

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

**Dejan Arandelovič**  
**Socialni kapital v igri World of Warcraft**  
**Diplomsko delo**

Ljubljana, 2013

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

**Dejan Arandelovič**

**Mentor: doc. dr. Gregor Petrič**

**Socialni kapital v igri World of Warcraft**

**Diplomsko delo**

Ljubljana, 2013

### ***Zahvala***

*Zahvaljujem se mentorju doc. dr. Gregorju Petriču za trud in strokovno pomoč.*

*Zahvaljujem se svojim staršem in ostali družini, ki so mi stali ob strani in me podpirali.*

*Zahvaljujem se tudi vsem, ki so mi z izpolnjevanjem anket omogočili raziskovanje.*

## **Socialni kapital v igri World of Warcraft**

V diplomski nalogi poizkušam odkriti, ali je mogoče, da se preko masovne večigralske igre (MMO) World of Warcraft vzpostavljata premostitveni in povezovalni socialni kapital ter ga pojasniti z določenimi motivi, s katerimi igralci igrajo to igro. V teoretičnem delu se osredotočim na Putnamovo teorijo socialnega kapitala, razprave o socialnem kapitalu na internetu in spletnih skupnostih, MMO igre, motive za njihovo igranje ter igro World of Warcraft in socialni kapital v njej. V empiričnem delu raziskave pa ugotavljam, katere vrste socialnega kapitala ustvarjajo igralci igre World of Warcraft in katere je ustvarjene več. S faktorsko analizo odkrijem enajst motivov igralcev za igranje te igre, nakar na podlagi teorije z multiplo linearno regresijo ugotavljam povezanost motiva timskega igranja in motiva sklepanja in vzdrževanja odnosov, ki ga širše obravnavam kot motiv socializacije, z obema vrstama socialnega kapitala. Izkazalo se je, da igralci na splošno ustvarijo več premostitvenega socialnega kapitala kot povezovalnega, vendar se skozi motiv ustvarjanja in vzdrževanja odnosov ustvarja več povezovalnega kot premostitvenega socialnega kapitala.

**Ključne besede:** World of Warcraft, socialni kapital, premostitveni socialni kapital, povezovalni socialni kapital, motivi.

## **Social capital in the game World of Warcraft**

In this thesis I am trying to determine whether it is possible that bridging and bonding social capital can be established in a massively multiplayer online game (MMO) World of Warcraft and explaining the social capital through different motives with which players play the game. The theoretical part consists of Putnam's social capital theory, discussions of social capital on the internet and virtual communities, MMO games, motives for playing them, the game World of Warcraft and it's social capital. In the research part of my work, I try to determine which kind of social capital is more present in World of Warcraft. Factor analysis reveals eleven motives for playing the game. Multiple regression analysis is used to determine the influence of motives of team play and entering relationships and maintaining them on bridging and bonding social capital. It turns out that the players in World of Warcraft create more bridging than bonding social capital, but players that are motivated by entering relationships and maintaining them create more bonding than bridging social capital.

**Key words:** World of Warcraft, social capital, bridging social capital, bonding social capital, motives.

## Kazalo

<b>1 Uvod</b> .....	6
<b>2 Socialni kapital in internet</b> .....	7
2.1 <i>Socialni kapital</i> .....	7
2.2 <i>Internet in socialni kapital</i> .....	8
<b>3 Spletne skupnosti in socialni kapital, tipologija MMO skupnosti</b> .....	9
3.1 <i>Družbena omrežja, norme in zaupanje v kontekstu spletnih skupnosti</i> .....	9
3.2 <i>Povezovalni in premostitveni socialni kapital v spletnih skupnostih</i> .....	10
3.3 <i>Umestitev MMO skupnosti v tipologijo spletne skupnosti</i> .....	11
<b>4. Masovne večigralske spletne igre in motivacija igranja</b> .....	11
<b>5 World of Warcraft in socialni kapital</b> .....	14
5.1 <i>Opis igre</i> .....	14
5.2 <i>Socialni kapital v igri World of Warcraft</i> .....	15
<b>6. Empirična raziskava</b> .....	17
6.1 <i>Enota analize, vzorec in zbiranje podatkov</i> .....	17
6.2 <i>Merski inštrumenti</i> .....	17
6.3 <i>Faktorska analiza in Cronbachov alfa</i> .....	20
<b>7 Preverjanje hipotez</b> .....	24
<b>8 Vsebinske ugotovitve in zaključek</b> .....	26
<b>9 Literatura</b> .....	28
<b>Priloga A: Vprašalnik</b> .....	31

## Kazalo tabel

<b>Tabela 6.1:</b> Aritmetične sredine, standardni odkloni in mere asimetrije in sploščenosti indikatorjev motivov igranja igre World of Warcraft.....	18
<b>Tabela 6.2:</b> Aritmetične sredine, standardni odkloni in mere asimetrije in sploščenosti indikatorjev premostitvenega in povezovalnega socialnega kapitala. ....	20
<b>Tabela 6.3:</b> Faktorji motivov igranja igre World of Warcraft.....	21
<b>Tabela 6.4:</b> Faktorji premostitvenega socialnega kapitala. ....	23
<b>Tabela 6.5:</b> Faktorji povezovalnega socialnega kapitala.....	24
<b>Tabela 7.1:</b> Standardizirani regresijski koeficienti beta in statistična značilnost.....	25

## 1 Uvod

Masovne večigralske igre (MMO) so vedno bolj popularen način preživljanja prostega časa. Leta 2009 je bilo zabeleženih kar 45 milijonov uporabnikov teh iger, pri čemer ta ocena ne upošteva igralcev iz Azije (White v Shen in Williams 2010). Ta številka danes s prihodom številnih novih MMO iger na trg še narašča. MMO-ji se od ostalih iger razlikujejo po tem, da spodbujajo interakcije med igralci ter delujejo kot družbeni svetovi (Ducheneaut in drugi 2006). Najbolj popularen igričarski spletni družben svet pa je igra World of Warcraft. Ta svet s svojimi družbenimi izkušnjami vsak dan bogati na milijone igralcev. V njem lahko najdemo vse od kratkotrajnih skupin do dobrih prijateljev, ki presežejo meje virtualnega sveta (Williams in drugi 2006). Poleg igralnih elementov je igra privlačna za uporabnike in analizo tudi z družbene plati. Ker je zasnovana tako, da spodbuja skupinske aktivnosti, so interakcije med igralci zelo pogoste. To pa pomeni, da ima igra potencial za grajenje socialnega kapitala. Le-ta je v igri World of Warcraft zelo slabo raziskan, zato bom odnos med igro in socialnim kapitalom v okviru tega diplomskega dela podrobneje poizkušal raziskati sam. Pri raziskovanju socialnega kapitala bom za izhodišče uporabil Putnamovo teorijo, ki razločuje med povezovalnim in premostitvenim socialnim kapitalom, prav tako pa se bom oprl na siceršnje razprave o grajenju socialnega kapitala na internetu.

V kontekstu raziskovanja tega vprašanja me zanima, kaj ljudi motivira, da se povežejo na to spletno igro in jo igrajo s tisočimi drugimi igralci ter kako ti motivi vplivajo na socialni kapital. Pri tem se bom opiral na tri skupine motivov po Yee-ju (2007), in sicer na dosežek, socialnost ter poglobljenost. Vsaka od teh skupin vsebuje posamezne motive. Skupina dosežka vsebuje motive napredka, mehanike in konkurence; skupina socialnosti motive socializiranja, odnosa in timskega dela; skupina poglobljenosti pa motive odkritja, igranja vlog, prilagoditve in eskapizma.

Namen diplomskega dela je ugotavljanje prisotnosti premostitvenega in povezovalnega socialnega kapitala v igri World of Warcraft in povezanost motivov s socialnim kapitalom. V teoretičnem delu naloge bom najprej predstavil Putnamov pogled na socialni kapital ter kako nanj vpliva internet. Nato bom opredelil spletne skupnosti in grajenje socialnega kapitala v njih. V zaključku teoretičnega dela pa se bom osredotočil na masovne večigralske spletne igre, igro World of Warcraft in njen socialni kapital ter na osnovi teoretičnih razprav oblikoval hipoteze.

V empiričnem delu naloge bom izvedel raziskavo. Metoda za zbiranje podatkov je spletna anketa, hipoteze pa bom preveril z uporabo multivariatnih statističnih analiz. V zaključku bom predstavil vsebinske ugotovitve.

## **2. Socialni kapital in internet**

### *2.1 Socialni kapital*

»Centralna ideja teorije socialnega kapitala je v tem, da imajo družbena omrežja neko vrednost, kar pomeni, da družbeni stik vpliva na produktivnost posameznikov in skupin« (Putnam 2000, 18–19). Socialni kapital se nanaša na norme in zaupanje med ljudmi v nekem družbenem omrežju. To članom omrežja omogoča boljše in lažje sodelovanje. Za Putnama je zelo pomemben dejavnik socialnega kapitala norma vzajemnosti, ki je nepisano pravilo, da če nekdo komu naredi uslugo, jo bo tisti, ki jo je prejel, nekoč vrnil (Putnam 2000).

Putnam v svojem delu razločuje med dvema vrstama socialnega kapitala: povezovalnim in premostitvenim. Razlika med tema dvema vrstama socialnega kapitala je, da »povezovalni socialni kapital združuje ljudi, ki so si v pomembnih pogledih podobni (etničnost, starost, spol itd.), premostitveni pa se nanaša na družbena omrežja, ki združujejo različne ljudi« (Putnam 2002, 11). Povezovalni socialni kapital je torej dober za utrjevanje homogenih skupin. Krepi specifično vzajemnost in mobilizira solidarnost. Ustvarja močno pripadnost skupini, to pa se lahko kaže tudi v antagonizmu do tistih, ki niso člani skupine. Premostitveni socialni kapital pa združuje ljudi, ki so si različni, kar pomeni, da imajo različna družbena ozadja (npr. prihajajo iz različnih krajev ali imajo različen položaj v družbi) (Putnam 2000). Medtem ko je povezovalni socialni kapital »dober za socialno in emocionalno oporo, je premostitveni boljši v tem, da šibkejši vezi premostitvenega socialnega kapitala ljudem omogočajo povezave do zunanjih sredstev« (Putnam 2000, 22). To je zelo dobro razložil Granoveter, ki pravi, da »so pri iskanju zaposlitve šibke vezi, ki posameznika povezujejo z oddaljenimi znanci, ki se gibljejo v različni krogih kot on, več vredne od močnih vezi, ki posameznika povezujejo s sorodniki in prijatelji, ki se gibljejo v isti družbeni niši kot tisti, ki išče službo« (Granoveter v Putnam 2000, 22–23).

