

OTDK-dolgozat

Fischer Bálint
BA

2013

Sport, játék, függőség? Mi motiválja a játékosokat, hogy napi több órát töltsenek el kedvenc MMORPG-jük előtt?

Sport, game, addiction? What motivates computer game players to spend couple of hours a day with their favorite MMORPG?

Kézirat lezárása: 2011. május 2.

Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	1
Mik is azok az MMORPG-k?.....	2
A piac bemutatása	4
A médiapiac alakulása a 8-18 éves korosztály körében	4
A computer használati szokások és az internet terjedése	5
Az MMORPG-k piaca	6
Kik is játszanak valójában az MMORPG-kkel?	8
A játék motivációval összefüggő tényezői.....	9
A játékon belüli lehetőségek	9
A PVE világ által nyújtott lehetőségek.....	9
A PVP világ által nyújtott lehetőségek.....	11
A raidelés világa.....	13
A raidek bemutatása	14
A raidelés lehetséges motivátorai	14
A játék során felmerülő motiváló tényezők összefoglalás	16
A hipotézis meghatározása	17
Felhasznált szakirodalmi megállapítások összegzése.....	17
A hipotézisrendszer kimondása.....	19
A kérdőív összeállítása és kitöltése	21
A kérdőív technikai megoldása	21
A kérdőív felépítése.....	21
A kérdőív összeállításának módszertana.....	22
A reprezentativitás hiánya.....	23
Az eredmények értelmezése	24
A válaszadók általános bemutatása	24
A hipotézisek helyességének vizsgálata	27
A klaszterek megalkotása	27
Módszertani visszatekintés	28
Az eredmények összefoglalása.....	29
Eredmények összegzése	31
Kitekintés.....	33
Irodalomjegyzék	34
Melléklet.....	37

Bevezetés

Dolgozatom során arra keresem a választ, hogy a magyarországi MMORPG – és ezen belül is hazánk World of Warcraft – játékosait mi köti időről-időre a gép elé, a játék mely része képes még mindig fenntartani az érdeklődésüket. Dolgozatomat az MMORPG-k piacának teljes körű bemutatásával kezdem, szemléltetve a szektor méreteit és gazdasági erejét, igazolva a kérdés felmerülésének relevanciáját. Kutatásom kiindulópontjaként elsősorban Nick Yee 2006-ban publikált tanulmányára támaszkodom, amelyből kiindulva felállítottam saját önálló hipotézisrendszeremet. Feltételezésem szerint a World of Warcraft játékosok hat különböző személyiségtípusba sorolhatók, melynek igazolására egy komplex kérdőívet állítok össze, melyet a játékosok online formában töltenek ki. A kérdőív egy attitűdvizsgálattal méri fel a válaszadók jellemző személyiségjegyeit, amely alapján – klaszteranalízist alkalmazva – a ki- töltőket hat csoportra bontom. Ezután, azt vizsgálom, hogy a hipotézisemben megjelölt típusok összeegyeztetők-e a klaszteranalízisben kapott csoportokkal. Majd a kapott hat szegmensben végzek további elemzéseket, és klaszterenként a játékon belüli eddigi teljesítményüket, hozzáállásukat és motiváló tényezőiket veszem górcső alá. Végül eredményeimet összefoglalom, hipotézisemet a kutatási eredmények függvényében elfogadom vagy elvetem. Zárásként jelen- legi kutatásomat elhelyezem az eddig a témával foglalkozó szakirodal- mak tükrében mind nemzetközi, mind magyarországi viszonylatban, valamint kitérek a jövő- ben érdekesnek látszó további kutatási témákra.

Mik is azok az MMORPG-k?

Az MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) a sokszereplős online szerepjáték rövidítése, ahol a játékosok, többnyire számítógépeket használva kliens gépként, végeznek közös tevékenységet egy a program által megszabott virtuális térben.¹ Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy több ezer vagy akár több millió játékos képes egyszerre a játéktérben tartózkodni, és kapcsolatba lépni egymással. A kapcsolat számos formában nyilvánulhat meg a játéktér függvényében, de a legjellegzetesebb módja egyrészt, a közvetlen üzenetváltás, valamint hogy a játékosok vizuálisan érzékelik, látják egymást a közös játéktérben.

Mint egy normális RPG (Role-Playing Game), vagyis szerepjáték esetében, a játékosok itt is felveszik egy képzeletbeli lény szerepét, és ennek a karakternek a tetteit, döntéseit irányítják. A különbség az 1820-as évek óta ismert és népszerű² szerepjátékokkal szemben, hogy minden történés egy a program kiadója által megalkotott virtuális térben zajlik, a régi típusú számítógépes RPG-kkel szembeni különbség pedig a többszereplősségekben lelhető fel.

Az MMORPG-k fejlődése is viszonylag hosszú távra tekint vissza, de az igazán dinamikus felívelés az elmúlt tíz év eredménye.³ Ez a típusú időtöltés, a hozzá nélkülözhetetlen szélessávú internet terjedésével együtt robbant be a köztudatba és kezdte meg hódító útját. Mára több millió játékosnak hála az iparág mérete elérte a 800 millió dollárt⁴, de az MMORPG piac részletes elemzésére a későbbiekben kerül sor.

Az MMORPG játékoknak bár rengeteg típusa és fajtája létezik, mégis van néhány közös vonás, ami többé-kevésbé mindre jellemző. Témájukat tekintve a legtöbbre jellemző valamilyen fantasy világ megalkotása, amely elrugaszkodik jelen korunk mindennapi életétől. Lehet ez a múlt vagy a jövő korok felidézése, vagy egy teljesen a sajátunktól eltérő világ. Egy másik közös vonás a fejlődés lehetősége, vagyis, hogy képzeletbeli karakterünket a játék során folyamatosan jobbra, okosabbá, szebbé, de valamilyen formában többé tesszük. Ez az örökös fejlődési potenciál az MMORPG-k egyik meghatározó mozgatórugója, és ehhez jön még hozzá, hogy az ilyen játékok nagy részét nem lehet „végigvinni”, azaz szinte lehetetlen elérni minden téren a teljességet, mindig van még mit fejleszteni, csinálni, ami az addiktivitás lehetőségének egyik fő oka is. A harmadik közös vonás a társasági érintkezés lehetősége, más szóval, hogy a játékosok a tevékenységük során csak fizikailag vannak egyedül, de a közös

¹ <http://www.wisegeek.com/what-is-a-mmorpg.htm> (Letöltve: 2010-05-04)

² <http://www.rpggroup.com/history.html> (Letöltve: 2010-05-04)

³ <http://www.spiritus-temporis.com/mmorpg/history.html> (Letöltve: 2010-05-04)

⁴ <http://worthplaying.com/article/2010/5/1/news/74008/> (Letöltve: 2010-05-04)

virtuális tér folyamatos lehetőséget biztosít az interakcióra. Emellett a legtöbb MMORPG köré kiépül egy sajátos és egyéni terminológiarendszer, egy közös nyelv, amit a játékosok probléma nélkül használnak és értenek.⁵ Ehhez szorosan kapcsolódva jellemző a belső kultúra és összetartás kialakulása is a játékosok között, de ennek részletes kifejtésére még a dolgozat későbbi részében kerül sor. És végül az utolsó releváns közös technikai vonása, a kliens-szerver architektúra használata. Ennek lényege, hogy a felhasználó feltelepít egy kliens programot, aminek segítségével képes csatlakozni a játékszolgáltató által üzemeltetett szerverekhez. Ezeken a szervereken történik tulajdonképpen a teljes virtuális világ futtatása, itt tárolódik minden adat, és itt érintkezhetnek a játékosok is egymással. Mind a kliensprogram, mind pedig az aktuálisan működő szerverek szükségesek ahhoz, hogy a felhasználó képes legyen bejelentkezni a játékba. Mivel a szerverhez csatlakozás során a felhasználók azonosítására is sor kerül, így az MMORPG játékok esetén jóval nehezebb a kalózkodás⁶, változatlan játékelmény megtartása mellett, hiszen ha nem jogtisztán szeretnénk játszani, akkor a szervergép egyszerűen elutasítja a csatlakozási kísérletet. Ez is lényeges tényezője az ilyen típusú játékok hatalmas arányú előretörésének, mivel a szoftverpiac egyik legnagyobb problémájától – az illegális példányok használatától – élvez védettséget.⁷

⁵ S. A. Decker, J. N. Gay (2009)

⁶ A kalózkodás azt jelenti hogy, egy szerzői jogvédelem alá eső szoftver a jogtulajdonos kifejezett engedélye nélkül felkerül egy nyilvános vagy korlátozott hozzáférésű oldalra (Letöltve: 2010-05-04)

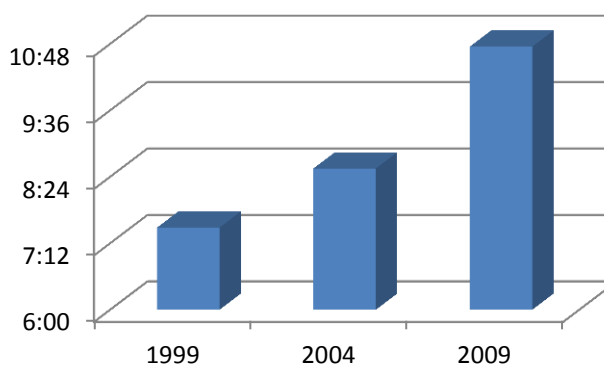
⁷ <http://www.gamespot.com/gamespot/features/all/gamespotting/071103minusworld/1.html> (Letöltve: 2010-05-04)

A piac bemutatása

A médiapiac alakulása a 8-18 éves korosztály körében

A következő fejezet során rövid áttekintés adok a jelenlegi médiapiaci tendenciákról, ezzel elhelyezve az MMORPG-eket a piacon. Évről évre egyre komolyabb kérdés az egész világban - és így hazánkban is - a digitalizáció⁸, és az elektronikus társadalom⁹ vagyis, hogy web-könyvtárakat lapozhatunk át, virtuális kiállításokat tekinthetünk meg, interneten vásárolhatunk, intézhetjük pénzügyeinket vagy adhatjuk le adóbevallásunkat. Az emberek egyre több időt töltenek a monitoraik előtt, és ez fokozottan igaz a fiatalabb generációkra¹⁰, a közösségi oldalak (Facebook, Iwiw, Twitter), az azonnali üzenetküldési lehetőségek (MSN, Gmail chat), és online játékok előretörése óta.

A Kaiser Family Foundation immáron harmadik alkalommal készítette el kutatását¹¹ melyben a 8-18 év közötti korosztály médiafogyasztási szokásait vizsgálta¹². Bár a felmérést amerikai fiatalokkal végezték, de feltételezhető, hogy az arányok és súlyok terén némi eltérést megengedve, az alapvető trendek a világ fejlődő országainak ifjúságára általánosan is jellemzőek. A mérés első komoly tanulsága, hogy a különböző médiatípusok közül



1. ábra - A médiafogyasztási arányok változása 1999 és 2009 között a Kaiser Family Foundation kutatása alapján (saját készítésű ábra)

nem csak az általános számítógép használat, hanem a televízió, a zenehallgatás és a komputeres játékok aránya is drasztikusan nőtt az 1999-es és 2004-es felmérésekhez képest a vizsgált korosztály körében.¹³ Míg egy átlagos fiatal tíz évvel ezelőtt 7 óra 29 percet töltött valamilyen médiaforrás előtt, ez a szám mára 10 óra 45 perc, ami egy 43%-os növekedésnek felel meg. Ez a szám azonban csalóka lehet az úgynevezett multitasking¹⁴ tevékenységek miatt. Ennek lényege, hogy manapság egy átlagos médiafogyasztó egy időben nem csak egy típusú médiát fogyaszt. Vagyis nem ritka jelenség, hogy valaki zenét hallgat, közben letölt valamit, e-mailt

⁸ http://upctelekom.hu/mi_a_digitalizacio/ (Letöltve: 2010-05-07)

⁹ <http://www.mno.hu/portal/511574> (Letöltve: 2010-05-07)

¹⁰ <http://www.businessinsider.com/media-use-by-8-18-year-olds> (Letöltve: 2010-05-07)

¹¹ <http://www.kff.org/entmedia/mh012010pkg.cfm> (Letöltve: 2010-05-07)

¹² A kutatás során 2002 amerikai 8-18 év közötti fiatalokat kérdeztek meg

¹³ <http://www.slideshare.net/AlHaqqNetwork/kaiser-family-foundation-generation-m2> (Letöltve: 2010-05-07)

¹⁴ <http://www.kff.org/entmedia/entmedia030905nr.cfm> (Letöltve: 2010-05-07)

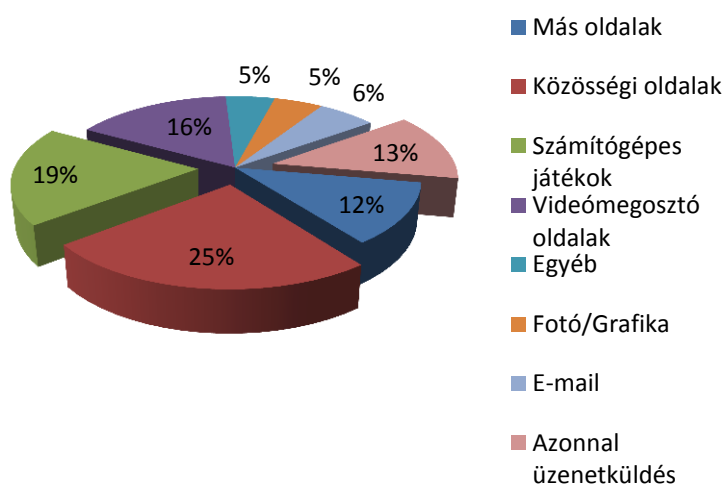
ír, és a háttérben még a TV is megy lenémítva. Természetesen ez egy médiakutatás során azt jelenti, hogy külön rögzítik a TV, rádió és géphasználat idejét is erre a periódusra, vagyis az ilyen módon eltöltött egy óra a tanulmányban három óraként jelenik meg. Így tulajdonképpen ez a tíz óra fölötti arány nem tekinthető teljesen valósnak, de a felmérésben megpróbálták ezt az adatot „nettósítani” – vagyis kiszűrni belőle a multitaskingot – és így 7 óra 38 percet kaptak, ami már nem haladja meg nagymértékben az 1999-es multitaskinggal együtt számolt adatokat. Bár tény, hogy a több médiaforrás együttes használata okozhatott torzításokat már az 1999-es mérésben is, de az még így is tisztán megfigyelhető, hogy a tendenciában erős figyelhető meg.

Miért fontos ez számunka? A válasz egyszerű: nem lehet eltekinteni attól, hogy milyen médiakörnyezetben töltenek el a felhasználók napi sok-sok órát MMORPG vagy egyéb számítógépes játékokkal játszva, emellett fontos arra is figyelmet fordítani, hogy egyáltalán mekkora piaci részesedést tud kihasítani az iparág a teljes médiatortából.

A computer használati szokások és az internet terjedése

Az előző fejezetben bemutatott médiafogyasztási tendenciák alakulásában a TV, rádió és újságok mellett jelentős részt vállal a számítógép előtt töltött órák száma is. Egy átlagos amerikai fiatal naponta körülbelül másfél órát tölt a monitor előtt, ami meglepően alacsonynak tűnhet a négy és félórányi napi televíziózás mellett. Azonban itt fontos visszacsatolni a multitaskingra, mivel a TV nézés jellegzetesen háttértevékenységnek tekinthető: a megkérdezettek nagy része állította, hogy a TV többnyire úgy megy, hogy azt senki nem nézi vagy mellette folytat más tevékenységet is.

