

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduskond
Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni osakond

**Eesti *online* mängijad *World of Warcrafti*
näitel**

Bakalaureusetöö (8 AP)

Autor: Piret Seeman

Juhendaja: Pille Vengerfeldt-Pruulmann, PhD

Tartu
2007

Sissejuhatus	4
1. Töö teoreetilised ja empiirilised lähtekohad	6
1.1 Mängu sisu lühiülevaade	6
1.2 Teoreetiline taust	9
1.2.1. <i>World of Warcrafti</i> paigutumine klassikalistesse žanritesse	11
1.2.2. Arvutimängijate uurimine	14
1.2.3. Arvutimängimine ja sugu	16
1.2.4. Mängimise intensiivsus	18
1.2.5. Mängimist mõjutada võivad faktorid	19
1.2.6. <i>Online</i> mängude uurimine	20
2. Töö uurimisküsimused	24
3. Meetod	26
3.1. Intervjueeritavate valik	26
3.2. Küsimustiku koostamine	28
3.3 Intervjuude läbiviimine	30
4. Empiiriliste tulemuste esitus	31
4.1 Intervjueeritute taust	31
4.2. U1: Milliseid žanreid mängijad <i>World of Warcraftis</i> enim eelistavad?	37
4.2.1. Mängueelistused	37
4.2.2. Eelistuste ja harjumuste muutumine	39
4.2.3. Paralleelselt mängimine	40
4.2.4. Kas <i>WoW</i> on teiste žanrite mängudelt auditooriumi endale tõmmanud?	41
4.3. U2: Kuidas mängijad jagunevad Alixi (2005) tüpologia seisukohalt?	42
4.3.1. Sõdalane (<i>Warrior</i>)	45
4.3.2. Jutustaja (<i>Narrator</i>)	46
4.3.3. Strateeg (<i>Strategist</i>)	48
4.3.4. Suhtleja (<i>Interactor</i>)	51
4.3.5. Erandjuhud	53
4.3.6. Kas jutustajad ja suhtlejad on nõus gildi heaolu nimel enda arvelt rohkem panustama?	55
4.3.7. Kas keelelised eripärad mõjutavad tüpoloogilist jagunemist?	57
4.4. U3: Millised on mängimise n-ö offline sotsiaalsed motiivid?	58
4.4.1. Milline on <i>offline</i> mängijatest tuttavate mõju?	58
4.4.2. Milline on <i>offline</i> mitte-mängijatest tuttavate mõju?	60
4.4.2.1. Kas mängimine on n-ö poiste asi?	62
4.4.2.2. Kas arvutimängijatelt küsitakse tihti tehnikaalast nõu?	63
4.5. U4: Millised on mängimise n-ö online sotsiaalsed motiivid?	65
4.5.1. Kas <i>online</i> sotsiaalseid motiive on võimalik eristada näiteks karakteri- või gildipõhisteks?	65
4.5.1.1. Karakterikesksed motiivid	66
4.5.1.2. Suhtlus- ja võistlusmomendikesksed motiivid	68
5. Järeldused	71
6. Kokkuvõte	76
7. Summary	77
8. Kasutatud kirjandus	79

9. Lisad.....	80
Lisa 1 – WoW trailer, kaasas plaadil.....	80
Lisa 2 – Semistruktureeritud intervjuu küsimustik.....	82
Lisa 3 – Intervjuu kvantitatiivse osa tulemused tabelkujul	86
Lisa 4 – U2: tabelid Alixi (2005) tüpoloogilise vastavuse osas	88
Lisa 5 – Intervjuude transkriptsioonid kaasasoleval plaadil	98

Sissejuhatus

Käesoleva töö eesmärgiks on olemasolevate materjalide ja autori enda teadmiste põhjal kajastada erinevate Eesti *online* mängijate erinevaid sotsiaalseid motiive mängimiseks läbi MMORPG (*Massively Multiplayer Online Roleplaying Game* ehk mitmele mängijale mõeldud online rollimängu) liiki kuuluva *World of Warcraft* (WoW) mängijaskonda kuuluvate erinevate inimeste silme läbi.

WoW tuli Euroopa turule ametlikult 2005. aasta alguses, kuid innukamad fännid said mängu sisuga tutvuda juba testversioonides, millele oli võimalik ligipääsu saada alates 2004. aasta teisest poolest. Praegusel hetkel on *World of Warcraft* üle maailma üks mängitumaid MMORPGsid, ületades erinevatel andmetel 9 miljoni mängija piiri. Eestis mängib WoWi hinnanguliselt pisut alla 1000 inimese.

Töö eesmärgid

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärk on avada lähemalt Eesti *online* mängijate mängimise sotsiaalseid motiive ning uurida, mis on konkreetse mängu juures neile oluline. Töös uuritakse läbi semistruktureeritud intervjuude, kas mõni respondent sobib Alixi (2005) toodud USA *online* mängijate arhetüüpidega ning millised sotsiaalsed motiivid soodustavad inimese huvi konkreetse arvutimängu vastu. Kuna Kerr (2003) on välja toonud ka *offline* kogukonna tähtsuse, ei lähe käesolev töö mööda ka sellest valdkonnast. Peamiseks aluseks antud uurimustöö puhul on minu seminaritöös (Seeman, 2007) tehtud järeldused.

Kuna valitud uurimisvaldkond on üsna lai, tuleb märkida, et kindlaid valdkondi antud töö ei kajasta ega uuri. Töö eesmärgiks ei ole uurida mängijate *online* identiteeti, samuti arvutimängimise representatsiooni mängijate endi, nende lähedaste, laiema avalikkuse või meedia silmis. Samuti ei uuri käesolev töö *online* mängukultuuri, kuigi antud aspekt võiks olla huvitav uurimisobjekt edaspidistes töödes.

Töö ülesehitus

Bakalaureusetöö teoreetiliste ja empiiriliste lähtekohtade all räägitakse lähemalt teoreetilistest kontseptsioonidest ja varasematest uuringutest, milles toodud järeldustele ja soovitudele on töö suuresti üles ehitatud. Kuigi ka teooria osas on läbivalt välja toodud aspektid, mida töö uurib, tuuakse uurimisküsimuste peatükis välja nelja punkti kaupa küsimused, mida mängijate intervjuerimisega teada soovitakse saada. Meetodi peatükis kirjeldatakse lähemalt intervjuude ettevalmistamise protessi ning valimi moodustamist.

Empiiriliste tulemuste peatükis tehakse kõigepealt lühikokkuvõtte kõigist intervjueritutest, kuna tegemist on käesoleva töö ja uuritava mängu seisukohalt väga olulise aspektiga. Seejärel analüüsitakse intervjuude tulemusi uurimisküsimuste lõikes, tuues juurde intervjuudest ka näiteid olulisemate seisukohtade osas.

Diskussiooni osas toob autor välja uurimuse peamised tulemused ning lühianalüüsi uurimisüsimuste kaupa. Samuti on seal toodud aspektid, mida autor tunneb, et oleks võinud lisaks arvesse võtta tööd alustades. Kokkuvõttes kirjeldatakse lühidalt kogu bakalaureusetöö eesmärki, selle täitmise viisi ja tulemust, mida inglise keelne kokkuvõtte dubleerib.

Töö lõpus on toodud välja kasutatud kirjandus, visuaalse näidismaterjalina *World of Warcrafti* esimene Internetis levima hakanud reklaamklipp, intervjuuküsimustik, analüüsides kasutatud tabelid ning lisaplaadil intervjuude transkriptsioonid.

1. Töö teoreetilised ja empiirilised lähtekohad

1.1 Mängu sisu lühiülevaade

Erinevalt tavapärasest arvutimängust mängitakse MMORPG-sid nii arvuti kui üle interneti sisselogitava mänguserveri baasil. Kuigi ka arvutile on esitatud mängimiseks vajalikud teatud riistvaralised nõuded, sõltub mängimine suuresti ka mängutootja hoole all olevast serverist. Servereid on näiteks Euroopa piirkonnas kokku 107 ja ühte serverisse mahub korraga samal ajal mängima erinevatel andmetel kuni 5000 inimest. Mängija näeb lisaks oma karakterile (*character, char*) ka teiste samas serveris mängijate karaktereid ning olemasolevat mängu kontenti, kus ta saab reisida erinevatel mandritel, avastada piirkondi, täita missioone (*quest*) ning areneda seeläbi edasi tasemetel (*level*).

Serverid on jagatud lisaks kasutatava keele alusel kolme tüüpi – mängijate vahelisele võitlusele (*Player versus Player* ehk PvP) serverid, mängija ja keskkonna võitlusele (*Player versus Environment* ehk PvE) ning rollimängule (*Role Playing* ehk RP) orienteeritud serverid. Kõige laiemad võimalused vastaspoole mängijatega konfliktsituatsiooni lahendamiseks on PvP serveris, samas kui PvE serveris on olulisemad mängutootja poolt väljamõeldud takistuste ületamine grupitöö tulemusena. RP serveri peamine erinevus on nõue kasutada serveris ainult oma rollile vastavat kõneviisi, võitlus teise mängija või keskkonnaga on teisejärguline. Kõigis serverites on keskkond täiesti sama, PvE ja RP serverites ei ole aga võimalik vastaspoole mängija nii vaba ründamine kui PvP serveris.

Mängus oli esialgselt kokku 60 taset (*level*), mis tõsteti laiendpaketiga 70le. Iga mängija alustab mängu esimeselt tasemelt ning läbi erinevate missioonide täitmise, maailma avastamise ja koobaste ¹(*instance*) vallutamise saab kogemust (*experience*). Iga täidetud ülesande või muu saavutatud eesmärgi eest antakse teatud hulk kogemust, mis on vajalik

¹ Sõna ‚koobas‘ on siinkohal metafoorilise tähendusega ning tähistab igasugust grupile mõeldud piirkonda, mis on eraldatud muust maailmast ja mõeldud kindlate missioonide täitmiseks. Inglise keelne sõna ‚instance‘ tähistab paremini ja üldisemalt selliseid kohti, mis väljanägemise poolest võivad olla mahajäetud lossid, veealused varemed, kaljuõõnsused ning ka väga erinevad koopad.

tasemete suurendamiseks. Tasemete tõustes muutuvad kõik missioonid ja koopad järjest raskemaks ning sageli eeldab nende edukas läbimine keerukate strateegiate väljatöötamist mitme mängija koostöös. Olulisel kohal on ka mängukarakteri varustuse pidev uuendamine, mis on vajalik mängu raskusastme suurenemisele adekvaatseks reageerimiseks.

Samas ei lõppe mäng viimase taseme saavutamisele sugugi ära, vaid liigub lihtsalt teisele tasandile. Maksimumtasemega mängijatele on mõeldud eraldi missioonid ning eraldi erineva tasemega koopad, mille vallutamiseks läheb täiesti uuel tasemel strateegiaid vaja ning kaasatud inimeste arv võib ulatuda kuni 40ni. Siinkohal muutub järjest tähtsamaks grupi ja gildi dünaamika küsimus, kuna kõik 40, 25 või 20 grupis osalejat (arv sõltub konkreetsest koopast või missioonist) peavad olema teadlikud strateegia nüanssidest ning suutma selles osaleda tehes vajalikke asju õigeaegselt ja ilma vigadeta.

Mängu alguses saab mängija valida, millist karakterit ta mängida tahab. Valida saab karakteri võitluspoolt, rassi (*race*), klassi (*class*), sugu ja välimust. Esialgset valikut saab muuta ainult uut karakterit tehes ja neid võib sama serveri piires olla kuni kaheksa. Erinevates serverites olevate karakterite arv ei ole piiratud.

WoWis on kaks võitluspoolt – *alliance* ja *horde*, kuhu kummassegi kuulub viis rassi. Rasside kuulumine teatud võitluspoolde tuleb ajaloolisest taustast. Alliance poolle võitlevad inimesed (*human*), haldjad (*night elf*), kääbused (*dwarf*), gnoomid (*gnome*) ja draeneid (*draenei*), nende vastaspoolle on orkid (*orc*), trollid (*troll*), taurenid (*tauren*), ebasurnud (*undead*) ja punased haldjad (*blood elf*). Igal rasil on oma keeled, mida nad räägivad – üks ühine võitluspoolega ning teine ainult sellele rassile omane. Võitluspooled omavahel mängu sees muul moel kui žestidega arusaadavalt suhelda ei saa.

Kokku on mängus 9 klassi karaktereid, kes erinevad oma peamiste funktsioonide, võimete, varustuse ja tulemust toova mängustiili poolest. Üldistatult jagunevad klassid neljaks tüübiks: sõdalane (*warrior*), ravitsejad (*priest, druid*), kahjutekitajad (*damagedealer: mage, warlock, rogue, hunter*) ja tugiklassid (*shaman, paladin*). Igat klassi on võimalik vähemalt kolme erinevat moodi mängida, samas karakteri efektiivsus

sõltub suuresti ka ülesannete täitmisest saadavast lisavarustusest. Gruppides mängides on igal klassil sõltuvalt valitud mängustiilist ja grupi ülesehitusest oma funktsioon ning iga karakteri võimest seda funktsiooni täita sõltub grupi edukus.

Sagedamini koos grupis mängivad inimesed moodustanud üldjuhul püsiva suurema grupi ehk gildi (*guild*), et varem mainitud mängu lõpupoole tähtsaks muutuvaid eesmärke täita. Gildi eeliseks on kindel inimeste hulk, kes on rohkem kursis kasutuselolevate strateegiate ja muu gildile olulisega. Tähtsal kohal on ka omavaheline koos mängimise kogemus ja gildireeglistik, millel põhineb suurendatud usaldus.

Gildidel on sageli oma koduleheküljed ja foorumid, kus arutletakse palju mängu sisuliste ja strateegiliste küsimuste osas, jagatakse kogemusi kindla klassi mängijate vahel ning sageli räägitakse ka täiesti mänguvälistel teemadel.

Ainult eestlaste põhjal on autorile teadaolevalt moodustatud kaks gildi – Al’Akiri serveris olev *horde* gild Kalevlased ning Outlandi serveris olev *alliance* gild Hüljatud. Samas on olulisel määral ka eestlasi, kes kuuluvad rahvusvahelistesse gildidesse.

Eesti gildide eripära on eelkõige loomulikult omavahel eesti keele kasutamine põhilise keelena nii mängus kui ka teistes kanalites. Tulenevalt mängu ingliskeelsusest on aga sõnavaras palju inglise keelseid sõnu või laene, mida käesolevas töös autor tõlkida on püüdnud mänguga mitte kursis olevate inimeste jaoks, kuid mis kindlasti mängijate endi seas heakskiitu sel kujul ei leia. Ka intervjuudes kasutab autor seetõttu mängijate seas olevat slängi, mis antud töö osas samas on kõik tõlke leidnud.

Mäng toimub kahel kontinendil, millele lisapaketi tuli juurde ka kolmas. Kokku on mängus 9 suurlinna, mis on peamised majanduskeskused. Arveldamine käib WoWis kulla (*gold*) baasil, mängu on sisse ehitatud ka võimalused oksjoni teel oma üleliigsete asjade müümiseks. Lisaks eeltoodule saab iga mängija valida enda karakterile teatud elukutsed, millega saab toota mängu teatud lisaväärtuseid.

Tähtsal kohal mängus on ka erinevate linnade, rasside ja muude fraktsioonidega reputatsiooni tõstmine või hoidmine.

Samas serveris mängijad saavad üksteisega suhelda mängusiseses jututoas, kus on vastavalt temaatikale 4 eraldi kanalit, neist üks on karakteri viibimise piirkonna põhine, teine asjade vahetamiseks, kolmas grupi otsimise tarbeks ja neljas võitluspoole lahinguinfo edastamiseks mõeldud kanal. Juhul kui mängija osaleb gildi (*guild*) tegevuses, on tal automaatselt avatud ka gildi jutukanal (*guildchat*).

Omavahel varem tuttavad grupis mängijad ning eelkõige gildis olijad suhtlevad üksteisega lisaks grupi jutukanalile mängus sageli ka mõne audioprogrammi kaudu, et kiirendada sõnumite kohale jõudmist. Selliste programmidenäiteks on kasutusel näiteks *Ventrilo*, *TeamSpeak* ja *Skype*.

Mäng suhtleb mängijaga mitmel erineval moel – olulisel kohal on graafilised võimalused, mille kuvamise intensiivsuse võimalused sõltuvad mängija arvuti riistvarast (maksimumtasemel on olemas isegi erinevad ilma imitatsioonid, rääkimata vee läbipaistvusest ja rohuliblede väljajoonistumisest). Mängu tagataustal on muusika ning pea kõik mängus olevad mitte mängijate põhised karakterid (*Non-Player Characters*, NPC) suhtlevad lisaks kuvatavale tekstile ka häälte ja žestidega.

1.2 Teoreetiline taust

Esimene tähtsaim aspekt arvutimängude uurimisel on kahtlemata kasutatav terminoloogia. Seeman (2007) toob välja, et erinevad autorid käsitlevad arvuti-, video- ja muid mängu sageli erinevalt – on autoreid, kes liigitavad mõiste 'digitaalmängud' alla kõikvõimalikud elektroonilisel baasil olevad mängud, samas on autoreid, kes kirjeldavad arvuti- ja videomänge terminiga 'videomängud' või 'arvutimängud'. Samas, möönavad Seemani sõnul enamus autoreid, et ühte kindlat mängu on sageli võimalik mängida mitmel erineval platvormil, mistõttu ei pruugigi platvormi eristamine olla vajalik.

Seetõttu kasutab autor ka siinses mängu arvutimängude uurimise alast kirjandust tsiteerides samu mõisteid, kui antud autor, pidades samas silmas käesoleva töö orientiiri arvutimängudele ning täpsemalt online mängudele.

Teise olulise punktina toovad nii Aarseth (2001) kui Buckingham (2002) välja vajaduse uurida mängu mitte distantsilt ja läbi igasuguse uuele meediale omistatud negatiivsete stereotüüpide, vaid individuaalselt lähenedes. Aarsethi sõnul tuleb mängu uurida tervikuna, võttes arvesse mängu nii objekti kui protsessina:

„Mäng on nii objekt kui protsess, mida ei saa lugeda nagu teksti või kuulata nagu muusikat – seda peab mängima. Mängimine on terviklik, mitte kokkusattumuslik nagu hindav lugeja või kuulaja. Loominguline seotus on vajalik osa mängu kasutamisel.“
(Aarseth, 2001)

Buckingham (Buckingham 2002) on kriitikas läinud veelgi kaugemalt – tema sõnul on senimaani (1) mängu uuritud ainult tekstina ja süübitamata sisusse, (2) eiratud tavateadmisele vastuolulisi ja/või seletamata leide, (3) kasutatud testimata ja ebapiisavalt teoretiseeritud negatiivseid arvamusi faktide, mitte hüpoteesidena ning (4) jäetud uurimisel kõrvale mängimise sotsiaalne kontekst, mis ületab mõtte ja ekraani vahelist suhtlust.

Kuna käesoleva töö autor on ise rohkem kui aasta mänginud uuritavat mängu, võib kindlasti öelda, et mängu ei uurita pelgalt kõrvalseisja aspektist ning autor näeb mängu kindlasti rohkem kui tekstina, mida mängutootja pakub mängijale interpreteerimiseks. *World of Warcrafti* uurimisel kasutab autor uurimisküsimusi püstitades eelkõige varasemaid uurimusi ning võrdleb tulemusi seal tooduga, eeldades samas juba ette teatud ebakõlasid. Ka on autor valmis välja tooma ootamatuid leide, mille seletamisel saab toetuda ainult oletustele.

Buckinghami toodud mängu sotsiaalne kontekst on olulisel määral välja toodud ka Kerri (2003) ja Alixi (2005) uurimustes. Kerr tegi süvaintervjuid kümne videomänge mängiva naisterahvaga ning tõi olulise faktorina nende mängimisharjumuste tekkimise ja püsimise juures välja n-ö *offline* mängijate sõpruskonna olemasolu. Sarnaselt Kerrile sõnastas Alix uurimuse hüpoteesid eeldusega, et *online* mängijaid motiveerivad mängima teatud sotsiaalsed aspektid.

Need kaks tööd on ka käesoleva bakalaureusetöö valmimisprotsessis olnud oluliseks mõjutajaks – kuigi Kerr ei too välja kindlaid tüüpe naismängijate hulgas ning piirdub liigitamises vaid mängimise intensiivsuse esile toomisega, kasutab ta uurimismeetodina süvaintervjuud. Alix aga uuris *online* mängijaid ning sai kvantitatiivse uuringu tulemusena neli mängija tüüpi. Antud töös on olulisel kohal võrdlusmoment Alixi toodud arhetüüpidega.

1.2.1. World of Warcrafti paigutumine klassikalistesse žanritesse

Erinevates mänguliikides on tähtsustatud erinevad karakteristikud – kui rollimängu puhul on keskmes karakterile orienteeritus, maagia ja detailsed taustalood, siis strateegiamängudes on tähtis näiteks taktikate loomine, loogiline mõtlemine ja koostöö teiste mängijatega. Seiklusmängus on oluline takistuste ületamine ja edasiarenemine mängu käigus ning puzledes loogikaülesanded.

World of Warcrafti näol on tegemist mängutüübiga, mida samas 1997. ja 2000. aastal tehtud klassikaliste mängujaotuste all ei ole mainitud. Mängijate ning mängu-uurijate seas nimetatakse sellist mängutüüpi MMORPG-ks (*Massively Multiplayer Online Roleplaying Game* ehk mitmele mängijale mõeldud online rollimäng).

Raske on liigitada *World of Warcrafti* klassikaliste mängujaotuste põhjal, mille on välja toonud Poole (1997) ja Herz (2000). Nagu ütleb ka MMORPG lühend, on tegemist rollimänguga, samas on mängus olulisel kohal ka strateegia, mõistatuste lahendamine, koostöö teiste mängijatega, takistuste ületamine, edasiarenemine mängu käigus ning erinevate mängijate karakterite vaheline võitlusmoment. Seemani sõnul arenevad mängužanrid niivõrd kiiresti edasi, et mängude tüpoloogiate toomine muutub sellega üha raskemaks.

„././ aja möödudes arenevad välja uued žanrid ning ühte mängu kogutakse kokku järjest enam žanreid, mistõttu on vajalik iga mõne aja tagant kategooriad lähemalt üle vaadata.” (Seeman 2007: 15)

Vaadeldes Herz'i ja Poole'i žanrimääratlusi, võttis autor välja neli mängutüüpi, mille karakteristikud ja võimalused on WoWis kajastatud. Parema esitluse nimel on need karakteristikud toodud välja ka alljärgnevalt tabelis.

Tabel 1: Väljavõte Herz'i ja Poole'i žanrimääratlustest (Kerr 2006: 40)

Herz'i ja Poole'i žanrimääratluste võrdlus			
Herz (1997)	Poole (2000)	Määravad karakteristikud	Näited
Rollimäng	Rollimäng	Statistika Kaardid Detailed taustalood Karakterile orienteeritus Maagia	<i>Ultima Online</i> <i>Legend of Zelda</i> <i>Ocarina of Time</i> <i>Shenmue</i>
Strateegia	Strateegia reaalajas (RTSG – real time strategy games)	Mängimine ja eesmärgid tavaliselt abstraktsed Sageli mitme mängijaga (<i>multiplayer</i>) Aja tähtsus RTSG-des Loogiline mõtlemine	<i>Civilization</i> <i>Age of Empires</i> <i>Command and Conquer</i>
Seiklus	Platvorm (avastamismäng)	Asjade kogumine Puzled Edasiarenemine mängu käigus Takistuste ületamine Detailed taustalood	<i>Legend of Zelda</i> <i>Tomb Raider</i> <i>Donkey Kong</i> <i>Prince of Persia</i> <i>Mario</i>
Puzle	Puzle	Loogikaülesanded Õigete käikide ja nende järjekorra üles leidmine	<i>Tetris</i>

Rollimängust oluline WoWis karakterile orienteeritus – mängitakse ja tegutsetakse ühe konkreetse karakteri põhjal, mis valitakse mängu alguses. Mängija peab karakterit luues valima endale võitluspoole (n-ö head vs halvad), rassi, klassi, soo ja välimuse. Mängitakse ühte karakterit korraga ning seda etteantud võimaluste piires. Samas on võimalused iga karakteri osas väga laiad ning sageli ei kasuta mängija kõiki antud variante isegi mitmeaastase mängimise jooksul ära.

Rollimängule kohaselt on WoWil põhjalik taustalugu (*storyline*) nii rasside kui poolte osas. On loodud oma ajalugu, kus iga rassiga toimunu on eraldi välja toodud, samuti see, kuidas ja mis kaalutlustel on need rassid omavahel moodustanud alliansi koos võitlemiseks. Igal rassist on oma unikaalsed liidrid, elupaik ja keel, samuti eraldi omadused (nii füüsilised kui käitumuslikud stereotüübid) ja võimalus interaktiivselt näidata oma arvamusi.

Strateegiamängule sarnaselt on WoW mõeldud mitmele mängijale, kuigi mäng toimub *online*. Mängida saab ise tootja poolt loodud keskkonna vastu kui ka üksi või koos teistega reaalseste mängijate vastu. Sarnaselt seiklusmängudele toimub ka WoWis edasiarenemine mängu käigus saadava kogemuse (*experience*) ja tasemete (*level*) näol, olulisel kohal on asjade kogumine, takistuste ületamine ja pea iga asja saavutamiseks või saamiseks on olulisena välja toodud taustalood.

Puzlest on WoWis üle toodud loogikaülesanded ja strateegiate tarbeks õigete käikude ja nende järjekorra üles leidmine.

Võib öelda, et WoW ühendab endas kõik eeltoodud neli žanrit ning näidete lahtrisse võiks mäng olla kirja pandud neist kõigis. Samas omab ta vähemal määral ka teiste mänguliikide tunnuseid. Sarnaselt võitlusmängudele nõuab ka WoW kohati keeruliste nupukombinatsioonide kasutamist, et PvP (*Player versus Player*) momentides võimalikult hästi hakkama saada. Sarnasus võitlusmängudele on ka PvPs antud tingimustes - teis(t)e mängija(te)ga võisteldakse etteantud tingimustes (piirkond, maastik, karakter, mängijate arv jne) ning etteantud vahenditega (karakterilised võimalused). Siiski on

võitlusmoment vaid väga väike osa kogu mängust ning pakub ülejäänud kontendile vaid vaheldust.

Sellisel määral pole varasemalt julgetud žanre ühte mängu kokku segada ning WoW-i võib pidada MMORPG mõiste oluliseks laiendajaks. Siinkohal on kahtlemata tegemist *Blizzard*i kavala turundusnõksuga, et püüda ühte mängu võimalikult palju erinevaid žanreid kokku tuues oma mängu mängima meelitada ka andunud strateegia- või võitlusmängude austajaid.

Sellele seisukohale vastab ka Buckinghami (2002) arusaam, kes toob välja Kinderi seisukoha, kuidas üha enam pühendavad mängutootjad energiat põhjalikumate turunduskampaaniate väljatöötamiseks, et maksimaalselt ühte brändi ära kasutades oma mängijaskonda laiendada. Käesoleva töö jaoks on tegemist olulise seisukohaga, kuna edaspidi toodud Alixi (2005) uurimus online mängijate tüpoloogiast toob välja mängijate jagunemise mängueelistuste poolest, mis on ka antud töö üks olulisi uurimisobjekte.

1.2.2. Arvutimängijate uurimine

Arvutimängijate uurimisel toovad nii Kerr (2003) kui ka Yates ja Livingstone (2001) ära, et tänu ühiskonnas olevatele negatiivsetele stereotüüpidele arvutimängimise ja – mängijate osas, ei taha digitaalseid mänge mängivad inimesed end sageli selle grupiga samastada.

Yates ja Livingstone sekundeerivad sellele ja lisavad oma uuringu raames tehtud fookusgrupist kõlama jäänud seisukohta, kuidas ka mängivad mehed on väga teadlikud arvutimängija positsioonist ühiskonnas. Nad toovad välja ühe osalenud mehe kirjelduse: „*MD: Kui ma hakkasin mängimam oli kõik arvutimängijad täielikud arvutinohikud.. see oli midagi, mida ma ei tahtnud tunnista ja hoidsin väga enda teada.*” (Yates & Livingstone, 2001: 117)

Samad autorid toovad välja mitmetelt uurijatelt kõlama jäänud seisukoha, et „*erinev meedia võib olla mingis kultuuris ,sotsiaalselt mitte hinnatud’ ja selle tarbijaid*

vaadatakse seejärel kui sotsiaalseid heidikuid. Selline suhtumine peegeldab teatud akadeemilisi ja avalikke diskursuseid, milles käsitletakse arvutimängimisega seotult probleeme nagu ‚sõltuvus‘, ‚sotsiaalne isolatsioon‘ ja ‚puudulikud sotsiaalsed oskused‘. Neid samu diskursuseid seostatakse seejärel pidevalt mängijaks olemisega.” (Yates & Livingstone, 2001: 117)

Kahtlemata on sarnased vaated omased ka Eesti ühiskonnale, ent suheldes erinevate arvutimängijatega võib täheldada pigem iroonilist suhtumist sellistesse stereotüüpidesse – nii ennast kui teineteist nimetatakse naljaga pooleks sageli nohikuteks ja ‚noliferiteks‘ (mängimisele viidatakse kui *no-lifele*), mis tähistab slängis inimest, kelle eraelu tähendab ainult arvutimängude mängimist. Kuigi see suhtumine on levinud arvutimängijate omavahelises läbisaamises, ei saa seda kindlasti laiendada kogu ühiskonnale.

Käesoleva töö autor on samas arvamusel, et tänu varasemale kokkupuutele enamuste respondentidega ei saa erinevate *World of Warcrafti* mängijate leidmine intervjuude läbiviimisel probleemiks. Kindlasti aitab siinkohal kaasa ka asjaolu, et mänguga tuttav oleval inimesel on kergem koostada asjakohast küsimustikku ning vajadusel esitada ka lisaküsimusi.

Seeman (2007) võrdleb arvutikasutajate vanuselist jaotumist arvutimängijate vanuselise jaotumisega ja leiab, et arvutimängijate osakaal on suurenenud protsentuaalselt 15-19 (15% 20 protsendile) ja 20-29 (25% 28 protsendile) vanusegruppides. Kõikide teiste gruppide puhul võib täheldada väikest langust.

Vanuselise jaotumise osas võib aluseks võtta ka näiteks suurima eestlaste *World of Warcrafti* gildi Kalevlased foorumis (<http://www.kalevlased.pri.ee/foorum>) rohkem kui aasta aktiivne olnud küsitluse tulemusi. Foorumisse saavad ligi vaid registreeritud kasutajad, kes on gildi vastu võetud. Igal kasutajal on üks hääl ning kokku vastasid küsimusele 238 WoWi mängijat. Selle küsitluse kohaselt on enamus mängijaid vanuses 14-29 eluaastat, kusjuures enim mängijaid (75) on vanuses 18-21 aastat. Populaarsuselt teine vanuseklass on 14-17 aastat.

Tabel 2: WoW gildi Kalevlased

Vana sa oled?		
Vanus	% vastanutest	Vastanute arv
Alla 14	2%	5
14-17	28%	69
18-21	31%	75
22-25	22%	54
26-29	12%	30
30 ja üle	2%	5
Vastanuid kokku: 238		

Kuigi oluliseks mängutootjate sihtgrupiks peetakse just lapsi ja seda erinevatel andmetel isegi alates kuuendast eluaastast, võib WoW'i mängijate vanuselisi erinevusi pidada eelkõige mängu keerulisuse ja tehnilisuse küsimuseks. Terve kontendi, sealhulgas gildikuulumist eeldava kontendi kogemise ja läbi mängimise eeldus on mängu mitmetahulisuse mõistmine, pidev ja järjepidav aja pühendamine mängimisele ja suhtlus kaasmängijatega. Seega võib eeldada, et noorematele kui 14-aastastele on mäng pisut keeruline.

Autorile on küll teada juhtumid, kus mängija noorem vend või õde tahab mängu proovida ja mängija õpetab talle mängus lihtsamaid tegevusi, ent pideva mängimise eelduseks olev püsivus neis tegevustes ja ka väiksemate laste mängusoovides on puudunud.

1.2.3. Arvutimängimine ja sugu

Seemani sõnul peetakse uurijate seas ülemata selgeks asjaolu, et väga suur enamus mängijatest on meessoost:

„Ülevaaticult võib öelda, et arvutimängijateks peetakse poisse ja noormehi vanuses 6-35, kes pigem on kas kesk- või töölisklassist pärit ja õpivad, kuid ei tööta. Arvutimängude žanrite põhjal eristamiseks on uuringuid tehtud üsna vähe ./.”(Seeman 2007: 26)

Omadest kogemustest võib autor öelda, et väga suur enamus arvutimängijatest Eestis on meesterahvad. Samas, meeste mängimisharjumuste kohta eraldi ei ole autor leidnud ühtegi uurimust, kuigi väga lihtsalt on võimalik leida uurimusi naissoost mängijate kui vähemuse kohta. Kuigi uurimusi naiste (mitte) mängimise ja uue meedia tarbimise osas on tehtud rohkelt, piirduvad Seemani sõnul need siiski enamasti pinnapealse fakti nentimisega ning täpsemalt erisusi või nende põhjuseid üldjuhul ei välja tooda. Siinkohal siiski väike ülevaade ka peamistest uuringutest leitud asjakohastest faktidest.

Yates & Littleton (2001: 110) on arvamisel, et naistele meeldivad rohkem sooneutraalsed mängud ning nad on vähem huvitatud mängudest, kus eeldatakse mängijaks olevat meesterahvad. Autorid toovad välja uuringu, mis teostati 11-12 aastaste laste seas ja kus mõõdeti kahe sarnase mängu tulemusi: ühte mängu oli selgelt sisse viidud meessoole orienteeritus, samas teine oli tehtud niivõrd sooneutraalseks kui võimalik. Kui poiste tulemused kahe mängu lõikes ei erinenud, siis tüdrukute tulemused olid sooneutraalses mängus oluliselt paremad.

Erinevatest mängudest, mis on autori käeulatusse sattunud, on *World of Warcraft* kindlasti üks naistesõbralikemaid – karakterit luues on võimalik iga rassi ja klassi puhul valida nii mees- kui naistegelase vahel, kusjuures mehe ja naise statistiliselt toodud võimetes (näiteks tugevus, intelligentsus, paindumus jne) ei ole tehtud soost tulenevaid erinevusi, vaid käsitletud neid võrdselt.

Mängu sees on võimalik teha erinevaid liigutusi või väljendada karakteri emotsioone, mis väljenduvad küll soo kaupa erinevalt, ent on igati neutraalse alatooniga. Ainus naistele võib-olla negatiivse soolise stereotüübina silmatorkav, on naissoost haldja rassist karakterite interaktsioon seismise puhul, kus tegelane aeg-ajalt end hüpitab rindade liigutamiseks, samas kui teiste rasside puhul naiskarakterid piirduvad seistes erinevatesse suundadesse vaatamise ja varbaga joonistamisega. Naishaldjate hüpitamist on samas võimalik ka mängu võimalustest n-ö ära keelata, samuti kui näiteks inglise keelseid roppe sõnu mängus olevates jutukanalites.

Seega võib öelda, et WoW on üsna sooneutraalne mäng, mis keskendub pigem sisulise poole mitmekesisusele ja on suures osas kõrvale jätnud muidu mängudes olulisel kohal oleva meessoost publiku rõõmustamise erinevate pisiastjadega.

1.2.4. Mängimise intensiivsus

Sageli kohtab uuringutes ja teooriates üldistavaid viiteid ,intensiivsetele mängijatele (hardcore/ committed gamers) ning ,tavalistele mängijatele' (casual/ occasional gamers). Üldjuhul viidatakse intensiivsetele mängijatele kui mängutootjate esimesele sihtrühmale uue mängu/konsooli/seadme vms turule paisates ning tavalistele mängijatele kui inimestele, kes ostab toote aja möödudes, kui laiendatakse järkjärgult reklaamide ning hinna alandamisega sihtrühma. (Kerr 2003, 2006; Buckingham 2002)

Seletuse mänguharrastuse intensiivsuse põhjal mängijate jaotamiseks pakub Kerr naismängijate seas teostatud uuringu raames saadud tulemuste põhjal:

“Tavaline mängija kulutas mängudele vähe, ei omanud konsooli või mängu, mängis harvemini kui kaks tundi nädalas ja mängis limiteeritud arvu lemmikuid mänge. Intensiivne mängija säästis raha, et osta uut konsooli ja mängu või sai mängu läbi võistluse või töökohustuste /../, mängis kaks tundi või rohkem päevas ning varieeruvalt paljusid erinevaid mänge. Intensiivsed mängijad küsisid nõu ja otsisid informatsiooni ka väljaspoolt oma sotsiaalset tutvusringkonda, kasutades selleks Interneti erinevaid võimalusi.” (Kerr 2003: 282-283)

Ka käesoleva töö raames tehtud uurimuses küsitakse mängijatelt, kui palju nad iga päev arvuti taga ja arvutimänge mängides veedavad, samuti asjaolu, millal nad WoW'i ja selle lisapaketi soetasid. Samuti pööratakse tähelepanu lisainfo otsimisele kui võimalikule sotsiaalsele motiivile mängima hakkamisel ja selle tegevuse jätkamisel.

1.2.5. Mängimist mõjutada võivad faktorid

Buckinghami (2002) sõnul võib sarnaselt televisiooni tuleku perioodiga täheldada, et suurema sissetulekuga inimesed on tavaliselt nn varased uue tehnoloogia ülevõtjad – neil on uuem ja võimsam tehnoloogia ja rohkem võimalusi arendada kasutamiseks vajalikke oskuseid.

Seeman sekundeerib Buckinghami arvamusele tuues välja 2005. aasta Meema tulemustest, et *„märkimisväärselt paljud arvutimängijad hakkasid arvutit kasutama kauem kui mõned aastad tagasi. Neli-viis ja enam aastat tagasi hakkasid arvutit kasutama 63% mängijatest, samas arvutimaailmas suhteliselt uute respondentide hulgas on mängijad vähe. Sarnaselt arvutikasutamise ajale, hakkasid mängijad oluliselt varem ka Internetti kasutama: neli-viis aastat või kauem olid küsitluse toimumise ajaks kasutanud 50% mängijatest. Sarnaselt arvutikasutamisele võib Internetikasutamise puhul ka näha n-ö uute kasutajate vähesust.”* (Seeman 2007: 50)

Seega võib eeldada, et arvutimängijatel, sealhulgas WoW-i mängijatel on ka sarnaselt Meemas tulemuste järgi toodule kauem aega olnud kodus ligipääs arvutile ja internetile. Ka sellele küsimusele on autor tähelepanu pööranud mängijatega intervjuusid tehes.

Kerri (2003) läbiviidud uurimus digitaal mängivate naiste seas tuvastas mitmed käesolevas töös vajalikuks osutada võivad faktorid, mis mõjutasid naisi pigem mängima. Kaheks aspektiks, mida Kerr kasutab baasina muude küsimuste jaoks on mängima hakkamise aeg ning *offline* mängiva sõpruskonna olulisus, mis naiste huvi mängimise vastu tekitab ja üleval hoiab.

Kerr tegi uurimuse raames süvaintervjuud kümne digitaal mängiva naisterahvaga vanuses 18-30, kellest enamus alustasid mängimist 6-10 aastast meessoost perekonnaliikme õhtusel ja eeskujul. Alates teismeliseast muutus nende mänguharjumuste jätkamise puhul määravaks faktoriks n-ö *offline* mängijatesõpruskonna olemasolu ning see, kellega nad koos elasid. Mängimise kõrgajaks pidasid naised aega,

mil nad käisid koolis või ülikoolis, samas kui tööle minemise ja muude kohustuste kasvamine vähendasid mängudele kulutatavat aega.

Üheksa intervjueeritud kümnest õppisid või töötasid mängimisega otseselt või kaudselt seotud erialadel. Kõik intervjueeritud naised tunnistasid, et nad ei vasta oma vaba aja veetmise viiside ja töökoha poolest feminiinsetele stereotüüpidele. Kõikide naiste maitseelistused mängude sisu osas muutusid aja jooksul ning mängust otsitavad elamused koos sellega. Enim hinnati mängu sisust stsenaariumi, mõistatusi, muutuvat tempot, huumorit ja mitme mängija koosmängimise võimalust. Erinevalt meessoost mängijatest eelistasid naised mitte osa võtta avalikel mänguvõistlustel.

Kõiki toodud asjaolusid arvestab käesolev uurimus ka uurimisküsimuste ja süvaintervjuude küsimuste moodustamisel.

Kerri (2003) uuringus tõid naised välja ka asjaolud, et nende tuttavad küsivad neilt sageli nõu tehnika osas. Seeman toob Meema analüüsis välja samas, et 45% arvutimängijatest peavad oma arvutikasutamise oskuseid heaks või väga heaks ning 37% rahuldavaks.

Sellest tulenevalt tasub kindlasti intervjuudes ka küsida WoW'i mängijate suhtumise kohta tehnikasse.

1.2.6. Online mängude uurimine

Seemani (2007) sõnul on online mängude puhul üha sagedasem, et mängijad täiesti erinevatest riikidest satuvad Interneti vahendusel koos mängima. Buckingham (2002) toob välja, et tehnoloogia arengu tulemusena seisab uurijate ees ka uus väljakutse: seoses mitme mängijaga mängude ning Interneti vahendusel mängimise kasvava populaarsusega on oluliselt suurenenud vajadus pöörata tähelepanu mängimise sotsiaalsele kontekstile ning kultuurile, mis seda ümbritseb.

Seeman lisab sinna samas veel ühe faktori – lisaks mängutootja tekstile, selle n-ö pakendile graafika ja muu sellise näol ning mängija interpretatsioonile muutub oluliseks ka kaasmängijate tõlgendus.

„././ [Online mängudega] suureneb oluliselt ka interaktiivsuse määr. Kui varem on kirjeldatud interaktiivsuse muutumist kolmetasandiliseks – n-ö originaaltekst, selle interpretatsioon ning mängija vastuvõtt, siis teiste mängijate lisandumisel muutub oluliseks näitajaks ka teiste mängijate arusaamine sõnumist ning ühine tõlgendamine.”

(Seeman 2007: 16)

Alix (2005) toob välja ühes kõige põhjalikumas ja kvalitatiivsemas uuringus arvutimängijate kohta, et hinnanguliselt mängivad USAs rohkem kui 2/3 kõigist mängijatest *online*. Rohkem kui 1100 *online* mängija seas läbi viidud uuringu eesmärgiks oli kategoriseerida *online* mängijaid.

Alix hinnangul on mängijad motiveeritud mängima erinevate sotsiaalsete ja mitte sotsiaalsete faktorite tõttu. Samuti pakub ta välja, et pühendunud mängijad koonduvad teatud rahulolu pakkuva aspekti ümber. Läbi mängimist motiveerivate faktorite identifitseerimise tahab Alix välja tuua mängijate tüübid.

Veerand vastanutest mängisid *online* rohkem kui 25 tundi nädalas ja pea pooled tunnistasid, et on mängu pärast sattunud konflikti oma pere või sõpradega, kuid jätkavad mängimist sellegipoolest. Alixi uuringule vastanutest oli iga kümnes naissoost.

Kerr (2003) hindab samas naiste osakaalu MMORPG-de mängijate seast hinnanguliselt 20-30 protsendile kõigist mängijatest. Võttes kahe uuringu hinnangud informatsiooni aluseks, tehti sellest lähtuvalt intervjuud kolme World of Warcrafti mängiva naisterahva ja üheksa meesterahvaga.

Alix (2005) toob välja, et paljud uuringule vastanud olid seotud *online* mängimisega läbi sotsiaalsete tegevuste nagu *online* mängufoorumite ja -veebilehtede lugemine, teiste mängijatega suhtlemine või kohalikus netikohvikus mängimas käimine. Suur enamus mängijatest oli *online* mänginud 3-6 aastat.

Enim hinnati mängu juures avastamise võimalust ja stsenaariumi, seejärel häid karaktere mängus, graafikat, võimalust teiste mängijatega koos töötada ja mängu disaini uuenduslikkust. Üllatuslikult olid oluliselt vähem olulised mängu dünaamika (*gameplay*), mõtlema panev mängu dünaamika ja kontrollitunnetus. Keerulised strateegiad, fantaasiarikas mängu dünaamika, pidev elevus, väljakutse ja teiste mängijate vastu võistlemine olid kõrgemalt hinnatud kui relvad ja tehnoloogia, realist, kiire reaktsiooni vajadus ja sõjaväe või lahingu temaatika.

Žanritest eelistati enim rolli- ja fantaasia-(86%), seejärel võitlus- ja tulistamis- (76%), strateegia- ja vallutamise- (67%), simuatsiooni- (38%), platvormi- ja seiklus- (36%), ralli- (26%), puzzle-, haridus- ja laua- (25%), spordi- (17%) ning lõpuks hasartmänge (9%).

Faktoranalüüsi põhjal eristas Alix *neli erinevat online mängija tüüpi*, mis siinkohal eristatavuse järjekorras toodud:

1. **sõdalased** – esikohal relvad ja tehnoloogia, võitlus- ja sõjaväetemaatika, realism, graafika ja vähemal määral kiire reaktsioon ning ettearvamatu mäng. Neid ei huvita samas eriti karakterid või vajadus mängu jooksul mõelda.
2. **jutustajad** – olulisel kohal teemad ja stsenaarium, karakterid, avastamine, ettekujutusvõime kasutamine ja mõtlemine. Kuigi jutustajatele meeldib mõelda mängu keskkonnale ja süžeele, ei meeldi neile mängud, mis on väljakutsuvad ja rasked. Samuti ei meeldi neile konkurents teiste mängijatega või sõjaväetemaatika niivõrd kui teistele arhetüüpidele.
3. **strateegid** – tähtsaimal kohal keerulised strateegiad, väljakutsuv mängu dünaamika ning mängu ja teiste mängijate üle kavaldamine. Nad naudivad kui neid mõtlema või midagi ette kujutama pannakse ning kui nende mängu käik on etteaimamatu. Strateegile on kõik muu, alates karakteritest ja süžeesest ning lõpetades realismiga, võrdlemisi ebaoluline.
4. **suhtlejad** – hindavad enim võistlusmomenti ja teiste mängijatega koostööd, samas ei hooli eriti ootamatuste olemasolust mängus või vajadusest ettekujutusvõimet kasutada. Suhtlejad kasutavad online mängimist ainult kui moodust suhtlemiseks. On teada fakt, et online mitme mängija mängud tõmbavad

ligi oluliselt rohkem mängijaid kui üksi mängitavad mängud, samas on mängutootjad suhtlemiselementi pidanud alati pigem n-ö boonuseks kui et peamiseks ja defineerivaks näitajaks.

Alix'i sõnul ei ole mängijad alati täiesti puhtad tüübid, vaid võib esineda mitmeid hübriidversioone. Kuigi faktoranalüüsi tulemused ei ole tema hinnangul väga üllatavad, pakuvad need siiski esmakordselt kvantitatiivset tuge *online* mängijate karakteriseerimisel nelja erinevasse gruppi.

Käesoleva töö seisukohalt on arvatavasti kõige vähem võimalik leida *World of Warcrafti* mängijate hulgas ‚sõdalasi‘, samuti võib olla vähem ‚jutustajaid‘ eelkõige mängu inglisekeelsuse tõttu. Jutustajate vähesuse osale viitab ka Seemani (2007) Meema põhjal tehtud uurimuse fakt, et rolli- ja fantaasiamängud on küsitlute seas vähim populaarsed.

2. Töö uurimisküsimused

Töö peamine eesmärk on uurida Eesti *online* mängijate mängimist soodustavate sotsiaalsete motiivide variatiivsust *World of Warcrafti* näitel.

Kuna WoW on erinevatest žanritest koosnev mäng, uuritakse, milliseid žanreid WoWis eelistatakse ja seda nii läbi mängijate eelnevate eelistuste küsimise kui mängu huvitavaks tegevate aspektide uurimise. Samas, soovib autor minna rohkem süvitsi – kui Alix tõi välja neli peamist *online* mängijate tüüpi, võiks eeldada, et žanrirohke tõttu esineb WoWi mängijate seas ka erinevaid mängijate tüüpe.

Offline tutvusringkonda, mille liikmed tegelevad mängimisega, tuuakse välja mitmes uurimuses kui olulist faktorit inimese mängima hakkamisel ja tema mänguharjumuste jätkumisel. Samas, peale mängiva tutvusringkonna on igal inimesel ka pereliikmeid ja tuttavaid, kes arvutimänge ei mängu – kuidas aga nende suhtumine soodustab või pidurdab mängija mänguharjumusi?

Kuna World of Warcraft eeldab mängijate omavahelist tihedat suhtlust nii mängus kui teiste arvutiprogrammide vahendusel, ei saa uurimata jätta ka võimalikke *online* tekkivaid mängimise sotsiaalseid motiive. Kuna mängus on võimalik tegutseda erinevate eesmärkide nimel, mis võimaldavad nii üksi tegutsemist kui ka nõuavad suurema grupi inimeste koostööd, tekib küsimus – kas mängija on motiveeritud mängima eelkõige individuaalsete eesmärkide täideviimise võimalusega ja/või tekivad *online* mängimise motiivid teiste mängijatega koostööst? Kas sotsiaalseid motiive on võimalik kuidagi kategoriseerida?

Kuigi oluline on mängimisharjumused ka soo aspektist, ei ole töö eesmärk seda väga põhjalikult kajastada. Erinevad uurimused on välja toonud, et mängimist peetakse ühiskondlikult n-ö poiste asjaks. Kuidas aga arvavad mängijad ise? Kas ka mängijate ringkonnas peetakse mängimist eelkõige meessoos lõbuks?

U1: Milliseid žanreid mängijad WoWis enim eelistavad?

1.1. Kas žanrieelistus oli mängijal ka varem selline ehk kas võib öelda, et WoW on samasse žanrisse kuuluvatelt mängudelt auditooriumi endale tõmmanud?

U2: Kuidas mängijad jagunevad Alixi (2005) tüpoloogia seisukohalt?

2.1. Kas jutustajad ja suhtlejad on nõus gildi heaolu nimel enda arvelt rohkem panustama?

2.2. Kas keelelised eripärad mõjutavad tüpoloogilist jagunemist?

U3: Millised on mängimise n-ö *offline* sotsiaalsed motiivid?

3.1. Milline on offline mängijatest tuttavate mõju?

3.2. Milline on offline mitte mängijatest tuttavate mõju?

3.2.1 Kas mängimine on n-ö poiste asi?

3.2.2 Kas arvutimängijatelt küsitakse tihti tehnikaalast nõu?

U4: Millised on mängimise n-ö *online* sotsiaalsed motiivid?

4.1. Kas *online* sotsiaalseid motiive on võimalik eristada näiteks karakteri- või gildipõhisteks?

3. Meetod

Käesolev töö tugineb suuresti minu seminaritöös (Seeman, 2007) toodud teoreetilistele ja empiirilistele lähtepunktidele seni maailmas tehtud uuringutes. Pea kõik seminaritöös käsitletud uuringud on kvantitatiivse iseloomuga, mistõttu leidis autor seletavat ning kirjeldavat tausta vaid Kerri (2003) süvaintervjuu meetodil tehtud uuringust. See piirdus samas vaid naiste mängimise põhjuste ja eelistuste seletamisega videomängudes. Kuna arvulisi andmeid ja analüüse on seega aluseks võtta päris palju, otsustas autor jätkata empiirikas semistruktureeritud intervjuudega saamaks seletavaid ja kirjeldavaid andmeid olemasolevatele lisaks.

Semistruktureeritud intervjuude kasuks langes valik eelkõige varasemate uuringute kvantitatiivsuse ja seeläbi vähese seletavuse tõttu. Sellepärast on küsimustikus enamus küsimusi intervjuueeritavat kirjeldavale ja analüüsivale vastusele suunavad.

Kui autori seminaritöö pealkiri oli „Arvutimängijate tüpologia”, siis intervjuudega katmiseks on toodud valdkond liialt lai. Seetõttu otsustas autor võtta uurimise alla pigem ühe kindla mängu mängijaskonna. Kuna seminaritöö materjalide otsimise raames leidis autor *online* mängijate osas tehtud uurimuse, langes valik võrdlusmomendi olemasolu tõttu *online* mängudele ning isikliku kokkupuute tõttu sai uuritavaks mänguks valitud *World of Warcraft*.

Peamisteks allikateks nii empiirika aluste kui küsimustiku koostamisel on Kerri (2003) süvaintervjuu meetodil tehtud uurimus mängivate naiste seas ning Alixi (2005) *online* mängijate tüpologia.

3.1. Intervjuueeritavate valik

Intervjuueeritavate valikul toetus autor nii teoreetiliselt baasis toodud üldandmetele kui ka isiklikul kogemusel põhinevatele teadmistele mängijaskonna ülesehitusest. Eesmärgiks

oli luua kõigepealt kriteeriumid, mille alusel saaks võimalikult erinevaid inimesi mängijaskonnast otsima hakata. Seetõttu otsustas autor, et intervjueeritute seas peab olema inimesi mõlemast soost, erinevast vanusest ning esindatud peavad olema erinevad Eesti piirkonnad, haridustasemed ja perekonnaseisud. Samuti on olulise aspektina arvesse võetud mängimise intensiivsust ja gildi kuulumist – seda kõike loomulikult soovitatavalt hinnangulises proportsioonis mängijaskonnaga.

Autor eeldab, et toodud tunnuste põhjal (näiteks vanus, elukoht, perekonnaseis) erinevad mängijate sotsiaalsed motiivid mängimiseks, nende mänguharjumused ja –elistused.

Intervjueeritavate soolise jaotumise aluseks said Kerri (2003) ja Alixi (2005) uurimustel põhinevad hinnangud, mille kohaselt mängivad MMORPG-sid vastavalt 20-30% ja 10% mängijatest. Kaheteistkümnest intervjuust tehti kolm naisterahvastega erinevast vanusest ja Eesti piirkonnast.

Vanuselisel jaotusel võttis autor peamise baasina kasutusele WoW-i suurima eesti gildi Kalevlased foorumis olnud küsitluse (vt varasemast Tabel 2), millele on vastanud 238 mängijat. Küsitluse kohaselt jäävad 96% mängijatest vanuselt 14 ja 30 eluaasta vahele ning enim mängijaid (31%) on vanuses 18-21 aastat. Nende tulemuste põhjal otsustas autor jagada intervjuud järgnevalt:

Tabel 3: Intervjueeritute jagunemine vanuselisel

Vanus	% vastanutest	Intervjuude hulk
Alla 14	2%	0
14-17	28%	3
18-21	31%	4
22-25	22%	3
26-29	12%	2
30 ja üle	2%	0
Vastanuid kokku: 238		

Küsitletute valikuprotsessis oli olulisel kohal ka mängija elukoht, haridustase ja perekonnaseis või kellega respondent koos elab. Seetõttu erines lõplik valim veidi foorumist toodud mängijate protsentuaalsest vanuselisest jagunemisest. Noorim vastanu oli 14- ja vanim 27-aastane. Arvestades vastanute vanust, tegelesid enamus neist intervjuu toimumise ajal peamiselt õppimisega ning elasid vanematekodus. Üks naissoost respondent elas koos elukaaslase ja üks meessoost respondent abikaasa ning kahe lapsega.

Seitse intervjuueeritute elavad püsivalt Tallinnas, üks elab Tartus, üks Harjumaal Londonis, üks Kuressaares, üks Viimsis ja üks Lääne-Virumaal Kundas. Kaks vastanut olid intervjuu tegemise ajaks lõpetanud mängimise, teiste mängimisharjumused varieerusid poolest tunnist kuni 8 tunnini päevas. Ligi pool respondentidest on WoW-i mängimise ajal kuulunud vaid ühte gildi, mitu mängijat kahte, kaks nelja ning üks isegi ligi kümnesse gildi.

3.2. Küsimustiku koostamine

Küsimustik koosneb viiest osast: üldised küsimused, individuaalsed eelistused mängus, WoW-i suhtlemisaspekt, tabel ning lisaandmed. Kuigi kindlasti alustatakse intervjuud üldiste küsimustega, võib teiste osade järjekord sõltuvalt jutu käigust muutuda ning välistatud pole ka lisaküsimuste tekkimine intervjuu käigus. Küsimused põhinevad suuresti nii Kerri (2003) kui Alixi (2005) uurimustel.

Küsimustiku üldises osas on sissejuhatavad küsimused, kus uuritakse, kui kaua on mängija arvutitega kokku puutunud, millal mängis esimest arvutimängu ja palutakse näiteks kirjeldada ajaloolises järjestuses kõiki arvutimänge, mida respondent on mänginud. Üldise osa eesmärk on ka saada teada, kuidas inimene World of Warcrafti mängimiseni jõudis. Kerr (2003) toob välja, et suur osa inimese mänguharjumuste tekkimisel ja säilimisel on n-ö *offline* sõpruskonna olemasolu, kes samuti mängivad. Nii

küsimustiku esimeses kui kolmandas osas olevad küsimused keskenduvadki sellele aspektile.

Teine osa küsimustikus puudutab mängija individuaalseid eelistusi mängus – milliseid karaktereid ta eelistab mängida, mis teda köidab mängu juures, millistelt veebilehtedelt saab ta infot mängu kohta ja kuivõrd mõjutavad mängu nautimist keelelised erinevused. Nii teises kui neljandas küsimuste blokis püüab autor välja selgitada, kuivõrd vastavad mängija ootused ja eeldused mängule *online* mängijate tüpoloogiale (Alix, 2005).

Kolmandas osas uuritakse lähemalt mängimise suhtlemist eeldavad külge – gruppides ja gildides osalemine mängus ning mängu kaudu tuttavaks saanud inimestega n-ö *offline* kohtumisi. Ühtlasi uuritakse, mida annab mängijale WoWis gild ja kuivõrd oluline faktor on see tema mänguharjumuste juures. Kuna WoWi näol on tegemist mänguga, mida saab mängida ainult koos teiste mängijatega, soovitakse küsimustiku selle osaga välja selgitada, millist mängustiili respondent eelistab – kas üksi mängida või kindla grupi/gildiga.

Suurima bloki küsimustikust moodustab tabel, kus mängijal palutakse hinnata viie palli skaalal erinevate aspektide olulisust mängus. Skaalal tähistab ,1' täiesti ebaolulist aspekti ning ,5' väga olulist tegurit. Teguritena on välja toodud aspektid nii isiklike eelistuste kui teistega suhtlemise tasandilt, kusjuures aspektide tabelisse toomisel on arvestatud suuresti Alixi (2005) toodud *online* mängijate tüüpide eelistustega. Sellisel moel loodab autor selgitada välja, kas valitud mängijate seast annab paralleele tuua Alixi arhetüüpidega.

Viiendaks on küsimustikus isikuandmete osa, kus küsitakse respondendi vanust, sugu, elukohta, leibkonna liikmete arvu, haridustaset ja ametit. Siinkohal on tegemist n-ö baasandmetega, mida autor tahab iga eelneva bloki analüüsimisel võtta aluseks võimalike erinevuste väljatoomisel.

3.3 Intervjuude läbiviimine

Kuna eesmärgiks oli seatud erinevates Eesti paikades elavate arvutimängijate küsitlemine, otsustasin teha intervjuud Interneti teel, kasutades erinevaid vahetute sõnumite saatmise programme (MSN, IRC, Skype). Kokku 8 intervjuud viidi läbi IRC ning 4 MSNi vahendusel.

Autori arvamuse kinnituseks selgus intervjuude läbiviimise protsessis, et interneti teel intervjuu tegemine ei piiranud respondentide rääkimissoovi, kuna tegemist oli inimestele mugava keskkonnaga, intervjuu alguse aeg ning läbiviimiseks kuluv aeg oli paindlik ning pea kõigiga oli autor puutunud ka varasemalt kokku.

Ära ütles intervjuu andmise üks inimene, samas jutu levides tekkis vabatahtlikke intervjuueeritavaid oluliselt juurde ka siis kui rohkem respondente enam vaja ei olnud. Seega võib öelda, et üldine meelestatus oli positiivne ning tänu otsusele teha intervjuud Interneti teel, veenis mugavuse argumendiga ka mõned mängijad, kes muidu oleks intervjuust pigem loobunud. Kindlasti ei saa siinkohal salata ka interneti teel tehtavate intervjuude olulise eelise transkribeerimisvajaduse puudumist.

Intervjuud on lisatud käesolevale tööle CD-plaadil, et neile mitte pühendada lisakõidet. Intervjuudes on keelekasutus jäetud üsnagi identseks intervjuu käigus kasutatule – need sisaldavad suuresti mängimisalast slängi ning võivad teemast täiesti eemal olevale inimesele kohati üsna raskesti mõistetavad olla.

4. Empiiriliste tulemuste esitus

4.1 Intervjueeritute taust

B-20M-Tln² (B) on 20-aastane Tallinnas elav noormees, kes õpib TTÜs arvuti- ja süsteemitehnoloogiat. Ta elab Mustamäel koos vanematega ning puutus arvutitega kokku esmakordselt ~10-aastaselt kui isa neile koju arvuti ostis. Esimene dial-up ühendus on nende perekonnal olnud ligi 6-7 aastat.

Esimese mängu hankis neile respondendi vend ning sellest ajast alates eelistab B eelkõige tulistamismänge. Mängustiilidest eelistab ta enim just **tulistamismänge** (FPS – *first person shooter*), misjärel on olulisel kohal olnud **spordimängud**. Alates sellest ajast on ta mänginud väga palju erinevaid mänge – paljud on sellised, mille vastu tunneb ta huvi umbes nädal aega, pikemalt ja püsivamalt on mänginud *Counter-Strike*'i (CS) ja WoW'i.

CS on üks Eestis enim mängitumaid tulistamismänge ning seda mängis B kokku kaks aastat. WoW'i hakkas ta mängima tänu sõbrale, kes mängust oli kuulnud – proovis ise ka mängu ning hakkas meeldima. Praeguseks on ta mänginud WoW'i ligi kaks aastat ja kogu selle aja peamiselt ühes serveris kuuludes eestlaste rahvusguildi Kalevlased.

Arvuti taga veedab B päevast keskmiselt 6-8 tundi, millest enamus kulub arvutimängudele. Samas on olnud päevi, kus ta mängib arvutiga ka kuni 16 tundi. Alla 4 tunni jääb mänguaeg päeva kohta harva. Internetist mängude kohta lisainfot otsib ta harva.

H-17M-Tln (H17) on Tallinnas elav 17-aastane noormees, kes õpib praegusel hetkel keskkoolis. H17 elab koos vanemate ja õega. Esimest korda puutus ta arvutitega kokku 6-aastaselt, kui isa võttis ta tööle kaasa ning umbes samal ajal sattus ta isa kõrval ka oma esimest arvutimängu mängima. Sellest ajast alates on ta mänginud väga palju erinevaid

² Intervjueeritavate nimede lühend on näiteks antud juhul koostatud järgnevalt: B – nime, millega inimest enim seostan, initsiaal; 20M – vanus ja sugu, ehk antud juhul 20-aastane meesterahvas; Tln – elukoha lühend ehk antud juhul Tallinn.

mänge, ent kõiki lühemat aega. Internetiühendus on tal kodus olnud praeguseks 6 või enam aastat, alates ajast kui ta esimese arvuti sai.

H17 eelistab **sõja- ja strateegiamänge** ning kõige pikemat aega on ta jäänud praeguseks viieks aastaks pidama *Counter-Strike* juurde. *World of Warcrafti* sattus ta mängima sõbra kaudu, kellega koos prooviti testversiooni. Seejärel otsustas ta mängu välja laskmise järel selle endale soetada ning mängis alates WoW-i välja tulemisest Euroopas, 2005. aasta alguses. Kokku mängis ta WoW-i kahes erinevas serveris, alustades ühest ning kolides koos reaalelu sõpradega mingil hetkel teise serverisse üle. Peamise mänguaja jooksul kuulus ta eesti rahvusguildi Kalevlased. Praegusel hetkel ta enam WoW-i ei mängi.

Arvuti taga veedab H17 päevas keskmiselt 3-4 tundi, millest praegu mängimisele kulub kuni kaks tundi. Võrreldes varasemaga hindab ta oma mänguharjumuste olulist muutumist vähemuse poole – ajal, kui ta veel WoW-i aktiivselt mängis, kulus tal mängimisele kuni 10 tundi ööpäevas. Mõnikord vaatab ta Internetist ka lisainfot tulevaste muudatuste kohta WoW-is või teistes mängudes, mida parasjagu mängib.

H-27M-Tln (H27) on 27-aastane noormees, kes omab kesk-eri haridust, töötab meelelahutusvaldkonnas ja elab Tallinnas koos vanematega. Esimest korda puutus ta arvutitega kokku 1990ndate alguses, kui nende juures kodus hoiti paar päeva sugulase juurde kolhoosi minevat Jukat. Sellel arvutil mängis ta ka esimest korda arvutimängu. Koju sai H27 internetiühenduse 1990ndate lõpus.

Sarnaselt eelmainitutele on ka H27-l lai mängimispõhi – alates esimesest mängust on ta mänginud palju erinevaid mänge. Kui varasemalt eelistas ta strateegiamänge, siis nüüd peab oma lemmikuteks **FPSe** ja **MMORPGsid** (*Massively Multiplayer Online Roleplaying Game*). Kui mängude vahetumine välja arvata, siis mänguharjumused tal muutunud ei ole.

WoWi hakkas ta mängima juba selle testversioonis ning praeguseks on mänginud üle kahe aasta. Sellel ajal on ta mänginud ainult eesti rahvusguildis Kalevlased, mänguaega jagab kahe peamise karakteri vahel.

Keskmiselt kasutab ta arvutit päevas 8 tundi, millest vähemalt pool läheb arvutimängudele. Lisainfot mängude kohta ta Internetist ei otsi, kuna *„mängida on parem kui mängu kohta lugeda“*.

M-18N-Krssr (M18) on 18-aastane Kuressaares elav neiu, kes lõpetab parasjagu keskkooli ja elab koos vanemate, venna ja vanaisaga. Esimest korda puutus ta arvutite ja arvutimängudega kokku 1990ndate alguses ema töö juures, kui talle tegevusena otsiti mõni arvutimäng mängida.

Mängudest eelistab ta enim **taktikamänge** ja **MMORPG**sid. Intervjuu tegemise ajal mängis ta ainult WoW'i ning mängustaaži oli tolleks ajaks ligi aasta. Kokku on M18 mängus olnud ligi 10 guildis, eesti rahvusguildis Hüljatud neist viimased 5 kuud. Mängima hakkas ta WoW'i tänu vennale, kes mängu näitas.

Päevas kasutab ta arvutit 2-4 tundi, millest suurem osa kulub arvutimängudele. Ka otsib ta sageli Internetist mängu kohta lisainfot.

M-19N-Knda (M19) on 19-aastane Kundas elav neiu, kes tegeleb õppimisega ning elab koos vanemate ja kolme vennaga. Esmakordselt puutus ta arvutite ja arvutimängudega kokku 6-aastaselt kui ema ta tööle kaasa võttis. Aktiivsemalt hakkas ta mängima siis kui avastas tulistamismängud ning mängis neid 4-5 aastat. Sealsed sõbrad kutsusid ta WoW'i mängima ning nüüd on kogu seltskond WoW'i mängimisele üle läinud. M19 on olnud senimaani ainult eestlaste rahvusguildis Kalevlased ning eelistab mängida mitut karakterit korraga, et võimalikult palju mängu näha.

Mängudest eelistab M19 **FPS**e ja **MMORPG**sid. Internetti kasutab ta alates 11-12ndast eluaastast. Arvutit taga on M19 keskmiselt 7-8 tundi päevas, millest arvutimängudele kulub ligikaudu 6.

N-21N-Vmsi (N) on 22-aastane neiu, kes õpib personalijuhtimist, töötab IT-valdkonnas sekretärina ning elab Viimsis koos elukaaslasega. Arvutiga puutus ta esmakordselt kokku 1990ndate alguses kui isa tõi tööga seonduvalt arvuti koju. Sellel mängis ta ka esimest korda arvutimängu. Hiljem on N mänginud erinevaid strateegia-, horror- ja muid mänge. Lemmikmängudeks on N-il **rollimängud** (RPG ehk *roleplaying games*).

WoW'i sattus ta mängima, kuna oli tuttav varasema Warcrafti seeriaga ja sõber soovitas proovida selle online versiooni. Praeguseks on ta WoW'i (koos testversioonidega) mänginud juba 3 aastat. Viimasel ajal on seoses tööle minemise ja eraeluliste muutustega

mängimine oluliselt harvemaks jäänud. N eelisarendab ühte kindlat karakterit, ent mängib sageli ka teisi karaktereid.

Internetti hakkas N kasutama 1997. aastal. Arvutit kasutab ta igapäevaselt tööl 8 tundi, lisaks kodus tund või paar, mis võib kuluda mängimisele. Samas ei mängi ta enam igapäevaselt – varasemalt võis lisaks 8 tunnile tööl lisanduda igapäevaselt ka vähemalt 6 tundi mängimist kodus. Nii WoWi kui teiste mängude kohta otsib N aeg-ajalt Internetist ka lisainfot.

O-26M-Tln (O) on 26-aastane meesterahvas, kes töötab telekommunikatsioonide valdkonnas ja omab infoteaduste alast kõrgharidust. O elab koos naise ja kahe lapsega Tallinnas.

Arvutite ja arvutimängudega puutus ta esmakordselt kokku 4-5. klassis (1990ndate alguses) kooli arvutiklassis, internetilaadse tehnoloogiaga puutus ta esmakordselt kokku 1996ndal aastal. Ta on proovinud järele pea kõikide žanrite tuntuimad mängud, aga lemmikuteks peab eelkõige **strateegia-** ja **rollimänge**. Kooli ajal veetis O rohkem aega mängides, samas kui tööle minemise järel on mängimisest saanud puhtalt meelelahutus.

WoWist kuulis ta eelkõige teiste mängude kaudu tuttavate käest, aga ka *Blizzard* ametlike reklaamikampaaniate läbi ning on mänginud seda üle kahe aasta. Rohkem arendanud on ta erinevatel ajaperioodidel kokku nelja karakterit. Praegusel hetkel ta aktiivselt enam ei mängi, kuid hoiab end mingil määral mänguga kursis. Rohkem aega pühendab O online pokkeri mängimisele, mille kohta uurib samuti Internetist lisainfot.

Päevas on ta arvuti taga keskmiselt 12 tundi, millest 3 kulub mängudele.

P-16M-Tln (P16) on 16-aastane noormees, kes õpib keskkoolis ning elab Tallinnas koos vanemate ja vennaga. Esmakordselt puutus ta arvutiga kokku 4-aastaselt, kui vanemad koju arvuti ostsid. Internetti hakkas ta kasutama alates kooli minemisest (1. klassist). Ta on mänginud palju erinevaid mänge, kuid enim meeldivad **FPS**id.

WoWi hakkas mängima sõbra kutsumise peale ligi 2 aasta eest. Mängis kahes serveris ning on olnud kahes rahvusguildis – nii Hüljatutes kui Kalevlastes. Praegusel hetkel mängib online pokkerit ja snookerit ning *Enemy Territory*'t. Ühe mängu juurde jääb

tavaliselt paariks kuuks. Praegusel ajal enam aktiivselt WoW-i ei mängi ning plaanib oma karakterit maha müüa.

Arvuti taga veedab päevast keskmiselt 2-3 tundi, millest 1 tund kulub mängimisele. WoW-i mängimise ajal kulus mõned tunnid mängimisele rohkem. Internetist otsib ta mängudest lisainfot vaid WoW-i kohta.

P-23M-Tln (P23) on 23-aastane noormees, kes on omandanud kutsehariduse ning mängib WoW-i kokatööst vabal ajal. P23 elab Tallinnas koos vanematega. Esimest korda puutus ta arvutitega umbes 6-7-aastaselt kokku kui perekonnatuttavatele külla minnes mängis esimest korda ka arvutimängu. Internetti kasutab P23 alates põhikoolist, kui seal õpetati kodulehekülgede tegemist.

Esiailgu eelistas ta arvutimängudest tulistamismänge, praeguseks meeldivad rohkem **strateegia-** ja **rallimängud**. Enne *World of Warcrafti* mängima hakkamist mängis ta ligi neli aastat *Quake* seeria erinevaid mänge. Sealse sõpruskonnaga hakati koos WoW-i mängima.

Ta kasutab arvutit päevas keskmiselt 4 tundi, millest pool tundi kuni kõik neli tundi kulub mängimisele. Lisainfot ta Internetist mängude kohta ei otsi.

R-20M-Trtu (R) on 20-aastane noormees, kes õpib ülikoolis psühholoogiat ja elab Tartus koos vanemate ja kolme õega. Esimest korda puutus ta arvutitega kokku 8-9-aastaselt kui isa laptopi ostis ning interneti sai nende pere koju paar aastat hiljem. Isa laptopil mängis R ka oma esimest arvutimängu. Žanriliselt eelistab ta mängida **strateegiamänge**, aga ka **RPG**sid.

WoW-i sattus ta mängima koos paari sõbraga, kuna nad ootasid uuest *Blizzard*i mängust midagi väga head. Mängima hakkas R koos sõpradega enam kui 2 aasta eest. Intervjuu tegemise hetkel on R WoW-i mängimise paari nädala eest lõpetanud.

Arvutit kasutab R keskmiselt 8 tundi päevas. Ajal, kui veel aktiivselt mängis, kulus päevas WoW-ile keskmiselt 7 tundi, praegusel ajal arvutimängudele ligikaudu 2-3 tundi. WoW-i mängimise ajal otsis ta mängu kohta ka Internetist lisainfot.

T-23M-Lndn (T) on 23-aastane noormees, kes elab Harjumaal Londonis koos vanemate ja vennaga. Tal on keskharidus ning igapäevaselt töötab ta IT-spetsialistina. Esimest korda puutus T arvutite ja arvutimängudega kokku 1994. aastal kooli pikapäevarühmas, internetiühendus saadi kooli 1997. aastal. Lemmikmängud on eelkõige sotsiaalse aspekti pärast **MMORPGd**, seejärel **FPSid**, **strateegiamängud** ja **rollimängud**.

WoWi hakkas mängima koos sõbraga 2005. aasta alguses ning on väikeste pausidega mänginud sellest ajast saati. Pikemalt on ta mänginud kahes serveris ning realselt mängib ta kahte karakterit. Lisaks WoWi mängib ta tavaliselt ka teisi uuemaid mängu paralleelselt.

Arvutit kasutab ta keskmiselt 12 tundi päevas, millest 3-4 tundi kulub arvutimängudele. Lisainfot mängude kohta otsib ta Internetist väga sageli.

W-14M-Tln (W) on 14-aastane noormees, kes õpib koolis ja elab Tallinnas koos vanemate ja kahe õega. Esmakordselt puutus ta arvutitega kokku umbes 5-aastaselt, internetti kasutab praeguseks ligi 5 aastat ehk alates sellest ajast, kui sai endale arvuti.

Esimest korda mängis ta arvutimängu koos sõbraga, lemmikmängud on **ralli-** ja **strateegiamängud**. WoWi on ta mänginud praeguseks üle aasta, lisaks sellele mängib ta mõnikord ka CSi.

Arvutit kasutab ta igapäevaselt keskmiselt 6 tundi, millest 5 kulub arvutimängudele. W hangib Internetist ka lisainfot WoWi kohta.

4. 2. U1: Milliseid žanreid mängijad *World of Warcraftis* enim eelistavad?

Nagu ka käesoleva töö teooriaosas mainitud, sisaldub WoWis suuremas osas vähemalt nelja mängutüübi omaduseid – seiklus-, strateegia-, rollimängud ja puzled. Vähemal määral sisaldab mäng ka elemente võitlusmängudest ning võimaldab mängimist nii üksi kui teiste reaalseste mängijatega koos või nende vastu.

World of Warcrafti staaž oli kõigil küsitletud 12 mängijal vähemalt aasta, ulatudes isegi kolme aastani, mil tulid välja esimesed mängu testversioonid. Kõik 12 mängijat olid varasemalt mänginud rohkem kui mõnda mängu ning oli respondente, kelle mängubaas ulatus isegi üle poole tuhande mängu. Seega võiks eeldada, et WoW on tõmmanud endale žanrite ühendamise läbi olulisel määral muidu kindlat ühte või paari mängutüüpi eelistanud mängijaid.

4.2.1. Mängueelistused

Lemmikmängudena toodi intervjuudes välja peamiselt strateegiamängud (8 korral), seejärel tulistamismängud (5 korral), MMORPG-d (4 korral), rollimängud (4 korral) ning ralli- ja spordimängud (3 korral). Nagu näha, nimetasid pea kõik respondendid rohkem kui ühe lemmiku mängužanri – selgituseks toodid lemmikute mängutüüpide erinevad aspektid. Üks suurima mängubaasiga intervjuueeritu seletab seda järgmiselt:

„Hmm, kindlasti on esikohal MMOd nende sotsiaalse aspekti tõttu, FPSid, väga hea stoori ja disainiga RTSid ja mõned kuulsamad RPGd.” (T-23M-Lndn)

Kuna kaheksa vastanut 12st peab kas praegu või on varasemalt pidanud oma lemmikmängudeks strateegiamänge, ei tule ka eriti üllatavalt, et kõige kõrgemalt hinnati intervjuu kvantitatiivses osas žanriliselt seiklus- ja strateegiamänge. Kuigi kvalitatiivses osas mainisid paljud respondendid oma kiindumust tulistamis- ja spordimängude vastu, ei olnud siiski võimalik sellekohaseid järeldusi teha kvantitatiivse osa baasil.

Kuigi kindlasti on maitse mängueelistustes vägagi individuaalne, saab siiski intervjuude kvantitatiivsest poolest välja tuua peamised kriteeriumid, mida huvitav mäng endas sisaldab või kaasa toob. Kvantitatiivses osas toodud 30 kriteeriumile anti punkte 5-palli süsteemis, lähtudes asjaolust kuivõrd oluline see aspekt on ükskõik millise mängu huvitavaks tegemisel. Kuna vastajaid oli 12, sai üks kriteerium maksimaalselt punkte koguda 60. Ülevaatlikku tabelit hinnangutest kriteeriumite osas võib näha lisas 3. Kindlasti ei ole ainult 30 aspektiga võimalik kirjeldada kõikide mängude kõiki tähtsaid aspekte, ent tegemist on siiski piisava hulgaga, et välja tuua mõned olulisemad arvutimängu küljed.

Kõige kõrgemalt (58 punkti) hinnati mängus usaldust gildiliikmete suhtes, millele järgnes karakteri edasi arenemine mängu käigus ning võimalus teiste mängijatega koos millegi nimel töötada (kumbki 54 punkti). Enam kui 50 punkti said veel kuus võimalikku aspekti mängus: tootja mänguarendus ja mängimisvõimaluste rohkus (mõlemad 52), mitme mängija võimalus ja kontroll mängus toimuva üle (kumbki 51) ning avastamise võimalus ja läbimõeldud rassid/klassid (50 punkti).

Sellised hinnangud anti praktiliselt eranditeta ning vastuste erisused tulid mängu alles vähem punkte saanud vastuste korral – näiteks teiste mängijate vastu võistlemise ja PvP aspekti mängus pidasid kõik naisted oluliselt vähem tähtsamaks kui vastanud meesterahvad, kuigi kriteerium ise sai kokku 46 punkti. Samuti tekkisid mängueelistuste pinnalt suuremad erisused aspektide kesktsooni jäänud keeruka strateegia ning huvitavate missioonide (*quest*) olulisuse hindamisel, kus mõlema hindamisel jagunesid hääled skaalal üsna võrdselt.

Üks intervjuueritu võrdles arvutimängude eelistusi teiste meelelahutusvaldkondadega.

„././see[, kauaks ma ühte mängu mängima jään,] oleneb täiesti mängust, [võib olla] 5 minutit kuni 2 aastat. [See sõltub sellest,] kas mäng on minu jaoks hea või mitte ././ Ssee on sama personaalne asi nagu muusika ja filmimaitse, ma arvan.” (H-27M-Tln)

Alla poole punktidest (vähem kui 30) said vaid kolm toodud kriteeriumit: mängu reaalsus (29), virtuaalraha teenimine (26) ja võimalus pärast oma huvi lõppemist mängu maha müüa (20). Pettumist mängu reaalsuse aspektist kirjeldas üks intervjuueeritu aga järgmiselt:

„./../ kunagi lootsin hulltugevaid ja keerulisi strateegiamänge mängida, nüüd enam mitte, kuna arvuti ei saa kunagi seda simuleerida mida tahaksin.” (T-23M-Lndn)

Intervjuudes toodi sageli välja, et WoW-i juurde jääb mängija pidama kontendi rohkuse ja suhtlemisaspekti tõttu. Küsimuse peale, kauaks tavaliselt mängija ühe mängu juurde pidama jääb, ei olnud kellelgi ühest vastust anda – alati märgiti, et kõik sõltub mängutüübist.

„Oleneb täiesti mängust [kauaks ma selle juurde pidama jään]. Nagu ennem ütlesin siis CS-i mängisin 2 aastat ja peale. siis leidsin World of Warcrafti mida olen pelanud ka nüüd üle 2 aasta. Samas selliseid fun mänge, mille alla tirid ja nädal pelad on palju.” (B-20M-Tln)

4.2.2. Eelistuste ja harjumuste muutumine

Pooled intervjuueeritud tunnistasid, et nende mängueelistus on erinevatel põhjustel aastate jooksul muutunud. Peamiselt toodi selle põhjusena välja neli varianti: oli inimesi, kes alles WoW-i hakkasid tõsisemalt mängimisega tegelema; teiste mängimisvõimalused pani paika tehnika ja selle muutumine; kolmandana toodi välja vanusega mängueelistuste muutumist ning neljandana ühelt konkreetselt mängult teisele (WoW-i) n-ö üle kolimist.

M-18N-Krskr sõnul mängis ta enne WoW-i mängu oluliselt harvemini ja korraga mõni tund. Sellest võib järeldada, et kuigi tema mängude žanrilised eelistused olid varasemalt juba paigas, ei olnud tal enne ühtki tõsisemat lemmikmängu, mida annaks pikemalt, kui n-ö *singleplayeri* osa, läbi mängida. N-22N-Vmsi võimalused aga pani paika tema arvuti, mis eriti graafikarohkeid mänge välja ei tahtnud vedada.

Samas toob kolmas respondent välja, et tema mängueelistused muutusid vanuse ja

huvidega ning samuti veidi halvema nägemise tõttu:

„[K]õige rohkem meeldisid FPS'id aga kuna vanus on juba selline, et ei jõua vaadata nii palju kirjut ekraani, siis praegu eelistan strateegiaid ja ... automänge arvatavasti. [M]itte ainult, Civilisation on mitu korda läbi tehtud ja tõeliselt chill mäng.” (P-23M-Tln)

M-19N-Knda mängis enne WoW'i põhiliselt tulistamismänge, mis olid ka tema lemmikud, kuid proovides sõpradega koos World of Warcrafti, kirjeldas ta seda hetke naljaga pooleks kui „sõltuvust esimesest proovimisest”.

4.2.3. Paralleelselt mängimine

Üheksa intervjueeritud mängivad küll enamuse ajast WoWile pühendades paralleelselt ka mõnda muud mängu. Sageli on tegemist mõne mänguga, mille žanr pole World of Warcraftis esindatud ning mille kaasamine praegusesse mängu ei ole eriti usutav. Näiteks ralli- ja spordimänge oma lemmikuteks nimetavad inimesed tunnistavad, et mängivad lisaks WoWile ka neid aeg-ajalt.

Seega, kuigi WoW ühendab endas mitut erinevat žanrit ja on mängijate peamise tähelepanu tõmmanud, hoiavad enamus mängijaid arvutisse installeerituna ka varasemaid ja uusi lemmikuid, mida aeg-ajalt mängivad.

Samas teisi mängu kõrvalt mängivad või proovivad inimeste sõnul kui nad ka sooviks, siis samaväärset hobi nad WoW'i asemele mingi muu mängu näol ei ole leidnud:

„/.../ Singleplayer'eid olen ma kõiki 1x mänginud, kuni läbi saad. Tuleb silt "game over" ja kõik. Online'e olen teisi peale WoW'i vaid proovinud nädalaks või nii, kas beetana või sõbra accounti laenates” (N-22N-Vmsi)

See tendents on ajaga tõusnud – kui intervjuu käigus paluti hinnata oma mängimisharjumuste muutumist, tõid enamus inimesi välja, et aja möödudes on WoWile pühendatav aeg muutunud järjest väikesemaks. Samas mängitakse üha enam WoW'i

kõrvalt edasi varasemaid lemmikuid või proovitakse uusi huvitavaid mängu, kusjuures sageli on see seotud ka sotsiaalse aspektiga:

“[V]ahepeal [mängime] klassivendadega counter-strike'i.” (W-14M-Tln)

4.2.4. Kas WoW on teiste žanrite mängudelt auditooriumi endale tõmmanud?

Ka isiklikule kogemusele tuginedes tuleb tunnistada, et võrreldes varasema ajaga on WoWile pühendatav ajahulk pea kõigi mängijate hulgas vähenenud oluliselt ning selle arvelt kasvanud kas teiste mängude või mõne muu tegevusega tegelemine. Üllatusena tuli, et lausa 3 intervjuueritut oli intervjuu tegemise ajaks WoW-i mängimise täiel määral lõpetanud ning avaldasid arvamust, et ehk ei hakkagi seda enam mängima. Arvatavasti on tegemist ka vanuselise küsimusega – mängimise lõpetanud on 16-, 17- ja 20aastased, mis võib olla n-ö vanuseline murdepunkt, kus inimene otsustab, kas arvutimängud jäävadki tema hobideks või tahaks ka midagi muud teha.

Samas, pea kõik intervjuueritud mängijad olid varasemalt ka proovinud WoW-i mängimisega n-ö lõpparvet teha, ent mõne kuu jooksul uuesti mängima hakanud, nii et tegemist võib olla ka mõneajalise pausiga.

Võimalik on ka, et mängu eluiga hakkab pärast kolme eluaastat raugema ning loobuvad mängijad on selle üks esimesi märke.

Eeltoodule tuginedes võib samas küll väita, et WoW on endale tõmmanud osade ühendatud žanrite mängijaid. Samas aja möödudes on need mängijad siiski hakanud uuesti varem meeldinud mängu paralleelselt mängima ning kohati võib täheldada ka nende mängude juurde tagasi pöördumist.

4. 3. U2: Kuidas mängijad jagunevad Alixi (2005) tüpologia seisukohalt?

Vastavalt Alixi uurimusele on eristatavad peamised neli online mängija tüüpi: sõdalased, jutustajad, strateegid ja suhtlejad. Võttes arvesse Alixi toodud kriteeriume, mida iga tüüp eelistab ning eelistustest tulenevaid erinevaid mängutüüpe, mida kõik tüübid võiks eelistada, koostati küsimustikku tabel, mille põhjal oleks võimalik klassifitseerida küsitletuid Alixi toodu alusel.

Tabelis oli kokku 30 kriteeriumi, mille olulisust paluti mängijal hinnata 5-palli skaalal mängu huvitavaks tegemise aspektist. 19 näitajat olid valitud nii mängužanrite kui tüpologia järgi ning täielikuma pildi saamiseks lisasin 11 kriteeriumi, et saada aimu ka asjaoludest, mis tüpoloogiast välja jäävad, ent võivad oluliseks osutada tüüpidesse jaotumises.

Semistruktureeritud intervjuu kvantitatiivse osa tulemuste analüüsimiseks koostati exceli tabelis (vt Lisa 3), et ühtselt välja tuua kõigi 12 respondendi vastused 30le kriteeriumile. Ühtlasi on tabelis toodud ka iga vastanu keskmine punktide arv, igale kriteeriumile antud punktide keskmine tulemus ning punktide summa.

Selle alusel saab reastada nii igale vastanule kui kogu valimile olulisemad kriteeriumid, samuti tuua välja võimalikke tüpoloogilisi kooskõlasi Alixi uurimusega. Samas, on oluline ka märkida, et Alixi sõnul esineb puhtaid tüüpe üsna harva.

Tüpoloogiate analüüsimisel tegin iga tüübi omaduste hindamise osas tabeli, kus tõi välja tüübile väga omased ja üldse mitte omased olulisuse aspektid. Kriteeriumite hulk varieerub tüüpide kaupa – kõige vähem tüübile sobilikke kriteeriume (3) on sõdalase puhul ning enim jutustaja ja strateegi (9) tüübi puhul, suhtleja poolt-argumente on neli. Ka vastuargumentide hulk tüüpide kaupa on erinev – sõdalasel viis, kõigil teistel aga neli.

Iga tüübi puhul on hinnatud nii selle tüübi populaarsust kogu valimis kui iga vastanu arvamuste kooskõlasust antud tüübile. Kuna hinnata paluti 5-palli süsteemis ja nii poolt- kui vastuargumentide hulk varieerub, võtsin ühtse hindamissüsteemi loomiseks kasutusele protsendid – tüübile vastab respondent, kelle vastusepunktid on vähemalt 75% kõigist võimalikest punktidest selle tüübi pooltargumentidest. Vastanu on n-ö puhas tüüp kui tema vastuargumentide punktid jäävad aga alla 60% võimalikest. Juhul kui vastuargumentide punktid aga ületavad 60% piiri, on tegemist n-ö segatüübiga. Segatüüp võib moodustuda nii erinevatest Alixi toodud neljast tüübist kui ka toodud lisakriteeriumitest.

Kõigi tüüpide osas tehtud tabelid täiskujul on lisatud käesoleva töö lisadesse. Iga tabeli analüüsimisel tõin välja kogu valimi põhjal keskmise hinnangu igale kriteeriumile ning kõigi vastanute individuaalsed vastused nii eraldi kui summana.

Et määratleda intervjueritute tüüpidesse kuulumist, tegin tabeli (vt Tabel 4) iga küsitletu tulemustest nelja tüübi nii poolt kui vastuargumentide osas. Selgeid tüüpe võis eristada kolme küsitletu puhul, kelle puhul tulid selgelt välja nii poolt- kui vastuargumentidega ainult ühe tüübi sobilikkus.

Siinkohal tuleb kindlasti mainida, et kõigi respondentide keskmine vastus 5-palli skaalal oli üle 3 punkti, mis tähendab, et üldjuhul anti üle poole võimalikest punktidest. Vastuargumentide hindamisel tähendas see kohati keerukamat analüüsi ja põhjenduste otsimist nii lisakriteeriumitest kui intervjuu kvalitatiivsest osast, kuna selgeid tüüpe oli võimalik eristada väga vähe.

Eeltoodud kriteeriumitega (vähemalt 75% pooltargumentide ja kuni 60% vastuargumentide hääli) oli võimalik klassifitseerida kümme küsitletut, kellest kolm olid puhtad tüübid ning seitsme eelistused jagunesid kahe või kolme tüübi vahel. Kahe respondendi vastused viitasid küll ühe kindla tüübi eelistustele, ent vastuargumentide kõrged tulemused ei võimaldanud neid puhtaks tüübiks klassifitseerida –vP-16M-Tln ja

P-23M-Tln kvantitatiivse osa vastuseid analüüsin seetõttu erandjuhtude all käesoleva peatüki raames hiljem.

Tabel 4: Intervjueeritute jagunemine Alixi (2005) tüpologia järgi

	Sõd.+	Sõd.-	Jut.+	Jut.-	Str.+	Str.-	Sh.+	Sh.-	Tüüp
Keskm.	3,11*	3,52	3,61	3,29	3,76	3,13	4,10	3,48	
B-20M-Tln	60**	72	60	70	78	60	80	70	Strateeg + (Suhtleja)
H-17M-Tln	73	80	76	80	71	70	75	75	Suhtleja + Jutustaja
H-27M-Tln	40	44	53	55	60	45	95	50	Suhtleja
M-18N-Krssr	60	76	82	55	82	60	75	85	Jutustaja + Strateeg (+ suhtleja)
M-19N-Knda	67	80	76	65	78	60	85	75	Strateeg (+ Jutustaja + Suhtleja)
N-22N-Vmsi	60	68	84	55	73	65	60	70	Jutustaja
O-26M-Tln	47	68	69	55	69	55	85	60	Suhtleja
P-16M-Tln	60	60	53	70	73	50	85	65	Suhtleja + strateeg
P-23M-Tln	60	76	64	70	64	55	90	70	Suhtleja + strateeg
R-20M-Trtu	73	76	82	70	76	70	75	70	Jutustaja + Strateeg + Suhtleja
T-23M-Lndn	73	68	89	65	76	85	75	70	Jutustaja + Strateeg + Suhtleja
W-14M-Tln	73	76	78	80	78	75	95	75	Suhtleja + Jutustaja + Strateeg

* Keskmine tulemus kõigi vastanute hinnetest tüüpi selles aspektis

** Tulemused esitatud protsentides

Järgnevalt igast Alixi (2005) tüüpi osas tehtud analüüsist ja selle tulemustest lähemalt.

4.3.1. Sõdalane (Warrior)

Sõdalased on Alixi sõnul mängijad, kes eelistavad mängu relvade ja tehnoloogiaga, kus on kajastatud võitlus- ja sõjaväetemaatika. Oluline on ka mängu reaalsus, graafika kvaliteet ja vähemal määral kiire reaktsioon ning ettearvamatu mäng. Neid ei huvita samas eriti karakterid või vajadus mängu jooksul mõelda.

Sellest tulenevalt moodustasin kvantitatiivosa põhjal kolmest kriteeriumist tuleneva pooltargumentide kogumi, kuhu kuulusid hea graafika, mängu reaalsus ja kiire reaktsiooni vajadus. Eeldatavasti eelistab sõdalane tulistamis-, ralli- ja spordimänge.

Kui kogu kvantitatiivosa keskmine hinne oli 3,6 palli võimalikust viiest, siis sõdalasele omased kriteeriumid said keskmiseks hindeks vaid 3,11. Võrdluses teiste tüüpide pooltargumentidega on tegemist konkurentsitult kõige madalama hindega. Tegemist on ka ainsa tüübiga, mille pooltargumendid said vähem häält kui vastuargumendid (3,52).

Samas on see seletatav asjaoluga, et WoWis puudub suuremal määral sõjaväetemaatika või relvade ja tehnoloogia kajastamine. Seega võis ka eeldada, et väga palju poolthääli sõdalase pooltargumendid ei saa, kuna selliseid eelistusi omavale mängijale ei pakuks WoW tema soovitud. Pigem võiks eeldada, et sõdalane võib proovida küll WoWi, aga pigem ei jääks selle juurde eriti pikaks ajaks pidama. Kuna kõik respondenid on mänginud samas vähemalt aasta aega, võib üsna julgelt arvata, et sõdalasi nende seas ei leidu.

Siiski tuleb arvesse võtta, et märkimisväärne hulk vastanuid nimetas ühe lemmikmängu stiilina ka tulistamismänge, mistõttu võiks isegi esineda segatüüpe.

Ometi oli isegi nelja inimese skoor sõdalase pooltargumentide osas väga lähedane sõdalaseks klassifitseerumisel. Vaadeldes aga nende inimeste laiemat profiili ja vastuseid teistele küsimustele, võib täheldada, et tegemist on laiapõhjaliste mänguharjumustega inimestega, kes samas eelistavad teatud aspekte, mida Alix sõdalastele omistab.

Kuigi näiteks H-17M-Tln eelistab sõja- ja strateegiamänge, klassifitseerub ta kvantitatiivanalüüsi põhjal jutustajaks ja suhtlejaks. Siiski on tema skoor sõdalasena 73% võimalikust, mille on kõrgeks teinud hea graafika väga kõrge hindamine mängu juures. Hea graafika keskmine hinnang 12 vastanu seas on samas 3,92, seega ei saa loogiliselt võtta, et hea mängugraafika hindamine teeb temast kohe sõdalase tüüpi mängija. Head graafikat võib samas hinnata ka rollimänge või MMORPGsid eelistav inimene, kellele lihtsalt meeldib nautida lisaks sisule ka mängu muid aspekte täie võimsusega.

Arvan, et siinkohal tuleb arvesse võtta lisaks WoW'i sõjamängude mitteolulisele hõlmamisele ka pooltargumentide vähesust – nimelt oli sõdalase pooltargumente kvantitatiivosas küsitud vaid kolm. Teisalt, kuigi suhtleja pooltargumente oli ka vaid neli tükki, eristusid sealsed tüübid üsna selgelt.