Za Putnama je razlikovanje povezovalnega in premostitvenega socialnega kapitala zelo pomembno, saj se zunanji učinki teh dveh vrst socialnega kapitala razlikujejo. Za omrežja s pretežno povezovalnim socialnim kapitalom je tveganje za ustvarjanje negativnih učinkov večje, medtem ko bodo zunanji učinki skupin s premostitvenim socialnim kapitalom verjetno

pozitivni. Večina skupin seveda ustvarja tako povezovalne kot premostitvene družbene vezi, zmes le-teh pa se od skupine do skupine razlikuje (Putnam 2002).

Še ena izmed odmevnejših trditev v Putnamovem delu *Bowling Alone* je bila ta, ki je tehnologijo povezovala z upadom socialnega kapitala v ameriški skupnosti. Ta upad je dokumentiral vse od šestdesetih let prejšnjega stoletja. Za razliko od prej omenjenih idej pa je ta požela številne kritike internetnih raziskovalcev. Njegov pogled na razmerje tehnologije in socialnega kapitala je izzval veliko raziskav o vplivu tehnologije na socialni kapital, še posebej interneta (Putnam 2000).

## *2.2 Internet in socialni kapital*

Danes lahko na temo vpliva interneta na socialni kapital najdemo ogromno literature. Pogledov na ta odnos je veliko, najbolj znana med njimi pa sta dva – eden zagovarja boljše načine komunikacije, drugi pa trdi, da internet ljudi odvrča od skupnosti in družin (Williams 2006).

S pomočjo interneta lahko danes hitro in preprosto poiščemo neko skupino in se ji pridružimo. S precejšnjo lahkoto komuniciramo s prijatelji iz realnega življenja, tudi s tistimi, ki jih nismo videli že dolgo in so geografsko zelo oddaljeni od nas (Wellman in drugi 2001).

Ti argumenti so bistvo optimističnega pogleda na odnos interneta in socialnega kapitala. Internet naj bi povečal komuniciranje tako na spletu kot izven njega. Omogočal naj bi razširitev posameznikovega družbenega omrežja, saj se lahko uporabniki interneta pridružijo skupinam, ki bi bile drugače nedostopne (Wellman v Best in Krueger 2006). Poleg tega, da ponuja priložnosti kontakta za nizko ceno, omogoča tudi deljenje glasbe, slik in drugih datotek. Zelo splošna lastnost interneta je omogočanje anonimnosti uporabnika (Wellman in drugi 2001). Posledica tega je redukcija družbenih znakov, kot so spol, rasa, starost in drugo, kar naj bi zmanjševalo predsodke in olajševalo nelagodje, ki ga ljudje čutijo pri interakciji z neznanci (Constant in drugi v Best in Krueger 2006).

Drug pogled je bolj pesimističen. Zagovorniki tega pogleda na internet gledajo kot na zaviralca socialnega kapitala. Problem vidijo predvsem v družbenih interakcijah. Te naj na internetu ne bi spodbujale kompleksnejšega prijateljstva in zagotavljale emocionalne podpore in materialne pomoči tako dobro kot interakcije v medosebnih odnosih (Wellman in drugi 2001).



Do lahkotnosti dostopa do skupnosti, velike izbire le-teh in omogočanja anonimnosti uporabnika na internetu pa so zagovorniki tega pogleda prišli do povsem drugačnega (nasprotujočega) zaključka kot optimisti. Medtem ko so zagovorniki optimističnega pogleda v teh lastnostih interneta videli predvsem prednosti, pesimisti tukaj navajajo negativne lastnosti. Kljub temu da ima internet dober potencial za povezovanje z drugimi ljudmi, naj bi ta povezoval le ljudi s podobnimi prepričanji, poleg tega pa naj bi bila večina teh le prehodne narave. Prav tako zaradi tega, ker internet omogoča anonimno komuniciranje, ljudje sploh ne vedo s kom se pogovarjajo – oseba, s katero komunicirajo, se lahko izdaja za nekoga drugega ali pa prikrije svoje ključne (negativne) lastnosti. Zaradi te anonimnosti naj bi bilo težje razviti intimnost in zaupanje v odnosu ter ga posledično poglobljati (Uslaner 2000; Best in Krueger 2006).

### **3 Spletne skupnosti in socialni kapital, tipologija MMO skupnosti**

Internet je z virtualizacijo odnosov posledično virtualiziral tudi skupnosti. »Skupnosti sedaj ne obstajajo več samo v realnem svetu, ampak tudi v virtualnem« (Lee in Lee 2010, 712). Danes je sodelovanje v spletnih skupnostih ena izmed najbolj popularnih aktivnosti na spletu. Socialna omrežja kot so Facebook, LinkedIn in Google Plus je leta 2011 uporabljalo kar 65 % uporabnikov interneta v Ameriki, popularnost teh omrežij pa še vedno narašča (Madden in Zickuhr 2012).

Pa si pogledajmo, kaj sploh so spletne skupnosti. V današnji literaturi lahko za pojem spletne skupnosti najdemo mnogo opredelitev. Eno bolj izpopolnjenih pa poda raziskovalka Elise Porter, ki pravi, da so spletne skupnosti »skupek posameznikov ali poslovnih partnerjev, ki so v interakciji zaradi skupnega interesa, kjer je le-ta vsaj delno posredovana s tehnologijo ter pravili in normami« (Porter 2004).

Kaj pa se v spletnih skupnostih dogaja s socialnim kapitalom? V drugem poglavju sem pisal o Putnamovi teoriji socialnega kapitala, ki v središče postavlja družbena omrežja, norme in zaupanje. Te bom najprej predstavil v kontekstu spletnih skupnosti, nato pa bom pisal še o prisotnosti povezovalnega in premostitvenega socialnega kapitala v spletnih skupnostih.

#### *3.1 Družbena omrežja, norme in zaupanje v kontekstu spletnih skupnosti*

Vsak posameznik, ki ima dostop do interneta, se lahko pridruži mnogim skupinam, s katerimi si deli svoje interese. To naj bi v končni fazi ustvarilo razpršenost stikov v socialnih omrežjih, kar pa bi zmanjšalo socialni kapital. Gosta omrežja so namreč tista, ki olajšujejo grajenje

družbenega zaupanja in zagotavljajo norme vzajemnosti. Posameznik lahko torej prek spleta poišče druge ljudi, ki imajo enake specifične interese kot on sam. Ljudem je na ta način omogočeno ustanavljanje interesnih skupnosti, ki lahko svojim članom nudijo pomoč, informacije in družbeno oporo, kar zvišuje socialni kapital. To se torej lahko dogaja med člani skupine, ki so geografsko razpršeni in komunicirajo virtualno (Blanchard in Horan 1998). Seveda pa ni nujno, da spletna skupnost obstaja le v virtualnem prostoru. Parks in Floyd sta ugotovila, da osebe v neki spletni skupnosti pogosto komunicirajo tako preko telefona ali pošte kot medosebno, kar pa se zopet odraža pri večanju socialnega kapitala (Parks in Floyd v Blanchard in Horan 1998). Na splošno lahko rečemo, da bodo »spletne skupnosti na socialni kapital imele pozitiven učinek takrat, ko bodo povečevala gostoto omrežja in olajševala širjenje informacij« (Blanchard in Horan 1998, 298).

Za delovanje družbenega omrežja so pomembne tudi norme. Tukaj govorimo predvsem o normi vzajemnosti, ki je pomemben del spletnih skupnosti. Vzajemnost se v spletnih skupnostih kaže predvsem kot dejanje medsebojne pomoči v obliki deljenja informacij. Pomoč je na spletu hitro opažena, kar se šteje kot velika prednost, saj se tako lažje utrdi dojemanje skupine kot takšne, ki svojim članom nudi pomoč. To pa povečuje dojemanje norme vzajemnosti v virtualni skupnosti. Ta je pomembna za povečanje zaupanja med člani omrežja, ki je še eden od pomembnih elementov Putnamove teorije socialnega kapitala. Na zaupanje v spletnih skupnostih pomembno vpliva odsotnost fizičnih, družbenih in ostalih informacij o drugih članih omrežja. O odsotnosti družbenih znakov na internetu sem pisal že v prejšnjem poglavju, kjer sem ugotovil, da ima ta odsotnost lahko tako pozitivne kot negativne lastnosti. Podobno velja za komunikacijo v spletnih skupnostih. Posledice pomanjkanja teh znakov v spletni skupnosti tako segajo vse od zmanjševanja predsodkov članov skupnosti, do zavajanja sogovornikov z napačnimi informacijami o sebi (Rheingold 1993b; Schuler 1996; Blanchard in Horan 1998).

### *3.2 Povezovalni in premostitveni socialni kapital v spletnih skupnostih*

Večina raziskovalcev v svojih delih ugotavlja, da je za spletne skupnosti bolj značilen premostitveni kot povezovalni socialni kapital. Spletnih skupnosti je danes ogromno, večina pa jih je tudi lahko dostopnih. Norrisova ugotavlja, da je zaradi tega predanost neki spletni skupini pogosto nizka in le prehodne narave, Wellman in Gulia poudarjata značilnosti spletnih skupnosti, kot so specializirani odnosi, šibkejše vezi in homogenost interesov, Katz in drugi pa ugotavljajo, da je pomembna prednost spletnih skupnosti njihova zmožnost tvorjenja

heterogenih skupnosti (Norris 2003; Wellman in Gulia 1997; Katz in drugi 2004). Lahko vidimo, da so vse te lastnosti, ki so jih ugotovili prej opisani raziskovalci, značilne za tvorjenje premostitvenega socialnega kapitala. Treba pa je omeniti, da nekateri raziskovalci opozarjajo, da »posredovana komunikacija ustvarja ekskluzivne, homogene spletne skupnosti« (Calhoun, Sunstein v Kobayashi 2010, 548). Temu pojavu pravimo »slabost socialnega kapitala«, prisoten pa je takrat, ko se posamezniki preveč povežejo z enako mislečimi ljudmi v spletnih skupnostih (Kobayashi 2010).