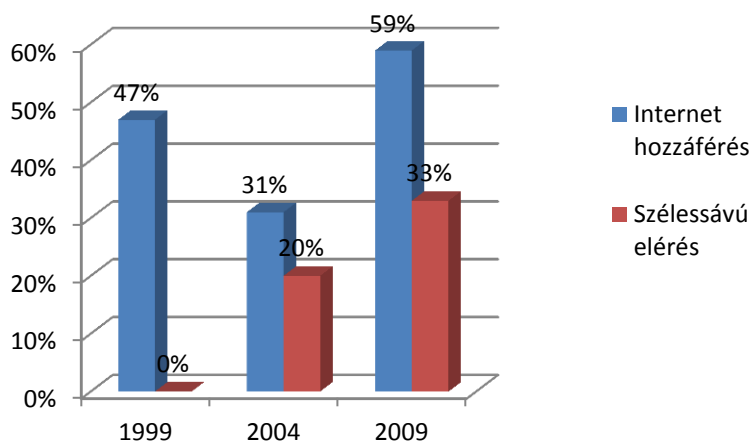
Vagyis ha megpróbáljuk a multitasking hatást kiszűrni, akkor az egyik legjelentősebb médiatevékenységnek tekinthető a számítógép használat. A következőkben azt elemezzük, hogy a vizsgált korosztály milyen tevékenységeket folytat a monitor előtt. Az elmúlt időszak tendenciáit ismerve nem meglepő, hogy a közös-



2. ábra - A számítógép használatának megoszlása 2009-ben a Kaiser Family Foundation kutatása alapján (saját készítésű ábra)

ségi oldalak, a videó megosztó siteok, valamint a számítógépes játékok teszik ki a piac 60%-át. Emellett – ahogy az a 2. ábráról is leolvasható – a negyedik helyen nem sokkal lemaradva a számítógépes játékoktól 13%-al az azonnal üzenetváltási (chat) alkalmazások állnak. Az ábrán kiemelve látható három tevékenység – a közösségi oldalak, a számítógépes játékok, illetve az azonnali üzenetküldés - melyek közös vonása, hogy ezeket mind magában foglalja egy átlagos MMORPG játék. Vagyis amellett, hogy egy játékkal játszunk, folyamatosan tartathatjuk a kapcsolatot barátainkkal, „közösségi életet élhetünk”, és chatelhetünk. Így nem meglepő az elmúlt években tapasztalható lendületes előretörés az MMORPG játékok terén.¹⁵

A médiapiac dinamikus változásával együtt a világháló is folyamatosan bővült az elmúlt tíz évben, nem csak új tartalmak és szolgáltatások terén, de a felhasználók és interneteléréssel rendelkezők számát tekintve is. Míg a 2000-es évek elején nagyjából minden második amerikai háztartást rendelkezett interneteléréssel (47%), addig ez mára majd 85%-is kúszott fel. A szélessávú internet szolgáltatások¹⁶ terén a változás még szembetűnőbb, mivel ez 1999-ben még nem volt a nagyközönség számára mindenhol elérhető, addig mára a háztartások majd 60%-a ilyen kapcsolattal rendelkezik. Ez meghatározóan fontos változás, mivel a legtöbb MMORPG játék a megfelelő



3. ábra – Internet hozzáférések száma az összes háztartás arányában 1999-2009 között a Kaiser Family Foundation kutatása alapján (saját készítésű ábra)

játékelmény biztosításához megkövetel egy 1Mb/s közeli sebességet, ami ma már láthatóan sem Amerikában, sem más fejlődő országokban - így például hazánkban¹⁷ sem - jelent komoly akadályt.

Az MMORPG-k piaca

Az online szerepjátékok piacát először is szét kell bontani két meghatározó részre, a fizetős (pay-to-play), illetve az ingyenes játékokra. Ahogy ezt a nevük is sugallja, az első típusért

¹⁵ Kaiser Family Foundation (2010)

¹⁶ 2008 óta 1,5 Mb/s a Federal Communications Commission (Szövetségi Kommunikációs Bizottság) döntése alapján - <http://www.engadget.com/2008/03/19/fcc-redefines-broadband-to-mean-768kbps-fast-to-mean-kinda/> (Letöltve: 2010-05-07)

¹⁷ http://www.linuxvilag.hu/content/files/cikk/06/cikk_06_53_56.pdf (Letöltve: 2010-05-07)

fizetni kell vagy a program megvételekor, vagy/és ezt követően kell havidíjat fizetni, hogy az accountunk¹⁸ aktív maradjon, és csatlakozhassunk a szerverhez. Ezzel szemben az ingyenes MMORPG-k mindenféle ellenszolgáltatás nélkül letölthetőek és használhatóak, elsősorban hirdetésre alapozott üzleti modelljüknek köszönhetően. Ingyenes tartalommal rendelkező játékokból több száz van, naponta jelennek meg új és halnak el régi kezdeményezések, ráadásul nagyon nehéz meghúzni ezeknél az alkalmazásoknál az MMORPG és flashjáték között húzó-dó határt, ezért ezekkel a továbbiakban egyáltalán nem foglalkozunk.¹⁹

Csak a fizetős MMORPG-kre korlátozódva sem egyszerű megmondani a játékosok pontos számát, mivel az accountok és a játékosok száma közti összefüggés nem függvényyszerű. Rengeteg játékos játszik több játékkal párhuzamosan, illetve az sem ritka, hogy valaki egy játékra valamilyen oknál fogva több előfizetést is fenntartson. Így a továbbiakban nem is teszünk kísérletet ilyen irányú becslésekre, a játékosok száma helyett az előfizetések számát tekintjük irányadó információnak. A World of Warcraft című MMORPG 2004-es megjelenése óta toronymagasan piacvezető, jelenleg több mint 11 és fél millió előfizetővel²⁰ a piac több mint 60%-át uralja.²¹ Ez a teljes piacot nézve körülbelül 18 millió előfizetőt jelent világszerte, akik körülbelül 40 fizetős MMORPG között oszlanak meg.²²

Ez a több milliós tömeg pénzben kifejezve egy 800 millió dollár éves forgalmat lebonyolító iparágat tesz ki, melynek a növekedési üteme bőven meghaladja a média felhasználás korábban bemutatott területeit. A DFC Intelligence²³ legfrissebb májusi ötezer – a világ különböző pontjain élő – játékos alapján készített előrejelzése²⁴ az iparág további dinamikus bővülését prognosztizálja és 2015-re már egy 3 milliárdos piaci szegmenst feltételez. A növekedés mögött a kínálati és keresleti oldal terén egyaránt komoly potenciálok vannak. Már ma is rengeteg játszanak MMORPG játékokkal Amerika és Európa szerte, de Ázsiában (elsősorban Kínában) az elmúlt időszakban kezdte meg igazi hódítását az műfaj. És egy több mint egymilliárdos fellelvő piacbán rejlő lehetőségek még akkor is komoly csábítást jelentenek, ha rendszeresen meg is gyűlik a játék forgalmazóinak a baja a kínai kormányzattal.²⁵ A másik oldalt, vagyis a kínálatot tekintve is jó üzlet az MMORPG készítése elsősorban az első fejezetben

¹⁸ Felhasználói hozzáférés

¹⁹ <http://www.gameogre.com/freeversuspays.htm> (Letöltve: 2010-05-08)

²⁰ <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/press/pressreleases.html?081223> (Letöltve: 2010-05-08)

²¹ <http://www.spooncraft.com/whatever/mmo-subscriptions-wow-has-623-market-share/> (Letöltve: 2010-05-08)

²² <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/show/released> (Letöltve: 2010-05-08)

²³ Videó játékokra szakosodott piackutató intézet - <http://www.dfciint.com/index.php> (Letöltve: 2010-05-08)

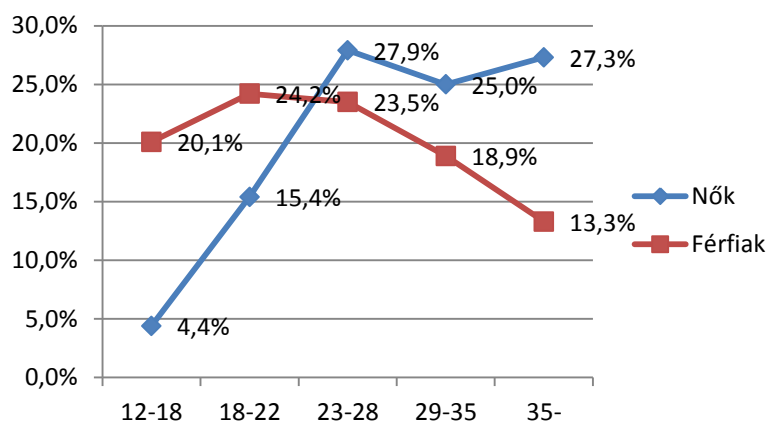
²⁴ <http://worthplaying.com/article/2010/5/1/news/74008/> (Letöltve: 2010-05-08)

²⁵ <http://frostshock.eu/2009/05/23/a-kinai-nagy-fail/> (Letöltve: 2010-05-08)

vázolt potyautasok kiszűrése miatt. A teljes digitális gazdaság évről-évre dollár milliárdokat veszít az illegális tartalmak terjedése miatt, az MMO-k azonban alapjaiban ellenállnak ennek a lehetőségnek, mivel minden információ, és maga a játék is az üzemeltetők szerverein fut, így ha valaki nem legálisan szeretne játszani, egyszerűen nem tud csatlakozni a szerverekhez. Persze ez is kiküszöbölhető különböző kalózszervertel üzemeltetésével, de ezek esetében a játékelmény olyan drasztikus romlása figyelhető meg, hogy a felhasználók nagy részének egyszerűen nem éri meg – nem is beszélve a teljes legális játékos-társadalom megvetéséről.

Kik is játszanak valójában az MMORPG-kkel?

A médiahasználatra vonatkozó adatok nagy része a 8 és 18 év közötti korosztályra vonatkozott, azonban a The Daedalus of Gateway MMORPG demográfiával és pszichológiával foglalkozó oldal szerint a játékosok csupán 25%-a tinédzser.²⁶ Ami még ennél is meglepőbb lehet, hogy a játé-



4. ábra – Az MMORPG játékosok megoszlása nem és korosztály szerint a The Daedalus of Gateway kutatása alapján (saját készítésű ábra)

kosok majd fele teljes állásban dolgozik, több mint egyharmaduk házas, és majd egynegyedüknek van gyereke. Vagyis távolról sem lehet azt állítani, hogy az MMORPG-k csak a fiatalok egyik szórakozási formája lenne, ami aztán szépen lassan elveszíti érdekességét. Épp ezért tűnik egy érdekes kérdésnek, hogy az ismert körülmények között mégis mi az, ami egy ilyen diverzifikált demográfiai közeget képes a képernyő elé vonzani időről-időre.

²⁶ http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_demographics.html (Letöltve: 2010-05-08)

A játék motivációval összefüggő tényezők

Miután körbejártuk az MMORPG-k fogalomkörét, és a piacot, ahol működnek, most megvizsgáljuk, hogy mik lehetnek azok a feltételezett okok és játékelemek, amik képesek napról-napra lekötni ezt a sokszínű játékos közösséget. A vizsgálat során a teljes MMORGP piacot tovább szűkítjük a piacvezető World of Warcraft-ra, és ezen keresztül tekintjük végig a lehetőségek tárházát, ami egy játékost foga, amikor leül játszani.

A játékon belüli lehetőségek

Alapvetően két nagy területét lehet elkülöníteni a World of Warcraft-nak, az úgynevezett PVE (játékos kontra környezet, player vs environment) és a PVP (játékos kontra játékos, player vs player) tartalmakat. Az elsőnél a hangsúly alapvetően a játékos és a virtuális világ által irányított NPC-k (nem játékos karakter, non-player character) között van, míg a második esetben a játékos kontra játékos összecsapások állnak a középpontban. Azért szükséges ezt a két játéktérületet markánsan elkülöníteni, mert egészen más játéktílust, attitűdöt követel meg a játékosoktól, más célokat tükröz ez a két játékmód, amely szoros kapcsolatban áll egyéb szociológiai tényezőkkel, és a játékhoz fűződő alapvető viszonyal, motivációkkal.²⁷ Ezt a markáns különbséget a játékot fejlesztő Blizzard is az kezdetektől figyelemmel kíséri, éppen ezért a játékteret biztosító szerverek egy része a PVP, míg másik része a PVE tevékenységet támogatja.²⁸

A PVE világ által nyújtott lehetőségek

Amint arról már korábban esett szó, a PVE világ számos lehetőséget nyújt a játékosok számára, ezeket vesszük végig a következő fejezet során. A haladás tekintetében az inkább önálló vagy kevésbé társas játékot megkövetelő lehetőségektől haladunk a komplexebb és több játékos együttműködését igénylő tevékenységek felé.

Minden frissen érkező játékos számára az első dolog amivel találkozik, az felfejlődés szükségessége az elérhető legmagasabb szintre (leveling). Ez tulajdonképpen abból áll, hogy a különböző NPC-k által adott feladatokat (questeket) teljesítjük, és a világban található különböző szörnyeket (mob-okat) elpusztítjuk, ezáltal tapasztalati ponthoz (experience point, XP) jutunk. Bizonyos mennyiségű tapasztalati pont megszerzése után karakterünk szintet lép (level up). Jelenleg a maximálisan elérhető szint 85, és szinte minden karakter 1-es szintről

²⁷ D. Weibel, B. Wissmath, S. Habegger, Y. Steiner, R. Groner (2009)

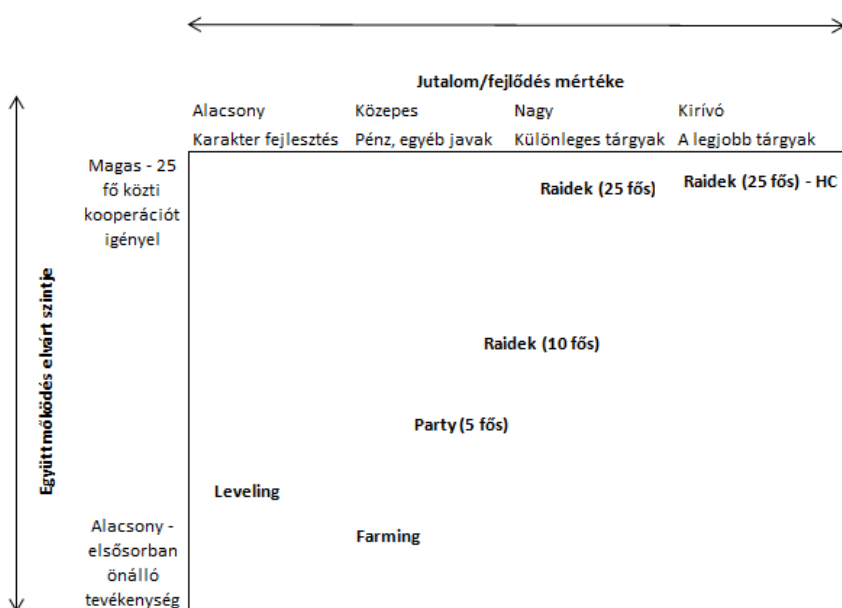
²⁸ Az európai szerverek (realmek): <http://www.wow-europe.com/realmstatus/index.html> (Letöltve: 2010-05-10)

indul²⁹, vagyis 84 szintlépés szükséges a maximális szint eléréséhez. Ekkor veszi kezdetét az úgynevezett végső tartalom (end-game content), melyről a további PVE és PVP tartalom ismertetésekor még lesz szó.

A leveling alapvetően két fontos szerepet tölt be ebben a virtuális világban, egyrészt minden új játékos számára egy „kötelező” része a játéknak, mielőtt elkezdheti kiaknázni az end-game tartalmat, ez motivációs szempontból kevésbé releváns. Amiért viszont külön kell vizsgálni a leveling PVE szerepét, az abban keresendő, hogy rengeteg játékosnak nyújt értékes játékelményt egy új, második vagy harmadik karakter (alt) felfejlesztése. Ennek oka a különböző karaktertípusok (fajok és kasztok, race and class) közti játékstílusbeli különbségekből fakad, de ennek részletes ismertetése és elemzése nem tartozik szorosan a dolgozat témájához. A kérdőív során ezzel kapcsolatban megválaszolásra váró kérdés, hogy vajon vannak-e játékosok, akik számára ez tekinthető az egyik fő motivációs tényezőnek, vagy ez nem több mint szükséges rossz, és az unaloműzés egy közömbös eszköze.

