

My World of Warcraft

En studie om de komponenter i onlinerollspelet World of Warcraft som lockar till deltagande.



Författare: Anna Lindqvist

Handledare: Karl Hansson

Examinator: Tyrone Martinsson

Högskolan i Skövde - 2008

Innehållsförteckning:

Förord

1. Inledning

1.1 Syfte och frågeställning.....	5
1.2 Avgränsningar.....	6
1.3 Disposition.....	7

2. Bakgrund och metod

2.1 World of Warcraft , ett massivt Onlinerollspel.....	7
2.2 Synopsis dokumentärfilm.....	9
2.3 Val av respondenter samt Genomförandet av intervjuerna, filmning och redigering.....	10

3. Teoretiska utgångspunkter och tidigare forskning

3.1 Tidigare forskning.....	11
3.2 Interagerbarhet/interaktivitet i spel.....	12
3.3 Kommunikation och människan.....	13
3.4 Roller och identitet i onlinerollspel.....	13
3.5 Sociala aspekter/asociala aspekter i spelvärlden.....	14

4. Analys

4.1 Analysmetoden.....	15
4.2 De interagerbara/interaktiva komponenters betydelse för spelaren och spelets handling.....	16
4.3 Kommunikativa komponenter.....	19
4.4 Jaget, Identiteten.....	22
4.5 Sociala aspekter/asociala aspekter, gruppens betydelse och rollerfördelning.....	26

5. Sammanfattande diskussion

5.1 Diskussion.....	31
5.2 Självkritiskt resonemang.....	34

6. Bilagor

6.1 Glossary: Ordlista WoW.....	34
6.2 DVD intervjuer, dokumentärfilm.....	36

7. Källförteckning

7.1 Källor.....	36
-----------------	----

Förord

Jag hoppas att jag genom detta arbete kan öka förståelsen för hur vi upplever och ser på människor som spelar onlinerollspel. Beteenden som förändrar våra sociala vanor och arenor, som i detta fallet kommer att exemplifieras genom Onlinerollspelet World of Warcraft .

Jag kom först i kontakt med WoW genom min bror som är en hängiven spelare och som ägnat många timmar åt spelet (orsaken till val av ämne är därför personligt färgat). När jag fört mina många och återkommande diskussioner med honom och hans medspelande kamrater fick jag bevis på att dessa människor i själva verket försökte att normalisera sin egen roll som spelare.

Det händer att spelaren i vissa fall kan få försvara sitt spelbruk, om varför denne spelar, som fortfarande i våra dagar ses som överdrivet osunt och asocialt. Att spela onlinerollspel eller datorspel behöver inte vara förenat med överkonsumtion eller bidra till asocialitet, även om det också finns fall som de, ibland också oroväckande stora, och därför inte får glömmas. Detta säger mig ändå lite om den attityd som genomsyrar vårt samhälle gälland dataspel i största allmänhet, även om de flesta av oss idag faktiskt lever med en dator i hemmet som ständig kamrat.

Dataspelen är självklart på frammarsch och dessa attityder gentemot spelen och spelvanorna ser troligen lite av sina sista dagar.

Jag skall därför försöka att sätta mig in i några av de liv som levs i spelvärlden World of Warcraft med hjälp av en videokamera och djupgående intervjuer. Inte som ett slags trots till omvärlden utan som en dokumentation av och en inblick i att förstå spelvärlden.

1. Inledning

Medier är mer och mer ett gränsland mellan fysisk och *virtuell*¹ verklighet, ett gränsöverskridande på olika kommunikativa nivåer, vilket alltid varit medias största syfte och funktion. I våra dagar inbjuder denna massiva medievärld till en djungel av välkomnande miljöer. De allra flesta av oss känner oss idag "hemma" i internet samhället, och den där rådande kulturen. Vi sänder e-post, betalar våra räkningar ägnar oss åt e-handel och håller kontakten via nätverk av olika slag, där kanske inte Msn Messenger eller Facebook låter allt för obekant. Idag genomsyras en allt större del av vår vardag av virtuella aktiviteter och identiteter som allt fler av västvärldens befolkning skapar efter personliga ändamål eller intresseområden.

Fler timmar och större intresse läggs också ner på onlinerollspel (mmorpg) vilka under de senaste åren blivit omåttligt populära. Detta verkar gå hand i hand med allt det vi kan välja att ägna oss åt i vårt virtuella samhälle. Våra sociala beteenden har helt klart förändrats, vi behöver inte längre fysiskt beträda det rum vi vanligen kommunicerade i. Vi öppnar istället upp dörrarna till en ny dimension där du "är" en virtuell identitet, och där du kanske har väldigt många fler möjligheter än i ditt fysiska liv. Vi vidgar våra rum/hem till en gigantisk yta (som inte längre består av några kvadratmeter), där vi bjuder in främlingar att vandra omkring. Vi möter på detta sätt hundratals nya virtuella ansikten, lika väl som vi möter människor i vårt fysiska liv. Betyder det att man blir asocial av att ingå i ett nätverk eller ett spel? Att ägna timmar till att vistas i dessa virtuella miljöer? Eller betyder det att man faktiskt berikar sin fysiska tillvaro med fler vänner och fler aktiviteter, att man utvidgar sitt sätt att leva²?. Som vi vet så bjuder vår Internetvärld oss på en mängd företeelser av både det goda och mindre goda slaget.

1.2 Syfte och frågeställning

Syftet med denna uppsats är att skapa en dokumentation av och ge en insyn i de nya sociala miljöer som vi finner i onlinerollspel. Vad har en online identitet för betydelse för jaget (spelaren) och kan det som händer i ett community på internet påverka våra fysiska sociala liv? Samma sak händer om man vänder på frågan, vad händer med spelvärldens sociala liv om man inte spelar tillräckligt mycket, hur påverkar det spelandet i sig? Är en spelare tvungen att välja bara en social arena, eller finns det en god möjlighet till en balans mellan miljöerna? Frågor om interagerbarhet, interaktivitet och kommunikation i spelet kommer också att vara centrala i uppsatsen, eftersom dessa i någon form påverkar oss som individer och sociala varelser.

¹ En teoretiskt antagen form av existens, eller miljö. ofta som här i ett internet kontext.

² Manuel Castells, *Internetgalaxen, reflektioner om internet, ekonomi och samhälle*. (Oxford University press 2001.) s. 127

Min huvudsakliga frågeställning kommer att utforska: **Vad eller vilka komponenter i World of Warcraft som inbjuder till de största lockelserna att skapa sig ett virtuellt aktivt liv³?**

En underfråga tätt knuten till huvudfrågan blir naturligt vis ett varför, **Varför kan just dessa komponenter locka och påverka oss som de gör?**

De komponenter jag finner mest bidragande till delaktighet i World of Warcraft diskuteras och analyseras sedan utifrån utvalda teoretiska utgångspunkter.

Syftet är också att utifrån videoinspelade intervjuer med spelarna ge en slags bild av hur fenomenet kan se ut. I Själva dokumentärfilmen läggs Fokus på intervjuerna, (där de intervjuade får en chans att säga sin mening) och de spelmiljöer man kan stöta på i World of Warcraft . Vi följer spelaren in i världen och får samtidigt höra va dessa individer tycker är viktig och vad som lockar just dem till att spela WoW. Med dessa rörliga bilder kan vi alltså få större förståelse för vad World of Warcraft är och vad det betyder för miljontals människor, som i detta fallet exemplifieras av fyra individer.

1.3 Avgränsningar

För att inte bli allt för bred i min frågeställning har jag valt att avgränsa mig till en typ av spelvärld, som tidigare nämnts blir World of Warcraft för djupgående analys. Men detta innebär också att jag måste sätta tydliga avgränsningar av både intervjuerna och dess frågor. Också antalet respondenter regleras efter den tid jag har till mitt förhållande.

I intervjuerna med dessa respondenter försöker jag att gå in i samtal som är mer djupgående och kvalitativa, eftersom min grupp är förhållandevis liten. Denna form av undersökning, där så få personer medverkar kan ändå inte framlägga ett övergripande mönster av hur majoritetens spelvanor ser ut.

För att få in mer användbara teorier som kan appliceras på analysen av respondenters svar och beteendemönster, använder jag mig av tidigare vetenskapliga teorier som så tätt som möjligt kan knytas till de aktuella komponenter som uppkommer ur den specifika frågeställningen.

Den anda som kommer att genomsyra uppsatsen förutom den direkta frågeställningen är debatten kring datorspelarens normalitet. Det är mina intervjuer med dessa spelare som ger mig detta utgångsläge, men jag är hoppfull om att min spegling av detta skall bli så objektiv och opartisk som möjligt.

³ t.ex. att ingå och vara aktivt i ett nätverk på internet, vilket i detta fallet syftar på World of Warcraft

1.4 Disposition

För att få en inblick i vad ett onlinerollspel som World of Warcraft är ger jag först en övergripande inblick av detta, samt en bild av dess historik. Jag kommer också att ge en enkel förklaring på hur spelet i sig fungerar och används. Detta framkommer i kapitel **2 bakgrund och metod** där jag också lägger fram en synopsis till dokumentärfilmen som kommer att bli en del av projektet. Detta som en slags ingång till en vidare diskussion av den specifika fråga jag undersöker. Här finner ni också filminspelnings, redigeringsprocesser, samt en mindre del av min arbetsprocess.

För att gå vidare i min analys krävs det teoretiska och vetenskapliga utgångspunkter som kan komma att bli användbara i förhållande till min frågeställning, vilka jag kommer att redogöra för i **kapitel 3, teoretiska utgångspunkter och tidigare forskning**. Vidare i **kapitel 4 analys**, sammankopplar jag de teoretiska delarna från kapitel 3, för kommande analys i förhållande till svaren från intervjuerna. I **kapitel 5 Sammanfattande diskussion** sammanställer jag intervjuanalysen till en helhetsbild av läget som framkommit. Jag tittar på vad som lockade till spelande och varför människan väljer detta. Här finns också utrymme till ett kritiskt tänkande av min slutprodukt, men även viktiga punkter och idéer framläggs. I **kapitel 6 bilagor** finner man bifogat material. En ordlista för uppsatsen om det språk/förkortningar som används i denna uppsats om WoW. Som bifogat material finns också dokumentärfilmen som en DVD.

2. Bakgrund och metod

2.1 World of Warcraft , ett massivt onlinerollspel

World of Warcraft som vanligen förkortas *WoW*, har utvecklats av spelbolaget *Blizzard Entertainment*. Spelet utkom förts som en ordinär spelserie 1994, men har sedermera utvecklats till ett mmorpg spel och lanserades för första gången i USA, i december 2004. Att World of Warcraft hör till grupperingen *mmorpg*, Massive Multitplayer Online Role Playing Game, innebär att flera tusen användare kan vara uppkopplade samtidigt på en aktiv server, så kallade *realms*. Vanligen tillhandahålls dessa av spelutgivaren, mot att spelaren abonnerar på ett så kallat *gamecard* vilket man gör för en månadsavgift på ca 150sek i skrivande stund⁴.

Det finns *servrar* över hela världen och de stora grupperingarna är uppdelade på Asien, USA och Europa. Utifrån dessa finns sedan servrar på olika språk. I Europa finns bland annat servrar på franska, tyska och engelska. De flesta svenskar spelar i regel på engelska servrar. En av de saker man bör ha i bakhuvudet när man talar om World of Warcraft är att spelet inte är statistiskt, alltså spelet fortgår även när spelaren inte är uppkopplad vilket är en av de

⁴ http://sv.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft - kontrollerad 2008-05-20.

faktorer som skiljer WoW från traditionella spel. Spelbolaget, Blizzard förändrar och arbetar i spelet genom att lägga till nya platser och uppdrag åt användarna, så kallade *Patchar/patch*.⁵

Grundprincipen i World of Warcraft bygger klassiskt på konflikten mellan de onda *Horde*, och de goda, *Alliance*. Horde och Alliance är i sin tur indelade i raser, (olika raser på *avataren*). Där Horde är indelade i *Undeads*, *Orcs*, *Tauren*, *Trolls* och *Blood elves*. Alliance i sin tur är indelade i raserna *Humans*, *Dwarves* *Gnomes*, *Night elvs*, och *Draine*. Inom raserna kan man sedan välja en så kallad klass, eller yrke som alla har sina historiska bakgrunder och färdigheter, man kan vara t.ex. en *Warlock*, *Druid*, *Priest*, *Warrior* eller en *Hunter*.



