



# TRANSPARENT IDENTITIES IN WORLD OF WARCRAFT

A thesis abstract by

*Lore Torfs*

IDENTITY  
MMORPG  
TEAMPLAY

<http://www.loretorfs.be>

## TRANSPARENT IDENTITIES IN WORLD OF WARCRAFT

---

*"I came for the game, I stayed for the people"* is a quote frequently used by World of Warcraft players. It describes exactly why millions of people around the world have been playing the game for years on end. World of Warcraft is a massive multiplayer online roleplaying game (MMORPG), in which players need to cooperate in an online game environment to achieve certain game objectives. This need for team play serves as a solid foundation for online friendships to develop. These friendships can emerge in a guild, for instance, in which a group of people choose to continue playing together to achieve similar goals. One can speak of mutual dependency, because players need each other to progress further in the game. That dependence grows stronger as the friendship between players evolves.

Although World of Warcraft belongs to the category of "roleplaying games", the community values the true identity of the fellow player. The social contact between players is usually not confined to the game environment, but often expands to other channels such as forums, voice chat, social networking sites and even face-to-face encounters. A transparent identity is a precondition for trust, which is indispensable to both friendship and team play. The better players are acquainted with each other, the more devoted they are to help each other. Currently there is little room in the game environment for transparency of one's true identity, which in many cases leads to a lack of (emotional) bonding between players. It is very easy for players to lose track of each other, and existing friendships often slip away when they cease playing together.

Through digital ethnography and qualitative interviews, I am investigating how the player's true identity can be made more transparent in the current game environment of World of Warcraft. In consultation with a user panel of World of Warcraft players, I am developing a broader basis for personal communication in the game environment. During this development, the principles of social media – these are online platforms where people share stories, knowledge and experiences – are being kept in mind.

The result of this research is an in-game AddOn , which is an extension to the existing interface, that allows the player to establish and maintain friendships from his or her true identity, and thus independent of the virtual character he or she is playing. He or she is no longer playing together with Warrior X from guild Y, but with James from Dublin, Ireland, who's thirty-two years old and a real football fanatic.

The more that players know about each other, the greater the chances of rapport forming. Since there are more occasions for conversation, profound relationships can be formed. When the core foundation of the game (the interaction between players) is better being supported, both the overall game experience and team play can be improved.

## TRANSPARANTE IDENTITEITEN IN WORLD OF WARCRAFT

---

*"I came for the game, I stayed for the people"* is een quote die door vele World of Warcraft spelers wordt gehanteerd. Het beschrijft precies waarom miljoenen mensen over de hele wereld het spel reeds lange tijd spelen. World of Warcraft is een massive multiplayer online roleplaying game (MMORPG), waarin spelers in een online spelomgeving moeten samenwerken om bepaalde speldoelen te behalen. Teamplay fungeert als een vruchtbare bodem voor online vriendschappen. Deze ontstaan bijvoorbeeld in een 'guild' (of gilde), waarin een groep mensen er voor kiest om steeds met elkaar samen te spelen. Er is sprake van wederzijdse afhankelijkheid, omdat men elkaar nodig heeft om verder te evolueren in het spel. Die afhankelijkheid wordt sterker naarmate de vriendschap tussen spelers evolueert.

Hoewel World of Warcraft tot het genre "roleplaying game" behoort, wordt er in de community waarde gehecht aan de ware identiteit van de medespeler. Zo blijft het sociale contact tussen de spelers meestal niet beperkt tot de spelomgeving, maar breidt deze ook uit naar andere kanalen zoals fora, voice chat, sociale netwerk sites of zelfs persoonlijke ontmoetingen. Een transparante identiteit is een voorwaarde voor het vertrouwen, dat onmisbaar is bij zowel vriendschap als bij teamplay. Hoe beter de spelers elkaar kennen, hoe toegewijder ze zijn om elkaar te helpen. Momenteel is er in de spelomgeving echter vrijwel geen transparantie van iemands ware identiteit, waardoor er in vele gevallen een gebrek is aan (emotionele) binding tussen de spelers. Spelers verliezen elkaar gemakkelijk uit het oog en bestaande vriendschappen verwateren wanneer men niet meer samen speelt.

Door middel van digitale etnografie en kwalitatieve interviews wordt onderzocht hoe de ware identiteit van de speler transparanter kan worden gemaakt in de spelomgeving van World of Warcraft. In overleg met een gebruikerspanel van World of Warcraft-spelers, tracht ik een breder draagvlak voor onderlinge communicatie in de spelomgeving te ontwikkelen. Hierbij worden de grondbeginselen van sociale media – dit zijn online platformen waar mensen verhalen, kennis en ervaringen delen - in het achterhoofd gehouden.

Het resultaat van dit onderzoek is een in-game AddOn – dit is een uitbreiding van de bestaande interface - die de speler toestaat om vriendschappen aan te gaan en te onderhouden vanuit zijn ware identiteit, en dus onafhankelijk van het virtuele personage dat hij bespeelt. Hij speelt niet langer samen met Warrior X uit guild Y, maar met James uit Dublin, Ierland, 32 jaar en voetbalfanaat.

Hoe meer de spelers over elkaar weten, hoe meer ruimte er ontstaat voor verbondenheid. Er kunnen diepgaandere relaties gevormd worden, omdat er meer reden tot conversatie is. Wanneer de funderingen van het spel – de interactie tussen spelers – beter ondersteund worden, kan zowel de algemene spelervaring als het teamplay verbeterd worden.