

Kandidatuppsats i Informatik
Bachelor thesis in Informatics

REPORT NO. 2008:006
ISSN: 1651-4769

Department of Applied Information Technology or
Department of Computer Science

MMORPG - Vilka faktorer spelar en roll för spelare när de byter från ett MMORPG till ett annat?

MMORPG - Which factors makes a difference for players when they switch from one MMORPG to another?

Lars Thorén
Handledare: Wolmet Barendregt



IT University of Göteborg
Chalmers University of Technology and University of Gothenburg
Göteborg, Sweden 2008

Abstrakt

Denna avhandling handlar om datorspel, mer specifikt MMORPG. Vi har valt att titta närmare på vilka faktorer som spelar en roll för spelare när de byter från ett MMORPG till ett annat. Tidigare forskning har inriktat sig på klassificering av spelarna, motivationsfaktorer och varför vi spelar, denna forskning är också viktig för vår frågeställning. Vi har valt en kvalitativ metod och intervjuer är vårt sätt att samla in data på, vi har även valt att komplettera med ett frågeformulär. Vi kommer fram till att man spelar för att det är roligt och/eller för avslappning, vad att ha roligt innebär är högst individuellt. De vanligaste faktorerna som nämns som roliga är sociala faktorer, utmaningar och tävlan. Vi kommer fram till att det är när dessa inte längre existerar i spelet som spelarna slutar spela. Detta kan bero på att vänner slutar spela eller att spelet förändras med tiden, eller att upprepningen gör det tråkigt i längden. För de flesta är det vännernas val som väger tyngst då det gäller valet av nytt MMORPG.

KEYWORDS: MMORPG, datorspel, faktorer, spelare, byta, börja, sluta

Innehållsförteckning

1 Inledning	1
2 Teori.....	2
2.1 Spelartyper, motivationsfaktorer och behov	2
3 Metod	6
3.1 Kvalitativ och kvantitativ metod.....	6
3.2 Val av metod.....	7
3.2.1 Intervjuer.....	7
3.2.2 Frågeformulär	8
3.3 Intervjufrågorna	9
3.3.1 Varför börjar/fortsätter/slutar man spela?.....	9
3.3.2 Spelupplevelsen	9
3.3.3 Framtida planer	9
3.3.4 Företaget, marknadsföring och spelrecensioner	9
3.3.5 Community	9
3.3.6 Vad vill man få ut av sitt spelande?.....	9
3.3.7 Användargränssnitt, användbarhet och grafik	10
3.3.8 Brister, Buggar och Fusk	10
3.3.9 Patcher, expansioner och förändrade förutsättningar.....	10
3.3.10 Priset	10
3.3.11 Sociala faktorer	11
3.4 Tillvägagångssätt	11
4 Resultat	11
4.1 Varför börjar/fortsätter/slutar man spela?.....	12
4.1.1 Varför börjar/slutar man spela?	12
4.1.2 Hur förändras spelupplevelsen?.....	13
4.1.3 Frågeformulärets anknytning.....	14
4.1.4 Sammanfattning.....	15
4.2 Planer på att byta spel?	16
4.2.1 Frågeformulärets anknytning.....	16
4.2.2 Sammanfattning.....	17
4.3 Företaget bakom spelet	17
4.3.1 Frågeformulärets anknytning.....	17
4.3.2 Sammanfattning	18
4.4 Marknadsföring och Spelrecensioner	18
4.4.1 Marknadsföring.....	18
4.4.2 Spelrecensioner	19
4.4.3 Frågeformulärets anknytning.....	19
4.4.4 Sammanfattning	19
4.5 Community	19
4.5.1 Frågeformulärets anknytning.....	20
4.5.2 Sammanfattning	20
4.6 Vad vill man få ut av sitt spelande?.....	20
4.6.1 Frågeformulärets anknytning.....	21
4.6.2 Sammanfattning	22
4.7 Användargränssnitt, användbarhet och grafik	22

4.7.1 Användargränssnittet	22
4.7.2 Grafiken	24
4.7.3 Frågeformulärets anknytning	24
4.7.4 Sammanfattning	25
4.8 Brister, buggar och fusk	25
4.8.1 Frågeformulärets anknytning	26
4.8.2 Sammanfattning	27
4.9 Patcher, expansioner och förändrade förutsättningar.....	27
4.9.1 Nytt innehålls betydelse	27
4.9.2 Förändrade spelförutsättningar	28
4.9.3 Återkomst på grund av nytt innehåll.....	28
4.9.4 Syn på expansioner	29
4.9.5 Frågeformulärets anknytning	29
4.9.6 Sammanfattning	30
4.10 Prissättning.....	31
4.10.1 Produktens pris.....	31
4.10.2 Prisförändringar	31
4.10.3 Frågeformulärets anknytning	32
4.10.4 Sammanfattning	32
4.11 Sociala faktorer	33
4.11.1 Nya sociala kontakter.....	33
4.11.3 Vänners val	33
4.11.3 Frågeformulärets anknytning	33
4.11.4 Sammanfattning	36
5 Diskussion och slutsats	37
5.1 Sammanfattning	37
5.2 Frågeställning.....	37
5.3 Begränsningar	40
5.4 Resultatet i sammanhang	41
Referenser	42
Bilaga 1 – Begreppsordlista	43

1 Inledning

Marknaden för datorspel har sedan Internets genombrott i mitten av 90-talet gått allt mer mot spelformatet *multiplayer*, alltså att vi kan spela med och mot andra spelare. 1997 lanserades *Ultima Online* (UO), inom tre månader hade UO 50 000 spelare och efter ett år drygt 100 000 spelare (Bartle, 2004) och UO brukar därmed klassas som det första kommersiellt framgångsrika Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG). Efter UO kom MMORPG-titlar som *Lineage*, *Everquest*, *Dark Age of Camelot* (DAoC), alla hade de något gemensamt, den virtuella världen de utspelade sig i hade temat fantasy. Marknaden för MMORPG ansågs i början av 2002 ha uppnått en hög mättnadsgrad och marknaden växte mycket långsamt fram till mitten av 2003 (Woodcock, 2008). *Star Wars Galaxy* (SWG) släpptes framåt sommaren 2003 och var en av många titlar som kom att bringa nytt liv till marknaden för MMORPG. SWG skiljde sig från föregående MMORPG då den virtuella världen hade temat SCI-FI, något som anses ha fyllt ett tomrum och därmed bringat många nya spelare till genren. Marknaden fortsatte att växa i stadig takt fram till slutet av 2004 då det beräknade antalet aktiva spelare var 6 500 000 världen över (MMOGCHART, 2008b; Woodcock, 2008).

I slutet av 2004 lanserades *World of Warcraft* (WoW), ett MMORPG från företaget Blizzard, baserat på världen från deras spelserie Warcraft I, II och III. WoW anses ha revolutionerat marknaden för MMORPG och efter drygt ett år hade WoW 5 000 000 aktiva spelare (Gamasutra, 2008a). I januari 2008 meddelade Blizzard att deras succé WoW hade uppnått 10 miljoner spelare världen över, varav ca 2 miljoner i USA, 2.5 miljoner i Europa och 5.5 miljoner i Asien (Gamasutra, 2008b). Det totala antalet aktiva spelare uppgick vid samma tidpunkt till ca 16 miljoner, vilket ger Blizzards WoW en dominerande ställning med över 60 % av marknaden (MMOGCHART, 2008a)

Med en spelarbas på ca 16 miljoner spelare och en månadskostnad på \$10-\$20 (Castronova, 2001) så kan marknaden för MMORPG (endast löpande intäkter) beräknas till strax under \$3 miljarder för 2008, förutsatt att vi räknar med en genomsnittlig månadskostnad på \$15. Vidare så tillkommer intäkter för sålda spel och expansioner. Den vanligaste affärsmodellen för MMORPG är ovan nämnda, alltså att användaren betalar en månadskostnad för att få spela, men det finns även alternativ. Det kan handla om MMORPG som finansieras genom reklam i spelet eller att företaget låter spelarna betala för föremål och dylikt i spelet (Chan & Vorderer, 2006).

Siffrorna ovan visar på hur stor marknaden för MMORPG har vuxit sig. Det är stora pengar involverade och det är många som vill åt dem. Mängder av företag har givit sig in i branschen men endast ett fåtal har lyckats. Det krävs stora pengar för att utveckla ett MMORPG och faktum är att de flesta inte lyckas ta fram ett MMORPG som bringar lönsamhet. När det gäller MMORPGs så handlar det inte bara om att sälja exemplar av spelet, eftersom pengarna till stor del genereras av månadsavgifter från spelarna gäller det också att få spelarna att fortsätta spela.

Marknaden är till viss del mättad och spelare söker sig från ett MMORPG till ett annat. När ett nytt MMORPG släpps så stjäls det i regel merparten av sina spelare från andra MMORPG (det finns undantag som till exempel tidigare nämnda SWG, men även WoW tillförde en mängd nya spelare). Enligt Woodcock (2008) är DAoC ett bra exempel på ett MMORPG där merparten av spelarna kom från andra MMORPGs. När DAoC lanserades nådde spelet snabbt 200 000 aktiva spelare, samtidigt så tappade deras konkurrenter Everquest och Ultima Online nästan lika många spelare. Woodcock menar på att sambandet var uppenbart och att DAoC i själva verket inte lockat någon större mängd nya spelare. Ett nytt MMORPGs spelarbas består alltså i de flesta fall till stor del av tidigare spelare av MMORPG. Eftersom det ser ut på det här sättet är det av betydande vikt för spelutvecklare att ha kunskap om varför det är så och vad det är som får spelarna att gå från ett gammalt till ett nytt MMORPG. Vi har därför följande frågeställning:

”Vilka faktorer spelar en roll för spelare när de byter från ett MMORPG till ett annat?”

Vi kommer att titta på faktorer som gör att en spelare lämnar ett spel och väljer ett annat. Tidigare forskning inom området har fokuserat på kategorisering av spelarna av Multi User Dungeons (MUDs) (Bartle, 1996) eller motivationsfaktorer för spelande av MMORPG (Yee, 2002, 2006). Yee (2001) undersökte även varför spelarna av Everquest spelade just Everquest. Vidare har Said (2005) undersökt vad som får spelare online att fortsätta spela. Fast den tidigare forskningen är en viktig bakgrund till vår forskning ämnar vi komplettera bilden med faktorer som spelar in när en spelare byter från ett MMORPG till ett annat.

2 Teori

Många olika faktorer skulle kunna ha betydelse för spelare som bestämmer sig för att sluta spela ett spel och börja spela ett annat. Exempel på tänkbara sådana faktorer är marknadsföring, prissättning, användbarhet, utmaningar, förändringar i det gamla spelet, spelrecensioner eller påverkan av vänners val. Det är mycket möjligt att faktorernas påverkan är högst individuella och skiljer sig från person till person. Vi börjar därför med att beskriva teori om olika typer av spelare, deras motivationer för spelande och deras olika behov, detta för att förstå dessa faktorer på ett bättre sätt.

2.1 Spelartyper, motivationsfaktorer och behov

Bartle (1996) kom med en klassificering på olika typer av användare gällande MUD. Denna klassificering är även applicerbar på virtuella världar och MMORPG. En användare tillhör inte enbart en kategori utan matchar de fyra kategorierna olika mycket, detta illustreras utav diagrammet på nästa sida.

Achievers

Achievers är de användare som spelar för att uppnå specifika mål. Detta kan innefatta att uppnå en viss nivå på sin avatar, en specifik ranking, att erhålla ett visst föremål eller att klara av något annat uppsatt mål i spelet så som att döda ett visst monster.

Socializers

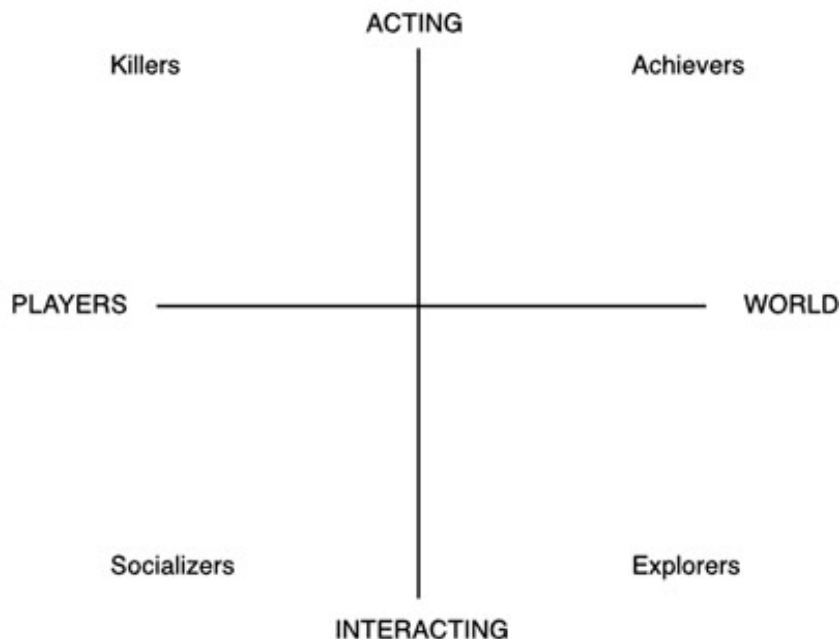
Hit hör de användare som sätter de sociala momenten främst. Dessa användare finner det givande att interagera med andra användare genom en virtuell värld. Hit hör också de som tar sig an en annan karaktär än de själva, de som rollspelar.

Explorers

Dessa användare njuter av att ta reda på hur den virtuella världen fungerar och av att upptäcka nya saker. Dessa användares främsta drivkraft är att se allt som är nytt.

Killers

Killers definierar de användare som vill dominera andra. Det kan vara genom att döda dem, eller bara göra tillvaron jobbig för dem, de njuter av att få andra att må dåligt.



Figur.1 4 Kvadranter av spelartyper (Källa: (Bartle, 2004))

Bartle beskriver hur *explorers* och *achievers* är mest intresserade av spelet och inte så mycket av de andra spelarna medan *socializers* och *killers* i själva verket är mer intresserade av andra spelare än spelet i sig. Vidare visar Bartle hur antalet av en viss spelartyp påverkar antalet av andra spelartyper i ett specifikt spel. Till exempel leder färre *killers* till fler *achievers* och betydligt fler *socializers*.

Yee (2002) kritiserade Bartle's klassificering bland annat för sättet den var framtagen på, genom en diskussion bland erkända MUD-spelare, men också för att de olika kategorierna överlappade varandra. Yee undrade om inte i själva verket *achievers* också var *explorers* då det kan tyckas vara en nödvändighet för att uppnå saker.

Yee (2002) kom i samma artikel fram till att det finns 5 olika motivationsfaktorer som är drivande för spelarna (Everquest och Dark Age of Camelot). Dessa 5 faktorer har starka likheter med den klassificering Bartle (1996) kom fram till, men det finns en del skillnader. Här följer en kort summering av Yee's 5 motivationsfaktorer:

Relationship – De som strävar efter att utveckla relationer till andra i spelet, oftast vänskapliga sådana.

Immersion – De som drivs av denna faktor gillar att svepas in av en fantasivärld. Många av dessa spelare är rollspelare.

Grief - Denna faktor mäter begäret att objektifiera andra spelare och att använda dem som verktyg för att uppnå sina egna mål.

Achievement - Denna faktor mäter begäret att bli mäktig inom spelets definition av begreppet.