### *3.3 Umestitev MMO skupnosti v tipologijo spletne skupnosti*

Spletna skupnost nima neke enotne opredelitve, saj jo je izjemno težko definirati. Atanasova in Petrič (2013) tako predlagata tipologijo, ki temelji na tistih, ki so najbolj veljavne. Ta tipologija temelji na tipologijah spletnih skupnosti Porterjeve (2004), Stanoevske - Slabeve in Schmida (2001; 2002) ter Hagela in Armstronga (1997). Tvorijo jo tri spremenljivke. Prva predstavlja prevladujočo naravo odnosa v spletni skupnosti. Ta je lahko družabna, profesionalna, komercialna, neprofitna in državljanska (Porter 2004). Druga ločuje diskusijske in ciljno-orientirane spletne skupnosti, tretja pa predstavlja tip spletne skupnosti. Tako lahko določimo dvanajst idealnih tipov spletnih skupnosti: spletne skupnosti odnosov, spletne skupnosti socialne opore, demografske spletne skupnosti, spletne skupnosti življenjskih stilov, spletne skupnosti prakse, projektne spletne skupnosti, potrošniške spletne skupnosti, spletne skupnosti ugleda, aktivistične spletne skupnosti, spletne skupnosti soustvarjanja, politične spletne skupnosti in participatorne spletne skupnosti. Pri specifikiranju neke skupnosti pa ni dovolj le prej opisana tipologija, ampak si moramo pomagati s preučevanjem značilnosti neke spletne skupnosti. Atanasova in Petrič (2013) te značilnosti razdelita na tri ravni: raven komunikacije, raven članstva in raven skupnosti. V okviru te tipologije MMO-jev ne moremo v celoti popisati z enim samim izmed dvanajstih tipov spletnih skupnosti, saj vsebujejo lastnosti večine le-teh. Sam bi jih na podlagi tega, da vsebujejo značilnosti spletne skupnosti odnosov, socialne opore, življenjskih stilov, potrošniške spletne skupnosti in politične spletne skupnosti umestil v hibridne skupnosti, ki jih lahko najdemo v tipologiji Stanoevske - Slabeve (2002).

## **4 Masovne večigralske spletne igre in motivacija igranja**

MMO igre so tip spletne skupnosti, kjer so igralci v interakciji tako z drugimi uporabniki kot virtualnim svetom, ki je spisan s programsko kodo (Williams in drugi 2006). Te igre so polne

družbenih interakcij in kot take »predstavljajo prostor, kjer se ljudje srečujejo ter ustanavljajo in vzdržujejo odnose« (Huynh in drugi 2013, 251).

Zakaj pa ljudje sploh igrajo te igre? Kaj je tisto, kar jih prepriča, da so del skupnosti tisočih igralcev v nekem virtualnem okolju? MMO igre so privlačne za mnoge ljudi, saj omogočajo raznolike načine igranja. Glede vprašanja motivacije za igranje MMO iger je bilo izvedenih že kar nekaj raziskav. Te so pomembne tako za raziskovalce, ki lahko npr. ugotovijo, kakšni igralci so bolj nagnjeni k problematični rabi teh iger, kot za oblikovalce iger, ki si z raziskavami lahko pomagajo pri pridobivanju igralcev. Eden prvih raziskovalcev, ki je igralce neke igre poizkušal razvrstiti v unikatne tipe je bil Richard Bartle. Igralce je razdelil v štiri tipe – dosežkarje, družabnike, raziskovalce in ubijalce. Predvideval je, da so ti tipi medsebojno izključujoči. Nagnjenost k določenemu tipu igranja naj bi tako zavirala ostale (Yee 2007). Eden izmed tistih, ki so prepoznali slabosti tega modela, je Yee (2007), ki je na podlagi Bartlovih tipov igralcev sestavil izboljššan model motivov. Sestavil je model, ki ima tri glavne komponente: dosežek, socialnost in poglobljenost. Te komponente se nato razdelijo še na podkomponente. Vseh je deset. Komponenta dosežka se tako naprej razdeli še na napredek, mehaniko in konkurenco; socialnost na socializiranje, odnos in timsko delo; poglobljenost pa na odkritje, igranje vlog, prilagoditev in eskapizem. Podkomponente torej predstavljajo motive za igranje igre. Model meri podkomponente z devetintridesetimi trditvami. Pri postavkah je uporabljena 5-stopenjska lestvica. Igralec tako pri vsaki postavki dobi nek rezultat, kar pomeni, da se na koncu igralcu določi rezultat pri vsaki podkomponenti posebej. Predpostavljeno je, da se motivi med sabo ne izključujejo. Nekdo lahko torej doseže visok rezultat tako pri socializiranju kot npr. pri konkurenci. Motive bom podrobneje predstavil spodaj (Yee 2007).

### **Komponenta napredka**

#### Napredek

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, uživajo v doseganju ciljev, hitrem napredovanju lika in kopičenju surovin v igri. Užitek najdejo v nenehnem napredovanju in pridobivanju moči v igri (bojne veščine, družbena prepoznavnost ali finančna/industrijska superiornost).

#### Mehanika

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, uživajo v analiziranju in razumevanju numeričnih mehanik sistema. Cilj v razumevanju tega sistema je omogočanje optimizacije lika, ki blesti na določenem področju.

### Konkurenca

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, uživajo v tekmovanju z ostalimi igralci na bojiščih ali v ekonomiji. Prav tako uživajo v moči, ki izvira iz tega, da premagajo ali dominirajo nad drugimi igralci.

### **Socialna komponenta**

#### Socializiranje

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, uživajo v srečevanju in spoznavanju drugih igralcev. Radi se pogovarjajo z drugimi igralci, prav tako pa jim je v veselje pomagati ostalim.

#### Odnos

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, iščejo dolgoročne in pomenske odnose z ostalimi. Kadar potrebujejo podporo, se navadno zatečejo k spletnim prijateljem, prav tako pa podporo nudijo tudi sami, kadar krizo v realnem življenju prestajajo tudi ostali.

#### Timsko delo

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, zelo radi sodelujejo z drugimi. Raje igrajo z drugimi kot sami. Več kot individualni dosežki jim pomenijo skupinski dosežki.

### **Komponenta poglobljanja**

#### Odkritje

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, uživajo v raziskovanju sveta in odkrivanju lokacij, nalog ali artefaktov, za katere še drugi ne vedo. Radi zbirajo informacije, nakit, artefakte, ki jih večina ostalih igralcev nima.

#### Igranje vlog

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, uživajo pri tem, da so vključeni v zgodbo skozi oči lika, ki so ga ustvarili. Svoj lik zelo radi igrajo – v smislu igranja vloge kot integracije lika v večjo zgodbo sveta.

#### Prilagoditev

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, uživajo v prilagajanju izgleda svojega lika. Za te igralce je zelo pomembno, da ima njihov lik unikaten stil ali izgled.

#### Eskapizem

Igralci, ki dosežejo visok rezultat pri tej podkomponenti, uporabljajo igro kot okolje, kjer se lahko spočijejo in olajšajo stres iz realnega sveta. Te igralci lahko igro uporabljajo kot način izogibanja problemov v realnem življenju ali pa na splošno za pobeg iz realnega sveta.

»Pogosto se zgodi, da mediji in raziskovalci vplivov medijev klasificirajo vse igralce video iger v poenostavljen arhetip« (Yee 2007). Tako ne upoštevajo, da smo si ljudje različni tudi v virtualnem svetu. Ljudje torej ne igrajo iger iz enakih razlogov, prav tako pa iger ne dojemajo vsi enako. Mislim, da je sploh pri raziskovanju socialnega kapitala zelo pomembno, da poznamo igralčeve motive v igri. To bom tudi skušal prikazati na primeru igre World of Warcraft, ki je najbolj popularna MMO igra (Yee 2007).

## **5 World of Warcraft in socialni kapital**

### **5.1 Opis igre**

World of Warcraft je masovna večigralska igra, ki ima največ naročnikov med igrami te zvrsti. Po dostopnih podatkih ima nekaj manj kot 8 milijonov naročnikov (Birnbbaum 2013). V svoji nalogi sem se za obravnavo te igre odločil ravno zaradi velikosti njene baze igralcev, pri odločitvi pa sem se opiral tudi na dejstvo, da imam veliko izkušenj z igranjem te igre tudi sam.

Igra igralca postavi v vlogo fantazijskega heroja, ki ga ustvari na začetku igre. Izbira lahko med trinajstimi rasami, ki pripadajo eni izmed dveh frakcij – Aliansi ali Hordi. Pri izdelavi lika mora igralec izbirati med različnimi »poklici«, od katerih je odvisno, kakšno vlogo bo igralec imel v skupini. Na voljo so tri vloge: »tank«, katerega vloga je prejemati udarce sovražnikov, da s tem zaščitijo druge igralce, »napadalec«, ki skuša sovražnikom napraviti čim več škode in »zdravilec«, ki med bojem in izven njega zdravi ranjene igralce. Po končani kreaciji lika je igralec postavljen v virtualno zgrajen svet, ki je pogojen z družbenimi pravili in mehaniko igre (Blizzard Entertainment 2013; Williams in drugi 2006). Z raziskovanjem sveta, ubijanjem pošasti in opravljanjem nalog, je igralec nagrajen z izkušnjiškimi točkami. Kadar jih zbere dovolj, doseže novo stopnjo. Igra s pridobljenimi stopnjami postaja vedno težja, tako da se morajo igralci velikokrat združevati v skupine, ki so za večje izzive, ki jih ponuja igra, nujnost (Chen, 2008). Eni izmed največjih izzivov so tako imenovani raidi (racije). Igralci se pri raidih združujejo v večje skupine (od 10 do 25 ljudi) in skupaj poizkušajo izpolniti cilje, ki so značilni za to obliko izziva. Večje skupine pa lahko prav tako najdemo pri načinu igranja PvP (player versus player). V tem načinu imamo dve sovražno nastrojene ekipe, ki z delovanjem druga proti drugi poizkušata kot prva doseči nek cilj in zmagati (Blizzard Entertainment 2013). Igralec se v igri lahko pridruži tudi cehu, ki je »bolj stalna povezava kotčasne skupine« (Ducheneaut in drugi 2006, 284). Člani ceha imajo določene prednosti, kot so zasebni komunikacijski kanal, banka, ki si jo delijo člani, in pa

unikatni bonusi, ki jih z opravljanjem določenih izzivov prejmejo člani ceha (Blizzard Entertainment 2013).

### *5.2 Socialni kapital v igri World of Warcraft*

Igra World of Warcraft je torej virtualen prostor, ki s svojo mehaniko igralce spodbuja k sodelovanju. Različni »poklici« se tako s svojimi veščinami dopolnjujejo (nekateri poklici so npr. zelo dobri v zdravljenju ostalih igralcev), prav tako pa mnogo izzivov zahteva, da se jih loti več igralcev skupaj. Večina igralcev vidi glavni razlog v igranju igre ravno v druženju z drugimi igralci. Zato je zelo zanimivo, da so Duchenaut in drugi ugotovili, da se veliko igralcev večino časa izogiba združevanju v skupine, saj menijo, da to zavira napredovanje lika. Ugotovili so tudi, da imajo igralci raje »poklice«, s katerimi je lažje igrati samotarsko. Ti igralci se tako vse do pozne stopnje v igri, kjer ta postane pretežka in za večino izzivov zahteva skupinsko delo, izogibajo združevanju v skupine. Igre očitno ne igrajo z namenom socializiranja (Duchenaut in drugi 2006).

