



**LUNDS**  
UNIVERSITET

Examinator: Tina Askanius  
2014-02-13

HT | 13

# RESAN ÖVER GRÄNSERNA – VAD INNEBÄR DET ATT LEVA I EN VIRTUELL VÄRLD?

Författad av Ludvig Bayerlein

Handledad av Fredrik Miegel

Kandidatuppsats HT 2013 MKVC03

*Space: The final frontier  
These are the voyages of the Starship, Enterprise  
Its 5 year mission  
To explore strange new worlds  
To seek out new life and new civilizations  
To boldly go where no man has gone before*

Introduktionen till serien Star Trek från 1966 och framåt.

## **Abstract**

Jag har genomfört en deltagandeobservation i antropologisk anda av MMO-spelet World of Warcraft. Målet var att identifiera och analysera spelares förhållningssätt till de relationer och interaktioner som uppstår i den virtuella världen. Syftet med analysen är att studera och förklara hur de virtuella interaktionerna påverkar livet utanför datorskärmen och vice versa, allt för att bidra till en fördjupad förståelse av spelen. Detta studeras genom ett samhällsekologiskt perspektiv vilket ger en alternativ bild av spelarnas upplevelser i förhållande till befintliga spelteorier. Det ekologiska perspektivet förklarar de ständiga kränkningar av de antagna gränserna som omgärdar de virtuella spelvärldarna genom att uppmärksamma växelverknigen mellan virtuellt och verkligt. Känslor och relationer skapas och utvecklas mellan samhället och spelet, vilket motsäger Huizingas teori om *den magiska cirkeln* – den teori som initialt etablerar gränserna kring spel. Studien fann att spelkulturen representerar en framträdande arena där kommunikativa och relationsskapande element skapas för spelarna – ett perspektiv som ofta faller utanför den förekommande datorspelsdebatten.

**Titel:** Resan över gränserna – Vad innebär det att leva i en virtuell värld?

**Författare:** Ludvig Bayerlein

**Handledare:** Fredrik Miegel

**Examinator:** Tina Askanius

**Examination:** 2014-02-13

**Dokument:** Uppsats på kandidatnivå. Institutionen för media- och kommunikationsvetenskap – Lunds Universitet.

**Nyckelord:** Medverkandeobservation, MMO, kommunikation, relationer, interaktioner, Huizinga, Taylor, Nardi, samhällsekologi, MMORPG, spelarperspektiv

## **Innehållsförteckning**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Inledning.....</b>   | <b>5</b>  |
| Välkommen till den virtuella världen.....                         | 6         |
| <b>Studiens syfte och frågeställningar.....</b>                   | <b>8</b>  |
| <b>Att undersöka en kultur.....</b>                               | <b>9</b>  |
| Urval.....  | 11        |
| <b>Teoretisk redogörelse.....</b>                                 | <b>12</b> |
| Spelteorins fader i nytt ljus.....                                | 12        |
| Internets påverkan.....   | 13        |
| Den virtuella världens pionjärer.....                             | 14        |
| <b>Resan över gränserna.....</b>                                  | <b>16</b> |
| Det bestridda gränslandet.....                                    | 16        |
| Interaktionerna – Bron mellan det virtuella och det verkliga..... | 22        |
| En värld i världen.....   | 27        |
| <b>På andra sidan gränsen.....</b>                                | <b>33</b> |
| <b>Referenser.....</b>  | <b>34</b> |
| <b>Bilaga - intervjuguide.....</b>                                | <b>36</b> |

## **Inledning**

Där stod jag, framför det spöklika och enorma fyrtorn där Han fanns. Han som förtrollat hela det lilla fiskesamhället till själlösa zombies som utförde hans minsta uppmaning. Resan hit hade knappast varit lätt. Först hade jag fått bevisa mina kunskaper med min båge. Den båge jag fått som tack från Löjtnanten när jag räddat hans utpost från den armé av blodtörstiga troll som nästan hade pulveriserat den träpalissad hans utmattade mannar rest som sista desperat försvar. Bågen som fortfarande hade stänk av svart trollblod på sig räckte inte som bevis när by-äldsten tvekan började berätta om problemen vid den närliggande fiskebyn. Han ville att jag skulle visa hur duglig jag var innan han berättade var Trollkarlen befann sig. Jag kan inte klandra honom antar jag, det är ju hans by som förintas om jag misslyckas med att döda eller fånga den här ondskan som börjat frodas vid de sydliga kustbyarna. Ladda bössan säger Linus i mikrofonen – nu blir det hårda bud. Varför, frågar jag. Jo men bossen är svår, plus att jag kanske måste gå om fem minuter, då får du klara honom själv. Vart ska du då? Jag ska ner och spela fotboll med Stina och dem. Jaha, ja men då följer jag nog med – känner att jag vill röra lite på mig, berättar jag i mikrofonen. Okej, ja men då ses vi där om tjugo minuter då? frågar Linus. Visst säger jag och packar min väska. Det är min fjärde dag som medverkandeobservatör i World of Warcraft och jag har precis avverkat fem speltimmar med min gamla studiekompis från Uppsala. Tillsammans har vi dödat monster, umgått och rest omkring i den virtuella världen Azeroth. Men nu ska vi spela fotboll.

Att spela handlar inte sällan om att upptäcka de gränser som existerar kring upplevelsen. Mellan fantasi och verklighet men nu också mellan virtuellt och riktigt. Moderna datorspel har en benägenhet att kombinera spelmoment med interaktioner, nöje och en typ av relationsskapande verklighet som är svår att beskriva som bara ett spel (Taylor 2006, 162). Det inledande avsnittet vittnar om tvetydigheten – något som faktiskt liknar en direkt relation mellan den virtuella spelvärlden och det vanliga livet utanför. Om man uppmärksammar det så verkar det som om spelaren på ett ögonblick färdas mellan äventyret och vardagen, men uppfattas det av spelarna själva? Taylor (2006, 19) svarar på frågan genom att belysa problematiken med att verka inom två skilda världar. Hon menar att spelarna befinner sig i ett område mitt emellan, ett område där vissa egenskaper och känslor fritt verkar röra sig fram och tillbaka utan att någon egentligen uppmärksammar det.

Detta fann jag intressant. Studien vill undersöka det okända gränslandet som förefaller fascinera så många datorspelare i samhället, kanske utan att de själva vet om det. I denna uppsats behandlar jag de fenomen som gör dessa onlinebaserade virtuella världar till något mer än bara ett spel för deras användare. Jag vill förstå varför människor kan tillbringa hundratals och ibland tusentals timmar framför skärmar, för att sedan påstå att de träffat nya vänner samtidigt som de upprätthållit och fördjupat relationer med befintliga. Det kunskapsbidrag jag hoppas kunna tillföra är en fördjupad förståelse för spelarnas relationskapande upplevelser. Studien identifierade en omfattande spelkultur som påverkade över de gränser som förmodas finnas kring spelen. En kultur där fantasimonster och virtuella korståg är verklighet, men också de vänskaper och relationer som uppstår mellan spelande människor. Uppsatsen kommer i mångt och mycket att argumentera för att den spelarskapade kulturen blivit en allt viktigare plattform för kommunikation i vardagen men även för nya och sedan tidigare etablerade relationer.

### **Välkommen till den virtuella världen**

I developed a strong sensation that I had woken up inside an animated fairy tale.  
I was not just watching and listening though; I played a starring role.

