu. Tako je posamezniku precej logično, da potrebuje za sekanje drv sekuro. Tako v Spaceminers kot v Ultima Online je za novega igralca zelo pomembno dobiti zaupanje starejših igralcev, saj v Spaceminers to pomeni večjo količino pomembnih informacij, v Ultima Online pa to pomeni dostop do bolj redkih objektov, ki jih ima v lasti gilda. Entropia Universe je primer igre, kjer zaupanje ne napreduje s časom. Zelo redki so primeri, ko igralec drugemu igralcu posodi denar ali pa kakšno opremo, ne da bi tega igralca poznal v resničnem življenju. Tu se moramo zavedati, da igralci v igri uporabljajo realni denar in posledično na njega veliko bolj pazijo kot pa na surovine v igrah, kjer realni denar nima nobenega pomena.

Posebnosti v igrah so tisti deli igre, ki so za določeno igro značilni, in se zelo redko pojavijo v drugih igrah. Tako je v Spaceminers predvsem pomembna diplomacija, ki ureja globalno ravnovesje moči v igri. Tako je v primeru premoči enega zavezništva hitro ustanovljena protiutež, ki poskrbi, da se ravnovesja moči izenačijo.

V Ultimi Online je posebnost ekologija, od katere je odvisno delovanje celotnega strežnika. Ta težava pri večini iger ni pogosta, se pa pojavlja predvsem na strežnikih, ki so v lasti posameznikov in ne podjetij. V teh igrah je potrebno sodelovanje med lastnikom igre in igralci, saj lahko igra drugače precej hitro propade.

Entropia Universe ima poleg ekonomije realnega denarja za svojo posebnost še mentorstvo. Mentorstvo je ena izmed boljših domislic podjetja, ki hoče obdržati igralce, saj novejšim igralcem zagotavlja določeno podporo in pomoč v začetku igranja, starejšim igralcem pa ponuja na eni strani zadovoljstvo, da so pomagali novemu igralcu, po drugi strani pa so lahko nagrade za mentorstvo veliko vredne. Na takšen način si je podjetje olajšalo delo pri zagotavljanju števila igralcev.

Entropia Universe se je v zasnovi igralnega okolja zavedala posledic ekonomije realnega denarja, in je edina ponudila nagrado za altruizem. Lahko pa se vprašamo, kakšen je altruizem, ki za svoje delovanje potrebuje nagrado. Tako je prav obstoj mentorskih nagrad zadnji in najpomembnejši dokaz za težave družabnosti v Entropia Universe.

5 Preverjanje hipotez

5.1 Prva hipoteza

Virtualna realnost je ekstenzija realnosti vsakdanjega življenja.

Prva hipoteza se je izkazala za pravilno, saj je analiza konstrukcije pokazala dve dejstvi. Prvič je analiza pokazala, da virtualna realnost ne more obstajati izven obstoja realnosti vsakdanjega življenja. Kljub napredku tehnologije, je virtualna realnost zgolj del realnosti vsakdanjega življenja.

Drugič pa je analiza pokazala, da je virtualna realnost nadgradnja realnosti vsakdanjega življenja. Posameznik, ki se nahaja v virtualni realnosti ob istem času obstaja in se zaveda realnosti vsakdanjega življenja; posameznik se tako nahaja v nekem fluidnem stanju v in med obema realnostima.

Trdimo lahko tudi, da virtualna realnost postaja realnost vsakdanjega življenja, saj ima virtualna realnost tudi posledice, ki se lahko prenašajo v realnost vsakdanjega življenja. Posameznik lahko v virtualni realnosti zasluži ali izgubi denar, prav tako si lahko tudi pridobi ali izgubi prijatelje.

Z napredkom tehnologije bo ta digitalno mediirana realnost postajala čedalje bolj realna in bo imela čedalje večji vpliv na življenje ljudi. Tako je virtualna realnost, kot realizacija alternativne realnosti čedalje bolj pomembna in odpira ljudem nova obzorja spoznavanja realnosti, ki ga obkroža, kot tudi spoznavanja samega sebe.