Izkaže se, da so cehi tisti, kjer se dogaja največ pomembne družbene interakcije. To so v svoji raziskavi zelo dobro ponazorili Williams in drugi. Odkrili so, da so najbogatejši vir družbenih interakcij in ureditev, pri čemer sta zelo pomembni njihova velikost in cilji (Williams in drugi 2006).

Raziskovalci glede na cilje ločijo družbene, PvP, racijske cehe in cehe z igranjem vlog. Najbolj pomembna v družbenih cehih je interakcija, medtem ko so cilji, ki jih zastavlja igra, sekundarnega pomena. Veliko družbenih cehov, še posebej manjših, je namreč sestavljenih iz prijateljev ali družin, ki igrajo skupaj. Družbena interakcija pa ima prav tako pomembno vlogo v tistih cehih, ki so osredotočeni na racije, saj se morajo člani teh cehov za uspešnost doseganja ciljev zavedati svoje odgovornosti in imeti določeno mero sočutja. Igralci se morajo pri racijah organizirati v večje skupine, le-te pa lahko trajajo tudi do osem ur. To zahteva veliko koordinacije in skupinskega upravljanja. V PvP naravnem cehu pa se igralci organizirajo tako včasne kot v redne skupine. Avtorji raziskave tu vidijo podobnost s skupino prijateljev, ki gredo v park igrat kakšen ekipni šport (Williams in drugi 2006).

Zelo zanimivi so tudi cehi z igranjem vlog. Ti cehi igralcem omogočajo, da se pretvarjajo, da so lik, ki ga igrajo. Cehi z igranjem vlog so lahko specializirani za katerikoli prej naštet tip igranja (Williams in drugi 2006).

Pomembno odkritje raziskovalcev je tudi razmerje med velikostjo ceha in družbenimi vezmi ter ureditvijo. Izkazalo se je, da so manjši cehi bolj osredotočeni na družbene vezi, večji pa na cilje, ki jih ponuja igra. Seveda obstajajo tudi cehi, kjer je ravno obratno. Z velikostjo ceha se večja tudi formalizacija odnosov in praks (Williams in drugi 2006).

Manjši cehi predstavljajo najmočnejši potencial za grajenje povezovalnega socialnega kapitala v igri. Večina teh cehev naj bi bila ustanovljena na podlagi prijateljev iz realnega življenja ali družine, prav tako pa je za člane teh cehev bolj verjetno, da bodo svoje odnose iz igre prenesli tudi v realni svet. V igri najdemo tudi srednje velike cehe, ki so ponavadi napredovali ravno iz prej omenjenih manjših, gosto povezanih skupin, v večje, včasih manj osebne. V srednje velikem cehu je sicer še vedno poudarek na družbenih vezeh, vendar je tudi večja možnost konflikta. Mnogokrat se namreč zgodi, da kakšnega igralca zaradi kršenja etike in pravil sankcionirajo. Konflikt pa lahko nastane tudi zaradi različnih interesov, saj nekaterih članov družbena opora ne zanima toliko, ampak ceh izkoristijo za doseg lastnih ciljev. Še manj družabnosti pa lahko najdemo v velikih cehih. Tam je bolj izrazita tudi formalna organizacija. Večji cehi imajo tako večkrat spletno stran, forum ali sistem prijave za članstvo in aktivnosti ceha (Williams in drugi 2006).

V igri lahko torej najdemo primere od sodelovanja popolnih neznancev do igranja s prijatelji in družino. Za mnoge je igra tako le še en način vzdrževanja že obstoječih vezi, kar je še posebej značilno za prijatelje, ki so geografsko oddaljeni. Tukaj vidim potencial za povezovalni socialni kapital. Več premostitvenega pa bomo verjetno našli v takšnih cehih, kjer se večina igralcev med sabo ne pozna izven meja igre. Ti so tudi bolj raznoliki glede na raso, spol in kulturno ozadje (Williams in drugi 2006).

Iz razprave si zastavim sledeče hipoteze:

H1: Z motivom timskega dela se povečujeta premostitveni in povezovalni socialni kapital, pri čemer se premostitveni povečuje bolj.

H2: Z motivom odnosa se povečuje povezovalni socialni kapital.

H3: Z motivom socializiranja se povečujeta tako premostitveni kot povezovalni socialni kapital, pri čemer se povezovalni povečuje bolj.

H4: Igralci, ki so člani ceha, ustvarijo več premostitvenega in socialnega kapitala od tistih, ki niso člani ceha.



H5: Igralci v igri World of Warcraft ustvarjajo premostitveni in povezovalni socialni kapital, pri čemer ustvarijo več premostitvenega socialnega kapitala.

## **6 Empirična raziskava**

V tem delu naloge bom opisal enoto analize, vzorec, zbiranje podatkov, merski inštrument in preveril prej zastavljene hipoteze.

### *6.1 Enota analize, vzorec in zbiranje podatkov*

Enota analize je igralec igre World of Warcraft. Zbiranje podatkov je primarno potekalo na dveh forumih. Prvi je bil uraden forum igre (<http://eu.battle.net/wow/en/forum/>), drugi pa ljubiteljski (<http://stormspire.net/forum.php>). Na uradnem forumu sem v splošnem delu foruma objavil novo temo, ki je vsebovala povezavo na spletno anketo, in obiskovalce foruma zaprosil za sodelovanje. Na ljubiteljskem forumu pa sem za objavo ankete moral za dovoljenje zaprositi moderatorja. Anketo sem nato objavil v delu foruma, imenovanem »izven teme« in zaprosil za sodelovanje v raziskavi. Na obeh forumih sem se v svoji temi sodelujočim tudi zahvalil za sodelovaje. Podatke sem zbiral tudi s pomočjo socialnega omrežja Facebook, kjer sem povezavo do ankete objavil na svojem zidu in svoje prijatelje na omrežju zaprosil za pomoč pri raziskavi. Trije so povezavo do moje ankete objavili tudi na svojem zidu. Anketo sem oblikoval s spletno aplikacijo za izdelovanje spletnih anket Ika. Na anketo je bilo pridobljenih 146 klikov. Na koncu je prišlo v poštev za analizo 62 anket. Zbiranje podatkov je potekalo od 14. 4. 2013 do 23. 6. 2013.

V raziskavo je bilo zajetih 41 moških in 20 žensk. Od tega jih je še 23 v procesu izobraževanja (v šoli, študent ali na poklicnem urjenju). Najstarejši anketiranec je bil star 64 let, najmlajši pa 12. Treba je upoštevati dejstvo, da v tem primeru ne gre za slučajni ali reprezentativni vzorec, kar pomeni, da rezultatov ni moč posplošiti na vse uporabnike igre World of Warcraft.

### *6.2 Merski inštrumenti*

Za merjenje motivov igranja igre World of Warcraft sem uporabil Yeejev (2007) model motivov. Inštrument sem prevedel iz angleškega v slovenski jezik. Indikator »Would you rather be grouped or soloing« pa sem razdelil na dva: »igranje kot del skupine« in »samotarsko igranje«. Ko sem končal z zbiranjem podatkov, sem nekatere indikatorje izločil iz analize. Inštrument je meril stališča s 5-stopenjsko lestvico, kjer 1 pomeni »sploh ni

pomembno»; 2 »ni pomembno»; 3 »zmerno pomembno»; 4 »zelo pomembno« in 5 »izredno pomembno«.

Tabela 6.1: Aritmetične sredine, standardni odkloni in mere asimetrije in sploščenosti indikatorjev motivov igranja igre World of Warcraft.

		Aritmetična sredina	Standardni odklon	Mera asimetrije	Mera sploščenosti
Napredek	Pridobivanje redkih predmetov, ki jih večina igralcev ne bo nikoli imela	3,15	1,23	-0,12	-1,00
	Biti član resnega ceha, ki je osredotočen na racije in plen	2,60	1,55	0,30	-1,47
	Čim hitreje napredovanje v stopnjah lika	3,32	1,30	-0,35	-0,84
	Postati močan	3,50	1,18	-0,40	-0,62
	Kopičenje sredstev, predmetov ali denarja	3,77	1,06	-0,46	-0,64
	Biti dobro poznan v igri	2,55	1,30	0,54	-0,63
Mehanika	Uporaba orodij za grajenje lika za načrtovanje razvoja lika že pri nizki stopnji	2,44	1,39	0,50	-1,10
	Vedeti čim več o mehaniki in pravih igrah	3,53	1,33	-0,94	0,96
	Imeti lik, ki je kolikor se da optimiziran za svoj poklic/vlogo	3,94	1,04	-0,50	-0,98
	Poznati natančne številke in odstotke, na katerih temelji mehanika igre	2,47	1,30	0,72	-0,47
Tekmovalnost	Tekmovanje z drugimi igralci	3,08	1,22	-0,16	-0,62
	Premagovati/ubijati ostale igralce	2,21	1,22	0,60	-0,84
	Izzivanje ali draženje drugih igralcev	1,16	0,49	3,07	8,56
	Početi stvari, ki gredo drugim igralcem na živce	1,18	0,53	2,93	7,40
Socializiranje	Spoznavanje drugih igralcev	3,37	1,19	-0,41	-0,68
	Biti član prijateljskega, priložnostnim igralcem prijaznega ceha	3,89	1,10	-0,83	-0,03
	Klepetanje z ostalimi igralci	3,55	1,20	-0,24	-0,87
	Pomagati drugim igralcem	3,56	0,88	-0,20	-0,60
Odnos	Pogovarjati se s spletnimi prijatelji o osebnih problemih	2,02	1,12	0,97	0,11
	Imeti smiselne pogovore z ostalimi igralci	3,34	1,27	-0,17	-1,01
	Dobiti ponudbo pomoči od svojih spletnih prijateljev, kadar imate problem v realnem življenju	2,34	1,21	0,73	-0,24
Timsko delo	Sposobnost lika, da učinkovito igra samotarsko	3,39	1,22	-0,46	-0,63
	Imeti samozadosten lik	3,85	1,19	-0,87	-0,16
	Igranje kot del skupine	3,76	1,08	-0,70	-0,15
	Užitek v delu z ostalimi v skupini	3,92	1,06	-0,86	-0,08
	Samotarsko igranje	3,18	1,21	0,05	-1,03
	Odkrivanje nalog, NPCjev ali lokacij, za katere večina ljudi ne ve	2,87	1,32	0,07	-1,28
Odkritje	Zbiranje različnih predmetov ali oblek, ki v igri nimajo nobenih funkcionalnih vrednosti	2,66	1,31	-0,11	-0,27
	Raziskovati svet samo z namenom raziskovanja	3,15	1,27	-0,18	-0,93
	Raziskovati vsako karto ali cono v igri	3,00	1,27	-0,05	-1,04
	Igranje vlog	2,19	1,40	0,83	-0,71
Prilagoditev	Izmišljevanje zgodb in zgodovine za svoj lik	2,08	1,47	1,03	-0,47
	Preizkušanje novih vlog in osebnosti s svojimi liki	2,65	1,44	0,31	-1,24
	Poglobiti se v fantazjski svet	3,42	1,26	-0,44	-0,78
	Stilsko in barvno ujemanje oklepa/obleke lika	3,34	1,31	-0,25	-1,06
Eskapizem	Drugačen izgled lika od drugih igralcev	2,89	1,26	0,17	-0,78
	Prilagajanje lika med njegovo izdelavo	3,89	1,19	-0,99	0,22
	Igranje kot počitek od dela/sluzbe	4,16	0,99	-0,85	-0,49
	Izogibanje mislim o svojih težavah in skrbeh v realnem življenju	3,32	1,28	-0,15	-1,07
Zatočišče pred realnim svetom	3,13	1,43	-0,10	-1,28	