A következő PVE által kínált lehetőség az úgynevezett farmolás (farming), ami nem tér el sokban a levelingtől, az egyetlen igazán markáns különbség, hogy ezt a játékosok olyan karakterrel csinálják, amely már elérte a maximális szintet, és fő célja a játékon belüli valamilyen jószág felhalmozása. Ez lehet a játék gazdaságának belső fizetőeszköze (gold), egyéb belső

nyersanyag, reputáció³⁰ stb. A farmolható javak sora szinte végtelen, ízlése szerint szinte mindenki megtalálhatja a neki tetszőt. A farmolás során a levelinghez hasonlóan többnyire egyedül kell questeket teljesíteni, mobokat ölni, és a karakterünk is hasonlóan fejlődik, csak



5. ábra – Az elvárt együttműködés és a jutalom kapcsolata a PVE tartalom által kínált lehetőségek során (saját beosztású és készítésű ábra)

²⁹ Kivétel a Death Knight karakter, de ez a dolgozat szempontjából nem releváns

³⁰ A játékban léteznek előre meghatározott frakciók, akiknek ha segítünk küldetések során vagy egyéb módon, akkor javul a megítélésünk általuk, amit később értékes tárgyakra válthatunk be

nem szintben, hanem új eszközökben, goldban vagy reputációban mérve. Továbbá a levelinghez hasonlóan itt is a játékelmény szintje aránylag alacsony, viszont a karakter fejlődése lehet igen látványos is.

A következő PVE lehetőség már komolyabb közösségi tevékenységet és kooperációt igényel a játékosok között, és ezzel együtt a várható „kifizetés” a fejlődés mértéke is nagyobb. Ez a tevékenység, amikor öt játékos összeáll egy csoportba (partyba) és együtt próbálnak meg legyőzni egy komplexebb és nehezebb a virtuális környezet által irányított mobot vagy mobokat. A cél itt is természetesen elsősorban a karakter fejlesztése, mivel az ilyen ellenségek legyőzése már olyan jutalmakat tartogat, amiket a játékosok máshonnan nem tudnak megszerezni. Emellett kezdeti szinten bejön a kihívás valamint a társas időtöltés motiváló ereje is. Ez viszont még csupán kezdeti szintűnek tekinthető, mivel az ötfős tartalom bár több kihívást hordoz már magában, mint a farmolás vagy a leveling, de többnyire nem állítja igazán nehéz feladatok elé a játékosokat. Emellett ezek az ötfős partyk az esetek jelentős részében adhoc összeállásai játékosoknak, így a közösségi kapcsolatok elmélyülésének lehetőségét sem hordozza magában.

A PVE tartalom utolsó és egyértelműen legmeghatározóbb eleme a raidek³¹, melyek 10 vagy 25 játékos koordinált és alaposan kidolgozott együttműködését igénylik. Ezek motiváló eszközei viszont már messze túlmutatnak a karakter fejlesztésén; a kihívástól kezdve, a csapathoz tartozáson keresztül a versenyszellemig sok faktor lép be ezen a szinten, ezért ezt a dolgot későbbi részében még részletesen tárgyaljuk.

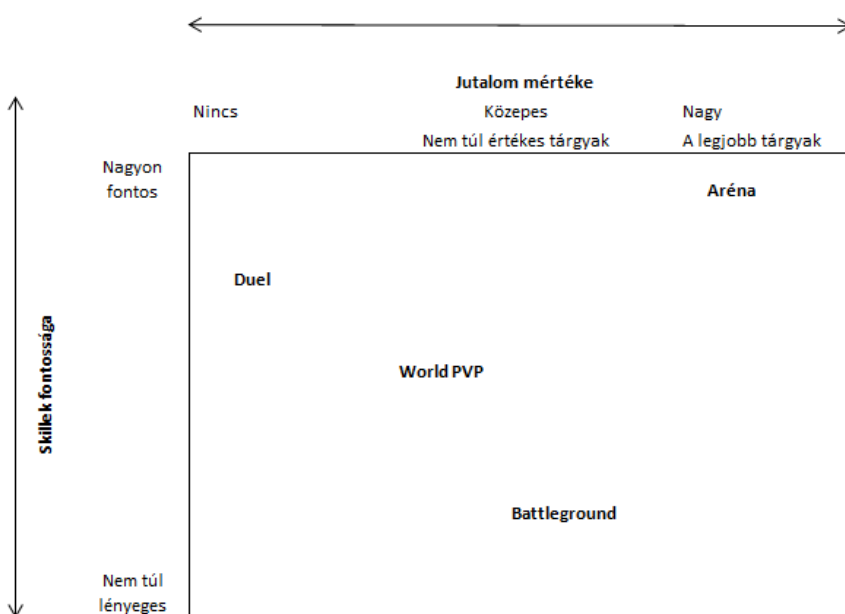
A PVP világ által nyújtott lehetőségek

A World of Warcraft-ban a PVE-hez hasonlóan PVP terén is igen tág lehetőségeket kínál a felhasználók számára. Bár tény, hogy a játék kezdeti szakaszában a súlyok igen erősen eltolódtak PVE irányba³², mind a megszokott piaci szokásokhoz, mind pedig a játékosok elvárásaihoz képest, de ez mostanra - a játék hat éves evolúciója során - sokat változott, és mára egy aránylag elfogadható egyensúly állt be mind a tartalom nagysága és összetettsége, mind az eredményes PVP tevékenység jutalmazása terén. Komoly eltérés a PVP és PVE tevékenységek között, hogy míg a PVE egy jelentős szeletét teszi ki a leveling, vagyis nem end-game content, addig az érdemi PVP lehetőségek többé-kevésbé mind 85-ös szintre korlátozódnak.

³¹ Erre a kifejezésre nincs megfelelő magyar terminológia

³² <http://pc.gamespy.com/pc/world-of-warcraft/617414p1.html> (Letöltve: 2010-05-11)

A PVP-t alapvetően négy nagy részre lehet osztani, ebből kettő szinte tisztán a szórakoztatás funkcióját látja el, komolyabb jutalmazást nem tartogat ezekért a játék. Ezek a két nem ellenséges³³ játékos közti harc, amely nem végződik halállal (duel), valamint a játéktérben mozgó ellenséges játékosok közti ütközet (world PVP). Itt a fő motiváló erő egyértelműen a szórakozás (fan). Némi magyarázatra szorul, hogy egy játék esetében, hogy szólhat valami külön a szórakozásról. Ez azt jelenti, hogy a játék egyéb területei pedig nem a szórakozásról szólnak? Természetesen elmondható, hogy a játékosok mind azért játszanak MMORPG-kel, mert az szórakoztatja őket, de emellett a játék rengeteg tevékenységet honorál a karakter valamilyen formájú fejlődésével, gyarapodásával. Azokat a játékon belüli elfoglaltságot szokták a fan jelzővel illetni, ahol egyéb külső motiváció nincs, a karakter nem fejlődik, nem lesz több pénze, nem javul az elismertsége stb. A duel és a world PVP jellegzetesen ilyenek. Ezt a két PVP típust logikus együtt kezelni, mivel tartalmukat tekintve igencsak hasonlóak, a markáns különbség abban nyilvánul meg, hogy a harc másik résztvevője ellenséges vagy szövetséges³⁴ játékos-e. Mindkét típusnál igen jelentős kérdés, hogy a harc résztvevői mennyire „ügyesek”, mennyire nálják jól a karakterük totta lehetőségeket (skill). A skilles játékosok lényeges jobb eredményeket tudnak elérni duel és world PVP terén egyaránt. A kutatás egyik érdekes kérdése, hogy a fan tényező önmagában mennyire képes egy játékost motiválni.



6. ábra - Az elvárt egyéni skillek fontossága és a jutalom kapcsolata a PVP tartalom által kínált lehetőségek során (saját beosztású és készítésű ábra)

A harmadik nagy szelete a PVP-nek a battlegroundok (BG)³⁵, ahol az adott területtől függően 10, 15, vagy 40 ellenséges játékos csap össze meghatározott keretek és szabályok között. Itt lehetséges előre összeállított csapattal is indulni (pre-raid) vagy véletlenszerű csapathoz csat-

³³ A játékot két ellentétes oldal alkotja, nem ellenségesnek tekinthetők az azonos, míg ellenségesnek a különböző oldalon álló játékosok.

³⁴ nem az Alliance frakció értelemben

³⁵ Itt és a továbbiakban is a Rated és normál Battlegroundokat együtt kezelem

lakozni (random). A koordináció, és skill igény is közepes szintű, ahogy a javadalmazása is. A fan faktor sem tekinthető túl erősnek, jellegzetes régi vágású langyos vize a játéknak, ettől függetlenül széles körben örvend népszerűségnek.

Végül a negyedik, legkomolyabb oldala a játék PVP részének az úgynevezett aréna (arena). Itt a játékosok 2v2, 3v3, illetve 5v5³⁶ formációkban mérik össze erejüket. Itt az eredményesség jól felszerelt karaktert, összeszokott és megfelelően koordinált csapatot, és igen magas szintű egyéni skilleket igényel a csapat minden tagjától. Jutalmazás terén is, ehhez mérten a játék PVP területén megszerezhető legjobb tárgyak innen szerezhetők meg. Emellett a még csak érintőlegesen említett raidekhez hasonlóan, itt is rengeteg új motivációs tényező jön be, ilyen a kihívás, a győzelem érzet, vagy a versenyszellem. Emellett fontos megjegyezni, hogy a Blizzard időről-időre megrendezi az Arena Tournament – melyen idén először már magyar csapatok is indulhatnak³⁷ – nevű eseményt, ahol a világ legjobb játékosai mérhetik össze erejüket, és a győztesek nevét a teljes játékos társadalom megismeri, ami ugyancsak egy erős motiváló erőként hathat.

A raidelés világa

Ahogy arról már korábban esett szó, a raidelés is a standard PVE tevékenységek közé tartozik, amiért azonban külön kezeljük, az a benne rejlő sokszínűséggel indokolható. Mind a raidelés típusai és lehetőségei igen szerteágazóak, mind pedig azok a tényezők, amik arra ösztönzik estéről-estére játékosok tömegeit, hogy raidekbe kezdjenek.

Mielőtt azonban jobban belemennénk ezekbe a tényezőkbe, mindenképpen szükséges a raid fogalmának és típusainak áttekintése. A raid tulajdonképpen nem más, mint a party kibővített keretek között, vagyis nem csupán 5, hanem 10 vagy 25 fő együttműködését követeli

		Játékosok száma	
		10 fő	25 fő
Nehézségi fok	HC	Elkötelezettség igénye: közepes Guild szükségessége: magas Kihívás szintje: magas Nemzetközi verseny elvéve jellemző Jutalmazása a játékban: magas Gyakorlási idő igény: magas	Elkötelezettség igénye: magas Guild szükségessége: nélkülözhetetlen Kihívás szintje: legamagyasabb Nemzetközi verseny nagyon jelentős Jutalmazása a játékban: elérhető legjobb Gyakorlási idő igény: nagyon magas
	Normal	Elkötelezettség igénye: szinte nulla Guild szükségessége: nem szükséges Kihívás szintje: alacsony Nemzetközi verseny nincs Jutalmazása a játékban: alacsony Gyakorlási idő igény: alacsony	Elkötelezettség igénye: magas Guild szükségessége: közepes Kihívás szintje: közepes Nemzetközi verseny elvéve jellemző Jutalmazása a játékban: magas Gyakorlási idő igény: közepes

7. ábra - A raidek négy típusának jellemző tulajdonságai (saját beosztású és készítésű ábra)

³⁶ 2v2 jelentése 2 játékos 2 játékos ellen. A további esetekben a terminológia azonos.

³⁷ <http://frostshock.eu/2010/04/22/magyarok-az-arena-tournamenten/> (Letöltve: 2010-05-11)

meg. Emellett a 10 és 25 fős tartalmak jóval több kihívást is hordoznak, mint 5 fős elődeik, melynek oka a céltudatos ilyen irányú játékfejlesztés mellett az is, hogy 25 játékos koordinációja minden esetben komplexebb feladat, mint 5-é.

A raidek bemutatása

A raidek a World of Warcraft öt éves története során igen hosszú - és a játék többi területénél jóval dinamikusabb - fejlődésen mentek keresztül, melynek oka véleményem szerint elsősorban népszerűségében, komplexitásában, és az egyensúly megtalálásának nehézségében keresendő. A továbbiakban a raidelés mostani, 2011-es helyzetéről és kereteiről fogok beszélni. Alapvetően két dimenzió mentén lehet felosztani a raideket, egyrészt a játékosok száma szerint lehetnek 10 valamint 25 fősek, és nehézségük szerint normál (normal) vagy nehéz (hardcore, HC) szintűek. Egy adott raid tartalom, a csapat igénye szerint tehát 2x2, azaz négy féle lehet: 10, 25, HC10 és HC25.

A raidekhez szorosan kapcsolódnak a játékban az úgynevezett klánok (guild), amely alatt játékosok egy összetartó csoportját értjük, a maguk belső szabályaival, hierarchiájával, rekrutációs politikájával. Egy ilyen közösséghez tartozás – bizonyos kivételektől eltekintve – nélkülözhetetlen az érdemi raidelési tevékenységhez, mivel annak a 10, illetve 25 embernek, akik ilyenkor együttműködnek, össze kell szokniuk, kommunikálniuk kell, segíteniük kell egymást, ami nem lehetséges, ha nem tartoznak egy összetartó közösségbe, vagyis egy guildbe.

Ha megvan a guild és a csapat, akkor kezdetét veheti a raid. Első körben a játékosoknak el kell döntenie, hogy a négy közül melyik nehézségi szinten választják. Ezt követően kezdetét veszi a játék, többnyire hangkommunikáció³⁸ támogatásával az egyszerűbb koordináció érdekében. Egy átlagos raid a tartalomtól, a nehézségi szinttől, illetve a begyakoroltság fokától függően a negyed órától akár 12-14 óráig is tarthat, ezalatt végig figyelmet és kitartást megkövetelve a játékosoktól.

A raidelés lehetséges motivátorai

Miután kicsit jobban megismertük, a raideket és annak típusait, meg kell vizsgálni, hogy ez miben nyújthat sokat a felhasználóknak, miért ez lehet az egyik legvonzóbb és legdinamikusabban fejlődő területe a játéknak. Egyrészt a játékosok jelentős hányadának örömet okoz,

³⁸ Szoftveres támogatásként többnyire a Ventrilo (<http://www.ventrilo.com/>) nevű programot használják (Letöltve: 2010-05-11)

amikor látják karakterük többé, jobbá válni, fejlődni.³⁹ A raidelési tevékenység rejti a játékban a megszerezhető legjobb tárgyakat és eszközöket, így aki komoly szinten úzi ezt a tevékenységet, annak a teljes játékosársadalomhoz képest kimagaslóan fejlett és jó karaktere lehet. Ezen a vonalon maradva egy másik fontos mozgatórugó lehet a versenyszellem, ami két szinten is megjelenik. Egyrészt a legtöbb embernek fontos a World of Warcraft-ban – ahogy a való világban is – hogy ki tudjon tűnni a tömegből, hogy jobb legyen, mint az átlag. Erre is remek terepet biztosít a raidelés világa. Az egyéni szint mellett a másik még fontosabb verseny szintje a világ vezető giuldje között zajlik, azért, hogy ki tud egy adott tartalmat legelőször végigvinni. Ez igen komoly presztízskérdés a nagy klánok számára, a ranglétrát⁴⁰ több rangos, a játékkal foglalkozó közösségi oldal (community site) is nyilvántartja. Harc azért, hogy a legjobb legyél valamiben mindig erős motiváló tényező tud lenni az embereknek mind egyéni, mind csapat szinten.