Končni produkt tega združevanja obeh realnosti pa bo najverjetneje info-habitat, svet, ki ne bo fizično otipljiv, kljub temu pa ne bo nič manj realen. Info-habitat bo tako postal nova sfera življenja, nov nefizični prostor kolonizacije; nov svet priložnosti. Potenciali tega prostora so skoraj neskončni in omejeni zgolj z človeškim umom in svojo nefizično naravo. Info habitat bo zaznamovan z nezmožnostjo monopola in veliko možnostjo odločanja o svojem delovanju (izjema je regulacija s strani nacionalnih držav). Kljub temu pa lahko info-habitat označimo za prihodnost meje svobode človeške vrste.

5.2 Druga hipoteza

Preživetje igre je odvisno od ravnovesja v igri.

Druga hipoteza se je izkazala za pravilno. Ravnovesje je najpomembnejše za preživetje igre, kar se je najlepše pokazalo prav z dejstvom da sta dve od treh preučevanih iger prenehali delovati. Igri Ultima Online: Neverlands Shard, ter Spaceminers sta prenehali obstajati vsaka iz svojih razlogov.

Ultima Online: Neverlands Shard je prenehala obstajati iz dveh razlogov. Prvič, ker je bil grafični vmesnik preveč zastarel in ni več zadoščal želji igralcev. Tako je igra začela izgubljati čedalje večje število igralcev in posledično ni več dosegala kritične mase igralcev, ko bi bilo nadaljevanje z igro še smiselno.

Druga težava tega MMORPGja pa je bila programska koda, ki je za posamezno veččino od igralca zahtevala preveč igranja, tako je maksimiranje ene veččine posamezniku lahko vzelo tudi po dva meseca igranja po osem ur na dan. Prav to je bil razlog, da je bila masa igralcev konstantno v bližini kritične mase, kar pa je posledično pomenilo, da je nezadoščanje želja obstoječih igralcev zmanjšalo maso igralcev pod kritično mejo.

Igra Spaceminers je prav tako imela dve težavi. Prva težava je bilo premajhno število igralcev za ohranitev ravnovesja v igri ob prihodu večjih zavezništev. Na področju BBMMOSGjev obstaja večje število velikih zavezništev, ki se selijo iz igre v igro. Prav takšen način selitev zavezništev je bila težava, saj stalni igralci igre Spaceminers niso dosegali števila igralcev, ki so se »priselili« v igro.

Druga težava igre Spaceminers pa je zasnovana v prevelikem številu ras, posebnosti in številu različnih tipov ladij; število teh permutacij je bilo preveliko, da bi jo lahko en posamezen administrator – razvijalec statistik naredil uravnoteženo. Tako je bilo iz runde v rundo spremenjeno razmerje med različnimi rasami in posebnostmi, kar pa je vplivalo na to, da igralci niso mogli ohraniti »zvestobe« svojemu načinu igranja, oziroma če so jo, so lahko bili v slabšem položaju kot ostali igralci.

Igra Entropia Universe ostaja uspešna igra predvsem s svojo konstantno ekspanzijo tako v smislu igralnega prostora, povečevanju števila igralcev ter neprestanim napredkom programske kode.

Končna ugotovitev druge hipoteze je to, da je ravnovesje res najpomembnejše za preživetje igre, kljub temu pa bi hipotezo lahko dopolnili z dejstvom, da povečevanje števila igralcev in prostora skriva nekatere težave v ravnovesju programske kode. Tako je v igri Entropia

Universe precej težav z nekaterimi veščinami, ki niso tako uporabne kot druge, kljub temu pa je igra uspešna, saj je število igralcev, ki se v igro priselijo večje od tistega, ki igro zapustijo. Ravnovesje je tako sestavljeno iz dveh pomembnih dejavnikov: skladnost števila igralcev in prostora, ter konsenzom med željami igralcev in programsko kodo. V primeru, ko je eden izmed teh dveh dejavnikov v prehudem neskladju, začne igra propadati in v primeru če niso sprejeti ustrezni ukrepi, igra propade.

5.3 Tretja hipoteza

Ekonomija realnega denarja negativno vpliva na družabnost v MMOGih.

Tretje hipoteza se je pokazala za pravilno. Zaradi tega, ker hipoteza ocenjuje družabnost, ki je predvsem subjektivna komponenta, se je avtor tega dela odločil za strukturirano analizo različnih delov iger, pri čemer je Entropia Universe subjekt, ki ga primerjamo z igro Ultima Online: Neverlands Shard, medtem ko nam igra Spaceminers služi kot test. Vsak izmed sedmih delov analize je pregledoval svoje področje igre in ocenjeval kakšne so razlike med igrami.