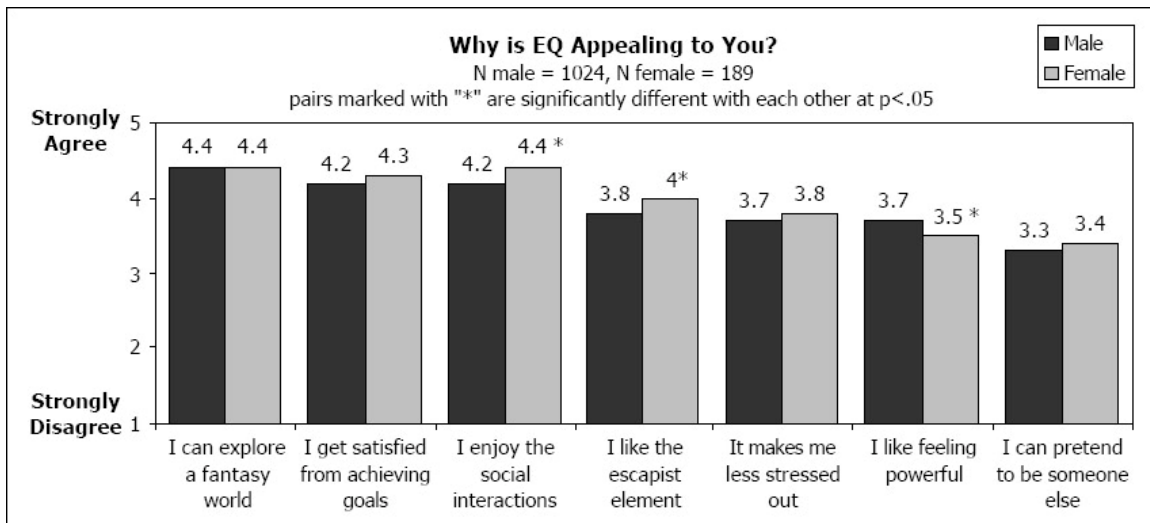
Leadership – Dessa spelare vet vad de vill och spelar hellre med andra än på egen hand. När de spelar med andra tar de kommandot och strävar efter ledarroller.

Efter att ha kommit fram till dessa 5 faktorer så kommenterar Yee åter igen Bartle's klassificering. Han nämner bland annat att det inte framkom några bevis som talar för att det finns någon spelartyp som den Bartle benämnt som *explorers*, åtminstone inte med definitionen av någon som gillar att upptäcka nya geografiska områden.

Vad som kan tyckas extra intressant är att Yee undersökte spelarna i spelet Everquest och en av frågorna lät så här (Yee, 2001:17):

” Why is EQ Appealing to you?”

De tillfrågade spelarna gavs olika alternativ de fick rangordna från 1-5 där 1 stod för *strongly disagree* och 5 för *strongly agree*. Resultatet illustreras av nedanstående figur:



Figur.2 Svar på frågan: Why is EQ Appealing to You?

Av de sju olika påståendena var det följande som fick högst medhåll (4.4 i snitt hos både män och kvinnor):

” I can explore a fantasy world”

Det kan därför tyckas märkligt att Yee (2002) kom fram till att inget pekar på att Bartle’s spelartyp, *explorers*, skulle existera. En förklaring skulle kunna vara att svarspersonerna lade betoningen på ”fantasy world” istället för ”explore” och att det då skulle vara fantasivärlden som var det viktigaste, inte själva utforskandet.

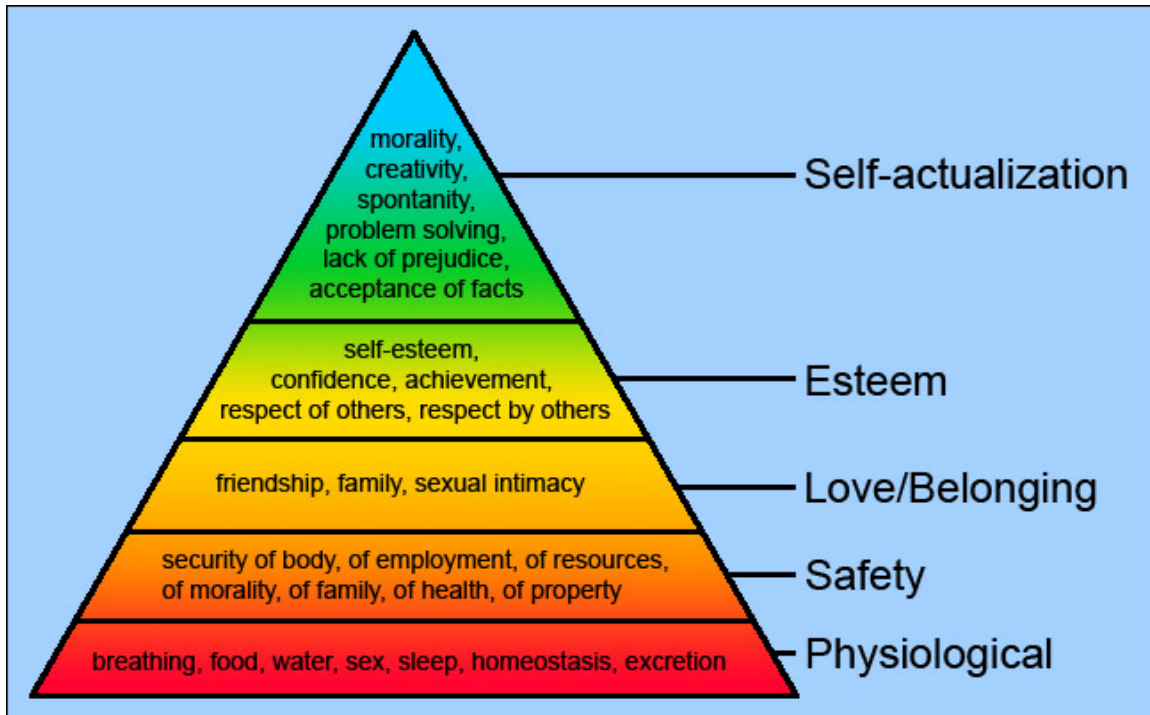
De flesta vanliga datorspel har ett relativt kort livsspann det finns dock spel som tack vare spelformen multiplayer har visat sig hålla i många år. Spelen som hållit i många år är få och till dem hör till exempel Counter-Strike. Om vi ser på framgångsrika MMORPG så har de ett väsentligt längre livsspann än andra spel (speciellt spel utan möjlighet till multiplayer som spelform). Vad är det då som gör att vi fortsätter spela?

Enligt Said (2005) finns det tre viktiga faktorer som påverkar vårt konsumtionsbeteende online, dessa kan även appliceras på spelande online. Spelande av MMORPG kan ses som en fortgående konsumtion då det krävs en prenumeration på speltjänsten för att spela. Dessa tre faktorer är njutning, dominans och känslösvall. Said menar på att njutning kan definieras som spelglädje, dominans kan uttrycka sig som skicklighet och känslösvall är den fysiska känsla av välbehag som spelaren kan känna. Said (2005:40) ger exempel på hur känslösvall kan yttra sig:

”Online gamers may experience ’thrill’ and increased heart rate when they are successful in killing adversaries”

Nu har vi beskrivit Bartle’s och Yee’s teorier om vad som driver och motiverar vårt spelande. Vi har även sett exempel på känslor som får oss att fortsätta spela. Vad som också är intressant är hur detta knyter an till våra behov som människor.

Maslow’s (1943) teori, även kallad Maslow’s trappa, beskriver och kategoriserar mänskliga behov. Bilden nedan illustrerar hans teori om hur människan har grundläggande behov så som mat, sömn och sex. I nästa kategori finner vi behov relaterade till vår säkerhet så som kroppslig säkerhet, anställning, vår familjs säkerhet osv. Nästa kategori innefattar behov relaterade till kärlek och tillhörighet så som vänskap, familj och närhet.



Figur.3 Maslow's trappa av mänskliga behov (Källa: (Wikipedia, 2008))

Om vi jämför de svar som Yee fick i sin undersökning på varför spelarna av Everquest spelade just Everquest med de olika kategorierna i Maslow's trappa så ser vi att åtminstone två av dem går att härleda till två olika kategorier.

Friendship – Relationship
Achievement – Achievement

Vidare kan vi också tänka oss att spelande kan leda till bättre självförtroende, bättre självkänsla, och respekt. Spelande erbjuder även problemlösning vilket också återfinns i Maslow's trappa. Som vi ser innehåller Maslow's trappa många utav de bakomliggande faktorer som påverkar oss när vi spelar. Bartle's, Yee's och Maslow's teorier är alla väsentliga för vår avhandling och i deras teorier kommer vi ha utgångspunkten när vi konstruerar våra intervjufrågor.

3 Metod

I det här kapitlet beskrivs olika metoder och tillvägagångssätt.

3.1 Kvalitativ och kvantitativ metod

Kvalitativ och kvantitativ forskning handlar enligt Denscombe (1998) om två olika angreppssätt och vilket som passar bäst för att undersöka ett givet problem:

”Var och en av termerna innebär ett engagemang i en särskild uppsättning antagande om den undersökta sociala världens karaktär och det bästa sättet att undersöka den”

Enligt Denscombe (1998) finns det flera klara skillnader mellan den kvantitativa och kvalitativa forskningen. Den mest uppenbara skillnaden är att de två tillvägagångssätten använder sig av olika analysenheter. Den kvantitativa forskningen använder sig i regel av siffror som analysenhet, medan den kvalitativa forskningen har ord som sin huvudsakliga analysenhet. De båda tillvägagångssätten kan observera och registrera samma sak, men deras mål är att omvandla data till antingen numeriska data (kvantitativ) eller skrivna ord (kvalitativ).

Numeriska data låter sig analyseras på ett helt annat sätt än ord, detta med hjälp av statistiska metoder. Således är kvantitativ forskning lämpad för att forma objektiva samband och jämförelser (Denscombe, 1998). Han menar på att för att upprätta dessa objektiva samband och jämförelser så måste de gällande variablerna isoleras från sin naturliga omgivning.

I kontrast bygger kvalitativ forskning på en djupare beskrivning av händelser och människor. Kvalitativ forskning passar således bra för komplexa sammanhang där betydelser och beteendemönster står i centrum. För att få en så bra bild som möjligt av det som studeras och inte förlora helheten studeras alla variabler i sin naturliga miljö inom kvalitativ forskning (Denscombe, 1998).

Statistik är mer tillförlitlig vid större mängd data. Vid kvantitativ forskning föredras alltså stora mängder data för att få så pålitligt resultat som möjligt och ju större mängd data desto större chans att resultatet går att generalisera. Dessutom så är merarbetet litet för ytterligare data då det gäller analysdelen inom kvantitativ forskning (Denscombe, 1998).

Om kvantitativ forskning tenderar att vara storskalig så är det tvärt om med den kvalitativa forskningen. Eftersom målet med kvalitativ forskning inte är att ta fram statistiska data så finns inget behov av stora mängder data. Det finns dock inget hinder för större mängder data förutom att det i den kvalitativa forskningen medför betydligt mer merarbete (Denscombe, 1998).

3.2 Val av metod

Som påvisats så har både kvalitativa och kvantitativa metoder sina användningsområden. För att få en djupare förståelse om spelarnas val och upplevelser så har vi valt att utgå från en kvalitativ metod. Vidare passar ett kvalitativt angreppssätt bättre då ämnet är utforskat och vår forskning kan ses som deskriptiv.

Vi har även valt att komplettera den kvalitativa metoden med kvantitativa data, där det finns möjlighet, som kan ge oss grundläggande deskriptiv statistik. Syftet med att komplettera med kvantitativa data är att försöka forma hypoteser som kan ligga till grund för framtida forskning.

3.2.1 Intervjuer

Det främsta argumentet för att använda sig utav intervjuer är att de ger väldigt detaljerad information. Intervjuer är dock tidskrävande och i jämförelse med till exempel

frågeformulär så får man nöja sig med att samla in mer detaljerad information från färre antal personer (Denscombe, 1998).

För att komma fram till att intervjuer är det bästa alternativet måste forskaren ta ställning till de två följande frågorna (Denscombe, 1998:132):

- ”Behöver undersökningen verkligen den typ av *detaljerad information* som intervjuer ger?
- ”Ar det förnuftigt att förlita sig på information som samlas in från ett litet antal informanter?”

I denna uppsats så bestämde vi oss för att använda intervjuer som utgångspunkt, eftersom det inte finns någon direkt tidigare forskning på just det vi vill undersöka. Genom att då få djupgående information uppnår vi en bättre förståelse för det vi undersöker. Vi planerar sedan att utgå från den, via intervjuer insamlade, informationen för att samla in kvantitativa data.

Vidare så är det som skall undersökas i denna uppsats delvis kopplat till personliga erfarenheter men även beteende, Denscombe (1998) menar på att detta är bra motiv till att använda just intervjuer. Han pekar också på andra viktiga aspekter, speciellt nämns möjligheten att komma i kontakt med de eventuella intervjuobjekten samt tidsåtgång och eventuella kostnader (till exempel resekostnader).

Vi har inga kostnader associerade med våra intervjuer så den aspekten är inget problem och innan vi bestämde oss för intervjuer kontrollerade vi så att det gick att hitta passande intervjuobjekt. Eftersom våra intervjuer skedde över Internet så sparade det oss tid då vi undvek eventuella restider och dylikt.

3.2.2 Frågeformulär

Enligt Denscombe (1998) finns det många olika typer av frågeformulär. Det finns dock några gemensamma nämnare för vad som kan klassas som ett forskningsmässigt frågeformulär. Frågeformuläret måste ämna samla in information som skall användas som data för en vetenskaplig analys. Alla de personer som deltar skall också få samma frågeformulär.

Frågeformulär är lämpliga att använda då det gäller ett större antal respondenter, speciellt om de är geografiskt spridda (Denscombe, 1998). Detta gör att frågeformulär passar bra till vår kvantitativa datainsamling då våra respondenter är geografiskt spridda över hela världen.

Vidare menar Denscombe (1998) på att det är frågeformulär passar väldigt bra då informationen är okomplicerad, kortfattad och okontroversiell. De frågor vi har i vårt frågeformulär är i vår mening inte kontroversiella, men för att gardera oss har vi angivit att det är frivilligt att svara på alla frågor. På så sätt minskar vi också risken att någon avskräcks från att svara på frågeformuläret på grund av en specifik fråga, som de nu enkelt kan hoppa över istället.

3.3 Intervjufrågorna

Här presenteras de områden vi ämnar fråga respondenterna om i intervjuerna

3.3.1 Varför börjar/fortsätter/slutar man spela?

För att förstå vilka faktorer som ligger bakom beslutet att sluta spela ett MMORPG och börja spela ett annat är det nödvändigt att bryta upp det i tre delar. Vi behöver veta varför man börjar spela, vad gör att man fortsätter spela och vad gör att man slutar spela? I princip alla våra frågor ämnar fylla i dessa pusselbitar, men vi börjar med att fråga våra respondenter vad som fick dem att börja, respektive sluta spela de MMORPG de spelat.

3.3.2 Spelupplevelsen

För att få en djupare förståelse av hur spelupplevelsen kan förändras med tiden frågar vi om hur spelupplevelsen förändrats för våra respondenter. I de flesta vanligt datorspel har man en storyline som man följer och det finns en början och ett slut, inte i ett MMORPG. Vi behöver ta reda på hur spelupplevelsen förändras med tiden, det kan hjälpa oss att identifiera samband mellan förändring i spelupplevelsen och benägenheten att sluta spela.