Egy másik tényező, hogy a magas szintű arena PVP mellett ez tekinthető a játék legnehezebb, legtöbb kihívást tartogató részének. Napról-napra szembesülnek a játékosok raid környezetben olyan helyzetekkel, ami nem kis mértékben teszi próbára a rendszerben gondolkodási készségüket, a reakcióidejüket, a csapatjátékosságukat, és az improvizációs képességüket.

Emellett a raidelés során jön be igazán a közösségi vonala a játéknak, tehát itt egy játékos már jó eséllyel nem csak a játékhoz és a karakteréhez, hanem más a képernyő mögött ülő játékosok – a klántársaihoz – is elkezd valamilyen szinten ragaszkodni. És az ember köztudottan szociális lény⁴¹, szeret egy közösséghez, más emberekhez tartozni, így a fokozott raid és ezáltal klán aktivitás ismételten egy erős motiváló tényezője lehet a játéknak. Emellett, ha egy játékos szervesen része a klánjának, akkor a játék elhagyásának kockázata is kisebb, hiszen senki nem szívesen hagyja ott egy bejáratott baráti körét, és bármilyen meglepő a klánon belül kialakuló virtuális kapcsolatok gyakran forrnak akár valós életbeli (in real life, IRL) barátságokká.⁴²

A szociális vonal után a legutolsó általam lényegesnek talált motiváló faktor az maga a játék ténye, a játékelmény, annak élvezete, hogy az ember ül a gép előtt és szereti azt, amivel eltölti az idejét. Ez nyilvánvaló szempontnak tűnik, de véleményem szerint távolról sem az. Meg-

³⁹ Juza K. (1995)

⁴⁰ <http://www.wowprogress.com/> (Letöltve: 2010-05-16)

⁴¹ http://www.waldorfsuli.hu/waldorf_kuldetes_1_teremto (Letöltve: 2010-05-16)

⁴² <http://ezinearticles.com/?How-to-Leave-a-World-of-Warcraft-Guild-Without-Losing-Friends&id=4062680> (Letöltve: 2010-05-16)

győződése, hogy rengeteg játékos messze nem élvezi annyira magát a játékkal töltött időt annyira, hogy csak az odakösse a gép elé.

A játék során felmerülő motiváló tényezők összefoglalás

A játékon belüli lehetőségeket taglaló fejezet során már felmerült a legtöbb forrása a felhasználót feltételezhetően játékra motiváló tényezőknek, ezen fejezet során ezeket a faktorokat fogjuk még egyszer röviden áttekinteni és rendszerezni. Az első motiváló csoport a karakterrel kapcsolatos tényezők, melyek magukban foglalják a virtuális javak felhalmozásától kezdve, egy új karakter levelingjén át, karakterünk felszerelésének javításáig rengeteg tevékenységet. Itt a fő motiváló erő, ami leköti napról-napra a játékost, az a tudat, hogy valamit tesz karakteréért, ami ezáltal jobb és erősebb lesz; örömmel tölti el a javulás érzete, és az, hogy tevékenységének van hozzáadott értéke.

Egy másik nagy csoport az unaloműzés és a megszokás motiváló ereje, vagyis hogy a felhasználó rengeteg szabadidővel rendelkezik, amit nem tud, vagy nem akar másképpen eltölteni. Sok játékos feltételezésem szerint nem igazán élvezi a játékot már, de megszokássá vált, és még mindig szívesebben ül a monitor előtt, mint olvas el egy könyvet, megy el a barátaival friss levegőre, vagy kapcsolja be a TV-t. Motiváló és húzó erő lehet emellett a raidek során emlegetett közösség ereje is. A 21. században az online közösségek és a virtuális kapcsolatok egyre megszokottabbá és elfogadottabbá válnak. Ennek egy formája a klánhoz tartozás, ami könnyen kötheti a felhasználót a monitor elé.

A következő komoly motiváló elem, elsősorban a játék magas szintű részében, az arenák illetve a raidek terén felmerülő egyéni és csapatos sikerélmény és versenyszellem. Sok játékost hajt, hogy ismerjék a nevét, hogy a legjobb legyen, vagy a legjobbak közé tartozzon. Meggyőződése, hogy a játék ezen a szinten nagyon sok hasonló vonást mutat a legtöbb profeszionálisan üzött versenysporttal, azzal a különbséggel, hogy ez ma Magyarországon még társadalmilag nem elfogadott. Ehhez a tényezőhöz kapcsolódik a kihívások sorozata is melyet a játék lépten nyomon tartogat, és melyek teljesítése sikerélménnyel ad és jó érzéssel tölti el a felhasználót. És végül az utolsó általam feltérképezett motiváló komponens maga a tiszta játékélmény, a fan, melyről például a duel-lek terén tettünk említést. Az a faktor, hogy a játékos mennyire élvezi minden egyébtől elvonatkoztatva a játékot. Ennek belső mérhetősége értelemszerűen kérdéses, azonban egy nagyon érdekes kérdés, hogy vajon önmagában ez is képes lenne e lekötöni a játékosokat hétről-hétre.

A hipotézis meghatározása

Felhasznált szakirodalmi megállapítások összegzése

Hipotézisem felállítása során elsőként Nick Yee 2006-os kutatásából indultam ki⁴³, ahol az általam vizsgált témához hasonlóan arra kereste a választ, hogy milyen típusú emberek és miért játszanak MMORPGk-kel. Először is fontos szót ejtenem arról, hogy az ő kutatásától függetlenül miért érzem relevánsnak ezt a dolgozatot. Egyrészt az egy Amerikában készült kérdőívből indult ki, amelyet háromezer játékos töltött ki, azonban a magyar és amerikai kulturális, mentalitásbeli és társadalmi különbségekből következően a legkevésbé sem elvárható, hogy egy Magyarországon végzett kutatás ugyanazt az eredményt adja. Itt említeném meg, hogy hazánkban konkrétan ezt a területet kutató tanulmányt nem találtam. Visszatérve Yeehez, az hipotézisétől – melyről a későbbiekben még részletesen szólok – eltérően én más megközelítés, és tipizálást alkalmazok saját munkám során, ebből következően az eredmények is nagyban eltérhetnek.

Yee alapvetően azt feltételezte, hogy négy játékos stílus létezik, melybe minden játékos besorolható, de mindenkinél csak egy dominál, amely elnyomja a másik hármat. Ezzel szemben az értékelés során nem négy, hanem tíz stílus rajzolódott ki, amelyek további vizsgálatával és korreláltatásával három nagy főcsoportot alkotott melyekbe besorolta a tíz kisebb stílust. Ez a lenti táblázatban látható.

Teljesítmény	Szociabilitás	Belemerülés
Előrehaladás	Szocializáció	Felfedezés
Technika	Kapcsolatok	Szerepjáték
Versengés	Csapatmunka	Karakter testreszabása
		Eszképizmus

Yee csoportosításánál az első blokkban a teljesítmény, valamint a játék ismerete és annak felhasználása kap szerepet. Az előrehaladás a gyors és magabiztos előrejutást jelenti valamint a játék mindenki által ismert és elismert státuszszimbólumainak eredményes felhalmozását. A csoport második stílusa a technika, amely alatt a karakter optimális használata érdekében tett erőfeszítéseket értjük. Végül a versengés, amely tartalmazza mind a klánok közötti rivalizálást, mind a játékosok és karakterek közti versengést.

⁴³ N. Yee (2006)

A második nagy blokk a szociabilitás, amely alapvetően a játékon belüli szociális viszonyokat, interakciókat foglalja össze. Ennek első eleme a szocializáció, amely a játékos társakkal a kapcsolatfelvételt, a beszélgetés vonja magába. A második a kapcsolatok, amely azt az igényt fejezi ki, hogy a játékos mély, érdemi kapcsolatok alakítson ki másokkal a virtuális környezetben. A harmadik és egyben utolsó eleme ennek a blokknak a csapatmunka, melynél például a raidek vagy egyéb csapatban végzett tevékenységek élvezete tartozik.

Yee által meghatározott utolsó blokk a belemerülés, amely esetében a játék tartalmi vonala és a megjelenés játssza a kulcs szerepet. Ennek első részeleme a felfedezés, vagyis az a vágy, hogy a játékos megismerhess, megtapasztalhassa az igencsak nagy virtuális világnak azokat a helyeit, dolgait, amit a legtöbb játékos nem. A második elem maga a szerepjáték, amely a műfaj nevéből adódóan is fontos szerepet kell, hogy kapjon. Ez foglalja magában, hogy a karakter milyen nevet kap, a játékos kitalál e neki valamilyen háttértörténete, családot stb. A harmadik terület a karakter testre szabása, amelynél fontos hangsúlyozni, hogy ez a külső megjelenésre koncentrál és nem a képességekre, azokra a felszerelésekre melyektől a karakter nem csak szebb, de valamilyen téren erősebb is lesz. Végül az utolsó stílus az eszképzizmus, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy a játékos arra használja a virtuális környezetet, hogy elmeneküljön a világ elől, ne kelljen a valós problémáival foglalkoznia.

Egy másik tanulmányba, Yoonhyuk Jung és Hyunmee Kang 2009-es munkájukban⁴⁴ úgynevezett végső jelentés lánc módszerrel közelítették meg ugyanezt a problémát. Ők tizenegy típust, ismérvet határoztak meg, majd ezek kapcsolatát egymásból következtetését vizsgálták. Náluk is központi szerepet kapott a szociális kapcsolatok, ami szoros összefüggésben volt a játék szórakoztató erejével. Emellett kiemelt terület volt – Yee-hez hasonlóan – a külvilágtól való menekülés, az alkotási vágy, vagyis a karakterünk jobbá tétele és erősítése, valamint a tudás és játéktechnika fejlesztése.

Végül a témámhoz szorosan kapcsolódva Shang Hwa Hsu, Ming-Hui Wen és Muh-Cherng Wu 2009-es munkáját⁴⁵, valamint Shu-Hsun Ho és Chiung-Hui Huang ugyancsak 2009-es munkáját⁴⁶ vizsgáltam. Az első az MMORPG-k során az addiktivitás kialakulásának okait és körülményeit vizsgálja, míg a második a játékon belül a vezetők és a csapattagok szerepét, különbségeit veszi górcső alá. Mindkét tanulmány a saját kutatási területén erős összefüggé-

⁴⁴ Y. Jung, H. Kang (2009)

⁴⁵ S. H. Hsu, M. Wen, M. Wu (2009)

⁴⁶ S. Ho, C. Huang (2009)

seket talál. A kutatások pontos eredményeit dolgozatomban nem kívánom ismertetni, mivel saját témám szempontjából ezek részletezése nem releváns, viszont említés szintjén fontos mindkét tanulmányt kiemelni, mivel hipotézisem felállításakor nagyban támaszkodtam rájuk.

A hipotézisrendszer kimondása

A hipotézisem felállításához három különböző területről merítettem ötletet, a korábban már ismertetett – rokon témákat felölelő – kutatásokból, valamint Carver és Scheier: Személyiségpszichológia című munkájából⁵⁰, mely az általános emberi motiváló tényezőkről értekezik, végül pedig saját személyes játékon belüli tapasztalataimból és élményeimből. Hat feltételezett klasztert jelölök meg hipotézisemben: a menekülőt, a versengőt, a szociálisat, a vezért, a „lootert” és végül az kikapcsolódó játékosot. Az attitűdvizsgálat eredményei alapján fogom megalkotni a klasztereket, majd ezeknél fogom vizsgálni, hogy a játékon belül betöltött szerep és a játékon belül nyújtott teljesítmény összhangban van-e a feltételezésemmel.

A klaszterek megalkotása során a menekülő, a szociális és a versengő játékosok több korábbi kutatásban is kiemelt típusok voltak, így az ő létezésük vizsgálata mindenképpen szükségesnek tűnt. A vezetők vizsgálatáról úgy gondolom, hogy munkám egyik legfőbb újdonsága lehet az eddigi témát boncolgató kutatásokhoz képest, emellett személyes tapasztalatom, hogy ez is lehet egy komoly motiváló erő a játék során. A menekülő és kikapcsolódó típusok behozatalát pedig elsősorban egy kicsit a játéktól elvonatkoztató, pszichológia irányú megközelítés tette szükségessé. A hipotézisrendszerem teljességének vizsgálatakor megpróbáltam Yee, valamint Yung és Kang munkájában szereplő típusokat elhelyezni a saját csoportjaimban, és ez sikerült is, így további klaszterek bevezetését nem tartottam szükségesnek.

A következő részben rövid áttekintést nyújtok a hat klaszter tulajdonságairól és a rendszerezési eljárásról. A menekülők azok az emberek, akik számára a játék valamilyen szinten létszükséglet, rosszul érzik magukat, ha nem tölthetnek el naponta néhány órát kedvenc karakterük társaságában, mivel itt találnak stabilitást és biztonságot. Napi szinten sok időt töltenek el ezzel a tevékenységgel, nem igazán tudnak vagy akarnak a mindennapi problémákkal megbirkózni, ezért is menekülnék egy virtuális valóságba. A második csoport a versengők, akik elsősorban a raidekben és arenákban élik ki magukat, számukra az előrejutás, a kihívás és a teljesítmény az első. Ők többnyire erős klánok tagjai, és a játékon belüli objektív mércével mérve is felülteljesítik az átlagot. A harmadik csoport a szociálisak, akik számára a fő motiváló erő a társaság, az emberi kapcsolatok, a közösséghez tartozás. Az ő számukra elsősorban az

a fontos, hogy elfogadják és kedveljék őket, valamint hogy új ismeretséget köthessenek. A negyedik csoport a vezérek csoportja, ők azok az emberek, akik klánokat, raideket, arena csapatokat, vagy akár csak random partykat – vagyis kis ötfős kihívásokat – szeretnek koordinálni. Azt gondolom, hogy van egy csoport, aki számára élmény és ezáltal motiváló erő is, hogy emberekre hathat, társaságokat vezethet. Az ötödik csoport a looterek, azok a játékosok, akik számára elsősorban a felszerelés számít, hogy karakterük egyre jobb, és erősebb legyen. Ez persze mindenkit motivál, de feltételezem, hogy van egy játékos kör, ahol ez az elsőrendű motiváló tényező, akiket alapvetően az tölt el örömmel, hogy látják a karakterüket fejlődni. És végül az kikapcsolódó játékosok, akik szeretnek hetente egyszer-kétszer benézni kedvenc virtuális világokba, és játszani egy kicsit. Nincs más komoly motiváló tényező, csak az, hogy szórakoztatja őket a játék, kikapcsolódnak és élvezik a világ nyújtott lehetőségeket.

Azt feltételezem, hogy a játékosok beoszthatók klaszteranalízis segítségével a fent bemutatott csoportokba, majd kimutatható összefüggés lesz a beosztott csoportok esetében bizonyos játékkal kapcsolatos tulajdonságok és viselkedések terén. Ezek vizsgálata alapján derül majd ki, hogy ezek a csoportok valóban léteznek-e és esetleges negatív válasz esetén, milyen más összefüggések fedezhetők fel.

A kérdőív összeállítása és kitöltése

Kutatásom fő hozzáadott értéke a hipotézisrendszer, melyet az ebben a fejezetben bemutatott kérdőív alapján szeretnék validálni. Ezt a kérdőívet World of Warcraft játékosokkal töltetem ki, és elsősorban arra keresem a választ, hogy ezek az emberek mikkel foglalkoznak a játékon belül, ott mit élveznek, minek tulajdonítanak komoly prioritást. Emellett egy attitűdvizsgálat segítségével igyekszem a válaszadóimat tipizálni és ezen ismérvek közötti összefüggések vizsgálatával fogom a hipotéziseimet alátámasztani vagy elvetni.