Spelaren väljer om denne vill spela på en *PvP-server* (player vs player) eller på en *PvE-server* (player vs enviroment). På PvP-serverar, kan spelare när som helst attackera (och attackeras av) motsatta sidan, Horde eller Alliance. På PvE-serverar utför spelarna tillsammans uppdrag mot monster, bossar mm och kan bara anfallas av en annan spelare om denne väljer att gå över i ett PvP läge⁶.

Centralt i WoW är att ingå i en så kallad *guild*, vilket är en form av grupp som samarbetar i spelvärlden men som även kan bli eller är en bas för bekantskaper utanför spelet. I guilden utför man som ett lag de uppdrag man får eller tar sig an.

World of Warcraft bygger på ett så kallat *levelsystem*, (att stiga i nivå) där spelaren genom att utföra uppdrag kan samla resurser i form av utrustning och blir därigenom tilldelad erfarenhet, *xp* eller vinner ära *honour* som i sin tur ökar spelkaraktärens level och hållbarhet i strid. Dessa föremål eller den ära man kan få, vinnas dels genom att man deltar i olika *battlegrounds* (Pvp), slagfält eller att gå in i olika *instances*, med andra spelare för att bekämpa olika monster eller varelser, som sedan *droppar* (lämnar efter sig) dessa föremål till spelarna. När man nått spelets slutlevel som i nuläget är 70, vidtar ett så kallat *edgame*. Där läggs stor vikt på gruppen (guilden) och olika uppdrag man tillsammans kan utföra. Då är det vanligt att spelare på 20- 25 personer slår sig samman för att få tillgång till de bästa föremålen, detta kallas att man gör *raider*.

Det finns goda möjligheter till kommunikation i spelet, dels genom olika chattar och dels genom att man pratar direkt till varandra via ett headsett, så kallat *voicechat*. De båda sidorna Horde och Alliance kan dock inte kommunicera med varandra i spelet då det kommunikativa mellan dessa båda sidor förvrängs. Spelare från de två sidorna kan inte heller gå tillsammans i grupper för att utföra uppdrag eller besegra fiender gemensamt, eller byta eller handla med

⁵ Jonas Linderöth, Ulrika Bennersteth, *Att leva i World of Warcraft - Tio ungdomars tankar och erfarenheter*. (Stockholm, Medierådet 2007) s 20.

⁶ http://sv.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft - kontrollerad 2008-05-20.

föremål, förutom i speciella Auktionshus.

Själva handlingen i World of Warcraft utspelar sig i 3dimensionell fantasivärldar (kontinenter) så kallat *Warcraft Universe*, vilka innehar stora ytor där spelaren med sin karaktär i princip kan vandra fritt. Kontinenternas geografi är av mycket skiftande natur och består bland annat av regioner som städer, bergstrakter, skogar eller slätter⁷.

Just nu spelas den senaste utgåvan av WoW, *The Burning Crusade* av omkring 10 miljoner användare, varav 2 miljoner av dessa skall finnas i Europa.⁸ Den kommande expansionen av WoW, *Wrath of the Lich King* lär dock locka ännu fler spelare, där man också skall kunna nå level 80 mot tidigare level 70.⁹

2.2 Synopsis dokumentärfilm

Tillhörande denna uppsats har jag också gjort en intervjubaserad dokumentärfilm som skall ge oss en övergripande bild av hur det är att spela World of Warcraft. Filmens syfte är i största hand att dokumentera spelarnas upplevelser och vad dessa finner är viktigt i sitt spelande.

I filmen kan man själv öka sin inlevelse i spelmiljön och lättare lära känna de intervjuade personerna. Filmen kommer däremot inte på samma övergripande sätt, som i den skrivna uppsatsen, att ge en analytisk bild av denna aktivitet. Men den kommer ändå att bygga på några av de viktiga frågorna om varför vi spelar World of Warcraft och på några av de viktiga val spelarna gör när de skapar sina virtuella identiteter. Vi får höra varför just dessa valt som de gjort när de byggt sina karaktärer. Vi får också ta del av hur det är att känna sig "hemma" med vänner och grupper i ett onlinerollspel, då mycket av samarbetet bygger just på spelarens egen roll i en grupp. De filmsekvenser som jag tagit ur spelvärlden är alltså till för att öka vår förståelse om den virtuella värld spelaren uppehåller sig i, och kommer att bli en stor del för helheten för dokumentären.

Till själva uppsatsen har jag sedan använt mig av det samlade råmaterialet, alla frågor och alla svar. Det är ifrån detta material jag analyserat och dragit mina slutsatser. Vad är det egentligen som får oss att vilja uppehålla oss i World of Warcraft s universum, och vad är viktigt för oss som individer i den. Kort och gott kan man säga att uppsatsen analyserar och dokumentären dokumenterar, men i balans med varandra. Det är ändå meningen att man skall kunna läsa eller se de båda verken enskilt.

⁷ David Johansson, *Samtalande rum, Ett socialpsykologiskt perspektiv på individens erfarenheter av Onlinerollspelet Word of Warcraft*. (Kristianstad, Institutionen för beteendevetenskap 2007) s. 24

⁸ <http://www.warcraftguide.se/world-of-warcraft-information.php> kontrollerad 2008-05-20.

⁹ För förklaringar av kursiverade ord i texten ovan, se ordlista, s 33-34.

2.3 Val av respondenter samt Genomförandet av intervjuerna, filmning och redigering.

Jag har intervjuat en grupp på fyra spelade män, vilka är i åldrarna 16 till 23 år. Jag har fått begränsa mig något i detta avseendet för att det varit svårt för mig att finna respondenter i mer varierande ålder och kön, samtidigt som mina respondenter faktiskt håller sig ganska nära medelvärdet för den typiska WoW spelaren¹⁰. Antalet spelare har däremot varit precis tillräckligt många för den tid jag haft till mitt genomförande av arbetet. Detta gav istället fler djupgående samtal vilka varade i ca 1-1, 5 timmar vardera, och som gör undersökningen mer kvalitativt.

Dessa respondenter har alla på något vis spelat eller spelar för tillfället World of Warcraft och har varit eller är uppe i hög nivå. Jag har intervjuat alla utom två enskilt, dessa intervjuades i par. Alla utom en av respondenterna spelar på PvP-serverar då denne istället spelar på en PvE-server. De intervjuade har frivilligt ställt upp på att både lämna ut sina namn och sin person i de videoinspelade intervjuerna, samt uppsatsen.

Respondenterna har inte haft tillgång till att läsa mina intervjufrågor före själva intervjun, utan har svarat helt utifrån den tid som funnits till vårt förfogande. Jag har däremot efteråt kunnat ha kontakt med dessa personer för kompletterande frågor. Jag har också varit noga med att meddela att det just varit spelarens erfarenhet som varit av stor vikt för intervjuerna.

Intervjufrågorna har varit uppdelade på de kategorier som jag funnit relevanta, och intervjun har på det viset i sin helhet varit ganska ledande för själva samtalet. Det har dock funnits stort utrymme för de intervjuade att själva utveckla de frågor och ämnen de funnit viktiga och diskutabla. De kategorier av komponenter som lockar till deltagande i WoW har jag sedan arbetat vidare med, medan jag avlägsnat de komponenter som ej varit relevanta för denna undersökning. Jag har personligen genom att träffa dessa människor fått mycket kunskap och information som jag funnit givande för arbetet.

När jag intervjuade mina respondenter fick jag tyvärr inte tillfällighet att vara hemma hos dem alla, utan bara två av dem, de andra intervjuade jag på med formella platser, eftersom tillfälle inte gavs till annat genomförande. Detta var däremot inget vidare bekymmer eftersom jag genom min nära bekantskapskrets har haft stor tillgång till att observera spelet/spelandet på en närmre nivå, än ifrån litteraturen. Jag har i mitt filmatiska arbete också tillbringat många timmar nära spelet då det har pågått.

Filmandet har till största delen skett på ett traditionellt sätt med en enkel ljussättning och ett klassiskt bildspråk. Redigeringen i sig har gått till så att jag först delat upp alla svaren för att lättare kunna analysera materialet. Jag har efter bearbetad analys ägnat större delen av den

¹⁰ Den typiska WoW spelaren är enligt källan 28,3 år. 16 % är kvinnor och 84 % män (2005).
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001365.php> . kontrollerad - 2008-05-20

slutliga tiden till ren klippning av ljud och bild för att framställa det bästa möjliga resultatet. Samtidigt har jag försökt att utforma berättandet om hur det är att vara spelare och hur spelet WoW fungerar. Filmen skall förhoppningsvis vara lätt att ta till sig och lätt att förstå.

3. Teoretiska utgångspunkter och tidigare forskning

3.1 Tidigare forskning

Vad får egentligen människor att spela datorspel? Eller som i detta fallet vad får människor att vilja spela World of Warcraft . Frågorna och teorierna om detta är givetvis många och till största del kretsar de kring psykologiska och sociologiska teorier, alltså att det är våra beteenden som i grunden får oss att reagera, eller handla som vi gör. Spelutvecklaren XEODesign har exempelvis gjort en undersökning (i mars, 2004) om vilka känslor som kan få oss att börja eller fortsätta spela olika former av datorspel¹¹. Denna undersökning visar inte några uppgifter specifikt tilldelade WoW men är ändå i detta sammanhang värd att ägna en minut åt. Det vi kan avläsa från denna rapport är hur vi människor generellt reagerar eller varför vi väljer att spela. Samt hur spelutvecklingen kan ta tillvara på just våra känslor för att göra spelen mer attraktiva. Faktorerna i denna undersökning blev indelade i 4 delar (The Four Keys unlock emotion with) vilka pekade på de olika känslor som spelaren fick för olika typer av spel. De fyra nycklarna var:

1 *Hard fun.* Här gällde undersökningen, strategispel eller pussels. Detta fick mestadels spelaren att känna att uppgiften som skulle lösas var meningsfull och krävde en viss strategi, vilket kunde leda till att spelaren antingen kände triumf eller frustration, beroende på resultatet.

2 *Easy fun.* Spel som använder sig av denna nyckel, vänder sig till spelare som gillar äventyrsspel som får dem att känna en nyfikenhet till att fortsätta utforska spelvärlden. Detta kunde också ge känslor av en mystik eller att spelaren själv blev helt omsluten av den virtuella världen, eller blev ett med sin karaktär.

3 *Altered states.* Hur ett spel kan påverka personens inre känslor som att t.ex. känna sig bättre med sig själv genom att klara av vissa moment i spelet. Det kan också handla om hur vår perception ger upplevelser i sociala kontexter. Spelarna kände att dessa spel fick dem att känna en slags lättnad t.ex. genom att komma bort från sin vardag ett tag.

4, *The people factor* . Dessa spelare använder sig av spel för att åtkomma en social upplevelse. Spelarna upplever på så sätt kamratskap, laganda men även rivalitet genom spel. Dessa spel spelar du ofta tillsammans med andra antingen online eller i samma fysiska rum.

Det som skulle ha överraskat XEODesign mest var den känslomässiga skillnad som uppkom mellan singel spel respektive när många spelare spelar spel tillsammans online. De menar att

¹¹ Nicole Lazzaro. *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*, Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment. (XEODesign 2004).

gruppspelet ger upphov till nya beteenden, ritualer och känslor som gör spelet mer spännande. Spelet blir också frekvent och spelas med mer inlevelse än spel där man är ensam spelare.¹²

En annan intressant skildring om onlinespel har gjorts av T.L Taylor, som under många år spelat det likvärdiga, (till WoW) spelet *Everquest*¹³ som jag även kommer att använda mig av för min analys. I denna bok koncentrerar jag mig på att hitta likheter i de komponenter jag funnit relevanta som lockande till att spela World of Warcraft . Det kommer bland annat innebära att jag använder boken i sina spridda delar för analysen, till områdena identitet kommunikation och sociala vanor. Taylor ger en god helhetsbild av vad det kan innebära att som individ vara delaktig i ett onlinespel. Då hon bland annat kommer in på spelets sociala bitar angående grupper, grupp fördelningar och identitet och på hur man som spelare påverkas av detta på både ett positivt och negativt plan.