Nardi 2010, 8

MMO[Massive Multiplayer Online]-spel utspelar sig i virtuella världar som är skapade för att bestå genom sin ständiga uppkoppling mot internet. Världarna är fyllda med hundratusentals och i vissa fall miljontals spelare som tillsammans utforskar, krigar och lever i dessa virtuella riken (Krzywinska, MacCallum-Steward & Parsler 2011, 1-2). Utformningen i de flesta MMO-spel är att medverkarna skapar sina egna karaktärer men också de aktiviteter som spelarna tillsammans kan utföra (Nardi 2010, 17). Enligt Nardi (2010, 18) är följande matris vad som kännetecknar ett MMO: Spelarna skapar animerade karaktärer som rör sig i en tredimensionell miljö. Möjligheten att kommunicera med andra spelare är avgörande samt att det ska finnas en stor mängd digitala objekt att interagera med. Hon argumenterar också för att de virtuella världarna snarare är kulturer än chattrum med hänvisning till relationen mellan spelaren, världen och de objekt som virtuellt fysiskt existerar. Målet i MMO-spel är att utforma och utveckla karaktären. Utformningen sker genom att göra aktiviteter som på olika sätt genererar utveckling. Det kan handla om att få tillgång till nya kläder, förmågor eller områden i den virtuella världen. Men det kan också handla

om att lära känna andra spelare, att skapa relationer och ingå i grupperingar med gemensamma mål. En spelegenskap som Nardi inte uppmärksammar i sin matris är faktumet att spelen saknar uttalat slut. Karaktärsutvecklingen pågår ständigt och det enda riktiga slutet är när spelaren själv väljer att avsluta. Avsaknaden av konkret mållinje bidrar till att spelarna vanligtvis spelar samma spel i flera år, om än i nya gruppkonstellationer med alternativa karaktärsmål.

Denna studie genomfördes med hjälp av deltagarobservationer inhämtade från MMO-spelet World of Warcraft(hädanefter mestadels refererat till som WoW]). WoW utspelar sig i den virtuella fantasivärlden Azeroth och är trots sin ålder än idag en av giganterna på marknaden (Kryzwinska et al 2011, 1). Antalet aktiva spelare är något spelproducenten Blizzard Entertainment tidigare varit förtegen med, emellertid presenterades nyligen information om att spelet har haft ca 100 miljoner unika användare sedan lanseringen 2004 ([media.wow-europe.com](http://media.wow-europe.com)).

## **Studiens syfte och frågeställningar**

Syftet med uppsatsen är att bidra till en fördjupad förståelse för vad det innebär att vara medverkare i en virtuell värld. Detta genomförs genom att undersöka och belysa spelkulturen som en allt viktigare form för kommunikation. På så sätt kan spelarnas relationer och upplevelser analyseras för att slutligen öka förståelsen för hur det är att leva i en virtuell värld. Genom att besvara följande forskningsfrågor önskar jag kunna öka förståelsen för spelarnas upplevda erfarenheter av spelen.

Hur upplever spelarna kulturen i MMO-spelet World of Warcraft?

Vad är det som motiverar dem att spela?

Hur ser de på relationerna som spelkulturen genererar?



## Att undersöka en kultur

Min egen fascination för MMO-spel uppstod när jag 2007 förvärvade ett exemplar av spelet Star Wars Galaxies[hädanefter refererat till som SWG] från den lokala spelbutik. Jag hade sedan länge ett brinnande intresse av det populärkulturella universum George Lucas byggt upp från och med den första Star Wars filmen som kom 1977. Spelen gav mig en ytterligare chans att utforska galaxen där så mycket hände för länge sedan. SWG var emellertid annorlunda mot andra spel jag spelat. SWG var ett MMO-spel – ett spel där även andra livslevande människor existerade i samma virtuella värld som jag själv. Genast upptäckte jag att spelet inte längre handlade om att följa den relativt snitslade banan mot det uttalade målet – det handlade om mer, det handlade om människor, interaktioner och relationer. Under två år utforskade jag och min karaktär Kodz, en blek kopia av Han Solo, de virtuella planeterna i galaxen, men också brittisk arbetarklass och amerikanska familjekonstellationer. Vi mötte spelkaraktärer som existerade i den virtuella världen men också människorna bakom skärmarna. Något som i slutändan gav en upplevelse långt större än jag förmodat när spelets plockades ner från butikshyllan.

Att studera MMO-spel går att likna vid att undersöka en främmande kultur. Taylor (2006) argumenterar exempelvis att den starkaste spelupplevelsen kommer från de andra spelarna och interaktionerna med dem. I liknande banor argumenterar Nardi (2010), Pearce (2009), Linderoth (2012), Zhong (2011) och Williams, Kennedy & Moore (2011) i sina studier av spelkulturer. För att effektivt kunna undersöka upplevelserna av spelkulturen blir det naturligt att studera fenomenet med hjälp av deltagarobservationer, vilket även varit kutym i tidigare forskning. Nardi (2010, 27-31) påpekar i sin antropologiska World of Warcraft-studie att det närmast vore omöjligt att penetrera spelet utan att bli engagerad som spelare. Djupet och dimensionerna som uppstår inom en kultur är diffusa och svårtolkade för en icke-medverkande och genom att observera inifrån spelet ges en naturlig infallsvinkel att upptäcka och undersöka. Enorma mängder information genereras genom interaktioner med spelare och artefakter. Information som först i slutändan går att förstå, när kulturen blivit en naturlig del av observantperspektivet. Även Deacon, Pickering, Golding & Murdock (2010, 278) illustrerar fördelarna med att ge sig in i spelet. De belyser emellertid en viss problematik med metoden. Argumentet är att den objektivitet en studie kräver kan bli störd av observatörens egen upplevelse – vilket begreppet *go native* målande beskriver. I uppsatsens fall var jag som

deltagarobservatör medveten om svårigheterna kring empirisamlandet. Jag kunde på så sätt ständigt ställa frågan huruvida upplevelserna skymde min huvudsakliga uppgift – att insamla relevant information och öka förståelsen för spelkulturen. För att vidare undvika att hamna i det bottenlösa hål som insiderepistemologin utgör så valde jag att snarare fokusera på spelarna jag mötte och deras historier än mina egna. Intentionen var att ta mig in i den virtuella världen för att möta spelare – och på så sätt skaffa en fördjupad förståelse för vad det innebär att spela den här typen av spel. Observantmetoden genererade den kunskap som i slutändan tillåter mig att argumentera för min förståelse av spelarna och kulturen de är en del av (Fay 2012, 27). Observationerna genomfördes inte i det dolda men jag exponerade inte heller min roll som informationsinsamlare. Människorna jag mötte i spelet fick ibland ta del av den roll jag innehade, vanligtvis när jag ställde ingående frågor om deras upplevelser. På så sätt kunde jag visa på en typ av legitimitet när frågorna ibland blev personliga och avvikande från de vanliga konversationer som fördes. Etiskt blir det ibland prövande att interagera med ett syfte som inte är känt för de andra personerna. Genom att inte på något sätt förmedla identiteter och för att öka förståelsen för spelarnas upplevelser går det emellertid att acceptera det etiska trångmålet som en mindre framträdande faktor i en större helhet.

För att insamla ytterligare material om känslor och upplevelser i spelkulturen så genomfördes fem intervjuer. Intervjuernas form som Deacon et al (2010, 67) kallar semi-strukturerade mötesintervjuer i fritt format[översatt] låter intervjupersonen tala fritt om sina upplevelser. Något som uppnås genom att undvika standardiserade frågeställningar och snarare bedriva intervjun som en konversation med ett uttalat diskussionsämne. Till min hjälp användes en intervjuguide där i förväg noterade diskussionsområden formulerats[bifogad]. Ett problem som emellertid kan uppstå vid denna typ av informationshämtning är den ständigt närvarande intervjueffekten, vilket innebär att intervjuledaren påverkar svarspersonens berättelse (Deacon et al 2010, 73). Effekten reducerades, i enighet med Deacon et als (2010, 73) uppmaning, genom att göra intervjun snarlik en vardaglig avslappnad konversation, men i slutändan är det svårt att avgöra om jag som intervjuledare påverkat resultatet. Om man ställer den öppna formen mot en standardiserad intervjuvariant, kanske utan intervjuledare, så minskas dock förhoppningarna om de insiktsfulla svar som studien krävt (Deacon et al 2010, 72). Därför får det anses som en väl avvägd risk med användningen av den valda intervjuformen. De öppna intervjuerna genererade stora mängder kvalitativ

information som vittnade om skilda upplevelser – vilket i slutändan gav fördjupad förståelse för spelets många aspekter. Genom att föra ett samtal argumenterar Deacon et al (2010, 72) också för att andelen inställsamma svar reduceras på grund av tidsaspekten, som ständigt är närvarande under en konversation. De inspelade intervjuerna transkriberades slutligen för att kunna fungera som underlag för uppsatsens analys. För att dölja medverkarnas identiteter så har uppsatsens samtliga namn figurerats.