Odločil sem se, da indikatorja »Izzivanje ali draženje ostalih igralcev« in »Nagajanje ostalim igralcem« izločim iz analize, saj sta imela nizko aritmetično sredino, veliko asimetričnost in sploščenost.

Izmed vseh motivov se je za najbolj prisotnega izkazal motiv igranja kot počitek od dela ali službe. Odgovor »izredno pomembno« je izbralo kar 50 % anketirancev, prav nihče pa ni izbral odgovora »sploh ni pomembno«.

Poglejmo si še prisotnost motivov pri ostalih komponentah:

Pri komponenti napredek je najbolj prisoten motiv kopičenja sredstev, predmetov ali denarja. Tako za odgovor »izredno pomembno« kot »zelo pomembno« se je odločilo 30,6 % vprašanih. Najmanj prisoten motiv pri napredku pa je biti dobro poznan v igri. Odgovor »sploh ni pomembno« je izbralo 25,8 % vprašanih, enako tudi odgovor »ni pomembno«.

Za komponento mehanike se je kot najbolj prisoten motiv izkazal imetje lika, ki je karseda optimiziran za svojo vlogo. Prav nihče od vprašanih se ni odločil za odgovor »sploh ni pomembno«. 27,4 % anketirancev se je odločilo za odgovor »zelo pomembno«, 38,7 % pa

za odgovor »izredno pomembno«. Najmanj prisoten motiv pri mehaniki pa je uporaba orodij za grajenje lika za načrtovanje njegovega razvoja že pri nizki stopnji. Največji delež odgovorov pri tej trditvi je bil »sploh ni pomembno« (35,5 %).

Najbolj prisoten motiv pri komponenti tekmovalnosti je tekmovanje z drugimi igralci. Največkrat izbran odgovor je bil »zmerno pomembno« s 40,3 %. Pri tej komponenti sta se, kot daleč najmanj prisotna, tudi izmed vseh motivov, izkazala izzivanje ali draženje drugih igralcev in počenjanje stvari, ki gredo drugim igralcem na živce. Pri obeh motivih nihče ni izbral odgovorov »zelo pomembno« in »izredno pomembno«, prav tako pa je pri vsakemu od motivov odgovor »sploh ni pomembno« izbralo kar 88,7 % vprašanih.

Biti član prijateljskega, priložnostnim igralcem prijaznega ceha je najbolj prisoten motiv pri komponenti socializiranja. Odgovor »zelo pomembno« je izbralo 33,9 % vprašanih, »izredno pomembno« pa 35,5 %.

Pri komponenti odnosa se je za najbolj prisotnega izkazal motiv imetja smiselnih pogovorov s soigralci (odgovora »zelo pomembno« in »izredno pomembno« je skupaj izbralo 45,2 % anketirancev), najmanj prisoten motiv pri komponenti odnosa pa je pogovarjanje s spletnimi prijatelji o osebnih problemih, kjer je kar 41,9 % vprašanih izbralo odgovor »sploh ni pomembno«.

Timsko delo je na splošno zelo prisoten motiv. Vsi indikatorji tukaj imajo aritmetično sredino višjo od 3. Še najmanj prisoten motiv pri tej komponenti je motiv samotarskega igranja.

Najbolj prisoten motiv pri komponenti odkritja je raziskovanje sveta samo z namenom raziskovanja. Največ vprašanih je tukaj izbralo odgovor »zmerno pomembno« (27,4 %). Drugi najbolj pogost odgovor pa je s 25,8 % bil »zelo pomembno«.

Igranje vlog je eden izmed slabše prisotnih motivov. Pri tej komponenti je najbolj prisoten motiv poglobljanje v fantazijski svet. Največ izbranih odgovorov je bilo »zelo pomembno« (30,6 %). Najmanj prisoten motiv pri tej komponenti pa je izmišljevanje zgodb in zgodovine za svoj lik.

Pri komponenti prilagoditve je najbolj prisoten motiv prilagajanja lika med njegovo izdelavo. Največ vprašanih je odgovorilo z »izredno pomembno« (38,7 %). Najmanj prisoten motiv pri komponenti prilagoditve pa je drugačen izgled lika od drugih igralcev.

Tabela 6.2: Aritmetične sredine, standardni odkloni in mere asimetrije in sploščenosti indikatorjev premostitvenega in povezovalnega socialnega kapitala.

	Aritmetična sredina	Standardni odklon	Mera asimetrije	Mera sploščenosti
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u pridobim zanimanje za stvari, ki se dogajajo zunaj mojega mesta	3,21	1,09	-0,36	-0,44
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u dobim zanimanje za poizkušanje novih stvari	3,21	0,93	-0,56	-0,12
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u dobim zanimanje o čem razmišljajo ljudje, ki so drugačni od mene	3,34	1,04	-0,64	-0,17
S pogovarjanjem z ljudmi v WoW-u postanem radoveden o ostalih krajih na svetu	3,47	1,13	-0,66	-0,38
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u se počutim povezanega s širšo skupnostjo	3,74	1,07	-0,87	0,39
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u dobim občutek povezanosti s celoto	3,18	1,12	-0,36	-0,82
Interakcija z ljudmi me opominja, da smo vsi na svetu poverzani	3,27	1,15	-0,43	-0,46
Za podporo splošnih aktivnosti skupnosti WoW-a sem voljan zapravljati svoj čas	3,29	1,01	-0,62	0,27
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u pridobim nove ljudi za pogovor	3,66	1,02	-0,97	0,65
V WoW-u ves čas prihajam v kontakt z novimi ljudmi	3,63	1,10	-0,79	0,18
V WoW-u je več ljudi, ki jim zaupam pri reševanju svojih problemov	3,00	1,32	-0,09	-1,08
V WoW-u poznam nekoga, na katerega se lahko obrnem za nasvet o pomembnih odločitvah	3,00	1,39	-0,26	-1,25
V WoW-u poznam nekoga, s katerim lahko govorim o intimnih osebnih problemih	2,92	1,50	0,08	-1,45
Ko se počutim osamljenega, je v WoW-u več ljudi, s katerimi se lahko pogovarjam	3,21	1,27	-0,46	-0,89
V WoW-u poznam nekoga, ki bi mi posodil 500\$, če bi potreboval nujno posojilo	1,55	1,13	2,05	3,11
Ljudje, s katerimi sem v interakciji v WoW-u bi zame tvegali svoj ugled	2,75	1,22	0,09	-0,88
Ljudje, s katerimi sem v interakciji v WoW-u bi bili dobre reference za zaposlitev	2,08	1,19	0,86	-0,17
Ljudje, s katerimi sem v interakciji v WoW-u bi z mano delili zadnji evro/dolar	2,06	1,25	0,81	-0,70
Ljudje v WoW-u poznam dovolj dobro, da bi jih lahko prepričal, da storijo kaj pomembnega	3,02	1,45	-0,09	-1,46
Ljudje, s katerimi sem v interakciji v WoW-u bi mi pomagali pri boju z nepravilnostjo	3,05	1,13	-0,53	-0,59

Iz analize sem izključil tri indikatorje. Indikator »V WoW-u poznam nekoga, ki bi mi posodil 500 \$, če bi potreboval nujno posojilo« je imel nizko aritmetično sredino, preveliko asimetričnost in koničavost, zato sem ga izključil iz analize. Iz analize sem izključil tudi indikatorja »Ljudje, s katerimi sem v interakciji v WoW-u, bi bili dobre reference za zaposlitev« in »Ljudje, s katerimi sem v interakciji v WoW-u, bi z mano delili zadnji evro/dolar«, saj sta oba imela nekoliko nižje aritmetične sredine, prav tako pa sta oba asimetrična in nekoliko sploščena.

### 6.3 Faktorska analiza in Cronbachov alfa

Pri faktorski analizi sem uporabil metodo glavnih osi (PAF) in poševno rotacijo (direct oblimin). S to metodo sem poskušal odkriti, ali indikatorji odražajo strukturo motivov in socialnega kapitala, kot je to predvideno v merskih inštrumentih. S Chronbachovim alfo pa sem preverjal zanesljivost merskih inštrumentov. Vrednost koeficienta, ki je večja ali enaka 0,7, se smatra kot priporočljiva mera zanesljivosti.

Tabela 6.3: Faktorji motivov igranja igre World of Warcraft.