3.2 Interagerbarhet/interaktivitet i spel

Kan vi påverka det som händer i ett datorspel? Ulf Wilhelmssons resonemang ifrån kapitlet *Datorspel som lekplats och skådeplats, Rummets roll i lek och narration*, ur boken *Datorspelarens dynamik* ger oss en klarare bild om interaktivitet och interagerbarhet i spel. Här utgår vi ifrån berättelsen och den miljö man som spelare har möjlighet att interaktivt påverka.

Datorspel skiljer sig från att t.ex. läsa en bok ur ett interaktivt perspektiv, då datorspel ger utrymme för deltagaren att själv påverka handlingen. Även om du är aktiv i handlingen när du läser en bok, för att förstå berättelsen¹⁴. Vi människor behöver också någonstans att vara när vi leker och spelar, vi behöver en anpassad miljö att nyttja till dessa specifika ändamål och tillfällen.

Wilhelmsson menar också att vi människor av naturen är nyfikna och redo att utforska för att och lära oss nya saker. Vi är framåtriktade i den mening att vi har ögon, mun och näsa samt en rörelseförmåga för att i huvudsak röra oss framåt¹⁵.

Det spelar stor roll i vårt sätt att tänka och välja, samt agera i en spelmiljön. De föremål som man finner i ett datorspel är ofta agerbara eller användbara, det vill säga de ger oss en möjlighet att kunna välja vad vi vill göra i spelet.

Miljön som en interaktiv/interagerbar bas har även betydelse för den specifika spelaren eller gruppen. Detta på grund av att vi fungerar efter inte bara en utan många beteenden. Detta är också en följd av att just spelmiljön inbjuder och uppmuntrar till interaktion.

Grundläggande beteenden används gärna för att vi som spelare inte skall handla allt för rationellt, utan gå på de schematiska strukturer som spelet är uppbyggt på enligt Wilhelmsson¹⁶.

¹² Nicole Lazzaro. *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*, Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment. (XEODesign 2004)

¹³ Ett mmopg, s spel, (Massive multiplayer online playing game).

¹⁴ Ulf Wilhelmssons, "Datorspel som lekplats och skådeplats, Rummets roll i lek och narration", i Jonas Linderöth (Red), *Datorspelarens dynamik*, (Stockholm, Författarna och Studentlitteratur 2007) s.137

¹⁵ Ibid., s 143

¹⁶ Ibid., s144

Det är alltså kroppens tankemönster som styr mycket av hur vi agerar eller använder rummet/miljön i ett spel. Vi är en del av miljöns helhet och har en möjlighet att interagera för att påverka utfallet av berättelsen vi är en del av ¹⁷.

3.3 Kommunikation och människan

Kommunikation är förmodligen ett av människans mest betydelsefulla beteenden, och kan tolkas på många olika vis.

Ulrika Bennerstedt beskriver utifrån Gee's bok (*what do games have to learn us about learning and lifaracy*) metoder om hur dessa språkliga symboler används för att kommunicera innebörd och mening med. t.ex. som en förmåga att hantera ett semiotiskt system för att förstå dess innebörd genom att befinna sig i en så kallad semiotisk domän.

Att befinna sig i en semiotisk domän, menas med att man förhåller sig till en viss praktik där t.ex. olika modaliteter kommer till användning för vår kommunikation och för att uttrycka vår mening. Dessa modaliteter kan innefatta allt ifrån det skrivna språket, gester, bilder eller ljud etc. Det är dessa "tecken" vi vanligen utforskar och använder oss av i vår kommunikation med andra människor.

Kommunikation behandlar förvisso mer än att bara avläsa tecken. Man behärskar också en hel social praxis. Bennerstedt citerar även Gee som beskriver kommunikation, som en förmåga att också socialt agera och kommunicera med andra individer genom att t.ex. interagera, känna, värdera och att använda olika objekt och olika teknologier. Det är alltså detta tillsammans med alla kommunikativa tecken som utgör den hela sociala praktiken¹⁸.

3.4 Roller och identitet i onlinerollspel

Rollerna i vårt samhälle är egentligen inte så svåra att se, man är kvinna eller man, barn eller vuxen. Du har en roll i hemmet en arbetsroll osv. allt vi gör, gör vi sedan i ett slags rollsystem. Linderoth beskriver i boken *Datorspelandets dynamik*, kapitel 4. *Besjälade spelpjäser, Avatarer som roll redskap och rekvisita*, bland annat utifrån Goffmans resonemang om hur våra roller och identiteter i datorspel kan se ut. Goffman menar att vi genom vår självrepresentation påverka hur andra ser på oss som både fysiska individer och virtuella avatarer, de Roller vi skapar och iscensätter är också situerade aktiviteter.

Vidare diskuterar Linderoth att det är hur vi sedan agerar i dessa grupper och aktiviteter som slutligen bygger våra identiteter och roller ¹⁹. En utveckling av detta kan vara att vi faktiskt inte utvecklar en helt fulländad eller visar kärnan i vår identitet bara genom dessa roller. Det innebär att vi som människor har flera identiteter som vi dagligen iscensätter. Kanske bara med en så enkel sak som kläder för olika tillfällen, frisyrier och vissa beteendemönster till passande situationer.

¹⁷ Ibid., s.145

¹⁸ Ulrika Bennerstedt, "Att lära sig ABC i datorspelande, utveckling genom anpassning" i Jonas Linderoth (Red), *Datorspelandets dynamik* (Stockholm, Författarna och Studentlitteratur 2007) s. 51

¹⁹ Jonas Linderoth, "Besjälade spelpjäser, Avatarer som roll redskap och rekvisita" i Jonas Linderoth (red), *Datorspelandets dynamik* (Stockholm, Författarna och Studentlitteratur 2007) s. 72

Något annat som Linderoth framlägger i kapitlet är hur spelaren också kan påverkas av de avatarer vi väljer att använda, hur avataren t.ex. kan knytts till vår självrepresentation när vi spelar tillsammans med andra människor.

Frågorna är förstås många angående om hur vi väljer, och om vi väljer eller agerar annorlunda när andra, främst fysiska vänner vet om vad man valt för avatar. Vissa val av avatarer i ordinära spel, kan enligt Linderoth bidra till att man automatiskt försvarar eller förklarar sina val, utifrån hur vida vi tar eller inte tar till oss avatarens attribut²⁰.

3.5 Sociala aspekter/asociala aspekter i spelvärlden

Den sociala delen är som bekant en mycket viktig del av människans liv. Att få delta och att känna sig hemma eller behövd i en grupp/familj är något som de flesta av oss vill ta del av. World of Warcraft bygger till stor del på att du skaffar dig virtuella vänner vilket är något av WoWs grundupplägg, som ett mmorpg spel) men även att du umgås virtuellt med dina verkliga fysiska vänner i spelet. Man kan se spelet som en plats där man kan träffas efter att skolan eller arbetet är över, vilket även kan fungera som en virtuell fritisgård för många unga spelare²¹.

Jonas Linderoth och Ulrika Bennerstedt diskuterar högfrekvent spelande i World of Warcraft i sin dokumentation *Att leva i World of Warcraft*, vilket också här framkommer med hjälp av intervjuer av spelande ungdomar. De sociala bitarna som ligger till grund för högfrekvent spelande ligger i själva verket också till grund för den undersökning jag arbetat med.

En annan viktig sak för den kommande analysen blir att försöka tolka hur vida man kan jämföra eller likställa datorspelet som aktivitet/fritidsaktivitet i vårt samhälle. Linderoth menar att ur ett sociokulturellt perspektiv kan datorspel ses som mer överkligt och får där med mindre status gällande andra kommunikativa praktiker²². Eller att de sätts jämte andra aktiviteter och ses därför inte som en motpol till verkligheten.

²⁰ Ibid., S. 80

²¹ Linderoth och Bennerstedt, *Att leva i World of Warcraft* s.56

²² Linderoth, "Besjälade spelpjäser: Avatarer som roll redskap och rekvisita" .i *Datorspelandets dynamik*, s. 70

4. Analys

4.1 Analysmetoden

Nedan finner ni en del av svaren på de genomförda intervjuerna med de fyra respondenterna. Jag har valt att ordna svaren enligt de kategorier som varit till grund för mitt arbete, efter den ut kategorisering av komponenter som intervjuerna i sig gav. Den första kategorin behandlar de interagerbara/interaktiva komponenterna i spelet och dess betydelse för spelaren. Vad tycker spelaren om sina valmöjligheter i spelet t.ex. att rent handlingsmässigt kunna påverka sin spelhistoria eller välja vilka vägar man kan gå osv. Vidare diskuteras svaren från respondenterna om hur dessa väljer att kommunicera med andra spelare och vad kommunikationen kan ha för betydelse för spelet och deltagandet i spelet. Identitet och "jaget" diskuteras som nästkommande komponent. Vad som kan tänkas bidra till hur vi agerar i spelet. Vår bild utåt som en avatar och hur vi genom den kan spegla oss själva eller vise versa. Slutligen finner vi vad respondenterna anser vara de mest sociala komponenterna, alltså vilka sociala orsaker som ligger till grund för hur och varför vi väljer att delta i spelet. Finns det något som gör spelaren mer eller mindre social/asocial i sitt spelande eller i sin fysiska värld. Hur kan man välja gälland denna aspekt. Finns det goda chanser att balansera sitt fysiska liv och sitt virtuella liv? Eller kan man likna datorspel med andra aktiviteter i vårt samhälle?

Språket i intervjuerna har ändrats, och sammanfattats för att öka förståelsen och läsbarheten, men dock inte så mycket att det förvrängt budskapet. Det har ju som tidigare nämnts uppkommit en uppsjö av nya ord och tilltal som utan "översättning" kan göra det hela en aning svårförståligt. De komponenter och frågor som jag finner mest trovärdiga till frågeställningen diskuteras alltså här nedan och analyseras utifrån de valda teoretiska utgångspunkterna. Analysen vilar också till stor del på socialkulturella idéer, om att människans grundläggande psykologiska, fysiska och kulturella beteenden till grunden är orsaken till hennes handlingar.

En väldigt rak och inledande fråga som jag ställde mer spontant var: Varför spelar du World of Warcraft ? Som på så vis gav mig den mest övergripande bilden av vad varje spelare hade för åsikter om spelet på ett generellt plan.

Varför spelar du World of Warcraft ?

Alexander 17år och Kim 16 år:

Det är kul, det är bara skoj man kan inte riktigt beskriva. Det sociala att vännerna spelar och sådant, man har ju något att göra. Sen är det ju så att dina vänner visar dig spelet och så visar du vidare och så går det bara vidare på det sättet.

Daniel 19 år: *Jag spelar för att jag helt enkelt tycket att det är så kul, man spelar med många av sina riktiga fysiska vänner och det är ju mycket socialt. Varför loggar man in på msn kan*

man ju undra då. Jag gör det nog också för att hålla kontakten med mina fysiska vänner, för de spelar ganska mycket. Men det finns säkert andra orsaker till att man spelar som t.ex. att man kanske är utanför på något vis, och att man då genom spelet kan få lite upprättelse och känna sig behövd och duktig. För där bryr sig ingen om vem man är på det viset som i verkliga livet.