3.3.3 Framtida planer

Vi kommer fråga våra respondenter om de planerar spela något nytt MMORPG inom en snar framtid och i så fall vad är det som lockar med just det spelet? Här hoppas vi få svar som kan hjälpa oss ta reda på vilka faktorer som spelar in vid val av MMORPG.

3.3.4 Företaget, marknadsföring och spelrecensioner

Vi förutsätter att ett starkt varumärke har större potential att lyckas. Blizzards framgång med WoW kan mycket väl till viss del bero på den framgång företaget haft med tidigare titlar. Vi kommer fråga våra respondenter om detta är något de tänker på vid val av MMORPG. Vidare vill vi se hur våra respondenter låter sig påverkas av marknadsföring och spelrecensioner. Vi tror dock att vänners rekommendationer kommer före båda dessa faktorer.

3.3.5 Community

Samhörighet och socialt umgänge är något vi förknippar med MMORPG. Vi kan se det i Bartle's klassificeringar (*socializers*) och även i Yee's fem motivationsfaktorer (*relationship*). Vi hittar även *friendship* i Maslow's trappa och en community är ju i sig ett sätt att forma relationer till andra, varav vänskap kan vara en typ av relation. En community är det omkring själva spelandet, det kan till exempel innefatta forum. Hur påverkar en community eller brist på sådan spelarnas val?

3.3.6 Vad vill man få ut av sitt spelande?

Olika spelartyper spelar av olika anledningar. De flesta vill ha roligt, vad det innebär är dock väldigt individuellt. Sedan kan det tänkas att det spelas av andra anledningar än för att ha roligt, som till exempel att koppla av komma bort från vardagen. Varför man spelar och vad man vill ha ut av vårt spelande är en intressant fråga. Genom att få svar på denna fråga kan vi också förvänta oss att få en återkoppling till Bartle's och Yee's teorier om spelartyper och motivationsfaktorer som vi tidigare beskrivit. Även Maslow's trappa

innehåller underliggande faktorer för varför vi kan tänkas spela, så som ökad självkänsla, självförtroende, vänskap, utmaningar i form av problemlösning och känslan av att ha åstadkommit något.

3.3.7 Användargränssnitt, användbarhet och grafik

Användbarhet har blivit ett populärt uttryck på senare år, enligt ISO 9241-11 (Wikipedia, 2007) definieras användbarhet som:

”Den grad i vilken användare i ett givet sammanhang kan bruka en produkt för att uppnå specifika mål på ett ändamålsenligt, effektivt och för användaren tillfredsställande sätt.”

Genom att hålla en god användbarhet och ett användarvänligt gränssnitt blir produkten lättare att lära sig, risken minskar att användaren blir avskräckt av att svårighetsgraden för att lära sig. Hur viktigt är då dessa aspekter för val av MMORPG? Kanske spelar de inte så stor roll för själva inköpet, men om användbarheten är dålig så kanske användaren byter spel fortare? Vidare är grafiken något som ofta är väldigt viktigt för traditionella datorspel, är det mindre viktigt för MMORPG? Vi tror att grafiken kan spela en mindre roll då ett MMORPG innehåller så mycket fler aspekter och att det är de som står i centrum och inte just grafiken.

3.3.8 Brister, Buggar och Fusk

Brister, buggar och möjligheter till olika sorters fusk uppstår i så gott som alla datorspel, kanske mer i MMORPG är andra. På grund av att ett MMORPG uppdateras konstant via patcher så är det oundvikligt att nya buggar smyger sig in hela tiden. En patch kan ämna att lösa ett par buggar, men resultatet kan bli att den för med sig lika många nya. Vi tror att det är av yttersta vikt att företaget prioriterar att lösa kritiska buggar, brister och möjligheter att fuska, så fort som möjligt. Det finns dock spelare som gör allt för att utnyttja de möjligheter som uppstår när dessa problem inte tas itu med, de spelarna hör till vad Bartle klassade som *griefers*.

3.3.9 Patcher, expansioner och förändrade förutsättningar

Patcher och expansioner är två väldigt stora aspekter av MMORPG, de för med sig förändrade förutsättningar för spelarna. Patcher används för att kontinuerligt uppdatera ett MMORPG, det kan vara för att till exempel fixa buggar, balansera spelet eller att lägga till nytt material. Oavsett vilken av ovanstående anledningar så medför patcher förändrade förutsättningar för spelarna, vilket inte alltid är positivt för alla. Hur påverkas man av dessa förändrade förutsättningar? Om du spelat en karaktär under en längre tid och de i en patch förändrar den radikalt så kan detta vara väldigt nedslående. Vi vill också se hur många som slutat på grund av patcher och expansioner, men också hur många som återgått till ett MMORPG på grund av nytt innehåll.

3.3.10 Priset

Hur påverkar priset oss i valet av MMORPG? De flesta MMORPG ligger inom samma kostnadssegment, även om det finns de som avviker. Normalt kostar det \$10-20 I månaden och inköpspriset allt från gratis till runt \$80. Hur viktigt är priset egentligen och hur påverkas spelarna av förändringar I månadsavgiften?

3.3.11 Sociala faktorer

Sociala aspekter är en stor del av ett MMORPG, Bartle benämde de spelare som spelar på grund av sociala aspekter som *socializers*. De flesta spelar tillsammans med andra spelare även om det går att välja att spela på egen hand. Många spelar med vänner från verkliga livet, men även med personer de lärt känna i spelet. Det finns de som har det sociala som främsta drivkraft för sitt spelande, vi tror att sociala faktorer kan vara en av de viktigaste faktorerna vid val av MMORPG, om inte den viktigaste. Hur stor påverkan har vänners val i valet av MMORPG? Hur stor påverkan har de spelare vi mött i den virtuella världen på vår benägenhet att fortsätta det spelet eller byta spel?

3.4 Tillvägagångssätt

Efter att ha bestämt oss för att använda oss av intervjuer skaffade vi oss fyra respondenter. Det var inte helt lätt att hitta fyra respondenter som ville ställa upp på en intervju som skulle ta över en timma, men till slut fick vi tag på fyra stycken. Efter att ha gått igenom mängder av litteratur hade vi ett hum om vilka faktorer som skulle kunna spela in i vår frågeställning. Med litteraturen och egen erfarenhet som bakgrund konstruerade vi frågorna till intervjuerna. Intervjuerna genomfördes i via chatt, över Internet. Intervjuerna tog mellan 40 minuter och 2 timmar, den stora skillnaden i tid berodde på att vissa respondenter var mer villiga att ge utförliga svar.

Efter intervjuerna var färdiga och vi gått igenom dem, utformade vi ett frågeformulär. Frågeformuläret innehöll två sektioner, en med frågor där respondenterna fick skriva utförligare svar och en del med påståenden de fick gradera 1-4, beroende på till vilken grad de höll med. Frågeformulären distribuerades via tre stycken olika forum, dessa var:

<http://www.palomides.net> (16 respondenter)

http://vnboards.ign.com/world_of_warcraft_general_board/b19789/p1 (1 respondent)

http://vnboards.ign.com/daoc_general_board/b5176/p1 (5 respondenter)

4 Resultat

Här presenterar vi vad som framkommit i de intervjuer som vi haft. Vi presenterar även data från frågeformulären som komplement där möjlighet finns. Alla frågor har inte inkluderats, de kommer heller inte presenteras i dess exakta ordningsföljd, utan på ett sätt som underlättar för läsaren. Vi har också valt att presentera en sammanfattning av resultatet för varje ämnesområde. Vidare presenteras respondenternas svar utan korrigeringar, precis som de har svarat.

Respondenternas bakgrund (intervjuerna):

- Respondent1: Man, 21 år, spelar ca 20 timmar per vecka. Har spelat följande MMORPG: Ultima Online, Anarchy Online, World of Warcraft och Dark Age of Camelot.
- Respondent2: Man, 28 år, mellan 30 och 50 timmar per vecka. Har spelat följande MMORPG: Dark Age of Camelot och World of Warcraft.

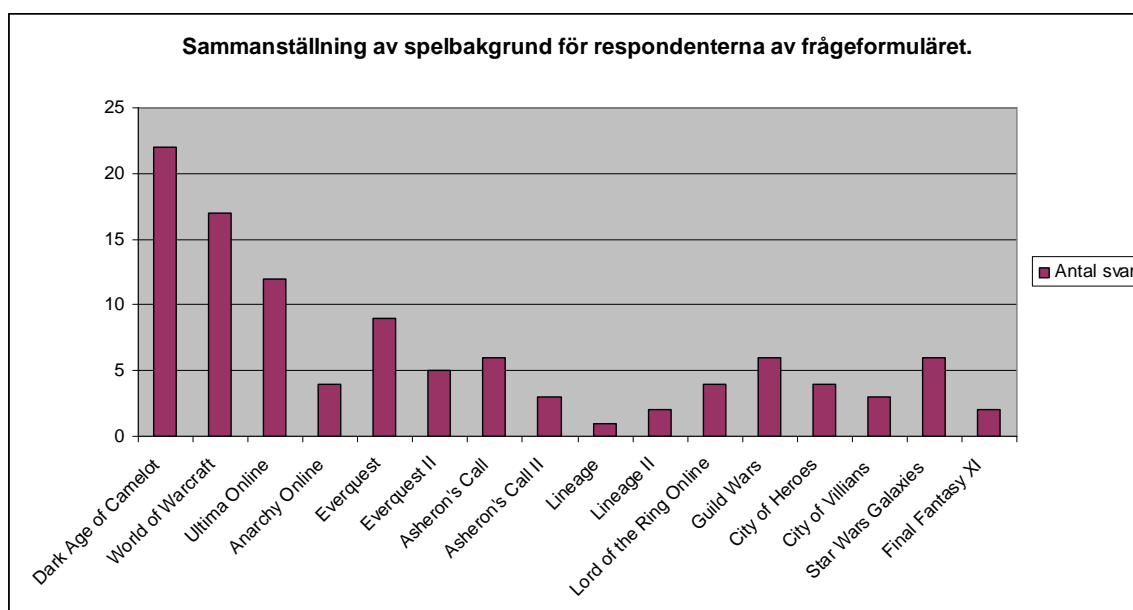
- Respondent3: Man, 24 år, spelar mellan 10 och 70 timmar per vecka. Har spelat följande MMORPG: Dark Age of Camelot och World of Warcraft.
- Respondent4: Man, 26 år, spelar mellan 30 och 70 timmar per vecka. Har spelat följande MMORPG: World of Warcraft.

Respondenternas bakgrund (frågeformulären):

Genomsnittlig ålder: 26 år

Kön: 9 % Kvinnor och 91 % män

Genomsnittlig speltid: 20 timmar



Figur.4 Sammanställning av spelbakgrund för respondenterna av frågeformuläret. (Övriga MMORPG ej inkluderade i diagrammet)

4.1 Varför börjar/fortsätter/slutar man spela?

4.1.1 Varför börjar/slutar man spela?

Efter att vi frågat om respondenternas bakgrund som presenteras tidigare så bad vi respondenterna sammanfatta *varför de började samt slutade spela respektive MMORPG de spelat?* Vi frågade även hur spelarna kommit i kontakt. Svaren löd som följande:

Respondent1:

"En god vän rekommenderade UO, jag testade, gillade formatet men vid tiden var man ännu inte frälst så när min vän inte spelade tröttnade även jag"

"Anarchy Online kom strax efter, gratis erbjudande som min (samma jag nyss nämnde) vän gjorde reklam för." [...] "Slutade dock spela AO efter ca 4 månader då spelet kändes

repetitivt och långtråkigt, men även för att den vän som rekommenderat detta även slutade med det”

”DaoC testade jag en kort period medan jag spelade WoW, på rekommendation av en person jag spelade WoW med. Största lockelsen nytt pvpsystem (RvR) och pvpbaserade skillssystem, såklart var det faktum att det var en vän som rekommenderade spelet även här en avgörande faktor. Största skälet till att det blev kortlivat var erbjudandets tidsgräns (1månad) och det faktum att WoW fortfarande tog upp mycket tid.”

”Och nu till WoW! Nu var det inte en enstaka vän som hade sagt ’du har väl förbeställt WoW och kört US och EU betorna? För det hade man, WoW var något helt nytt.” [...] ”WoW var annorlunda för att det lyckades göra social interaktion till en alltid närvarande (utan att den överskuggade) vad man än gjorde.” [...] ”Eftersom man lägger ner så mycket tid på ’bara ett spel’ blir t ex studier lidande, man får sämre hälsa pga. man motionerar mindre och förmodligen äter sämre” [...] ”Detta i kombination med att jag gick tredje året på gymnasiet och att Blizzard (wows skapare) hade lagt till en fin liten finess med de två sista bossarna i den senaste raid-instancen. Nämligen att de var alldeles överdrivet overpowered och att man omöjligt döda”

Respondent2:

”Sammanfattningsvis så började jag spela DAOC på en rekommendation från någon jag kände. Jag spelade till en början för att det var nytt, fräscht och roligt. Jag fortsatte spela på grund av de jag lärt känna i spelet och de tävlingsmoment DAOC erbjöd i form av RvR mot andra spelare. Jag valde att byta från DAOC till WoW på grund av att DAOC misslyckats med sin expansion och att många av de jag spelat med också hade slutat. Blizzard var ett företag som aldrig gjorde en besviken och betan av WoW var avgörande. WoW erbjöd färre och sämre tävlingsmoment och där låg dess största svaghet.”

Respondent3:

”Genom kompisar” [...] ”Ett expansion som kom till DAOC förstörde spelet”

Respondent4:

”Jag hade en gammal kompis som jag känt länge som hade börjat spela och han tjatade på mig i 2 veckor om att jag måste testa det, så en helg när jag inte hade något att göra så gick jag och köpte det och började spela.”

4.1.2 Hur förändras spelupplevelsen?

Vad fick dig att börja spela, fortsätta spela och sluta spela och eventuellt börja med ett nytt spel? Berätta om hur din spelupplevelse förändrades under den tid du spelade samma MMORPG.

Respondent1:

”I början är ett spel nytt och skoj i sig själv, sedan blir personerna man spelar med viktigare och det man åstadkommer i spelet.”

Respondent2:

"För att börja spela ett MMORPG så finns det ett antal kriterier som det måste uppfylla. Det måste erbjuda någon form av PvP, grafiken måste vara "ok" och gränssnittet väl utformat. För att jag skall fortsätta spela förutsätter det att jag blir del av en community, att andra personer gör det värt att logga på. Spelar man ensam kan man lika gärna spela vanliga dataspel och slippa betala någon månadsavgift. Jag slutar ofta på grund av att jag känner mig frustrerad. Det kan ha att göra med att de jag vill spela med inte längre spelar eller att de spelar andra tider på dygnet. Eller det kan ha och göra med förändringar i spelet som i DAOC där en expansion gjorde det tråkigt. Jag har också en tendens att återvända till spel jag slutat spela, ofta på grund av nostalgiska minnen, jag minns det jag vill minnas, de goda bitarna. Det brukar dock inte bli några långvariga återbesök då jag snabbt kommer underfund med varför jag slutade."

Respondent3:

"Jag började spela på grund av kompisar, sedan lärde jag känns nytt folk i spelet som fick mig att fortsätta spel och gjorde det roligt. Jag slutar spela när man känner att det är mer frustrerande än skoj. Frustrationen kan bero på att ens vänner slutat, att spelet tar utvecklas åt ett håll som man inte gillar eller andra saker, ofta en kombination."

Respondent4:

Svar saknas

4.1.3 Frågeformulärets anknytning

Nedan följer ett antal citat från frågan: *Why did you quit one MMORPG and start playing another?:*

"friends drifted away from the game, needed a break/change or the game changed to the point I did not recognize it - in the case of UO and DAOC it was a combination of everything" – Man, 31

"Loss of community feeling. Mostly all community related problems. Take WoW for example." – Man, 25

"Freshness, everything in life can get stale. Usually due to the content being repetitive" – Man, 20

"Character imbalances, stupid patches, unnecessary nerfs, lack of advancement, unattainable advancement, timesinks, shitty server choice and the lack of will to re-roll, game just plain sucked, didn't have a character that could farm, boredom from zerging, lack of time, girlfriend, personal life, professional life" – Man, 23

"Friends left the game or game started taking too much time" – Kvinna, 44

"My friends stopped playing DAOC" – Kvinna, 24

Vi frågade också följande fråga i frågeformuläret: *Explain how your gaming experience has changed during the time you've played the same MMORPG (Why you started playing, continued to play and possibly quit).*

Nedan presenteras ett antal citat utvalda bland de svar vi fick:

"Started playing most MMO's because friends said the game was awesome, or maybe it just peaked my curiosity because of the reviews online, etc. I usually keep playing if the game interests me or is fun (like WoW ...I HATE the game, but I keep playing because the arena is freaking amazing...however, I only log on to do arenas then log out.). I usually quit because friends do, or because it becomes repetitive, or because it's just not a challenge any more." - Man, 22

"Bright-eyed optimism, the crashing down of reality, stubbornness that slowly gives way to boredom, then quit" – Man, 28

"Gone from a few hours of fun, to an addiction, to only logging in to use the chat engine" – Man, 28

"I started off not knowing many people, met a few then quit for a while. On my second startup I met a group of buds I liked playing with and since then we've stuck together and plan to move to the next MMORPG together." – Man, 19

"In the beginning it's the most fun. It's fresh, new, and exciting. I don't know much about the game or it's classes when starting out, so every encounter is a first for a few days or weeks. I like to explore, develop and learn, while meeting new people who are trying to do the same. I actually enjoy a PvE grind to level because it gives me something to work towards to get to the end-game PvP, and during the grind is also where I learn the most about the game and my class. I don't really enjoy end-game PvE so much, particularly raiding. I enjoy small group PvE with people I know well. I get frustrated with PUGs and newbs who don't know what they are doing by end-game, so it tends to give me a bit of an elitist attitude. After a while my friends stop logging on as much or quit altogether, so I don't have anyone to stuff with when I log on. And my refusal to join pugs leaves me with nothing to do, so at that point I usually cancel my account." – Man, 28

4.1.4 Sammanfattning

Angående varför vi slutar spela ett spel så verkar det vara ett antal faktorer som är återkommande. Det handlar om att vänner slutar spela, uttråkning pga. upprepning av spelmoment eller när utvecklingen av spelet inte går i en för sig själv tillfredsställande riktning. Det kan ha att göra med förändringar via patcher eller expansioner som gör spelupplevelsen för dessa individer mindre njutningsbar. Vidare nämns community som ett problemområde, ett område vi får anledning att återkomma till senare.

När det gäller frågan om varför vi börjar spela ett MMORPG ser vi att de flesta nämner vänner. Eftersom MMORPGs är en social företeelse är svaret inte speciellt förvånande. I World of Warcraft's fall nämns även den öppna betatestningen som en inkörsport. Vidare

såg vi i intervjuerna att vad företaget bakom spelet presterat tidigare har betydelse, något vi återkommer till senare i resultatet.

Vidare ser vi att i början spelas det för att det är nytt, spännande och roligt. Genom spelet möter man nya människor som det är roligt att spela tillsammans med. När de personerna slutar och spelet i sig inte längre är nytt och fräscht väljer många att sluta. För en del så räcker det inte att spela med andra, de spelar inte för de sociala aspekterna och när de tycker att spelet i sig inte längre är skoj så slutar de.

4.2 Planer på att byta spel?

Planerar du att byta MMORPG inom en snar framtid?(om ja, varför?)

Respondent1:

"Jag kommer att testa WAR, det om lockar är främst PvPsystemet som förhoppningsvis kommer ligga nära DaoCs RvR."

"Skälet till att byta MMORPG skulle vara att WAR var så bra och tog upp så pass mycket tid att det inte längre skulle gå att försvara månadskostnaden för WoW"

Respondent2:

"Jag spelar inget för tillfället, men hade inte WAR varit på gång så hade jag troligtvis spelat WoW. WAR är nästa MMORPG från skaparna av DaoC. Jag tycker inte WoW är värt min tid när ag vet att jag ändå kommer sluta spela det så fort WAR kommer. WAR erbjuder fokus på tävlan mellan spelarna och det passar mig bra"

Respondent3:

"Kommer börja spela Warhammer Online så fort det kommer. Därför att spelet kommer att vara baserat på DAOC vilket är det bästa MMORPG som kommit hittills"

Respondent4:

"nej"

4.2.1 Frågeformulärets anknytning

Nedan följer ett antal citat från frågan: *Are you planning to change to another MMORPG in the near future? If so which game and why?*

"Yes, and probably going for Age of Conan due to guildmates traveling over there." – Man, 26

"Yes, WarhammerOnline for RvR and other friends playing it" – Man, 23

"Warhammer. It has the best potential for PvP, and that is what I play these games for." – Man, 23

"To WAR...mostly to cure my boredom of games that have been out forever. If it sucks, I'll probably play the WoW Xpack – Wrath of the Lich King." – Man, 22

“Yes, Warhammer. It looks promising and many people, whom I know, will be playing it also.”

“Yes, I’ll try WHO and AOC” – Kvinna, 44

4.2.2 Sammanfattning

De vanligaste svaren var Warhammer Online (WHO eller WAR) och Age of Conan (AoC). De vanligaste anledningarna var att båda spelen innefattar Player vs Player (PvP) eller Realm vs Realm (RvR), alltså tävlan mellan spelarna. Vänner var även det ett av de vanligaste svaren till varför just dessa spel valts ut. Vidare kan nämnas att båda spelen är stora titlar som fått mycket uppmärksamhet och bolagen bakom har erfarenheten som behövs för att lyckas. I våra intervjuer såg vi också att just detta, att WAR var ett populärt val för att DAoC hade lyckats så väl.

4.3 Företaget bakom spelet

När du valt ett nytt spel har du någonsin tittat på företaget som gjort spelet och vad de åstadkommit tidigare? Till exempel hade Blizzards tidigare framgång med Warcraft / Starcraft / Diablo någon betydelse i ditt val av WoW?

Respondent1:

”Självklart var Diablo och WC3 en stor del i varför WoW var ett säkert val för mitt inköp, kvalitet och supporten hade varit genomgående stor i dessa spel.”

Respondent2:

”Jag hade alltid varit ett fan av Blizzards spel, så när de annonserade att de skulle göra ett MMORPG av sin värld Warcraft visste jag att det var något jag skulle vara tvungen att testa. Blizzard hade aldrig misslyckats med något av sina spel och framgångarna med Warcraft / Starcraft / Diablo talar för sig själva. Jag fick möjlighet att delta i betan till World of Warcraft och då bekräftades mina förväntningar och det var inte längre någon tvekan om att jag skulle mer än bara testa detta spel.”

Respondent3:

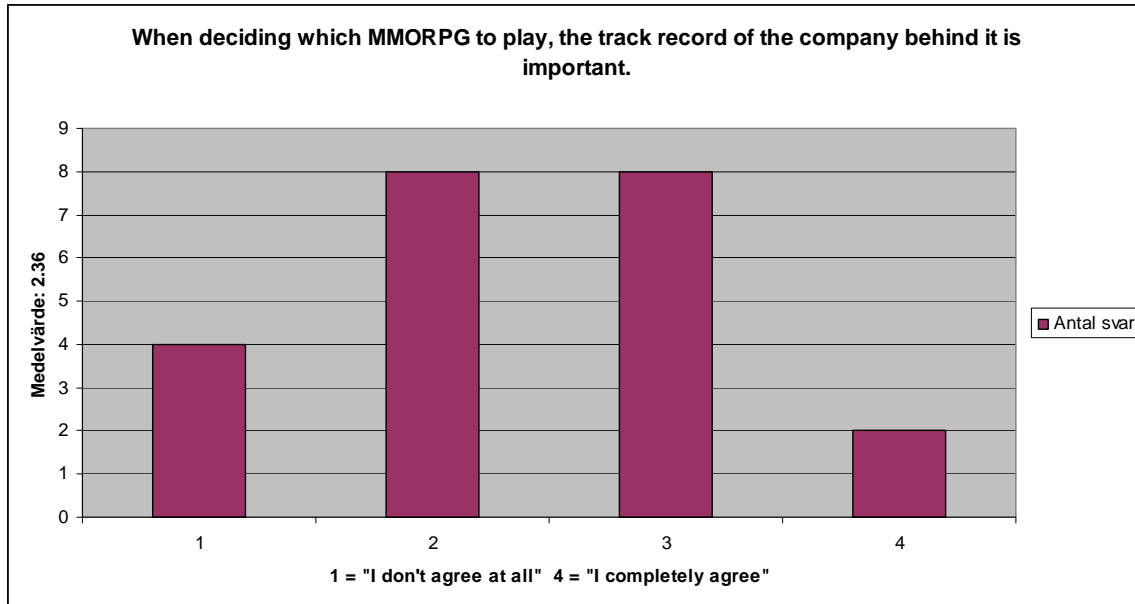
”Till viss del, jag gillade Diablo mycket, men Warcraft spelade jag inte så mycket för gillar inte direkt strategispel.”

Respondent4:

”Inte direkt”

4.3.1 Frågeformulärets anknytning

Nedanstående diagram visar frågeformulärets utfall:



Figur.5 Svar på påståendet: When deciding which MMORPG to play, the track record of the company behind it is important.

4.3.2 Sammanfattning

I våra intervjuer framkom det att vad ett företag tidigare åstadkommit kan spela en stor roll enskilda individers val av MMORPG. I vårt frågeformulär var det dock ett mer reserverat utfall som vi kan se ovan med ett medelvärde på 2.36 och relativt jämnt fördelade röster.

4.4 Marknadsföring och Spelrecensioner

4.4.1 Marknadsföring

Hade marknadsföring av spelet någon påverkan på ditt val? (Något av dina spel)

Respondent1:

"Nej, det största och avgörande skälet har alltid varit rekommendationer från folk man känner."

Respondent2:

"Betan av WoW användes på ett lite annorlunda sätt än hur betor normalt lanseras. När den stängda betan var över så öppnades betan upp för alla som ville prova. Detta fungerade väldigt bra för Blizzard då det säkerligen övertygade många till att senare köpa spelet. Om vi räknar detta till marknadsföring så blir mitt svar ja."

Respondent3:

"Nej"

Respondent4:

Svar saknas

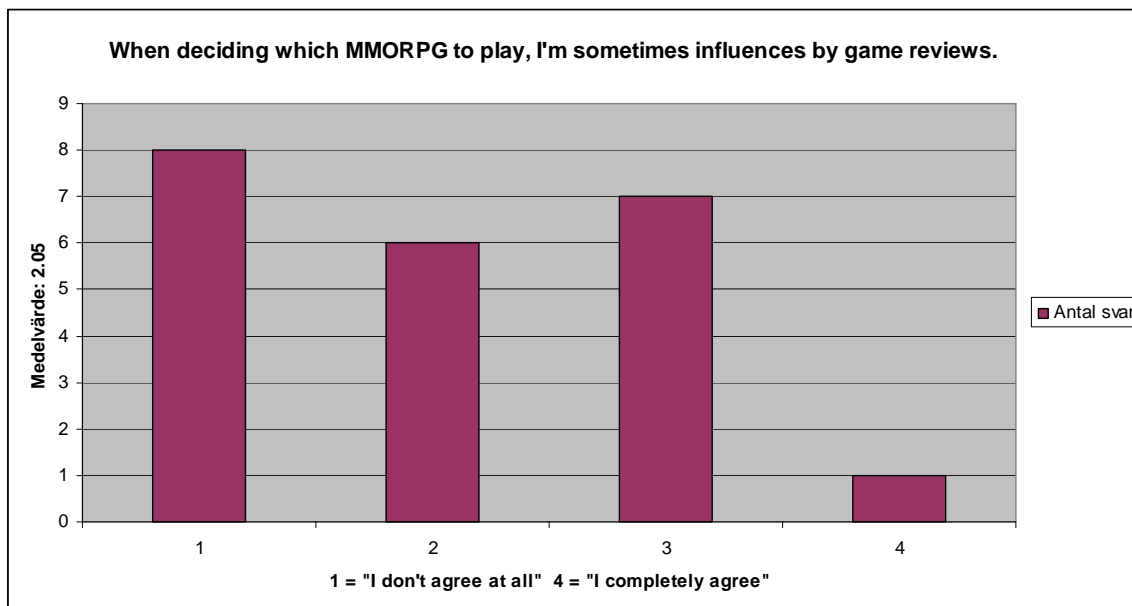
4.4.2 Spelrecensioner

Har du påverkats av spelrecensioner i dina val av MMORPG?

Samtliga respondenter svarade nej på frågan i våra intervjuer.

4.4.3 Frågeformulärets anknytning

Nedanstående diagram visar frågeformulärets utfall:



Figur.6 Svar på påståendet: When deciding which MMORPG to play, I'm sometimes influenced by game reviews.

4.4.4 Sammanfattning

I våra intervjuer var det en person som nämnde WoW beta som en typ av markandsföring, i övrigt var det ingen som hade påverkats av det. Det var heller ingen respondent i intervjuerna som lät sig påverkas av spelrecensioner. I frågeformuläret var det lite annorlunda resultat, dock endast en person som helt höll med.

4.5 Community

Hur viktigt är det med en välutvecklad community för dig vid val av MMORPG? Och har det påverkat dina val?

Respondent1:

"Innan WoW spelade det ingen roll alls. Efter WoW insåg jag hur mycket bättre spelet skulle ha kunnat vara. Så i framtida val, t ex WAR kommer communityt att spela större roll."

Respondent2:

"För mig är det väldigt viktigt. DAOC hade en väldigt välutvecklad community och det förstärkte det roliga med spelet." [...] "Communityn i DAOC gjorde med all säkerhet att

jag stannade längre tid i spelet. Samma sak med WoW, avsaknaden av community gjorde säkerligen att jag inte stannade lika länge med spelet. Om spelet är nytt är det svårt att veta, men brist på community runt servern man spelar på gör att spelet tappar minst en dimension.”

Respondent3:

”Mycket viktigt, det ger en bättre gemenskap och samhörighet mellan de som spelar på samma server”

Respondent4:

”Nej”

4.5.1 Frågeformulärets anknytning

Vi hade ingen specifik fråga direkt anknuten till denna i vårt frågeformulär. Dock så nämndes community som något viktigt av några respondenter i de fält där de kunde skriva fritt. Här följer ett par citat:

” I stay in an MMO while I still feel like I am not wasting my time. A poor community will drive me away sooner than anything. Not being able to find a group is also real hard one to deal with.” – Man, 25

”D&D Online community was rotten to the core and I left after 1 month” – Man, 34

4.5.2 Sammanfattning

Majoriteten av våra respondenter i intervjuerna tyckte att community var något viktigt. Ett par personer nämnde community även i frågeformulären trots att det inte fanns någon specifik relaterad fråga.

4.6 Vad vill man få ut av sitt spelande?

Vad vill du få ut av ditt spelande?

Respondent1:

”Social interaktion, känslan av att ha uppnått något och eftersom det gått väldigt bra för mig så har man även börjat uppskatta den lilla status man har på sin lilla server. Jag är hellre med i ett bra guild som aldrig kommer att kämpa om top10 men har bra interaktion än är med i ett top10 guild där man ogillar nästan alla. Samtidigt skulle jag aldrig kunna spela i ett guild där spelare inte sparkas direkt om de är odugliga.”

Respondent2:

”I grund och botten så vill man ha roligt. Vad roligt innebär ändras allt eftersom man spelar. I början kan det vara att utforska nya aspekter av spelet. Senare i spelet blir det en tävlan och mycket sociala moment.”

Respondent3:

”Ha roligt och träffa andra trevliga spelare.”

Respondent4:

"Underhållning, spel för mig är som en film där jag är skådespelaren och kan kontrollera vad som skall hända. Samtidigt hålla kontakt med vänner som inte bor i närheten som också spelar."

4.6.1 Frågeformulärets anknytning

I frågeformuläret ställde vi följande frågor: 1. *What do you want out of your gaming experience?* Vi frågade även: 2. *What do you get out of your gaming experience?* Nedan följer ett antal citat, citaten är hopparade så att samma persons svar syns tillsammans för att se hur svaren skiljer sig åt:

Man, 28:

1:

"I like to be able to keep my interest and have in depth mechanics that need to be learned. I don't just like to blindly pick up a game and play it, I like to have to learn how to play the game. I want to be able to explore and develop a character. I want to meet people and develop a reputation with them. But mostly, I want to get together online with friends, chat it up and do stuff together in the game. I also use the game as something to do when I'm bored and having nothing else to do; it helps to pass the time much more quickly and forget about stress and worry in real life."

2:

"Pretty much what I want to get out of it. Except sometimes there's more stress in the game than there is in real life, like when you're getting zerged and camped, someone is going out of their way to be an asshat and steal your kills or loot or something like that. Then it's time to log off for a bit and read a book to relax."

Man, 23:

1:

"Ultimately fun with friends and family"

2:

"Sometimes stress in certain situations, but for the most part bonding with people"

Kvinna, 44:

1:

"I want a hobby with enough challenge and variety to keep my interest but that doesn't leave me chained to my computer just to keep up enough just to be able to play. I want to be able to meet new people and make friends...sort of a chatroom with activity."

2:

"When it's fun, it relaxes me. It gives me time to focus on something besides whatever is worrying me and also gives me chance to be social that I don't get in real life"

Man, 23:

1:

"I want to be able to fight other players and also have a setup where you have to use a group. An mmo is not about solo play, and ones that cater to that are just not fun. Playing with others in a group is."

2:

“Fun, usually from hanging out with people and chatting while doing bizarre things.”

4.6.2 Sammanfattning

Det mest populära svaret på denna fråga var de sociala momenten som MMORPG innefattar. Vi kan också se att folk vill ha roligt och vad det innebär kan förändras med tiden spenderad i spelet. Utmaningar och avslappning är andra saker som nämns i svaren. Om vi ser på frågeformulären så ser vi att folk vill ha avslappning, men ibland blir det motsatt effekt när något inte går som det är tänkt i spelet och detta kan istället generera stress.

4.7 Användargränssnitt, användbarhet och grafik

4.7.1 Användargränssnittet

Hur viktigt upplever du att användargränssnittet i ett MMORPG är?

Vi frågade även: *Har du blivit avskräckt att testa ett nytt MMORPG på grund av bristfälligt användargränssnitt?*

Svaren redovisas i separata citat.

Respondent1:

“Det blev viktigare ju längre in i spelet man kom, eftersom man kan anpassa gränssnittet med externa moduler är inte det bristfälliga interfacet i WoW något större problem.”

“Nej”

Respondent2:

“Väldigt viktigt, jag gillade gränssnittet i DAOC väldigt mycket. I WoW var det inte alls lika bra, men det vägdes upp av att man kunde ladda ner addons tillverkade av andra spelare för att förändra och förstärka gränssnittet.”

“Det är bland det första jag tittar på när det kommer ett nytt MMORPG, om gränssnittet är obegripligt så ger jag aldrig spelet en chans.”

Respondent3:

“Mycket”

“Nej”

Respondent4:

“Det är rätt viktigt, viktigaste är att man har möjlighet att ändra det efter egen önskan.”

“Nej”



Figur.7 Exempel på hur användargränssnittet och grafiken kan se ut i spelet Dark Age of Camelot.



Figur.8 Exempel på hur användargränssnittet och grafiken kan se ut i spelet World of Warcraft (källa: http://www.poopuu.com/wow/deadgirl_2.jpg)

4.7.2 Grafiken

Hur viktigt upplever du att grafiken är i ett MMORPG?

Respondent1:

"Mindre viktig"

Respondent2:

"Inte lika viktigt som gränssnittet, men det påverkar absolut. För mig är det inte den med nyaste och flashigaste grafiken som är det bästa. Jag föredrar grafiken i DAOC över den i WoW trots att den tekniskt sätt säkert rankas som bättre i WoW"

Respondent3:

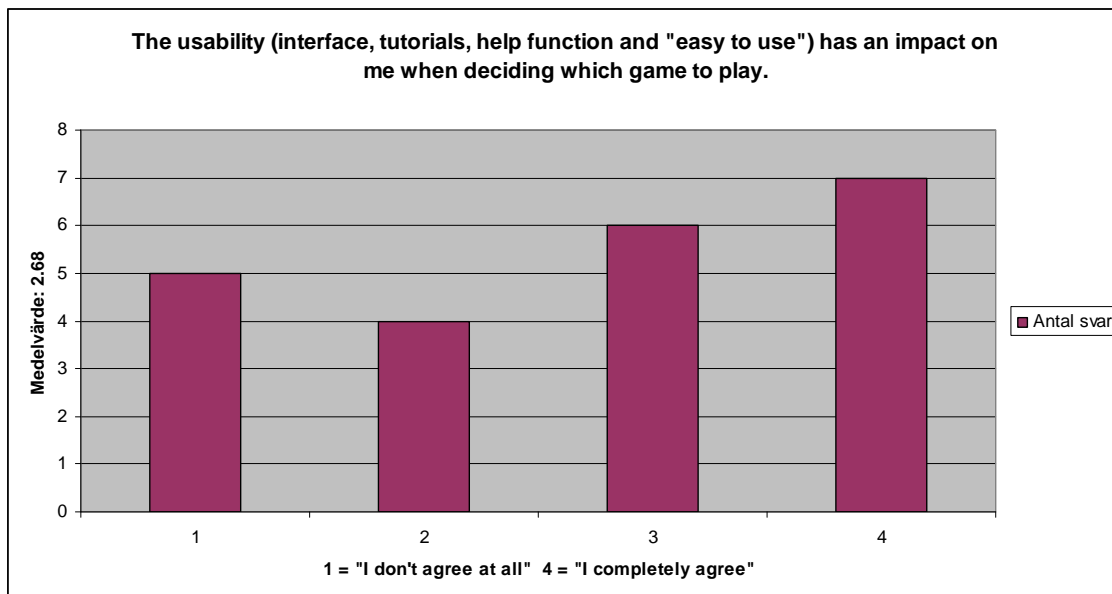
"Ganska"

Respondent4:

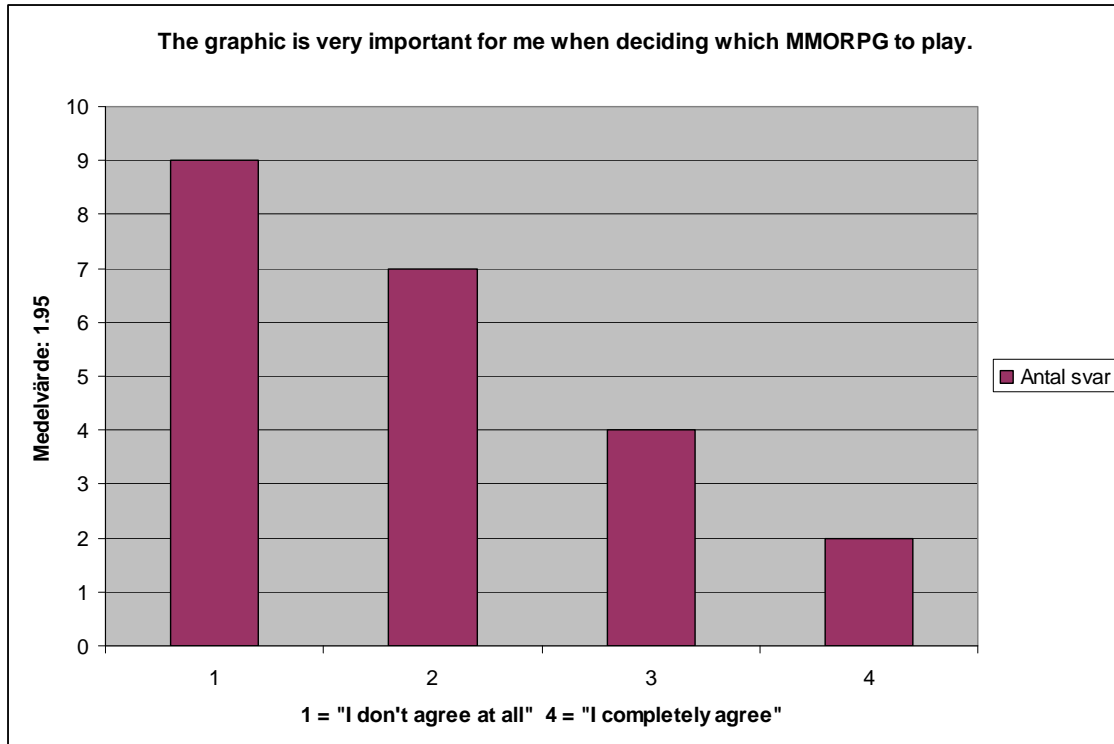
"Ja, till viss del, den behöver inte vara perfekt, bara tillräckligt för att vara ' trovärdig'."

4.7.3 Frågeformulärets anknytning

Nedanstående diagram visar frågeformulärets utfall:



Figur.9 Svar på påståendet: The usability has an impact on me when deciding which game to play.



Figur.10 Svar på påståendet: The graphic is very important for me when deciding which MMORPG to play.

4.7.4 Sammanfattning

Från våra intervjuer kan vi se att användargränssnittet anses viktigt, vi ser också att möjlighet till individualisering av gränssnittet är önskvärt. Tre av fyra personer har dock aldrig påverkats av användargränssnittet i sitt val av MMORPG.

Påståendet i frågeformuläret var annorlunda formulerat och hänvisade inte bara till användargränssnittet utan till användbarhet i sin helhet. Vi ser att svaren är relativt jämnt fördelade 1 till 4.

Enligt våra respondenter är inte grafiken en av de viktigaste faktorerna vid val av MMORPG. Vidare är det inte alltid vassaste grafiken som föredras utan varje individ har personliga preferenser. Om vi ser till frågeformuläret så stärks antagandet om att grafiken inte är en av de viktigaste faktorerna då endast 2 av 22 respondenter svarade att de höll med fullständigt och ett medelvärde på strax under 2.

4.8 Brister, buggar och fusk

Har du upplevt brister i game play allvarliga nog att få dig att överväga att sluta spela ett MMORPG?

Respondent1:

”Den gången jag slutade med WoW, helt klart, man kunde inte komma längre i spelet och företaget vägrade göra något åt det.”

Respondent2:

”Ja många gånger. För att ge ett exempel så kan jag nämna hur dåligt de konstruerat PvP i WoW, sett från nästan alla perspektiv.”

Respondent3:

”Ja, ibland när saker inte fungerar som det skal och dom inte gör något åt det.”

Respondent4:

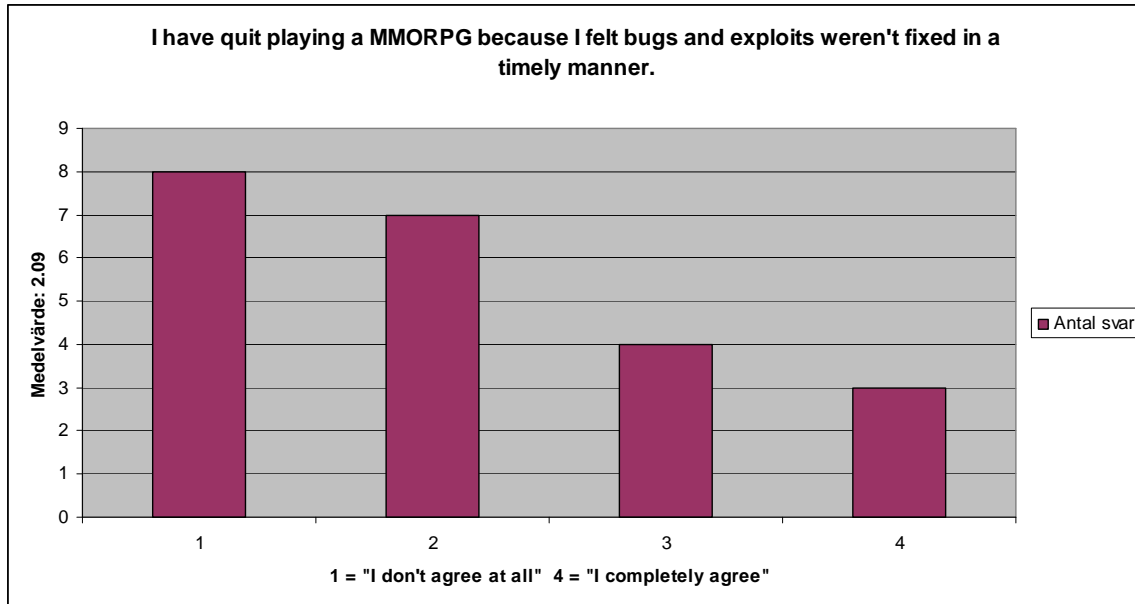
”Nej, det viktiga i ett MMORPG är personerna man spelar med.”

4.8.1 Frågeformulärets anknytning

Vi har ett par påståenden relaterade till denna fråga, diagrammen nedan visar utfallen:



Figur.11 Svar på påståendet: I have quit playing a MMORPG because I felt the class imbalances were ignored.



Figur.12 Svar på påståendet: I have quit playing a MMORPG because I felt bugs and exploits weren't fixed in a timely manner.

4.8.2 Sammanfattning

Svaren vi fick i intervjuerna pekar på att brister i game play mycket väl kan få spelare att överväga att sluta spela. Det är dock en skillnad på att överväga det och ta själva beslutet. Påståendena i frågeformuläret var inte exakt samma som den i intervjuerna, vi valde istället två mer specifika påståenden och med inledningen "Jag har slutat...". Vi frågade om respondenten slutat på grund av att balanseringsaspekter relaterade till spelets olika klasser blev ignorerade. Det visade sig att bara 3 av 22 respondenter höll med fullständigt i det påståendet. Vi frågade också om respondenten hade slutat på grund av att buggar och sätt att utnyttja spelet på sätt som inte var meningen inte korrigerades inom en rimlig tidsram. Inte heller här var det många som fullständigt höll med, bara 3 av 22.