	Faktor										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Tekmovanje z drugimi igralci							0,72				
Pridobivanje redkih predmetov, ki jih večina igralcev ne bo nikoli imela											0,72
Biti član resnega ceha, ki je osredotočen na racije in plen											0,72
Premagovati/ubijati ostale igralce							0,69				
Igranje vlog s svojim likom						0,87					
Spoznavanje drugih igralcev	0,62										
Pogovarjati se s spletnimi prijatelji o osebnih problemih	0,44						0,49				
Sposobnost lika, da učinkovito igra samotarsko			0,78								
Odkrivanje nalog, NPCjev ali lokacij, za katere večina ljudi ne ve		-0,46									
Stilsko in barvno ujemanje oklepa/obleke lika				-0,85							
Čim hitreje napredovanje v stopnjah lika											
Uporaba orodij za grajenje lika za načrtovanje razvoja lika že pri nizki stopnji								0,71			
Vedeti čim več o mehaniki in pravilih igre											
Biti član prijateljskega, priložnostnim igralcem prijaznega ceha											0,46
Užitek v delu z ostalimi v skupini											0,71
Imeti samozadosten lik								0,54			
Zbiranje razčnih predmetov ali oblek, ki v igri nimajo nobenih funkcionalnih vrednosti											
Izmišljanje zgodbe in zgodovine za svoj lik						0,51					
Postati močan											
Kopičenje sredstev, predmetov ali denarja											
Biti dobro poznan v igri											
Imeti lik, ki je kolikor se da optimiziran za svoj poklic/vlogo								0,44			0,56
Klepetanje z ostalimi igralci	0,77										
Imeti smiselne pogovore z ostalimi igralci	0,78										
Igranje kot del skupine											0,60
Preizkušanje novih vlog in osebnosti s svojimi liki						0,69					
Drugačen izgled lika od drugih igralcev				-0,69							
Igranje kot počitek od dela/sluzbe											
Poznati natančne številke in odstotke, na katerih temelji mehanika igre									-0,49		
Pomagati drugim igralcem	0,66										
Dobiti ponudbo pomoči od svojih spletnih prijateljev, kadar imate problem v realnem življenju	0,69										
Samotarsko igranje			0,60								
Raziskovati svet samo z namenom raziskovanja		-0,73									
Raziskovati vsako karto ali cono v igri		-0,87									
Poglobiti se v fantazijski svet					0,43						
Prilagajanje lika med njegovo izdelavo				-0,85							
Izogibanje mislim o svojih težavah in skrbeh v realnem življenju					0,87						
Zatočišče pred realnim svetom					0,89						
Cronbachov alfa	0,87	0,79	0,58	0,83	0,81	0,78	0,63	0,57		0,80	0,70

Pri analizi podatkov s faktorjsko analizo sem dobil 10 skupin motivov za igranje igre World of Warcraft, pri čemer je bil Cronbachov alfa pri faktorjih 3, 7 in 8 nekoliko nižji od priporočljive vrednosti. Faktorja 9 nisem upošteval, saj je preveč nezanesljiv.

1. faktor – tukaj so indikatorji, ki predstavljajo pogovarjanje, sodelovanje in medsebojno pomoč. Ta faktor kaže na socializacijski motiv. Zaradi velikega števila indikatorjev, ki kažejo na razvoj globljih odnosov, sem faktor poimenoval »motiv sklepanja in vzdrževanja odnosov«. Iz tega faktorja sem zaradi potrebe preverjanja hipotez izdelal novo spremenljivko »motiv sklepanja in vzdrževanja odnosov«, ki jo tvori povprečje seštevka teh šestih indikatorjev.
2. faktor – v tem sklopu so vsi indikatorji raziskovanja. Faktor sem poimenoval »motiv raziskovanja«.
3. faktor – oba indikatorja v tem sklopu merita samotarsko igranje. Ta indikatorja sta iz teoretične komponente »timsko delo«. Faktor lahko poimenujemo »motiv puščavniškega igranja«, kot je to v navadi računalniških medijev.
4. faktor – vidimo, da so skupaj indikatorji, ki spadajo pod komponento prilagoditve. Ta faktor bom zato poimenoval »motiv prilagoditve«.

5. faktor – tukaj sta skupaj dva indikatorja, ki merita beg pred realnostjo ter še en indikator, ki meri poglobljenost v igro. Vseeno bi ta faktor poimenoval »eskapizem«, saj le-ta prevladuje v tej komponenti, poleg tega pa lahko poglobljenost v fantazijski svet prav tako razumemo kot beg pred realnostjo.
6. faktor – v tem faktorju so indikatorji igranja vlog, zato sem ta faktor preprosto poimenoval »motiv igranja vlog«.
7. faktor – tukaj so skupaj indikatorji »tekmovanje z drugimi igralci«, »premagovati/ubijati ostale igralce« in »pogovarjati se s spletnimi prijatelji o osebnih problemih«. Zadnji indikator je zelo zanimiv, saj je to indikator odnosa in se na prvi pogled zdi, da ne sodi zraven. Njegovo prisotnost si lahko razložimo tako, da imajo tudi tekmovalni igralci svoje prijatelje, saj igra World of Warcraft za uspešno tekmovalno igranje zahteva tudi timsko delo in veliko koordinacije med igralci, kar se pogosto odraža v tekmovalnih cejih. Ta faktor sem zato poimenoval kar »motiv tekmovalnosti«.
8. faktor – vidimo, da so tukaj indikatorji, ki kažejo na načrtovanje in učinkovitost lika. Ta faktor sem poimenoval »motiv učinkovitega igranja«.
10. faktor – vsi indikatorji v tem sklopu so družbene narave. Merijo članstvo in sodelovanje v skupini. Ta faktor lahko poimenujemo »motiv timskega dela«. Tudi tukaj sem za preverjanje hipotez sestavljal novo spremenljivko. Tvorijo jo seštevek treh indikatorjev iz tega sklopa, ki pa so deljeni z njihovim številom, tako da sem dobil povprečje. Spremenljivka se imenuje »motiv timskega igranja«.
11. faktor – če pogledamo indikatorje, ki so pod tem faktorjem, vidimo, da so to indikatorji, ki kažejo na resno igranje. Ta faktor sem zato poimenoval »motiv resnega igranja«.

Motivi, ki sem jih dobil v faktorski analizi, se ne ujemajo povsem s tistimi iz Yee-jevega modela. Razlogov zato je lahko več. Možno je, da je imel svoj vpliv tukaj tudi čas, saj je Nick Yee svojo raziskavo izpeljal že leta 2006, kar je pred sedmimi leti, igre MMO pa so v tem času napredovale in se spremenile. Možni razlogi za razlike so lahko tudi v prevodih trditev, razlikah v metodah raziskovanja ter kulturnih specifikah ljudi, zajetih v vzorec. Motivi, ki sem jih predvidel v hipotezah, so zato malce drugačni. Tako sem namesto motiva odnos dobil motiv sklepanja in vzdrževanja odnosov, ki ga lahko širše pojmem kot motiv socializacije. Različna sta si tudi teoretičen motiv timskega dela, predviden v hipotezah, in dobljeni motiv timskega igranja, ki se razlikujeta v tem, da dobljenemu motivu timskega igranja manjka

nekaj indikatorjev timskega dela, prav tako pa vsebuje še indikator, ki meri motiv članstva v priložnostnem, igralcem prijaznemu cehu. V analizi bom torej uporabil oba dobljena motiva. Dobljena motiva bom uporabil za preverjanje hipoteze 1 (motiv timskega igranja) ter hipoteze 2 in 3 (motiv sklepanja in vzdrževanja odnosov).

Tabela 6.4: Faktorji premostitvenega socialnega kapitala.

	Faktor	
	1	2
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u pridobim zanimanje za stvari, ki se dogajajo zunaj mojega mesta		-0,90
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u dobim zanimanje za poizkušanje novih stvari		-0,66
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u dobim zanimanje o čem razmišljajo ljudje, ki so drugačni od mene		-0,56
S pogovarjanjem z ljudmi v WoW-u postanem radoveden o ostalih krajih na svetu		-0,91
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u se počutim povezanega s širšo skupnostjo	0,57	
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u dobim občutek povezanosti s celoto	0,87	
Interakcija z ljudmi me opominja, da smo vsi na svetu povezani	0,71	
Za podporo splošnih aktivnosti skupnosti WoW-a sem voljan zapravljati svoj čas	0,53	
Z interakcijo z ljudmi v WoW-u pridobim nove ljudi za pogovor	0,79	
V WoW-u ves čas prihajam v kontakt z novimi ljudmi	0,62	
Cronbachov alfa	0,88	0,90

Pri analizi merskega inštrumenta za premostitveni socialni kapital se kažeta dve dimenziji. Pri obeh je Cronbachov alfa dovolj visok, kar pomeni, da je zagotovljena dobra mera zanesljivosti. Obe dimenziji predstavljata dovolj zanesljiv merski inštrument.

#### Pregled faktorjev

1. faktor – v prvem sklopu so indikatorji, ki večinoma merijo povezanost s skupnostjo, zato sem ta faktor poimenoval »povezanost s skupnostjo«

2. faktor – v drugem faktorju pa so takšni indikatorji, ki merijo poizkušanje novih stvari, zanimanje za nove stvari in radovednost. Ker ljudje s takšnimi vrednotami ustvarjajo in širijo kulturni kapital, sem se odločil, da ga poimenujem »širjenje kulturnega kapitala«.

Odločil sem se, da čeprav imamo dva faktorja, bom ta inštrument obravnaval kot enodimenzionalen, saj je Cronbachov alfa celotnega inštrumenta zelo visok (0,92). To sem naredil predvsem iz praktičnih razlogov, saj bi drugače imel preveliko število regresijskih modelov, kar bi manjšalo statistično moč in preglednost.

Tabela 6.5: Faktorji povezovalnega socialnega kapitala

	Faktor
V WoW-u je več ljudi, ki jim zaupam pri reševanju svojih problemov	0,90
V WoW-u poznam nekoga, na katerega se lahko obrnem za nasvet o pomembnih odločitvah	0,87
V WoW-u poznam nekoga, s katerim lahko govorim o intimnih osebnih problemih	0,56
Ko se počutim osamljenega, je v WoW-u več ljudi, s katerimi se lahko pogovarjam	0,74
Ljudje, s katerimi sem v interakciji v WoW-u bi zame tvegali svoj ugled	0,79
Ljudje v WoW-u poznam dovolj dobro, da bi jih lahko prepričal, da storijo kaj pomembnega	0,72
Ljudje, s katerimi sem v interakciji v WoW-u bi mi pomagali pri boju z nepravilnostjo	0,74
Cronbachov alfa	0,90

Inštrument je enodimenzionalen, Cronbachov alfa pa je 0,88. Merski inštrument je torej dovolj zanesljiv.

Za preverjanje hipotez sem ustvaril sestavljeni spremenljivki »premostitveni socialni kapital« in »povezovalni socialni kapital«. Prvo spremenljivko tvori seštevek vseh indikatorjev, ki so predstavljeni v tabeli 6.4, drugo pa seštevek indikatorjev iz tabele 6.5. Seštete indikatorje sem tudi delil z njihovim številom pri vsaki od sestavljenih spremenljivk, tako da dobljeni spremenljivki predstavljata povprečja. Prva predstavlja povprečje premostitvenega socialnega kapitala, druga pa povezovalnega socialnega kapitala.