Igor 23 år: *Det är för att kolla in vad som finns för topgear, högsta utrustningar, eller för att klar de största bossarna. För mig är det roligt att kunna gå upp i level och göra mer episka uppdrag. Då finns det mycket samarbete och gemenskap inblandat också.*

4.2 De interagerbara/interaktiva komponenters betydelse för spelaren och spelets handling

I ett spel som World of Warcraft utgör våra egna handlingar en del av innehållet i samband med den från början programmerade spelmiljön. Spelandet påverkas alltså av den miljö som omger det, eller vi påverkas av miljöns egenskaper för vårt eget agerande. Spelets egenskaper och miljö måste vara någorlunda fördelaktiga för att vi som individer skall kunna utnyttja den till fullo. Det är t.ex. inte fördelaktigt att spela fotboll i skogen utan då befinner man sig troligtvis på en öppen och plan yta²³.

Att vi som människor är framåtriktade som Wilhelmsson uttrycker det, spelar stor roll i vårt sätt att tänka, välja och agera i en spelmiljö²⁴ som WoW. De föremål som man finner i denna spelmiljö är för det mesta agerbara eller användbara på något vis, det vill säga de ger oss en möjlighet att kunna välja. Vi kan välja att öppna en lådan eller kistan vi stöter på i spelet, då vår nyfikenhet förmodligen driver oss till att göra så. Vi kan ändå veta med oss att det inte alltid är det bästa för just den spelsituationen.

En spelare stannar troligtvis upp en stund för att utforska det som kanske kan finnas i lådan, bakom dörren i kistan osv.

Det är alltså många grundläggande beteenden som utnyttjas i spelbranschen och som får oss att som nämnts, gå på de schematiska strukturer som är framtagna i spelet, eftersom vi styrs av kroppens tankemönster.

Att man som individ har möjlighet att välja i en spelmiljö som är interaktiv/agerbar kan även ha viss betydelse för spelets resultat eller avgörelse i vissa avseenden (se, Igors exempel i frågan nedan). Detta är enligt Wilhelmsson på grund av att spelmiljön inbjuder och uppmuntrar till interaktion, till skillnad från att t.ex. läsa en bok eller att se på en film. Vilket i och för sig inte behöver betyda fullkomlig passivitet, men vi kan mer påverka den berättelse vi är en del av genom att engagera oss i ett spel.

De flesta av de respondenter jag intervjuat tyckte att man kunde påverka sin egen spelhistoria genom sitt eget agerande. Å andra sidan tyckte de inte att man i så stor utsträckning kunde

²³ Wilhelmsson, "Datorspel som lekplats och skådeplats, Rummets roll i lek och narration", i *Datorspelandets dynamik*, s.146

²⁴ Ibid., s.144

påverka den miljö/berättelse man befann sig i, utan mer sin eller medspelarnas status, då det till exemplet gällde att spela i grupp.

Tycker du att man kan påverka det som händer i spelet med sin egen närvaro?

Alexander 17år och Kim 16 år: Ja det gör det ju , eller det beror på om man spelar pvp eller pve, om man spelar pvp så kan du påverka om man är med i ett arena team, då måste man spela ett antal matcher i veckan för att få points och kunna uppdatera ditt gear, då kan man ju påverka sitt spel till att det blir bättre.

Igor 23 år: Man kan inte påverka spelet i sig så mycket, men man kan ju påverka sin egen status. Man kan ju inte erövra ett ställe och sedan behålla det, men man får ju vinster till sig själv. Men visst man har olika roller när man går ihop och gör ett uppdrag, Jag var t.ex. en warrior och min roll var att kriga, och då kan man behöva ha hjälp att bli "helad" läkt, av någon annan ras som har det som specialitet. Så visst finns det ett rollsystem som verkligen bygger på samarbete. Och genom att vara en viss sort som är bra på en viss sak, så kan du självklart påverka hur det går i just den raiden eller liknande. Eftersom man väljer vilka man vill spela med, eller vilka ställen man skall gå till.

En annan viktig sak spelarna tog fasta på gällande det interaktiva mönstret i spelet var hur vida man kunde förflytta sig. Denna fråga uppkom ur ämnet interaktivitet och interagerbarhet, för att finna en viktig del i vårt samtal. Vissa av respondenterna ansåg att man genom att förflytta sig också kunde påverka vad som hände. Man kunde ju välja vart man ville gå, och inte som i traditionella spel, komma till högre och högre världar ju längre fram i spelet man kom. De ansåg också att de kunde spara in mycket tid med att använda sig av olika transportmedel, som man kunde välja att interagera med i förhållande till sin level. I WoW har man en virtuell världskarta över kontinenterna där man kan se vart man befinner sig och vart man kan förflytta sig emellan.

Kan man förflytta sig mellan världarna och välja uppdrag lite hur man vill, påverkar det händelseförloppet?

Alexander 17år och Kim 16 år: Ja det är helt interaktivt, Då kan man påverka vart man skall gå och vilket uppdrag man skall utföra, fast det är ju oftast bestämt i gilden, vart man ska mötas. När man förflyttar sig kan man t.ex. flyga, med ett djur eller så. Man kan ju gå också men det kan ta väldigt lång tid, upp till 10 minuter är i alla fall det längsta vi varit med om. Man kan ju inte börja spela före man är framme, så den smidigaste vägen är bäst, och då påverkar man tiden man har på sig att göra något uppdrag på.

Daniel 19 år: Det är bra på det sättet att man kan gå vart man vill och välja vad man ska göra. Fast ibland kan förflyttningen ta ganska lång tid eftersom det handlar om så stora ytor. Jag går mest till städerna, för att köra battelgrounds. Det finns ju lite smidigare sätt att förflytta sig på med, förutom att gå. Genom en portal eller ett djur t.ex. som man kan rida på, då går det fort. Eftersom man ska spela så vill man inte ägna sig åt allt för mycket förflyttning. Man kan ju påverka det som händer genom den väg man väljer att gå eller vad man kan möta på vägen mm.

En sak som också påverkar själva känslan hos spelaren är att spelets struktur inte är statisk.

Spelet fortgår som nämnts även om man stänger av eller loggar ut. Kan detta påverka spelarens status i spelet, missar denne något (t.ex. ett händelseförlopp) om man inte är med på ett tag? Känner spelaren att spelvärlden förändras och att denne inte har någon chans att påverka händelseförloppet. Kompisar eller Guildmedlemmar går om dem i level osv.? Detta skulle kunna fungera psykologiskt, som nämnts i XEODesign undersökning. Att vi spelar mer frekvent i ett onlinerollspel²⁵, vilket gör att vi inte vill stänga av på grund av att vi har medspelare på olika vis. Eller är det så att vi ibland inte vill sluta spela, när vi inte längre är en del av berättelsen i spelet? Å andra sidan så menar respondenterna att de inte har några större problem med detta, men att de givetvis kan missa olika delar i sitt spelande på grund av sin frånvaro.

Du vet ju att spelet fortgår, vad känner du när du stänger av datorn, kan man missa något?

Alexander 17år och Kim 16 år: Ja det kan man nog ibland, man vet ju att spelet fortsätter när man stänger av. Det är precis som att gå hem från festen, man vet att de andra är kvar och att man själv ska hem och sova. Det händer att man ligger vaken ibland och tänker att nu kunde jag ju ha gjort det här och det där istället, fast man vet ju att det är viktigt med sömnen också, och att man kan ha lika roligt när man gör annat med.

Daniel 19 år: Både ja och nej, jag har försökt att tänka lite som att man stänger av och fortsätter där man är. Men spelet uppdateras ju, så är man borta en längre tid får man mer att ta igen, men man kan alltid ta igen det vill säga. Man kan ju inte frysa denna miljö, när man loggar ut så försvinner ju gubben från spelet och då är man ju inte med i det som händer.

Igor 23 år: Personligen känner jag inte så. Jag vet ju att spelet ändrar sig mycket mer långsamt än vad din gubbe gör. Men visst man kan ju kanske tappa eller komma efter sina kompisars spelutveckling i så fall.

Vi skulle alltså kunna sammanfatta det hela med att vi rent psykologiskt väljer och utför saker i en miljö som World of Warcraft av ren nyfikenhet, till och med då vi vill vara kvar i händelsernas centrum på grund av att vi annars kan missa något. Frågan är ju bara om man påverkar den miljö man befinner sig i till så stor del, eller om man bara går på de schematiska strukturer som spelskaparen komponerat. Alltså finns det någon spelmiljö man kan påverka så mycket, att man i det långa loppet kan förändra berättelsen?

Det som visade sig i min undersökning var att dessa spelare kände att de kunde påverka sin egen status av de valbara komponenter som fanns till deras förfogande i miljön. Men dock inte påverka händelseförloppet till en så hög grad, fast dock mer än i ett fast narrativ som exempelvis en bok eller en film. Anledning till detta tycks just vara det som är förprogrammerat och som leder själva spelet i en viss riktning, även om du till ditt mål kan ta olika vägar. Spelaren utforskar alltså miljön och interagerar med något, vilket kan ha betydelse för spelhistorien främst för den egna individen/avataren. Att man kan påverka sitt eget spelande och sin egen nivå genom att t.ex. interagera med föremål eller förflytta sig

²⁵ Nicole Lazzaro. *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*, Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment. (XEODesign 2004). s 5.

interaktivt i spelvärlden.

4.3 Kommunikativa komponenter

Som nämnts tidigare är den kommunikation som förkommer i World of Warcraft både textbaserade genom olika former av chatter och röststyrd genom en så kallad voicechatt. Det kan också förekomma kommunikation med olika gester spelaren simulerar genom avatarens kroppsspråk.

Men mellan de två sidorna Horde och Alliance kan i princip ingen kommunikation förekomma inom spelet, textmeddelanden förvrängs och de båda sidorna kan inte förstå varandra.

En stor del av kommunikationen gällande WoW sker också ofta utanför spelet på virtuella anslagstavlor, hemsidor, forum eller genom andra medier. Här kan spelarna diskutera vad som händer i spelet, vad som är nytt och utbyta olika intressekommunikationer.

Att lära sig kommunicera i spelvärlden WoW innebär också till viss del att lära sig ett "nytt språk". Det har som nämnts uppkommit mängder av ord och nya betydelser vilka spelaren får lära sig genom sin kommunikation med andra. På frågor om detta var svårt svarade en av respondenterna att det faktiskt var en djungel av nya betydelser (också engelskan kunde vara lite av ett hinder), medan de andra blivit mer vana och inte alls ansåg sig finna någon språklig svårighet. Dessa påpekade bara att det kommunikativa enbart var positivt och vilka av de möjliga sätten som var de mest användbara i de olika situationerna. Det fanns dock vissa skillnader om hur och med vem man föredrog att kommunicera med.

På vilka eller vilket sätt brukar du kommunicera, med dina medspelare? Vad har det för betydelse?

Alexander 17år och Kim 16 år: Det hade ju inte varit så skoj om man var tvungen att springa runt och vara tyst hela tiden! Det har jätte stor betydelse att kunna kommunicera med andra spelare, det är ju det som gör spelet så skoj, Det är ju att WoW är som ett samhälle. Man kan kommunicera på olika sätt t.ex., genom att man använder headset (voicechat), det är som att snacka i telefon typ, med sina vänner. Sen kan man chatta vanligt som vi brukar göra, antingen kan man skriva öppet till alla i spelet på hela servern (general chatt) eller för bara vissa i en stad. Sen kan du chatta bara till din guild (lokal defens) när du gör uppdrag och så. Eller så kan man "viska" till bara en spelare och då är det bara den som ser vad det är man skriver. Så har man sin friendlist också och där man kan lägga till vänner i spelet, ungefär som man kan på msn.

Daniel 19 år: Ja det har stor betydelse att man kan kommunicera. Det är det som är lite av grejen med att spela, man chattar med sina vänner, eller har voice chatt med dem: Det är ju bra så att man kan skriva samtidigt när man gör ett uppdrag eller liknande.

Igor 23 år: Jag brukade mest chatta eller skriva till min grupp eller skicka meddelanden till dem. Det är ju en mycket viktig social grej, vi måste ju kunna kommunicera med varandra. Som sagt jag chattar ju nästan bara med mina vänner, som man kan lägga till på sin friendlist, de kan ju befinna sig var som helst i spelet men ändå kan jag nå dem. Fast självklart så menar jag att det är samma server. Eller så använde jag partychatt nämligen

att det är bara jag och gruppen som pratar och ingen annan behöver lägga sig i.

Att beskriva kommunikationen i World of Warcraft ur ett semiotiskt perspektiv är att beskriva det utifrån dessa tecken användbara för denna miljöns kommunikation. t.ex. som genom den textbaserade chatten, vilket innefattar tecken som ingår i det skrivna språket. Spelaren lär sig alltså detta genom att befinna sig i denna semiotisk domän²⁶, och att använda sig av denna specifika praktik, vilken ju även innefattar fler former av modaliteter som bilder, ljud och gester, så även i kommunikationen utanför spelvärlden.

Kommunikationen i WoW behandlar förstås även hela den sociala praxis, som ligger till grund för vårt mänskliga sociala beteende, vilket enligt Gee också beskrivs som en förmåga att interagera, känna och värdera de sociala praktikerna tillsammans med andra individer²⁷. Men också att kunna använda olika objekt och olika teknologier för sin kommunikation.

Respondenterna har enligt de svar jag fått som nämnts varit positivt inställda till den kommunikation de har tillgång till i spelet. De flesta av spelarna tycker sig utnyttja alla dessa sociala praktiker för sin kommunikation i stora drag. Men även att kommunikation är en del i vårt sociala samspel i spelet och att de flesta föredra att kommunicera också för nöjes skull, så bygger även spelet i sig på att man som spelare skall kommunicera. Det finns därför också vissa tillfällen då spelets uppbyggnad och struktur faktiskt kräver kommunikation.

Finns det situationer då man är beroende/måste av att vara i kontakt med andra spelare?

Alexander 17år och Kim 16 år: Ja det finns det, t.ex. när du ska sälja saker och måste hitta någon som ska köpa det. Eller i instanser eller om du kör arena eller quests. Fast oftast när du kör instanser och sådant så sitter du ju med headsett på ventil och snackar det blir ju lite jobbigt att skriva och göra uppdraget samtidigt.

Daniel 19 år: Ja i olika uppdrag som när man kör arena mm, då är det nödvändigt att kunna prata med sina medspelare.

Igor 23 år: Ja ju mer man spelar desto mer gruppsamarbete krävs oftast och då tillkommer också mer kommunikation. Men jag tror inte människor ser kommunikation i spelet som ett måste utan det är en viktig social del av det.

Taylor beskriver också kommunikationen i Everquest som nästan identisk till den som finns i World of Warcraft, man chattar på olika vis öppet eller med sina vänner. Vilket hon också menar kan bidra till att många praktiska bitar i spelet kan lösas, som vid de tillfällen då man är beroende av kommunikationen för att utföra ett visst uppdrag i en grupp. Eller vid de tillfällen då man t.ex. kan kommunicera med andra spelare som befinner sig någon helt annanstans i spelvärlden. Voicechatten är en liknande sak att använda sig av i ett rent

²⁶ Bennerstedt, "Att lära sig ABC i datorspel, utveckling genom anpassning" I *Datorspelarens dynamik*. s 51

²⁷ Ibid., s 51

informativt syfte²⁸ men hon menar också att man lika gärna kan känna att det är kul att bara prata med någon medan man spelar, vilket också mina respondenter tycks föredra. Kommunikationen är en grundläggande social funktion men som också Taylor menar ger struktur åt det praktiska i spelvärlden, (som i exemplet/frågan ovan).

Det förekommer som nämnts också kommunikation utanför spelet, på hemsidor och virtuella anslagstavlor. Frågorna här nedan bevisar även att detta är en viktig del i det kommunikativa, som också kan vara bra för en ren praktisk funktion. Man kan på detta sättet planera sitt spelande genom att i förväg ha vetskap om när och hur vissa saker kommer att utspela sig i spelet.

Hur vet du vilken tid en viss sak skall hända i WoW eller inom din guild, när en viss raid skall utspelas eller liknande?

Alexander 17år och Kim 16 år: Man planerar instanser på en hemsida som man kan skriva upp sig på. Fast oftast är det samma tider de dagar i veckan som man brukar träffas på, för att köra någon instans eller göra en raid. Om man ska vara med och spela så ska man meddela det och tvärt om. Om man inte ska vara med så säger man till, så vet ju folk det och då slipper de stå och vänta på någon som inte kommer osv.

Igor 23 år: Man kan t.ex. gå in på olika hemsidor som har med din grupp eller så att göra. Mycket finns ju på WoW Europe.

Så att utföra dessa sociala praktiker i World of Warcraft kan vara allt ifrån att använda sig av alla dessa språkliga betydelser, alltså språkets tecken i olika former. På så vis kommer man i kontakt med andra spelare (vilket bygger på att man förstår språket i fråga) som spelet också bygger på att man skall göra. Detta gör det hela lättare att nå sina mål, att öka i level och att samarbeta i grupp. Att kommunicera är alltså ett socialt engagemang för spelarna eftersom det förekommer kommunikation i ett så brett perspektiv och i så många former. Man kommunicerar alltså både i spelet under spelets gång, man kommunicerar via andra medier utanför spelet (mestadels webben) och man har som regel fysiska vänner att kommunicera med, om spelet utanför spelmiljön. Genom att använda sig av alla former och tecken som innefattar det kommunikativa kan man även skapa nya ritualer och mönster för både sig själv och andra. Att befinna sig i denna semiotiska domän innebär att kunna använda och utveckla sin kommunikation genom dessa tecken.

4.4 Jaget, Identiteten

Som nämnts i tidigare kapitel beskriver Linderoth Goffmans resonemang, som menar att vårt

²⁸ T L Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* (Cambridge, The MIT Press, 2006) s. 40

sätt att representera oss själva, utförs utifrån situerade aktivitetssystem²⁹. Vi rör oss i vår vardag utifrån dessa system av aktiviteter, vi åker buss, arbetar och lämnar barnen på dagis. Många av de aktiviteter vi utför dagligen genomförs i grupp och är i regel målinriktade. Det är när vi sedan agerar i gruppen som vi iscensätter en viss roll, det är dock inte bara en roll som speglar en persons identitet utan ofta flera. Vi människor spelar (om än ganska omedvetet) alltså ett antal roller på ett som nämnts, oftast enkelt sätt som t.ex. genom vår klädsel eller våra beteenden etc. Jag skulle vilja sammanfatta det hela med några enkla ord som sedan får inleda min analys av mina respondenters virtuella identiteter. Nämligen, att aktiviteten är situerad och bygger på en eller flera identiteter som vi sedan kan iscensätta på olika plan, och som vi människor sedermera väljer. Så frågan här är ju om vi också genom datorspelen försöker att styra vår identitet lika starkt som vi försöker att styra den i det verkliga livet? Sättet man representerar sig själv på i en virtuell värld, har förmodligen som i verkliga livet, en ganska stor betydelse för hur man egentligen uppfattas. Försöker man att spegla sitt eget jag, eller en del av den genom sin avatar?

Vad är en virtuell identitet för dig? Speglas den av vem du är eller vad du gör i det fysiska livet?

Igor 23 år: Jag tror att många tänker så, men jag väljer den klassen som man spelar bäst på, inte den som efterliknar mig. Men valet av avatar kan också bero på motsatsen, att man väljer något man kanske velat vara eller bli i det verkliga livet.

Daniel 19 år: Jag har aldrig tänkt, så men visst man kanske väljer något som är likt en själv utan att tänka på det. Sen finns det ju dom som väljer tvärt om, de som vill vara stora och häftiga men som inte känner sig så i sitt egna fysiska liv.

Avspeglandet av sitt verkliga jag på avataren, tycks respondenterna inte tänkt så mycket på innan de fick frågan, de valde istället omedvetet sina karaktärer. Men påstod att många tänker att de istället genom sin avatar vill vara större och häftigare.

Också Taylor har sina resonemang angående vad eller hur vi representeras genom vår avatar. Enligt Taylors samtal med sina medspelare i Everquest så fanns just den typen av fråga med. Vidare framlägger Taylor själv, att när man skulle välja ras och klass till sina karaktärer så kunde det vara ett problem med att välja rätt, beroende på hur man skall vara "utåt". Alltså Taylor och hennes medspelare märkte hur de genom att representera sig själva virtuell fick olika former av bemötande från andra, beroende på vem som betraktade avatarens utseende.

"I have a favorite human (avatar) That i use the moste now. The cat and the lion (avatars) are More for playful moods. I seem to connect more with people as a human, and people open up more." ³⁰

"One thing that i've fond most interesting is that people treat you based om how you pressent yourself. And, if you pay attention, you'll notice that "you" change depending on howe you

²⁹ Linderoth, "Besjälade spelpjäser: Avatarer som roll redskap och rekvisita" I *Datorspeländets dynamik*. s. 72

³⁰ T L Taylor, *Play Between Worlds*. s. 12

present yourself. “³¹

Taylor beskriver också fenomenet om identitet och roller vidare i sin bok om EQ, s spelvärld och om hur hennes tillvägagångssätt och val av avatar pågick. Hon menar att hon i början av sin spelkarrier nästan omedvetet valde karaktär efter sin fysiska identitet. Hon valde t.ex. en kvinna, vilket hon menar förmodligen berodde på att hon var en kvinna i det fysiska livet³². Är det så det fungerar? Att vi väljer rent reflexmässigt, då menar jag att vi väljer med halva vårt tänkande i vårt ursprung och i vår kultur. Är det också så mina spelare gjorde när de t.ex. valde kön på sin avatar?

Hur viktigt tycker du att valet av kön är? Skulle du lika gärna kunna vara en man om du är kvinna och vice versa?

Igor 23 år: *Bra fråga, hum, jag har faktiskt nästan bara använt mig av och valt manliga avatarer. Men det är nog på grund av att man är man själv, kanske blir det något reflexmässigt. Sedan tror jag nästan att det kan speglas av vårt samhälle. Att t.ex. vill man vara en krigare så väljer man en man. De flesta militärer i vårt samhälle representeras ju faktiskt av män, medan kvinnorna skall stödja och underhålla krig lite mer på sidan av. Bara för att ta ett exempel ur vårt verkliga samhälle, och vårt sätt att tänka på angående hur könsrollerna faktiskt är fördelade. Men det speglar inte min personliga åsikt. Sen är det ju så att om man möter en manlig karaktär så förväntar sig nog många att det också skall vara en man i det verkliga livet, men ingen vet ju egentligen, det är ju Internet.*

Alexander 17år och Kim 16 år: *Alltså det beror på vilken ras eller klass du spelar på, vissa gubbar passar bättre till att vara en kvinna och andra passar bättre att vara en man. t.ex. en Priest passar mer till att vara en tjej och en warrior en kille, det bara är så liksom. Om man skall levla sin gubbe upp till nivå 70 så vill man att den passar till de situationer man tänker ägna sig åt. Man vill helt enkelt att det ska se tufft ut.*

Daniel 19 år: *Man kan ju välja att vara man eller kvinna på alla olika klasser så det spelar väl ingen roll, jag tycker yrkerna är viktigare.*

Jaget och identiteten för oss i västvärlden idag har en väldig tyngdpunkt just på utseende som identitet. Vilket vi även finner i själva spelskapandet enligt Taylor. Det skapas stereotypa sexualiserade mans och kvinnokroppar, dessa karaktärer ges egenskaper av typisk kvinnlig kontra manlig specialitet mannen är stark kvinnan helande, hjälpande osv. Dessa har vi senare möjlighet att välja mellan³³. I WoW kan man dock välja om sin karaktär skall vara manlig eller kvinnlig utifrån alla raser och klasser men det finns även här vissa typiska drag för manligt och kvinnligt. Det jag kunnat utläsa är att mina respondenter sällan ägnat

³¹ Ibid., s 12.

³² Ibid., s 13.

³³ Ibid., s 13.

manligt/kvinnligt en tanke, även om detta är väldigt påtaglig i vårt samhälle. De påstår att de väljer avatarer mer utifrån vad som skall passa spel situationen mm. Frågan är ju bara om de väljer det som efterliknar dem omedvetet. Alltså som i Igors exempel, att man väljer en man för att man är en man osv. Och att det ändå automatiskt speglar vårt samhälle. Eller väljer vi det vi vill vara? Hur agerar vi om vi väljer en avatar som inte riktigt är kulturellt anpassat till det vi bör vara, t.ex. om någon avatar gör oss löjlig eller sticker ut på något vis? Försöker vi i så fall att bli bortkopplade från den specifika karaktären eftersom denna då kan misstolkas i förhållande till vårt verkliga jag?

Linderoth påpekar t.ex. att spelaren kan förhålla sig på olika vis till sin avatar beroende på vad avataren har fått för kulturella innebörder. Här pratar han visserligen om fenomenet i en värld där man hela tiden hoppar mellan sin avatar och sin verkliga identitet (exemplifieras genom spelet *Zelda*) och där man fysiskt uppehåller sig i samma rum som med den man spelar med. Eftersom de spelande vet vem man väljer att ha som sin avatar kan detta relatera till att den spelare som valt avatar får försvara sitt val. Vilket man ofta gör sociokulturellt och knyter till sin självpresentation. t.ex. när den lilla killen som spelar väljer en prinsessa med rosa klänning, detta ger upphov till att han bland annat väljer att prata om avataren i ett icke jag, samt använder sig av en ironisk förhållningssätt till avataren för att visa att han inte tillknyter sig avatarens hela attribut³⁴. Detta skulle då andra sidan kunna få helt skilda innebörder i ett onlinerollspel där du inte vet vem du spelar med, och då heller inte får samma innebörd av fenomenet. Men å ena sidan en liknande innebörd eftersom spelarna i mitt exempel ofta eller nästan alltid spelar med sina fysiska vänner online. I detta fallet vet spelarna vem man är, de känner varandra och kan också tillknyta sig identiteten genom avataren, även om man inte sitter i samma fysiska rum.

Det samma gäller identitet genom avvararens kläder och saker. Detta sätt som många andra sätt i vår kultur är av stor betydelse för identiteten. De flesta av mina respondenterna anser att utseendet har en ganska stor betydelsen i själva spelet. Att man genom att just tycka att sin avatar är snygg och häftig kan lära sig sin gubbe snabbare, och att utseendet skall passa spelstilen.

Hur viktigt tycker du att det är att kunna välja kläder, frisyrrer mm?

Alexander 17år och Kim 16 år: Det är ganska viktigt, tänk dig själv om alla avatarer gått runt och sett lika dana ut, det hade ju inte varit så kul! Det är kul att det är olika utseenden på gubbarna. Man kan ju byta kläder när du blir bättre i spelet också. En boss kan ju droppa saker till dig det kan t.ex. vara en ny sköld eller något annat som gör mycket till utseendet.

Daniel 19 år: Det är viktigt att man kan tycka att sin gubbe är häftig, och det är kul att kunna välja hur den ska se ut. Det finns till och med andra program som ändra hur gubbarna ser ut, man kan få mer kläder och andra frisyrrer och så, det e coolt. Fast det är kul att också ha olika många gubbar som man kan göra olika, så har man några personligheter att välja mellan. Snart kan man väl gå och klippa sig också, jag tror faktiskt att det ska komma en sådan funktion med, det är rätt roligt. Men det huvudsakliga är att man har en gubbe som passar sin spelstil. Sen är det ju roligt och då kanske man vill spela mer och lära sig mer.

³⁴ Linderoth, "Besjälade spelpjäser: Avatarer som roll redskap och rekvisita "i *Datorspelandets dynamik*. s. 80

Igor 23 år: Jag tycker att det finns ganska lite att välja mellan i WoW, och det är ganska obetydliga grejer, som att välja kläder och färg på huden eller håret. Då skulle det ju vara roligare att vara djur, eller mer alien liknande som i Everquest t.ex. Men för mig är inte själva utseendet på det viset viktigt, utan de olika egenskaper man kan få tillgång till genom karaktären. Men detta beror väl på hur du ser på rollspel generellt.

Är det så att vi verkligen bearbetar våra roller utåt med målmedvetenhet? Eller är det kanske så att vi något omedvetet följer strömmarna in i de roller vi faktiskt spelar och iscensätter. Oavsätt om man är kvinna eller man barn eller vuxen så förväntas man i vårt samhälle att uppfylla vissa krav och att inneha vissa specifika roller. Roller byts naturligtvis ut genom generationer men ersätts alltid med nya mönster om hur man skall vara och bete sig i vissa situationer. Detta kan vi ana följer med in i de virtuella världarna, där man oftast känner samma ansvar för sina medmänniskor och bygger samma roller att fylla som i det verkliga samhället. Rollerna tycks för spelarna vara viktig, speciellt då det talas om olika roller man får i en grupp eller vid ett speciellt uppdrag. Samtidigt som man också kan välja vilken roll sin egen avatar skall ha. Dessa val tycks dock också speglas av verkligheten då många väljer något som är häftigt, något som är högt kulturellt prioriterat för oss. Någon man vill vara, som man "tål" att bli sammankopplad med till sin fysiska identitet, om man känner sina medspelare. Det jag tycker mig se är att, vi påverkar och påverkas av varandra i vårt sätt att iscensätta våra roller utifrån vårt gällande kulturella samhällssystem, även i en spelvärld som World of Warcraft .

4.5 Sociala aspekter/asociala aspekter, gruppens betydelse och rollerfördelning

Precis som i en lek tar den som spelar ett dataspel på sig att agera utifrån vissa roller³⁵. För att dra paralleller till verkligheten kan vi t.ex. föreställa oss ett lag i någon bollsport. Där ingår troligen en målvakt och X antal spelare, vilka alla innehar en viss roll till just det ändamålet. Någon försvarar, någon annan anfaller och den som står i målet, står emot anfallet med bästa förmåga. Samma sak gäller med rollerna gruppen fördelat. Om det t.ex. inte skulle finnas ett

³⁵ Wilhelmsson, "Datorspel som lekplats och skådeplats, Rummets roll i lek och narration" i *Datorspelans dynamik*. s.146

mål att vakta är det ju heller ingen idé att ha en målvakt osv.³⁶. Finns det däremot ingen villig målvakt eller om målet står tomt, blir det desto hårdare att försvara det, och spelaren får därför svårt att till fullo koncentrera sig på sin roll i spelet. Enligt Wilhelmsson behöver alltså spel en god balans mellan deltagarna och de roller de har.

Detta exempel kan jag återfinna i den gruppdynamik som omsluter vissa moment i World of Warcraft t.ex. när det gäller de grupper som utför både quests och som gör raider tillsammans, fattas det någon spelare kan det bli svårt för de andra att hägna med. Om bortfallet av spelare blir stort under en raid, kan detta naturligtvis få följderna av en förlust för guilden. Jag frågade därför respondenterna hur de såg på de roller de hade.

Känner du att du är behövd i spelet, alltså när är din roll i gruppen viktig?

Alexander 17år och Kim 16 år: När man e med en grupp t.ex., eller a, ganska många situationer typ det mesta man gör faktiskt.

Daniel 19 år: Ja speciellt när man är i större grupper. Man behövs för att klara av uppdraget, alla har ju olika roller så alla behövs.

Det visar alltså på att grupp fördelningen i WoW är viktig och att spelaren känner att de fyller en funktion med sin karaktär. Att de är viktiga inte minst när det kommer på tal om agerande i gruppsammanhang. Att delta i stora grupper och att på detta visst känna sig behövd gör det också enligt spelaren attraktivt att spela. De berättar att de ofta går in för den uppgift och den roll de har i gruppen vid speciella tillfället, vid uppdrag och liknande. Här sätter vissa av spelarna även vardagen åt sidan tills matchen eller uppdraget är genomfört.

Känner du att spelet hindrar dig i att uträtta saker i din vardag?

Alexander 17år och Kim 16 år: Ja det kan det väl göra. När man t.ex. gör något uppdrag och det händer något under den tiden som t.ex. att morsan ropar att middagen är färdig, då kan man ju inte bara lämna de 24 andra spelarna, utan då spelar man ju klart, sen går man och äter. Men det beror ju givetvis på situationen också.

Vidare berättar spelarna om hur detta i sin tur skulle påverka spelet, att rollen man har är en viktig del av gruppen. Taylor kommer in på i sin diskussion om vilka komponenter i just själva gruppen som utgör de viktigaste byggstenarna för individen. Enligt henne skulle det vara att känna tillit till de andra spelarna i guilden. Att man känner ett ansvar gentemot dem, som spelar där, samt att ha ett gott rykte som i det långa loppet gör det lättare för spelaren att hitta bra grupper att tillsluta sig till och bli accepterad av. Taylor menar att detta blir viktigare ju mer och ju seriösare man spelar. Man vill ha vänner och man vill samtidigt ha ett bra team eller lag att gå in i en raid tillsammans med (som höglevrad) och kan därför lämna "familjegruppen" ibland³⁷. Men vem väljer mina respondenter att egentligen spela med? Byter man bort sina kompisar mot nya och mer seriösa guilder? Kan man få så bra vänner att man sedan väljer att träffa dem fysiskt?

³⁶ Ibid., s 146.

³⁷ T L Taylor, *Play Between Worlds*. s. 41-48.

Har du fått några nya bekantskaper i spelet och har ni i så fall träffats fysiskt, eller är det de gamla vännerna man väljer att spela tillsammans med?

Alexander 17år och Kim 16 år: Ja ett gäng samer skratt. Ja vi har ju träffat eller jag då (Alexander) några från norrland som är väldigt roliga att spela med. Vi kan skoja om allt, det är därför jag kallar dem samer, skratt. Så man träffar en del schyst folk men det är ingen jag träffar i verkliga livet, i alla fall inte än, de flesta bor så långt bort. Fast det blir väl kanske att man träffas på Dreamhack, alltså de man pratar mycket med och så, det blir verkligen ett tillfälle då.

Daniel 19 år: Ja en har jag kört med som jag inte känt från det riktiga livet, fast mina kompisar kör mer i grupper och träffar mer folk som de blir polare med. Själv brukar jag nästan bara prata med dem som jag vet vem det är, alltså mina riktiga kompisar. Men jag har läst om ett par som träffats genom WoW och nu har de visst gift sig också, och nu spelar de tillsammans. De var till och med på date i spelet.

Igor 23 år: Nej jag spelar med de jag känner från den fysiska världen, det ger mig en bättre spelupplevelse. Jag tror däremot inte att det är något negativt att spela med nya människor du träffar genom WoW, just att det är en möjlighet kan säkert locka en massa folk.

Det jag också ansåg vara en intressant fråga angående de sociala mönstren var hur vida det uppkom konflikter i en guild eller vad som händer rent praktiskt om det är någon som gör fel när man gör ett uppdrag mm. Hur kan det påverka medspelaren och tiden man har till sitt förfogande?

Vad är negativt med att så många spelare, upplever ni ibland konflikter eller bråk i spelet?

Alexander 17år och Kim 16 år: Det kan det precis som det kan bli i skolan eller på jobbet, eller var som helst. Denna världen speglar ju verkligheten som den är typ. Men om någon är dum och skriver något dumt så kan man bara "ignora" dem, så ser man inte va de skriver. Me man kan väl fula sig lite tillbaka skratt. Det kan handla om guilder och sånt med, om man skiter i att spela osv. Fast det beror ju på hur seriös guilden är. Vissa bryr sig inte om du så är borta i tre månader och andra sparkar dig om du inte spelat på en vecka, det beror helt och hållet på.

Igor 23 år: Ja men det kan väl hända. Man är ju t.ex. medlem i olika grupper och spelar du kanske inte så mycket eller så lite som de andra så kanske det blir någon konflikt. Den som spelar mer får byta grupp och den som spelar mindre får hitta någon grupp som just spelar mindre osv.

Vad händer om du skulle göra något fel, t.ex. under en raid, kan det påverka andra? Hur i så fall ?

Alexander 17år och Kim 16 år: Alltså varje klass man spelar har ju en viktig sak, som blir viktig för sin guild, och utan den klassen i t.ex. en raid så klarar man kanske inte uppdraget.

Misslyckas någon eller om man gör något fel i raiden så kan man få sitta en halvtimme längre eller så, för att slutföra uppdraget.

Det är just här enligt Wilhelmsson väldigt viktigt med den rätta grupsammansättningen i ett spel, alltså att man faktiskt är si och så många och att alla spelare fyller sin funktion³⁸. Det Alexander och Kim berättar, bekräftar också Taylors resonemang om att vi faktiskt känner ett visst ansvar för gruppen.

Det högfrekventa spelandet som jag tidigare nämnt i kap3, (från texten, *att leva i World of Warcraft*, av Linderoth och Bennerstedt) finner vi åter igen en koppling till när vi talar om spelandet och vardagslivet. De komponenter som är orsaken till ett högfrekvent spelade kan också vara de komponenter som lockar till deltagande. Just på den sociala biten gällande gruppen och de roller man tar på sig känner spelaren att denna blir viktig och att spelet bidrar till att man skall vara social. Spelet kan bidra till att man ändrar sina sociala mönster, vilket inte för den sakens skull behöver vara produkten av en överkonsumtion.

Nedan ställde jag frågor om vardagslivet och om det fanns en bra balans emellan de olika delarna i livet hos mina respondenter. Var det så att de missade något antingen i spelet eller på grund av vardagen eller vice versa. Hur har spelaren bäst kolla på sitt spelbruk och hur ofta ägnar man sig åt dessa aktiviteter.

Hur ofta raidar eller gör du andra uppdrag i spelet?

Alexander 17år och Kim 16 år: Alexander: jag kör väl ca fyra kvällar i veckan, om det inte är sommar såklart, då finns det annat att göra. Kim: jag går och säljer saker, guld och så som jag fixar i olika uppdrag, så det blir ofta. Det tar ju lång tid att spela och komma upp i level också om man spelar seriöst. Spelar man riktigt mycket så kan man nå level 70 på två tre veckor, men då gör man inte så mycket mer än att spela heller, skratt då kanske man åker in på psyket, skratt.

Daniel 19 år: Lite varje dag, kanske tre timmar om dagen, jag spelar ju en del, jag har ju ändå 3 gubbar på level 70.

Igor 23 år: Jag spelade för ca 2 år sedan, men spelar nästan inget nu, men man kunde sitta en hel helg och så vidare, men det lägger sig senare, när man utforskat miljöerna osv.

Känner du att du kan missa något i spelet på grund av din vardag ?

Alexander 17år och Kim 16 år: Ja det räcker ju med att gå på dass, skratt. Säg att du inte har spelat på en månad och att Blizzard under tiden lagt ut en ny patch, då har du ju missat det. Eller om någon har sålt något du gått och väntat på att få köpa, så visst missar man en del, men det beror ju på hur länge du är borta.

Daniel 19 år: Det beror väl på vad man fokuserar på, eller vad man prioriterar i livet och i

³⁸Wilhelmsson, "Datorspel som lekplats och skådeplats, Rummets roll i lek och narration" i *Datorspelarens dynamik*. s.146

spelet. Självt tycker jag att det är mer givande att vara med mina kompisar och min flickvän, men det är väl klart att man missat något litet sådär. Sen kan ju skolarbetet vara tråkigt och då är det lättare att sätta sig och spela istället.

Känner du att du kan balansera dina “två liv” på ett bra sätt?

Alexander 17år och Kim 16 år: *Man gör sina aktiviteter, typ går till skolan sen kan man spela när man känner för det, förutom när vi åker inlines som vi gör tisdagar och fredagar. Alla andra kompisar från skolan spelar ju så det blir att man träffas mycket där efter skolan och så.*

Så visst kan man balansera. Ja just det ja! sen så måste man plugga ibland och allt det vanliga såklart, skratt.

Daniel 19 år: *Ja man kan ha en någorlunda balans tycker jag. Fast det kan bli gnäll från föräldrar och så, men man är ju ingen sådan som sitter 24-7 vid sin dator precis, man gör ju annat också, typ går och tränar och hittar på annat.*

Igor 23 år: *Ja det kunde jag absolut göra när jag va inne i det så att säga. Jag kunde spela länge och vara med mitt sällskap, men jag kände inte att jag vara tvungen att vara online alltid. Jag kanske kände mer behov när jag var ny inom onlinerollspel, nu har jag spelat väldigt många i flera års tid.*

Mina respondenter upplevde alltså inte att de hade några större problem med att kunna balansera sina liv, men påpekar samtidigt att man måste tänka till ibland och prioritera det som man tycker är viktigt i sitt liv. Just för att ett spel som World of Warcraft är så inbjudande och tidskrävande i sin hela struktur. Men det kan förstås också vara viktigt för individen att få spela. Spelet verkar ändå lika väl kunna bli till ett problem, som det kan berika tillvaron hos en spelare.

Jonas Linderöth tar också i boken, *Datorspelens dynamik* upp de samtal som ligger till grund för identiteten som ett alternativ till vad vi kan tillägna oss i det fysiska livet. Ur ett sociokulturellt perspektiv av identitet menas med att människors kommunikation organiseras i ett situerat aktivitetssystem vilket ger individen olika roller i sin aktivitet. Linderöth menar att ur detta perspektiv ses datorspel och virtuella aktiviteter som mer överkligt och får där med en mindre status gällande andra kommunikativa praktiker. Eller att de sätts jämte andra aktiviteter och ses därför inte som en motpol till verkligheten³⁹.

Kan man likna andra aktiviteter med att spela onlinerollspel?

Daniel 19 år: *Ja om man t.ex. jämför med att titta på tv som vardags aktivitet, det är väl en liknelse. Då är det i så fall mer som en aktivitet att spela, här har man ju sina vänner att prata med och man gör något tillsammans, man får en roll och man utför något. När du tittar*

³⁹ Linderöth, "Besjälade spelpjäser: Avatarer som roll redskap och rekvisita" i *Datorspelans dynamik*, s. 70

på tv å andra sidan så kan man undra vad man får ut av det? Jag menar att då kan man ju lika väl fråga de som tittar på tv precis som man frågar någon som spelar, vad man får ut av det?

Igor 23 år: *Ja det kan man göra, i alla fall idag, då märker man att det är fler som sitter inne och spelar. Datorspel över lag har blivit en mer accepterad aktivitet numera. Att spela är ju en fritidsaktivitet socialt sätt och det har nog också med informationssamhället att göra, alla spelar ju inte, men de spenderar ändå tid framför datorn. Det som är negativt är ju själva hälsoperspektivet, man mår ju bra om man går ut och inte bara sitter inne vid datorn.*

Respondenterna tycker att man socialt sätt kan likna datorspelade med andra fritidsaktiviteter som att, som nämnts titta på tv eller träffa sina vänner.

Å andra sidan tyckte de inte att datorspelandet kan ställas jämte en aktivitet som att spela fotboll eller innebandy, eftersom de menar att i dessa aktiviteter så rör vi på oss. Vilket är mer samhälleligt accepterat, medan datorspelandet som aktivitet inte accepteras lika lätt, men som ändå är på god väg att göra det, menar många av dem. Frågor om vad man som individ väljer att lägga sin tid på socialt sätt kan många gånger följas av vår samhälliga andan om vad som är sunt och vad som inte är det. Å andra sidan får man absolut inte förbise de problem som kan uppkomma med de nya medierna och nya vanorna, eller att helt naivt toka alla signaler som faktiskt kan vara början till ett högfrekvent spelande.

När skall vi likställa en virtuell aktivitet med en fysisk, och kan vi överhuvudtaget göra detta? Det som ändå får dessa spelare att socialt engagera sig i WoW verkar vara att de virtuellt kan umgås med sina gamla och nya vänner samt känna sig delaktiga och behövda i olika grupper och sammanhang.

5. Sammanfattande diskussion

5.1 Sammanfattning

På grund av de sociokulturella idéer som genomsyrat uppsatsen har jag delvis kommit fram till att det ofta är mycket grundläggande behov som styr människan och hennes behov även i dessa virtuella sammanhang. Detta tycks bland annat kunna bekräftas av Ulf Wilhelmssons teorier om att vi människor i en interaktiv och virtuell miljö är framåtriktade (det vill säga att vi har våra sinnen samt en rörelseförmåga riktad framåt) lika väl som vi är det i våra fysiska liv. Vi styrs av en nyfikenhet av att bland annat utforska våra kringliggande miljöer och rum⁴⁰. Mänskliga grundläggande behov tycks också kunna avspeglas i de grupper vi virtuellt bygger upp och i de roller vi iscensätter genom dem, vilket i sin tur ger upphov till många viktiga sociala byggstenar i World of Warcraft. Detta kan dels handla om att känna sig behövd i en grupp eller i ett visst sammanhang, men lika mycket om att kunna umgås med sina vänner online (vare sig det är vänner man känner från sina fysiska liv, eller människor man träffat i spelet) enligt respondenterna. Rollfördelningen i gruppen är alltså av stor betydelse för spelarna då dessa värdesätter varandra och andras prioritet att spela.

Genomgående har jag också beskrivit Taylors resonemang om roller och rollfördelning i det likvärdiga mmopg spelet Everquest. Även Taylor bekräftar att de faktorer vi i vårt fysiska liv känner är viktiga, också är viktiga i en virtuell värld. Spelarna känner tillit till varandra i gilden och de har ett påtagligt ansvar gentemot sina medspelare. Detta anses bli viktigare ju mer och ju seriösare man spelar. Dessa sociala mönster tillkopplade gruppen kan dock även ses som något som kan bidra till att en spelare överkonsumerar sitt spelbruk. Då de sociala mer lättsamma kontakterna i spelet kan bytas ut mot plikter, som att alltid ställa upp för sin guild eller att hjälpa andra spelare då man har en betydelsefull roll i spelet⁴¹. Vilket å andra sidan också kan betyda att man som människa berikar sitt liv och känner sig väl till mods.

Angående de identiteter vi virtuellt skapar i ett onlinerollspel som World of Warcraft så finner vi också här en viss avspiegling från våra verkliga liv. På många sätt tycks vi välja att skapa våra avatarer utifrån något/någon som vi i vårt samhälle ser som extra häftigt och coolt, vilket ju också kan vara en produkt av hur vi själva tänker på grund av den kultur som omger oss. Respondenterna tyckte att just valmöjligheterna att själva kunna påverka hur avataren skall se ut var av ganska stor vikt (vissa dock mer än andra), även om de ansåg att det inte var enbart därför man spelade WoW.

Taylor fyller även här i med erfarenheter om hur avataren kan uppfattas genom sitt utseende samt hur olika reaktionerna faktiskt kan bli på grund av detta⁴². I vissa fall kan man bli sammankopplad med avatarens attribut och då också tillknyta sig en slags identitet genom den⁴³.

⁴⁰ Wilhelmsson, "Datorspel som lekplats och skådeplats, Rummets roll i lek och narration", i *Datorspelans dynamik* s.143

⁴¹ T L Taylor, *Play Between Worlds*. s. 41-48.

⁴² Ibid., s 48.

⁴³ Linderoth, "Besjälade spelpjäser: Avatarer som roll redskap och rekvisita "i *Datorspelans dynamik*. s. 80

Av alla dessa sociala mönster kommer kommunikationen in som en slags produkt av hela detta system. Kommunikationen upprätthåller stora delar av den sociala struktur som vårt umgänge bygger på och ses därför som en oerhört viktig komponent till ett deltagande i WoW enligt respondenterna. Inte bara för att fylla en funktion av ren kommunikation vilket löser spelets mer praktiska problem, utan också för att den täcker denna stora sociala yta. Man håller kontakten med sina vänner och medspelare, man pratar och diskuterar även för nöjes skull vilket upplevs som positivt i undersökningen. Att kommunicera innebär som nämnts tidigare också att utnyttja hela den sociala praktik som ligger till grund för människans sociala beteende. Det innehar alltså inte bara det skrivna språket i sig, utan också en förmåga att t.ex. interagera, känna och värdera de sociala praktikerna tillsammans med andra individer⁴⁴.