### **Urval**

Observationerna genomfördes i spelet World of Warcraft baserat på dess tillgänglighet. Det visade sig nämligen att WoW är ett av få MMO-spel som faktiskt fortfarande säljs i spelbutiker, vilket uppmärksammades när medverkandeobservationen skulle påbörjas. Faktum är att det ytterligare visar på att WoW fortfarande tillhör en av giganterna när det kommer till denna spelform (Kryzwinska et al 2011, 1). I och med spelets popularitet så är det också det MMO-spel med flest användare, vilket underlättade när jag skulle finna fem personer att intervjua. Det fanns också gott om material att tillgå på internet. Jag ordnade bland annat information om vilken server som verkade passa mig som observatör men också nödvändig bakgrundskunskap om hur spelmomenten går till genom att titta på YouTube och läsa forumtrådar. Servern jag i slutligen valde, kallad Argent Dawn, hade ett levande forum vilket vittnade om en aktiv spelarbas – något jag hoppades på skulle öka chansen till interaktioner.

Intervjupersonerna var alla mellan 23-28 år och hade ett antal spelår bakom sig. Detta visade sig vara värdefullt eftersom de själva verkade ha kommit till vissa insikter som bidrog till ett större djup i resonemangen kring upplevelserna. Könsmässigt utgjordes intervjuerna av fyra män och en kvinna vilket representativt avspeglar Nardis (2010, 19) demografiska undersökning som vittnar om cirka 21 % kvinnliga spelare. Representativiteten är emellertid inte en primär faktor i studiens urval eftersom kvalitativt material eftersöktes. Det var snarare spelarnas unika erfarenhetsbaserade berättelser än generaliserande jämförelser som bidrog till den djupare förståelsen studien eftersträvade. Kombinerat med studier av bland andra Nardi (2010), Taylor (2006) och Pearce (2009) har jag haft möjlighet att placera analysen i den bredare kontext tidigare etablerad kunskap bidragit till.

## **Teoretisk redogörelse**

Att undersöka spel- och internetkultur är relativt nytt. I och med internets etablering har emellertid spelandet fått en kommunikativ aspekt som bidrar till en mer komplex och suggestiv bild, vilket gjort dem till intressanta studieobjekt. Ringa forskning har dock bedrivits i ämnet och det är fortfarande svårt att skapa en förståelse för hur användarna påverkas och vad de upplever i de virtuella världarna (Nardi 2010, 5). Att skriva om något som få känner till är en utmaning i sig och det enklaste sättet att göra sig förstådd är att försöka få läsaren att förstå vad man vill förmedla genom någonting annat, någonting mer bekant som läsaren kan referera till i relation till det nya och utforskade. Det räcker dock sällan med nya glasögon för att läsa ett obekant språk. Det behövs också ett översättningsverktyg – beprövade teorier som visat sig stämma på tidigare studier i liknande sammanhang. Genom att kombinera ett antal av dessa beprövade teorier så hoppas jag kunna bidra med en klargörande skildring av spelarnas upplevelser i gränslandet mellan det virtuella- och verkliga.

### **Spelteorins fader i nytt ljus**

Johan Huizingas verk *Homo Ludens*, den spelande människan, utgiven 1955 är än idag betraktad som en bibel för de som studerar någon typ av spelmedium. Se t.ex. Murray (1997), Nardi (2010), Taylor (2006) eller Pearce (2009) – alla studier av modern spelkultur – alla med referenser till Huizingas teorier. Huizinga (1955, 1-3) etablerar initialt att spelandet utdaterat mänsklig kultur och att anledningen till spel är nöje och avkoppling. Men för att ett spel ska vara ett spel så måste en aktiv avgränsning ske mot det övriga samhället. En avgränsning med syftet att nöjet inte ska förknippas med någonting som sker utanför vad som händer inom spelets gränser. Den här gränsen kallar Huizinga (1955, 77) *den magiska cirkeln*. Inom cirkeln bortser spelarna från eventuella sociokulturella hierarkier vilket också förutsätter att ingenting som sker inom sfären faktiskt kan påverka vad som finns utanför. Det här är Huizingas (1955) definition av ett spel, en lek eller en plats där människor kan leva ut sina fantasier utan att vara rädda för konsekvenser. Han liknar spelandet vid hundvalparnas bus som ibland kan verka våldsamt men som i själva verket fyller en viktig funktion när de får leka utan att ta hänsyn till flockens hierarki (Ibid:1).

Teorin om den magiska cirkeln bidrar till studien genom att visualisera de gränser som antas existera kring datorspel och konkret genom att skilja på den virtuella världen och vårt etablerade samhälle. På samma sätt har den använts i

tidigare studier av exempelvis Nardi (2010) och Taylor (2006). Ett par meningar skrivna av Bowker och Star (1999, 297) lät mig se cirkeln på ett sätt som gjorde det möjligt att applicera teorin på ett unikt sätt. De menade nämligen att vissa fenomen kan räknas till något som de kallar *gränsobjekt*. Dessa objekt innehar förmågan att fungera i flera olika sammanhang och upprätthålla de informella kraven i dem alla. I och med spelens utformning och användarnas verkan i både den verkliga världen och i spelsfären går det att argumentera för att MMO-spel tillhör gränsobjekten. Taylor (2006, 162) belyser i sin slutdiskussion också sin fascination inför begreppet och förespråkar likt Bowker och Star (1999) en ekologisk syn av den här typen av fenomen och i studiens fall MMO-spelen. Det ekologiska synsättet tillåter en observant att se de olika världarna som sammanhängande och växelverkande, som en del av någonting större. Teorierna om gränsobjekt och ekologi visade sig vara värdefulla när en studie genomförs kring kultur och påverkan. Genom att applicera de teoretiska resonemangen kunde en förståelse för hur spelarnas upplevelser påverkade långt utanför den gräns Huizinga (1955) etablerat i och med sin magiska cirkel.

### **Internets påverkan**

Det går inte att studera onlinespel utan att belysa internets och teknikens påverkan på hur vi kommunicerar och interagerar. Om det redogör Baym (2010, 11) mycket utförligt i sin bok *Personal Connections in the Digital Age* när hon bland annat tar upp frågan var vi egentligen befinner oss när vi umgås med någon över internet. Bayms (2010) frågeställning sätter fingret på ett stort frågetecken när hon uppmärksammar faktumet av teknologins ringaktning för fysiska interaktioner. För det är inte längre klart var vi befinner oss när vi är helt uppslukade av exempelvis textbaserade konversationer över våra smarta telefoner. Baym (2010) erbjuder inget svar på frågan men dess innebörd är intressant och beaktansvärd med tanke på att människor väljer att umgås och utföra aktiviteter tillsammans i onlinespel och inte sällan faktiskt göra det som ett substitut för att fysiskt träffas. Jag valde att använda den teoretiska frågan som utgångspunkt när jag försökte urskilja spelarnas uppfattning av var de befann sig under sina spelsessioner och på så sätt försöka ta reda på hur verkliga interaktionerna blir.

Baym (2010, 100-101, 130) uppmärksammar också att relationer som skapas och upprätthålls online gör det utifrån samma premisser som relationer i verkligheten. Denna teori tillät mig att likställa spelarnas virtuella relationer med de som upprättats mellan vänner och bekanta utanför cirkeln. Jag fick även en möjlighet att studera de relationer som visade sig överskrida alla former av gränser och existera inom båda systemen parallellt. Mycket av Bayms (2010) teorier går att koppla till begreppet *immersion* som myntades i denna bemärkelse av Murray (1997). Immersion inom spelkultur liknar det resonemang Baym (2010) tar upp när hon ställer sin existentiella fråga. Ordet betyder bokstavligen att bli nedsänkt och omfamnad av vatten – känslan av att vara i en verklig virtuell värld och delta i allt vad den har att erbjuda (Linderoth 2012). Begreppet i Murrays mening hjälper till att stärka upp det resonemang många av spelarna känt när de varit inne i den virtuella världen. En känsla av verklighet som är speciellt kopplad till interaktionerna med andra MMO-spelare. Det är viktigt att uppmärksamma den plats spelandet får i spelarnas liv och genom att tillämpa immersion begreppet får vi en djupare förståelse för hur pass engagerad det går att bli.

### **Den virtuella världens pionjärer**

Internetkultur och MMO-spel tillhör som tidigare nämnt ett relativt outforskat område. Det finns emellertid ett fåtal forskare som genomfört tidigare studier i ämnet. Pearce (2009), Taylor (2006) och Nardi (2010) är exempel på forskare som genom medverkandeobservationer lyckats infiltrera olika spelkulturer med syftet att identifiera de tendenser som finns. Dessa tre författare gav denna studie viktiga insikter och ytterligare information om de företeelser som pågår i spelen. Pearce (2009) verk gav studien matnyttig information om hur spelcommunityt existerar även utanför ramarna till det virtuella. Hennes skildring av den döende virtuella världen *Uru* erbjöd teorier som behandlade samhörighet och relationer som uppstått i en fantasivärld – och som sedan genomfört en regelrätt flykt från världen ut i samhället. Taylors verk från 2006 är desto mer handfast och nära denna studie när hon siktar in sig på relationerna mellan det virtuella och det verkliga. *Play Between Worlds* (2006) behandlar bland annat skillnaderna mellan olika typer av spelare och hur olika de faktiskt upplever sitt spelande. Den lyfter även fram vilka egenskaper som anses viktiga i de gruppformationer som uppstår i spelen. Dessa egenskaper visade sig vara nära besläktade med vad som ute i samhället betraktas som vänskap. Denna teori ger ytterligare stöd åt det ekologiska synsätt som Taylor (2006, 162) argumenterar för att

man bör använda när man studerar den moderna online- och spelkulturen. Kombinerat med Baym (2010) går det att argumentera för att interaktionerna i spelen genomförs på samma premisser som i verkligheten och uppstår på en basis av tillit, rykte och ansvar (Taylor 2006, 43-47). Något som ytterligare tyder på att relationerna existerar parallellt och samverkande mellan spel och verklighet. Teorin lägger i sin enkelhet grunden till varför spelmediet är ett intressant studieobjekt, den etablerar tanken att spelen blivit något mer än en avgränsad och isolerad aktivitet.

Bonnie Nardis *My life as a Night Elf Priest* (2010) bidrar med den mest omfattande medverkandeobservationen jämfört med tidigare nämnda författare. Nardis (2010) insikter från hennes fleråriga studie av World of Warcraft gav ytterligare tolkningsverktyg till det empiriska material som inhämtats i samband med studien. Det betyder att många slutsatser som drogs utifrån studiens empiri också kunde backas upp av det omfattande material Nardi (2010) inhämtat. Nardi (2010) bidrar också med en alternativ syn på den fiktiva gräns som Huzingas (1955) magiska cirkel utgör. Hon ställer sig delvis bakom Taylors (2006) teori om cirkelns förlorade innebörd men hon argumenterar också för att en tydlig avgränsning finns kring spelen – om än i en annan utformning. Resonemanget belyser cirkeln i ett nytt ljus som tillåter det perspektiv många icke-spelare har på spelfenomenet. De som inte vet vad som händer i den virtuella världen ser en person som är djupt koncentrerad på en datorskärm. Det är för den personen omöjligt att förstå de relationer som uppstår med människor som inte är fysiskt närvarande om de heller inte förstår kommunikationens vägar (Nardi 2010, 116). Hennes teori bidrar till en komplexitet men också till en djupare förståelse av spelfenomenet som uppmärksammar mycket av den omgärdande problematiken, något som uppstår när spelare och icke-spelare ställer sig oförstående till varandras perspektiv.

## **Resan över gränserna**

I analysen av uppsatsens empiriska material illustrerar jag spelares upplevelser och erfarenheter från de virtuella världarna. Materialet som använts har inhämtats från egna observationer, intervjuer men också iakttagelser från tidigare studier. Varför någon spelar MMO-spel är svårt att fastställa eftersom anledningarna är många och skilda (Taylor 2006, 157). Genom att samla och analysera upplevelser från olika användare och observationer går det emellertid att argumentera för att en djupare förståelse av hur spelarnas virtuella eskapader skapas. Eftersom målet varit att bidra till en ökad förståelse av spelarnas upplevelser så har jag fokuserat på det som varit gränsöverskridande, det vill säga det som påverkat över den magiska cirkel som tidigare förutsatts existera kring spel. Det är i detta gränsland spelarna befinner sig och det är hit mycket av komplexiteten går att spåra när åsikterna om MMO-spel går isär.

### **Det bestridda gränslandet**

Genom möjligheten till sociala interaktioner, kravet på samarbete och det aktiva arbetet att organisera människor i grupper är datorspel på väg till en ny plats i samhället. Från att ha ansetts som en avvikande, asocial och ibland skadlig aktivitet med en bråkdel av dagens anhängare har spelen och communityt kring dem vuxit sig allt större.<sup>1</sup> Spelandet har närmast blivit en folkrörelse som attraherar från demografins alla håll samtidigt som den tidigare isolerade vistelsen spelaren fann sig i framför de flimrande skärmarna blivit utbytt mot någonting högst socialt (Nardi 2010, 18-26). Mina egna observationer gav prov på detta när jag stötte på äkta makar, familjer och vänner som spelade tillsammans. Jag slogs av hur viktigt och relationspåverkande spelet var när jag mötte Alaska och hans son Nantuck som båda kom från USA:s nordligaste delstat. Nantuck var i tolvårsåldern och fick bara spela helger och eftermiddagar medan fadern ofta var online sent in på kvällarna. Deras spelande och berättelse stod ut från mängden på ett enastående sätt, Alaska var nämligen döv. Medan vi andra spelare befann oss i diverse röstkommunikationsprogram så kunde han inte medverka. Sonen, som aldrig sa något, var dock alltid inne och förmedlade vad som sades till sin pappa genom teckenspråk. Alaska berättade detta för mig när vi chattade om varför han aldrig var inne i röstprogrammet. Han älskade spelet och hade spelat i många år men hans handikapp

---

<sup>1</sup> För diskussionen kring spelens skadliga verkan se t.ex. debatten mellan statens medieråd och



hade alltid stått i vägen för interaktionerna med andra spelare. Nu när hans son blivit gammal nog för att spela så kunde de jobba tillsammans och vara med i guilder<sup>2</sup> som använde röstprogram för att effektivisera sitt spelande, men det var också tveklöst att de båda hade roligt tillsammans och älskade att spela.

Det är som att ha sina vänner IRL, man pratar och lär känna varandra. Som att hitta kompisar i verkligheten. Jag ser ingen skillnad på det.

Intervju Karlsson, N. 14 december 2013

Alaska och Nantuck är ett exempel, intervjun med Karlsson en annan. Den här typen av spelrelaterad utveckling gör att de virtuella världarna bidrar till något som går att identifiera som ett relationsskapande mervärde. Något både mina observationer och intervjupersonernas erfarenheter vittnade om. Den här utvecklingsriktningen gör att vi idag måste vi acceptera spelandet som något mer än bara ett spel. Som ett gränsobjekt som existerar i flera samhällen av praxis och uppfyller verklighetskraven för vart och ett av dem (Bowker & Star 1999, 297). Det innebär att datorspelen numera innehar kvalitéer som tidigare varit exklusiva utanför de virtuella världarna spelskaparna producerat. Kvalitéer som är lika verkliga i spelen som de blir utanför dess imaginära gränser. Detta påstående behandlar bland annat de relationer som uppstår på internet och i spelen. Spelen, i och med sin kommunikativa aspekt, innehar idag en unik plats i samhällets ekosystem. En plats där ord som kommunikation, relation och interaktion får uttryck i sin lingvistiska mening, men - med ekologins växelverkande gränsöverskridande egenskap i åtanke - faktiskt också bidrar till en påverkan mellan det virtuella och verkliga samhället. Taylor (2006, 162) menar att artefakter som producerats i endera av samhällena reser över gränserna, varför hon också argumenterar för att man måste applicera ett synsätt som inte accepterar spelandet som en isolerad aktivitet utan snarare som en aktiv del av samhället för spelutövarna.

Spelen i sig representerar ett separat ekosystem, ett område som går att betrakta som ett fristående system. Något som både Nardi (2010) och Corneliussen et al (2008) belyser i och med sina antropologiska studier av virtuella världar. Samtidigt är det en del av det större systemet som omfattar vårt samhälle då spelen används av verkliga människor, med ett liv utanför spelen. Det separata spelsystemet utgörs idag

---

<sup>2</sup> En spelaruppbyggd gruppkonstellation med mellan 2-500 medlemmar som arbetar tillsammans för att uppnå gruppens mål. Guilden har alltid en ledare och i många fall även underchefer som leder speciella grupper inom guilden.

av mjukvarubaserade virtuella världar där tusentals spelare verkar tillsammans med en mångfacetterad repertoar vad gäller mål och förväntningar av upplevelsen. Inom systemet påverkar spelarna varandra i och med de sociala interaktioner som uppstår. En effekt som inte bara förekommer inom de förmodade gränserna utan även över dem - vilket många spelare uppmärksammat. (Se exempelvis Baym (2010, 18) eller Taylor (2006, 1-10)). Förekomsten av växelverkande påverkan inom system är ett utmärkande drag för ekosystem. Det ekologiska perspektivet stannar emellertid aldrig av utan möjligheten att överblicka ur ett större perspektiv finns alltid närvarande. Ekologins grundtes är att allt är sammankopplat, allt är beroende av det större systemet för födandet av näringsämnen som får systemet att existera (Pettersson, 2002). Spelen blir hela tiden matade med värderingar utifrån. Både av spelare men nu också av miljontals spelare som i princip fritt får verka inom de virtuella världarna. Inberg berättar:

*.../ om man går i skolan och ska umgås med sina kompisar. Man kan inte gå på bio eller spela fotboll då är det roligare att sitta online och göra lite som man vill, kaka och bara ha kul. .../ Huvudsaken är att man gör något tillsammans. Jag tror inte det är någon gräns här utan jag tror man vet vad man vill och det är det man gör.*

Intervju Inberg, A. 9 december 2013

Kjellan berättade också om sitt möte med några av guildvännerna och exemplifierar hur de spelgenererade relationerna påverkar spelarna utanför den virtuella världen.

*Jag var i Oslo. Det var många norrmän i guilden[laget]. Vi sågs en helg och drack öl och åt pizza. Det var en upplevelse att träffas på riktigt och det var väldigt trevligt. De var lika trevliga som på vent! [röstkommunikationsprogram] .../ De[norrmännen] kände inte heller varandra IRL. .../ Vi pratade om mycket annat än spelet. Jag hade kontakt med en av norrmännen flera år efter och vi pratade om livet i stort. Jobb och familj.*

Intervju Kjellan, P. 14 december 2013

Spelens plats i det ekologiska perspektivet förutsätter emellertid någon typ av avgränsning kring företeelsen. I spelkunskap har denna gräns traditionellt utgjorts av Huizingas (1955) magiska cirkel. Att spela är en aktivitet som skiljer sig gentemot exempelvis arbetet, skolan eller familjesammankomsten. I tidigare forskning av spelkulturer har det emellertid uppmärksammat att ramverket penetreras av värderingar och normer utifrån den virtuella världen men också i motsatt riktning. Se bland annat Taylor (2006), Nardi (2010) och Pearce (2009). Huizingas (1955)

magiska cirkel går därför inte längre att applicera på denna typ av spel utan komplikationer. Den magiska cirkeln förutsätter att människor som spelar kommer överens om att åsidosätta verkligheten till förmån för spelandet. Spelet blir enligt Huizinga (1955) en fredad plats där konsekvenserna av spelarens handlingar inte påverkar spelaren utanför spelet, en tydligt upprättad gräns mellan spel och verklighet. Utformningen av de virtuella världarna med tillhörande kulturer gör det dock inte möjligt att enbart förutsätta att onlinespel är ett spel i Huizingas (1955) bemärkelse. Vilket både uppsatsens studie samt tidigare forskning vittnar om. Nardi (2010) och Taylor (2006) menar båda på att onlinespelen tenderar att suddas ut den gräns som tidigare ansetts fundamental för spelaktiviteten. Påståendet stärks av studiens empiriska material och visar tydligt på hur spelarnas upplevelser påverkar även utanför spelet.

Man kan ju inte gå omkring och vara en douche[vara otrevlig] och tro att någon vill spela med en, så funkar det ju inte.

Intervju Heder, M. 10 December 2013

Det påverkar eftersom man måste lära sig saker på ett helt nytt sätt. Man får andra referenser. Spelandet och livet går ihop på många sätt. Språk, lärdomar, sociala interaktioner – moraliska frågeställningar. /.../ Hur ska jag reagera? Vad borde jag göra? De engagerar spelaren mentalt.

Intervju Karlsson, N. 14 december 2013.

Gränslandet mellan den verkliga och virtuella världen ökar hela tiden i sin omfattning och förflyttningen mellan dem berör båda världarna. Pearce (2009) skildring av en döende virtuell värld där spelarna efter undergången fortsatte att interagera långt efter att världen inte längre fanns tillgänglig stärker ytterligare argumentet att spelen existerar utanför dem själva. Pearce (2009) diskuterar flera aspekter av hur spelandet får effekter som faktiskt förekommer på flera plan. Boken behandlar en virtuell värld som på grund av svikande intäkter i slutändan får stänga ner, med resultatet att tusentals spelare helt plötsligt får se sig utan sin spelvärld. Communityt kring spelet väljer dock att hålla ut, att leta efter en ny virtuell värld där de igen kan fortsätta umgås och leva sina onlinebaserade liv. Spelarna söker likt flyktingar efter det förlovade landet där det virtuella livet kan fortsätta. Eftersom inga materiella ting finns att tillgå så tar spelarna med sig symboler från den tidigare världen. Symbolerna som för spelarna har en djupare delad betydelse än för spelare som inte medverkat i den försvunna världen. De kan utgöras av namn men även av

rekreerade artefakter i form av virtuella fysiska objekt. Pearce (2009:158) menar att dessa symboler skapar en community inom ett annat community. Minnen från *Uru* [spelets namn] bestod och fortsatte utvecklas även efter den sista servern stängde ner. Detta är ett målande exempel av hur delade upplevelser faktiskt består utanför det ursprungliga spelet, om än in i ett annat spel. En spelare måste ha skapat sin upplevelse i spelet, tagit med sig upplevelsen ut ur spelet när det försvann för att sedan igen söka efter sin upplevelse på en annan plats tillsammans med likasinnade. Om nu spelarens upplevelse kan färdas på detta sätt så är det ett bevis på att spelet kan förflyttas från den virtuella världen till andra platser. Kjellan berättar också om hur hans spelande reviderats och påverkat honom i olika avseenden över åren. Från att ha varit en dedikerad guildledare i en guild med över sextio personer sålde han sin karaktär och bröt helt med de han tidigare spelat med. Sedan tog han upp spelandet på nytt med nya vänner. Vad spelet betydde för honom förändrades när han återigen tog sig till den virtuella världen. Platsen var densamma, men umgänget utbytt.

Jag sålde min gubbe sen. Det var lite jobbigt och ledsamt. Den tiden är bakom och nu blir det nytt. /.../ Jag började på universitetet och fick nya vänner. Det är kul att träffa nytt folk också. Det är dem jag spelar med än. /.../ Men nu är det utan ansvar, bara på kul /.../ Mest för att hålla kontakten[med studiekamraterna]  
Intervju Kjellan, P. 14 december 2013

Något som varit avgörande för spelens sociala utveckling är internet. Möjligheten att interagera och kommunicera med andra spelare görs möjlig genom uppkopplingen till spelets server, en uppkoppling som inte är genomförbar utan internetåtkomst. Internet har förändrat bilden av vad vi ser som socialt och asocialt, isolerat och anknutet (Baym 2010, 1-20). I spelens fall handlar det om att spelaren tillsammans med andra aktivt skapar de egna upplevelserna. De virtuella världarna blir på grund av spelarnas interaktioner starka strukturer där normer och roller existerar. Det är inte fråga om någon anarki där allt är tillåtet utan snarare en spelarbyggd digital kultur med många samhälleliga likheter (Taylor 2006). Något som öppnat upp för den här utvecklingen är faktumet att vi alltid är tillgängliga och uppkopplade (Baym 2010, 50). Intervjuerna visade på att spelarna inte gjorde någon avsevärd skillnad på att författa ett SMS eller chatta i spelet. Det identifierades helt enkelt bara som två olika former av sociala interaktioner. Baym (2010, 51) skriver att de avgörande skillnaderna mellan exempelvis textbaserad internetburen kommunikation och att mötas är att förekomsten av sociala ledtrådar reduceras. De

sociala ledtrådarna är vad som ger en interaktion mer djup än att bara konsumera det som explicit kommuniceras. Det kan t.ex. handla om ansiktsuttryck, tonfall och ögonkontakt. Intervjuer och observationer gav intrycket av att etablerade sociala ledtrådar fick ge plats åt nya varianter i spelet som fungerade som substitut. Användningen av smilys är en, /emote kommandot en annan.<sup>3</sup> Möjligheterna att byta ut traditionella former av ickeverbal mer-kommunikation har gett spelarna verktyg att utöka sina alternativ till att kommunicera mer likt ett möte tête-a-tête (Baym 2010). Det har lett till att många av spelarna inte tänker i banor som SMS, chatt, Skype eller mail utan snarare att de alla är relevanta sätt att kommunicera – om än annorlunda i sin utformning.

Det är inte så att jag bryr mig om jag pratar med min kompis på Skype eller på telefon. Huvudsaken är att man gör något tillsammans. Jag tror inte det är någon gräns här utan jag tror man vet vad man vill och det är det man gör. /.../ Jag tror inte det handlar så mycket om att spela utan snarare om att hela internetkulturen, du blir mer och mer alltid tillgänglig. Du kan alltid bli kontaktad på mobilen. Det spelar ingen roll om jag skriver till dig på WoW eller på facebook – det är typ samma sak.

Intervju Inberg, A. 9 december 2013

/.../ Man måste ju träffa folk IRL också. Men till en måttlig grad spelar umgängessättet ingen roll. /.../ Föräldrarna ser ju bara datorn, de ser ju inte personen man pratar med. Men som jag ser det är det ingen skillnad på att prata i telefon eller Ventrilo[röstkommunikationsprogram]

Intervju Kjellan, P. 14 december 2013

Här kan man tala om att den traditionella gränsen för kommunikation blivit utmanad av nya etablerade kommunikationsmönster. En möjlighet att argumentera för att kommunikationen mellan virtuellt och verkligt nu passerar obemärkt för de som väljer att verka inom det ekosystem som är kopplat till spelvärlden. Denna kommunikationskultur följer de trender som upplevs i och med faktumet att vi ständigt är uppkopplade och tillgängliga. Aldrig förr har det varit av så liten vikt att faktiskt mötas för att kommunicera. Baym (2010, 3) lyfter i det här sammanhanget den fråga som handlar om var vi egentligen befinner oss när vi kommunicerar genom diverse smarta apparater. Är vi där vi fysiskt är eller där vår hjärna är engagerad? Idag är det inte längre en självklarhet. Frågan understryker tendenserna mot gränslöshet

---

<sup>3</sup> Att skriva /emote framför en tanke eller händelse ger ett unikt sätt att uttrycka sig i chatten. Att använda kommandot ger exempelvis texten: *Alibaba rycker på axlarna* istället för att skriva *Jag rycker på axlarna*. Vid många kommandon genomför avataren en visuell rörelse, vilket i detta fall skulle vara att rycka på axlarna.

mellan digital och verklig kommunikation – mellan MMO-världen och den verkliga världen.

### **Interaktionerna – Bron mellan det virtuella och det verkliga**

Spelvärldarna är inga isolerade platser som existerar i vakuum. Det är uppenbart att stora samhällsfrågor om t.ex. ekonomi och genus inte försvinner i dessa områden utan snarare importeras på komplicerade sätt (Taylor 2006, 153). Att våra dagliga spörsmål förflyttar sig till digitala medium är inget chockerande påstående utan har snarare varit praxis sedan internets etablering. Communities, maillistor och digitala intresseorganisationer har sedan länge varit forum för samhällsfrågor (Baym 2010, 73-98). Det är dock viktigt att lyfta fram Taylors (2006) tes om att frågorna importeras på komplicerade sätt. Komplikationerna som uppstår kan bero på ett flertal faktorer men den lokala internetkulturen<sup>4</sup> är framträdande och starkt påverkande (Baym 2010, 77-79 & Taylor 2006, 38-41). Spelen är i de flesta fallen inte diskussionsforum för samhällsproblematik men samtidigt så existerar uppenbart en grad av insikter som skapas utifrån de sociala nätverk som frodas online. Intervjuade spelare vittnar om hur ambition, rädsla, social status, företagsamhet, kontrollbehov, nostalgi, moralitet etc. både färdas in i spelet men även ut i samhället, till det verkliga livet. En av intervjupersonerna berättar:

Jag kan inte spela en kvinnlig Shepard och vara ond.[protagonisten från spelet Mass Effect] Jag identifierar mig helt enkelt för mycket med karaktären för att jag ska kunna frånga mina egna ideal om vad som är gott och ont.

Intervju Karlsson, N. 14 december 2013

Pearce (2009) skildring av Uru vittnar också om de starkt nostalgiska känslor spelarna upplevt i och med slutet på spelvärlden. Om dessa uppenbart mänskliga känslor om moral och nostalgi färdas in i spelet så kan man argumentera för att vår sociokulturella fostran påverkar ända in i de virtuella spelvärldarna. Det är inte frågan om något stort experiment där spelare kan leva ut sina alter egon utan komplikationer, utan snarare en ny plats där människor får vara sig själva. Detta är ett uttryck för samhällets hegemoniska inverkan på individen som färdats till den virtuella spelplanen. Bayms (2010, 115-117) upptäckt, att påhittade identiteter i onlinesammanhang är ovanliga, stärker ytterligare resonemanget.

---

<sup>4</sup> Exempelvis kulturen vid ett onlineforum är att vara hjälpsam.

En orsak till att MMO spelens popularitet är möjligheten till sociala interaktioner och upplevelsen de bidrar till (Linderoth 2012; Nardi 2010, 39-51; Taylor 2006, 9). Något både intervjuer och observationer visat prov på. Att bli nedsänkt i en miljö där spelaren både blir påverkad och påverkar är tillfredsställande oberoende av vad det är för typ av spel. Känslan av att vara inom en värld som helt skiftar från vår verklighet, som kräver vår hela uppmärksamhet och som i slutändan ger oss en känsla av att upptäcka nya spännande saker är svår att slå och lämpar sig väl att tillämpa på digitala spel. Begreppet att vara nedsänkt på detta sätt kallas *Immersion* (Murray 1997, 99). MMO spelen tar detta till en ytterligare nivå av immersion på grund av de andra spelarna. Utöver den uttalade spelmekniken så finns det livs levande människor bakom alla beslut och yttringar som sker. Här snuddar vi igen vid Bayms (2010) problematik: Hur kan vi fysiskt vara på ett ställe men samtidigt låta sinnet vara på ett helt annat ställe? Trots att Baym (2010) inte erbjuder något explicit svar på frågan så går det att urskilja modern kommunikation och sociala interaktioner som bakomliggande faktorer för utvecklingen. De sociala interaktioner som existerar inom de virtuella världarna ger en ytterligare dimension av immersion just på grund av att relationerna, kommunikationen och interaktionerna är med riktiga människor.