Prav tako sem rekodiral spremenljivki, ki merita članstvo v cehu in spol. Obe spremenljivki sem dihotomiziral. Članstvo v cehu sem rekodiral tako, da vrednost 0 predstavlja tiste, ki niso člani, 1 pa tiste, ki so člani ceha; enako sem rekodiral tudi spol, ta ima vrednosti 0, ki predstavlja moški spol, 1 pa ženski spol.

Uporabil sem tudi spremenljivko »participacija«. Ta spremenljivka sprašuje, kdaj je igralec nazadnje igral igro World of Warcraft. Vsebuje naslednje vrednosti: 1 – danes, 2 – včeraj, 3 – prejšnji teden, 4 – pred dvema tednoma, 5 – pred enim mesecem, 6 – pred več kot enim mesecem, 7 – pred pol leta, 8 – pred več kot pol leta.

## 7 Preverjanje hipotez

Za preverjanje hipotez 1, 2, 3, in 4 sem uporabil linearno regresijsko analizo. S to metodo analize sem želel ugotoviti vplive neodvisnih spremenljivk (motivi za igranje igre, demografske spremenljivke in participacija) na odvisni spremenljivki (obe vrsti socialnega kapitala).

Imamo dva regresijska modela. V prvem je odvisna spremenljivka »premostitveni socialni kapital«, v drugem pa »povezovalni socialni kapital«. V obeh modelih so neodvisne



spremenljivke »motiv timskega igranja«, »motiv sklepanja in vzdrževanja odnosov«, »članstvo v cehu«, »participacija« in »spol«. Pri prvem modelu je vrednost  $R^2$  0,43. To pomeni, da z neodvisnimi spremenljivkami pojasnimo 43 % variabilnosti premostitvenega socialnega kapitala. Vrednost F-statistike znaša 8,17, pri statistični značilnosti 0,000. To pomeni, da se model statistično značilno prilega podatkom. Pri drugem modelu pa je vrednost  $R^2$  0,40. Z neodvisnimi spremenljivkami pojasnujemo 40 % variabilnosti povezovalnega socialnega kapitala. Vrednost F-statistike je 7,07, pri statistični značilnosti 0,000. Model se torej statistično značilno prilega podatkom.

Tabela 7.1: Standardizirani regresijski koeficienti beta in statistična značilnost

odvisne spremenljivke \ neodvisne spremenljivke	premostitveni socialni kapital	povezovalni socialni kapital
motiv timskega igranja	0,06	-0,08
motiv sklepanja in vzdrževanja odnosov	0,54 ***	0,59 ***
članstvo v cehu (0=ne)	-0,03	-0,08
participacija	-0,04	-0,25 *
spol (0=moški)	0,15	0,12
* 0,05-0,1		
** 0,01-0,05		
*** < 0,01		

Tabela zgoraj prikazuje koeficiente beta in statistično značilnost linearne regresije med odvisnima spremenljivkama »povezovalni socialni kapital«, »premostitveni socialni kapital« in neodvisnimi spremenljivkami, ki so motivi igranja igre World of Warcraft, in spremenljivki, ki merijo članstvo v cehu, participacijo in spol.

Iz tabele lahko razberemo, kakšen je vpliv timskega igranja na obe vrsti socialnega kapitala. V obeh primerih vidimo zelo šibko pozitivno ali negativno povezanost, poleg tega pa vrednosti nista statistično značilni. Hipoteze 1 zato ne morem potrditi.

Vidimo lahko tudi vpliv motiva sklepanja in vzdrževanja odnosov na premostitveni in povezovalni socialni kapital. Povezanost je v obeh primerih srednje močna, pri čemer je s povezovalnim socialnim kapitalom nekoliko večja. Hipotezo 2 potrdim. Faktor sklepanja in vzdrževanja odnosov lahko širše pojmuje kot motiv socializacije, zato lahko te ugotovitve prenesem tudi na hipotezo 3, ki jo potrdim.

Pri članstvu v cehu sta se oba vpliva na socialni kapital izkazala za skoraj neobstoječa in tudi statistično neznačilna. Zaradi tega hipoteze 4 ne morem potrditi.

Pri participaciji se je statistično značilen vpliv pokazal le na povezovalni socialni kapital. Razberemo lahko šibko do srednje močno povezanost. Iz tega lahko razberemo, da so tisti, ki so igro World of Warcraft igrali pred kratkim, ustvarili več premostitvenega socialnega kapitala od tistih, ki igre niso igrali že dalj časa.

Iz tabele lahko prav tako razberemo, da sta oba vpliva spola na socialni kapital nizka in statistično neznačilna.

Hipotezo H5 sem preveril s t-testom parnih vzorcev. Aritmetična sredina za spremenljivko »premostitveni socialni kapital« znaša 3,4, za »povezovalni socialni kapital« pa 3,0. Ugotovil sem, da med premostitvenim in povezovalnim socialnim kapitalom obstajajo statistično značilne razlike, saj statistična značilnost znaša manj kot 0,01. Razlika aritmetičnih sredin med paroma premostitveni socialni kapital in povezovalni socialni kapital znaša 0,40. Na podlagi tega lahko sklepamo, da igralci v igri World of Warcraft ustvarjajo več premostitvenega kot povezovalnega socialnega kapitala. Hipotezo 5 potrdim.

## **8 Vsebinske ugotovitve in zaključek**

Glavni namen diplomskega dela je bil ugotoviti, ali igralci v igri World of Warcraft ustvarjajo premostitveni in povezovalni socialni kapital ter kako nanju vplivajo motivi igranja igre in pogostost njenega igranja. To sem ugotavljal tako v teoretičnem kot praktičnem delu. Mislim, da je zelo pomembno, da vemo, da so si igralci iger MMO različni, kar se odraža v njihovih motivih. Ti motivi imajo pomemben vpliv na ustvarjanje socialnega kapitala, saj je od njih odvisno, katere vrste se ga bo ustvarilo in koliko.

Ugotovil sem, da se v igri World of Warcraft ustvarja socialni kapital. Potrdil sem prisotnost tako premostitvenega kot povezovalnega socialnega kapitala. Na splošno igralci v igri ustvarijo več premostitvenega kot povezovalnega socialnega kapitala. To je tudi v skladu s pričakovanji, saj igra World of Warcraft združuje različne ljudi iz različnih okolij, kar je značilno za premostitveni socialni kapital. V igri je tudi prisotna določena stopnja anonimnosti, saj igralci ponavadi ne poznajo pravih imen, izgleda, prepričanaj, stališč drugih igralcev, kar otežuje razvoj medosebnega zaupanja. Seveda pa to ne pomeni odsotnosti povezovalnega socialnega kapitala, kar sem v tej raziskavi tudi odkril.

Ugotovil sem, da se povezovalni socialni kapital ustvarja skozi motiv socializacije (še posebej za motiv ustvarjanja in vzdrževanja odnosov). To je pričakovano, saj ljudje, ki so motivirani

za socializiranje, radi spoznavajo druge igralce, razvijajo in vzdržujejo odnose ter nudijo in prejemajo pomoč, kar daje velik potencial za ustvarjanje te vrste socialnega kapitala.

Veliko raziskovalcev, ki raziskujejo spletne skupnosti, so mnenja, da v njih prevladuje premostitveni socialni kapital, s čimer se strinjam tudi sam. A le redki so opozarjali tudi na priložnosti ustvarjanja povezovalnega socialnega kapitala. Veliko jih je bilo tudi mnenja, da se na internetu ne morejo vzpostaviti močne vezi. Rezultati tega diplomskega dela ne govorijo v prid tej trditvi, saj sem ugotovil, da se veliko odnosov, ki se vzpostavijo na internetu, prenese tudi v realni svet, prav tako pa veliko ljudi z uporabo interneta vzdržuje že obstoječe odnose iz realnega življenja. Mislim, da internet danes s spletnimi skupnostmi predstavlja ogromno priložnosti za stik s soljudmi, kjer so MMO igre le ena izmed teh za grajenje socialnega kapitala. Verjamem, da bo na temo socialnega kapitala in motivov v MMO igrah v prihodnosti izvedenih še več raziskav, saj delež teh iger na trgu narašča, prav tako pa se te igre nenehoma spreminjajo.

Mislim, da je največja omejitev tega dela to, da sem analiziral le eno izmed mnogih MMO iger, čeprav tisto, ki je najbolj popularna in ima največjo bazo igralcev. Teh ugotovitev zaradi tega ne morem posploševati na preostale MMO igre. Prav tako pa vzorec, ki je bil zajet v raziskavo, ni reprezentativen, zato svojih ugotovitev ne morem posploševati na vse igralce igre World of Warcraft.

## 9 Literatura

Atanasova, Sara in Gregor Petrič. 2013. *Spletne skupnosti: Tipologija in temeljne značilnosti*. Ljubljana: Osebni arhiv avtorjev.

Best, Samuel J. in Brian S. Krueger. 2006. Online Interactions and Social Capital: Distinguishing Between New and Existing Ties. *Social Science Computer Review* 24 (4): 395–410.

Birnbaum, Ian. 2013. *Pc Gamer*. Dostopno prek: <http://www.pcgamer.com/2013/07/26/world-of-warcraft-subscription-numbers-continue-steady-slide-to-fewer-than-8-million-players/> (2. Julij 2013).

Blanchard, Anita in Tom Horan. 1998. Virtual Communities and Social Capital. *Social Science Computer Review* 16 (3): 293–307.

Blizzard Entertainment. 2013. *World of Warcraft: Mists of Pandaria*. Dostopno prek: <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/mists/index.html> (30. junij 2013).

Calhoun, Craig. 1986. Computer technology, large-scale societal integration and the local community. *Urban Affairs Quarterly* (22): 329–349.

Chen G. Mark. 2008. Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. *Games and Culture* 4 (1): 47–73.

Constant, David, Lee Sproull in Sara Kiesler. 1996. The Kindness of Strangers: The Usefulness of Electronic Weak Ties for Technical Advice. *Organisation Science* 7 (2): 119–135.

Ducheneaut, Nicolas, Nicolas Yee, Eric Nickel in Robert J. Moore 2006. *Alone together? Exploring the social dynamich of massively multiplayer online games*. Dostopno prek: [http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20\(2006\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20(2006).pdf) (2. julij 2013).

Granoveter S. Mark. 1973. The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology* 78 (6): 1360–1380.

Huynh, Kim-Phong, Si-Wei Lim in Marko M. Skoric 2013. Stepping out of the Magic Circle: Regulation of Play/Life Boundary in MMO- Mediated Romantic Relationship. *Journal of Computer-Mediated Communication* 18 (3): 251–264 .

