

מנהיג במשחק רשת הוא גם מנהיג בעבודה בארגון? השוואת התנהלות שחקנים בשתי הזירות (פוסטר)

דניאל מוחרר

מכון טכנולוגי חולון (HIT)

dnledu@gmail.com

ערן וויזמן

מכון טכנולוגי חולון (HIT)

eran037@gmail.com

Massive Multiplayer Online Gamers – Leadership Behavior in the Game Scene and Work Scene (Poster)

Eran Vaizman

Holon Institute of Technology

Daniel Muharar

Holon Institute of Technology

Abstract

The current study deals with connections between MMO gamers' behavior in the game scene and their drive for success in their work scene. The subjects (N = 31) belong to a "gaming guild", which is an online gaming organization. In particular we wished to examine the relationship between leadership in the gaming scene and the potential for professional advancement.

The research tools included a questionnaire and observations of behavior during gaming sessions. The findings indicated very low correlation between gaming leadership motivation and behavior and the perceived potential of managerial advancement in the work scene. However, positive correlation was found between work scene potential and the degree of involvement in the game, in the players' personal lives. A possible conclusion may be that skills acquired in the "melting pot" social nature of the gaming scene, may be useful for advancement in the work scene.

Keywords: Massive Multiplayer Online games (MMO), gaming, leadership, professional advancement.

תקציר

מחקר זה עוסק בעולם הגיימינג (Gaming), ובשאלת הקשר בין ההתנהלות של הגיימרים במרחב הממוחשב לבין התנהלותם במרחב התעסוקה הארגונית (לביא וגזית, 2012; Mollink & Rothbard, 2013). בשנים האחרונות תופעת הגיימינג מקיפה יותר ויותר אנשים ברחבי העולם. אנו התמקדנו במשחקי "MMO" (Massive Multiplayer Online), אשר יכולים לשחק בהם עשרות אלפי שחקנים בו זמנית, בעולם וירטואלי, ביחד או נגד שחקנים אחרים. בחרנו במשחק World of Warcraft, המשחק הפופולרי והגדול ביותר בעולם מבחינת כמות שחקנים. במשחק קיימות קבוצות בשם "גילדות", אשר מתפקדות כארגונים היררכיים: ראש הגילדה ומתחתיו "קצינים" האחראים על עניינים שונים. ליבת חברי הגילדה ביחד עם הדרג הגבוה, מבצעים פעילויות אשר כוללות השלמת מבוכים, וקרבות נגד שחקנים וקבוצות אחרות.

הגילדה שנבחרה שייכת לתחום Player Vs Environment, כלומר השחקנים נלחמים נגד דמויות ממוחשבות, ולא נגד שחקנים אחרים. המחקר התמקד בגילדה Last Resort, אשר קיימת כבר שנים רבות והיא בעלת הישגים רבים, וכל

חבריה משחקים בממוצע כ 12 שעות בשבוע. הסיבות העיקריות לבחירה זאת הן שהגילדה כוללת אוכלוסייה בוגרת ועובדת, ולחברי הגילדה אין פנאי לשחק במשך זמן רב. המדגם כלל 31 גיימרים (28 זכרים), בגילאים 21-41. כלי המחקר כללו שאלון סקר באנגלית (שפת התקשורת בגילדה), שהיה מורכב משאלות הנוגעות להתנהגות במרחב הקיברנטי של משחקי המחשב, ובהתנהגות במרחב האירגוני, ותצפיות במשך 4 שבועות בהתנהגות הגיימרים במהלך משחקים.

התצפיות נערכו באירוע שבועי של הגילדה הנקרא "raid" (פשיטה). באירוע זה השתתפו כמעט כל חברי הגילדה במשך כארבע שעות. התצפיות נערכו בגישה של משתתף-חוקר: השתתפות באירוע כחלק מהצוות אשר ביצע את הפשיטה, ותייעוד רמת מנהיגות והתנהגות חברתית של השחקנים. בתצפיות ניתן היה לראות ארגון כמעט מוחלט מצד חברי הגילדה. על אף שהקצינים נתנו הוראות רק בחלק מסוים מהאירוע, שרר סדר מופתי גם ללא מילים. רוב המידע נאמר על ידי הקצינים, אשר ניהלו את האירוע.

לניתוח ממצאי השאלון הוגדרו 4 משתנים מורכבים, אשר חושבו על בסיס קבוצות פריטים בשאלון. המשתנים היו: פוטנציאל התקדמות ניהולית בארגון מחוץ למחשב; מנהיגות בסביבה הממוחשבת; מידת המעורבות של המשחק בחיים האישיים; ומוטיבציה של שחקנים להתקדם במשחק. נמצא מתאם אפסי בין פוטנציאל התקדמות ניהולית בארגון מחוץ למחשב לבין מנהיגות בסביבה הממוחשבת ומוטיבציה של שחקנים להתקדם במשחק. לעומת זאת נמצא מתאם חיובי מסוים בין התקדמות ניהולית בארגון מחוץ למחשב לבין מידת המעורבות של המשחק בחיים האישיים של הנשאלים. יתכן שקשרים אלו נובעים ממיומנויות אשר רוכשים השחקנים במהלך האינטראקציה שלהם עם אנשים אחרים במשחק, אשר מהווה "כור היתוך" חברתי.

מילות מפתח: גיימרים, גיימינג, משחק מקוון מרובה משתתפים, פוטנציאל מנהיגות, התקדמות מקצועי ניהולי.

מקורות

לביא, ז' וגזית, ח' (2012). ניהול משברים בגילדה כמקרה מבחן לניהול משברים בארגון. הוצג בכנס מיט"ל 2012.

Mollick, E. R., & Rothbard, N. (2014). Mandatory Fun: Consent, Gamification and the Impact of Games at Work. The Wharton School Research Paper Series. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=2277103> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2277103>