4.9 Patcher, expansioner och förändrade förutsättningar

4.9.1 Nytt innehålls betydelse

Hur viktigt är det med nytt innehåll via patcher för dig?

Respondent1:

"Väldigt viktigt, utan dem skulle spelet falla samman."

Respondent2:

"Det beror på, i DAOC hade det ingen större betydelse då det vi spelade för var RvR, dvs. tävlan mot de andra lagens spelare. I och med att man spelar mot andra spelare så blir det inte långtråkigt lika fort då två spelsessioner sällan ser likadana ut. I WoW var det väldigt viktigt då det WoW erbjöd som var bra var spelmomenten mot datorstyrda monster. Det blir lätt gammalt och man behöver ständigt nytt material att besegra."

Respondent3:

"Med jämna mellanrum bör nytt content läggas till via patches annars blir det enformigt."

Respondent4:

"Det är inte så viktigt för mig längre för jag spelar bara arena nuförtiden. Men om jag inte gjorde det så skulle det vara väldigt viktigt, man tröttnar fort på instancer när man väl klarat dem."

4.9.2 Förändrade spelförutsättningar

Har du någon gång upplevt nytt innehåll och förändringar av spelförutsättningar, till exempel klassändringar som något negativt och i så fall hur pass allvarligt har det påverkat din spelupplevelse?

Respondent1:

"Man får anpassa sig eller byta klass, druider (som är min mainklass) har alltid i mitt tycke varit trasiga."

Respondent2:

"Ja, när Trials of Atlantis kom så förstörde det halvt DAOC då det flyttade över fokus från RvR till PvE och spelarbasen i DAOC var främst de som gillade RvR, vilket resulterade i att många lämnade spelet."

Respondent3:

"I WOW när expansionen kom så skapades det mer obalans än vad det var innan. Flera klasser blev mer eller mindre oövervinnliga i vissa situationer."

Respondent4:

"Ja, många ändringar i klasser har känts felaktiga för mig men det är inget jag har hakat upp mig på."

4.9.3 Återkomst på grund av nytt innehåll

Har du någon gång återvänt till ett MMORPG du slutat spela på grund av nytt innehåll via patch eller expansion?

Respondent1:

"Ja, WoW."

Respondent2:

"Ja, i WoW, dock motsvarade det inte förväntningarna och jag slutade ganska omgående igen."

Respondent3:

"Ja, när expansionen kom till wow gav jag det ett nytt försök."

Respondent4:

Svar saknas.

4.9.4 Syn på expansioner

Hur ser du på expansioner och hur har de påverkat din relation till de MMORPG du spelat?

Respondent1:

"Förväntningen på expansionen måste leva upp till priset för den, väldigt mycket nytt content måste läggas till t ex."

Respondent2:

"Jag tror att expansioner är nödvändiga i längden, men om man skall betala ytterligare får de tillföra väldigt mycket nytt. Samtidigt tar företaget en stor risk med en expansion och om de tar felsteg kan det slå väldigt hårt, som med ToA i DAOC. I WoW var det absolut nödvändigt med en expansion för att utveckla spelet vidare."

Respondent3:

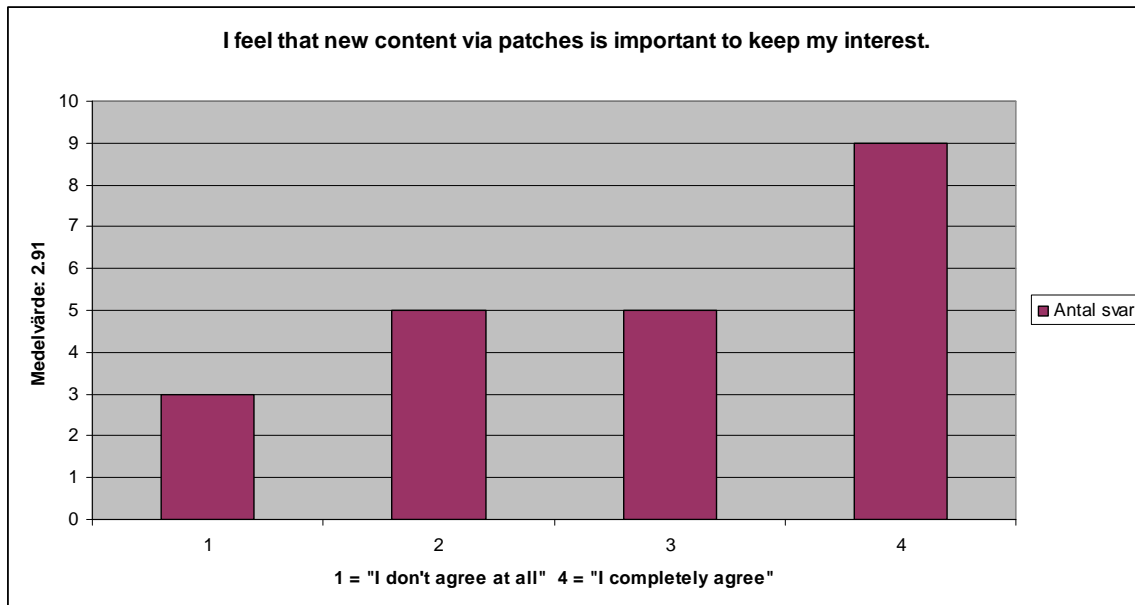
"När de släpper expansion så är det bättre att den är gratis att skaffa och istället höja månadsavgiften med 10 kr."

Respondent4:

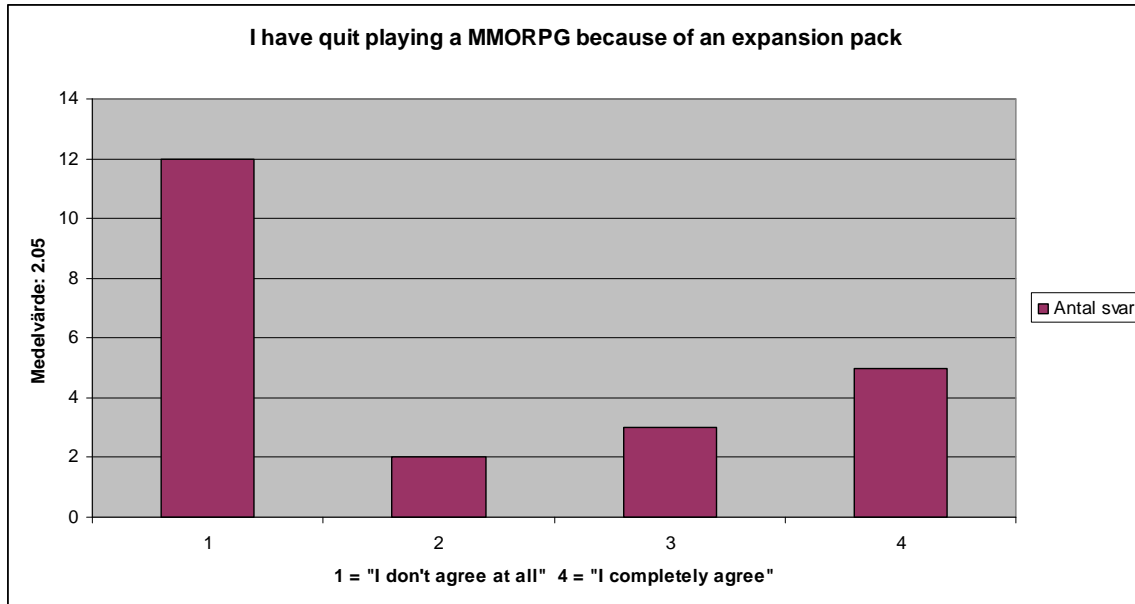
Svar saknas

4.9.5 Frågeformulärets anknytning

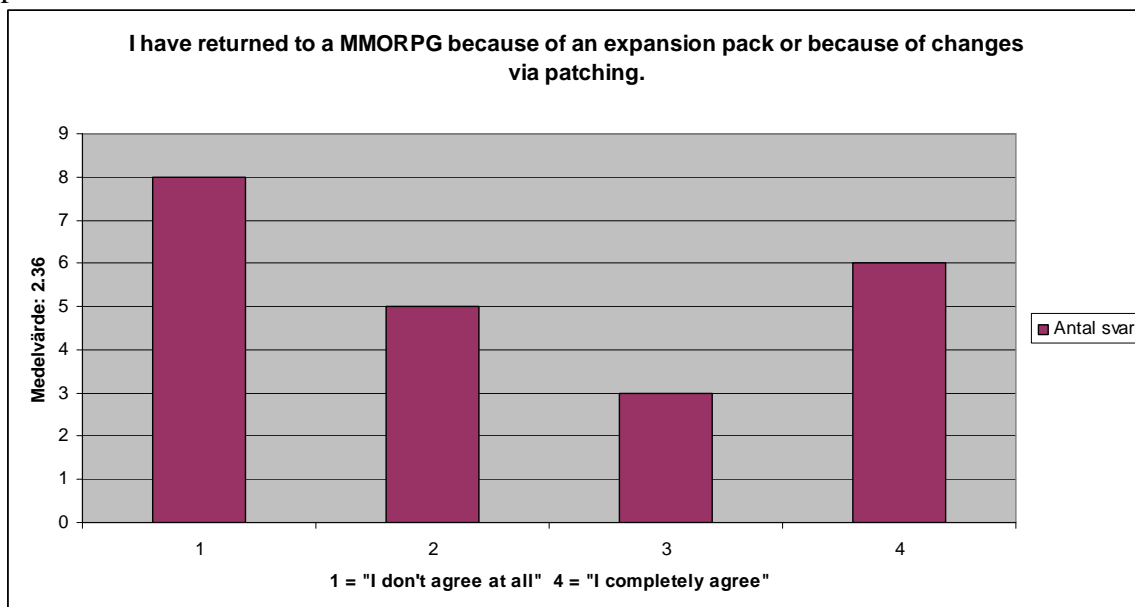
Nedanstående diagram visar frågeformulärets utfall:



Figur.13 Svar på påståendet: I feel that new content via patches is important to keep my interest.



Figur.14 Svar på påståendet: I have quit playing a MMORPG because of an expansion pack.



Figur.15 Svar på påståendet: I have returned to a MMORPG because of an expansion pack or because of changes via patching.

4.9.6 Sammanfattning

Vi kan i intervjuerna se att nytt innehåll via patcher är viktigt för våra respondenter, men hur viktigt beror hur de spelar spelet. Två respondenter nämner att när de spelar mot andra spelare är det inte längre så viktigt. Vi frågade även om respondenterna upplevt förändringar av spelförutsättningar som något negativt. Alla fyra respondenter har upplevt det som negativt, men en påpekar att man får anpassa sig och en annan att det är inget han hakar upp sig på. Vidare frågade vi om respondenternas syn på expansioner,

deras svar pekar på att du måste få valuta för pengarna, det måste läggas till mycket nytt material för att motivera kostnaden.

I frågeformuläret frågade vi om nytt innehåll via patcher är viktigt för att respondenterna skulle behålla intresset för spelet. Det visade sig att nytt innehåll är en viktig faktor, 9 av 22 personer höll med fullständigt och medelvärdet var 2,91. Vi ställde också frågan om de slutat spela ett MMORPG på grund av en expansion, det visade sig att de flesta inte hade det, 12 av 22 höll inte alls med vårt påstående och medelvärdet var 2.05. Vidare frågade vi om de har återvänt till ett MMORPG på grund av nytt innehåll via expansion eller patch. Det var hyfsat jämnt fördelade svar på det påståndet, med medelvärde på 2.36.

4.10 Prissättning

4.10.1 Produktens pris

Hur viktigt är priset på produkten?

Respondent1:

"Inköpskostnaden är inte viktig om den ligger runt normen för spel, månadskostnaden måste man dock överväga varje gång man vill betala den.."

Respondent2:

"Inte så viktigt, så länge priset är inom rimliga gränser. Produkten är betydligt viktigare än priset."

Respondent3:

"Inköpskostnaden kan ligga runt 500 och månadsavgiften runt 250kr som mest."

Respondent4:

"Det är inte avgörande, så länge jag tycker om spelet kommer jag att betala. Klart det finns en gräns för vad jag skulle betala."

4.10.2 Prisförändringar

Hur skulle du påverkas av en höjd månadsavgift?

Respondent1:

"Det skulle få mig att tveka direkt, stor risk att man slutar spela."

Respondent2:

"Det beror helt på om jag är nära att sluta med ett spel skulle det kunna få mig att ta steget, annars så skulle jag inte påverkas om det inte var några helt orimliga höjningar dvs."

Respondent3:

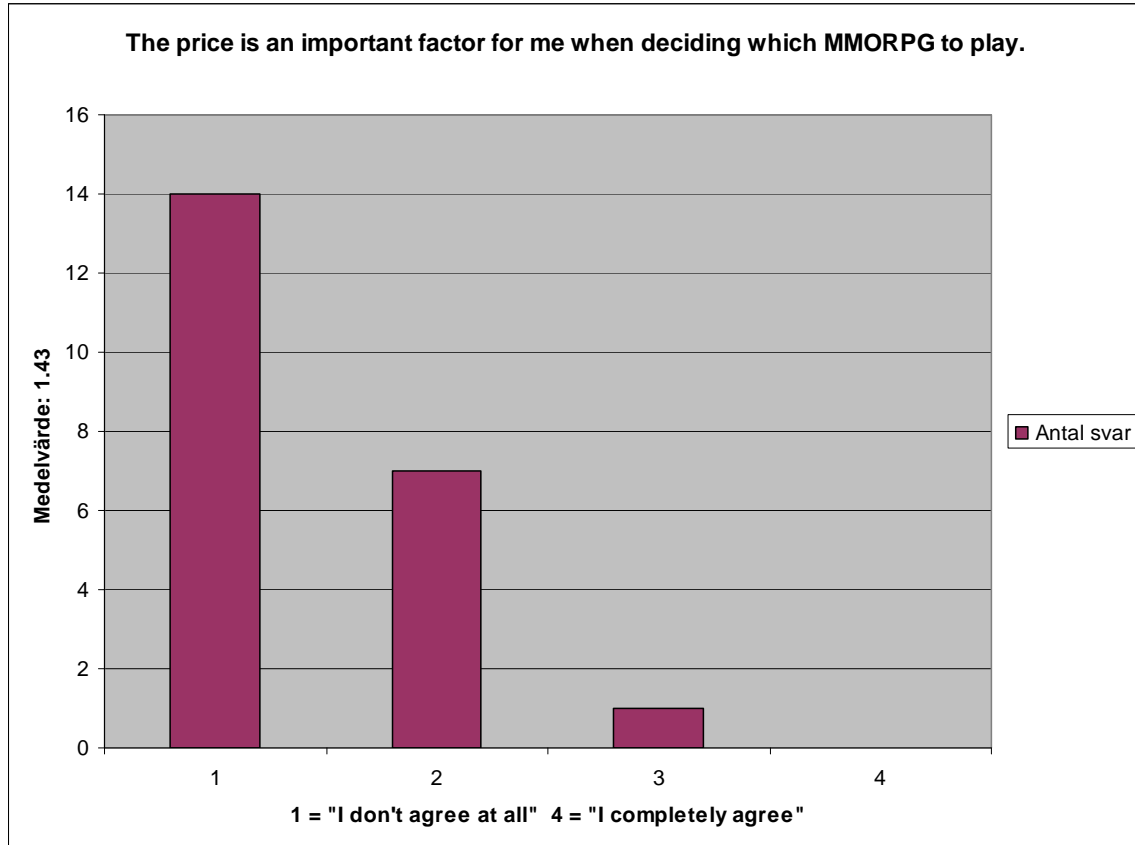
"Om den höjs <60 kr så skulle jag inte bry mig."