- Katz, E. James, Ronald E. Rice, Sophia Acord, Kiku Dasgupta in David Kalpana. 2004. Personal mediated communication and the concept of community in theory and practice. *Communication Yearbook* 28: 315–371.
- Kobayashi, Tetsuro. 2010. Bridging Social Capital in Online Communities: Heterogeneity and Social Tolerance of Online Game Players in Japan. *Human Communication Research* 36 (4): 546–596 .
- Lee, Junghee in Hyunjoo Lee. 2010. The computer-mediated communication network: exploring the linkage between the online community and social capital. *New media & society* 12 (5): 711–727.
- Madden, Marry in Kathryn Zickuhr. 2011. *65% of online adults use social networking sites*. Dostopno prek: <http://www.socialcapitalgateway.org/content/paper/madden-m-zickuhr-k-2011-65-online-adults-use-social-networking-sites-pew-internet-amer> (2. julij 2013).
- Norris, Pippa. 2003. *Social Capital and ICTs: Widening or reinforcing social networks*. Cambridge: Harvard University.
- Parks, R. Malcolm in Kory Floyd. 1996. Making friends in cyberspace. *Journal of Computer Mediated Communication* 46 (1): 80–97.
- Porter, Elise. 2004. A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer-Mediated Communication* 10 (1): 0.
- Putnam Robert. 2000. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.
- Putnam, D. Robert 2002. *Democracies in Flux: The Evolution of Social Capital in Contemporary Society*. Oxford University Press.
- Rheingold, Howard. 1993b. *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. New York: Harper Perennial.
- Schuler, Douglas. 1996. *New community networks: Wired for change*. New York: ACM.
- Shen, Cuihua in Dmitri Williams. 2010. Unpacking Time: Connecting Internet and MMO use with Psychosocial Well-being. *Communication Research* 38 (1): 123–149.
- Sunstein, R. Cass. 2001. *Republic.com*. Princeton University Press.

Uslaner, M. Eric. 2000. Social capital and the Net. *Communications of the ACM* 43 (12): 60–65.

Wellman, Barry. 1997. An electronic group is virtually a social network. *Cultures of the Internet* : 179–205.

--- in Milena Gulia. 1997. *Net Surfers Don't Ride Alone.: Virtual Communities as Communities*. University of Toronto.

Wellman, Barry, Anabel Quan Haase, James Witte in Keith Hampton. 2001. Does the Internet Increase, Decrease or Supplement Social Capital?: Social Networks, Participation, and Community Commitment. *American Behavioral Scientist* 45: 436.

White, P. 2009. *MMOGData: Charts*. Dostopno prek: <http://mmogdata.voig.com/> (30. junij 2013).

Williams, Dmitri, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee, in Eric Nickell. 2006. From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and Culture* 1 (4): 338–361.

Williams, Dmitri. 2006. On and Off the 'Net: Scales for Social Capital in an Online Era. *Journal of Computer-Mediated Communication* 11: 593–628.

Yee, Nick. 2007. Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior* 9: 772–775.

## **Priloga A: Vprašalnik**

Hello!

My name is Dejan Arandelović and I am a student of Social Informatics, University of Ljubljana, Slovenia. I am conducting a research for my degree, titled Social capital in the game World of Warcraft. By participating in this Survey, you will greatly contribute to the understanding of social relations between people in World of Warcraft.

This poll is anonymous. The data that you will forward to us will be used exclusively for statistical and research purposes and guarded in accordance with the strictest of Survey standards.

The questionnaire is simple. It should take about 10 to 15 minutes of your time. Please read the questions carefully, answer as truthfully as you can and follow the instructions of the Survey.

If you have any questions or concerns you can contact me by email: [dejansan@gmail.com](mailto:dejansan@gmail.com)

Thank you in advance for participating in the Survey, Dejan Arandelović.

**Q1 - Lets start with some general questions about World of Warcraft (WoW)**

**Q2 - When was the last time you played WoW?**

- Today
- Yesterday
- A week ago
- Two weeks ago
- A month ago
- More than a month ago
- Half a year ago
- More than half a year ago

**Q3 - A lot of players visit forums and web sites related to WoW for information, socialization and more. How often do you visit WoW related forums and web sites?**

- Every day
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month

**Q4 - Can you put down the addresses or names of the WoW related web sites and forums that you are visiting?**

**Q5 - Are you a member of a guild in WoW?**

- Yes
- No
- No, but I used to be

**IF (2) Q5 = [1]**

**Q6 - How often do you participate in guild-related activities (such as raiding or PVP) ?**

- Every day
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month
- Never

**IF (3) Q5 = [3]**

**Q7 - How often did you participate in guild-related activities (such as raiding or PVP) ?**

- Every day
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month
- Never

**IF (4) Q5 = [1]**

**Q8 - How often do you get involved in conversations with your guild mates?**

- Every day
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month
- Never



IF (5) Q5 = [3]

**Q9 - How often did you get involved in conversations with your guild mates?**

- Every day
- Almost every day
- At least once a week (but not every day)
- At least once a month (but not every day)
- Less than once a month
- Never

**Q10 - Now think about the official WoW forums (<http://eu.battle.net/wow/en/forum/>). Try to think about the relations with other members of these forums and think about how you feel about these forums. Please mark on a scale from 1 (Completely disagree) to 5 (Completely agree), how much do you agree with the following statements.**

	Completel ydisagree	Disagree	Neutral	Agree	Completel yagree
I think these forums are a good place for me to be a member	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Other members and I want the same thing from these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I can recognize the names of most of the members on these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I feel at home on these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I care about what other group members think of my actions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
If there is a problem on these forums, there are members here who can solve it	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
It is very important to me to be a member of these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I expect to stay in these forums for a long time	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I anticipate how some members will react to certain questions or issues on these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I get a lot out of being a member of these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I've had questions that have been aswered on these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I've gotten support on these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Some people on these forums have friendships with each other	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I have friends on these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Some members on these forums can be counted on to help others	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I feel obligated to help others on these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I really like these forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
These forums mean a lot to me	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Q11 - People play WoW for different reasons and with various motivations. The following tables cover such reasons and motivations and I would like to ask you for each of them to mark it how important is it for you.**

**Q12 - Please mark on a scale from 1 (not important at all) to 5 (extremely important), how important are different aspects of the game for you.**

	notimportant at all	slightlyimportant	moderatelyimportant	veryimportant	extremelyimportant
Competing with other players	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Acquiring rare items that most players will never have	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Being part of a serious, raid/loot-oriented guild	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dominating/killing other players	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Role-playing with your character	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Getting to know other players	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Talking to your online friends about your personal issues	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The ability of your character to solo the game efficiently	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Finding quests, NPCs or locations that most people do not know about	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Your character's armor / outfit matching in color and style	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Q13 - Please mark on a scale from 1 (not important at all) to 5 (extremely important), how important are different aspects of the game for you.**

	notimportant at all	slightlyimportant	moderatelyimportant	veryimportant	extremelyimportant
Leveling up your character as fast as possible	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Using the character builder or a template to plan out your character's advancement at an early level	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Knowing as much about the game mechanics and rules as possible	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Provoking or irritating other players	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Doing things that annoy other players	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Being part of a friendly, casual guild	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Enjoying working with others in a group	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Having a self-sufficient character	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Collecting distinctive objects or clothing that have no functional value in the game	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Making up stories and histories for your characters	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Q14 - Please mark on a scale from 1 (not important at all) to 5 (extremely important), how important are different aspects of the game for you.**

	not important at all	slightly important	moderately important	very important	extremely important
Becoming powerful	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Accumulating resources, items or money	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Be well known in the game	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Your character being as optimized as possible for their profession /role	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chatting with other players	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Having meaningful conversations with other players	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Playing as a part of a group	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trying out new roles and personalities with your characters	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Your character looking different from other characters	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Playing to relax from the day's work	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Q15 - Please mark on a scale from 1 (not important at all) to 5 (extremely important), how important are different aspects of the game for you.**

	not important at all	slightly important	moderately important	very important	extremely important
Knowing the precise numbers and percentages underlying the game mechanics	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Helping other players	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Having your online friends offering you support when you have a real life problem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Playing solo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Exploring the world just for the sake of exploring it	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Exploring every map or zone in the world	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Being immersed in a fantasy world	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Customizing your character during character creation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Avoiding thinking about some of your real-life problems or worries	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Escaping from the real world	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Q16 - This part is related to your relations with other people in WoW.**

**Q17 - Please mark on a scale 1 (Completely disagree) to 5 (Completely agree), to what extent do you agree or disagree with the following statements:**

	Completel ydisagree	Disagree	Neutral	Agree	Completel yagree
Interacting with people in WoW makes me interested in things that happen out-side of my town	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interacting with people in WoW makes me want to try new things	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interacting with people in WoW makes me interested in what people unlike me are thinking	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Talking with people in WoW makes me curious about other places in the world	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interacting with people in WoW makes me feel like part of a larger community	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interacting with people in WoW makes me feel connected to the bigger picture	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interacting with people in WoW reminds me that everyone in the world is connected	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I am willing to spend time to support general WoW community activities	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interacting with people in WoW gives me new people to talk to	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In WoW, I come in contact with new people all the time	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Q18 - Please mark on a scale 1 (Completely disagree) to 5 (Completely agree), to what extent do you agree or disagree with the following statements:**

	Completel ydisagree	Disagree	Neutral	Agree	Completel yagree
There are several people in WoW I trust to help solve my problems	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
There is someone in WoW I can turn to for advice about making very important decisions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
There is no one in WoW that I feel comfortable talking to about intimate personal problems	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
When I feel lonely, there are several people in WoW I can talk to	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
If I needed an emergency loan of \$500, I know someone in WoW I can turn to	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The people I interact with in WoW would put their reputation on the line for me	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The people I interact with in WoW would be good job references for me	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The people I interact with in WoW would share their last dollar with me	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
I do not know people in WoW well enough to get them to do anything important	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The people I interact with in WoW would help me fight an injustice	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Q19 - This is the last part. Please answer some basic socio-demographic questions.**

**Q20 - Gender:**

- Male
- Female

**Q21 - In what year were you born?**

**Q22 - In which country do you live?**

**Q23 - What is your employment status?**

- Student, in school, in vocational training
- Employed
- Self-employed
- Helping family member in a family business or a farm
- Unemployed
- Retired
- In military or civil service
- Homemaker
- on maternity leave
- on parental leave or childcare leave
- ill or disabled for a long time or permanently
- Other: