Utjecaj online igara na vrstu i razinu društvene interakcije

Orak, Kristina

Master's thesis / Diplomski rad

2014

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:673275

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek

zir.nsk.hr

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet

Diplomski studij informatologije

Kristina Orak

Utjecaj online igara na vrstu i razinu društvene interakcije

Diplomski rad

Mentor: doc. dr. sc. Boris Badurina

Osijek, rujan 2014.

Sadržaj

1. Uvod 4
2. Računalne igre 5
2.1. Povijest online računalnih igara 5
2.2. Blizzard Entertainment 7
3. World of Warcraft 8
3.1. Igranje World of Warcrafta 9
3.2. Društveni aspekt World of Warcrafta 14
3.3 Diskusija i osvrt na literaturu 16
4. Istraživanje: utjecaj online igara na vrstu i razinu društvene interakcije 18
4.1 Analiza istraživanja 20
4.2 Provjera hipoteza 26
4.3. Diskusija 31
5. Zaključak 33
6. Literatura 34
7. Prilozi 36

Sažetak

Online igre postale su vrlo popularan način zabave i opuštanja, a društveni faktor jedan je od razloga njihove popularnosti. U online igrama okupljaju se milijuni igrača te je zbog sustava komunikacije ugrađenog u igru olakšana komunikacija igrača. Ovaj diplomski rad pod nazivom *Utjecaj online igara na vrstu i razinu društvene interakcije* za predstavnika online igara uzima *World of Warcraft* koji već deset godina okuplja igrače u svom virtualnom svijetu prepunog sadržajem. Istraživanjem koje se provodilo putem anketnog upitnika i intervjua, dokazano je da igra utječe pozitivno na stvaranje novih prijateljstava te da doprinosi učvršćivanju prijateljstva s prijateljima iz stvarnog života. No, s druge strane zbog realnosti koju pruža, igrači se lako mogu uživjeti u virtualan svijet i početi zanemarivati stvarni svijet što dovodi do negativnog utjecaja na društveni život koji nije povezan s igrom.

Ključne riječi: online igre, *World of Warcraft*, društveni život, pozitivan aspekt, negativan aspekt

1. Uvod

U online igrama igrači se nalaze u virtualnim svjetovima koji pružaju simulaciju stvarnog svijeta, a igračima pružaju mogućnost da kreiraju svoj izgled i vještine kako god oni žele. Online igre postale su način eskapizma jednako kao i gledanje filmova ili čitanje knjiga koji su u službi čovjekovog bijega od stvarnosti i svakodnevnih problema. Mjesto gdje se mogu opustiti i zabaviti, ali za razliku od gledanja filmova, kroz igranje je moguće upoznati nove ljude i steći nova prijateljstva iz komfornosti vlastitog doma.

Ovaj rad se bavi istraživanjem utjecaja online igara na vrstu i razinu društvene interakcije, a za predstavnika online igara uzeta je igra *World of Warcraft*. Prvi, teoretski dio rada započinje definiranjem online igara i obradom njihove povijesti koja je započela 80-ih godina prošloga stoljeća. U *poglavlju World of Warcraft* pobliže se objašnjava kompleksna igra koja pruža niz sadržaja i mogućnosti te se daje osvrt na literaturu. Drugi dio rada odnosi se na istraživanje koje se provodilo pomoću anketnog upitnika i intervjua kojim se pokušalo dati odgovor na pitanja kako igra utječe na stvaranje novih prijateljstava te kako utječe na postojeća prijateljstva iz stvarnog života. U potpoglavlju *analiza istraživanja* napravljena je analiza općeg dijela anketnog upitnika i intervjua (demografska pitanja te ispitivanje navika igranja) dok je detaljna analiza hipoteza napravljena u potpoglavlju *ispitivanje točnosti hipoteza*. Naposljetku se navode zaključna razmatranja te popis korištenih izvora i literature.

2. Računalne igre

Prema Oxfordovom rječniku, video igre su igre koje se igraju pomoću elektroničko manipuliranih slika na monitoru, televizoru ili nekom drugom zaslonu, proizvedenih pomoću računalnog programa.[1] Nadalje, računalne igre su igre koje se igraju isključivo na osobnim računalima,[2] dok se online računalne igre igraju putem interneta, što omogućava interakciju među suigračima.

2.1. Povijest online računalnih igara

Računalne igre razvijaju se već preko 70 godina. Njihov razvoj započinje još davne 1958. kada je u SAD-u razvijena prva videoigra dostupna javnosti pod imenom *Tennis for Two*. Američko ministarstvo obrane razvilo je 1969., *ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network*), veliku rasprostranjenu mrežu koja je, kao preteča današnjem globalnom internetu, omogućila razvoj virtualnih svjetova. Tako se početkom 80-ih godina počinju stvarati virtualni svjetovi u kojima se može nalaziti više igrača, među kojima je moguća i interakcija. Time nastaju i prve online računalne igre, no do njihovog značajnijeg napretka dolazi 1989., kada je pokrenut *World Wide Web* pa su i one s populariziranjem interneta dobile potpuno novu dimenziju.

Prvi virtualni svjetovi nazvani su *MUD-ovi (Multi-user dungeons)*, a definira ih se kao virtualne svjetove u stvarnom vremenu u kojem se nalazi više igrača. Porijeklo *MUD-a* može se pronaći u *PnP (Pen and Paper*)[3] *RPG-ovima (Role Playing Games*)[4] u kojima igrači opisuju poteze likova naglas, pri čemu se mogu koristiti olovkom i papirom. Najpoznatija takva igra je *Dungeons and Dragons*, čija su pravila prvi put objavljena još 1974., no i danas je popularna diljem svijeta. *Dungeons and Dragons* i druge *PnpRPG* igre u početku su igrane kao društvene igre „licem u lice“, no kasnije su se počele igrati putem mail-a i *MUD*-ova. Upravo je razvoj interneta utjecao na razvoj *PnpRPG* igara te se internet tada, osim za vojne i

[1] Usp. Video game // Oxford Dictionaries Online. Oxford Dictionaries, 2014. URL: http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/video-game. (2014-09-11)
[2] Usp. Kirriemuir, John. The librarian as a video game player. // New Review of Information Networking 12, 1-2 (2006), str. 61-75.
[3] Olovka i papir
[4] Igre igranja uloga

komercijalne djelatnosti, koristio još i za igranje i razvoj *RPG* igara.[5] Također, *MUD-ovi* s kojima se stvorio i virtualni svijet preteča su *MMORPG (Massively Multiplayers Online Role Playing Games)*[6] igara.[7]

Općenito govoreći, *RPG MUD*-ovi razvijeni su između 1978. i 1980. na Sveučilištu u Essexu (Engleska), gdje je nastala tekstualno bazirana avanturistička igra poznata pod nazivom *Essex MUD.* Igra je postala prva internetska *MORPG (Multiplayer Online Role-playing Game*) igra kada je Sveučilište u Essexu spojilo svoju internu mrežu na *ARPANeT.*

Prva igra s virtualnim svijetom u kojem se nalazilo mnogo igrača bila je *TinyMUD.* Razvijena 1989., razlikovala se od prijašnjih igara istog tipa jer se više usredotočila na socijalizaciju nego na same elemente igre. Upravo se 1990-ih dogodio veliki porast grafičkih online virtualnih igara koje su uključivale i online chat sobe.

Tada se rađa i jedan od najpoznatijih proizvođača igara, *Blizzard Entertainment*. Ta je, tada još mala, indijska tvrtka 1994. izdala *Warcraft – RTS (Real Time Strategy*),[8] igru s elementima fantazije u kojoj se u svijetu *Azerotha* suprotstavljaju ljudi i orke. Iako su prije toga postojale mnoge *RTS* igre, *Warcraft* je donio nove mogućnosti te se s time i popularizirao. Bio je moguć *singleplayer,* kao i *multiplayer,*[9] a igrači su mogli izabrati žele li biti na strani ljudi ili orka, dobivši glavni lik koji je mogao napredovati (prelaziti nivoe). Jedna je strana pokušavala uništiti drugu pomoću skupljanja i izgrađivanja resursa te kreiranja vojske. Ta verzija *Warcrafta* napravila je temelj za daljnji razvoj igre pa je već godinu dana kasnije izdan *Warcraft* 2, a 1999. izdan je i *Warcraft* 3.[10] Igra je tijekom godina dobivala i svoje dodatke, a heroji u igri dali su i temelje za heroje u najpoznatijoj *MMORPG* igri do sada – *World of Warcraftu* (u nastavku *WoW),* koja je i središnja tema ovog rada.

No prije *WoW-a* postojao je niz *MMORPG* igara koje su se do 1997. nazivale grafički *MUD*-ovi. Prva je izdana još 1991. pod nazivom *Neverwinter Nights,* a sam termin *MMORPG* skovao je 1997. Richard Gariott kada je opisivao svoju igru *Ultima Online.*

U „veliki trio“ *MMORPG-ova* kasnih 90-ih, poznatih kao prva generacija *MMORPG-ova*, ubrajaju se *Ultima Online, EverQuest (1999)* i *Asheron's Call (1999).* Nakon njih počinju

[5] Usp. Crawford, Garry. Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games. Oxon: Routledge, 2011, str. 5
[6] Masivne online igre igranja uloga u kojima sudjeluje veliki broj igrača.
[7] Usp. Castronova, Edward. Synthetic worlds: the business and culture of online games. Chicago: The University of Chicago press, 2005. Str. 10. URL: https://7chan.org/lit/src/Synthetic_Worlds.pdf (2014-09-11)
[8] Igra strategije igrana u stvarnom vremenu koja zahtjeva razmišljanje i planiranje kako bi se došlo do pobjede
[9] Singleplayer: jedan igrač. Multiplayer: dva ili više igrača.
[10] WoWWiki: History of Warcraft. URL: http://www.wowwiki.com/History_of_Warcraft (2014-09-11)

se razvijati igre koje su mogle primiti veliki broj igrača te se one nazivaju drugom generacijom *MMORPG-ova*, a imena koja su se istaknula su: *Dark Age of Camelot* (2001), *Ultima Online 2* (2001), *Lineage II* (2003) te *Second Life* (2003). Iako su igre u ovom razdoblju mogle primiti veliki broj igrača, još uvijek su serveri bili prezasićeni i nestabilni, a igre su bile pune grešaka. Novu generaciju *MMORPG*-ova predstavlja *WOW* 2004. godine, koji donosi novo iskustvo igranja jer popravlja pogreške iz dotadašnjih igara, što ga čini najprodavanijom *MMORPG* igrom. U trenutnoj generaciji *MMORPG*-ova nalazi se mnogo igara koje su se razvile nakon 2004. godine. Neke od njih su: *Guild Wars* (2005), *Aion* (2008), *Elder Scrolls Online* (2014), *Lineage Eternal* (2014).

Osim *MMORPG* igara postao je popularan i žanr *MOBA (Multiplayer online battle arena)* koji je zapravo vrsta *RTS*-a u kojem igrač kontrolira heroja u jednom od dva tima. Cilj je igre uništiti protivničku glavnu strukturu uz pomoć računalno kontrolirane vojske koja se stvara periodički. Najpoznatije su *Defense of the Ancients (DotA)* koja je nastala 2004. na mapi već spomenutog *Warcrafta* te vrlo popularna *DotA 2* koja je izdana 2013., a broji oko 800 000 igrača dnevno.[11] Također, vrlo je poznata igra *League of Legends (LoL)* iz 2009. godine, a njezina je popularnost i dandanas u porastu. Naime, osnivači *LoL*-a *Riot Games* u siječnju su 2014. objavili podatak da čak 27 milijuna igrača svakodnevno igra *LoL*, a 67 milijuna igrača igru igra na mjesečnoj bazi.[12]

2.2. Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment jedna je od vodećih tvrtki u izdavaštvu zabavnog softwera. Tvrtka izdaje vrlo popularne i uspješne igre te razne akcijske figure, romane, stripove, društvene igre te odjeću na temu iz igara. Osim toga, *Blizzard* je u suradnji s produkcijskom kućom *Legendary Pictures* radio na mnogim popularnim filmovima, primjerice *Inception, Watchmen, 300*.

Igre unutar *Blizzarda* podijeljene su u tri skupine: dio *Warcraft, Starcraft* te *Diablo*. U *Warcraft* dijelu se nalazi već spomenuta *Warcraft* igra, *World of Warcraft*, o kojem će se detaljnije u nastavku te *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, digitalna strategijska kartaška igra

[11] Usp. Bit gamer. URL: http://www.bit-tech.net/news/gaming/2014/06/02/dota-2-prize-pool-passes-8m/1 (2014-09-11)
[12] Usp. Forbes. http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/27/riots-league-of-legends-reveals-astonishing-27-million-daily-players-67-million-monthly/ (2014-09-11)

bazirana na herojima iz *Warcrafta*. *Starcraft* dio čine 3 nastavka *Starcraft* igre koja je, kao i *Warcraft, RTS* igra. *Diablo* dio se također sastoji od 3 nastavka igre *Diablo* koja je akcijski *RPG* (*Role Playing Game).*[13]

Kako bi olakšao pristup svojim igrama, *Blizzard* je osmislio platformu pod nazivom *Battle.net.*[14] Prilikom registracije na *Battle.net*, igrač bira ime koje će se pojavljivati u svim *Blizzardovim* igrama, a nakon pristupa platformi igrač može birati kojoj od navedenih igara želi pristupiti. Također je preko platforme omogućena komunikacija s drugim igračima, a na taj se način povezuju milijuni igrača, komentirajući i raspravljajući o raznim strategijama i igrama.

3. World of Warcraft

World of Warcraft online je igra u kojoj igrači iz cijelog svijeta, preuzimajući uloge heroja, istražuju svijet pun misterija, magije te pustolovine, a pripada već spomenutoj skupini igara pod nazivom *MMORPG*, odnosno *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. *Massively Multiplayer* označava da igra može prihvatiti tisuće igrača u istom svijetu u isto vrijeme te im omogućiti interakciju. *Online* označava da je potrebno biti spojen na internet, tj. da se igra ne može igrati offline. *Role-playing* označava da igrač igra ulogu heroja koji živi u svijetu fantazije u kojem se razvija kroz igranje i obavljanje zadataka.[15]

S radom na toj igri započelo se 1999., a od 2004. godine bilo ju je moguće kupiti i instalirati na računalo. Ideja igre svidjela se mnogima; već nakon prve ekspanzije *WoW* je dosegao 7 milijuna pretplatnika, a 2010., nakon što je *Blizzard* objavio da njihov *World of Warcraft* ima 12 milijuna pretplatnika širom svijeta,[16] ušao je u *Guinnessovu* knjigu rekorda kao *MMORPG* s najviše pretplatnika. I dalje je jedan od vodećih *MMORPG*-ova, što ga čini predstavnikom te vrste igara.

WoW je smješten u *Azeroth*, svijet fantazije koji je preuzet iz prijašnjih *Warcraft* igara, no za razliku od *Warcrafta*, *WoW* omogućava igračima samostalno kreiranje likova, izvršavanje zadataka te istraživanje svijeta bez ograničenja kretanja. Od 2004. do danas izašlo

[13] Usp. Blizzard: Company Profile. URL: http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/profile.html (2014-09-11)
[14] Battle.net. URL: http://eu.battle.net/en/ (2014-09-11)
[15] Usp.Battle.net: What is World of Warcraft. URL: http://us.battle.net/wow/en/game/guide/ (2014-09-11)
[16] Usp. WoWpedia: World of Warcraft. URL: http://wowpedia.org/World_of_Warcraft (2014-09-11)

je četiri ekspanzije (dodataka), a peta je tek najavljena. Prva je izdana u siječnju 2007. godine pod nazivom *The Burning Crusade*, druga u studenom 2008. pod nazivom *Wrath of the Lich King*, treća u studenom 2010. kao *Cataclysm*, četvrta u rujnu 2012. pod nazivom *Mists of Pandaria*, a peta je najavljena u listopadu 2013. pod imenom *Warlord of* Draenor.[17] Svaka od navedenih ekspanzija donosi nešto novo te ih je potrebno pojedinačno preuzeti i instalirati na računalo.

Kako bi igrač uopće došao do mističnog svijeta potrebno je ostaviti znatnu svotu novca ili ilegalno igrati na piratskim serverima. Za osnovnu igru, dakle bez ekspanzija, potrebno je odvojiti 15 eura, a za svaku novu ekspanziju dodatnih 20 eura. No osim što je potrebno kupiti igru, svaki je mjesec potrebno plaćati pretplatu u iznosu od 13 eura.[18] U konačnici je to velik iznos novca pa se postavlja pitanje je li se *Blizzard* dovoljno potrudio opravdati cijenu koju traži?

3.1. Igranje World of Warcrafta

World of Warcraft ima kompleksnu priču koja se nadograđuje sa svakom ekspanzijom, a igrači su aktivni sudionici te priče. Radnja je smještena u *Azeroth*, svijet mačeva i čarobnjaštva, a njegove su zemlje dom velikog broja naroda i kultura na čelu s kraljevima, poglavarima i gospodarima. Neki narodi dijele prijateljske veze, a drugi se zakleti neprijatelji te postoje dvije glavne moćne snage koje se bore za prevlast – *Alliance* i *Horde*, a igrač na početku bira hoće li pripasti jednoj ili drugoj strani. No osim tih dviju sila, igrači se bore i protiv Starih Bogova koji žele ugasiti sav život na *Azerothu* i ostaviti ga u plamenu.[19]

U *WoW-u* igrač igra ulogu heroja koji tijekom života obavi na tisuće zadataka, nauči nove sposobnosti, skupi i potroši ogromne količine zlata te pronađe mnoga oružja i opremu. Prelaženjem nivoa heroj stječe iskustvo i jača, a mjera za napredovanje heroja je *experience points – XP* (bodovi za napredovanje). Igra sadrži devedeset nivoa, a kako bi se uopće došlo do sljedećeg nivoa, potrebno je osvojiti određenu količinu *XP*-a, što se ostvaruje ubijanjem čudovišta ili rješavanjem zadataka. Napredak se automatski sprema online te se igra nastavlja

[17] Usp. WoWWiki. Timeline World of Warcraft. URL: http://www.wowwiki.com/Timeline_(World_of_Warcraft) (2014-09-11)
[18] Usp. Battle.net: Buying and Subscribing to World of Warcraft. URL: http://us.battle.net/wow/en/shop/game-purchase/?utm_campaign=Shop_Buy&utm_source=Internal-WoW&utm_medium=Games_Subscriptions&utm_content=Purchase_subscriptions_options (2014-09-11)
[19] Usp. Battle.net: What is World of Warcraft.

uvijek gdje je igrač stao u prethodnom igranju, a podaci heroja se pohranjuju dok god igrač to želi. Igru je moguće prelaziti na dva načina: vrlo brzo koncetrirajući se na dobivanje nivoa ili sve obavljati polako i istraživati svijet. Igrač nije ograničen na samo jednog heroja, nego ih može imati jedanaest po frakciji (*Alliance* ili *Horde*), a svaki lik pruža sasvim drugo iskustvo igre, ovisno o rasi i klasi koju je igrač odabrao.

Pri samom ulasku u igru, igrač mora napraviti svog lika gdje bira *realm*,[20] frakciju, rasu, klasu te izgled svog lika.[21] Kada bi milijuni aktivnih igrača *WoW*-a igrali u jednom svijetu, došlo bi do zagušenja pa je *Blizzard*, kako bi to spriječio, stvorio različite *realm*-ove koji su identične kopije *Azeroth* svijeta. Na svaki *realm* stane određeni broj igrača, a igrači s različitih *realm*-ova ne mogu komunicirati. Nadalje, kada se bira frakcija, bira se kojoj strani igrač želi pripasti: *Alliance* ili *Horde*, što je vrlo važno jer igrači različitih frakcija ne mogu komunicirati.

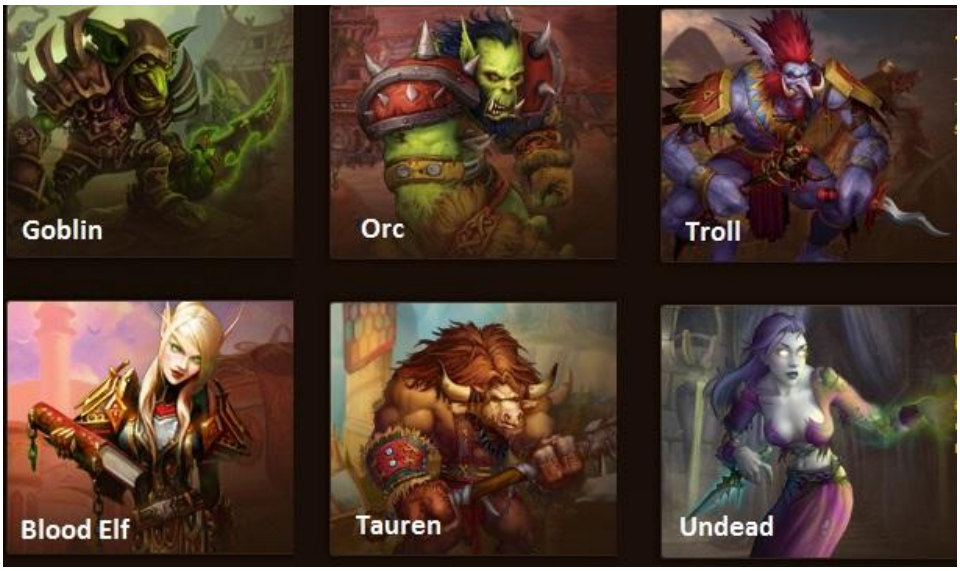
Unutar frakcije *Alliance* postoji sedam rasa: ljudi (*humans*), patuljci (*dwarves*), gnomovi (*gnomes*), noćni vilenjaci (*night elves*), *draenei*, *worgeni* i *pandareni* koji mogu birati kojoj se frakciji žele pridružiti.



Slika 1. Rase u frakciji *Alliance*

Unutar frakcije *Horde* postoji šest rasa: orci (*orcs*), *taureni*, trolovi (*trolls*), krvavi vilenjaci (*blood elves*), goblini (*goblins*) i već spomenuti *pandareni*.

[20] Kopije Azeroth svijeta
[21] Usp. Battle.net: Getting started. URL: http://us.battle.net/wow/en/game/guide/getting-started (2014-09-11)



Slika 1. Rase u frakciji *Horde*

Svaka rasa izgleda drugačije, ima određene sposobnosti te se definira najviše kao društveni izbor. Također, svaka rasa ima svoju povijest, područje na kojem igrač počinje igrati te svoje sjedište. Primjerice rasa *dwarf* igru počinju na području *Dun Morogh,* a sjedište im je u gradu *Ironforge,* dok rasa *night elves* počinju na području *Teldrassil*, a sjedište im je *Darnassus*.



Slika 3. Rasa *Pandaren* koji može pripadati objema frakcijama

Klasa određuje što heroj može, a što ne može učiniti. Igrač ima različito iskustvo u igranju, a izbor klase definira se kao izbor načina igre. Također, svaka klasa ima jedinstvene

sposobnosti koje pomažu definirati ulogu u igri, a postoje tri glavne uloge među klasama: *tank* su izdržljive klase, a njihova primarna uloga je apsorbirati štetu i spriječiti da druge klase budu napadnute. Druga su iscjelitelji (*healers*) koji imaju sposobnosti iscjeljivanja sebe i drugih klasa, a treća su *damage dealeri*[22] koji brzo nanose štetu protivnicima. Sveukupno postoji deset klasa te neke klase, poput *druida*, mogu kroz igru odabrati koju ulogu žele igrati dok neke, poput *magea*, ne mogu birati nego je njihova uloga kao *damage dealer* već predodređena.

Klase su: ratnik (*warrior*), vještac (*warlock*), šaman (*shaman*), lopov (*rogue)*, svećenik (*priest*), vitez (*paladin*), čarobnjak (*mage*), lovac (*hunter*), *druid* te vitez smrti (*death knight*). No ne može svaka rasa igrati svaku klasu. Tako, primjerice, rasa *night elves* ne može igrati klasu *paladin*, a rasa *tauren* ne može igrati klasu *mage*.[23]

Svaki heroj ima određene vještine (moći) pomoću kojih se bori protiv neprijatelja, a one su podijeljene na aktivne, za koje je potrebna interakcija igrača kako bi se iskoristila te pasivne, koje nije potrebno ručno aktivirati nego su one stalno aktivirane. Aktivne vještine uglavnom imaju *cooldown* – određeno vrijeme koje mora proći da bi heroj opet mogao koristiti tu vještinu, a mogu trajati od nekoliko sekundi pa do pola sata. Klasa heroja određuje koje vještine heroj može naučiti, ali je moguće kreirati heroje s jedinstvenim vještinama pomoću *talent point*s-a[24] te se ti bodovi mogu iskoristiti na talente da se heroj specijalizira u nekom području vještina. Kako bi igračima bilo lakše razumjeti svaku klasu, postoje posebni vodiči u kojima se detaljno pojašnjava način igre, koju opremu i oružja treba koristiti i slično.

Nakon izbora *realm*-a, frakcije, rase i klase, igrač bira želi li igrati kao muško ili žensko te sam izgled heroja, a moguće je izabrati lice, frizuru, boju kože, boju kose, visinu i stas. Na kraju je potrebno dati ime svom heroju koje će vidjeti i ostali igrači.

Nakon izabiranja osnovnih stvari igrač ulazi u mističan svijet *Azeroth-a* koji se sastoji od četiri velika kontinenta i niz manjih otoka. Dočekuje ga jednostavno korisničko sučelje u kojemu postoji niz savjeta kako bi igrač naučio osnove igre te detaljna i realna grafika. Kako je igra napravljena realno te ima fizička ograničenja kao u stvarnom životu, vrlo je lagano uživjeti se u taj svijet. Krečući se po svijetu, igrač prolazi razna okruženja, od livada i jezera do vulkana i pustinja.

[22] Veliki nanositelji štete
[23] Isto
[24] Talent bodovi

Dakle, može se reći da se *WoW* vrti oko borbe s čudovištima i izvršavanjem zadataka, a po *Azerothu* se nalaze i područja na kojima je moguće boriti se s igračima iz druge frakcije, što se naziva „borba igrač protiv igrača“ (*player versus player – PvP*). Postoje i *open-world PvP* na kojima mogu sudjelovati grupe igrača čije borbe mogu doći do masovnih proporcija.

Igrači mogu doći do vrijednog oružja i opreme sudjelujući u bojištima (*battlegrounds*) i arenama gdje se bore protiv igrača. Na bojištima se bore timovi iz dviju frakcija oko objektiva koji mogu biti vrlo jednostavni kao uzeti protivnikovu zastavu ili kompliciranije kao zauzimanje protivnikove tvrđave i ubijanje njezinog zapovjednika. U arenama postoje timovi od 2 do 5 igrača gdje je cilj poraziti svakog člana protivnikovog tima.[25]

Također, do vrijedne opreme i oružja moguće je doći boreći se protiv čudovišta u tamnicama (*dungeons*) i *raidu*. *Dungeons* su mjesta gdje su čudovišta mnogo jača i pametnija te ih je teže ubiti, a moguće je u njih ući s timom do 5 osoba. *Raid* je sličan *dungeonu,* ali predstavlja još veći izazov. Čudovišta je još teže ubiti te njihovo ubijanje zahtjeva veliki broj igrača, obično od 10 do 25, a na oba mjesta se može naći vrijednija oprema od one koje se može pronaći u svijetu.

Azeroth je veliki svijet, a jedan od načina istraživanja *Azerotha* je rješavajući zadatke (*questove*). Zadatke mogu zadati računalno upravljani likovi (*non – playable character: NPC*) koji daju nagradu za ispunjen zadatak, a postoji nekoliko vrsta zadataka: normalni, koje igrač može obaviti samostalno; grupni zadaci, koje je teže obaviti te je za njih potrebna grupa ljudi; *dungeon* zadaci, zbog koji se treba ići u opasne *dungeone*; herojski zadaci, koji su slični *dungeon* zadacima, ali su čudovišta još opasnija; *raid* zadaci, koji zahtijevaju veliku grupu ljudi te *PvP* zadaci, gdje se igrač treba boriti protiv igrača druge frakcije.[26]

Ubijanjem čudovišta i obavljanjem zadataka dobiva se razno oružje, oprema, napitci i druge stvari koje se skupljaju u inventar. Različite klase mogu koristiti različitu opremu i oružja te ako heroj prikupi stvari koje ne može koristiti, prodaje ih. Može ih prodati kod *NPC*-eva specijaliziranim za prodaju ili drugim igračima preko aukcijske kuće za svotu koju sami odrede. Za prodane predmete dobiva se zlato koje se kasnije može potrošiti na teleportiranje, razne napitke, opremu, oružje, ljubimce i niz drugih stvari.

[25] Usp. Battle.net: How to play. URL: http://us.battle.net/wow/en/game/guide/how-to-play (2014-09-11)
[26] Usp. Battle.net: Getting started.

Igru je moguće igrati na više načina te je sa ovim prikazom tek zagrebena površina priče i sadržaja *World of Warcrafta*. Igra je zaista kompleksna te i sam *Blizzard* za nju kaže da ju je lagano naučiti, ali teško usavršiti,[27] upravo zbog velikog niza mogućnosti koje pruža.

3.2. Društveni aspekt World of Warcrafta

U *WoW*-u je interakcija s drugim igračima opcionalna te se može doći do posljednjeg nivoa bez ijedne interakcije s drugim igračima. No, igrajući igru sam, igrač neće biti u mogućnosti savladati sve zadatke, trebat će mu duže do posljednjeg nivoa te neće doći do vrijednih predmeta.

Interakcija se uglavnom odvija tekstualno preko *chat*-a[28] te postoji nekoliko tipova: *saying* koji je temeljni *chat* u igri, a vidljiv je samo igračima u neposrednoj blizini; *yelling* koji vide igrači izvan neposredne blizine te *whispering*, privatan razgovor između dva igrača koji im omogućava komuniciranje neovisno o udaljenosti. Kako ne bi došlo do zagušenosti, standardni je javni *chat* podijeljen na kanale po temama. Postoji nekoliko kanala *chat*-a, primjerice: *general* (općenito); *trade*, na kojem se rade razmjene predmeta; *looking for group*, na kojima se traže igrači za grupu (*party*). Također je moguće napraviti privatne kanale u kojima samo osobe u tom kanalu mogu pročitati razgovor, a kreator kanala ga može moderirati, što znači da može pozvati, maknuti igrača i slično. Osim tekstualnog chat-a postoji i *voice chat* (glasovni razgovor) gdje igrači mogu pričati preko sustava ugrađenog u *WoW* koji omogućava bržu komunikaciju jer se efikasnost borbe smanjuje kada igrač mora komunicirati s drugim igračima kroz tipkanje. Još jedan način komunikacije je sustav slanja pošte unutar igre, pomoću kojeg je moguće tekstualno komuniciranje, ali i slanje predmeta. Igrač može poslati pismo igraču kojeg ima na listi prijatelja, a ako taj igrač trenutno nije *online*, pismo može pročitati kada dođe u igru. Igrači mogu komunicirati i putem opcije *emote* gdje se komunicira pomoću radnje bez direktnog upućivanja riječi. Postoje niz akcija koje lik u igri može izvesti, a neke od njih su: mahanje, smijanje, plesanje.

Kako je već rečeno, igru je moguće igrati samostalno, no oni koji ju ne žele igrati sami mogu se pridružiti grupama, a postoje privremene i dugotrajne vrste grupa. Privremenima pripadaju *party* i *raid*; p*arty* je grupa do 5 igrača koji mogu međusobno privatno razgovarati

[27] Isto
[28] razgovor

unutar *party chat*-a, zajednički ubijati čudovišta te međusobno dijeliti *XP* te unutar grupe mogu odlučiti kako će se raspoređivati stvari koje čudovišta ispuste. Svaka grupa ima jednog vođu koji odlučuje na koji će se način raspoređivati stvari te koga će pozvati, a koga izbaciti iz grupe. Igrači ulaze u grupe iz zabave, kako bi brže riješili neke zadatke, ali i kako bi uspjeli ubiti neka čudovišta koje jedan igrač ne može ubiti. Tako, primjerice, jedan igrač nikada ne bi mogao završiti *dungeon* u kojima se nalaze vrijedni predmeti s kojima heroj ojača i zbog kojih mu je igra olakšana. *Raid* su grupe koje su puno veće od *partyja*, u kojima se obično nalazi od 10 do 25 ljudi koje zajednički ubijaju čudovišta na nekom području i u kojima je potreban pravi timski rad. U njima se preferira korištenje *voice chat*-a upravo zbog velike količine ljudi te je tako lakše pratiti što drugi igrači žele reći.

Druga vrsta grupe je *guild* (savez) gdje se skupljaju igrači koji redovito igraju zajedno, a međusobno mogu komunicirati putem svog kanala za razgovor.[29] Potrebno je 50 igrača kako bi se zadovoljile osnove za osnivanje saveza, no postoje i vrlo veliki savezi koji broje i preko 500 ljudi. Kako bi se pokazalo kojem savezu igrač pripada, igrač može nositi plašt s bojom i logom saveza, a ime saveza pokazuje se ispod imena svakog igrača. Postoje mnoge prednosti saveza, jedna je da svaki član saveza može pristupiti banci saveza, gdje igrači stavljaju svoje resurse, a drugi ih igrači mogu koristiti i tako si međusobno pomagati. Također, igrači si međusobno pomažu u rješavanju zadataka – oni vještiji igrači poučavaju početnike vještinama koje su stekli iskustvom i višesatnim igranjem. Igrači u saveze ulaze kako bi išli u *raid*-ove i ubijali jača čudovišta, ali i kako bi upoznali nove ljude i stekli nova prijateljstva jer se tamo ipak skupljaju ljudi koji dijele strast prema zajedničkoj stvari – *World of Warcraftu*. Nadalje, većina saveza komunikaciju nastavlja i izvan igre putem zajedničkih foruma i web stranica, *Skype*-a,[30] *Facebook*-a i drugih društvenih mreža. Tako ljudi koji se ne poznaju u stvarnom životu počinju komunicirati i izvan igre, iz čega se mogu roditi prava prijateljstva, ali i ljubavi.

[29] Usp. Battle.net: Playing together. URL: http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/playing-together (2014-09-11)
[30] Skype. URL: https://www.skype.com/ (2014-09-11)

3.3 Diskusija i osvrt na literaturu

U članku iz 2006. "*Alone together" Exploring the Social Dynamics of MMO Games*,[31] autori navode da su *MMO* igre postale rastući fenomen od kulturne, društvene te ekonomske važnosti, svakodnevno privlačući milijune igrača. Za njihovu popularnost je presudan društveni aspekt jer je za obavljanje mnogih aktivnosti potrebno više ljudi, a osim nagrade koja se dobije u igri, stječe se i reputacija u zajednici.Autori su za predstavnika *MMO* igara uzeli *WoW* te je rađeno longitudinalno prikupljanje podataka izravno iz igre koje je započelo ubrzo nakon nastajanja *WoW*-a 2004. godine. Na taj način dobivene su informacije koliko često igrači igraju u grupama te kako to utječe na njihov napredak u igri. Autori su napravili likove u igri te pristupili savezima i sudjelovali u standardnim aktivnostima zajednice. Istraživanjem su došli do zaključka da likovi koji nisu stalno u grupama dostižu nivoe brže od onih koji su češće u grupama, a da igra postaje društvena na višim nivoima, kada zadatke više nije moguće obavljati samostalno. Istraživanjem se također otkrilo da je igračima važna društvena prisutnost, ali ne nužno aktivna interakcija. Upravo su savezi mjesta gdje je stvorena većina boljih prijateljstava te je čak 90% igrača koji su prešli četrdeseti nivo u savezima.

U članku *Community Analysis of Social Network in MMOG*[32] autori također ističu važnost *MMO* igara te za njih kažu da su postale nova platforma za stvaranje novih prijatelja i zabavu. Virtualni svijet je postao relevantno mjesto za istraživanje društvenog ponašanja. Istraživanje je provođeno uz pomoć algoritma koji je pratio kretanja igrača te je otkrivena organizacija u strukturi grupe igrača – velika grupa ljudi kreće se organizirano iako ih nitko nije izravno uputio. Svaka klasa ima svoju funkciju u grupi, što se osobito vidi iz *raid*-ova koji su prethodno isplanirane aktivnosti, ali i iz aktivnosti koje nisu unaprijed planirane te svaki igrač točno zna što treba raditi.

Funkciju *MMO* igara u smislu društvenog angažmana ispituje i članak *Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as „Third Places"*.[33] Došli su do zaključka da *MMO* igre imaju kapacitet funkcioniranja kao novi oblik „trećeg mjesta". „Treće

[31] Ducheneaut, Nicolas. Alone together: exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. // New York: CHI '06 Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems, 2006, str. 407-416.
[32] Pang S.; Chen C.; Community Analysis of Social Network in MMOG. // Int. J. Communications, Network and System Sciences, 3 (2010), str. 133-139.
[33] Steinkuehler, Constance, A.; Williams, Dmitri. Where everybody knows your (screen) name: online games as „third places" // Journal of Computer-Medaited Communication 11 (2006), str. 885-909.

mjesto" definira se kao prostor koji se koristi za neformalne društvene interakcije izvan kuće i radnog mjesta. Štoviše, istraživanjem je dokazano da je virtualno „treće mjesto" dobro prilagođeno za stvaranje društvenih poveznica između ljudi te ga autor smatra vrlo važnim u društvenom i građanskom angažmanu.

Važnost društvene funkcije online igara potvrđuje i članak *First-Person Shooter Games as a Way of Connecting to People: ''Brothers in Blood''*[34] u kojem je predstavljeno istraživanje kojim se radilo promatranje posjetitelja dviju igraonica u kojima se okupljaju igrači kako bi zajedno igrali online igre. Za mnoge igrače online igara najvažnija je komunikacija i to posebice ona tijekom igre. Zajedničko igranje je zabavnije te se tijekom igranja odvija komunikacija o svakodnevnom životu umjesto da se odvija preko telefona. Istraživanjem je utvrđeno da online igre omogućavaju upoznavanje novih ljudi na načine koji u svakodnevnom životu nisu mogući bez obzira na spol, dob i izgled. To omogućuje igračima da više vrednuju karakter i način igranja igrača nego izgled.

Knjiga *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*,[35] čija je središnja tema *WoW,* okuplja nekoliko autora koji su ušli u svijet *Azeroth* te upoznali njegove mogućnosti. Autor poglavlja *Corporate Ideology in WoW* ističe da je vrlo lako steći "ovisnost" o *WoW*-u, najviše zbog količine vremena koje se provodi u igri. Smatra da je *Blizzard* uspio steći tako predanu publiku upravo zato što na uvjerljiv i detaljan način pruža simulaciju procesa kako postati uspješan u kapitalističkom društvu. *WoW* je igra, ali i simulacija zapadnjačkih ekonomija te pruža mogućnost napretka onima koji vrijedno rade. Također smatra da služi kao oruđe u educiranju igrača za određena ponašanja i vještine koje su potrebne za funkcioniranje u ekonomiji, prodaji i rukovodstvu. U igri igrač određuje kakav želi biti te na taj način kreira "drugog sebe", a igra mu pruža mogućnost ponovnog početka ako to zaželi.

Autorica članka *Learning, Socialization and Identity in Video Games*[36] također smatra da *MMO* igre imaju edukativnu stranu te se tako stječu nova znanja i vještine na aktivan način. Igre razvijaju svjesnosti u situaciji i okolini jer igrač konstantno mora biti svjestan potencijalne opasnosti. Također, kroz saveze se vježba rukovodstvo jer svaki vođa saveza mora usmjeravati igrače kako bi svi zajedno sudjelovali u napretku saveza. Da bi igrač u igri

[34] Frostling-Henningsson, M. First-Person Shooter Games as a Way of Connecting to People: „Brothers in Blood." // Cyberpsychology & behavior, volume 12, number 5, 2009, str. 577-562.
[35] Corneliussen, H.; Rettberg, J. W. Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader. Massachusetts Institute of Tehnology, 2008.
[36] Rains, Carrie.; Learning, Socialization and Identity in Video Games. Senior Portfolio, MMAS 490, 2008.

napredovao mora razviti potrebne vještine, a sposobnosti i znanja koje stekne u igri mogu mu koristiti i izvan virtualnog svijeta: u poslu, školi i odnosu s drugim ljudima. Virtualni svijet igraču omogućava razvoj životnih vještina u okruženju koje je oslobođeno mnogih ograničenja.

Da postoje i negativni aspekti online igara potvrđuje članak *Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choices to Salient Relationships*[37] u kojem je rađena studija o utjecaju interneta i online igara na odnose sa partnerima i najbližim prijateljima kod adolescenata. Istraživanjem se došlo do zaključka da je igranje online igara povezano sa smanjenjem komunikacije i povjerenja u romantičnim vezama.

4. Istraživanje: utjecaj online igara na vrstu i razinu društvene interakcije

U ovom istraživačkom radu cilj je bio istražiti kako online igre utječe na vrstu i razinu društvene interakcije. Zbog svoje kompleksnosti, velikog broja igrača i postojanja na tržištu preko deset godina, za predstavnika online igara uzeta je igra *World of Warcraft*.

Postavljena su istraživačka pitanja:

1. Kako *WoW* utječe na stvaranje novih prijateljstava?

2. Utječe li *WoW* na prijateljstva iz stvarnog života?

Na temelju pročitane literature i razgovora s igračima *WoW*-a došlo se do sljedećih hipoteza:

1. hipoteza: igranje *WoW*-a pomaže u stjecanju novih prijateljstava,

2. hipoteza: igranje WoW-a s prijateljima iz stvarnog života pomaže u učvršćivanju prijateljstva,

3. hipoteza: igranje WoW-a utječe negativno na društveni život koji nije povezan sa *WoW*-om.

Istraživanje se provodilo putem anketnog upitnika te intervjua. Anketni upitnik se sastojao od pet demografskih pitanja (spol, dob, postignuto obrazovanje, radni status te država stanovanja), četiri pitanja o navikama igranja (koliko dugo osoba igra *WoW*, koliko igra traje,

[37] Blais, Julie J.; Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choices to Salient Relationships // J Youth Adolescence 37 (2008), str. 522-536.

koliko često igra, koliko posjeduje likova) te od 16 tvrdnji na koje će igrači pomoću Likertove skale dati svoje mišljenje i stavove. Intervju se sastojao od 19 pitanja otvorenog tipa podijeljenih na općenita pitanja te pitanja s kojima se može pojedinačno provjeriti svaka hipoteza.

Anketni upitnik sastavljen je u *Lime Survey*[38] online aplikaciji na hrvatskom i engleskom jeziku, kako bi se dobio što širi spektar igrača. Napravljena je tema na originalnom forumu[39] *WoW*-a te na privatnim *WoW* forumima za englesko govorno područje: *Excalibur Network,*[40] *WoW Reach,*[41] *Molton,*[42] *Sk-gaming*[43] te *SurveyPolice*.[44] Također, na forumima za hrvatsko govorno područje: *Forum.hr*[45] te *Bug.hr*[46]. *Facebook*[47] opcijom postavljanja sadržaja na naslovnu stranicu drugih korisnika postavljene su poveznice za anketni upitnik na hrvatskom i engleskom jeziku dvjema grupama čija je tema *World of Warcraft*.

Kod distribuiranja anketnog upitnika, dodano je pojašnjenje o namjeni i temi istraživanja, kao i o vremenu potrebnom za rješavanje same ankete**.** Također, nalazila se i napomena da anketu ispune samo igrači koji igraju *WoW* te da ju proslijede drugim igračima, ukoliko ih poznaju. Stavljena je poveznica na anketni upitnik na hrvatsku ili englesku verziju, ovisno o jeziku foruma.

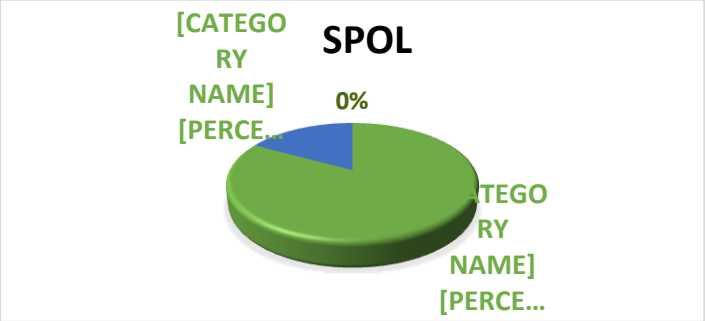
Intervju se provodio usmeno te u pisanom obliku zbog nemogućnosti fizičkog sastanka s ispitanicima. Intervjuirano je osam ispitanika, a cilj intervjua je bio dobiti konkretna iskustva i doživljaje ispitanika. Ispitanici su bili prijatelji te igrači kojima su oni proslijedili intervju, kao i neki igrači koji su na forumima ispunili anketu i bili spremni ispuniti i malo dužu varijantu s otvorenim pitanjima.

[38] LimeSurvey. URL: http://limesurvey.srce.hr/ (2014-09-11)
[39] Battle.net: Forum World of Warcraft. URL: http://eu.battle.net/wow/en/ (2014-09-11)
[40] Excalibur Network. URL: http://www.excalibur-nw.com/ (2014-09-11)
[41] WoW Reach. URL: http://forum.wowreach.com/ (2014-09-11)
[42] Molton. URL: http://forum.molten-wow.com/ (2014-09-11)
[43] Sk-gaming. URL: http://www.sk-gaming.com/ (2014-09-11)
[44] SurveyPolice. URL: http://forum.surveypolice.com/ (2014-09-11)
[45] Forum.hr. URL: http://www.forum.hr/ (2014-09-11)
[46] Bug.hr. URL: http://www.bug.hr/ (2014-09-11)
[47] Facebook. URL: https://www.facebook.com/ (2014-09-11)

4.1 Analiza istraživanja

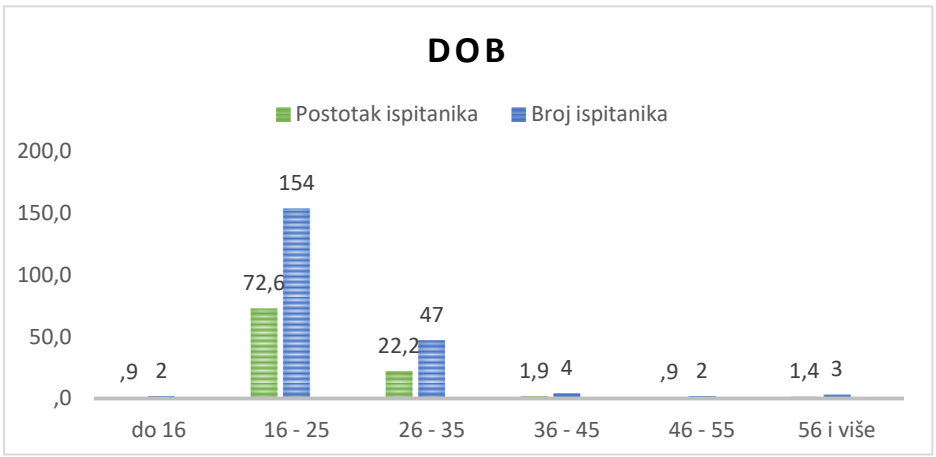
Istraživanje je provedeno u razdoblju od 8. kolovoza 2014. do 20. kolovoza 2014. Anketni upitnik ispunilo je 253 igrača *World of Warcraft*-a, od čega je uzeto u obzir samo 213 ispitanika koji su ispunili anketu do kraja, a intervjuirano je 8 ispitanika. U nastavku je napravljena analiza općeg dijela anketnog upitnika (demografska pitanja te ispitivanje navika igranja) te analiza 4 opća pitanja iz intervjua.

U anketnom upitniku na pitanje p1. *kojeg si spola* (vidi *Sliku 4*) čak 174 ispitanika (82,9%) odgovorilo je da su *muškog spola*, a 36 (17,1%) je odgovorilo da su *ženskog spola*.



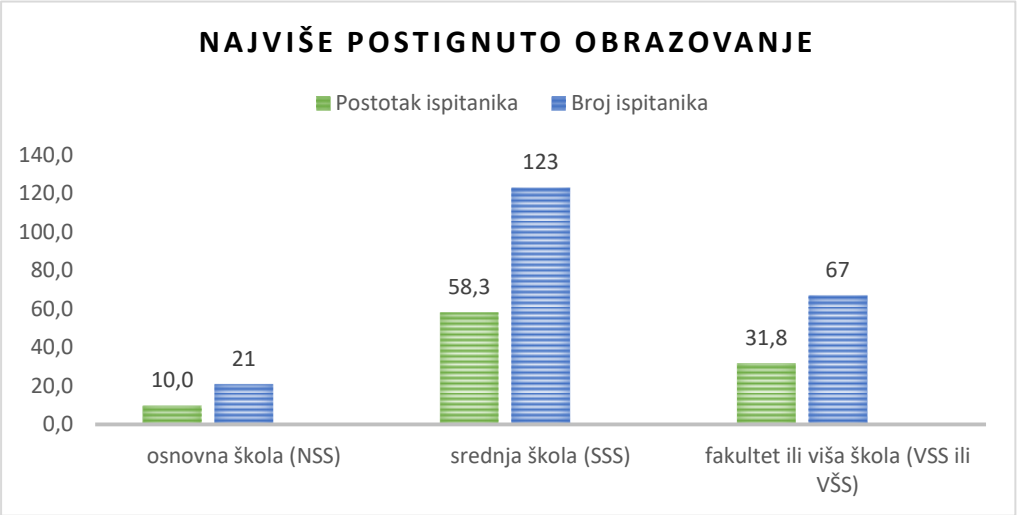
Slika 4. Raspodjela ispitanika po spolu

Na pitanje vezano uz starost p2. *dob ispitanika* (vidi *Sliku 5*), istaknule su se dvije grupe ispitanika, skupina *od 16-25 godina* gdje ima 154 ispitanika (72.6%) te skupina *od 26 do 35 godina*, kojih je 47 (22.2%).



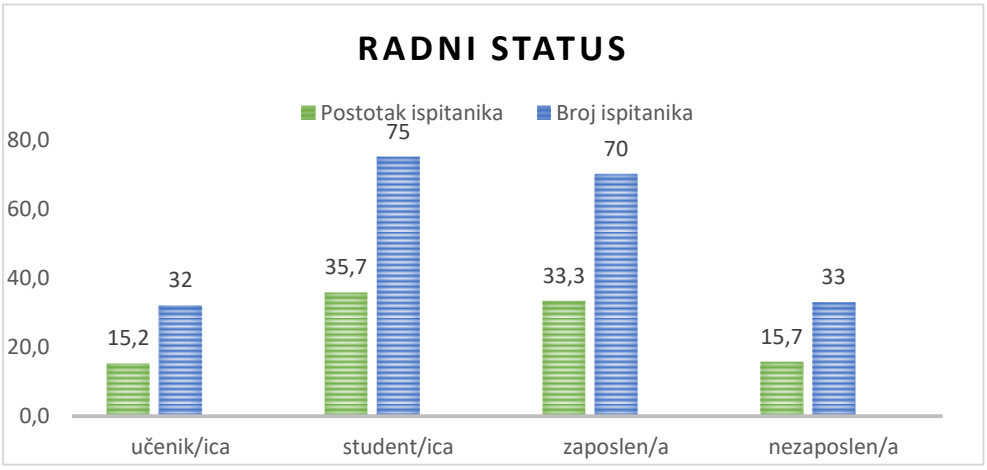
Slika 5. Raspodjela ispitanika po dobi

Na pitanje p3. *najviše postignuto obrazovanje* (vidi *Sliku 6*), čak 123 ispitanika (58,3%) odgovorilo je da imaju *završenu srednju školu (SSS)*, a 67 ispitanika (31,8%) je odgovorilo da su *završili fakultet ili višu školu (VSS ili VŠS)*.



Slika 6. Raspodjela ispitanika po najvišem postignutom obrazovanju

Na pitanje p4. *koji je radni status* (vidi *Sliku 7*) raznoliki su odgovori. 75 ispitanika (35,7%) odgovorilo je da su *studenti*, 70 ispitanika (33,3%) odgovorilo je da su *zaposleni*, 33 ispitanika (15,7%) odgovorilo je da su *nezaposleni*, a 32 ispitanika (15,2%) reklo je da su *učenici*.



Slika 7. Raspodjela ispitanika po radnom statusu

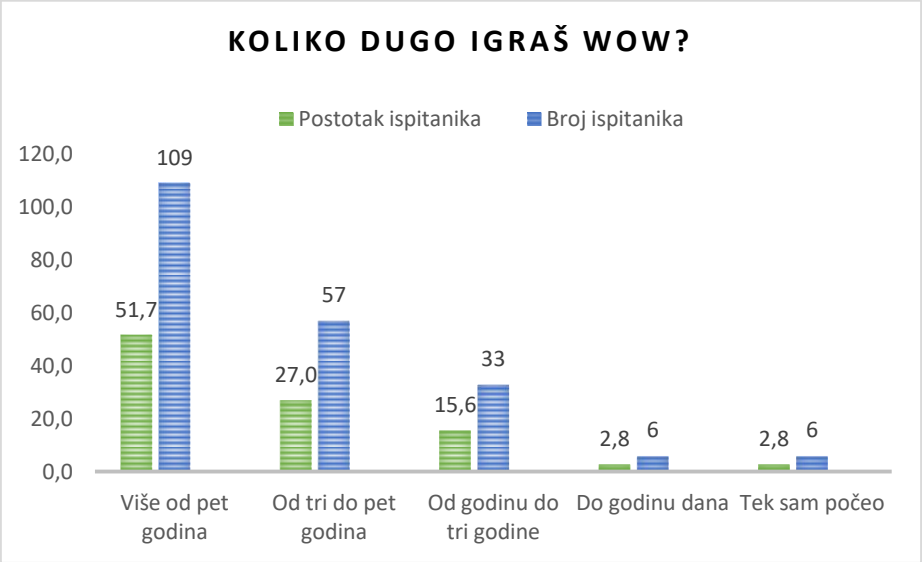
Pitanje p5. *iz koje zemlje dolaziš (*vidi *Tablica 1*) bilo je otvorenog tipa te je sveukupno uneseno 40 različitih zemalja. Najviše ispitanika dolazi iz Hrvatske sa 79 ispitanika (37.1%), zatim SAD sa 18 ispitanika (8.5%) te Srbija i Velika Britanija po 12 ispitanika (5.6%).

Tablica 1. Raspodjela ispitanika po zemljama porijekla

Alžir	1	0,5%
Argentina	1	0,5%
Australija	1	0,5%
Bosna i Hercegovina	9	4,2%
Belgija	4	1,9%
Brazil	1	0,5%
Bugarska	7	3,3%
Crna Gora	1	0,5%
Češka republika	3	1,4%
Estonija	1	0,5%
Finska	2	0,9%
Francuska	2	0,9%
Hrvatska	79	37,1%%
Indija	3	1,4%
Italija	2	0,9%
Izrael	1	0,5%
Južnoafrička Republika	1	0,5%
Kanada	3	1,4%
Kolumbija	1	0,5%
Latvija	2	0,9%
Makedonija	1	0,5%
Meksiko	2	0,9%
Nizozemska	8	3,8%
Novi Zeland	2	0,9%
Njemačka	2	0,9%
Poljska	2	0,9%
Portugal	4	1,9%
Rumunjska	8	3,8%
Rusija	1	0,5%
SAD	18	8,5%
Slovačka	1	0,5%

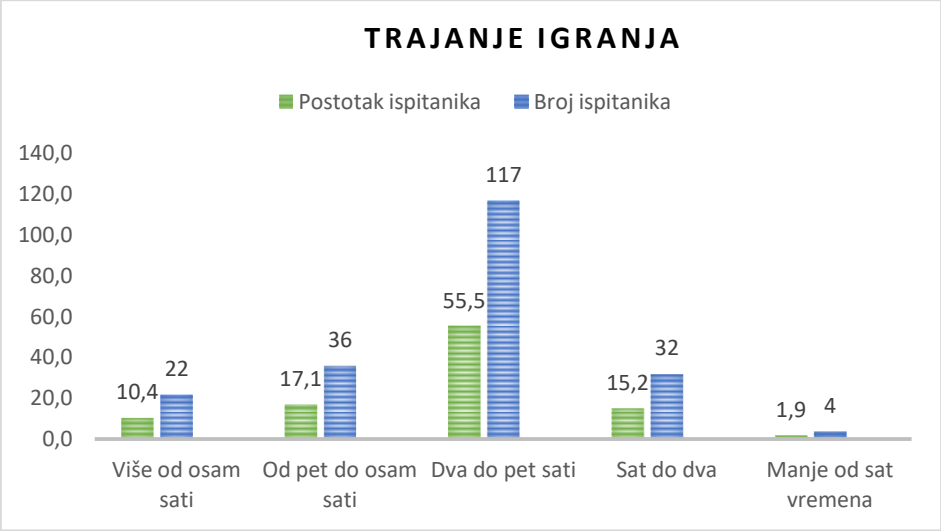
Srbija	12	5,6%
Španjolska	1	0,5%
Šri-Lanka	1	0,5%
Švedska	2	0,9%
Turska	2	0,9%
Urugvaj	1	0,5%
Velika Britanija	12	5,6%
Venezuela	2	0,9%
Zimbabwe	1	0,5%

U sljedeća četiri pitanja ispituju se navike igranja. Tako je na pitanje p6. *koliko dugo igraš WoW* (vidi *Sliku 8*) čak 109 ispitanika (51,7%) odgovorilo da *WoW* igra *više od pet godina*, 57 ispitanika (27,0%) reklo je da *WoW* igra *od tri do pet godina* te 33 ispitanika (15.6%) da igra *od jednu do tri godine*.



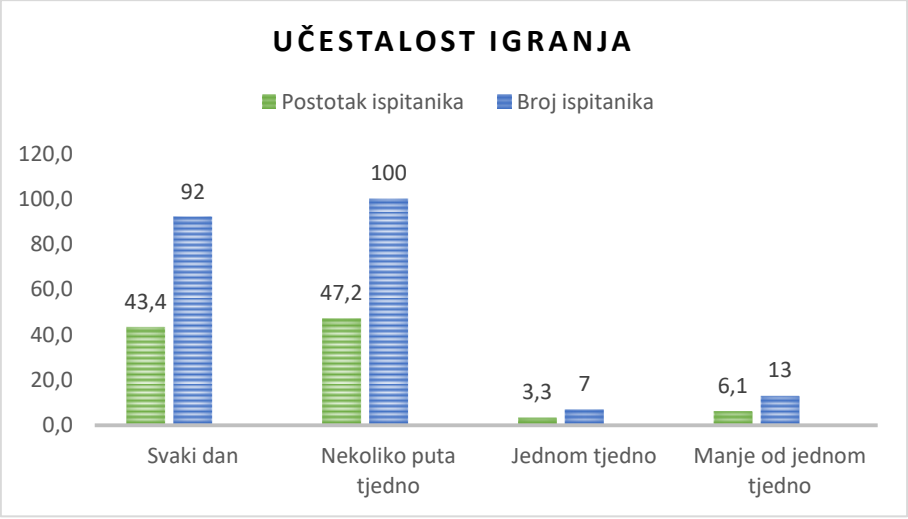
Slika 8. Raspodjela ispitanika po dužini igranja

Na pitanje p7. *koliko igranje prosječno traje* (vidi *Sliku 9*) čak 117 ispitanika (55,5 %) dalo je odgovor da igraju od *dva do pet sati dnevno*, 36 ispitanika (17,1%) je odgovorilo da *WoW* igra *pet do osam sati dnevno*, a njih 32 (15,0%) reklo je da igra *WoW od jedan do dva sata dnevno*. Tek je 22 ispitanika (10,3%) reklo da *WoW* igra *više od osam sati dnevno*.



Slika 9. Raspodjela ispitanika po prosječnom trajanju igranja

Na pitanje p8. *koliko često igraš* (vidi *Sliku 10*) istaknula su se dva odgovora: *svaki dan* odgovorilo je 92 ispitanika (43,4%), *nekoliko puta tjedno* odgovorilo je 100 ispitanika (47,2%), a samo 20 ispitanika (9,4%) je reklo da igraju jednom tjedno ili rjeđe.



Slika 9. Raspodjela ispitanika po učestalosti igranja

U posljednjem pitanju o navikama igranja, p9. *koliko likova imaš* (vidi *Sliku 11*) najviše se istaknuo odgovor da imaju *tri i više likova* na koje je odgovorilo 162 ispitanika (76,1%), *dva lika* u igri ima 32 ispitanika (15,0%) te samo *jednog lika* ima 18 ispitanika (8,5%).



Slika 10. Raspodjela ispitanika po broju likova u igri

Intervju započinje s četiri općenita pitanja (*spol i dob*, *koliko dugo igraš WoW*, *kako si počeo igrati* i *što za tebe predstavlja WoW*). Od sveukupno osam intervjuiranih ispitanika, njih šestero su muškog spola, a dvoje ženskog spola. Ispitanici se nalaze u dobnoj skupini od 21 do 27 godina; troje igra *WoW* od jednu do dvije godine, troje od četiri do pet godina, a njih dvoje igra WoW čak deset godina ili otkako je napravljena igra.

Ispitanici su rekli da su čuli za *WoW* te im se učinio zanimljiv pa su odlučili isprobati igru, ali i da su ih prijatelji nagovorili da probaju. Većina ih je prvo probala na piratskim serverima, a kada su bili sigurni da im se igra sviđa, kupili su original, što opravdavaju vrlo visoke cijene igre. Najčešći odgovor na pitanje *što za tebe predstavlja WoW* je bio zabava i opuštanje te način provođenja slobodnog vremena. No *WoW* im pomaže i u vježbanju engleskog jezika, upoznavanju novih ljudi i kultura, a za jednog ispitanika *WoW* je postao i posao.

4.2 Provjera hipoteza

Provjera hipoteza radila se pomoću tvrdnji na koje je trebalo odgovoriti putem Likertove skale stavova. Postotke slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama prikazuje Tablica 2.

Tablica 2. Postotci slaganja i neslaganja ispitanika s tvrdnjama

Tvrdnje	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
U WoW-u sam stekao nove prijatelje	3,8%	5,7%	5,2%	**43,4%**	**42,0%**
Ponekad igram WoW samo zbog druženja s igračima	5,2%	15,2%	15,2%	**39,3%**	**25,1%**
Upoznao sam prijatelje iz WoW-a u stvarnom životu	22,2%	16,4%	8,2%	**31,4%**	**21,7%**
Moguće je ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja	14,2%	12,8%	31,3%	**28,0%**	**13,7%**
Osjećaj pripadnosti WoW zajednici jedan je od razloga zašto igram WoW	11,8%	17,5%	26,4%	**34,9%**	**9,4%**
Razgovaram s prijateljima koje sam upoznao u WoW-u i izvan igre (npr. Facebook, Skype)	7,5%	6,1%	9,4%	**40,1%**	**36,8%**
Igranje WoW-a s prijateljima iz stvarnog života je pozitivno utjecalo na naše prijateljstvo	6,2%	7,1%	26,5%	**35,5%**	**24,6%**
Igram WoW kako bih se družio sa prijateljima iz stvarnog života	**26,9%**	**18,9%**	21,2%	25,9%	7,1%
Zbog WoW-a više razgovaram sa prijateljima iz stvarnog života nego što bih inače	13,2%	18,9%	20,3%	**35,8%**	**11,8%**
Igram WoW kako bih se družio sa partnericom/partnerom	**35,8%**	**23,6%**	25,5%	9,0%	6,1%
Počeo sam igrati WoW kako bih imao više zajedničkih tema s prijateljima iz stvarnog života	**46,2%**	**24,1%**	16,0%	10,8%	2,8%
Radije komuniciram s prijateljima iz stvarnog života koji igraju WoW nego s onima koji ne igraju	**30,7%**	**21,2%**	28,8%	15,1%	4,2%
Igranje WoW-a može dovesti do	14,2%	18,0%	27,0%	**29,4%**	**11,4%**

problema u vezi					
Koristim igranje WoW-a da zaboravim probleme u stvarnom životu	15,6%	13,7%	19,9%	**36,5%**	**14,2%**
Kad igram WoW lako izgubim pojam o vremenu	6,6%	12,3%	17,9%	**38,7%**	**24,5%**
Ponekad mi je draže ostati kod kuće i igrati WoW nego izaći van s prijateljima	10,8%	18,4%	23,6%	**28,3%**	**18,9%**

Pomoću tvrdnji u Tablici 3. provjeravana je točnost prve hipoteze da „igranje *WoW*-a pomaže u stjecanju novih prijateljstava“ te je hipoteza prihvaćena.

Tablica 3. Provjera prve hipoteze

Tvrdnje	Ne slažem se	Niti se slažem niti ne slažem	Slažem se
U WoW-u sam stekao nove prijatelje	9,5%	5,2%	**85,3%**
Ponekad igram WoW samo zbog druženja s igračima	20,4**%**	15,2**%**	**64,4%**
Upoznao sam prijatelje iz WoW-a u stvarnom životu	38,6	8,2%	**53,2%**
Moguće je ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja	27,0	31,3%	**41,7%**
Osjećaj pripadnosti WoW zajednici jedan je od razloga zašto igram WoW	29,3%	26,4%	**44,3%**
Razgovaram s prijateljima koje sam upoznao u WoW-u i izvan igre (npr. Facebook, Skype)	13,6%	9,5%	**76,9%**

Čak 85% ispitanika u anketnom upitniku izjavljuje da su u *WoW*-u stekli nove prijatelje, s čime se slažu i ispitanici u intervjuu koji pojašnjavaju da se prijateljstva rađaju preko *guild*-ova, foruma ili preko zajedničkih prijatelja**.** S novim prijateljima ispitanici razgovaraju i izvan *WoW*-a, a u intervjuu svi ispitanici izjavljuju da s njima komuniciraju svakodnevno. To se najčešće radi od 5 do 10 ljudi, a s manjim brojem ljudi razgovaraju o

svakodnevnim životnim situacijama, što je pokazatelj da su prijateljstva stečena u igri jednako vrijedna kao i prijateljstva iz stvarnog života.

Osim toga, više od polovice ispitanika je prijatelje iz *WoW*-a upoznalo i u stvarnom životu. Ispitanici u intervjuu pojašnjavaju da su često razgovarali s tim prijateljima pa su se odlučili sastati uživo ako žive u istom mjestu ili okolici. Također, ispitanici smatraju da je moguće ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja, a četvero ispitanika intervjua to i potvrđuje s pričama o ljubavnoj vezi koja je počela s upoznavanjem u *WoW* zajednici, pretvorila se u prijateljstvo, susretanje uživo te u konačnici u sretnu ljubavnu vezu.

Da je društveni faktor vrlo bitan u ovoj igri potvrđuju i izjave da igrači ponekad igraju igru samo zbog druženja s igračima, ali i da je osjećaj pripadnosti *WoW* zajednici jedan od razloga zašto igraju *WoW*.

Pomoću tvrdnji u Tablici 4. provjeravana je točnost druge hipoteze da „igranje *WoW*-a s prijateljima iz stvarnog života pomaže u učvršćivanju prijateljstva“.

Tablica 4. Provjera druge hipoteze

Igranje WoW-a sa prijateljima iz stvarnog života je pozitivno utjecalo na naše prijateljstvo	13,3%	26,6%	**60,1%**
Igram WoW kako bih se družio sa prijateljima iz stvarnog života	**45,8%**	21,2%	33,0%
Zbog WoW-a više razgovaram s prijateljima iz stvarnog života nego što bih inače	32,1%	20,3%	**47,6%**
Igram WoW kako bih se družio sa partnericom/partnerom	**59,4%**	25,5%	15,1%
Počeo sam igrati WoW kako bih imao više zajedničkih tema s prijateljima iz stvarnog života	**70,3%**	16,0%	13,6%
Radije komuniciram s prijateljima iz stvarnog života koji igraju WoW nego s onima koji ne igraju	**51,9%**	28,8%	19,3%

Analizom Likertove skale mišljenja i analizom intervjua hipoteza je prihvaćena te je ovim istraživanjem ustanovljeno da igranje *WoW*-a s prijateljima iz stvarnog života pomaže u učvršćivanju prijateljstva. Ispitanici nisu počeli igrati *WoW* kako bi imali više zajedničkih tema s prijateljima iz stvarnog života nego, kako su ispitanici u intervjuu pojasnili, zbog znatiželje i jer im se igra učinila zanimljivom. No to je svakako pozitivno utjecalo na prijateljstvo. Zbog igre ispitanici razgovaraju sa prijateljima iz stvarnog života više nego što bi inače, što su pojasnili ispitanici u intervjuu da razgovaraju češće i samim time je bolja komunikacija. Također, igra postaje jedna od važnijih tema razgovora, a u intervjuu su ispitanici izjavili da o *WoW*-u raspravljaju i izvan igre.

Nadalje, u anketnom upitniku ispitanici su izjavili da ne stvaraju razlike između prijatelja koji igraju *WoW* i koji ne igraju jer, kako ispitanici u intervjuu pojašnjavaju, *WoW* im je zajednička tema, no nije primaran faktor kod sklapanja prijateljstva ili poznanstva.

U anketnom upitniku ispitanici su izjavili da ne igraju *WoW* primarno kako bi se družili s prijateljima iz stvarnog života ili partnerom. Ispitanicima je tako igranje zabavnije, no to nije primaran razlog igranja. Sama igra je simulakrum stvarnog života gdje igrači napreduju zbog svog rada, kreiraju i razvijaju sebe baš kako oni žele, zbog čega *WoW* često zna utjecati negativno na društveni život koji nije povezan s *WoW*-om.

Pomoću sljedećih tvrdnji provjeravana je točnost treće hipoteze da „*WoW* utječe negativno na društveni život koji nije povezan sa *WoW*-om“ te je hipoteza prihvaćena.

Tablica 5. Provjera treće hipoteze

Igranje WoW-a može dovesti do problema u vezi	32,2%	27,0%	**40,8%**
Koristim igranje WoW-a da zaboravim probleme u stvarnom životu	29,3%	19,9%	**50,7%**
Kad igram WoW lako izgubim pojam o vremenu	18,9%	17,9%	**63,2%**
Ponekad mi je draže ostati kod kuće i igrati WoW nego izaći van s prijateljima	29,2%	23,6%	**47,2%**

Veliki broj ispitanika smatra da *WoW* može dovesti do problema u vezi upravo zbog velike posvećenosti igri, što partneri često ne razumiju. S druge strane, ako i partner igra *WoW*, tada igra nije problem nego pozitivna strana u vezi, kako pojašnjavaju ispitanici u intervjuu da je *WoW* stvar koja ih je držala kada su bili u najlošijim fazama. Također, *WoW* utječe vrlo pozitivno na vezu jer na taj način bolje upoznaju svog partnera te im je olakšana komunikacija.

Velik broj ispitanika izjavio je da koristi igranje da zaboravi probleme u stvarnom životu što u intervjuu ispitanici pojašnjavaju da se igranjem opuste i zaborave na sve ono što ih muči u životu. Također, ispitanik pojašnjava da je „*WoW* ponekad zanimljiviji od stvarnog života te u njemu dobivam povratnu informaciju kada nešto dobro napravim i kako napredujem, što mi daje osjećaj vrijednosti“, što sve dovodi do toga da igrači lako izgube pojam o vremenu.

Igrači izjavljuju da im je ponekad draže ostati kod kuće i igrati *WoW* nego izaći van s prijateljima jer im se nije dalo izaći iz kuće i igralo im se u tom trenutku. Također, ispitanici u intervjuu su izjavili da su ponekad zbog *WoW*-a ignorirali ljude te smanjili komunikaciju sa obitelji i prijateljima koji ne igraju *WoW*, a to je direktno povezano sa količinom i učestalošću igranja. Zbog realnog simulakruma, kod vrlo posvećenih igrača dolazi do djelomičnog zanemarivanja stvarnog života te prebacivanja u virtualni život, što nije slučaj kod onih koji igraju manje jer ipak imaju veći osjećaj razlike između stvarnog i virtualnog života.

4.3. Diskusija

U ovom istraživačkom radu cilj je bio istražiti kako *WoW* utječe na vrstu i razinu društvene interakcije. Podaci su se prikupljali putem anketnog upitnika i intervjua. Ispitanici su pretežno muškog spola u dobi od 16 do 25 godina, imaju završenu srednju školu (SSS), a trenutno su studenti ili zaposleni. Za pretpostaviti je da ta dobna skupina ima najviše slobodnog vremena, što je vrlo važno za ovakvu igru, u kojoj je za napredak potrebno uložiti puno vremena i truda. Igrači igraju svaki dan ili nekoliko puta tjedno u trajanju od dva do pet sati, a *WoW*-u je većina posvećena više od pet godina.

Najviše je ispitanika s hrvatskog govornog područja i okolnih zemalja (Hrvatska, Srbija, Bosna i Hercegovina) te s engleskog govornog područja (SAD i Velika Britanija), budući da je anketni upitnik napravljen u hrvatskoj i engleskoj verziji. To znači da vjerojatnost ispunjavanja ankete ovisi o jeziku kojim je pisana – ispitanici će biti spremniji ispuniti anketu ukoliko je napisana na njima materinjem ili bliskom jeziku.

Igračima se *WoW* učinio zanimljiv, stoga su odlučili isprobati igru i tako su postali dio *WoW* zajednice. Većina ih izjavljuje da ponekad igraju igru samo zbog druženja s igračima i osjećaja pripadnosti *WoW* zajednici, što prikazuje koliko je u ovoj igri bitan društveni faktor. Kroz igranje, igrači su stekli od pet do deset novih prijatelja s kojima su u svakodnevnom kontaktu, a s onima s kojima imaju bliskiji odnos razgovaraju i o životnim stvarima koje se ne tiču *WoW*-a, što pokazuje da je prijateljstvo stečeno u igri jednako vrijedno kao ono stečeno u stvarnom životu.

Također, igrači proširuju komunikaciju na društvene mreže poput *Facebook*-a i *Skype*-a gdje mogu spojiti osobu iza fiktivnog lika sa stvarnom osobom, a nakon dužeg igranja i komuniciranja susreću uživo prijatelje koje su upoznali u *WoW*-u. To su najčešće osobe koje žive u blizini mjesta stanovanja s kojima imaju vrlo blizak odnos. Sve ove činjenice potvrđuju hipotezu da *WoW* pomaže u stjecanju novih prijateljstava, a ispitanici smatraju da se kroz igranje može ostvariti i ljubavna veza. *WoW* zajednica povezuje osobe koje vole istu stvar, a kasnije postane samo jedna u nizu zajedničkih stvari.

Također, zajedničko igranje *WoW*-a utječe pozitivno na prijateljstvo s osobama iz stvarnog života. Zbog igre ispitanici razgovaraju češće te samim time komunikacija postaje bolja. Ispitanici nisu prvenstveno počeli igrati *WoW* kako bi imali više zajedničkih tema s

prijateljima iz stvarnog života, ali je u konačnici postala još jedna zajednička tema o kojoj raspravljaju preko *voice chat*-a dok igraju, ali i tijekom druženja izvan igre.

Zajedničko igranje je ispitanicima zabavnije; dok igraju razgovaraju o samoj igri, ali i o svakodnevnim životnim stvarima. Igra poznanike pretvara u prijatelje te potiče još bolji odnos i veću komunikaciju među već bliskim prijateljima. U zajedničkim borbama igrači moraju znati kako će suigrač reagirati bez prevelike komunikacije, za koju ponekad nedostaje vremena te je potrebno brzo reagiranje, što dovodi prijateljstvo na potpuno drugu razinu. Sve navedene činjenice potvrđuju hipotezu da zajedničko igranje *WoW*-a pomaže u učvršćivanju postojećih prijateljstava iz stvarnog života.

No postoji i negativna strana *WoW*-a i to na društveni život u stvarnom životu koji nije povezan s igrom. *WoW* je realan simulakrum stvarnog života u kojem igrači postižu ono što u stvarnom životu ne mogu te igrači imaju mogućnost graditi svog lika i njegovu osobnost kako god oni žele. Igrači koriste igranje kako bi se zabavili, opustili, ali i zaboravili probleme u stvarnom životu. U *WoW* svijetu igrači napreduju ulažući trud isto kao u stvarnom životu, no *WoW* svijet im je zabavniji te u njemu pomoću nivoa dobivaju potvrdu da napreduju. Što igrači provode više vremena u igri, to je veća mogućnost da će stvarni život i napredovanje u njemu zamjenjivati s napredovanjem u virtualnom životu. Tada igračima postane zanimljivije igranje od druženja s prijateljima i partnerima, zbog čega dolazi do udaljavanja, a to potvrđuje hipotezu da *WoW* utječe negativno na društveni život koji nije povezan sa *WoW*-om.

5. Zaključak

Online igre postale su svakodnevni oblik zabave i opuštanja gdje igrači osim što se mogu odmaknuti od svakodnevnih briga, mogu i razgovarati s osobama istih interesa te je u njima društveni faktor postao vrlo važan. Ovim radom istražuje se kako online igre utječu na vrstu i razine društvene interakcije, a kao predstavnik online igara uzeta je jedna od najpopularnijih online igara koja je na tržištu već deset godina – *World of Warcraft,* koji se ubraja u *MMORPG (Massively Multiplayers Online Role Playing Games).*

Kupnjom igre igrač ne dobiva samo igru, nego i ulaznicu za *WoW* zajednicu koja broji milijune igrača. To je zajednica koja okuplja igrače oba spola, svih dobnih skupina, neovisno o lokaciji, obrazovanju i izgledu – svemu što je važno u stvarnom svijetu, no u svijetu *WoW*-a nije, nego je važna reputacija u igri te odnošenje prema suigračima. U *WoW*-u igrači mogu kreirati svoj lik kako žele, mogu se predstavljati kako god žele i ispuniti želje koje su oduvijek htjeli. Igrači se mogu pridružiti *guild*-ovima i forumima koji su vezani za njihove interese te upoznati igrače s kojima će igrati i koji će im pomoći u napredovanju. Kroz svakodnevnu komunikaciju i igranje rađaju se prijateljstva koja su vrijedna isto kao ona u stvarnom životu te koja rezultiraju susretanjem u stvarnom životu ako igrači žive u istom mjestu ili okolici.