Det sociala är störst, det familjära i gilden gör att man stannar längre. /.../ den atmosfären gör i slutändan att det blir mer än ett spel.

Intervju Inberg, A. 9 december 2013

Likt ett samtal med en kollega på arbetsplatsen utspelar sig kommunikationen i den virtuella världen mellan vänner eller bekanta. Något som kräver lika mycket uppmärksamhet som det verkliga samtalet om spelaren vill upprätthålla kontakten med sin virtuella motpart. Detta betyder att MMO spelen ställer lika höga krav på spelarens uppmärksamhet som verkliga interaktioner. Och det stannar inte här – spelare förväntar sig att deras yttringar ska behandlas och besvaras av andra spelare. Yttringar som inte sällan faktiskt handlar om människan bakom skärmen snarare än direkt spelrelaterade dialoger. Här kan vi urskilja en ytterligare tendens att spelen på vissa plan snarare efterliknar samhället än Huizingas (1955) teori om den magiska cirkeln. Huizinga observerade att gränsen mellan spelet och verkligheten skapade en känsla för spelarna att vara borta tillsammans; spelet skapar en egen social ordning där icke-spelare inte existerar. Det som skapas i spelvärlden är enbart skapat inom

spelvärlden och är bara av vikt inom densamma (Nardi 2010, 116). Spelets genererade relationer existerar emellertid inte bara i spelet utan även utanför det imaginära gränssystem som b.la. Huizinga förespråkade, något samtliga intervjuer och observerade interaktioner visade prov på. En av de intervjuade personerna berättade om sina guildkamrater, om att han skapat en djupare relation med somliga av dem – och att han skulle kunna kalla dem vänner utifrån hans egen benämning av begreppet vän. Att kunna vara öppen och dela med sig utan att bli dömd. Men även befintliga relationer påverkades av spelandet, vilket Inberg vittnar om:

Jag kom ihåg att vi blev skitsura på varandra eftersom vi misslyckades hela tiden. Så en kille fick extra skit i skolan dagen efter.

Intervju Inberg, A. 9 december 2013

Interaktionerna i MMO världarna skapas på basis att de ska bestå och människan bakom skärmen är minst lika viktig som förmågorna som visas upp på den virtuella spelplanen. Spelen har inget uttalat slut förutom när spelaren själv väljer att sluta spela och det gör att interaktionerna skapas på samhällsliknande premisser snarare än de gruppkonstellationer som förknippas med exempelvis sällskapsspel. Min egen upplevelse av WoW visade snabbt prov på detta fenomen. Efter bara ett par timmar in i den första spelsessionen stötte jag på spelaren Kan i en av Azeroths större städer: Silvermoon City. Det visade sig snabbt att Kan var rekryterare för en s.k. guild, en sammanslutning av spelare som fungerar som en organisation för kommunikation, samarbete och utveckling. Kan bjöd in mig till guilden och påpekade att det var en bra plats för en nybörjare att träffa människor som kunde hjälpa mig utvecklas. Perfekt tänkte jag och accepterade hans inbjudan - vilket gav mig ytterligare kunskaper om spelinteraktionerna. Guilden har ett eget chattfönster som ständigt är närvarande i den virtuella världen – en ruta i det nedersta vänstra hörnet som alltid är uppe under spelsessionerna. I chatten blev jag snabbt välkomnad och utfrågad vem jag var av de andra medlemmarna. Utöver frågor om vilken level jag hade och var i världen jag befann mig så kom även min riktiga ålder och nationalitet på tal. Det blev genast uppenbart att det var riktiga människor jag hade att göra med, personer som inte bara var intresserade av mina spelbedrifter utan även min personlighet. Efter ett tags chattande så kom en spelare vid namn Miku online. Miku och jag hade ungefär samma level vilket innebar att vi kunde genomföra uppdrag tillsammans. Hon och jag skapade en grupp för detta vilket ledde till att enbart vi



befann oss i en chatt tillsammans. Samtidigt som vi sprang runt i ett skogslandskap och dödade alver så berättade Miku att hon var en tjugotreårig brittisk fotografistudent som bodde i Danmark. Hon hade nyligen brutit upp med sin pojkvän som fått henne att börja spela spelet och kände att hon ville börja spela med andra än bara hans vänner. Jag berättade också om mig själv och man kan säga att vi hade en normal konversation om allt möjligt, om än lite mer öppen än vad i alla fall jag var van vid. Nedan följer ett utdrag från konversationen.

```
[23:35:10][G][21:Miku] Check over by the water, I think thats where he spawns
[23:35:24][G][19:Alibaba] Ah ok, thanks!
[23:35:32][G][21:Miku] You a student too?
[23:35:40][G][19:Alibaba] Yeah, I study communications in the southern parts
of sweden, you study too?
[23:36:10][G][21:Miku] Thats nice! Yes photography!
[23:36:45][G][21:Alibaba] Haha thats right, you told me before!
- - - - -
[23:38:21][G][21:Alibaba] So you are from GB but you study in Denmark?
[23:39:01][G][21:Miku] Yupp! My ex moved here and i moved with him, he
was the one to show med wow aswell hehe.
[23:39:10][G][21:Miku] How old are you?
[23:40:03][G][21:Alibaba] Im 25, you?
[23:40:11][G][21:Miku] 23!
```

Liknande erfarenheter hade spelarna jag intervjuade, möten som också hade skapat en djupare relation än den relativt korta konversation jag hade med Miku. En person vittnade om att han valt att studera en speciell utbildning på grund av att hans vän i WoW rekommenderade den – något som sedan ledde till att de bodde tillsammans vid studieorten. En annan berättade om en vän som hon träffat genom MMO-spelade men som hon idag betraktade som en vanlig vän även utöver spelet. Någon hon kunde prata med om allt möjligt. Alla dessa exempel illustrerar hur spelrelaterade interaktioner rör sig ut till samhället och påverkar människorna bakom skärmarna på fler än ett sätt. Spelarperspektivet uppmärksammar därför inte Huizingas (1955) teori om att det som skapas i den virtuella världen enbart är av betydelse i densamma.

För att man ska kunna tala om ett aktivt utbyte mellan den virtuella- och den verkliga världen så måste man fastställa att interaktionerna också sker bakvänt. Från verkligt till virtuellt. Intervjuerna gav många exempel på hur klasskamrater ofta spelade WoW tillsammans. Att träffas och spela MMO-spel tillsammans beskrevs ofta som ett alternativ till att ses och göra en annan aktivitet.

/.../ Jag tycker det var bra gemenskap. Man har ju sina vänner man träffar på fritiden och i skolan men när man bor hemma och säg, går i högstadiet och man inte har något mer att plugga eller något mer att göra, då är det ju roligare att träffa nya kompisar och skapa gemenskap online samtidigt som man gör något aktivt.

Intervju Inberg, A. 9 december 2013

Man tog med sig händelser från spelandet till skolan och diskuterade vidare vad som hade hänt under gårdagens spelsession. Inte sällan använde man sig också av interna benämningar på händelser och deras förlopp vilket tydligt avgränsade de insatta till de som inte spelade. De spelande vännerna hade etablerat en kultur som de sedan tagit till skolans korridorer samtidigt som deras relationer i skolan tagits med in i spelet. En av de intervjuade berättade också om att hans vänkrets i skolan utökats och att relationerna med hans spelande kamrater hade fördjupats under de år han tillbringat som krigare i det virtuella landet Azeroth.

Vi var ett gäng som umgicks i skolan mest beroende på att vi spelade tillsammans, vi brukade sitta i en kompis garage på sommaren och loven och spela. Vi började hänga egentligen när vi kom på att vi alla spelade WoW. /.../ Det blev mycket prat om spelet när vi träffades, man pratade ju om vad man skulle göra och vad vi hade gjort. Nya strategier och så.