Prvi del analize imenovan svet in personifikacija ni bil namenjen ocenjevanju pravilnosti hipoteze, ampak zgolj primerjavi vseh treh iger in razliki v vmesnikih iger. Glavna razlika med Ultimo Online: Neverlands Shard in Entropia Universe je v dejstvu, da je denar uporabljen v Entropia Universe osnovan na principu dolarjev.

Drugi del analize je pregledoval razlike v cilju igre. Ugotovil je da je v Entropia Universe dodaten cilj igre dobiček, kar spremeni način igranja igralcev. Igralci v Entropia Universe tako večino časa igranja posvetijo zmanjševanju izgube in maksimiziranju dobička, medtem ko imajo igralci Ultime Online: Neverlands Shard igro predvsem za zabavo in druženje.

Tretji del analize, ki se je ukvarjal z izbranimi značilnostmi personifikacije je ugotovil, da je v Entropia Universe precej pogosto zasnovan ženski karakter prav zaradi razloga, ker je oprema cenejša in tako zmanjša igralne stroške igralcu. Prav tako je razlika tudi v smeri igranja, tako ima večina ljudi v Ultimi Online: Neverlands Shard več karakterjev, ki imajo maksimizirane veščine, medtem ko v Entropia Universe to ni standard, saj mora igralec plačevati denar za trening različnih veščin.

Četrti del analize, povezovanje z drugimi in delitev dela, je ugotovil, da je v Entropia Universe veliko večja samozadostnost posamičnega igralca. V primeru, ko igralcu primanjkuje določene surovine, si jih lahko kupi preko avkcije; prav tako lahko preko avkcije

tudi prodaja svoje surovine. Tako je igra Entropia Universe omogočila svojim igralcem popolnoma brezoseben način igranja. Entropia Universe sicer igralcu omogoča sodelovanje v družbah, podobno kot so v Ultimi Online: Neverlands Shard gilde, ampak v načinu igranja pa jih v to ne silijo.

Peti del analize z imenom komunikacija je preko primerjave različnih tipov komunikacije ugotovil, da je v Entropia Universe tako sinhron kot asinhron način komunikacije enega z mnogimi namenjen prav oglaševanju. Iz tega lahko sklepamo da je igra naravnana predvsem ekonomsko. Drugi del dokaza, da ekonomija realnega denarja negativno vpliva na družabnost v igri pa je v dejstvu, da je po avtorjevem subjektivnem mnenju v Entropia Universe veliko manj komunikacije med igralci kot v Ultimi Online: Neverlands Shard.

Šesti del analize je pregledoval institucijo administratorjev. Tako v Ultimi Online: Neverlands Shard, kot v igri Spaceminers je imel igralec lahko neposreden kontakt z administratorji in je z njimi vzpostavljaj osebni stik. V igri Entropia Universe pa je kontakt z administratorji neoseben in poteka preko pritožbenega obrazca. Neosebni odnos med administratorji in igralci je verjetno nastal zaradi enakopravnega obravnavanja vseh pritožb. Tako je v Entropia Universe precej pomembno, da so vsi primeri obravnavani enako, saj je od tega odvisen dobiček igre in igralca.

Zadnji del analize pa je namenjen igralnemu okolju. Tako Ultima Online: Neverlands Shard kot Spaceminers imata v svoji programski kodi le malo namenjenega novim igralcem, po drugi strani pa ima igra Entropia Universe že v svoji programski kodi zasnovan sistem pomoči novim igralcem – mentorstvo, katerega vzdržujejo preko nagrad za mentorje. Tudi ta sistem je namenjen predvsem ohranjanju igralcev v igri, tako novih igralcev, ki preko svojega mentorja dobijo izkušenj, kot tudi starejših igralcev, ki imajo preko uspešno zaključenega mentorstva dobiček. Samo dejstvo da igra potrebuje takšen sistem pomoči za nove igralce nakazuje na dejstvo, da je v igri prevladujoč egoistični način igre, kjer si ljudje med sabo ne pomagajo. Tako lahko trdimo, da je ekonomski način igranja v igrah negativen za družabnost v igri, ni pa negativen za same igralce, ki lahko v igri zaslužijo denar. Drugo dejstvo, ki ga moramo upoštevati pa je tudi dejstvo, da Entropia Universe raste podpora; tako je naslednjih nekaj planetov naročila kitajska vlada; v to igro so se prav tako pridružile banke. Vsa ta dejstva nakazujejo na to, da je ekonomija realnega denarja ena izmed čedalje bolj verjetnih oblik prihodnosti MMOGov.