Osim što pomaže u stjecanju novih prijateljstava, igranje *WoW*-a s prijateljima iz stvarnog života pomaže u učvršćivanju prijateljstava iz stvarnog života. Zajedničko igranje je igračima zabavnije, a kroz igru razgovaraju i o svakodnevnim životnim stvarima, što rezultira povećanjem komunikacije i zbližavanjem prijatelja. Tako poznanici postaju bliski prijatelji, a već blisko prijateljstvo dovodi se na višu razinu jer igrači tijekom igranja još bolje upoznaju prijatelje u potpuno drugom svjetlu.

Igranjem se igrači zabavljaju, opuštaju te zaboravljaju probleme u stvarnom životu. No *WoW* može utjecati i negativno na društveni život koji nije povezan s igrom upravo zbog realnosti koju pruža. Što više igraju, igrači se više uživljavaju u simulakrum realnog života koji ih udaljava od osoba iz stvarnog života s kojima su inače bili bliski, a zbog igre može doći do problema u vezi te igrači ponekad odbijaju druženja kako bi mogli igrati.

No kako je u svemu potrebna umjerenost, tako je i u igrama. Ako se pronađe ravnoteža između stvarnog i virtualnog života, online igre su vrlo koristan alat za socijalizaciju ljudi i upoznavanje osoba koje inače ne bi imali priliku upoznati. Online igre

svakako mijenjaju vrstu i razinu društvene interakcije, uvode jedan novi način komunikacije – kroz igru, ali i zbližavaju ljude te imaju pozitivnu stranu koju nikako ne bi trebalo zanemariti.

6. Literatura

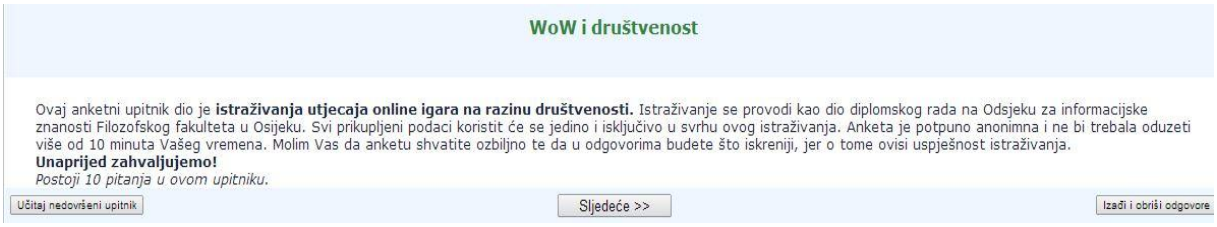
1. Battle.net. URL: http://eu.battle.net/en/ (2014-09-11)
2. Battle.net: Buying and Subscribing to World of Warcraft. URL: http://us.battle.net/wow/en/shop/game-purchase/?utm_campaign=Shop_Buy&utm_source=Internal-WoW&utm_medium=Games_Subscriptions&utm_content=Purchase_subscriptions_options (2014-09-11)
3. Battle.net: Getting started. URL: http://us.battle.net/wow/en/game/guide/getting-started (2014-09-11)
4. Battle.net: How to play. URL: http://us.battle.net/wow/en/game/guide/how-to-play (2014-09-11)
5. Battle.net: Playing together. URL: http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/playing-together (2014-09-11)
6. Battle.net: Forum World of Warcraft. URL: http://eu.battle.net/wow/en/ (2014-09-11)
7. Battle.net: What is World of Warcraft. URL: http://us.battle.net/wow/en/game/guide/ (2014-09-11)
8. Blais, Julie J.; Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choices to Salient Relationships // J Youth Adolescence 37 (2008), str. 522-536.
9. Blizzard: Company Profile. URL: http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/profile.html (2014-09-11)
10. Bit gamer. URL: http://www.bit-tech.net/news/gaming/2014/06/02/dota-2-prize-pool-passes-8m/1 (2014-09-11)
11. Bug.hr. URL: http://www.bug.hr/ (2014-09-11)
12. Castronova, Edward. Synthetic worlds: the business and culture of online games. Chicago: The University of Chicago press, 2005. URL: https://7chan.org/lit/src/Synthetic_Worlds.pdf (2014-09-11)
13. Corneliussen, H.; Rettberg, J. W. Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader. Massachusetts Institute of Tehnology, 2008.

14. Crawford, Garry. Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games. Oxon: Routledge, 2011.
15. Ducheneaut, Nicolas. Alone together: exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. // New York: CHI '06 Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems, 2006, str. 407-416.
16. Excalibur Network. URL: http://www.excalibur-nw.com/ (2014-09-11)
17. Facebook. URL: https://www.facebook.com/ (2014-09-11)
18. Forum.hr. URL: http://www.forum.hr/ (2014-09-11)
19. Forbes. http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/01/27/riots-league-of-legends-reveals-astonishing-27-million-daily-players-67-million-monthly/ (2014-09-11)
20. Frostling-Henningsson, Maria. First-Person Shooter Games as a Way of Connecting to People: „Brothers in Blood.“ // Cyberpsychology & behavior. Volume 12, Number 5 (2009), str. 557-562.
21. Kirriemuir, John. The librarian as a video game player. // New Review of Information Networking 12, 1-2(2006), str. 61-75.
22. LimeSurvey. URL: http://limesurvey.srce.hr/ (2014-09-11)
23. Molton Forum. URL: http://forum.molten-wow.com/ (2014-09-11)
24. Pang S.; Chen C.; Community Analysis of Social Network in MMOG. // Int. J. Communications, Network and System Sciences, 3 (2010), str. 133-139.
25. Rains, Carrie.; Learning, Socialization and Identity in Video Games. Senior Portfolio, MMAS 490, 2008.
26. Sk-gaming. URL: http://www.sk-gaming.com/ (2014-09-11)
27. Steinkuehler, Constance, A.; Williams, Dmitri. Where everybody knows your (screen) name: online games as „third places“ // Journal of Computer-Medaited Communication 11(2006), str. 885-909.
28. SurveyPolice. URL: http://forum.surveypolice.com/ (2014-09-11)
29. Video game // Oxford Dictionaries Online. Oxford Dictionaries, 2014. URL: http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/video-game (2014-09-11)
30. WoW Reach. URL: http://forum.wowreach.com/ (2014-09-11)
31. WoWpedia: World of Warcraft. URL: http://wowpedia.org/World_of_Warcraft (2014-09-11)
32. WoWWiki: Timeline World of Warcraft. URL: http://www.wowwiki.com/Timeline_(World_of_Warcraft) (2014-09-11)

33. WoWWiki: History of Warcraft. URL: http://www.wowwiki.com/History_of_Warcraft (2014-09-11)

7. Prilozi

Anketni upitnik:





WoW i društvenost

0% 100%

Hrvatski

6. Koliko dugo igraš WoW?

- Više od pet godina
- Od tri do pet godina
- Od godinu do tri godine
- Do godinu dana
- Tek sam počeo

7. Koliko igranje prosječno traje?

- Više od osam sati
- Od pet do osam sati
- Dva do pet sati
- Sat do dva
- Manje od sat vremena

8. Koliko često igraš?

- Svaki dan
- Nekoliko puta tjedno
- Jednom tjedno
- Manje od jednom tjedno

9. Koliko likova imaš?

- jednog
- dva
- tri i više

0% 100%

Hrvatski

10. U niže navedenoj tablici nalazi se niz tvrdnji (ovo je zadnje pitanje). Na priloženoj skali označi u kolikoj mjeri se slažeš sa svakom navedenom tvrdnjom.

	Uopće se ne slažem	Ne slažem se	Niti se slažem niti ne slažem	Slažem se	U potpunosti se slažem
U WoW-u sam stekao nove prijatelje					
Ponekad igram WoW samo zbog druženja s igračima					
Upoznao sam prijatelje iz WoW-a u stvarnom životu					
Moguće je ostvariti ljubavnu vezu tijekom igranja					
Osjećaj pripadnosti WoW zajednici jedan je od razloga zašto igram WoW					
Razgovaram sa prijateljima koje sam upoznao u WoW-u i izvan igre (npr. Facebook, Skype)					
Igranje WoW-a sa prijateljima iz stvarnog života je pozitivno utjecalo na naše prijateljstvo					
Igram WoW kako bih se družio sa prijateljima iz stvarnog života					
Zbog WoW-a više razgovaram sa prijateljima iz stvarnog života nego što bih inače					
Igram WoW kako bih se družio sa partnericom/partnerom					
Počeo sam igrati WoW kako bih imao više zajedničkih tema sa prijateljima iz stvarnog života					
Radije komuniciram s prijateljima iz stvarnog života koji igraju WoW nego s onima koji ne igraju					
Igranje WoW-a može dovesti do problema u vezi					
Koristim igranje WoW-a da zaboravim probleme u stvarnom životu					
Kad igram WoW lako izgubim pojam o vremenu					
Ponekad mi je draže ostati kod kuće i igrati WoW nego izaći van s prijateljima					

Intervju:

1. Spol i dob?
2. Koliko dugo igraš WoW?
3. Kako si počeo igrati WoW?
4. Što za tebe predstavlja WoW? (zabava, opuštanje ili nešto drugo)
5. Jesi li stekao nove prijatelje i poznanstva tijekom igranja WoW-a? Ako da, koliko otprilike?
6. Kako si ih upoznao?
7. Koliko često razgovaraš sa njima?
8. Razgovaraš li sa njima o offline životu?
9. Jesi li upoznao uživo neke od onih koje si upoznao u WoW-u? Kako?
10. Igraš li WoW sa prijateljima iz stvarnog života? Ako ne, preskoči na 15. pitanje
11. Tko je prvi počeo, ti ili oni?
12. Je li mogućnost dodatnog druženja bila razlog početka ili ostanka u igri?
13. Kako je utjecalo zajedničko igranje na količinu komunikacije?
14. Kako je utjecalo na razinu prijateljstva? (Je li zajedničko igranje utjecalo na zbližavanje sa prijateljima iz stvarnog života?)
15. Je li ti draže družiti se sa prijateljima iz stvarnog života sa onima koji igraju WoW nego sa onima koji ne igraju? Zašto?
16. Jesi li imao iskustvo da je igranje WoW-a utjecalo na udaljavanje od osoba iz stvarnog života? Možeš li opisati?
17. Ako si u vezi, kako utječe WoW na odnos sa partnerom?
18. Jesi li odbijao druženja sa prijateljima kako bi mogao igrati WoW?
19. Pomaže li ti WoW u zaboravljanju problema iz stvarnog života?