A kérdőív technikai megoldása

A kutatásom gerincét jelentő kérdőívet a Google Dokumentumok szolgáltatáson belül egy Űrlap segítségével valósítottam meg. Így a kérdésekre a kitöltő egy felhasználóbarát webes felületen adhatott választ, melynek eredményei egy Google Dokumentum típusú táblázatba dinamikusan frissültek, minden kitöltést követően. A kérdőív kitöltése semmilyen feltételhez nem volt kötve, csupán az elérési utat biztosító cím ismeretéhez. Ez az URL az egyik legnépszerűbb elsősorban World of Warcraft-tal foglalkozó közösségi oldalon, a Frostshock!⁴⁷-on került publikálásra. A weboldal napi szinten közöl a játékos társdalom számára releváns, friss híreket, érdekességeket, a kérdőív egy ilyen bejegyzés formájában, került ki az oldalra 2011. március 16-án.⁴⁸ A kérdőív kitöltésére 72 óra állt rendelkezésre, ezt követően a kérdőívet bár nem zártam le, de a további kitöltőktől kapott információkat már nem vettem figyelembe az elemzés során.

A kérdőív felépítése

A kérdőívet négy viszonylag különálló blokkra bontottam, melyek a fent meghatározott részterületek releváns kérdéseire hivatottak rávilágítani. Az első szakasz a kitöltővel kapcsolatos általános információk megszerzésére irányult. Ilyen a lakhely, a kor, foglalkozás vagy a nem például. Ezek a kutatás szempontjából, két okból fontosak, egyrészt releváns kérdés, hogy a különböző élethelyzetben lévő emberek, esetében mennyiben térhetnek el a fő motiváló tényezők. Feltételezhető, hogy részben vagy egészében mást keres egy nő, egy férfi, egy tíz éves vagy egy ötven éves a játékban. Emellett lényeges szempont, hogy a válaszadó játékosokról valamilyen képet kapjunk, hogy nagyjából milyen sokaságról is van szó, milyen a kor, nem vagy képzettségi eloszlás, tulajdonképpen kik is azok az emberek, akiknek a motivációit vizsgáljuk.

⁴⁷ <http://www.blackravens.net/> (Letöltve: 2011-03-15)

⁴⁸ <http://frostshock.eu/2011/03/16/ahol-tud-segit-486325-resz/> (Letöltve: 2011-03-15)

A második blokkban arra próbáltam választ kapni, hogy az adott játékos hogyan viszonyul a játékhoz, mennyi időt tölt vele hetente, mióta játszik, milyennek érzi a saját aktivitását a játékban, milyen szerepet tölt be ez a tevékenység a mindennapi életében. Emellett itt kellett a kitöltőnek választ adnia arra, hogy a dolgozat első részében leírt játékon belüli tevékenységeknek (pl. Raid, Arena, Farmolás stb.) milyen jelentőséget tulajdonít. Végül ebben a blokkban kellett a kitöltőknek meghatározni, hogy szerinte melyik az a legfőbb motiváló tényező, ami őt időről-időre a monitor elé köti. Ebben a részben elsősorban arra voltam kíváncsi, hogy a játékos mit gondol a saját motiváló tényezőiről, míg a következő részben arra kérdezek rá, hogy valójában milyen tevékenységeket és milyen szinten folytat a válaszadó.

A harmadik blokkban a játék három kiemelt szegmensét vizsgáltam kiemelt, a klánok szerepét, vagyis a közösségi oldalt, a Raideket vagyis a kihívásokat a számítógépes környezet ellen, és végül az Arénát vagyis az egymás elleni játék legmagasabb fokát. Mindhárom részterület esetén elsősorban arra próbáltam választ kapni, hogy miért űzi a kitöltő az adott tevékenységet, mit élvez benne, milyen szerepe van a közösségben, hogyan viszonyul ő a társaihoz, és azok hogyan viszonyulnak hozzá. A blokk zárásaként néhány számszerű adatot kértem be a válaszadótól, alt karakterekre, achievement pontokra, és item level-re vonatkozóan, mely segít megismerni, hogy az adott játékos objektív mércével mérve, valójában mennyire eredményes a játék bizonyos részterületein.

Végül a záró blokk egy attitűdvizsgálat volt, melyek háttérét a hipotézisemben is meghatározott játékos típusok adták. Olyan kérdéseket tettem itt fel a kitöltőknek, melyek egyértelműen köthetőek a meghatározott típusok valamelyikéhez. Az elemzés során ezek az adatok lesznek az elsőszámú kiindulópontjaim a játékosok kategorizálása során, majd a kialakult klaszterek szerinti bontásban fogom tovább vizsgálni – a második és harmadik blokkokból nyert – játsszási szokásokat tartalmazó információkat.

A kérdőív összeállításának módszertana

A kérdőív megszerkesztése során kiemelt figyelmet kapott a terjengősség, átláthatatlanság és monotonitás elkerülése. Általános tapasztalat online kérdőívek esetén, hogy a kitöltő félúton gyakran abbahagyja a válaszadást, mivel egész egyszerűen beleun a kérdésekbe. Éppen ezért igyekeztem – a teljesség igénye mellett – egy tömör kérdőívet összeállítani, ahol a kitöltő mindig tudja, hogy hol tart, és körülbelül mennyi kérdés van még hátra. Több helyen szerepeltek továbbá olyan kérdések, melyek csak egy korábbi kérdés kitöltése esetén voltak relevánsak. Itt a kérdőívben meg sem jelentek a nem lényeges kérdések, az első kérdésre adott vála-

szok függvényében. Fontos szempont volt, hogy a válaszadó nem hagyhatott ki kérdéseket, mivel a hiányos kérdőívek nagyban nehezítenék az eredmények értelmezését.⁴⁹ A kérdőív megszerkesztése során végig kiemelten ügyeltem a kérdések érthetőségére, hiszen egy rosszul vagy félreérthetően feltett kérdésekre kapott válaszok, teljesen értékelhetlenné tehetik a további értelmezést. Ennek kiküszöbölése érdekében több zártkörű, kismintás próbalekérdezést tartottam.

Az osztályozó típusú kérdések során páros léptékű (négyes) skálát alkalmaztam, ezzel kiküszöbölve, a túlzott középbe húzást. Kérdőívek esetén gyakori tendencia, hogy a kitöltő ki akar térni a válaszadás elől és ezért a középső értéket jelöli meg. A kérdőív erre nem ad lehetőséget, a skála két oldala közötti véleménynyilvánítás mindenképpen kötelező volt, de emellett lehetőséget biztosít a négyes skála a szélsőséges véleményeknek kinyilvánításának is. Ugyan csak az osztályozó típusú kérdéseknél igyekeztem elkerülni a negatív kérdésfeltevést, mivel a válaszadókat ez összezavarhatja, emellett az ilyen típusú kérdések hajlamosak a negatív irányú torzításra is. Ezzel szembe viszont rendszeresen alkalmaztam fordított kérdéseket, azért, hogy ne mindig a 4-es legyen a „jó”, az 1-es a „rossz” vagy fordítva, ezzel küszöbölve ki a csak az egyik vagy csak a második végletet preferáló válaszadást.⁵⁰

A reprezentativitás hiánya

Az elemzés megkezdése előtt fontos hangsúlyozni, hogy a felmérés nem reprezentatív, vagyis a válaszadók nem képzik le a magyar World of Warcraft játékos társadalom felépítését. Egy ilyen felmérés akkor felelhetne meg a reprezentativitás követelményeinek, ha lenne pontos kép a magyar játékos társadalomról, és ezt felhasználva a lekérdezett minta megfelelné a teljes közösség szerkezetének. Viszont sajnálatos módon ilyen információk a magyar játékosokról nem állnak rendelkezésre, így reprezentatív felmérés készítése elvben sem volt lehetséges.

A reprezentativitás hiányából következően, az eredmények értelmezés során felfedezett összefüggések lehetnek szembeötlőek, és egyértelműek, mégsem mondhatjuk ki, hogy ezek az eredmények a magyar játékosokra statisztikailag igazak lesznek. Amennyiben viszont élünk a feltételezéssel, hogy a Frostshock! látogatók megközelítőleg leképezik a magyar játékos társadalmat, és a kérdőív kitöltők nagyjából leképezik az átlagos Frostshock! olvasót, akkor az eredmények – habár statisztikailag nem elfogadhatóak – a hipotézisek igazolására vagy elvetésére alkalmasak lesznek.

⁴⁹ Szokolszky Á. (2006)

⁵⁰ Horváth Gy. (2004)

Az eredmények értelmezése

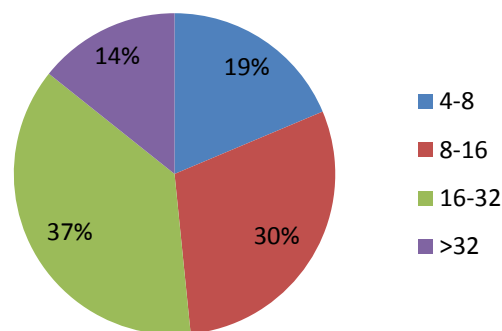
A válaszadók általános bemutatása

A kérdőívet a megaszabott 72 órás határidőn belül összesen 399-en töltötték, melyek közül hetet kellett kiszűrni a vizsgálandó mintából, mivel ezeknél a válaszadók a kérdésfeltevéstől függetlenül minden lehetséges helyen ugyanazt a szélsőséges választ jelölték be. Ez egyértelműen arra utal, hogy ezekben az esetekben nem valós válaszok születtek, viszont az ilyen bennmaradó adatok nagyban torzíthatják a kutatás eredményeit.

Így a vizsgálatokat a megmaradt 392 válaszadótól nyert adatokra támaszkodva folytattam, akik közül 361 férfi és 31 nő. Csupán 44 fő lakik városnál kisebb méretű településen. A játékosok legnagyobb része, majd 35% a fővárosban él, de az megyei jogú városok, és az egyéb kisebb városok összesített értékei sem maradnak el túlzottan Budapeستől. A kérdőívet kitöltők átlag életkora valamivel meghaladja a 23 évet, igen nagy 6,55 szórás mellett. A legidősebb válaszadó 59 éves, míg a legfiatalabb pont ötven évvel fiatalabb nála, az életkor mediánja 21, a legtöbb kitöltő pedig a 18 évesek közül került ki. A koreloszlásból is következően a kitöltők jelentős része, majd 60% még tanuló, az inaktívak aránya nem haladja meg a 3%-ot. Ezekkel az információkkal szinkronban a válaszadók több mint 70%-a vagy középiskolai tanulmányait zárta, vagy egy alapképzésben megszerzett diplomán van túl.

A megkérdezettek több mint 90%-a legalább két éve játszik a játékkal, és csupán 6 ember mondta azt, hogy az elmúlt egy évben találkozott először a World of Warcraft-tal. A napi játszott órák terén közel normál eloszlás figyelhető meg, 12% játszik hetente több mint 32 órát, vagyis átlagosan napi négy és fél órát. Ezzel szemben 16% vallja magáról, hogy a heti játékkal töltött idő nem haladja meg a nyolc órát. A 8-16 illetve 16-32 óra játék közötti megoszlásban valamivel többen esnek a felsőbb zónába, a teljes mintát tekintve körülbelül 30-30%-os részt tesznek ki.

A magukat HC, vagyis keménymagos játékosnak tekintők aránya valamivel meghaladja a 15%-ot. Ezek a játékosok, akiknek az életében a játék kiemelt prioritást élvez, akik feltételez-



8. ábra - Hetente játékkal töltött órák átlagos száma (saját készítésű diagram)

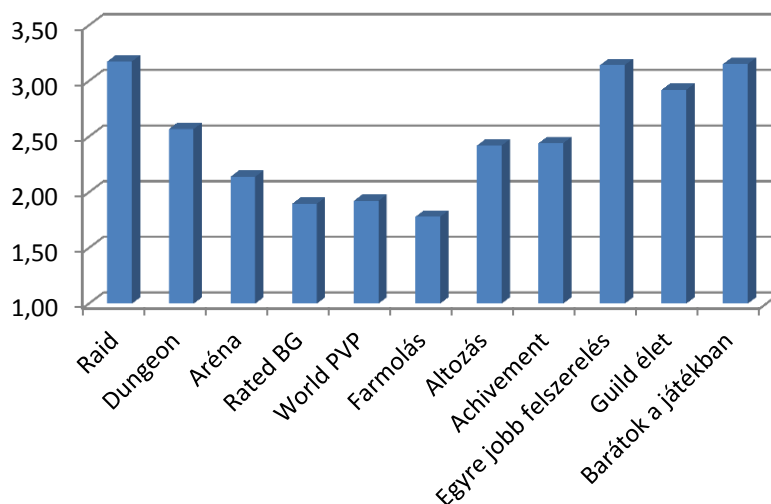
hetőleg – és a kérdőív tanúságai szerint is – relevánsan több időt töltenek a játékkal, és ezzel párhuzamosan többnyire komoly eredményeket is képesek elérni. A Casual játékosok pont a HC-k ellenpólusa, vagyis akik számára ez csupán egy kikapcsolódási forma, akiknek ha van idejük játszani, de ez a tevékenység nem kap komoly prioritást az életvezetésük során. Az ő arányuk 27%. A kettő közötti átmenet a fél HC/fél Casual, ők adják a válaszadók jelentős részét, majd 58%-át.

A válaszadókat leginkább foglalkoztató szegmense a játéknak a Raidek ez négyes skálán 3,18-as átlagot ért el 1,0287-es szórás mellett. Továbbá ez az egyetlen olyan részterülete a játéknak, amely esetében a medián értéke négy volt vagyis a válaszadó több, mint fele négyesre értékelt.

Emellett kiemelt fontossá-

gú a játékosok számára az egyre jobb és jobb felszerelések megszerzése, valamint a játékon belüli kapcsolatok, barátságok. Ez a három terület tudott hármast feletti átlagot produkálni. A sereghajtók a két PVP tevékenység, a world PVP, valamint a Battlegroundok és az abszolút utolsó a farmolás.⁵¹

A megkérdezettek túlnyomó többsége, több mint 95%-a tagja valamilyen klánnak, közülük 98 ember tölt be a klánján belül valamilyen vezetői szerepet, 10-en klánvezetők. A válaszadók több mint 75% már legalább három klánban megfordult World of Warcraft-os pályafutása során. A megkérdezettek saját bevallásuk szerint erősen kötődnek a klánjukhoz, és általánosságban is szeretnek egy klánhoz, egy közösséghez tartozni. A megkérdezettek jelentős része inkább játszik együtt a klántársaival, mint idegenekkel, és nem motiválja a klántagságból eredő játékon belüli bónuszok.⁵²



9. ábra – A különböző játékon belüli tevékenységének értékének átlaga 4-es skálán mérve (saját készítésű diagram)

⁵¹ Részletes információk a Melléklet 1. Táblázatában

⁵² Részletes információk a Melléklet 2. Táblázatában

A válaszadók 2/3-a szokott rendszeresen részt venni raideken, a legnépszerűbb poszt a sebző karakter vagyis a DPS közel 60%-al, ezt követik a gyógyítók majd a tankok. Itt kell megjegyezni, hogy az nem csak a játékos döntésén múlik, hogy milyen szerepet lát el egy raid során, mivel elég kötött akár a tíz akár a huszonöt fős kihívások esetében, hogy a különböző szerepekre hány karakter kell. A kérdőívben megjelenő raid szerep arányok egyébként elég jól megfeleltethetők egy átlagos raid szükségleteinek. A látogatott raid típusok terén igen ki egyenlített a verseny, a HC játékosok inkább preferálják a HC raideket értelemszerűen, míg a tízes és huszonötös raidek versenyében a kisebb nyer, hiszen kevesebb embert mindig könnyebb találni és együtt tartani. A válaszadókra jellemző - a már korábban megfigyelt tendencia –miszerint elsősorban a klánnal járnak raidelni, emellett kiemelendő, hogy a megkérdezettek általában a raideket egy kihívásnak tekintik, és sokkal kevésbé érdekli őket az új, jobb felszerelések megszerzése.⁵³

Az arena-k népszerűsége meglepő módon szignifikánsan a raidek alatt marad, míg 262 játékos állította magáról, hogy időről-időre néz szembe a raidelés nyújtotta kihívásokkal, addig a PVP tevékenység csúcsának tekintett arena-t csupán 133 játékos üzi. A legnépszerűbb formáció a kettő kettő ellen típusú, a válaszadók majd 60% ezt üzi, míg az 5v5 típusút csupán 7 megkérdezett tartja az elsőszámú profiljának. Az arenak során a válaszadók elsősorban – a raidekhez hasonlóan – a kihívás fontosságát említették, valamint nagy szerepet kap a baráti társaság.⁵⁴

Emellett kiemelendő, hogy csupán tíz a kérdőívet kitöltő játékos achivement pontja haladja meg a tizenkétezeret, ami már nemzetközi szinten is igen magas értéknek számít. Ezen játékosok kivétel nélkül raidelnek, emellett jelentős részük rendszeresen jár arenaba is, de csak négy tartja magát HC játékosnak, a többiek a fél HC kategóriába tették magukat. Az achivement pontokhoz hasonlóan az item level-nél is a válaszadók kis része, csupán 6%-a rendelkezik 364 fölötti, vagyis kifejezetten magas értékkel. Ez a szám mutatja meg a karakter által viselt felszerelés minőségének átlagos értékét. Végül a 85-ös szintű alt – vagyis másodrendű – karakterek terén a válaszadók majd 60%-a nem vagy maximum egy ilyennel rendelkezik, és csupán tizenkét válaszadó állítja magáról, hogy összesen több mint hat 85-ös szintű karakterrel büszkélkedhet.