Att kunna påverka det som händer i spelets handling räknas också som en av de viktiga komponenter till varför vi väljer att delta i spelet. Det är viktigt att kunna påverka vad man gör och vilka vägar man tar till sitt utsatta mål. I ett datorspel är denna interaktivitet och interagerbarhet nästan en självklarhet, även om många av våra grundläggande beteenden utnyttjas i spelbranschen, genom att dessa lurar oss att gå på de schematiska strukturer som är framtagna för spelet⁴⁵. Vi kan ju i ett spel påverka vår egen status som spelare. Hur vi väljer och interagerar i en spelmiljö har alltså betydelse för hur vår egen karaktärs spelväg kommer att se ut, även om spelet är förprogrammerat så händer saker också på grund av våra val, även om själva spelmiljön inte påverkas i så stor grad, enligt respondenterna.

Kan datorspel och virtuella världar likställas med andra fritidsaktiviteter?

Respondenterna svar tyder på att man inte kunde göra det i den bemärkelsen att man inte fysiskt rörde på sig. Men att det som social aktivitet mycket väl kunde värderas som så. De tyckte också att detta sätt att umgås på blivit mycket vanligare. Respondenterna ansåg att det förekommer mer inomhusaktiviteter i nuläget än vad det gjort tidigare, vilket också kan vara en produkt av informationssamhället i stort. Människorna i västvärlden ägnar sig vanligen åt någon form av verksamhet vid datorn, eller ingår i olika former av nätverk. Jonas Linderoth framlägger som nämnts också dessa problem i boken *Datorspelans dynamik*. Han menar att datorspel och virtuella aktiviteter ses som mer överkligt i det sociokulturella perspektivet på identitet, vilket kan leda till att de får en mindre status gällande andra kommunikativa praktiker.

Som snabbsummering framlägger jag här vilka komponenter det var som lockade till ett deltagande i World of Warcraft.

De sociala komponenterna kan absolut ses som de mest övertygande som orsak till ett deltagande i WoW. Respondenterna i denna undersökning spelade till största del för att deras kompisar spelade eller för att de helt enkelt tyckte att det var socialt och kul. Man skapar sin egen identitet och man ingår i grupper där samarbetsförmåga och team känsla är viktigt. Dessa sociala komponenter leder delvis till att vi tycker att kommunikation blir en mycket stor del i spelet för att upprätthålla kontakter med våra medspelare. Utan denna kommunikation hade många av spelarna troligtvis inte spelat lika inlevelsefullt och starkt.

⁴⁴ Bennerstedt, "Att lära sig ABC i datorspel, utveckling genom anpassning" I *Datorspelans dynamik*. s 51

⁴⁵ Wilhelmsson, "Datorspel som lekplats och skådeplats, Rummets roll i lek och narration", i *Datorspelans dynamik*, s.137

Interagerbarheten och interaktiviteten var också av mycket stor vikt då man som spelare får fler möjligheter att välja på ett annat sätt än i ett traditionellt spel och då vi styrs av vår nyfikenhet att utforska spelvärlden.

Slutligen vill jag belysa vissa frågor om datorspelandet som aktivitet och dess betydelse för människor, samt vad detta kan tänkas leda till i framtiden. Onlinerollspelens och datorspelens popularitet har stigit i allra största allmänhet. Fler människor ägnar sig åt ett spelande som i sin tur ökat forskningen om datorspelen i stort, vilken även funnit sig ett område på det akademiska planet, även om den fortfarande befinner sig på ett tidigt skede. Forskningen har i regel gått ut på att jämföra spelets värde med andra kulturella artefakter. Spel skapas av människor för att andra människor skall spela dem⁴⁶. Vad är det som får oss att skapa spelen som vi egentligen gör? Att ställa frågor som dessa är också att ställa frågor om (förutom den rent ekonomiska vinningen) varför vi skall få människor att handla mindre rationellt i en onlinemiljö? Frågan lyder ju självklart också som nämnts: Hur vi kan likställa datorspel med andra fritidsaktiviteter? Att likställa datorspelandet med andra aktiviteter skulle kanske kunna bidra till en mer normal bild av spelaren i stort. Det skulle kunna öka vår förståelse inom området samt ge fler människor en chans att inte känna sig så främmande inför ämnet "datorspel". Eller för den delen inte se spelandet och de människor som utövar det med så stor misstänksamhet.

5.2 Självkritiskt resonemang

Jag vill också ge lite utrymme för de frågor som denna undersökning inte kan ge oss några raka svar på, samt vad som kunde ha gjorts annorlunda.

Undersökningen kan alltså som nämnts tidigare, inte ge någon typiskt eller statistisk bild över hur den allmänna spelaren förhåller sig eller brukar spelet i stort. Studien är kvalitativ men är samtidigt också uppbyggd kring hur respondenterna själva uppfattar sitt spelande i World of Warcraft .

Angående arbetsprocessen så finns det vissa delar i det praktiska arbetet som kunde ha underlättats, men vilket varit svårt att genomföra ensam i t.ex. mina intervjusammanhang, då jag är hela teamet. Jag var noga med att informera om detta i början av intervjuerna, för att inte frånta informanten den koncentration/inlevelse denna hade kring själva samtalet. Här kan också tilläggas att mina frågor också kunde ha varit mer utvecklade för dessa typer av intervjuer, då menar jag att det är skillnad på när man ställer frågor som är till för ett filmatiserat projekt och när man ställer frågor till för en skriven analys. Men i största allmänhet fick jag oerhört bra och intressanta svar från de respondenter som valt att ställa upp.

⁴⁶Staffan Björk "Spelforskningens spelplan: En möjlig kärna för ett nytt kunskapsfält" i Jonas Linderöth

(red), *Datorspelandets dynamik* (Stockholm, Författarna och Studentlitteratur 2007) s. 236

6. Bilagor

6.1 Glossary: Ordlista WoW

Alliance : Den goda sidan av spelvärlden, indelade i klasserna **Humans, dwarves gnomes , night elvs, och draenie.**

Auction house : Auktionshus där spelaren kan köpa och sälja.

Avatar : Virtuellt karaktär, "gubbe".

Battleground : Avgränsade stridszoner där Horde och Alliance kan strida mot varandra.

Blizzard Entertainment : Spelutvecklingsföretaget vilka är skapare och underhållare av

WoW: Förkortning på World of Warcraft

Dreamhack : Världens största LAN, datorfestival, där tusentals spelare bland annat kan koppla upp sina datorer och spela (LAN.a) tillsammans.

Drop : När spelaren dödat en Boss/fiende droppar/tappar denna olika föremål efter sig. Dessa föremål kallas för *drops* och går att plocka upp och använda sig av.

Edgame : Slutspel, när man nått topp level.

Everquest : Mmopg, s spel

EQ : Förkortning på Everquest

Epics : Den bästa utrustningen spelaren får, elit utrustning.

Friendlist : En vänners lista som man kan lägga till i sin chatt.

Gamecard : Ett kort som aktiverar tillträde till spelet i X antal dagar, tas ofta ut som en månadsavgift, finns i olika valörer.

Gear : Utrustning till avataren.

Guild : Grupp, klan

Headset: Hörlurar med inbyggd mikrofon

Honour: Poäng spelaren får när denne besegrar andra spelare, poängen kan ofta bytas in mot föremål etc.

Horde : Den onda sidan av spelvärlden, indelade i klasserna

Undeads, orcs, tauren, trolls och blood elves.

Ignora : Slang för Ignorera

Instances : En avgränsad zon, som t.ex. en grotta, där fem eller fler spelare utför ett utdrag tillsammans (vanligtvis besegras bossar och liknande) vilket kräver gott grupsamarbete, koordination.

LAN: Lokal Area Network

Lokal defens : En chattkanal i t.ex. en stad, där man kan se om staden är under attack mm.

Level/Levelsystem : Att avancera i spelet genom uppdrag och att på så vis stiga i nivå, level.

Mmopg : Massive multiplayer online playing game, ett datorstyrt spel på internet där många spelare kan spela samtidigt.

Mmorpg : Massive multiplayer Online Role Playing Game, ett datorstyrt rollspel på internet där många spelare kan spela samtidigt.

Mount : Ett riddjur eller flygande djur för att kunna förflytta sig snabbare.

Patchar/patch : En uppdatering eller ett tillägg i spelet som vanligen sker veckovis.

Party : Ett party är en grupp.

Partychatt : Att chatta (skriva/sända meddelanden) enbart med sin grupp, party.

PvE-server : Player vs Environment, här spelar man vanligtvis i grupp, mot bossar och

monster, men attacker mot andra spelare kan förekomma på vissa platser/situationer.

PvP-server : Player vs player, här strider spelare mot varandra från de båda sidorna Horde och Alliance.

Points : Poäng

The burning krusade : Den senast utkomna expansionen till WoW. Här blev det bland annat möjligt att nå level 70 mot tidigare 60. Man fick också välja mellan två nya raser och ett nytt yrke. Samt Att det lades till en ny världsdal mm.

Topgear : Topputrustning.

Quests : Uppdrag.

Raser : Warlock, Druid, Priest, Warrior, Hunter m.fl.

Raid /Raider : En grupp spelare på ca 20-25 personer som tillsammans utför olika uppdrag. För att dessa raider skall fungera krävs att spelaren är ganska kunnig och att samtliga deltagare befinner sig på likvärdiga nivåer, lika level.

Realms : Server man spelar på och där det finns en kopia utav hela Warcraft Universe.

Serverar/Server : **Värddator**, ett system som betjänar andra system eller klienter.

Virtuell: En teoretiskt antagen form av existens

Voicechatt : Att muntligt prata med sin medspelare med headsett.

Warcraft Universe : Spelvärlden World of Warcraft .

WoW : förkortning för World of Warcraft

Wrath of the Lich King : Den kommande expansionen av World of Warcraft , där det kommer att komma nya speltillägg samt möjlighet att nå högre level, nivå.

Xp : Experience, erfarenhet, spelaren blir tilldelad xp för utförda uppdrag, denna får alltså erfarenhet som gör att spelaren också stiger i level.

Yrken : I detta fallet yrken inom raserna som exemplifieras genom- Warlock, Druid, Priest, Warrior, Hunter.

Zelda : Ett klassiskt äventyrsspel av Nintendo och utkom redan som tv-spel på 1980 -talet.

6.2 DVD dokumentärfilm,

Finns tillgänglig på separat DVD skiva.

7. Källförtäckning

7.1 Källor

Litteratur

Manuel Castells, *Internetgalaxen, reflektioner om internet, ekonomi och samhälle*. (Oxford University press 2001)

T L Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. (Cambridge, The MIT Press, 2006)

Jonas Linderöth (red), *Datorspelandets dynamik, lekar och roller i en digital kultur*, (Stockholm, Författarna och Studentlitteratur, 2007)

Jonas Linderöth, Ulrika Bennersteth, *Att leva i World of Warcraft - Tio ungdomars tankar och erfarenheter*. (Stockholm, Medierådet, 2007)

Elektroniska dokument

David Johansson, *Samtalande rum, Ett socialpsykologiskt perspektiv på individens erfarenheter av Onlinerollspelet World of Warcraft*. (Kristianstad/Institutionen för beteendevetenskap 2007) Kontrollerad - 2008-05-20

Nicole Lazzaro. *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*, Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment. (XEODesign 2004). Kontrollerad - 2008-05-20

Webbsidor

www.warcraftguide.se

www.mediaradet.se

www.blizzard.com

http://sv.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

<http://www.WoW-europe.com/en/index.xml>

www.xeodesign.com

www.nickyee.com

Samtliga webbsidor kontrollerade - 2008-05-20.

De intervjuade/respondenterna

Kim Månsberg, 16 år

Alexander Sterner, 17 år

Daniel Wilhelmsson, 19 år

Igor Markez , 23 år