4.3.2. Jutustaja (Narrator)

Jutustajad on Alixi sõnul mängijad, kellele on olulisel kohal fantaasia, karakterid, teemad, stsenaariumid, avastamine, ettekujutusvõime kasutamien ja mõtlemine. Neile ei meeldi samas väljakutsuvad ja rasked mängud, samuti ei meeldi neile konkurents teiste mängijatega või sõjaväetemaatika. Sellest tulenevalt võib eeldada, et jutustajale meeldivad pigem rolli- ja fantaasiamängud.

Poolt-argumentidena läksid jutustajal arvesse haarav ja detailne storyline, fantaasiarikkus, analüütilisus ja kalkuleerimine, huvitavad questid, loogilise mõtlemise vajadus, avastamise võimalus, mõistatused, karakteri arenemine mängu käigus ning läbimõeldud rassid ja klassid. Vastuargumentidena ehk näitajatena, mida jutustaja ei pea oluliseks, läksid arvesse mängu reaalsus, kiire reaktsiooni vajadus, hea graafika ja teiste mängijate vastu võistlemine (PvP).

Võrreldes teiste arhetüüpidega, oli jutustaja populaarsuselt kolmas tüüp (poolt-argumentide hinnete keskmine 3,61), vastu-argumente oli vähem aga ainult strateegil (vastavalt 3,29 ja 3,13).

Jutustaja oli üks tüüpidest, millele leidis intervjuu kvantitatiivses osas suhteliselt täpne vaste intervjueritustest. **N-22N-Vmsi** ainus üle 75% tulemus poolt-argumentides oli jutustaja tüübil, samuti oli tal seal kõige madalam vastuargumentide skoor. Arvestades asjaolu, et tegemist on ainsa vastanuga, kes tõi lemmikmängudena välja just rollimängud, ei ole muidugi tegemist väga üllatava skooriga. Kokku andis N-22N-Vmsi üheksale kriteeriumile maksimumhinde, neist viis (fantaasiarikkus, huvitavad questid, avastamise võimalus, karakteri arenemine mängu käigus, läbimõeldud rassid ja klassid) kuulusid jutustaja poolt-argumentide hulka.

Lisaks neile viiele hindas ta mängu huvitavaks tegemisel kõrgelt ka head graafikat, usaldust gildiliikmete suhtes, karakteri head varustust ning õnnemomenti. Hea graafika hindamine tuleneb arvatavasti N-22N-Vmsi hiljuti saadud uuest arvutist – enne seda ei olnud tal võimalik mängida suuremate graafikanõudmistega mängu. Hea varustuse hindamine näitab eelkõige mängija karakterile orienteeritust, mis samuti viitab jutustaja-tüübile. Karakterile orienteeritusest kui mängimise *online* motivatsioonist räägitakse aga käesoleva töö neljanda uurimisküsimuse all.

Lisaks n-ö puhtale jutustaja-tüübile leidis ka neli segatüüpi (H-17M-Tln, M-18N-Krssl, R-20M-Trt, T-23M-Lndn), kusjuures kõigil neist oli jutustaja suuremal määral esindatud. Samas ainult ühel neist (M-18N-Krssl) olid vastuargumentid määratud normi piires, kusjuures seda kahe tüübi puhul kolmest kvalifitseeritust. Kuna aga segatüübi osaliste teiste tüüpide kirjeldus on veel ees, kirjeldatakse kolme respondenti neist hiljem.

T-23M-Lndn vastas enim jutustaja poolt-argumentidele kõrgemate punktidega – jutustaja pluss poolel olnud üheksast argumendist pidas ta mängu huvitavaks tegemisel väga oluliseks lausa kuute (*storyline*, fantaasiarikkus, huvitavad *questid*, avastamise võimalus, karakteri areng, klasside-rasside läbimõeldus), seega võib teda pidada kõige enam sellele tüübile vastavaks intervjuerituks.

Nagu ka varem mainitud, on tegemist arvatavasti vastanutest suurima mängubaasiga inimesega, mistõttu on ka arusaadav tema võime ja tahe näha mängus oluliselt

erinevamaid aspekte kui ehk teistel mängijatel. Kuna aga tema keskmine hinna kriteeriumitele oli 3,90, olid üsna kõrged tulemused ka teistes tüüpides ning ühtlasi kõigis vastuargumentides. Kui küsisin, mida ta WoWis enim hindab, vastas ta nii:

„Tähtsuse järjekorras pakuks ehk: oma peacharri arenemine läbi levelite mitte geari, vaid just charri arenemine enda jaoks - uued abilityd ja lore, mis kaasas käib. Sotsiaalne aspekt: sõpradega koos on väga lõbus viiemehe instance'e joosta ning Ventrilo on kuldaväärt - samas on väga tihti ka PUGidega (pick up group ehk tundmatute inimestega mingi koopa läbimiseks moodustatud grupp - autor) saanud uskumault palju nalja. Gear ja selle uuendamine.” (T-23M-Lndn)

4.3.3. Strateeg (Strategist)

Strateege kirjeldab Alix kui mängijaid, kellele on tähtsaimal kohal keerulised strateegiad, väljakutsuv mängu dünaamika ning mängu ja teiste mängijate üle kavaldamine. Nad naudivad kui neid mõtlema või midagi ette kujutama pannakse ning kui nende mängu käik on etteaimamatu. Strateegile on kõik muu, alates karakteritest ja süžest ning lõpetades realismiga, võrdlemisi ebaoluline.

Arvatavasti naudivad strateegid enim strateegiamänge ning puzlesid.

Tüübi pooltargumendina läksid arvesse kokku üheksat kriteeriumi, mida mängijad hindasid mängu huvitavaks tegemisel. Kriteeriumid olid järgmised: keeruline strateegia, analüütilisus ja kalkuleerimine, *multiplayer* võimalus, teiste mängijate vastu mängimine (PvP), loogilise mõtlemise vajadus, huvitavad *questid*, kontroll mängus toimuva üle, palju võimalusi mängimiseks ning fantaasiarikkus. Nende keskmiseks hinnanguks mängu huvitavaks tegemisel andsid mängijad 3,76 punkti.

Vastuargumentidena läksid arvesse mängu reaalsus, kiire reaktsiooni vajadus, haarav ja detailne *storyline* ning läbimõeldud rassid ja klassid. Strateegi vastuargumentidena arvesse läinud kriteeriume hinnati kõigist tüüpidest samas kõige madalamalt – keskmiselt 3,13 punktiga.

Peaaegu puhta strateegina võib välja tuua **M-19N-Knda**, kelle puhul nii poolt- kui vastuargumentide summad mahtusid määratud piiridesse. M-19N-Knda on strateegile omastest kriteeriumitest tähtsamatena toonud küsitluses välja *multiplayer* võimaluse ja loogilise mõtlemise vajaduse, samas teiste mängijate vastu võistlemist ning mängu etteaimamatust pole ta eriti kõrgelt hinnanud. Kuigi autor arvas, et strateegid võiksid eelistada pigem strateegiamänge ja puzlesid, on samas M-19N-Knda märkinud oma lemmikuteks hoopis FPSid ja MMORPGd.

Peale toodud kahe kriteeriumi, on M-19N-Knda nimetanud veel nelja aspekti mängust väga oluliseks: avastamise võimalust, karakteri edasi arenemist mängu käigus, usaldust gildiliikmete vastu ning võimalust töötada koos teiste mängijatega. Esimesed kaks omadust näitavad selgelt, miks ta sobiks ka poolenisti jutustaja segatüüpi esindama, samas kaks viimast viitavad ka põhjusele, miks sobiks M-19N-Knda ka suhtlejatüüpi. Ka intervjuueritu ise tunnistab suhtlemisaspekti olulisust intervjuu kvalitatiivosas – kui küsisin, mis teda mängu juures kõige rohkem võlub, vastas ta:

„Mäng ise on tore ja põnev ning graafiliselt ilus ning väga palju erinevaid tegevusi ja yldse v2ga sisukas. Kuid hetkel [võlub mind] rohkem raidimine ja uue contendi avastamine ja n2gemine. /.../ kuid kõige rohkem ikkagi inimesed kellega m2ngin – kui need enamus 2ra kaoks siis ei viitsiks yksi kyll enam edasi nokkida.” (M-19N-Knda)

B-20M-Tln on peaaegu et puhas strateeg, ent omab ka tugevaid suhtlejale omaseid kriteeriume. Tema skoorid iga tüüpi nii poolt- kui vastuargumentides on kõik üle keskmise ning tema keskmine hinnang kõikide kriteeriumite suhtes on 3,67. Samas tuleb tema suhteliselt kõrge keskmine pigem hindest ,4', mis tähendab ,pigem olulisi' aspekte mängus ning mida ta on kasutanud kokku 12-l korral. Hinde ,1' on ta andnud vaid ühele näitajale, mis on haarava ja detailse *storyline*'i tähtsus.

Olulisimaks peab B-20M-Tln *multiplayeri* võimalust, mängu arendamist tootja poolt läbi aja, teiste mängijate vastu võistlemist, usaldust gildiliikmete suhtes ja õnnemomenti. Samuti on tema jaoks oluline kontroll mängus toimuva üle. Vaadeldes nii esma- kui teisejärgulisi asjaolusid B-20M-Tln hinnangul, samuti Alixi arhetüüpide järgi suurel

määral suhtlejaks paigutumist, võib järeldada, et tema strateegi mängustiil on peamiselt siiski grupi- ja inimestekeskne. Talle on oluline mingi rühma inimestega koos mängimine, gildiga koos eesmärkide saavutamine ning meelelahutus ja tugevad emotsioonid, mis tekivad seeläbi.

M-18N-Krssl on ainus respondent, kes sobis täielikult rohkem kui ühte tüüpi – tegemist on jutustaja ja strateegi segatüübiga, kellel on vähesed suhtleja mõjutused. M-18N-Krssl hindas kõige kõrgemalt üheksast strateegile omasest kriteeriumist kolme (fantaasiarikkus, mänguvõimaluste paljusus ja *multiplayer* võimalus) ning jutustaja sama paljudest pooltaspektidest nelja (fantaasiarikkus, avastamise võimalus, karakteri arenemine mängu käigus ja rasside-klasside läbimõeldus).

Lisaks hindab ta head graafikat, õnnemomenti, tootjapoolset mänguarendust, mängu kestvust (st kunagi ei tea mängust päris kõike), usaldust guildiliikmete suhtes, mängu tekitatavaid tugevaid emotsioone ning võimalust teiste mängijatega koos millegi nimel töötada. Siit tuleneb suuresti ka põhjus, miks M-18N-Krssl sobiks pooltargumentidega ka suhtlejaks. Sama kinnitab ka ta ise intervjuu käigus, kui küsisin, mis teda mängu juures enim võlub:

„[Mind võlub s]ocial aspect. Need inimesed, kellega iga päev suhtlen ja koos mängin. Usun, et need, kes pikemat aega mängivad, ei oleks ammu enam siin, kui poleks oma communityt.” M-18N-Krssl

R-20M-Trt on küll peamiselt jutustaja, ent tänu üsna kõrgetele vastuargumentidele on tegemist siiski segatüübiga. Samuti esineb tal strateegi ning suhtleja tunnuseid. Kui välja arvata analüüsivajadus mängus, hindas R-20M-Trt kõiki jutustaja poolt-argumente kas oluliseks või väga oluliseks – neist ,5' vääriliseks mõistatusi ja karakteri arenemist mängu käigus. R-20M-Trt tõi intervjuus välja, et eelistab pigem karakterikeskset mängimist, ka rääkis ta, et eelistab pigem rahulikku mängustiili, kus võimalikult palju kontenti saab tundma õppida.

„Alguses [meeldib mängida] kindlasti rahulikult ja maksimaalselt, kiiresti kuskile jõudmine väga ei kõiguta. /.../ et siis pigem rahulikult ja maksimaalselt [kontenti nautida].” (R-20M-Trt)

4.3.4. Suhtleja (Interactor)

Alixi sõnul hindavad suhtlejad enim võistlusmomenti ja teiste mängijatega koostööd, end ei hooli eriti ootamatuste olemasolust mängus või vajadusest ettekujutusvõimet kasutada. Suhtlejad kasutavad tema sõnul *online* mängimist ainult kui moodust suhtlemiseks, seega võib eeldada, et suhtlejate peamine kriteerium mängu puhul on võimalus seda koos teiste mängijatega mängida.

Suhtleja poolt-aspektidena läksid arvestusse hinnangud multiplayer võimaluse, teiste mängijatega koos töötamise, teiste mängijate vastu võistlemise (PvP) ning sõprade mängueelistuse („et ka sõbrad mängivad”) osas. Suhtleja poolt-argumendid olid vaieldamatult kõige populaarsemad – kesmise hindega lausa 4,10.

Vastu-argumentidena olid kasutusel samuti neli aspekti: fantaasiarikkus, analüütilisus, loogilise mõtlemise vajadus ning keerulised strateegiad. Üllataval kombel olid suhtleja vastu-argumendid tüüpide miinusmärgiga argumentide seas teisel kohal peale sõdurit. See omakorda näitab vastajate mitmetahulisust ja mitte päris ühest vastamist Alixi toodud tüüpidele.

Suhtleja osutus ootuspäraselt kõige kõige populaarsemaks mängijatüübiks – poolt-argumentide künnise ületasid 11 vastanut 12st, neist vastuargumentide künnise piiresse jäid samas vaid kaks. Täiesti kahtluseta kuuluvad seega suhtlejate hulka kaks respondenti – H-27M-Tln ja O-26M-Tln, kellel mõlemal olid väga madalad tulemused teiste tüüpide nii poolt- kui vastuargumentide osas, samas suhtleja aspektist olid skoorid väga kõrged.

H-27M-Tln hindas ainult sõprade mängimise olulisust ,4'-ga, hinnates kõiki teisi pooltargumente maksimumivääriliseks huvitavas mängus. Vastuargumentidest pidas ta

küll ,5' vääriliseks mängu fantaasiarikkust, ent kokku hindas vastu-aspekte vaid poolte punktidega võimalikust poolt-argumentide ligi maksimumpunktidele.

Lisaks eeltoodule peab H-27M-Tln oluliseks mängu juures õnnemomenti, avastamise võimalust, karakteri head varustust, kontrolli mängus toimuva üle, rasside-klasside läbimõeldust, tootjapoolset mänguarendust, usaldust gildiliikmete suhtes, valikuvõimalusi mängimises ning mängu tekitatavaid tugevaid emotsioone. Samas tundub, et tugevamaid emotsioone tekitavad temas eelkõige situatsioonid, millesse on seotud ka teised mängijad – ka intervjuus ütles ta, et olulisimad faktorid tema jaoks WoWis juures on mänguseltskond ja PvP.

Huvitaval kombel on ka teine suhtleja intervjueeritustest vanuse ülemisse piiri jääv mängija. **O-26M-Tln**, sarnaselt eelmisena mainitud mängijale, eristus nii poolt- kui vastuargumentidega ainult suhtleja tüübi seisukohalt.

Ainsad maksimumhinded, mis ta mängu huvitavaks tegemisele üldse on andnud, on *multiplayer* argument ning mängu tekitatavad tugevad emotsioonid, ka tema keskmine hinne toodud kriteeriumitele on üks madalamaid – 3,13. Ka tema puhul tundub, et olulisemad on pigem teiste mängijatega seotud emotsioonid. Kuna ta praegu mängib üsna harva WoWis, ei ole ta siiski sellest päris eemale jäänud. Ise kirjeldab ta põhjust, miks ta iga mõne aja tagant jälle mängida tahab, nii:

„[Mind hoiab] see keskkonna püsivus – oled pool aastat ära, aga sinu char on täpselt seal, kuhu ta jäi ja saad jätkata nagu poleks vahepeal aega möödunudki. Kindlasti ka inimesed, kellega koos mängida ja eestikeelne guild. Et on tore küll mõnikord harva logida, ja näha, et samad nimed on online.” (O-26M-Tln)

Kaks respondenti on kirjeldatavad ka kui suhtleja ja mingi muu tüübi segatüübid. **H-17M-Tln** on jutustaja ja suhtleja segatüüp – mõlema tüübi poolt-argumentide künnised ületasid tema vastused suhteliselt napilt, samas kui vastuargumendid oli puhta tüübi jaoks liialt tugevalt esindatud.

Suhtlejale omaselt hindab ta kõrgelt võimalust mängida koos teiste mängijatega kui ka teiste mängijate vastu võistlemise aspekti ning jutustajale omaselt meeldib talle mängus karakteri arenemine ja klasside-rasside läbimõeldus. Samas, erinevalt tavapärasest

suhtlejust meeldivad talle ka keerulised strateegiad ning erinevalt tavapärasest jutustajast hindab ta kõrgelt ka teiste mängijate vastu võistlemist ning head graafikat.

Samuti hindab ta tulistamismängude eelistajate arvatavateks eelistuseks peetavat hea graafika ning kiire reaktsiooni aspekti. Ka strateegile omaselt peab ta oluliseks näiteks keerulist strateegiat – kahe viimati mainitud tüübi kriteeriumitest jäi H-17M-Tln aga napilt välja. Ta ise kirjeldab mängus nauditavat kontenti järgmiselt:

“[Mind köidab WoWi juures peamiselt s]ee, et sul on võimalus olla teistest parem. Raid bossid ka. Et peab kindla strateegia järgi tegema ja kõik peavad koos töötama, muidu asja ei saa.” (H-17M-Tln)

W-14M-Tln on küll eelkõige suhtleja, aga suuresti strateegi ning jutustaja mõjutustega. Maksimumhinded mängu huvitavaks tegemise aspektist on ta andnud kiire reaktsiooni vajadusele, multiplayer ja avastamise võimalusele, hea varustuse saamisele, kontrollile mängus toimuva üle, usaldusele guildiliikmete suhtes, teiste mängijatega koos millegi nimel töötamisele ning võimalusele teiste mängijate vastu võistelda.

Üldiselt võib täheldada, et kõik nii poolt- kui vastuargumendid on hinnatud 73% või kõrgemaga, ka keskmine hinnang kõigile argumentidele oli suhteliselt kõrge (3,83), mistõttu võib eeldada, et tegemist on üsna laia mängubaasiga. Kuna tegemist on noorima intervjuueerituga, võib ka eeldada, et ehk ta alles otsib oma õiget mängužanrit või –stiili. Enim hindab ta mängudes suhtlemisaspekti ning sarnaselt H-27M-Tln-aga on alla maksimumi hinnangu andnud vaid sõprade koosmängimise vajalikkusele (4 punkti viiest). Oma sõnul naudib ta enim mängus oma karakteri arendamist ning teiste mängijate vastu võistlemist.

4.3.5. Erandjuhud

P-16M-Tln ning P-23M-Tln on kaks erandjuhtu, kelle puhul küll võib välja tuua ühe tüübi, millele nad enim vastavad, ent liiga kaalukate vastu-argumentide tõttu ei vasta nad suhtleja tüübile n-ö puhta tüübi määral. Samas ei ole neil ühegi teise tüübi suhtes poolt-

argumente piisavalt, et segatüüpi moodustada, mistõttu tuleb lisakirjeldused luua Alixi toodud tüüpe küll silmas pidades, ent ka muid asjaolusid sinna juurde vaadeldes.

Erandjuhtude olemasolu on samas ette näinud ka Alix, käesoleva töö autori meelest võib olla aga ka tegemist n-ö üleminekuetapiga ühelt tüübilt teisele – mõlemad mängijad on varasemalt eelistanud eelkõige tulistamismänge (eeldavad küll ka suhtlusaspekti), ent on nüüd põhiajaga mängimas *online* mängu, kus on žanrid suhteliselt segunenud, ent suhtlusaspekt äärmiselt olulisel kohal.

Ka on erinevad inimeste ootused mängust – kui P-16M-Tln mängus oleva tegevuse rohkuse pärast, siis P-23M-Tln kirjeldab oma mänguharjumusi kui taustategevust.

P-16M-Tln vastab kõige suuremal määral suhtlejale, ent väljaspool kriteeriume vastuargumentide summa ei võimalda teda päris üheselt suhtlejaks liigitada. Maksimumtähtsusega on ta hinnanud ainult kahte aspekti – *multiplayer* ja PvP võimalusi. Samas on ta tähtsaks hinnanud ka keerulist strateegiat ja loogilise mõtlemise vajadust, mis Alixi järgi on suhtlejale pigem vastumeelsed aspektid mängust ja tõstavad P-16M-Tln vastuargumentide summa liiga kõrgeks puhta tüübi jaoks.

Nii WoW kui ka paljud teised (*online*) mängud eeldavad teiste mängijate vastu mängimisel strateegiate loomist ja loogilist mõtlemist. Strateegiks aga P-16M-Tln ei klassifitseeru PvP tarbeks mitte vajalike omaduste vähem tähtsaks pidamise tõttu (huvitavad questid, kontroll mängus toimuva üle, fantaasiarikkus).

Arvatavasti on siinkohal küsimus asjaolus, et Alix on uurimuse avaldanud 2005. aastal ning teostanud selle arvatavasti veel pisut varem. Samas sel ajal alles tulid välja esimesed laiemas plaanis PvPd sisaldavad mängud, mistõttu tõesti võisid olla strateegia ja suhtlemine omavahel pigem vastandlikud.

P-23M-Tln hindab mängus enim suhtlusaspekti ning klassifitseeruks Alixi kriteeriumite järgi suhtlejaks kui vastu-argumentide summa jääks normide piiresse. Seega on tegemist n-ö segatüübiga, samas kui teist tüüpi peale suhtleja Alixi järgi välja pole võimalik tuua. Kokku nimetab ta 18 kriteeriumi pigem oluliseks või väga oluliseks, samas tema keskmine hinnang kriteeriumitele on ainult pisut kõrgem kõigi vastanute hinnangute keskmisest (vastavalt 3,62 ja 3,60).

Lisaks suhtlusaspektile (PvP, et sõbrad mängivad) peab P-23M-Tln oluliseks mängus ka karakterit – et toimub karakteri edasiarenemine mängu käigus, saab täiendada karakteri varustust, mängus on läbimõeldud rassid ja klassid, omada kontrolli mängus toimuva üle, ja asjaolu, et sõbrad mängivad.

Tegemist on mängijaga, kes Alixi toodud kriteeriumite kohaselt hindab pea maksimumi vääriliselt mängu suhtlusaspekti ja sellest tulenevalt teiste vastu võistlemist ning mängukeskkonna vastast võitlust. Samas eeldavad need aspektid ka strateegiate loomist ja elluviimist, mida Alixi toodu arvesse ei võta.

P-23M-Tln puhul on tegemist praktiliselt sama juhtumiga kui eelmainitud P-16M-Tln korral ning seetõttu võiks *mõlemad mängijad nimetada suhtleja ja strateegi segatüübiks*.

4.3.6. Kas jutustajad ja suhtlejad on nõus gildi heaolu nimel enda arvelt rohkem panustama?

Kuna seda küsimust oli võimalik küsida vaid püsivalt kindlas gildis olevatelt ning aktiivsematelt mängijatelt, ei ole paraku uurimisküsimusele võimalik terves mahus vastata. Samuti tekib siinkohal küsimus, keda päris täpselt nimetada jutustajaks ja keda suhtlejaks, kuna enamus mängijaid kuulusid mitmesse tüüpi korruga. Seega vaadeldakse siinse uurimisküsimuse all kõiki mängijaid, kellelt antud küsimust oli võimalik küsida.

Kaks selleteemalist küsimust oli küsitud gildi kohta käivate küsimuste lõpus ning kõlasid järgmiselt „Kui gild seda küsib, kas oleksid nõus oma *chari rerollima?*” (vahetama oma

karakteri välja gildi poolt soovitud karakteri vastu ning selle vajalikule tasemele üles töötama) ja „Kui gild küsiks, oleksid sa nõus rohkem aega mängimisele pühendama?“. Olenevalt intervjuu käigust ja varasematest küsimustest võis sõnastus pisut muutuda.

Küsimuste peale tekkis kaks erinevat reaktsiooni – kas sellist tegevust peeti gildi poolt ebaviisakaks või leiti, et on olemas mingi võimalus gildi palve täitmiseks. Kokku küsiti sellised küsimused üheksalt inimeselt, kuna üks oli mängimise täiesti lõpetanud, teine mängis vaid väga harva ning kolmas ei omanud päris konkreetset gildi.

Kindla ei ütlesid oma karakteri vahetamise soovi peale neli inimest – üks vastanu ei soovinud seda lähemalt seletada, teine sama gildi inimene lisas aga, et nende gildis see nii ei käi, ent sellegipoolest ta ei oleks nõus. Kolmas ja neljas eitava vastuse andnu möönsid, et veel aasta aega tagasi oleksid nad seda võimalust kaalunud tõsiselt, ent praeguseks hetkeks on tuhinat või mänguaega jäänud vähemaks ning seetõttu peaksid nad ära ütleva. Siinkohal toodi välja ka rahvusgildis olemise eripära – kuna inimeste hulk on üsnagi piiratud, õpitakse pikapeale läbi ajama olemasolevate ressurssidega ning eritingimusi inimestele ei seata. Ka tõi üks vastanu välja, et ta on varasemalt gildi soovil juba karakterit vahetanud, ent kuna see ei tasunud end ära, siis rohkem ta sellist asja ei teeks.

Kõhklevale või nõustuvale seisukohale asusid viist inimest, kellest kolm tõid esmaseks tingimuseks, et nõutav karakter peaks neile endile ka mängustiililt sobima. Olulise asjaoluna toodi ka välja viis, kuidas gild sellist palvet esitab – kas käskivas vormis või pigem palvena.

„Hmm kui mulle öeldakse, et nii rolli nüüd rogue endale või lendad siis kindlasti ei rerolliks ma. Char mida rerollida peaks ka endale meeldima.“ (B-20M-Tln)

Rohkema aja pühendamise peale samas vastaksid pigem ei lausa kuus inimest ja vaid kolm möönsid, et oleksid ja ongi ka realselt mõnikord nõus rohkem aega mängimisele pühendama, kui sellest sõltub suurema hulga inimeste ajakasutus.

Üks keeldunu põhjendas seda aga rohkema vaba aja puudumisega:

„Kahjuks peaksin keelduma, kuna töö tõttu ei ole see füüsiliselt võimalik. Kui töö ja elu seda võimaldaks, kaaluksin seda tõsiselt.” (T-23M-Lndn)

Nõustunud mängijad aga ütlesid, et lisaaja pühendamine pole neile ka praegu võõras tegevus:

„Rohkem kui 24/7 on võimatu pühendada ning ma pean alati lõpuni vastu. Olen olnud väsind ja taht ära minna, aga teades et minu pärast raid pooleli jääb pole läinud.” (M-19N-Knda)

Kokku saab kahe küsimuse vastuste põhjal hinnata, et üheksast respondentist, kellelt küsimusi küsiti, oleksid vajaduse korral nõus rohkem aega või energiat gildi soovidele vastu tulemiseks pühendama neli mängijat – kaks neist on peamiselt strateegid ning kaks esindavad kõiki kolme tüüpi. Seega küsimus, kas pigem suhtlejad ja jutustajad on nõus oma soovidest gildi soovid kõrgemale seadma, ei olnud õigustatud. Pigem tundub, et vastutuleku soov on seotud isiklike kogemustega – kas on varem olnud meeldiv sarnane kogemus või mitte.

4.3.7. Kas keelelised eripärad mõjutavad tüpoloogilist jagunemist?

Üllataval kombel leidis vaid üks inimene küsitletud 12st, et inglise keel mängu põhikeelena võib mingil määral võtta vähemaks mängu sisuga kursis olemist. Kuigi enamus möönsid võimalust, et nad päris kõigest mängus aru ei saa, leiti, et tähtsam on siiski sisu mõistmine, mitte kõigi sõnade teadmine. Mõni intervjuueritu arvas, et just tänu arvutimängudele on ta saanud piisavalt praktikat, et nüüd võivad ka inglise keeles suheldes end vabalt tunda. Lisati ka, et kuna ollakse rahvusguildis, siis suhtlus toimub enamasti eesti keeles nagoonii ja seetõttu keeleprobleem puudub.

Samas, kümme vastanut pidasid oma inglise keelt heaks, päris heaks või väga heaks, ülejäänud ka kaks tõid välja teatud aspekti, kus nad tunnevad keeleoskuses vajakajäämiseid. Keeleoskuse hindamises vanuselisi või asukohalisi erinevusi välja ei tulnud.

4.4. U3: Millised on mängimise n-ö offline sotsiaalsed motiivid?

Mängimise *offline* sotsiaalsete motiivide all peab autor Kerrist (2003) eeskuju võttes silmas kahte aspekti: (1) millised *offline* motiivid üldse suunasid inimese arvutimänge mängima ja (2) millised *offline* sotsiaalsete suhtumistega nii pereringis kui Interneti-välises sõpruskonnas puutub mängija igapäevaselt kokku.

Valdav enamus vastanuid puutusid arvutite ja mängudega esmakordselt kokku mõne perekonnaliikme kaudu – kas ostis isa koju arvuti või võttis üks vanematest lapse tööle kaasa, kus talle tegevuseks mõni arvuti(mäng) pakuti. Esmakordselt puututi arvutitega kokku ka mõne sugulase või perekonnatuttava juures. Ligikaudseks vanuseks, millal see juhtus, märgiti tavaliselt 6-10 eluaasta. Vanemate respondentide puhul jäi see aeg 1990ndate algusesse, mida noorem oli aga respondent, seda nooremana ta arvutitega kokku puutus ning oma isikliku arvuti sai.

Huvitava asjaoluna tasub kindlasti märkida, et kolmest naismängijast kaks puutusid arvutitega esmakordselt kokku ema töö juures, samas kui meessoost vastanute puhul võis täheldada, et esmakontakt arvutitega tekkis eelkõige meessoost lähisugulas(t)e mõjul.

Üldjuhul ei mäletatud seda põhjust, miks päris täpselt mängima hakati – märgiti nii igavuse peletamist, vanemate suunamist vaikselt aja veetmisele kui ka võistlusmomenti rekordite tegemisel.

4.4.1. Milline on offline mängijatest tuttavate mõju?

Üldjuhul jagasid mängijad oma tutvusringkonna kaheks – *online* sõbrad-tuttavad, kellega koos mängitakse erinevaid või samu mänge ning *offline* sõbrad, kellega on muud ühised huvid. *Online* ja *offline* sõpruskonna vahetõrge erineb mängija kaupa väga suuresti – oli inimesi, kelle pea kõik sõbrad mängivad, samuti ka neid, kelle tutvusringkond jaguneb

ligikaudu pooleks või on *offline* tutvusringkond enamuses. Üldjuhul tehakse aga n-ö interneti-sõpradel ja päriselu sõpradel üsnagi rangelt vahet.

„Väljaspool interneti tutvusringkonda [olevad sõbrad ei mängi] nii väga, aga läbi mängude on suur number sõpru juurde tekkinud, kes kõik mängivad /../ samu mängu. /../ Olen [nendega ka reaalelus kohtunud].“ (M-18N-Krssr)

Kuigi arvutimängud on suhteliselt populaarne tegevus pigem mingi kindla hulga noorte inimeste seas, siis nende kaudu satuvad samas mõnikord mängima ka need inimesed, kes üldjuhul selliste asjadega ei tegele:

„/../Need kellega ma n-ö päriselus suhtlen, nendest ei mängi keegi. Noh, nii naljaviluks vahest. Aga samas need kellega netis suhtlen, need pelavad suht kõik! /../ kuid need, kes arvutimänge pelavad, nendest osadega suhtlen ainult päriselus.“ (B-20M-Tln)

Siiski nimetatakse enamust mängude kaudu saadud sõpru ja tuttavaid pigem oma *online* sõpradeks. Kuigi enamustega on Eesti väiksuse tõttu kohtunud, suheldakse siiski pigem Interneti vahendusel ja mängudes ning reaalelus kokkusaamised on kindlasti harvemad ja pigem erandlikud. Mingi kindla mängu ümber tekkinud kogukondadele aga teevad aktiivsed mängijad ka kokkutulekuid, samuti saavad tihedamalt suhtlevad inimesed kokku niisama.

„Tänu WoWile [olen arvutimängude kaudu tutvavatest kokku saanud] ikka paljudega. 56 inimest oli vist viimati kokkutulekul, kusjuures seal olid ehk vaid üksikud inimesed kellega ei oleks tahtnud kohtuda või kellest ma palju midagi ei teadnud. Peamiselt ongi nii, et tuleb idee: lähme kinno ja siis mingi rahvas läheb, võttes veel paar uut inimest kaasa keda enne pole näinud. Või suuremad kokkusaamised, inimest tead nimepidi ja siis näed ka nägupidi ära.“ (N-22N-Vmsi)

Offline mängijatest tutvusringkondade tekkimisel tuuakse välja nii suurematel kui väiksematel võrgupidudel kohatud (kunagised) mängukaaslased, kellega nüüd just pigem väljaspool Internetti suheldakse. Sellised *offline* sõpruskonnad on aga tekkinud eelkõige mängimisega praeguseks harvemini tegelevatel mängijatel, kellega aeg-ajalt saadakse ka

senimaani väiksemateks võrgupidudeks (LANideks) kokku, et (kunagises) ühises lemmikmängus mõõtu võtta ja nädalavahetus koos veeta.

„Olid ajad kus pmst kõik [mu sõbrad] mängisid, siis kui arvuti välja tuli. Praegu - on pigem vastupidi. [Hinnanguliselt mängib veel] ~10 ma arvan. [Sõpru olen juurde saanud] kindlasti rohkem kui oleks saanud ilma arvutimänguta. Aga olen leidnud sõbrad, kes jäävad igavesti sõpradeks ja väga headeks sõpradeks. Tänu LANidele.” (P-23M-Tln)

4.4.2. Milline on offline mitte-mängijatest tuttavate mõju?

Offline tuttavate osas küsiti küsimusi nii väljaspool Internetti oleva tutvusringkonna kui perekonna osas, eelkõige nende arvamust ja suhtumist mängimisse. Eriti just noorematel mängijatel on perekonna suhtumine arvutimängudesse oluline, kuna näiteks WoW-i mängimine eeldab lisaks mängu ostmisele ka igakuist väljaminekut mänguaja ostmiseks, samuti maksavad ju interneti arveid vanemad.

Küsimusele, kuidas mängija perekond suhtub nende vaba aja veetmise viisi, vastasid enamus, et ega see neile väga ei meeldi. Kolme noorima respondendi (14-, 16- ja 17-aastase) vanemad suhtuvad nende sõnul üsnagi erinevalt samas mängimisse – kahe vanema noormehe vanemad arvavad, et nad peaksid pigem 'millegi kasulikuga' tegelema, samas noorima respondendi sõnul on tema vanematele olulisim, et tal kodused tööd oleksid tehtud ning muud ülesanded täidetud.

„Enamasti neil (vanematel – autor) on ükskõik, peasi et kodused tööd on tehtud ja prügi välja viidud.“ (W-14M-Tln)

Üsnagi sarnaselt jagunevad ka teiste mängijate pereliikmete arvamused, ehk siis arvutimängimisest rääkides hinnatakse seda kui lapsikust ja lihtsalt toas istumist ning suhtumist kirjeldatakse kui 'ohkega leppimist'. Täiskasvanud vastanud aga samas nentisid, et hoolimata oma suhtumisest, ei jää üldjuhul perekonnal midagi muud üle kui faktiga leppida. Arvamused mängimisse võivad samas aga varieeruda ka peresiseselt.

„Ema, vend ja õde ei tee [mängimisest] numbrit, isa korrutab ikka, et lapsepõlv sai läbi esimesse klassi minnes :P /.../ Sõna otseses [mõttes], ta on vanamoodne inimene ja leiab, et 23-aastaselt peaks noormehel juba naine, 2 last ja koer ning maja ostetud olema. Tema arvates [oleksin ma pidanud juba esimesest klassist selle nimel töötama, mitte arvutimängudega tegelema]. Mõistmata, et arvuti on mulle andnud siamaani minu senise teadliku elu kolm töökohta.“ (T-23M-Lndn)

Teine mängija aga toob välja, kuidas ta perekond oli muidu pigem negatiivse hoiaku juures meeldivalt üllatunud kui ta võistlustelt auhindu koju tõi:

„Samas kui CSI ajast auhindu ja värki koju sai toodud siis vaatasid üllatavalt positiivselt. /.../ mängimine on nende meelest ok, aga nad arvavad, et liiga palju aega kulutan selle alla.“ (B-20M-Tln)

Üldine arvamus paistab siiski olevat, et kui mängijal on kõik muud asjad korras, siis ei ole ka pere jaoks eriti vahet, millega pereliige oma aega sisustab. Üks mängija tõi samas välja ka selle suhtumise negatiivsemad pooled:

„Perekond pole ei arvetisse, interneti ega mängudesse kunagi hästi suhtunud. hetkel on ka kõige selletõttu suurem jama, kuna kui miskit viltu on süüdistatakse kohe mingit arvutit jne. Samas on perekonnas probleemid üldse milleski muus, aga sellekohapealt pigistatakse silm kinni ja tehakse nägu, et ei saada aru.“ (M-19N-Knda)

Ainus oma perekonda omav respondent O-26M-Tln küsis intervjuu ajal selle küsimuse samas ka oma abikaasalt, mille peale talle vastati, et „mõnikord on ütlemist, aga üldiselt saab hakkama’. Vastanu sõnul on ta naine ainsa mänguna mänginud koos temaga *multiplayer* tetrists.

Üks respondent kaheteistkümnest väitis, et tema kõik sõbrad mängivad ka ise kas siis samu mängu, mis tema, või midagi muud. Teiste vastanute sõnul hinda nende mitte mängivad sõbrad tavaliselt arvutimängimist eriti kõrgelt või ei oma selles osas üldse seisukohti.

Negatiivse suhtumise osas toodi välja eelkõige mängimise suur ajakulu. Mõni mängija ütles, et on proovinud ka seletada oma sõpradele, et mängimine ei tähenda tema jaoks ainult arvuti taga istumist, vaid ka sõpru, ühiseid tegevusi ja võrgupidusid, ent üldjuhul ei saada sellest tema sõnul aru.

Samas toovad teised mängijad välja, et oma n-ö reaalelu sõpradega nad üldjuhul suhtlevad nagunii teistel teemadel. Seetõttu nood ei pruugi teadagi nende hobist, mistõttu üks mängija nimetas end 'kapi-arvutimängijaks'. Teisalt arvavad ka osade mängijate sõbrad, et igapäev on vaba voli oma aega kasutada enda äranägemise järgi. Samas on just ajakulu tõttu ka mõni inimene läinud sõpradega mängimise pärast tülli:

„Samas mingi.. 5 aastat tagasi oli parima sõbraga sellepärast jama.. kuna ta polnud gamer ning mul vahepeal temale aega ei jäänudki mängimise tõttu.. siis oli väike riid.“

(M-19N-Knda)

N-22N-Vmsi toob aga välja, et kuna neiu elukaaslane mängib ka ise, kuigi teist tüüpi mängu, on tema suhtumine mängudesse üsna tolerantne, kuigi päris heaks ta seda ka ei kiida.

4.4.2.1 Kas mängimine on n-ö poiste asi?

Küsimus küsiti intervjuu käigus seotuna küsimustega kaasmängijate tavapärase vanuse ja rahvuse kohta ning mängija võimalike eelistuste osas neis aspektides. Selle küsimuse puhul võis näha arusaadavatel asjaoludel respondentide soolist osalist jagunemist arusaamade osas – nimelt kõik naissoost vastanud leidsid, et arvutimängud päris kindlasti pole n-ö poiste asi, samas kui osad meessoost respondendid nõustusid väitega erinevatel põhjustel.

Kõik vastanud olid eelnevalt välja toonud, et enamus inimesi, kellega nad koos mängivad, on meesterahvad, mistõttu osad meessoost vastanud arvatavasti andsid vastuse puhtalt statistilise hinnangu järgi. Samas kui vastaja hakkas natuke teema üle mõtlema

või süvenema, leiti tavaliselt, et mängimine sobib kõigile, kellel selle vastu huvi on. Ka grupiga koos mängimisel ei pidanud respondendid tavaliselt oluliseks kaasmängija vanust, rahvust või sugu, vaid hinnati rohkem kaasmängija suhtumist ja oskuseid mängus. „*See (, et arvutimängud on poiste asi,) on ilmselt üldlevinud arvamus. Minu meelest ei ole vahet, ././ asi on personaalne. Tähtis on oskused ja tahtmine.*“ (H-27M-Tln)

Siiski leidis ka üks meesterahvas, kes leidis, et kuigi mängimine sobib kõigile, tuleb see poistel paremini välja.

Teine meesterahvas arvas, et pigem on mängijate ringkond suurenemas 'poistelt' laiemale ringile: „*././pakuks et 7/10st on 12-18 [aastat] vanad siiski ja poisid. Arvan, et "poiste" osakaal on endiselt väga suur, aga teistesse mängijagruppidesse kuuluvate inimeste arv on viimase paari aastaga oluliselt kasvama hakanud, nagu näiteks vanemad inimesed, meelelahutust otsivad keskealised/pensionärid, lastega kodus olevad emad :)*“ (O-26M-Tln)

Naiste puhul tekitas antud küsimus kõige suuremat emotsiooni. Kõik kolm teatasid küsimuse peale veendunult, et arvutimängimine ei ole puhtalt 'poiste asi', kuigi osad meesterahvad kipuvad niimoodi arvama. Kõige paremini pani oma mõtted sel teemal kirja aga järgnev tütarlaps:

„*See, et mehi arvutid rohkem huvitavad, ei tähenda, et arvutimängud ainult nende maa oleks. Need naismängijad, keda ise tunnen, on enamasti paremad ja pühendunumad mängijad olnud kui mehed. We're fewer, but we're better ;)*“ (M-18N-Krssl)

4.4.2.2. Kas arvutimängijatelt küsitakse tihti tehnikaalast nõu?

Kerri (2003) tehtud süvaintervjuudes digitaal mängivate naisterahvastega selgus, et mängimist seostatakse üsnagi automaatselt kõrgete tehnikaalaste teadmistega. Käesoleva töö raames küsiti mängijatelt, kas ka neilt soovitakse tihti tehnika või arvutiga seonduvat nõu ning selgus, et kaheteistkümnest vaid kolmelt mängijalt ei küsita üldse arvutite või tehnikaalaseid nõuandeid. Kolmest eitavalt vastanust üks oli arvutifirmas sekretärina

töötav tütarlaps, kelle hinnangul tema käest nõu küsimine ei tulene siiski tema mängimisharjumustest.

Ülejäänud üheksa sõnul võetakse nendega mõnega harvemini ja teistega üsna tihti ühendust, et saada kas ostu- või parandusnõuandeid või isegi arvuti juurde appi kutsutud. Ühe respondendi sõnul on kujunenud sellest talle ka omaette n-ö teenus, millega ta lisaraha teenib:

„Jah, [mitte arvutitega kursis olevate inimeste] jaoks olen millegipärast one-stop-shop kõigele, mis on seotud nende arvutitega. Ega ma ei kaeba, ma teenin tihti veel ühe täis kuu palka tänu neile juurde.“ (T-23M-Lndn)

4.5. U4: Millised on mängimise n-ö *online* sotsiaalsed motiivid?

Online sotsiaalsete motiivide all peavad nii Alix (2005) kui Kerr (2003) silmas nii Internetis suhtlemist kui aga näiteks ka mängude ja mängimise kohta lisainfo otsimist. *Online* sotsiaalsed motiivid on olulised ka mängu mängima hakkamisel – näiteks, kuidas sai respondent teada mängust ja kellega koos ta seda mängima asus?

Enamus vastanuid kuulsid *World of Warcraft*ist kas *online* sõprusringkonna, mõne *online* sõbra või ka näiteks teise mängiva perekonnaliikme kaudu. Teiste mängudega kursis hoidmisel eelistatakse aga üldjuhul sama meetodit.

4.5.1. Kas *online* sotsiaalseid motiive on võimalik eristada näiteks karakteri- või gildipõhisteks?

Internetis suhtlemine on jagatud käesolevas töös kaheks aspektiks – mängija ja mängu vaheline suhtlus ning mängija suhtlus teiste mängijate ja mänguga. Kõik eelmainitud infoaamise ja suhtlemisviisid võivad olla *online* sotsiaalsed motiivid.

Intervjuu raames küsiti mängijatelt nii nende karakteri, gildi kui ka teiste aspektide kohta, mis mängus võivad rohkem huvi pakkuda. Vastuste põhjal saab eristada kahte sorti peamiseid mängima motiveerivaid aspekte – karakterikeskseid ning suhtlus- ja võistlusmomendikeskseid.

Intervjuude käigus selgus, et kui enamus mängijate jaoks oli WoW algselt põnev eelkõige maailma ja oma karakteri avastamise tõttu, siis pikapeale see entusiasm kahanes ning asendus pigem kõige kõrgema mängu kontendi poole püüdlisega. Samas, praktiliselt kõigil intervjuueeritutel oli rääkida lugu oma karakteri algusaegadest ja karakteri tundmaõppimise röömudest, mängu edenedes muutus enam tähtsamaks järjest kõrgema taseme mängukontendini jõudmine ning karakter muutus pigem selleni jõudmise ja uute eesmärkide saavutamise vahendiks.

Praeguses staadiumis jagunevad mängijad mängus *online* olemise motiividelt siiski peamiselt kaheks – (1) veebruaris välja lastud uuel tasemel n-ö *end-game* (maksimaalsed saavutused, mis mängus võimalikud) vallutuste poole püüdlemine ning (2) karakteri tähtsusele (taas)pühendunud mängijad. Võib öelda, et intervjueeritud jagunesid motiivide osas üsnagi võrdselt kaheks.

4.5.1.1. Karakterikesksed motiivid

Karakterikeskseteks motiivideks mängijatel võib nimetada olukorda, kus vastanu hindab mängides enim oma karakterit, selle arengut ning soovib eelkõige tutvuda maksimaalselt mängu stsenaariumi, ajaloo ja oma karakteri paigutumisega selles. Selliste mängijate näol on Alixi (2005) toodud klassifikatsiooni kohaselt tegemist suuremal määral jutustajate tüüpi kuuluvate mängijatega, kes hindavad seega enim mängu narratiivi osa, *storyline*'i ning karakteri arendamist. WoWi sarnases mängus nimetatakse neid sageli ka rollimängu hindavateks mängijateks, kellele tegelikult on loodud ka eraldi sellekohased serverid.

Kokku hindasid enim karakterikeskseid motiive mängimisel olulisimaks täpselt pooled intervjueeritud ehk kuus mängijat.

Kindla karakterikeskse motivatsiooniga on mängimisel näiteks **N-22N-Vmsi**, kes oma teise karakterina hakkas mingil hetkel arendama troll maagi, valides talle kõige ilusama välimuse ja lumivalged juuksed. Intervjuus käigus jäi vahepeal lausa mulje, et mängijale meeldib seda karakterit mängida eelkõige sellepärast, et tegu on nagu nukuga mängimisega – ta tunneb rõõmu, kui saab oma maagile uut varustust või saavutab tema jaoks mingi olulise tulemuse.

Samas on N-22N-Vmsile olulisel kohal ka võistlusmoment, ent seda eelkõige läbi karakteri end tõestades, samas kui *storyline* ja *questid* talle niivõrd huvi ei paku.

„/.../ *Ma [olen pigem] rahulolev kui ma saan raske ning mitut inimest nõudva questiga üksi hakkama. /.../ See pakub küll rahulolu ja sooviks nagu lausa teistele öelda "näe, ma soolusin! L2P (õppige mängima – autor)!"* „ (N-22N-Vmsi)

Teine karakterikeskne mängija on **T-23M-Lndn**, kes eelistas ka pärast laiendpaketi välja tulemist pigem nautida oma druiidi mängimist uues keskkonnas rahulikult ja aeglaselt, et võimalikult palju keskkonnast ja karakterist kogeda ning stsenaariumist osa saada. Erinevalt N-22N-Vmsi'st on T-23M-Lndn'i jaoks olulisel koha peale oma karakteri mängimise ka mängu sügavam taust ja ajalugu.