Az attitűdvizsgálat alapján a kitöltőknek kiemelten fontos, hogy jók legyenek azon a területen, amivel foglalkoznak, keresik a kihívásokat. Emellett lényegesnek tartják a közösséghez

⁵³ Részletes információk a Melléklet 3. Táblázatában

⁵⁴ Részletes információk a Melléklet 4. Táblázatában

tartozást, és ez inspirálóan hat rájuk. Kevésbé lényegesnek, de még mindig fontosnak tartják a csapatmunkát és az eredményes előrejutást. Ezzel szemben a versengés kevésbé meghatározó pont a kitöltők életének nagy részében, a kudarcokat könnyen dolgozzák fel, és emberek feletti kontroll vágya sem jellemző. A kitöltők nagy részére egyáltalán nem jellemző a magába fordulás, vagy a valós problémák előli menekülés.⁵⁵

A hipotézisek helyességének vizsgálata

A klaszterek megalkotása

A hipotézisvizsgálat első lépéseként SPSS-ben az attitűdvizsgálat alapján hat klasztert alkottam. A klaszterezési eljárás lényege, hogy a program igyekszik olyan csoportokat létrehozni, amelyek tagjai egymáshoz a lehető legtöbb dologban hasonlítanak, és emellett a különböző csoportok minél differenciáltabbak. Ezt követően a létrejött hat klasztert kezdtem el vizsgálni, és megpróbáltam a hipotézisemben feltüntetett típusokat azonosítani az SPSS által megalkotott besorolásban.

Az egyik klaszter kiemelten kezelte a csapatmunkát, fontos volt számára mások elismerése, könnyen kötött új barátságokat, és nem tartotta magát befelé forduló típusnak. Ők egyértelműen a szociális stílus képviselői. Ez a legnagyobb szegmens, kilencven fő szerepel itt, vagyis a teljes minta közel 23%-a. A második legnagyobb csoport a játékot csupán szórakoztató mivolta miatt játszó – a hipotézisben megfogalmazott terminológiával élve – a kikapcsolódó játékosok. Számukra sem a kihívás, sem a verseny nem jelent valós motiváló erőt, továbbá az átlagnál kevésbé érdekli őket, hogy jók legyenek abban, amit csinálnak, vagy, hogy olyan dolgokat tudjanak, melyet más emberek nem. Emellett az átlagos válaszadót meghaladó segítőkészség és a tolerancia jellemzi ezt a csoportot. A teljes mintához viszonyított részarányuk majdnem eléri a 20%-ot. Méret alapján rangsorolva a következő csoport egy olyan klaszter, melyet a hipotézisben felvázolt egyik csoportba sem igazán lehet beilleszteni, alapvetően negatív felfogás jellemző rájuk. Az átlagnál kevésbé érdekli őket a közösséghez tartozás, az hogy kiemelkedőek legyenek, a versengés valamint a többi ember véleménye. Emellett viszont saját állításuk szerint képesek szembenézni valós problémáikkal, és nem félnek a való élet kihívásaitól sem, így a menekülők táborába sem sorolhatók. Emellett fontos megemlíteni, hogy egy esetleges klaszterösszevonás sem segítene ennek a csoportnak a feldolgozásában, mivel ők helyezkednek el átlagosan a legtávolabb a többi klasztertől. Ennek az egyelőre kakukktójásként kezelt csoportnak a részaránya 17% a teljes mintát tekintve.

⁵⁵ Részletes információk a Melléklet 5. Táblázatában

A negyedik csoportba tartozó egyének számára kiemelten fontos a kihívás, és a versengés illetve az, hogy olyan új dolgokat próbálhasson ki és csinálhasson, amelyeket mások nem. E klaszter esetén is viszonylag egyértelmű volt a besorolás, őket tekintettem a versenyzőknek, akik részaránya majd 16%. Emellett fontos megemlíteni, hogy a korábban már említett kakukktörzsek csoportot leszámítva minden más klaszter ehhez a csoporthoz áll a legközelebb, vagyis a saját klaszterek után a legtöbb játékosra a versengő tulajdonságok igazak még. Az ötödik megalkotott csoport hajlamos a külvilág előli megfutamodásra, a valós problémák figyelmen kívül hagyására, fontos számukra mások elismerése, kerülnek a konfliktust, és nehezen viselik a kudarcot. Ez a csoport – ha nem is teljesen tisztán – de besorolható a menekülő típusba, mivel alapvetően a játék egy megfutamodás lehet számukra, és fontos, hogy ebben a közegbe legalább stabilitást és biztonságot leljenek. Részarányuk a teljes mintához viszonyítva valamivel meghaladja a 15%-ot. Végül az utolsó csoport a vezérek klasztere, akikre jellemző, hogy szeretnek embereket irányítani, lényeges számukra a kiemelkedő teljesítmény, nehezen tolerálják, ha valaki hibázik, és a segítőkészség sem az erősségük. Ennek a csoportnak a részaránya jelentősen elmarad a többiekétől, csupán 36 ember tartozik ide, vagyis az összes válaszadó kevesebb, mint 10%-a.

Így láthatjuk, hogy a hipotézisben tervezett hat csoportból ötöt sikerült elhelyezni a attitűdvizsgálat alapján, a „looterek” csoportja maradt ki, vagyis azoké, akiket elsősorban a saját karakterük erősítése és fejlesztése motivál, és ehelyett megjelent egy alapvetően minden területen negatív válaszokat adó, egyelőre ismeretlen kakukktörzsek csoport. A továbbiakban a hat klasztert elemzésére fog sor kerülni, melyben a vizsgálat tárgya, a klaszterektől elvárt játékon belüli paraméterek, valamint a válaszadók valós paraméterei közti összefüggések lesznek. Ezelőtt azonban egy rövid módszertani kitérő során megemlítem a felmérés során esetlegesen felmerülő problémákat.

Módszertani visszatekintés

Néhány a kérdőív valamint a klaszteralkotás során felmerült szempontra és hibára szükséges felhívnom a figyelmet a további elemzést megelőzően, a kutatás teljessége érdekében. Egyrészt az attitűdvizsgálat során megfigyelhető a válaszadók szociális kíváncsiságának előtérbe kerülése, vagyis hogy olyan válaszokat adnak, melyeket elvártak tartanak. Ennek megfelelő kiküszöbölése érdekében szükség lett volna a kérdőívben kontrollkérdésekre, mely az ilyen magatartásformát képes szűrni.

Emellett faktoranalízis során megvizsgáltam, hogy a feltett kérdések közül melyek azok, amelyeknek nincs valós magyarázó ereje, vagy nem megfelelően differenciálnak. Ezeknél a kérdéseknél jellemző, hogy a válaszadók nagy része ugyanazt a választ adta, vagy a különböző válaszokból sem lehet érdemi információt meríteni. Az eredmények feldolgozása közben tapasztaltam, hogy sajnos volt néhány kérdés az attitűdvizsgálat során, mely nem érte el célját, és azon a területen melyre irányult, semmilyen differenciálásra nem volt felhasználható.

Végül fontos megemlítenem, hogy a klaszteralkotás során tapasztalt kakukktojás csoportot megpróbáltam kiszűrni három, négy, illetve öt klaszter alkotásával is, de ezekben az esetekben is mindig megmaradt ez a szegmens, csak más – a hatos klaszter esetén egyébként szépen elkülönülő – csoportok olvadtak egymásba.

Az eredmények összefoglalása

Ebben a fejezetben, az előző részben bemutatott klaszterek szerinti bontásban fogom vizsgálni a kérdőív alapján a válaszadók játékon belüli szokásait, tevékenységeit. Minden mérésemet LSD típusú varianciaanalízissel végeztem, SPSS segítségével ötszázalékos szignifikanciaszintet alkalmazva. Elsőként a hetente átlagosan játékkal töltött órák számát vizsgáltam. Ez alapján megállapítható, hogy az kikapcsolódó játékosok – vagyis azok, akikről az attitűdvizsgálat alapján azt feltételeztem, hogy csak hobyból játszanak, ha erre idejük van – valóban szignifikánsan kevesebbet játszanak a többi klaszterhez viszonyítva. Emellett szignifikáns eltérés fedezhető még fel, a menekülő típusú játékosok esetében. Az ő játékkal töltött idejük nem csak az kikapcsolódó, de az előző fejezetben kakukktojásként deklarált csoportnál is szignifikánsan magasabb. Vagyis akikről azt feltételeztük, hogy a játékban menekülnék valós problémáik elől, azok valóban jóval többet játszanak az átlagnál, míg a hobbjátékosnak tartott csoport ugyanezen értékei átlagon aluliak.

Hasonló tendencia figyelhető meg a játékosok önértékelésénél is, ahol azt kellett eldönteniük, hogy a HC-Casual skálán hol helyezik el magukat. A menekülő, a szociális és vezető személyiségeknél szignifikánsan több a magát HC-nak tartó játékos, míg a kakukktojás és élményjátékosok esetében a casualok száma kiemelkedően magas. Megfigyelhető továbbá, hogy a versengő típusú játékosok számára kiemelt fontosságú a kihívás, elsősorban a belemerülő és a kakukktojással csoporttal szemben. Valamint megállapítható, hogy a menekülőknél sokkal inkább társaságot keresnek a játékban, mintsem kikapcsolódást. Nem meglepő módon a kakukktojás és a hobbjátékosok elsősorban a kikapcsolódást keresik a játékkal töltött órák során.

A raidekhez való viszonyulásnál is hasonló mintázatokat figyelhetünk meg. A szociális és menekülő személyiségekre jellemzőbb, hogy részt vesznek raideken, míg a kakukktojás csoportra jellemző ez a legkevésbé. Emellett érdekesség, hogy a vezető típusú személyiségek is igen alacsony raid aktivitást mutatnak. A raiden belüli pozíció és a raid vezetésének vizsgálatakor szignifikáns eredmények nem jönnek ki, de az egyértelműen látszik, hogy feltételezésemmel szemben, a vezetőnek tartott csoport nem áll feljebb a raideken belüli hierarchiákban. Ugyanez megfigyelhető a klánok vezetése terén is, a személyiségteszt alapján vezetőnek tartott személyek a játékban nem töltenek be kiemelkedően magas arányban irányító szerepet. A klánhoz tartozás terén a szociális és menekülő játékosoknak kiemelkedően fontos a közösséghez tartozás, míg a vezető és a be nem sorolt csoportról ez nem mondható el. A szociális és menekülő játékosoknak emellett kiemelten fontosak a játékon belül a barátok, és a kapcsolatok ápolása.

Az második számú altkarakterek esetében meglepő, hogy az kikapcsolódó játékosok azt állítják magukról, hogy szeretnek ilyen tevékenységet folytatni, de mégis kevesebb altkarakterrel rendelkeznek, mint a legtöbb egyéb klaszter. Ezzel szemben viszont a kakukktojás csoport saját állítása szerint nem szeret alkotni, mégis ez az egyetlen olyan játékon belüli tevékenység melyben előrébb helyezkedik el az átlagnál. Az igen monoton és kevés élvezetet hordozó, de annál több jutalommal járó farmolás esetében – nem meglepő módon – a menekülő típusú játékosok szignifikánsan felülteljesítik egyéb klaszterben elhelyezkedő társaikat. Ide kapcsolódva emelném ki, hogy általánosan is igaz, hogy a menekülő típusú játékost sokkal jobban motiválja a jó felszerelés és a karakter fejlesztése a többi csoportnál.

Az elemzés zárásaként az általam legérdekesebbnek tartott felfedezésemet mutatom be. Korábban leírtam, hogy a vezető típusú játékosoknál az elméletem egyértelműen megbukott, nem töltöttek be nagyobb arányban vezetői szerepet ezek a válaszadók sem a klánjukban, sem a raidek során. Viszont 1%-os szignifikanciaszint mellett is elfogadható észrevétel, hogy az attitűdvizsgálat alapján vezető típusú játékosok kiemelkedő teljesítményt nyújtanak az arenák terén. Rating pointjuk – mely az objektív mérés eszköze – jóval átlagon felüli, és PVP képességeiket is szignifikánsan a többi klaszter fölé értékelik. Így kijelenthető, hogy az általam versenyzőnek tekintett típus valóban létezik a játékon belül is, csak nem mint vezetők, hanem mint a PVP játékosok krémje.

Eredmények összegzése

Hipotézisrendszeremet legtöbb felvetését igazolva látom, emellett viszont a kutatási eredmények bizonyos korábbi feltételezéseim újbóli átgondolását, és jelenlegi formájában történő elvetését teszik szükségessé. A hat attitűdvizsgálat alapján meghatározott személyiségtypusból négy létezését és jogosságát fogadom el, egy esetében a kezdeti feltevésem hibás volt, de a csoport rendelkezik magyarázható szignifikáns eltéréssel a többi klaszterhez képest. Emellett viszont egy csoportot sem a klaszteranalízis során, sem a játékra vonatkozó csoport specifikus információk feldolgozása után sem tudok magyarázni.

A versengők esetében egyértelműen látszik, hogy átlagosan többet játszanak a játékkal az, közelebb állnak a skála HC oldalához és szignifikánsan többet is raidelnek, mint legtöbb társuk. A raideléssel és a klánnal kapcsolatos kérdésekből az is látszik, hogy számukra a fő motiváló erő az újdonságokban, és az akadályok legyőzésében van, továbbá inkább jelölték a kihívást fő játékkal kapcsolatos mozgatórugójuknak, mint a többi klaszterben elhelyezkedők. A szociális klaszter igen sok hasonlóságot mutat a versengőkkel, ugyancsak sokat játszanak és eredményben sem maradnak el versengő társaiktól. A különbség azonban mégis jelentős, mivel számukra a motiváció nagy része a közösségből ered, és mivel a játékon belüli egyik legfőbb közösségi időtöltés a raid, ezért ebben is igen eredményesek. Számukra kiemelten fontos, a játékon belül a klánhoz tartozás és az ezzel járó emberi kapcsolatok. A harmadik klaszter, amely sok mindenben azonos a most bemutatott kettővel a menekülők csoportja. Náluk azonban a hangsúly áthelyeződik a karakter felszerelésére, és fejlesztésére. Ők inkább azért járnak raidelni, mert onnan tudják a játékban elérhető legjobb felszerelést megszerezni, és ez jelent számukra sikerélményt. Ennél a három csoportnál igazolva látom, hogy az attitűdvizsgálat alapján feltételezett játékon belüli viselkedés valóban megfelel a valóságnak.