Respondent4:

Svar saknas.

4.10.3 Frågeformulärets anknytning

Nedanstående diagram visar frågeformulärets utfall:



Figur.16 Svar på påståendet: The price is an important factor for me when deciding which MMORPG to play.

4.10.4 Sammanfattning

Vi frågade om priset och prisförändringar, i intervjuerna visade det sig att priset på produkten inte är en speciellt viktig faktor. Så länge priset ligger inom rimliga nivåer är produkten betydligt viktigare än priset. Prisförändringar däremot kan ha större påverkan, speciellt om de kommer då man redan har funderingar på att sluta spela menar en av våra respondenter.

I frågeformuläret påstod vi att priset är en viktig faktor vid val av MMORPG, men det visade sig precis tvärt om. 14 av 22 höll inte alls med påståendet och medelvärdet var 1.43, vilket är väldigt lågt.

4.11 Sociala faktorer

4.11.1 Nya sociala kontakter

Har du lärt känna nya människor genom ditt spelande av MMORPG och hur har dessa påverkat din motivation till fortsatt spel?

Respondent1:

Svar saknas

Respondent2:

"Har mött otroligt många trevliga människor när jag spelat, säkert minst lika många mindre trevliga men de glömmes man fort. Har fortfarande kontakt med många jag spelat med trots att jag inte spelar något för tillfället. Det är de personerna som gjort spelandet så roligt. Om jag kommer spela något i framtiden skall jag göra mitt bästa för att spela tillsammans med så många som möjligt av dessa personer."

Respondent3:

"Ja, roligare att spela när man känner folk."

Respondent4:

"Ja, jag har lärt känna väldigt många nya personer genom spelet, mest genom mina guilds när man har suttit på ventrilo och pratat med personer flera timmar om dagen."

4.11.3 Vänners val

Har du påverkats av dina vänners val? (val av MMORPG)

Respondent1:

"Alltid"

Respondent2:

"Absolut, det är kanske det viktigaste vid val av MMORPG"

Respondent3:

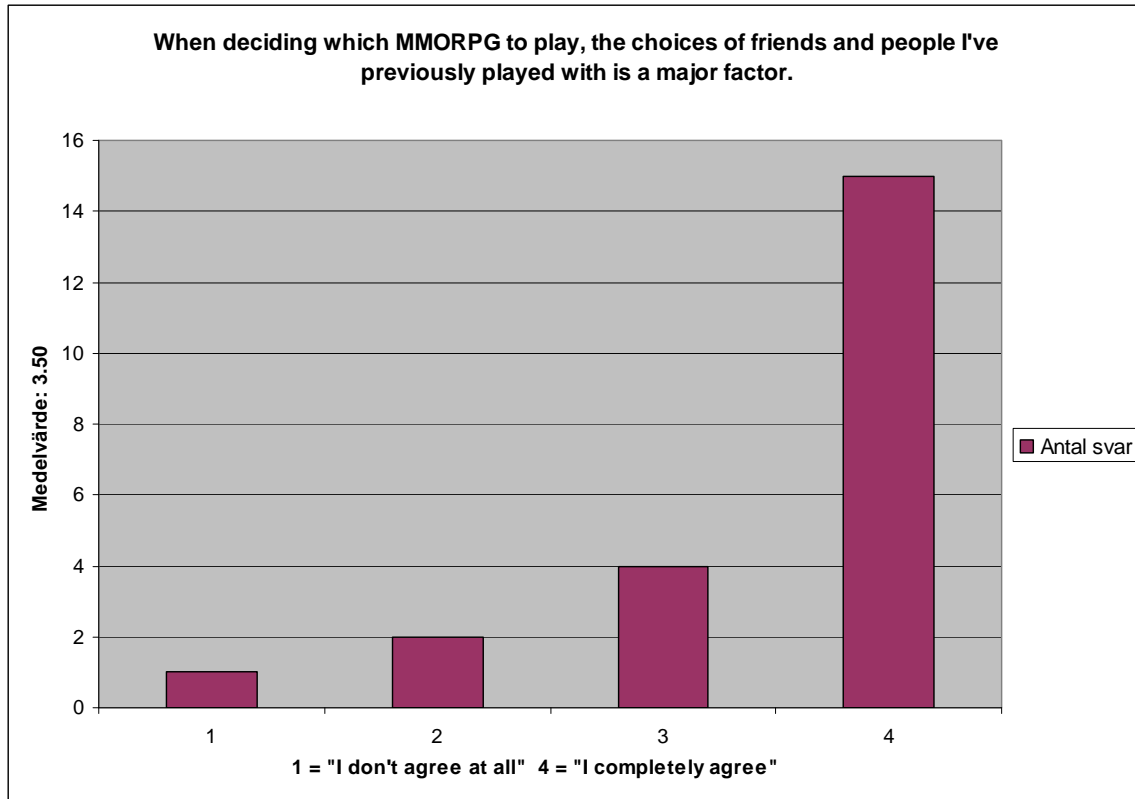
"Ja, det är viktigt."

Respondent4:

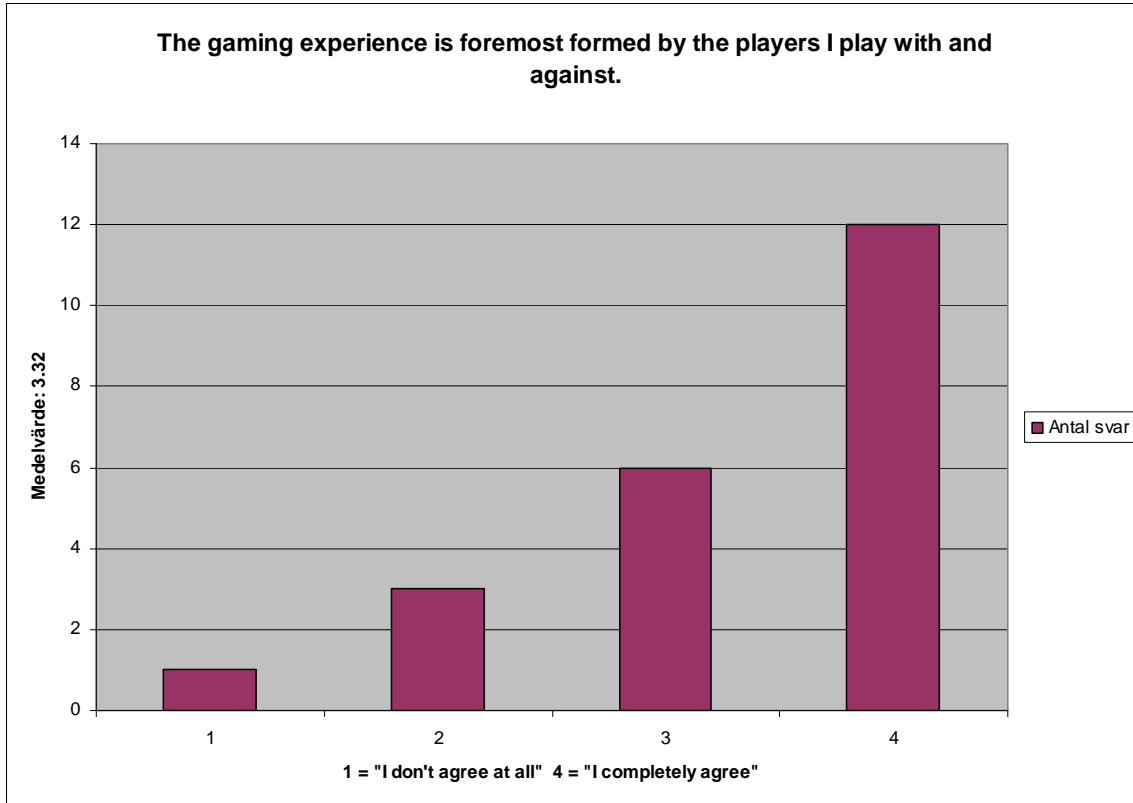
"Ja, jag började spela WoW på grund av det."

4.11.3 Frågeformulärets anknytning

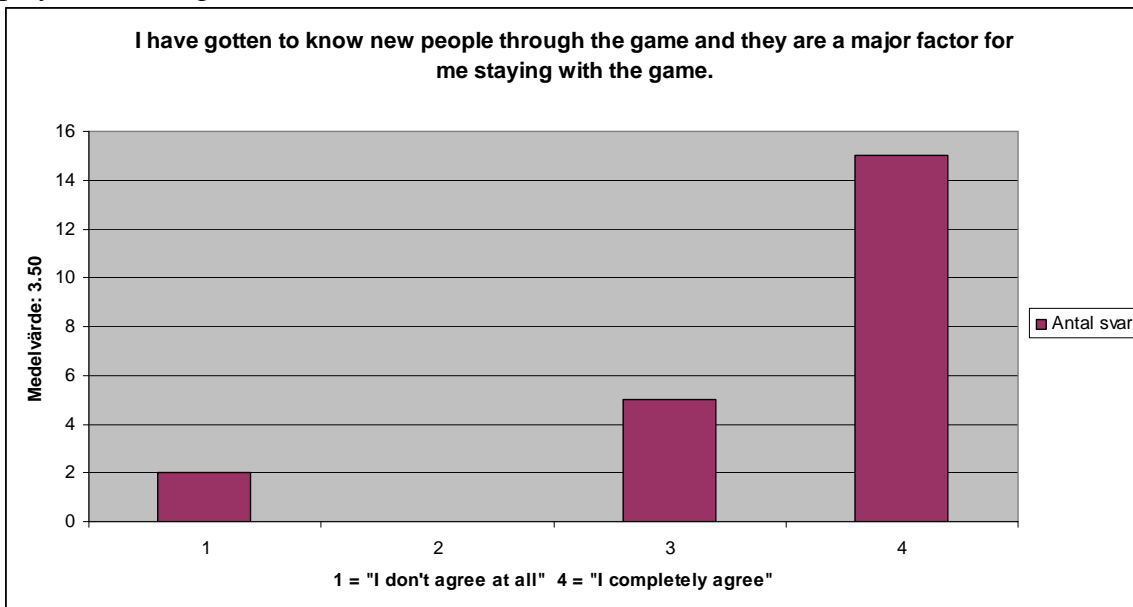
Nedanstående diagram visar frågeformulärets utfall:



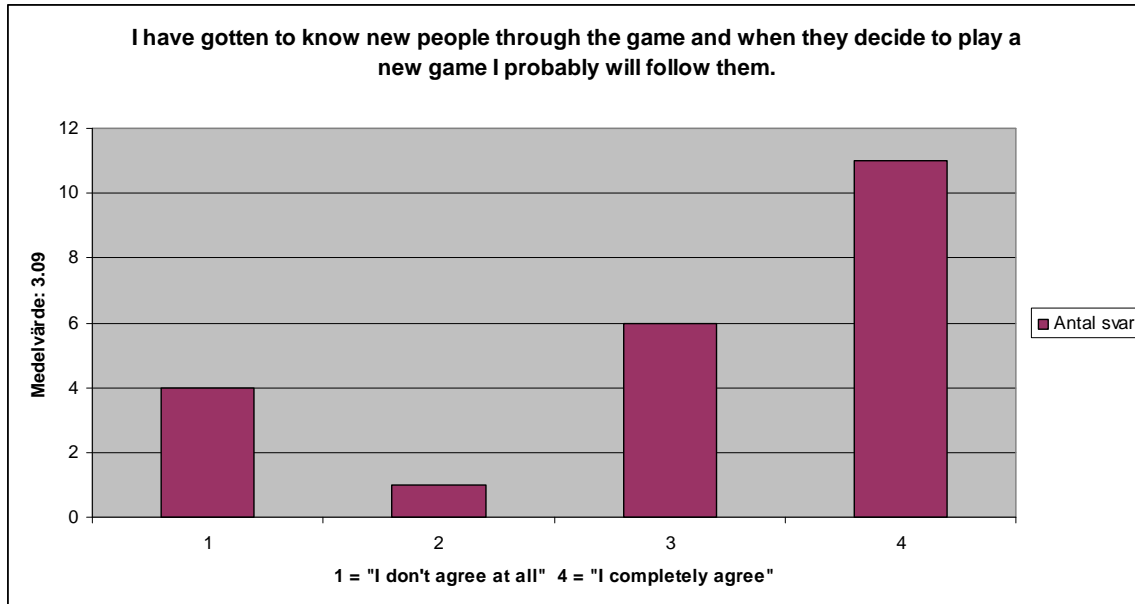
Figur.17 Svar på påståendet: When deciding which MMORPG to play, the choices of friends and people I've previously played with is a major factor.



Figur.18 Svar på påståendet: The gaming experience is foremost formed by the players I play with and against.



Figur.19 Svar på påståendet: I have gotten to know new people through the game and they are a major factor for me staying with the game.



Figur.20 Svar på påståendet: I have gotten to know new people through the game and when they decide to play a new game I probably will follow them.

4.11.4 Sammanfattning

I intervjuerna frågade vi våra respondenter om de lärt känna nya människor genom sitt spelande och hur dessa påverkat deras motivation till fortsatt spelande. Vi kan sammanfatta svaren genom att säga att respondenterna lärt känna nya människor och att de påverkat deras spelupplevelse positivt. Vi frågade även om respondenterna påverkats av deras vänners val av MMORPG, samtliga svarade ja, vänners val har en stor påverkan, helt klart.

Vi hade fyra stycken påståenden relaterade till sociala faktorer i vårt frågeformulär som illustrerats i fyra stycken diagram. Det första visar på att när man skall välja vilket MMORPG att spela så spelar vänner och människor som man tidigare spelat med en stor roll. 15 av 22 höll med oss fullständigt i påståendet och medelvärdet låg på 3.50.

Vi påstod även att spelupplevelsen i första hand formas av de vi spelar med och emot. 12 av 22 höll med oss fullständigt, endast 1 av 22 höll inte med alls och medelvärdet låg på 3.32.

Vi såg också att 15 av 22 höll med oss fullständigt i att de lärt känna nya människor och att dessa är en vital faktor för att de fortsätter spela spelet, medelvärdet låg på 3,50. Vi påstod också att om dessa personer bestämde sig för att byta spel så skulle respondenten förmodligen hänga med dem. 11 av 22 personer höll med fullständigt i det påståendet och medelvärdet låg på 3.09.

5 Diskussion och slutsats

Här presenterar vi vår diskussion och slutsats, vilket innefattar en kort sammanfattning, vår frågeställning och ett försök att svara på den, avhandlingens begränsningar och resultatet i ett sammanhang.

5.1 Sammanfattning

Vår frågeställning i den här avhandlingen var: Vilka faktorer spelar en roll för spelare när de byter från ett MMORPG till ett annat?

För att kunna svara på den forskningsfrågan började vi med att studera relevant litteratur, som sedan ledde fram till vårt teoriavsnitt. Med teorin och egna erfarenheter som bakgrund utförde vi fyra stycken intervjuer. Som komplement till dessa intervjuer använde vi ett webbaserat frågeformulär.

5.2 Frågeställning

Vilka faktorer spelar en roll för spelare när de byter från ett MMORPG till ett annat?