„[Eelistan] selliseid [karaktereid], kelle puhul on olemas emotsionaalne side maailmaga a la rahumeelne druiid või siis vaevatud warlock, seda siis isegi PVP realmis. Gänkerist troll rooge ma ei mängi.“ (T-23M-Lndn)

Samas naudib T-23M-Lndn ka teiste inimestega koos mängimist, kusjuures tegemist ei pea alati olema juba varasemast tuttava seltskonnaga.

Kolmandana saab karakterikeskse mängijana välja tuua **M-18N-Krssr**'i, keda võib ehk ka nimetada rollimängijaks – nimelt on talle karakterile keskendumises olulisel kohal näiteks oma tegelase välimus ning efektid, mida too korda suudab saata. Talle meeldib mängusiseste ülesannete täitmine. Samuti on talle oluline saada hästi oma karakteriga suuremate gruppide tegevuses hakkama ning sellega kaasnev sotsiaalne aspekt.

„[Guildis olemine annab mulle]community tunde, 'oma rahva', kelle pärast õhtuti online minna.“ (M-18N-Krssr)

R-20M-Trt sõnul tõi teda mängu juurde üha uuesti tagasi tema karakter ja selle mängimine, samuti raidimise käigus uue varustuse saamine karakterile. Guildi tähtsust hindab ta eelkõige seetõttu, et nii on võimalik kogeda suuremal määral mängu sisulist poolt. Samas arvab ta, et mäng on tõsiselt hea, kui selle huvitavaks tegemisel pole teised mängijad hädavajalikud.

O-26M-Tln sõnul on ta üsnagi egoistlik mängija ehk siis eelistab mängida pigem üksi ning nii, et kõik karakteri tegevused oleksid läbi mõeldud ja aitaksid kaasa kiiremale arengule mängu käigus. Talle meeldib questide tegemine ning O-26M-Tln võrdleb WoWis ülesannete täitmist reaalelu probleemilahendamistega, kus lahenduseni jõudmine tekitab alati rahulolutunnet. Mängus naudib ta praegusel hetkel pigem keskkonna

püsivust – et ka pool aastat ära olles võib *online* minnes jätkata täpselt samast kohast, kus pooleli jäid ning näha enda ümber taas samu inimesi kui enne.

„././ aga ma olen suhteliselt egoistlik mängija ja kasutan seda teistega koos mängimise varianti rohkem ikka siis, kui endal ka sellest midagi saada on.” (O-26M-Tln)

H-17M-Tln sõnul meeldib talle questide tegemine, kuna seeläbi saab ta uut infot mängu ja sealsete *storyline*’ide kohta. Samas arvab ta, et WoW on mõtet mängida vaid väga palju aega sinna pühendades ning H-17M-Tln naudib koos gildiga uute vallutuste saavutamise protsessi ja koostöötamise tunnet.

4.5.1.2. Suhtlus- ja võistlusmomendikesksed motiivid

Kokku kuus intervjuerit nimetasid oma peamiste mängimise motiividena suhtlus- ja võistlusmomenti. Siia alla paigutasid Alixi (2005) tüüpide järgi eelkõige strateegid ja suhtlejad, keda eelkõige köidab teiste mängijatega koos ja nende vastu mängimine.

Suhtlus- ja võistlusmomenti hindavad mängijad hindavad kindlat seltskonda, kellega koos mängida ning gildi, kellega koos mängus olevat kontenti avastada ja vallutada. Samas ka paljud karakterikesksete motiividega intervjuerituid tõid välja gildi kui tähtsa vahendi oma identiteedi määramisel teiste mängijate silmis. Samas on ka kõige kõrgema mängukontendi nägemiseks on vajalik kõrgetasemelises gildis osalemine ning ka see loob teatud kuvandi teiste mängijate seas.

Siiski on suhtlus- ja võistlusmomendikesksuse all silmas peetud eelkõige mängija motiveeritust mängida WoW sealoleva suhtlusmomenti või võistlusmomenti tõttu, mitte soovist poseerida online teatud imagoga.

K-19N-Knda’le meeldib küll mängu sisuga aeglaselt tutvumine ja questide tegemine, ent tunnistab, et tema jaoks on mängu sisu suuresti praeguseks hetkeks vähemasti tavatasemel läbi mängitud ning peamised mängimise motiivid põhinevad suhtlemisel.

„Mäng ise on tore ja põnev ning graafiliselt ilus ning väga palju erinevaid tegevusi ja üldse väga sisukas. Kuid hetkel [on mulle olulisem] rohkem raidimine ja uue contendi

avastamine ja nägemine, samas meeldib ka alte leveldada ja erinevaid klasse proovida. Kuid kõige rohkem ikkagi [olulised] inimesed kellega mängin.” (M-19N-Knda)

B-20M-Tln hindab mängus enim teiste mängijate vastu võistlemist ja gildi kui sobilike inimeste gruppi, kellega on ühised eesmärgid ning kes aitavad kaasa mängu paremini tundma õppimisel ja meelelahutusel. Tähtsaimaks peab ta siiski koos sõpradega PvP-d ehk siis koos sõpradega teiste mängijate vastu võistlemise aspekti. Ka ütleb ta, et ta on alati eelistanud tiimimänge.

„/.../kindlasti on oluline [mulle, kas saab mängida teistega koos]. Ma arvan, et ükski mängides tüdineks kõvasti rutem ära. Teamimängud on mulle alati meeldinud.” (B-20M-Tln)

P-23M-Tln jaoks teevad samuti teised inimesed ja suhtlemine mängu huvitavaks. Tähtis on võimalus suhelda inimestega, keda ta on WoW-i mängimise kahe aasta jooksul tundma õppinud ning koos nendega tegeleda nii PvP kui muu mängukontendi võimalustega. Talle on eelkõige tähtis võistlusmoment.

W-14M-Tln peab kõige olulisemaks mängu kõrgema taseme kontendiga tegelemist ning hindab enim PvP-ga tegelemist ja karakteri arendamise läbi *end-game* võimaluste laiendamist. Ta eelistab koos teistega mängida, sest nii saab mängida grupis ja suhelda sõpradega. Ilma gildita mängiks ta arvatavasti tunduvalt vähem.

„Kuna mulle istub mängu endgame rohkem siis yritan võimalikult kiiresti jõuda maximum lvlini ja siis mängu avastada.” (W-14M-Tln)

Ühistegevust koos nii *online* kui ka n-ö reaalelu sõpradega naudib enim ka **P-16M-Tln**. Enim hindab ta mängus multiplayer võimalust ning erineva tegevuse rohkust – kui üks asi tüütab ära, siis on alati midagi muud teha ning igav ei hakka praktiliselt kunagi.

H-27M-Tln eelistab oma sõnul jõuda mängus võimalikult kiiresti kaugele ja kõrgele ning ei hooli suuremat questidest või ühele karakterile pühendumisest. Talle on tähtsaim mängu juures seltskond ning tegevustest naudib ta enim teiste mängijate vastu

võistlemist. Sarnaselt B-20M-Tlna'le ei hooli ta eriti mängudest, mida koos teiste inimestega mängida ei ole võimalik. WoWis mängib ta korraga samaväärselt mitut karakterit, mis täidavad eelkõige kõrgema kontendi avastamise vahendi rolli.

„[WoWi juures meeldib mulle enim] seltskond ja pvp. 2 aastaga on siginenud lugematul hulgal sõpru ja tuttavaid sinna, ehk siis pigem quitiks kui vahetaks serverit.” (H-27M-Tln)

5. Järeldused

Käesolev bakalaureusetöö uuris eestlastest *World of Warcrafti* (WoW) nimelise arvutimängu mängijate mängimist soodustavate motiivide variatiivsust.

12 mängijat, kellega intervjuud tehti, olid kõik WoWi mänginud kokku aastast ajast kolme aastani. Varasemalt eelistati erinevaid mänge – neist populaarsemad olid tulistamis- ja strateegiamängud. Kuna WoW sisaldab endas erinevate mängužanrite segu, võib järeldada, et mäng on endale tõmmanud teiste mängude auditooriumi. Samas mindi analüüsiga siiski süvitsi edasi, et uurida, kas teatud mängutüübi eelistus võib olla seotud ka Alixi (2005) toodud online mängijate arhetüüpidega.

Alixi pakutud *online* tüpoloogiaga võrreldes selgus, et neljast tüübist – sõdalane, jutustaja, strateeg, suhtleja - esimene ei kajastu kriteeriumitele vastavalt kordagi. Arvestades asjaolu, et paljud mängijad nimetasid tulistamis- ja rallimänge oma lemmikuteks, oleks võinud eeldada, et vähemalt segatüübina sõdalane siiski esineb. Võimalik, et tegemist on siinkohal ka liiga vähe määratletud kriteeriumitega, ent ka sellisel juhul oleks pidanud veidi suuremad erisused tulemustes esinema.

Respondentide hulgas leidis samas üks jutustajale vastav respondent ning kaks suhtlejale vastavat respondenti. Seitse mängijat vastasid kas kahele või kolmele tüübile ning moodustasid lähemal vaatlusel igauks omaette loogilise segatüübi nagu ka Alix ise võimalikuks on pidanud.

Kahe küsitletu intervjuu kvantitatiivosa tulemused samas otseselt ühelegi tüübile ei vastanud. Mõlema vastanu puhul oli suur osakaal suhtleja tüübil, ent vastuargumentide kasutamise tulemusena välistati nende n-ö puhas tüüp olemise. Kummagi juhtumi lähemal analüüsil jõuti järeldusele, et tegemist on ilmselt siiski suhtleja ja strateegi seguga – kuna aga suhtleja vastuargumendid on osati ka strateegi pooltargumendid, välistasid erandina need tüübid teineteist. Põhjendusena võib siin eeldada, et 2005. aastal kui Alix avaldas tehtud uuringu, puudusid veel korralikud PvP süsteemiga mängud

(WoW oli esimene ning tuli turule 2004. aasta lõpul) – teiste mängijate vastu võistlemise uus tase aga eeldab segu nii suhtlejast kui strateegist, mis toleks hetkeks oli pisut teisel kujul.

Üheksast respondendist, kellelt küsiti, kas nad oleksid nõus enda arvelt gildi heaolu nimel rohkem panustama, vastasid rohkem või vähem jaatavalt vaid neli. Vajaduse korral oleksid nõus rohkem aega või energiat gildi soovidele vastu tulemiseks pühendama neli mängijat – kaks neist on peamiselt strateegid ning kaks esindavad kõiki kolme tüüpi. Seega küsimus, kas pigem suhtlejad ja jutustajad on nõus oma soovidest gildi soovid kõrgemale seadma, ei olnud õigustatud. Pigem tundub, et vastutuleku soov on seotud isiklike kogemustega – kas on varem olnud meeldiv sarnane kogemus või mitte.

Samuti sai eitava vastuse uurimisküsimus keeleliste mõjutuste kohta mängust osa saamisel. Kaheteistkümnest vastanust kolmandik leidsid, et nende inglise keelel on ühes või teises valdkonnas puudujääke, samas vaid üks vastanu arvas, et see võiks mõjutada mängu sisust aru saamist või mängukogemust.

Kerr (2003) tõi välja, et n-õ *offline* ringkonnad (näiteks perekond) on olulised faktorid lapse arvutite ja arvutimängu huvi tekkimisel, samuti mängima hakkamisel. Pea kõik vastanud puutusid esimest korda arvutite ja arvutimängudega kokku vanuses 6-10 eluaastat ning seda kas mõne pereliikme või perekonnatuttava kaudu. Samas, kui Kerri sõnul sõltub mängimisharjumuste säilimine suuresti *offline* mängijate tutvusringkonna olemasolust, siis sellele kohast vastet mängijatelt küll ei tulnud intervjuude käigus.

Senimaani elavad kümme küsitletut vanematega koos, üks elab koos elukaaslasega ning teine koos abikaasa ja lastega. Üldjuhul ei saanud kodustel aru, miks pereliige eelistab arvuti taga istumist ning manitsesid sageli ajakulu tõttu, mis mängimisele kulub. Kahe respondendi vanemad leidsid aga, et tegemist on kindla ajaraiskamisega – ühe isa meelest oleks pidanud ta ammu juba abielus ja lastega olema, samas kui teise vanemad leidsid, et nende poeg tegeleb juba ammu täiskasvanuna endiselt lapsikustega.

Üks mängija tõi välja ka nende peres tekkinud tendentsi, mille kohaselt süüdistatakse pea kõigis peres tekkivates probleemides automaatselt arvutit.

Üldjuhul jagasid mängijad oma tutvusringkonna kaheks – *online* sõbrad-tuttavad, kellega koos mängitakse erinevaid või samu mängu ning *offline* sõbrad, kellega on muud ühised huvid. *Online* ja *offline* sõpruskonna vahetõrge erineb mängija kaupa väga suuresti – oli inimesi, kelle pea kõik sõbrad mängivad, samuti ka neid, kelle tutvusringkond jaguneb ligikaudu pooleks või on *offline* tutvusringkond enamuses. Üldjuhul tehakse aga n-ö interneti-sõpradel ja päriselu sõpradel üsnagi rangelt vahet.

Offline sõbrad, kes ise ei mänginud, jagunesid respondentide kolmeks – (1) kas omati tugevaid seisukohti mängimise suure ajakulu osas, (2) leiti, et igapäevane ise teab, kuidas oma vaba aega veedab või (3) ei teadnudki sõbrad, et inimene vabal ajal tegeleb mängimisega. Seega on *offline* tutvusringkond oluline küll arvutite ja mängude juurde suunamisel, ent mänguharjumuste säilitamisel, erinevalt Kerri toodust, vähemalt mängijad sellest mõjutatud ei ole.

Huvitaval kombel oli vaid väheste meessoost vastajate meelest mängimine n-ö poiste asi. Samas peeti selle all silmas erinevaid asju silmas – kes arvas, et poisid lihtsalt mängivad rohkem, aga arvati ka, et poisid saavad paremini hakkama mängimisega.

Oodatult ei ole ühegi naise meelest mängimine poiste asi. Tunnistatakse, et mehi on mängijate seas rohkem, ent tunnustatakse oluliselt ja peetakse meestega võrdväärseteks neid naisi, kes mängivad. Kaks naist kolmest arvasid, et naised on kohati ka paremad ja pühendunumad mängijad. Sama tõi tegelikult välja ka üks meessoost mängija – tema hinnangul püüavad naised üldjuhul enam mängus korda saata ning on sageli ka kohusetundlikumad.

Kaheteistkümnest vastanust vaid kolmelt mängijalt ei küsita üldse arvutite või tehnikaalaseid nõuandeid. Üks vastanu lisis, et tehnikaostmise alaste nõuannete ja abiga teenib ta sageli ühe kuupalga lisaks.

Mängimise *online* sotsiaalsete motiivide alaste vastuste analüüs selgitas, et siinkohal jagunevad mängijad kaheks – pooled küsitletutest hindavad mängus enim karakteripõhist lähenemist, samas kui teine pool mängijatest hindab kõrgeimalt suhtlus- ja võistlusmomenti. Karakterikeskne lähenemine oli omane pigem Alixi järgi jutustajatele, samas kui strateegid ning suhtlejad eelistasid pigem suhtlus- ja võistluskeskset mängustiili.

Samas olid kõik vastanud mingi gildi liikmed ja enamus tunnistasid, et ei oleks mänginud nii kaua ilma gildis olemata. Intervjuudest selgus, et seetõttu ületab WoW'i mängimine kõvasti kõigi intervjuueeritute jaoks tavalise mängu keskmise eluea - üldjuhul ammandab mäng end nende jaoks paari tunni kuni mõne kuuga, samas WoW'i on suurem enamus mänginud juba üle kahe aasta.

Enamus intervjuueerituid tunnistasid, et ei mängiks WoW'i nii kaua aega juba kui seal ei oleks sees suhtlusmomenti. Kaks intervjuueeritut olid hiljuti mängimise lõpetanud, ent ei omanud kindlat seisukohta, kas uuesti mängima hakkavad. Mitu mängijat tunnistasid, et mängivad nüüd erinevatel põhjustel oluliselt vähem. Üldiselt võis intervjuueeritute seas märgata ka kergeid tüdimuse märke – senine mängukontent oli suuresti mitme aasta jooksul läbi mängitud ja tähtsaimal kohal on suhtlusaspekt ja inimesed.

Siiski eelistavad WoW'i mängijad jätkuvalt mängudes erinevaid aspekte: kes on rohkem graafika fänn, kes eelistab strateegilist mõtlemist, kellele loeb enim *storyline*.

Kriitika

Tuleb tunnistada, et intervjuuküsimustikust jäid osad aspektid välja, mis intervjuude käigus selgus, et oleks võinud olla kajastatud või täpsemalt esitatud. Samas, arvestades niigi juba päris laia uurimisvaldkonda, ei oleks ehk nende lisamine ka midagi oluliselt töö sisule juurde andnud.

Samuti oli küsimusi, mis ei omanud autori üllatuseks mängijatele erilist tähtsust ning mille küsimine rohkemalt kui paarilt inimeselt ei andnud töö sisu osas midagi juurde. Seetõttu jäid umbes 7 küsimust peamiselt guildi ja serverite teemal enamusest intervjuudest välja.

Valimi osas oleks võinud proovida leida intervjuu jaoks ka inimesi, kellele WoW oli esimene tõsisem arvutimängimine.

Intervjuude tegemise käigus üllatus autor korduvalt, kuna pea kõik intervjuueeritavad töid peamise mängimise aspektina välja suhtlemisaspekti. Ometi nimetab Alix nelja tüüpi online mängijaid. Pärast intervjuuväliseid jutuajamisi erinevate mängijatega, sai aga selgeks, et autor ei võtnud arvesse *online* mängu mitteametlikku keskmist eluiga, milleks peetakse 2-3 aastat. *World of Warcrafti* esimesed testversioonid tulid välja juba 2004. aastal ning paljud mängijad alustasid mängimist juba nendega, mistõttu on nad mänginud sama mängu (küll pidevalt lisandunud kontendiga) juba üle kahe aasta. Seetõttu võib ka aru saada, miks väga paljud mängijatest kuuluvad Alixi (2005) mõistes „suhtlejate” hulka. Need inimesed võivad tavaliselt mängutarbimise poolest kuuluda küll mõnda teise kategooriasse, ent antud mängu raames on see aspekt üldjuhul end juba nende jaoks ammendanud.

Mängijad, kellele samas suhtlemine pole eriti oluline mängu juures, ei ole samas tõenäoselt nii kauaks mängu juurde pidama jäänud.

6. Kokkuvõte

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärk oli uurida eestlastest kindla online mängijate tüüpe ning mängimisharjumuste kujunemist ja põhjuseid. Töö kajastab olemasolevate materjalide ja autori enda teadmiste põhjal Eesti *online* mängijate erinevaid sotsiaalseid motiive mängimiseks läbi MMORPG (*Massively Multiplayer Online Roleplaying Game* ehk mitmele mängijale mõeldud online rollimängu) liiki kuuluva *World of Warcraft* (WoW) mängijaskonda kuuluvate inimeste silme läbi.

Nelja uurimisküsimuse läbi avatakse laiemalt kõigi intervjueeritute tausta läbi teoreetilistes alustes toodud materjalide. Uurimiseks kasutati semistruktureeritud intervjuusid, et saada nii kvantitatiivsed kui kvalitatiivset võrdlusmaterjali ning paremini välja ka intervjueeritute seisukohtasid.

Kokku intervjueriti 12 WoW-i mängijat, kellest aktiivselt mängisid intervjuude tegemise ajal kümme. Mängijad valiti välja kindlate kriteeriumite alusel – et nende seas oleks kindel hulk naisi, esindatud oleks erinevad vanuseklassid ja Eesti piirkonnad ning leibkonna koosseisud.

Töös uuriti respondentide mängužanrilisi eelistusi ja nende kooskõllalisust Alixi (2005) toodud USA *online* mängijate arhetüüpidega. Samuti uuriti, millised sotsiaalsed motiivid soodustavad inimese huvi konkreetse arvutimängu vastu nii *offline* kui *online* ringkondades.

Tulemusena saadi teada, et erinevad mängužanrid ja seeläbi ka neid žanre eelistavad mängijad on suuresti seotud Alixi näidatud tüüpidega. Alixi toodud tüübid on omakorda seotud mängijate *online* motiividega mängimisharjumuste jätkumisel. Erinevalt Kerri toodust, ei saanud eristada *offline* ringkondade olulisust mängimisharjumuste jätkumisel.

7. Summary

Estonian online gamers on the example of World of Warcraft

The purpose of this study is to examine online gamers on the example of Estonian World of Warcraft (WoW) players. The objective is to study their preferences in the game according to the online gamer typology created by Alix (2005) and to look more thoroughly at their offline and online social motives for gaming. For this study 12 WoW gamers were interviewed via the Internet.

WoW is a popular online computer game that has more than 9 million subscribers all over the world and around 1000 active players in Estonia. The classification of the game is MMORPG which means Massively Multiplayer Online Roleplaying Game. It is a type of game where the player can connect to a server over the Internet to play with other people in a world defined by a game's producer.

After bringing out the results it appears that all the gamers interviewed had played at least one other type of game earlier, which they had stopped playing after discovering World of Warcraft. This means that WoW took over players from other game genres and thus has formed itself a great dedicated community.

In regard to Alix's (2005) typology, it was concluded, that with some exceptions it was possible to use those archetypes on Estonian WoW players who were interviewed, although most of them were mixed types.

Most of the interviewed played their first computer game when they were about 6 to 10 years old. Offline social motives were mostly important for the people to get in contact with computers in the first place and after that started playing games on them. After the initial contact the offline non-playing communities (family and friends) rather discourage gaming activities.

Overall, for Estonian World of Warcraft players, there were two types of social online motives for playing – character-based and reasons based on interaction and competition. Both of the reasons were equally as popular.

8. Kasutatud kirjandus

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 2001, juuli.

<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Alix, A. (2005). Beyond P-1: Who Plays Online?. Tekst konverentsilt Changing Views: Worlds in Play. Vancouver, Juuni.

<http://www.digra.org/dl/db/06276.52412.pdf>

Buckingham, D. (2002). The Electronic Generation? Children and New Media. *The Handbook Of New Media: Social Shaping And Consequences Of ICTs*. Lievrouw, L. & S. Livingstone. London [etc.]: SAGE, 77-89.

Juul, J. (2001). The repeatedly lost art of studying games: Review of Elliott M. Avedon & Brian Sutton-Smith (ed.): *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc.. 1971. 530 pages. *Game Studies*, 2001, juuli.

<http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/>

Kerr, A. (2003). ~~Girls~~ women just want to have fun – a study of adult female players of digital games. Tekst konverentsilt Level Up Conference Proceedings. Utrecht, November.

http://www.digra.org/dl/display_html?chid=http://www.digra.org/dl/db/05163.29339

Kerr, A. (2006). *The Business And Culture Of Digital Games: Gamework/Gameplay*. London [etc.]: SAGE.

Seeman, P. (2007). Arvutimängijate tüpoloogia. Käsikirjaline seminaritöö. Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni osakond, Tartu Ülikool, Tartu.

Yates, J. S & K, Littleton. (2001). Understanding Computer Game Cultures: A Situated Approach. *Virtual Gender: Technology, Consumption And Identity*. Ed. by Green, E. & A. Adam. Routledge: London and New York, 103 – 123.

9. Lisad

Lisa 1 – WoW treiler, kaasas plaadil

WoW-i tootja on mängutootmise maailmas juba aastaid kõrgelt hinnatud *Blizzard*.

World of Warcraft tuli pärast mitmeaastast aktiivset reklaamikampaaniat ametlikult turule 2005. aasta novembris. Mäng toodi turule arvestades erinevaid regioone ning sellest tulenevaid keele-eelistusi. Seetõttu on WoW Euroopas mängitav inglise, prantsuse ja saksa keelses serveris, Aasia piirkonnas on tehtud eraldi hiina- ja koreakeelsed versioonid. Serverites toimuvat toetavad regiooni ja keele erinevuste põhjal loodud ametlikud veebilehed, kus on väljas ametlik viimane info mängu ja selle sisu kohta, uudised, kasutaja andmete ja mängu eest maksmise võimaluste info ning arvatavasti kõige kasutatavam osa kogu veebilehest – foorum, mis jaguneb serverite ning muud näitajate põhjal alamfoorumiteks.

Lisaks ametlikele kodulehtedele ja foorumitele on aktiivsed fännid loonud ka süstemaatilisi Internetipõhiseid andmebaase (<http://www.thottbot.com>; <http://wow.allakhazam.com> jne), kus saab põhjalikku infot mängusolevate asjade ja võimaluste kohta.

Reklaamikampaania oli suunatud peamiselt mängutootja presiiži läbi mängu brändi loomisele ning ei omanud kindlat soolist suunitlust, erinevalt enamusest mängureklaamidest, mida senini kohata on võinud. Esindatud on nii nais- kui meeskarakterid ning seda võrdsel tasemel ja kumbagi poolt parema või halvemana näitamata. Reklaamiti peamiselt läbi internetis levivate tutvustusklippide, mis sarnanesid oma suurejoonelisuselt ning süžeelt vägagi filmitreileritele. Treilerid olid mängu reklaamimisel väga oluliseks vahendiks – neid levitati Internetis nii WoW-i ametlikel kodulehekülgedel kui mujal. Klippe toodab eelkõige mängutootja, kuid järjest levinum ja ametlikult toetatud võimalus on mängijate endi poolt tehtud videod mängust.

Näidis esimesest reklaamklipist on toodud kaasas oleval DVD-l.

World of Warcrafti bränd on tänaseks laienenud oluliselt kaugemale arvutimängust. Juba *Warcrafti* ajal olid internetis ja poodides saadaval ajaloost ning muust mängu süžest. Tänapäevaks on loodud ka WoW-i arvutiklaviatuur, lauamäng, eraldi raamatute sari, mp3 muusikafailide mängija jne. Brändi tugevdamisele aitab oluliselt kaasa ka aktiivne mängijaskond, kes oma huvialasid mänguga järjest rohkem seob – näiteks on väga levinud fännide tehtud interpretatsioonid mängust koomiksidesse, arvuti taustapiltide jms näol.

WoWi eelkäija ajaloolises mõttes on strateegiamängude alla käiv *Warcrafti* seeria, kus arenes järjepidev süžee põhjaliku ajalookäsitluse, peategelaste kujutamise ning mandrite tekkimisega. Kahes mängus on kokku kaetud mitu tuhat aastat tegevust, kus erinevad rassid ja kontinendid kujunevad selliseks nagu nad WoW-is on kajastatud.

Mängimiseks peab inimene ostma originaalmängu (esialgu maksis ~700 krooni, praegusel hetkel ~müüakse 349 krooniga) ja lisaks maksma igakuist tasu mängutootjale serverite ülalpidamise eest (olenevalt maksegraafikust 110-150 krooni kuus). Käesoleva aasta 16. jaanuaril tuli *Blizzardilt* välja n-ö laienduspaketi (edaspidi ka *The Burning Crusade*, BC), mis laiendas mängus pakutavaid võimalusi – mängu tuli uus kontinent, kaks uut rassi, suurendati arenguvõimalusi (*level-cap* jm), lisati uut kontenti jne. BC hind on poodides senimaani 549 krooni.

Lisa 2 – Semistruktureeritud intervjuu küsimustik

I – üldised küsimused

1. Kuidas sa esimest korda arvutitega kokku puutusid? Millal see oli?
2. Mis ajast alates sa internetti kasutad?
3. Mis oli esimene arvutimäng, mida sa mängisid?
4. Kuidas, kus ja kellega sa seda mängima sattusid?
5. Milliseid mänge oled veel mänginud? Loetle palun nii palju kui meelde tuleb
6. Millised mängud sulle kõige rohkem meeldivad?
7. Kui kauaks sa ühe mängu juurde tavaliselt pidama jääd?
8. Kuidas sa World of Warcrafti mängima hakkasid? Millal see oli?
9. Kaut sa WoW-i mänginud oled praeguseks?
10. Kas sa oled mänginud järjepidevalt või ka vahet pidanud?
11. On sul ka expansion pack ostetud? Kas sa tegid seda kohe kui BC välja tuli?
12. Kas sa otsid internetist lisainfot WoW-i kohta? Kust näiteks?
13. Milliseid mänge sa mängid veel peale WoW-i?
14. Kas sinu mängimisharjumused on viimaste aastate jooksul ka muutunud?
15. Hoiad sa end pidevalt kursis ka teiste arvutimängudega?
16. Kui paljud su sõbrad mängivad arvutimänge?
17. Kas te mängite sarnaseid mänge?
18. Kui palju sõpru oled sa juurde saanud tänu arvutimängudele?
19. Paljudega neist oled sa ka n-ö päris elus kohtunud?
20. Kuidas su mitte mängivad sõbrad arvutimängudesse suhtuvad?
21. Kuidas su pere suhtub sellesse, et mängid?
22. Kas mitte mängivad tuttavad küsivad sinult tihti arvutite ja tehnika osas nõu?
23. Oled Sa WoW-i parema mängimise pärast oma arvuti riistvara olulisel määral uuendanud?

II – Individuaalsed eelistused mängus

1. Mitu chari sul on?
2. Kas sa eelistad ühe chari arengule rohkem aega pühendada kui teistele?
3. Kirjelda oma peamist karakterit (pool, sugu, rass, tüüp, võimalused). Miks sa just sellised valikud teinud oled?
4. Mis tüüpi chare sa eelistad (healer, melee, damagedealer vms)?

5. Kirjelda palun oma senist mängukogemust WoWis. Mis õhutas sind kõigepealt mängima?
6. Kas sinu jaoks on tähtis pigem mängu rahulikult ja maksimaalselt nautida või eelistad võimalikult kiiresti n-ö kõik võtta mängust? Miks?
7. Kas sulle meeldib questide tegemine? Mis sulle nende juures meeldib?
8. Tunned sa olulist rahulolu kui saad väga keerulise ja iseseisvat mõtlemist nõudva questiga ühele poole?
9. Mis on sinu jaoks kõige tähtsam WoW'i juures? Mis sind WoW'i juures peamiselt köidab?
10. Kas sinu jaoks on oluline võimalus valida, kas soovid mängida üksi või koos teiste reaalseste mängijatega?

III - Suhtlemisaspekt

1. Mitmes serveris sa karaktereid omad?
2. Millistes neist sa realselt mängid (kord nädalas või tihemini)?
3. Millist serverit (tüüp, keel) sa eelistad? Miks?
4. Mis keelset serverit sa eelistad?
5. Kui heaks sa oma [serveri keel] hindad?
6. Võrdluses inimestega, kellele [serveri keel] on emakeel, siis palju sa oma hinnangul mängu sisust kaotad?
7. Mis rahvusest inimestega sa tavaliselt koos mängid? On sinu jaoks sellest vahet, mis rahvusest kaasmängija on?
8. Mis vanusest on enamus inimesi kellega WoWis igapäevaselt suhtled? Kas kaasmängija vanus on oluline tegur?
9. Mis soost on tavaliselt inimesed, kellega koos mängid? Kas sellest on mingit vahet?
10. Kas arvutimängimine on poiste tegevus?
11. Kuivõrd tähtis on sinu jaoks, et mängid just konkreetses serveris?
12. Mitmes guildis sa oled olnud WoW mängimise ajal?
13. Kas oled mänginud ka eestlaste rahvusguildis? Mis on sinu jaoks selle eelised ja puudused?
14. Millises guildis sa praegu oled? Kautu sa seal oled olnud?
15. Millal su guild asutati?
16. Mitu liiget (kasvõi ligikaudu) on praegu su guildis? Kui paljudega neist suhtled sa igapäevaselt/ paar korda nädalas?
17. Milline on teie guildi struktuur?
18. Kuivõrd on sul õigus guildi otsustes kaasa rääkida?
19. Millega su guild peamiselt tegeleb, mis on teie eesmärgid?
20. Kas osaled guildi strateegiate (nii PvE kui PvP) väljatöötamises?
21. Mida annab sulle konkreetselt guildis olemine WoW'i mängimisele juurde?

22. Kui guild seda küsib, kas oled nõus oma chari rerollima?
 23. Kui guild seda küsib, kas oleksid nõus rohkem oma aega pühendama mängimisele?
 24. Kas sa mängiksid WoWi ka siis kui sa ei oleks guildis?
 25. Kas sa oled kohtunud oma guildi liikmetega ka n-ö reaalelus?

IV – tabel

Mis teeb sinu jaoks mängu huvitavaks?

Hinda palun 5-palli skaalal (1 - ei ole üldse oluline, 5 - on väga oluline)

	1 Ei ole üldse oluline	2 Pigem ei ole oluline	3 Nii ja naa	4 Pigem on oluline	5 On väga oluline
1. Hea graafika					
2. Mängu reaalsus					
3. Kiire reaktsiooni vajadus					
4. Haarav ja detailne <i>storyline</i>					
5. Fantaasiarikkus					
6. Analüütilisus, kalkuleerimine					
7. <i>Multiplayer</i> võimalus					
8. Huvitavad questid					
9. Loogilise mõtlemise vajadus					
10. Keeruline strateogia					
11. Õnnemoment					
12. Avastamise võimalus					
13. Mõistatused					
14. <i>Chari</i> edasi arenemine mängu käigus					
15. Võimalikult hea loot ja varustus					
16. Kontroll mängus toimuva üle					
17. Virtuaalraha teenimine					
18. Läbimõeldud rassid/klassid					
19. Võimalus pärast oma huvi lõppemist					

mäng maha müüa					
20. Mängu arendamine tootja poolt läbi aja					
21. Mäng ei lõppe kunagi päris otsa, kunagi ei tea mängust päris kõike					
22. Top <i>guildis</i> olemine					
23. Võimalus osaleda <i>guildi</i> otsuste langetamisel					
24. Usaldus gildiliikmete suhtes					
25. Palju võimalusi, kuidas mängida					
26. Võimalus teiste mängijatega koos töötada millegi nimel					
27. Teiste mängijate vastu võistlemine, PvP					
28. Et sõbrad ka mängivad					
29. Kaasmängijatega reaalelus kokkusaamine					
30. Tugevad emotsioonid, mis mäng tekitab					

V – Andmed

1. Kui vana sa oled?
2. Mis soost sa oled?
3. Mis haridus sul on?
4. Millega sa tegeled igapäevaselt?
5. Kus sa elad?(linn/maakond)
6. Elan koos...
7. Kasutan arvutit päevas umbes ... tundi
8. Sellest arvutimängudele kulub umbes ... tundi

Lisa 3 – Intervjuu kvantitatiivse osa tulemused tabelkujul

	B-20M-Tln	H-17M-Tln	H-27M-Tln	M-18N-Krssr	M-19N-Knda	N-22N-Vmsi	O-26M-Tln	P-16M-Tln	P-23M-Tln	R-20M-Trtu	T-23M-Lndn	W-14M-Tln	Keskm.	Summa
Hea graafika	2	5	4	5	3	5	2	4	4	5	4	4	3,92	47
Mängu reaalsus	3	2	1	1	3	3	1	2	3	4	4	2	2,42	29
Kiire reaktsiooni vajadus	4	4	1	3	4	1	4	3	2	2	3	5	3,00	36
Haarav ja detailne storyline	1	3	2	3	2	4	3	3	1	4	5	4	2,92	35
Fantaasiarikkus	3	3	5	5	2	5	2	2	3	4	5	4	3,58	43
Analüütilisus, kalkuleerimine	3	3	1	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3,00	36
Multiplayer võimalus	5	2	5	5	5	3	5	5	4	4	3	5	4,25	51
Huvitavad questid	2	4	1	4	4	5	3	3	1	4	5	3	3,25	39
Loogilise mõtlemise vajadus	4	4	1	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3,83	46
Keeruline strateegia	4	5	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	3,50	42
Õnnemoment	5	3	5	5	4	5	2	3	5	4	3	2	3,83	46
Avastamise võimalus	3	4	3	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4,17	50
Mõistatused	3	3	1	2	4	3	4	2	3	5	3	4	3,08	37
Chari edasi arenemine mängu käigus	4	5	5	5	5	5	4	2	5	5	5	4	4,50	54
Võimalikult hea loot ja varustus	4	5	5	3	4	5	2	3	5	4	4	5	4,08	49
Kontroll mängus toimuva üle	5	5	5	4	4	4	3	3	5	3	5	5	4,25	51
Virtuaalraha teenimine	3	4	1	2	3	2	2	2	1	1	2	3	2,17	26
Läbimõeldud rassid/klassid	4	5	5	5	3	5	3	2	5	4	5	4	4,17	50

Võimalus pärast oma huvi lõppemist mäng maha müüa	2	2	1	1	1	2	1	3	2	2	1	2	1,67	20
Mängu arendamine tootja poolt läbi aja	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4,33	52
Mäng ei lõppe kunagi päris otsa, kunagi ei tea mängust päris kõike	3	5	4	5	4	2	3	2	4	3	4	3	3,50	42
Top guildis olemine	4	4	2	4	4	4	2	2	3	3	3	4	3,25	39
Võimalus osaleda guildi otsuste langetamisel	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3,42	41
Usaldus gildiliikmete suhtes	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4,83	58
Palju võimalusi, kuidas mängida	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4,33	52
Võimalus teiste mängijatega koos töötada millegi nimel	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4,50	54
Teiste mängijate vastu võistlemine, PvP	5	5	5	2	3	2	4	5	5	3	2	5	3,83	46
Et sõbrad ka mängivad	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4	3,83	46
Kaasmängijatega reaalelus kokkusaamine	4	1	1	3	3	4	2	3	3	2	4	3	2,75	33
Tugevad emotsioonid, mis mäng tekitab	4	2	5	5	4	2	5	4	4	4	5	3	3,92	47
	110	114	99	115	113	109	94	93	109	109	117	115	3,60	43,23
mängija keskmine hinnang	3,67	3,80	3,30	3,83	3,77	3,63	3,13	3,10	3,63	3,63	3,90	3,83	3,60	

ei kajasta tüpologia seisukohti

oluliselt rohkem hinnatud kriteerium

Lisa 4 – U2: tabelid Alixi (2005) tüpoloogilise vastavuse osas

Sõdalane (tulistamis-, ralli- ja spordimängud)

Puhas tüüp: 75% poolt (11) , vähem kui 60% vastu (15)

	Keskm.	Kokku	B- 20M- Tln	H- 17M- Tln	H- 27M- Tln	M- 18N- Krssr	M- 19N- Knda	N- 22N- Vmsi	O- 26M- Tln	P- 16M- Tln	P- 23M- Tln	R- 20M- Trtu	T- 23M- Lndn	W- 14M- Tln
Hea graafika	3,92	1- 0 2 - 2 3 - 1 4 - 5 5 - 4 Σ 47	2	5	4	5	3	5	2	4	4	5	4	4
Mängu reaalsus	2,42	1 - 3 2 - 3 3 - 4 4 - 2 5 - 0 Σ 29	3	2	1	1	3	3	1	2	3	4	4	2
Kiire reaktsiooni vajadus	3,00	1 - 2 2 - 2 3 - 3 4 - 4 5 - 1 Σ 36	4	4	1	3	4	1	4	3	2	2	3	5
Kokkuvõte +	3,11	112/180	9	11	6	9	10	9	7	9	9	11	11	11
Analüütilisus, kalkuleerimine	3,00	1 - 1 2 - 1 3 - 7	3	3	1	4	4	2	4	3	3	3	3	3

		4 - 3 5 - 0 Σ 36												
Loogilise mõtlemise vajadus	3,83	1 - 1 2 - 0 3 - 0 4 - 10 5 - 1 Σ 46	4	4	1	4	5	4	4	4	4	4	4	4
Keeruline strateegia	3,50	1 - 0 2 - 2 3 - 3 4 - 6 5 - 1 Σ 42	4	5	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4
Mõistatused	3,08	1 - 1 2 - 2 3 - 5 4 - 3 5 - 1 Σ 37	3	3	1	2	4	3	4	2	3	5	3	4
Läbimõeldud rassist/klassid	4,17	1 - 0 2 - 1 3 - 2 4 - 3 5 - 6 Σ 50	4	5	5	5	3	5	3	2	5	4	5	4
Kokkuvõte -	3,52	211/300	18	20	11	19	20	17	17	15	19	19	17	19

Jutustaja (rollimängud)

Puhas tüüp: 75% poolt (34) , vähem kui 60% vastu (12)

	Keskm.	Kokku	B- 20M- Tln	H- 17M- Tln	H- 27M- Tln	M- 18N- Krssr	M- 19N- Knda	N- 22N- Vmsi	O- 26M- Tln	P- 16M- Tln	P- 23M- Tln	R- 20M- Trtu	T- 23M- Lndn	W- 14M- Tln
Haarav ja detailne storyline	2,92	1 - 2 2 - 2 3 - 4 4 - 3 5 - 1 Σ 35	1	3	2	3	2	4	3	3	1	4	5	4
Fantaasiarikkus	3,58	1 - 0 2 - 3 3 - 3 4 - 2 5 - 4 Σ 43	3	3	5	5	2	5	2	2	3	4	5	4
Analüütilisus, kalkuleerimine	3,00	1 - 1 2 - 1 3 - 7 4 - 3 5 - 0 Σ 36	3	3	1	4	4	2	4	3	3	3	3	3
Huvitavad questid	3,25	1 - 2 2 - 1 3 - 3 4 - 4 5 - 2 Σ 39	2	4	1	4	4	5	3	3	1	4	5	3
Loogilise mõtlemise	3,83	1 - 1 2 - 0	4	4	1	4	5	4	4	4	4	4	4	4

vajadus		3 - 0 4 - 10 5 - 1 Σ 46												
Avastamise võimalus	4,17	1 - 0 2 - 0 3 - 3 4 - 4 5 - 5 Σ 50	3	4	3	5	5	5	4	3	4	4	5	5
Mõistatused	3,08	1 - 1 2 - 2 3 - 5 4 - 3 5 - 1 Σ 37	3	3	1	2	4	3	4	2	3	5	3	4
Karakteri arenemine mängu käigus	4,50	1 - 0 2 - 1 3 - 0 4 - 3 5 - 8 Σ 54	4	5	5	5	5	5	4	2	5	5	5	4
Läbimõeldud rassid ja klassid	4,17	1 - 0 2 - 1 3 - 2 4 - 3 5 - 6 Σ 50	4	5	5	5	3	5	3	2	5	4	5	4
Kokkuvõte +	3,61	390/540	27/4 5	34	24	37	34	38	31	24	29	37	40	35

Mängu reaalsus	2,42	1 - 3 2 - 3 3 - 4 4 - 2 5 - 0 Σ 29	3	2	1	1	3	3	1	2	3	4	4	2
Kiire reaktsiooni vajadus	3,00	1 - 2 2 - 2 3 - 3 4 - 4 5 - 1 Σ 36	4	4	1	3	4	1	4	3	2	2	3	5
Hea graafika	3,92	1-0 2-2 3-1 4-5 5-4 Σ 47	2	5	4	5	3	5	2	4	4	5	4	4
Teiste mängijate vastu võistlemine, PvP	3,83	1-0 2-3 3-2 4-1 5-6 Σ 46	5	5	5	2	3	2	4	5	5	3	2	5
Kokkuvõte -	3,29	158/240	14	16/20	11	11	13	11	11	14	14	14	13	16

Strateeg (strateegiamängud, puzzle)

Puha tüüp: 75% poolt (34) , vähem kui 60% vastu (12)

	Kesk m	Kok-ku	B- 20M- Tln	H- 17M- Tln	H- 27M- Tln	M- 18N- Krssr	M- 19N- Knda	N- 22N- Vmsi	O- 26M- Tln	P- 16M- Tln	P- 23M- Tln	R- 20M- Trtu	T- 23M- Lndn	W- 14M- Tln
Keeruline strateegia	3,50	1 - 0 2 - 2 3 - 3 4 - 6 5 - 1 Σ 42	4	5	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4
Analüütilisus, kalkuleerimine	3,00	1 - 1 2 - 1 3 - 7 4 - 3 5 - 0 Σ 36	3	3	1	4	4	2	4	3	3	3	3	3
Multiplayer võimalus	4,25	1 - 0 2 - 1 3 - 2 4 - 2 5 - 7 Σ 51	5	2	5	5	5	3	5	5	4	4	3	5
Teiste mängijate vastu mängimine, PvP	3,83	1- 0 2 - 3 3 - 2 4 - 1 5 - 6 Σ 46	5	5	5	2	3	2	4	5	5	3	2	5
Loogilise mõtlemise	3,83	1 - 1 2 - 0	4	4	1	4	5	4	4	4	4	4	4	4

vajadus		3 - 0 4 - 10 5 - 1 Σ 46												
Huvitavad questid	3,25	1 - 2 2 - 1 3 - 3 4 - 4 5 - 2 Σ 39	2	4	1	4	4	5	3	3	1	4	5	3
Kontroll mängus toimuva üle	4,25	1 - 2 2 - 1 3 - 3 4 - 4 5 - 2 Σ 39	5	4	1	4	4	5	3	3	1	4	5	3
Palju võimalusi, kuidas mängida	4,33	1 - 0 2 - 0 3 - 0 4 - 8 5 - 4 Σ 52	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4
Fantaasiarikkus	3,58	1 - 0 2 - 3 3 - 3 4 - 2 5 - 4 Σ 43	3	3	5	5	2	5	2	2	3	4	5	4
Kokkuvõte +	3,76	394/540	35/45	32	27	37	35	33	31	33	29	34	34	35
Mängu reaalsus	2,42	1 - 3	3	2	1	1	3	3	1	2	3	4	4	2

		2 - 3 3 - 4 4 - 2 5 - 0 Σ 29												
Kiire reaktsiooni vajadus	3,00	1 - 2 2 - 2 3 - 3 4 - 4 5 - 1 Σ 36	4	4	1	3	4	1	4	3	2	2	3	5
Haarav ja detailne storyline	2,92	1 - 2 2 - 2 3 - 4 4 - 3 5 - 1 Σ 35	1	3	2	3	2	4	3	3	1	4	5	4
Läbimõeldud rassist ja klassid	4,17	1 - 0 2 - 1 3 - 2 4 - 3 5 - 6 Σ 50	4	5	5	5	3	5	3	2	5	4	5	4
Kokkuvõte -	3,13	150/240	12	14	9	12	12	13	11	10	11	14	17	15

Suhtleja

Puhas tüüp: rohkem kui 75% poolt (15), vähem kui 60% vastu (12)

	Keskm	Kokku	B-20M-Tln	H-17M-Tln	H-27M-Tln	M-18N-Krssr	M-19N-Knda	N-22N-Vmsi	O-26M-Tln	P-16M-Tln	P-23M-Tln	R-20M-Trtu	T-23M-Lndn	W-14M-Tln
Multiplayer võimalus	4,25	1 - 0 2 - 1 3 - 2 4 - 2 5 - 7 Σ 51	5	2	5	5	5	3	5	5	4	4	3	5
Võimalus teiste mängijatega koos töötada millegi nimel	4,50	1 - 0 2 - 0 3 - 0 4 - 6 5 - 6 Σ 54	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5
Teiste mängijate vastu võistlemine, PvP	3,83	1 - 0 2 - 3 3 - 2 4 - 1 5 - 6 Σ 46	5	5	5	2	3	2	4	5	5	3	2	5
Et ka sõbrad mängivad	3,83	1 - 0 2 - 0 3 - 4 4 - 6 5 - 2 Σ 46	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	5	4

Kokkuvõte +	4,10	197/240	16/20	15	19	15	17	12	17	17	18	15	15	19
Fantaasiarikkus	3,58	1 - 0 2 - 3 3 - 3 4 - 2 5 - 4 Σ 43	3	3	5	5	2	5	2	2	3	4	5	4
Analüütilisus, kalkuleerimine	3,00	1 - 1 2 - 1 3 - 7 4 - 3 5 - 0 Σ 36	3	3	1	4	4	2	4	3	3	3	3	3
Loogilise mõtlemise vajadus	3,83	1 - 1 2 - 0 3 - 0 4 - 10 5 - 1 Σ 46	4	4	1	4	5	4	4	4	4	4	4	4
Keerulised strateegiad	3,50	1 - 0 2 - 2 3 - 3 4 - 6 5 - 1 Σ 42	4	5	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4
Kokkuvõte -	3,48	167/240	14	15	10	17	15	14	12	13	14	14	14	15

Lisa 5 – Intervjuude transkriptsioonid kaasasoleval plaadil