6 Zaključek

Alternativna realnost je tradicionalno zatočišče ljudi. Naša domišljija je vzrok za človeško inovativnost, brez te domišljije se človeštvo nebi nikoli moglo osvoboditi svojega okolja in si domišljati abstrakcije jezika.

V preteklosti so domišljijo vzpodbujale pravljice in miti v obliki govornjene besede in pisave. Sedaj pa je človeštvo na novi prelomnici osmišljanja svojega okolja. Zamisliti si je potrebno svet, v katerem je um, naše bistvo ločeno od telesa.

Virtualna realnost nam preko napredka tehnologije, alternativne realnosti predstavlja v realnost vsakdanjega življenja. Naše misli, domisljice in fantazije nam predstavljajo v sfero drugih ljudi, v prostor, kjer posameznik ni junak samo v svoji domišljiji, ampak to realnost deli tudi z drugimi ljudmi.

Napredek tehnologije nam tako omogoča, da se ljudje predstavijo drugim ljudem v drugačni, samozamišljeni podobi. Ta napredek ljudem omogoča, da se osvobodijo spon fizičnih atributov in začnejo živeti drugačno – idealno življenje.

Virtualna realnost je trenutno najbolj razvita v sferi MMOGov. Prav ta osvobojenost uma in posledična privlačnost za ljudi je začela pritegovati pozornost ekonomske sfere. Tako so se začeli stari MMOGi, kot je na primer Ultima Online umikati bolj izpopolnjenim MMOGom kot je Entropia Universe. Ta napredek je lahko pozitiven ali pa negativen za osvobajanje človeške domišljije; dejstvo pa je, da virtualna realnost postaja čedalje bolj realna.

Prave podobe končnega rezultata trenutno še ne moremo videti, lahko pa vidimo njegove temelje. Internet bo postajal čedalje večji in čedalje bolj vseobsegajoč. Dodajale se mu bodo vsebine, ki so tradicionalno pripadale sferam dela in zabave. Pravzaprav med tema dvema ne bo veliko razlik.

Ena izmed možnih prihodnosti se lahko pokaže v razvoju novih tehnologij in približevanju virtualne realnosti ljudem. Trenutno se nahajamo v obdobju oddaljene realnosti (detached reality), pri čemer je ta oddaljenost zasnovana prav v dejstvu da virtualna realnost trenutno zgolj simulira čute preko produkcije le teh (zvok in slika). Ta virtualna realnost je kreirana preko elektronskih naprav, ki načeloma niso človeku stalno dostopne; tej stopnji bi tako lahko rekli tudi realnost meddirana preko naprav (appliance mediated reality). Kar zaznamuje to vrsto virtualne realnosti je omejena možnost dostopa do le te. Nimamo v vsakem trenutku pri sebi računalnika ali mobitela.

Naslednja stopnja virtualne realnosti bo vtopljenost realnosti (immersive reality), v kateri bo človek odklopljen od realnosti vsakdanjega življenja, saj bo ta oblika virtualne realnosti

prevarala čute »pravega« življenja in jih zamenjala s svojimi. Tehnološko se čedalje bolj približujemo stopnji, kjer bo lahko človek preko naprav povezan v svoj lasten idealni svet, v katerem bodo simulirani čuti postali pravi čuti. Na tej stopnji bo moralo človeštvo računati z določeno mejo tehnološke odvisnosti in nujno bo potrebno to stopnjo virtualne realnosti preseči čim prej.

Zadnja stopnja virtualne realnosti bo integrativna realnost. Realnost katera bo sodelovala z našimi čuti in bo dopolnjevala realnost vsakdanjega življenja preko svoje nepogrešljivosti. Dostopna bo kjerkoli in kadarkoli. V tej stopnji bo naše življenje dokončno prepleteno z tehnologijo, ki pa ne bo obstajala izven nas, ampak v nas samih, njene posledice pa bodo vplivale na realnost vsakdanjega življenja.