Spelande av MMORPG är en social företeelse, för de flesta spelare. Därför är det inte helt förvånande att det återkommande svaret på många frågor lyder: vänner. Vänner tycks vara den främsta anledningen till att man börjar spela ett MMORPG, men även att man slutar spela. Om ens vänner börja spela ett MMORPG och rekommenderar det för en annan vän tycks denna rekommendation väga tyngre än de flesta andra faktorer. När ens vänner sedan slutar spela är det inte längre lika roligt att spela utan man själv slutar också. Detta framkommer både i intervjuerna och i frågeformulären och de sociala faktorernas betydelse kan illustreras av figur.17, 18, 19 och 20. Bartle beskrev spelare som spelade på grund av sociala aspekter som *socializers*. Eftersom Bartle's klassificering inte utesluter att en spelare tillhör mer än en av kategorierna kan vi fråga oss om inte de flesta som spelar MMORPG åtminstone till viss del tillhör kategorin *socializers*?

En annan stor faktor för att sluta spela ett MMORPG är uttråkning på grund av repetition av samma innehåll. Efter att ha spelat ett MMORPG under en längre period så finns chansen att man gjort allt som går att göra. Att upprepa samma spelmoment om och om gör att det förr eller senare blir långtråkigt och inte längre roligt. Vi kan både i intervjuerna och frågeformulären se att denna faktor verkar vara större för de som inte spelar MMORPG med tävlan mellan spelarna, ofta kallat PvP eller RvR. Inte speciellt förvånande att spel mot en mänsklig motståndare erbjuder en större intellektuell utmaning.

Varken marknadsföring eller spelrecensioner hade enligt respondenterna någon större inverkan på dem i deras val av MMORPG. Kan dock tänkas att spelrecensioner kan fungera som ett sätt för spelarna att få upp ögonen för att ett visst spel existerar, därmed inte sagt att det är själva spelrecensionen som gör att de väljer just det spelet.

Vi hade förväntat oss att vad ett företag tidigare producerat i form av spel skulle påverka våra respondenter i deras val av MMORPG. När vi genomförde våra intervjuer fick vi också svar som pekade på just detta. Flera respondenter nämnde just hur Blizzards tidigare spel gjorde det till en självklarhet att testa World of Warcraft. Dock så blev utfallet i frågeformulären annorlunda och åsikterna gick isär utan något tydligt mönster.

Vad vill då folk få ut av sitt spelande? De flesta nämner två olika saker, att ha roligt eller avslappning, därmed inte sagt att de två utesluter varandra. Vad att ha roligt innebär är dock högst individuellt, för att ge några exempel:

- Socialt umgänge
- Utmaningar
- Tävlan

Dessa tre faktorer kan vi koppla åter till den teori vi presenterat i vårt teorikapitel. Socialt umgänge nämns både av Bartle och Yee och finns även med i Maslow's trappa. Utmaningar kan vi återknyta till ökad självkänsla och självförtroende. Tävlan kan vi knyta an till Bartle's, Yee's och Maslow's achievements, men även respekt, vilket kan tänkas uppnås genom tävlan, respekt återfinns i Maslow's trappa.

Detta leder oss in på vår frågeställning: Vilka faktorer spelar en roll för spelare när de byter från ett MMORPG till ett annat?

Efter att nått en större insikt om vår frågeställning så inser vi att den egentligen består utav tre frågeställningar. Dessa frågeställningar bildar sedan en helhet i den frågeställning vi har i vår avhandling.

Vilka faktorer spelar en roll för fortsatt spelande av ett MMORPG?

Den viktigaste faktorn är att spelaren inte blir uttråkad, att det alltid finns något stimulerande att göra i spelet. Att tillföra nytt material till spelet med jämna mellanrum är ett sätt att motverka att spelarna blir uttråkade. En annan förutsättning för många spelares fortsatta spelande är de sociala momenten i spelet. Genom att stimulera social interaktion i spelet, till exempel att vissa moment kräver samarbete så kan sociala band stärkas och nya uppstå. Prisetförändringar kan också påverka fortsatt spelande, om månadsavgiften stiger kan detta få spelare att sluta spela, de som varit på gränsen att sluta kan se det som en avgörande faktor i deras beslut. Sammantaget kan vi summera det som att det måste finnas en utmaning för spelarna, annars tröttnar de förr eller senare.

Vilka faktorer påverkar en spelare när han väljer att sluta med ett MMORPG?

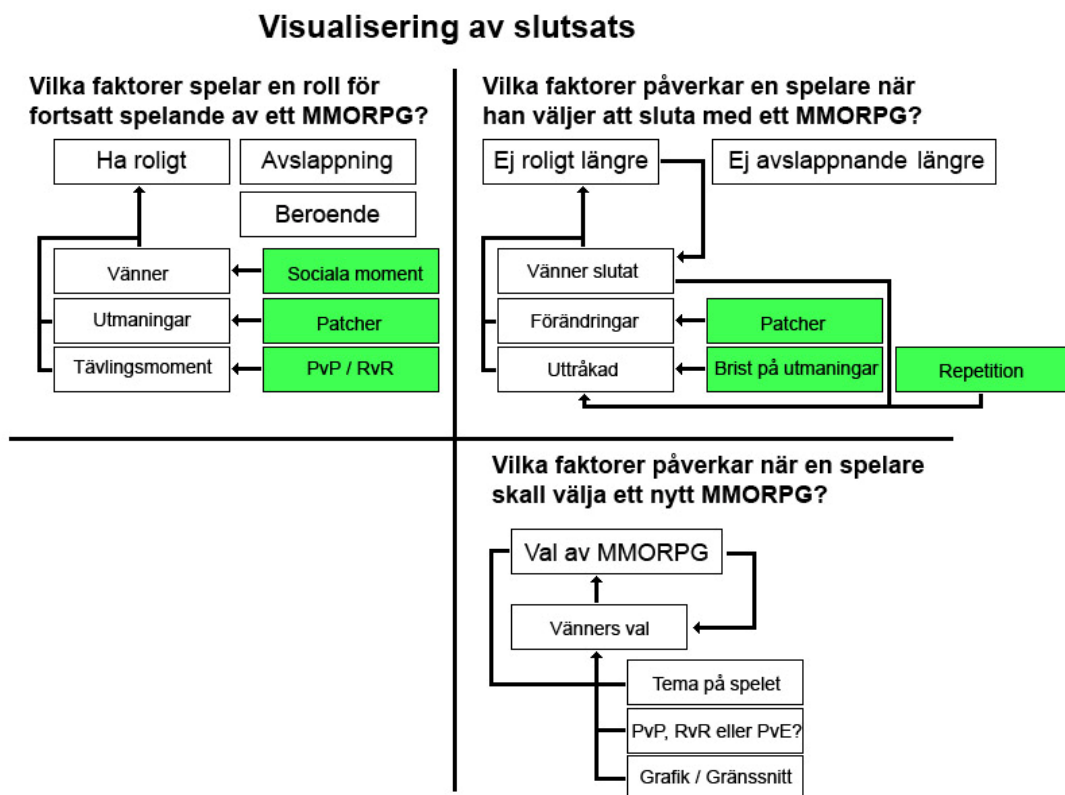
Det vanligaste svaret i vår undersökning var att de slutade spela på grund av att deras vänner slutat spela. Detta visar på hur viktigt de sociala aspekterna är i MMORPG. Slutar ett par betydelsefulla personer kan man anta att det skulle kunna skapa någon form utav kedjereaktion i deras bekantskapskrets i spelet. Vi kan också anta att de som svarar att de

slutar på grund av att deras vänner slutat spela har gått igenom ett antal faser, där de inte längre spelar för spelet i sig utan mer för de sociala momenten. Som vi sett kan spelupplevelsen förändras kraftigt med tiden i ett MMORPG. I början spelar många för att spelet i sig är roligt medan ju längre tiden går är det sociala band som håller spelarna kvar i spelet.

Vilka faktorer påverkar när en spelare skall välja ett nytt MMORPG?

Respondenterna gjorde det klart för oss att det viktigaste var att spela med sina vänner. Det är dock många andra faktorer som spelar in när det gäller att börja med ett nytt MMORPG. Först och främst handlar det om typ av MMORPG, alltså vilket tema: fantasy, SCI-FI, reality eller pirater och så vidare. Sedan om vart fokus ligger i spelet, finns det till exempel möjlighet till PvP, RvR, PvE? Vi kan tänka oss att alla dessa faktorer och många fler som inte riktigt framkommit i denna avhandling ligger till grund för någon typ av kollektivt beslut om vilket MMORPG som skall spelas, detta inom den sociala gruppen.

Figur.21 nedan är en visualisering av sambandet mellan olika faktorer påverkan. Endast de mest betydelsefulla faktorerna finns med.



Figur.21 Visualisering av sambandet mellan de faktorer som relaterar till vår frågeställning. Endast de viktigaste finns med och vi har valt att presentera dem uppdelat i tre olika delar.

I ett försök att sammanfatta dessa tre olika frågeställningar till ett svar på vår huvudsakliga frågeställning kommer vi fram till:

De flesta nämner att när ett MMORPG inte längre är roligt så slutar de. När spelet inte längre erbjuder det sociala umgänge, den utmaning eller den tävlan som är själva grunden till varför man spelar och har roligt. Detta kan vara på grund av att vänner slutar spela, eller att spelet upplevs som upprepning, eller att spelet förändrats på ett sätt som inte faller spelaren i smaken. Just att spelet förändras via patcher, och eventuellt expansioner, är en absolut nödvändighet för att få spelarna att hålla intresset uppe. Dock så gillar inte alltid alla spelare de förändringar som görs, vissa slutar till och med på grund av dem.

För att sedan ett byte skall ske till ett annat MMORPG krävs det att det finns något som tilltalar spelaren eller den grupp av spelare som håller ihop. Vi antar att det ofta är frågan om någon typ av kollektivt beslut eller kanske ett beslut av den eller de personer i sociala grupper som har mer av en ledarroll? Faktorer som kan spela in i dessa beslut kan vara vilka spelformer spelet erbjuder, vilken form av tävlan, utmaning, gränssnitt, grafik och på vilka plan spelet kräver eller erbjuder sociala moment.

Att undersöka de sociala aspekterna runt MMORPG skulle vara intressant då det finns många obesvarade frågor kring dem. Hur ser dessa sociala band ut? Hur påverkar det spelvanor och hur samverkar de med sociala band i verkliga livet? Hur samverkar community runt ett MMORPG med själva spelandet? Inte frågor som har att göra med vår avhandling, men ändå intressant.

5.3 Begränsningar

Vi hade fyra stycken intervjuer, med så litet urval är det omöjligt att dra några säkra slutsatser. Dessa fyra intervjuer var alla med manliga respondenter i tjugårsåldern, alla fyra hade spelat WoW och tre DAoC, ett par hade testat andra MMORPG, men endast en respondent hade spelat ett större urval av MMORPG. Vidare var alla fyra av våra respondenter ganska avancerade spelare, detta i kombination med att de huvudsakligen spelat endast två MMORPG och att urvalet är litet gör att de troligen inte kan anses vara representativa för den genomsnittlige spelaren av MMORPG. Svaren vi fick hade kunnat se annorlunda ut om vi hade haft respondenter med annan spelbakgrund.

Med intervjuerna som utgångspunkt kompletterade vi med ett frågeformulär, 22 respondenter svarade på detta. Dessa 22 respondenter kan inte ses som representativa för den genomsnittlige spelaren, men spelbakgrunden för dessa 22 respondenter får ändå ses som bred, se figur.4. De 22 respondenterna var från 3 olika forum, de spelare som besöker dessa forum är troligtvis mer erfarna än den genomsnittlige spelaren och det är även möjligt att utfallet hade varit annorlunda om vi valt andra forum med större representation från andra MMORPG.

Trots de begränsningar har vi ändå fått en fingervisning om vilka faktorer som kan spela en roll för vår frågeställning.

5.4 Resultatet i sammanhang

Vad kan då denna avhandling användas till? Resultatet av denna avhandling bör intressera utvecklare av MMORPG.

Vi har sett exempel på hur förändringar av innehållet och spelförutsättningar i MMORPG kan vara kritiska. Varje förändring bör nogt analyseras, speciellt om det är större strukturella förändringar som till exempel en expansion skulle kunna medföra. Är det värt att sälja X antal expansioner men samtidigt tappa Y spelare?

Vidare har vi sett att de sociala bitarna av ett MMORPG för många spelare är de främsta incitamenten för att spela. Som utvecklare av MMORPG bör man tänka på hur man kan främja social interaktion i spelet. Vidare har vi även sett att en Community runt spelet, eller ännu hellre runt varje specifik server kan förstärka spelupplevelsen. Så att hjälpa till genom att skapa förutsättningarna för en community (till exempel erbjuda forum) är något företag bakom MMORPG bör överväga.

Referenser

- Bartle, R. (1996). HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS. Retrieved March 17, 2008, from <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. Berkeley, California: New Riders Publishing.
- Castronova, E. (2001). Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier [Electronic Version]. *CESinfo Working Paper Series*, December from <http://downloads.planetmirror.com/pub/textfiles-pdf/academics/castronovavw.pdf>.
- Chan, E., & Vorderer, P. (2006). Massively Multiplayer Online Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Denscombe, M. (1998). *The Good Research Guide - for small-scale social research projects*. Buckingham & Philadelphia: Open University Press.
- Gamasutra. (2008a). Blizzard Announces 5 Million WoW Subscribers. Retrieved March 16, 2008, from http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=7563
- Gamasutra. (2008b). World Of Warcraft Hits 10 Million Subscribers. Retrieved March 16, 2008, from http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=17062
- Maslov, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50, 370-396.
- MMOGCHART. (2008a). MMOG Subscriptions Market Share – February 2008. Retrieved March 16, 2008, from <http://www.mmogchart.com/Chart7.html>
- MMOGCHART. (2008b). Total MMOG Active Subscriptions - February 2008 Retrieved March 16, 2008, from <http://www.mmogchart.com/Chart4.html>
- Said, L. R., The Influences of Cognitive, Experiential and Habitual Factors in Online Games Playing. (2005). *The Influences of Cognitive, Experiential and Habitual Factors in Online Games Playing*. The University of Western Australia.
- Wikipedia. (2007). Användbarhet. Retrieved March 17, 2008, from <http://sv.wikipedia.org/wiki/Anv%C3%A4ndbarhet>
- Wikipedia. (2008). Abraham Maslow. Retrieved March 16, 2008, from http://en.wikipedia.org/wiki/Abraham_Maslow
- Woodcock, B. S. (2008). An Analysis of MMOG Subscription Growth Version 22.0. Retrieved March 16, 2008, from <http://www.mmogchart.com/analysis-and-conclusions>
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments, *Presence*, 15(3)
- Yee, N. (2002). Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's. Retrieved March 16, 2008, from <http://www.nickyee.com/facets/home.html>
- Yee, N. (2001). The Norrathian Scrolls: A study of Everquest. Retrieved March 16 2008, from <http://www.nickyee.com/eqt/home.html>

Bilaga 1 – Begreppsordlista

Avatar

Den karaktär som gestaltar spelaren i spelet.

NPC

None Player Character, alltså karaktärer och monster ej kontrollerade av någon fysisk person.

Patch

En uppdatering av spelet.

PvE

Player vs Enviroment, alltså spelare mot NPC.

PvP

Player vs. Player, alltså spelare mot spelare.

RvR

Realm vs. Realm, en realm kan ses som ett lag, alltså lag mot lag.