A negyedik csoport, ahol egyezőséget találtam, a kikapcsolódó játékosok köre. Ők keveset játszanak, nem igazán vonzzák őket a komoly elhivatottságot igénylő részei a játéknak, casualnak tartják magukat. Önbevallásuk szerint fő motivációjuk a kikapcsolódási vágy. Emellett az átlagnál jobban szeretnek második számú alt karakterek fejleszteni, viszont eredményességük ebben is elmarad az átlagtól.

Az ötödik és talán legizgalmasabb csoport a kezdetben vezéreknek gondolt klaszter, mely esetében először nyilvánvalóvá vált, hogy nem jut rájuk az átlagnál több vezetői szerep, így az eredeti feltételezésemet elvetni kényszerültem. Ezt követően véletlenül derült ki, hogy ez a viszonylag kisméretű csoport tartalmazza az igazán eredményes arena játékosok jelentős részét, vagyis a játék PVP szegmensének legjobbjait. Ennek okait vizsgálni, egy olyan komplex és érdekes kérdés, amibe én ezen dolgozat keretei között belevágni nem kívánok, de javaslom további kutatási témaként az erre vállalkozóknak.

Zárásként beszélnék a korábban kakukktojásnak tekintett csoportról, akik elhelyezése már a klaszteranalízist követően is nehézségeket okozott, majd ez a későbbi feldolgozás során sem változott. A játék semelyik része nem különösebben motiválja őket saját bevallásuk alapján, és az objektív mérőszámok szerint is átlag alattiak szinten minden területen. Motiváló erők tekintetében szinte teljesen belesimulnak a teljes minta átlagába, szignifikáns eltérés, amely támpontként szolgálhat, sehol nem jelenik meg. Van egy elméletem, amely szerint a menekülő játékosok valójában igen sok – a korábban megfogalmazott – looter játékosra igaz vonást hordoznak, és ez esetben a kakukktojás csoport lehet valójában a menekülők csoportja, akiknél elsősorban a szociális kíváncsiság kiszűrésének hiányossága miatt nem jutottam eredményre. Azonban ennek a teóriának a bizonyítása így utólag, a jelenlegi kérdőív alapján már sajnos nem lehetséges, ehhez egy újra szerkesztett kérdőívre és annak ismételt kitöltetésére lenne szükség.

Kitekintés

Hasonló témájú kutatások Magyarországon már voltak korábban, de ezek vagy kevésbé voltak fókuszáltak, vagy más problémafelvetésre koncentráltak. Az eddigi külföldi kutatásokhoz képest is újdonságnak tekinthető a megközelítés, mely szerint a vezetésnek is motiváló szerepe lehet az MMORPG játékok terén. Így több – korábban említett – hasonló vizsgálat mellett is, úgy érzem, hogy saját munkám képes volt újat hozni, és eddig nem vizsgált területeket is górcső alá venni.

Mindenképpen további kutatási téma lehet annak a csoportnak a vizsgálata, akik motivációi az attitűdvizsgálat során nem derültek ki. Itt – ahogy azt már korábban is megjegyeztem – az általam összeállított kérdőív bizonyos hibái is vezethettek ahhoz, hogy ennél a csoportnál nem jutottam eredményre. Például a függőségre utaló jeleket könnyen elnyomhatta a szociális kíváncsiság, amelyet kontrollkérdések a kérdőív során nem szűrtek. Emellett voltak olyan területek, melyekről nem sikerült a várt információkhoz jutni, mivel az adott témára vonatkozó kérdések nem differenciáltak megfelelően a válaszadókat. A kérdőív ilyen téren felfedezett hibáinak javítása utáni ismételt mintavétel ugyancsak tanúságos lehet.

Zárásként igen érdekes kutatási témának tartom a vezetés szerepét és a PVP játékstílus összefüggéseit a MMORPG játékok terén. Akár ebből a munkából is kiindulva érdemesnek látom tovább tanulmányozni, hogy a vezetői képességek hogyan változnak a játék hatására, és ez milyen egyéb kihatásokkal lehet a játékosok személyiségére. Továbbá azt, hogy milyen speciális személyiségjegyeket hordoznak a PVP centrikus játékos és valóban összefüggésben állhatnak-e ezek a vezetői kvalitásokkal.

Irodalomjegyzék

Könyvek

- Charles S. Carver, Michael F. Scheier (2006): *Személyiségpszichológia* (Osiris Kiadó, Budapest)
- Horváth György (2004): *A kérdőíves módszer* (Műszaki Könyvkiadó, Budapest)
- Székelyi Mária - Barna Ildikó (2002): *Túlélőkészlet az SPSS-hez - Többváltozós elemzési technikákról társadalomkutatók számára* (Typotex Elektronikus Kiadó, Budapest)
- Szokolszky Ágnes (2006): *Kutatómunka a pszichológiában: gyakorlatok* (Bölcsész Konzorcium, Budapest)

Tanulmányok

- David Weibel, Bartholomaus Wissmath, Stephan Habegger, Yves Steiner and Rudolf Groner (2007): *Playing online games against computer- vs.human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment* (University of Berne, Berne, Svájc)
- Juza Katalin (1995): *A fantasy szerepjáték pszichológiai vonatkozásai* (Debreceni Egyetem, Debrecen)
- Kaiser Family Foundation (2010): *Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds*
- Nick Yee (2006): *Motivations of Play in Online Games* (Stanford University, Stanford, USA)
- Seamus A. Decker, Jessica N. Gay (2009): *Cognitive-bias toward gaming-related words and disinhibition in World of Warcraft gamers* (University of Massachusetts, Massachusetts, USA)
- Shang Hwa Hsu, Ming-Hui Wen, Muh-Cherng Wu (2009): *Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction* (National Chiao Tung University, Taiwan)
- Shu-Hsun Ho és Chiung-Hui Huang (2009): *Exploring success factors of video game communities in hierarchical linear modeling: The perspectives of members and leaders* (Providence University, Taiwan)
- Yoonhyuk Jung, Hyunmee Kang (2009): *User goals in social virtual worlds: A means-end chain approach* (Louisiana University, Louisiana, USA)

Internetes források

- <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/press/pressreleases.html?081223>
(letöltve: 2010-05-08)
- <http://ezinearticles.com/?How-to-Leave-a-World-of-Warcraft-Guild-Without-Losing-Friends&id=4062680> (letöltve: 2010-05-16)
- <http://frostshock.eu/2009/05/23/a-kinai-nagy-fail/> (letöltve: 2010-05-08)
- <http://frostshock.eu/2010/04/22/magyarok-az-Arena-tournamenten/>
(letöltve: 2010-05-11)
- <http://frostshock.eu/2011/03/16/ahol-tud-segit-486325-resz/> (letöltve: 2011-03-15)
- <http://pc.gamespy.com/pc/world-of-warcraft/617414p1.html> (letöltve: 2010-05-11)
- http://upctelekom.hu/mi_a_digitalizacio/ (letöltve: 2010-05-07)
- <http://worthplaying.com/article/2010/5/1/news/74008/> (letöltve: 2010-05-04)
- <http://www.blackravens.net/> (letöltve: 2011-03-15)
- <http://www.businessinsider.com/media-use-by-8-18-year-olds> (letöltve: 2010-05-07)
- <http://www.dfciint.com/index.php> (letöltve: 2010-05-11)
- <http://www.engadget.com/2008/03/19/fcc-redefines-broadband-to-mean-768kbps-fast-to-mean-kind/> (letöltve: 2010-05-07)
- http://www.linuxvilag.hu/content/files/cikk/06/cikk_06_53_56.pdf
(letöltve: 2010-05-07)
- <http://www.gameogre.com/freeversuspay.htm> (letöltve: 2010-05-08)
- <http://www.gamespot.com/gamespot/features/all/gamespotting/071103minusworld/1.html> (letöltve: 2010-05-04)
- <http://www.kff.org/entmedia/entmedia030905nr.cfm> (letöltve: 2010-05-07)
- <http://www.kff.org/entmedia/mh012010pkg.cfm> (letöltve: 2010-05-07)
- <http://www.math.bme.hu/~pvarhe/rpg/cc/> (letöltve: 2010-05-17)
- <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/show/released> (letöltve: 2010-05-08)
- <http://www.mno.hu/portal/511574> (letöltve: 2010-05-07)
- http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_demographics.html (letöltve: 2010-05-08)
- <http://www.rpggroup.com/history.html> (letöltve: 2010-05-04)
- <http://www.slideshare.net/AlHaqqNetwork/kaiser-family-foundation-generation-m2>
(letöltve: 2010-05-07)
- <http://www.spiritus-temporis.com/mmorpg/history.html> (letöltve: 2010-05-04)

- <http://www.spooncraft.com/whatever/mmo-subscriptions-wow-has-623-market-share/> (letöltve: 2010-05-08)
- <http://www.ventrilo.com> (letöltve: 2010-05-11)
- http://www.waldorfsuli.hu/waldorf_kuldetes_1_teremto (letöltve: 2010-05-16)
- <http://www.wisegeek.com/what-is-a-mmorpg.htm> (letöltve: 2010-05-04)
- <http://www.wow-europe.com/realmstatus/index.html> (letöltve: 2010-05-10)
- <http://www.wowprogress.com/> (letöltve: 2010-05-16)

Melléklet

Szószeredet

- *account* – a játékon belül jelszóval védett felhasználói terület
- *Alliance* – A World of Warcraft két nagy frakciójának egyike, ellenfele a Horde, minden játékos tartozik valamelyikhez a kettő közül, melyet a karakter faja határoz meg
- *alt* – Minden nem elsőszámú karakter
- *arena* – A World of Warcraft PVP tartalmának csúcsa, kettő, három vagy öt fős csapatok összecsapására kialakított hely
- *BG (Battleground)* – A World of Warcraft PVP tartalmának része, ahol 10 vagy annál több fős csapatok mérik össze erejüket
- *class* – Minden karakternek van egy specifikált típusa, ennek a megnevezése
- *community site* – Valamilyen témát felölelő internetes közösségi oldal
- *duel* – Velel egy oldalon álló játékos elleni küzdelem
- *end-game content* – A játékon belüli olyan tartalmak, melyek csak a legmagasabb szintű játékosok számára elérhetőek
- *fan* – Játékon belüli olyan tevékenység, melynek egyetlen célja a szórakozás, vagyis semmilyen virtuális javadalmazás nem jár érte
- *farming* – Játékon belüli tevékenység, amikor a játékos valamilyen tevékenységet űz – többnyire egyedül – olyan céllal, hogy valamilyen virtuális jószágot felhalmozzon
- *gold* – A World of Warcraft belső fizetőeszköze
- *guild* – Az MMORPG-ken belüli kialakított önszerveződő csoportokat nevezik így
- *Horde* – A World of Warcraft két nagy frakciójának egyike, ellenfele az Alliance, minden játékos tartozik valamelyikhez a kettő közül, melyet a karakter faja határoz meg
- *IRL (In real life)* – A játékon kívüli életet nevezik így a játékosok
- *kalózszervert* – olyan MMORPG játék futtatását ellátó szervert, amelyet nem a játék készítője üzemeltet
- *level up* – Amikor a karakter elér egy bizonyos számú tapasztalati pontot, akkor szintet lép, ezzel új lehetőségek nyílnak meg a karakter előtt
- *leveling* – A karakter maximális szintje fejlesztésének folyamata
- *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)* – A sokszereplős online játékok rövidítése

- *multitasking* – Amikor egy felhasználó párhuzamos több médiaterméket fogyaszt, vagyis például egy időben játszik és TV-zik
- *NPC (non-player character)* – A virtuális világ által irányított karakterek
- *party* – Játékosok 5 fős összeállása valamilyen cél elérése érdekében
- *pay-to-play* – MMORPG típus, ahol a játékért fizetni kell
- *pre-raid* – Ha egy többszereplős kihívás előtt a játékosok ismerik egymást és úgy állnak össze, másik lehetőség a random
- *PVE (Player versus Environment)* – MMORPG játékokon belüli lehetőség, amikor a játékos a virtuális világ által irányított ellenfelekkel küzd
- *PVP (Player versus Player)* - MMORPG játékokon belüli lehetőség, amikor a játékos más játékos ellen harcol
- *quest* – Játékon belüli feladatok, melyek teljesítése valamilyen jutalmat hordoz
- *race* – Minden karakter rendelkezik valamilyen fajjal, ennek a megnevezése
- *raid (1)* – Játékosok maximum 40 fős összeállása valamilyen cél elérése érdekében
- *raid (2)* – 10 vagy 25 összehangolt játékos számára kialakított, többnyire kihívásokkal teli end-game content
- *random* - Ha egy többszereplős kihívás előtt a játékosok véletlenszerűen kerülnek egymás mellé, másik lehetőség a pre-raid
- *realm* – A játék több különböző szerveren fut, melyekhez a játékosoknak csatlakozni kell, ezeket nevezzük így
- *reputation* – A World of Warcraft-on belüli frakciók általi elismertség szintje. Bonyos tevékenységekkel ez a szint növelhető, melyért jutalom jár
- *skill* – A játékos játékon belüli ügyességét szokták így nevezni
- *Ventrilo* – Hangkommunikációt lehetővé tevő szoftver, többnyire a World of Warcraft játékosok ezt használják beszélgetéskor
- *World PVP* – A virtuális játéktér nem külön erre kialakított részén történő játékos-játékos ellen küzdelem
- *XP (experience point)* – Tapasztalati pont, mely gyűjtésével válik lehetővé a szintlépés

Kutatási eredményeket összefoglaló táblázatok

1. Táblázat - A különböző játékon belüli tevékenységek értékének átlaga, mediánja és szórása 4-es skálán mérve

Tevékenység	Átlag	Medián	Szórás
Raid	3,18	4	1,0287
Dungeon	2,57	3	1,0078
Aréna	2,14	2	1,2030
Rated BG	1,90	1	1,0808
World PVP	1,92	1	1,1154
Farmolás	1,78	2	0,8647
Altozás	2,42	2	0,9630
Achivement	2,44	2	1,0698
Egyre jobb felszerelés	3,14	3	0,8864
Guild élet	2,92	3	0,9429
Barátok a játékban	3,15	3	0,9269

2. táblázat - A klánokkal kapcsolatos állítások értékelésének átlaga, mediánja és szórása 4-es skálán mérve

Állítás	Átlag	Medián	Szórás
Általában kötődöm az aktuális klánomhoz	3,38	4	0,8404
Szeretek klánhoz tartozni	3,43	4	0,7741
Klántársaim jelentős részét személyesen is ismerem	2,05	2	1,0382
Rendszeresen játszom együtt a klántársaimmal	3,15	3	0,8922
Fontosnak tartom, hogy gyakran írjak a guildchatre	2,27	2	0,9315
Elsősorban a guild bónuszokért vagyok a klánban	1,52	1	0,8399
Úgy érzem hallgatnak rám a klántársaim	2,75	3	0,8175
Klánunk komoly eredményeket ért el a játékban	2,79	3	0,8752

3. táblázat – A raidekkel kapcsolatos állítások értékelésének átlaga, mediánja és szórása 4-es skálán mérve