To je zgolj ena izmed možnih prihodnosti virtualne realnosti in njenega vpliva na življenje. Kljub temu pa obstaja dejstvo da je tehnološko mediirana realnost prihodnje zatočišče uma ljudi, prostor kjer bodo veljala njihova pravila. Je pa tudi res da bo internet kot info-habitat poleg industrijske produkcije postal najpomembnejša ekonomska sila in gonilo človeštva. Že sedaj se preko MMOGov, internetne prodaje, kupovanja informacij in ostalih delov, kjer se pojavljajo finančne transakcije, letno ustvari ogromne količine presežne vrednosti, z popularizacijo novih tehnologij in novih habitatov bo ta presežna vrednost postajala čedalje večja.

Tukaj se tudi nahaja pomen nadaljnjega študija virtualne realnosti. Prav to nekontrolirano vmešavanje v človeško življenje je lahko tako pozitivno, kot tudi negativno. V primeru MMOGov se že kaže kako delo čedalje bolj vstopa na področje zabave, kako se prepletata in postajata isto.

Analiza razmerij, strukture in delovanje je bila nujna, saj lahko na določeno situacijo pravilno reagiramo zgolj če to situacijo razumemo in si jo pravilno razlagamo. Tako je nadaljnja študija tega področja nujna, saj je to najhitrejše rastoče področje človeškega življenja.

7 Literatura

Berger, Peter in Thomas Luckmann. 1988. *Družbena konstrukcija realnosti*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

Brooks, Frederick. 1999. *What's Real About Reality*. *IEEE Computer Graphics and Applications*. Dostopno prek: <http://www.cd.unc.edu/~brooks/WhatsReal.pdf> (25. februar 2009).

Čeru, Julija. 2006. *Internet, svoboda, brezmejnost?*. Dostopno prek: <http://www.ish.si/~ljish8/files/PDF2005-2006/Ceru-J-Internet-2006.pdf> (1. december 2008).

Gibson, William. 1997. *Nevromant*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

Goffman, Ervin. 1978. *The presentation of self in everyday life*. Harmondsworth: Penguin Books.

Hirschman, Albert. 1970. *Exit, voice, loyalty: responses to decline in firms, organizations and states*. Cambridge: Harvard University Press.

Kitchin, Rob. 1998. *Cyberspace: the world in the wires*. New York: J. Wiley & Sons.

Mead, Georg Herbert. 1997. *Um, sebstvo, družba*. Ljubljana: Krtina.

Mindark. Dostopno preko: <http://www.mindark.se> (25. februar 2009).

Porter, Noah. 2004. *CMA Methodology: Virtual Ethnography*. Dostopno prek: <http://web3.cas.usf.edu/main/depts/ANT/cma/CMAMethodology-ve.htm> (25. februar 2009).

Praprotnik, Tadej. 2003. Ali virtualne identiteta tudi dehti tako opojno?. *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo* 31 (211): 253-271.

Simmel, Georg. 2000. *Izbrani spisi o kulturi*. Ljubljana: Studia humanitatis.

Smith, Ken in Michael Hitt. 2005. *Great minds in management: the process of theory development*. Oxford: Oxford University Press.

Spaceminers. Dostopno prek: <http://www.spaceminers.net> (25. februar 2009).

Strehovec, Janez, ur. 2003. *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloiwu in Eugenu Finku*. Ljubljana: Študentska založba.

Nastran, Mirjana Ule. 1999. *Predsodki in diskriminacije: izbrane socialno-psihološke študije*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.

Ultima Online: Neverlands Shard. Dostopno prek: <http://www.neverlands.org> (1. december 2008).

Ultima Online: Original server. Dostopno prek: <http://www.uo.com> (25. februar 2009).

Wark, McKenzie. 2008. *Hekerski manifest*. Ljubljana: Maska.

Yee, Nick. 2006. *Time spent in the meta game. The Daedalus project: MMORPG research, cyberculture, MMORPG psychology*. Dostopno prek: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001535.php?page=1> (26. maj 2009).