Állítások	Átlag	Medián	Szórás
A raidelés során a jó társaság nélkülözhetetlen	3,60	4	0,6565
A raidelés teljes körű kikapcsolódást nyújt számomra	2,92	3	0,8300
Ha miattam nem érjük el a célt, azt nehezen bocsájtom meg magamnak	2,50	2	0,9758
Egy raid számomra kihívás	3,41	4	0,6865
Elsősorban a klánnal raidelek	3,86	4	0,4088
Nélkülözhetetlen vagyok egy raid során	2,69	3	0,8045
Ha raidelek, akkor megszűnik körülöttem a világ	2,27	2	0,9676
Kiemelkedő PVE játékosnak tartom magamat	2,75	3	0,8366
Többnyire még a következő content patch előtt sikerül befejeznem a raid tartalmat	2,86	3	0,9632
Főleg a jó felszerelésért raidelek	2,39	2	0,9001
Frusztrál, ha mások hibája miatt nem sikerül elérni a célt	2,58	3	0,9280

4. táblázat – Az arenakkal kapcsolatos állítások értékelésének átlaga, mediánja és szórása 4-es skálán mérve

Állítások	Átlag	Medián	Szórás
Az Arena számomra kihívás	3,47	4	0,8544
Az Arena csapattársaim egyben klántársaim is	2,80	3	1,1981
Ha Arenában játszom, megszűnik körülöttem a világ	2,47	2	1,0799
Kiemelkedő PVP játékosnak tartom magam	2,62	3	1,0166
Elsősorban a jó felszerelésért járok Arenazni	2,23	2	0,9802
Frusztrál, ha valamelyik csapattársam hibája miatt kapunk ki	2,09	2	1,0438
Ha rajtam múlik, mindig nyerünk	2,46	2	0,8089
Az Arenak során a jó társaság nélkülözhetetlen	3,33	4	0,8382
Az Arena teljes körű kikapcsolódást jelent számomra	2,75	3	0,9452
Ha miattam nem sikerül elérni a célt, azt nehezen bocsátom meg magamnak	2,26	2	1,0380

5. táblázat – Az attitűdvizsgálattal kapcsolatos állítások értékelésének átlaga, mediánja és szórása 4-es skálán mérve

Állítások	Átlag	Medián	Szórás
Szeretem a kihívásokat, ezek inspirálnak engem jobb teljesítményre	3,30	3	0,7955
Fontos számomra, hogy egy közösséghez tartozzak	3,17	3	0,8712
Hajt a vágy, hogy olyan dolgokat tudjak, amit a legtöbb ember nem	3,09	3	0,9146
Gyakran legszívesebben elmenekülnék a világ elől	1,75	1,5	0,9084
Fontos, hogy érezzem, hogy jó vagyok abban, amit csinállok	3,37	4	0,7485
Könnyen elfogadom, ha a másik ember hibázik	2,75	3	0,8315
A kiemelkedő teljesítmény és előrejutás fontos számomra	2,97	3	0,8355
A versengés meghatározó mozgatórugója az életemnek	2,40	2	0,9871
Nehezemre esik rávenni magam, hogy a valós problémáimmal foglalkozzak	1,68	1	0,8529
Szívesen segítek másoknak, még ha ez nekem nem is jár semmilyen előnnyel	3,07	3	0,8157
Szeretem elkerülni a konfliktusokat	2,83	3	0,9857
Szeretek embereket irányítani	2,22	2	0,9666
Motivál, ha olyan emberek vesznek körül, akiknek fontos vagyok	3,21	3	0,8303
Alapvetően magamba forduló ember vagyok	1,84	2	0,9630
Nehezen viselem a kudarcot	2,19	2	0,9412
Az emberek általában odafigyelnek rám, adnak a véleményemre	2,95	3	0,6043
Csapatban szeretek igazán dolgozni	3,09	3	0,8407
Ha valami gondom van, akkor azt igyekszem valakivel megosztani	2,62	3	0,9457
Fontos számomra, hogy csak jó minőségű munka kerüljön ki a kezeim közül	3,42	3,5	0,6380
Gyakran elábrándozom, szeretek egy kicsit a föld fölött járni	2,72	3	0,9751
Könnyen kötök új barátságokat	2,80	3	0,9022
Mások elismerése, nagyobb teljesítményre ösztönöz	3,10	3	0,8718

Miért játszol World of Warcraft-ot?

Kedves Résztvevő! Fischer Bálint vagyok, és a(z) 'XXX' Egyetem E-business kutatóközpontjának készített kutatásomhoz szeretném a segítségedet kérni. Munkám során azt kívánom feltérképezni, hogy a World of Warcraft játékosokat mi köti a számítógéphez napról-napra, milyen motiváló tényezők játszanak szerepet abban, hogy ilyen módon töltik szabadidejüket. E kutatásom részeként szeretnék arra megkérni, hogy töltsd ki a következő kérdőívet. A kérdőív kitöltése teljesen anonim és körülbelül 6-8 percet fog igénybe venni. A kérdések négy részből állnak majd, az első szekcióban Veled kapcsolatos általános információkra leszek kíváncsi, a másodikban arra kérdezek rá, hogy Te mit tartasz fontosnak a játék során, a harmadik szakasz a játékban elért eddigi eredményeidre fog rákérdezni, ezt követően a kérdőívet egy rövid a személyiségeddel foglalkozó rész fogja zárni. Előre is köszönöm szépen, hogy kitöltöd a kérdőívet, és ezzel segíted munkámat. A kutatás eredményeiről a Frostshock! szerkesztőségének április közepére fogok tudni információkat küldeni. Ha bármilyen észrevételed, kérdésed van a kérdőívvvel kapcsolatban, akkor a balint.fischer@gmail.com címen fordulj hozzám bizalommal!

Üdvözléssel

Fischer Bálint

1. szakasz - Általános kérdések

Nemed *

- ☐ Férfi
- ☐ Nő

Lakóhelyed típusa *

- ☐ Főváros
- ☐ Megye jogú város
- ☐ Város
- ☐ Község
- ☐ Falu

Kor: *

Iskolai végzettség *

- ☐ 8 általános
- ☐ Szakközépiskola
- ☐ Egyetemi/Főiskolai Alapképzés
- ☐ Egyetemi Mesterképzés
- ☐ egyéb magasabb tudományos fokozatok

Foglalkozás *

- ☐ Dolgozom
- ☐ Tanulok
- ☐ Egyéb:

2. szakasz - Te és a Játék

Ha ma már nem játszol aktívan, akkor az alábbi kérdésekre az alapján válaszolj, amikor legutoljára rendszeresen játszottál.

Hány éve WoW-ozol? *

Hány órát játszol átlagosan egy héten? *

Milyen játékosnak tartod magad? *HC ha a játék nagy prioritást élvez számodra, és abban a részében a játéknak, ami fontos számodra, úgy érzed komoly eredményeket érsz el. Casual, ha a játék elsősorban a szabadidőd kitöltésére szolgál. Fél HC/Fél Casual a kettő közötti állapot.

- ☐ "HC"
- ☐ "Fél HC/Fél Casual"
- ☐ "Casual"

Mennyire foglalkoztatnak a játék által nyújtott következő lehetőségek? *1 - semennyire, 4 - nagyon

	1	2	3	4
Raid	☐	☐	☐	☐
HC Dungeon	☐	☐	☐	☐
Aréna	☐	☐	☐	☐
Rated BG	☐	☐	☐	☐
World PVP	☐	☐	☐	☐
Farmolás	☐	☐	☐	☐
Altozás	☐	☐	☐	☐
Achivementek	☐	☐	☐	☐
Egyre jobb felszerelés	☐	☐	☐	☐
Guild élet	☐	☐	☐	☐
Barátok a játékban	☐	☐	☐	☐

Elsősorban mit jelent számodra a játék? *

- ☐ Kikapcsolódást
- ☐ Kihívást
- ☐ Társaságot, barátokat
- ☐ Fejlődési lehetőséget
- ☐ Időelütést

- ☐ Egyéb:

3. szakasz - Te a játékban

Ha ma már nem játszol aktívan, akkor az alábbi kérdésekre az alapján válaszolj, amikor legutoljára rendszeresen játszottál.

Tagja vagy valamilyen klánnak? *

- ☐ Igen⁵⁶
- ☐ Nem

Hány különböző klánban játszottál eddig? *

Hány tagja van a jelenlegi klánodnak? *Az altokat kérlek ennél a kérdésnél ne vedd figyelembe!

Milyen pozíciót töltesz be ebben a klánban? *

- ☐ Guild Master
- ☐ Officer
- ☐ Member
- ☐ Initiate
- ☐ Egyéb:

Mennyire igazak rád a következő klánnal kapcsolatos állítások? *1 - semennyire 4 - nagyon

	1	2	3	4
Általában kötődöm az aktuális klánomhoz	☐	☐	☐	☐
Szeretek klánhoz tartozni	☐	☐	☐	☐
Klántársaim jelentős részét személyesen is ismerem	☐	☐	☐	☐

⁵⁶ A klánokkal kapcsolatos kérdések csak igen válasz esetén jelennek meg

	1	2	3	4
Rendszeresen játszom együtt a klántársaimmal	☐	☐	☐	☐
Fontosnak tartom, hogy gyakran írjak a guildchatre	☐	☐	☐	☐
Elsősorban a guild bónuszokért vagyok a klánban	☐	☐	☐	☐
Úgy érzem hallgatnak rám a klántársaim	☐	☐	☐	☐
Klánunk komoly eredményeket ért el a játékban	☐	☐	☐	☐

Rendszeresen szoktál raidelni? *

- ☐ Igen⁵⁷
- ☐ Nem

Elsősorban milyen posztton raidlesz? *

- ☐ Tank
- ☐ Healer
- ☐ DPS

Szoktál-e raideket vezetni? *

- ☐ Igen
- ☐ Nem

A következő típusú raidekbe szoktam járni *

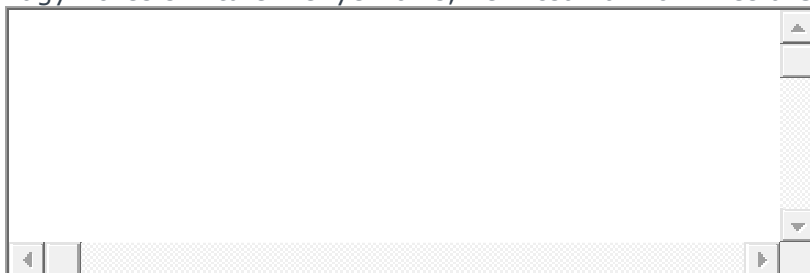
- ☐ 10-es normal
- ☐ 25-ös normal
- ☐ 10-es HC
- ☐ 25-ös HC

⁵⁷ A raidekkel kapcsolatos kérdések csak igen válasz esetén jelennek meg

Mennyire igazak rád a következő raideléssel kapcsolatos állítások? *1 - semennyire 4 - nagyon

	1	2	3	4
Egy raid számomra kihívás	☐	☐	☐	☐
Elsősorban a klánommal raidelek	☐	☐	☐	☐
Nélkülözhetetlen vagyok egy raid során	☐	☐	☐	☐
Ha raidelek, akkor megszűnik körülöttem a világ	☐	☐	☐	☐
Kiemelkedő PVE játékosnak tartom magamat	☐	☐	☐	☐
Többnyire még a következő content patch előtt sikerül befejeznem a raid tartalmat	☐	☐	☐	☐
Főleg a jó felszerelésért raidelek	☐	☐	☐	☐
Frusztrál, ha mások hibája miatt nem sikerül elérni a célt	☐	☐	☐	☐
A raidelés során a jó társaság nélkülözhetetlen	☐	☐	☐	☐
A raidelés teljes körű kikapcsolódást nyújt számomra	☐	☐	☐	☐
Ha miattam nem érjük el a célt, azt nehezen bocsájtom meg magamnak	☐	☐	☐	☐

A játék során elért teljesítmény, amire a legbüszkébb voltál. Nyugodtan írhatasz akár 60 vagy 70-es szintű élményekről is, nem csak a WoTLK és a Cataclysm számít



Rendszeresen szoktál Arena-zni? *

- ☐ Igen⁵⁸
- ☐ Nem

A következő formációkban játszom *

- ☐ 2v2
- ☐ 3v3
- ☐ 5v5

A következő formációban vagyunk a legsikeresebbek *

- ☐ 2v2
- ☐ 3v3
- ☐ 5v5

A legsikeresebb formációban a jelenlegi ratingem *

Mennyire igazak rád a következő Arenával kapcsolatos állítások? *1 - semennyire 4 - nagyon

1

2

3

4

Az Arena számomra
kihívás

☐☐☐☐

⁵⁸ A arenával kapcsolatos kérdések csak igen válasz esetén jelennek meg

	1	2	3	4
Az Arena csapattársaim egyben klántársaim is	☐	☐	☐	☐
Ha Arenaban játszom, megszűnik körülöttem a világ	☐	☐	☐	☐
Kiemelkedő PVP játékosnak tartom magam	☐	☐	☐	☐
Elsősorban a jó felszerelésért járok Arenazni	☐	☐	☐	☐
Frusztrál, ha valamelyik csapattársam hibája miatt kapunk ki	☐	☐	☐	☐
Ha rajtam múlik, mindig nyerünk	☐	☐	☐	☐
Az Arenak során a jó társaság nélkülözhetetlen	☐	☐	☐	☐
Az Arena teljes körű kikapcsolódást jelent számomra	☐	☐	☐	☐
Ha miattam nem sikerül elérni a célt, azt nehezen bocsátom meg magamnak	☐	☐	☐	☐

Az első számú karaktered jelenlegi achievement pontja *

Az első számú karaktered jelenlegi item lvl-je? *

Hány 85-ös szintű altod van? *A main karaktered nem számít ebbe bele!

4. szakasz - Motivációs kérdések

Ez az utolsó oldal. Ha a lenti 22 kérdésre válaszolsz, akkor vége a kérdőívnek. Kitartás!

Jelöld, hogy az alábbi állítások mennyire igazad rád! *1 - semennyire 4 - nagyon

	1	2	3	4
Szeretem a kihívásokat, ezek inspirálnak engem jobb teljesítményre	☐	☐	☐	☐
Fontos számomra, hogy egy közösséghez tartoz- zak	☐	☐	☐	☐
Hajt a vágy, hogy olyan dolgokat tudjak, amit a legtöbb ember nem	☐	☐	☐	☐
Gyakran legszívesebben elmenekülnék a világ elől	☐	☐	☐	☐
Fontos, hogy érezzem, hogy jó vagyok abban, amit csinálok	☐	☐	☐	☐
Könnyen elfogadom, ha a másik ember hibázik	☐	☐	☐	☐
A kiemelkedő teljesít- mény és előrelépés fon- tos számomra	☐	☐	☐	☐

	1	2	3	4
A versengés meghatározó mozgatórugója az életemnek	☐	☐	☐	☐
Nehezemre esik rávenni magam, hogy a valós problémáimmal foglalkozzak	☐	☐	☐	☐
Szívesen segítek másoknak, még ha ez nekem nem is jár semmilyen előnnyel	☐	☐	☐	☐
Szeretem elkerülni a konfliktusokat	☐	☐	☐	☐
Szeretek embereket irányítani	☐	☐	☐	☐
Motivál, ha olyan emberek vesznek körül, akiknek fontos vagyok	☐	☐	☐	☐
Alapvetően magamba forduló ember vagyok	☐	☐	☐	☐
Nehezen viselem a kudarcot	☐	☐	☐	☐
Az emberek általában odafigyelnek rám, adnak a véleményemre	☐	☐	☐	☐
Csapatban szeretek igazán dolgozni	☐	☐	☐	☐

	1	2	3	4
Ha valami gondom van, akkor azt igyekszem valakivel megosztani	☐	☐	☐	☐
Fontos számomra, hogy csak jó minőségű munka kerüljön ki a kezeim közül	☐	☐	☐	☐
Gyakran elábrándozom, szeretek egy kicsit a föld fölött járni	☐	☐	☐	☐
Könnyen kötök új barát- ságokat	☐	☐	☐	☐
Mások elismerése, na- gyobb teljesítményre ösztönöz	☐	☐	☐	☐