Intervju Heder, M. 10 december 2013

Mycket av detta berodde alltså på att de bedrivit sitt spelande tillsammans, vilket exempelvis Inberg liknade med att umgås under andra aktiviteter. De här orden var frekvent använda under intervjuerna – att umgås som under andra aktiviteter. Intervjupersonerna kände att spelformen gick att likställa med att umgås, samtidigt som de kände det viktigt att poängtera att det var som *under andra aktiviteter*. Här döljer sig eventuellt en kulturell betingning som skuggar över spelarnas äkta känslor inför MMO-spel. Nardi (2010, 24-26) vittnar också om hur spelandet påverkar familjekonstellationer där flera medlemmar ur familjen spelar. Hon menar att familjehierarkin vrids och vänds på när barnen besitter mer kunskaper om spelet än sina föräldrar. Barnen blir på så sätt ledsagare i spelet. Samtidigt är det mamman eller pappan som har kontrollen när och hur mycket barnet får spela.

När spelet påverkar våra relationer utanför den virtuella världen måste man argumentera för att spelandet utvecklats till något mer än en avgränsad aktivitet. Det har blivit en del av samhällsekologin. Vänner möts och relationer etableras. Detta

fenomen som tidigare varit exklusivt för direkta interaktioner har nu börjat frodas inom spel – för att sedan leta sig ut spelen. I och med relationerna och interaktionerna har allt fler broar byggts mellan världarna. Broar som fungerar både till och från respektive värld. Detta leder till att den tidigare gränsen kring spel inte är helt applicerbar på de virtuella världarna. Det har skett en utveckling som fortfarande uppmärksammar avslappningen, engagemanget och djupnande relationer, men som idag bortser från de gränser Huizinga (1955) etablerat. De virtuella världarna kännetecknas av sin visuella och känslomässiga koppling till vår egen kropp (Nardi 2010, 39). Det betyder att världarna bjuder in spelaren till ett speciellt engagemang som till synes aldrig kommer ha ett uttalat slut. Redan här har spelskaparna gjort ett avgörande val att MMO-spelen ska gå mot en mer gränslös inriktning. Mot en plats där gränser inte är viktiga utan snarare hur man navigerar i det som tidigare var gränslandet mellan spel och verklighet. I det här gränslandet kan vi både urskilja vår sociokulturella prägling i form av hegemonins etablerade samhällsnormer men även en aktiv påverkan på individen från spelsamhällets upprättade relationer.

### **En värld i världen**

Intervjuerna avslöjade att spelarna såg spelet som en fritidssysselsättning. Många påpekade just att spelet var en hobby, vilket lät dem använda sin kreativitet samtidigt som de hade det trevligt tillsammans med andra. Spelet lät dem ta en paus från plugg och arbete och istället rikta sitt fokus åt ett annat håll. Detta styrker Nardis (2010, 21) påstående om att spelandet är en förlängning av det som spelarna ansåg vara sitt sociala liv. Det stod klart att det inte var fråga om någon verklighetsflykt, utan snarare en form av avkoppling. Flera jämförde sina eskapader i de virtuella världarna med att läsa en bok eller se en film. En avgörande skillnad är förstås den möjlighet till interaktioner som spelen erbjuder – ett faktum som bidrar till en ännu starkare immersion än andra analoga medium. Detta vittnade om att spelandet var en form av avkoppling var att de tillfrågade hade tagit ett glas vin eller en öl till en spelsession, eller att de kunde tänka sig att göra det. Att dricka alkohol är förknippat med en kultur som är djupt förankrad utanför den virtuella världen – att spelare idag kan tänka sig ta en öl med sina digitala vänner vittnar snarare om spelvärldens närmande till samhället än något annat.

Ibland bestämde vi oss för att vi skulle köpa öl tillsammans och spela. /.../ Jag tänkte inte så mycket på att man tog en bärs med onlinevänner utan det kändes mer som att man lärde känna varandra bättre.

Intervju Söderström, P. 10 december 2013

Är det fredagkväll så tar jag ofta ett glas vin till. Det är vanligt fredagsmys.

Intervju Karlsson, N. 14 december

När det kommer till att utforska de virtuella världarna handlar det lika mycket om att utforska människorna och interaktionerna som att bestiga berg och slåss mot drakar. De personer jag mött både som observant och intervjuledare har alla berättat om att det är gemenskapen som gör att immersionen i den virtuella världen är speciell och lockande. Här måste man lyfta frågan om spelet innehar två delar. En del som handlar om att umgås och en del som handlar om att spela? Mycket tyder på detta samtidigt som de båda inte skulle kunna existera utan den andre. Intervjuerna avslöjade att det första många spelare gjorde när de loggade in var att kontrollera vilka av vännerna som var online.

/.../ När man började känna varandra bättre så blev det definitivt först vent [röstkommunikationsprogram] och kolla vilka som var online. Var ingen online där så struntade man i att logga in [i spelet].

Intervju Kjellan, P. 14 december 2013

I vissa fall förutsättningslöst och i andra mer målinriktat. Vad som står klart är att det är de mänskliga interaktionerna som prioriteras högst, varför det först handlar om att interagera och sen om att spela. Nardis (2010, 182) antropologiska studie vittnar också om denna trend – till och med på datorcaféer där spelarna blev uttråkade om det inte är några andra spelare i lokalen. Detta stärks ytterligare av Taylors (2006, 43-49) teori om vilka egenskaper som efterfrågas av guilds i spelet. Det är enkelt att tro att en sammanslutning av spelare egentligen bara värdesätter förmågan att vara duktig i sin spelroll men Taylor (2006) hävdar att det är andra mekanismer som ligger bakom gruppetableringarna - rykte, lojalitet, tillit och ansvar. Förmågor som är förknippade med både maffiaorganisationer men också arbetsplatser. Ryktet etableras genom att spelaren visar upp sig och sina styrkor för andra spelare. Här värderas förmågan att vara en lagspelare men även att kunna fungera bra individuellt. Något som värderas högt är egenskapen att dela kunskaper med andra spelare – i vårt fall kan kunskaper både inbringa strategier och allmänt vetande men också kunskaper om andra spelare

och deras organisationer. Att spela tillsammans förutsätter också att spelarna lär känna varandra. För att detta ska fungera så måste de lita på varandra. Något både Taylor (2006) och intervjuerna uppmärksammar som en av de viktigaste egenskaperna. Men varför blir då tillit en sådan viktig egenskap i ett spel? - Eftersom riskerna är stora för spelarna (Taylor 2006:46). I och med att hundratals och inte sällan tusentals timmar är investerade av diverse spelare så kommer det vara avgörande för framtiden vilka spelare som man omges av. En framgångsrik individuell utveckling beror i MMO-spel till stor del av att ha duktiga kamrater som tillsammans jobbar för att uppnå både egna- och gruppsmål. Då måste man kunna lita på varandra samtidigt som man måste veta att de andra spelarna tar sitt ansvar för vad som ska göras. Både när det kommer till relationer och till spelmoment. Kjellan och Inberg berättar om deras gruppupplevelser.

När man dödade en boss när man kämpat i timmar och ibland dagar med den. Då var det uppemot 40 pers tillsammans, en riktig group effort. Det var mycket givande med samspelet, alla måste ju bidra. Alla är med – hela laget är med och gör mål. /.../ Det är komplexa uppgifter att göra, utmaningen är att få allt att fungera och att vinna.

Intervju Kjellan, P. 14 december 2013.

/.../ man måste veta vilka som var mogna och kunde ha ansvar och kunde stå för det de sa. Kids är lite annorlunda. Äldre och folk med jobb hade mer respekt eftersom de hade större frihet än vi kids där föräldrarna ofta bestämde. Man visste också att de gick att lita på när det kom till att ställa upp.

Intervju Inberg, A. 9 december 2013.

Intervjuerna visade att en av de stora lockelserna var enkelheten i att göra saker tillsammans. Man hittar nya vänner eller upprätthåller kontakter med gamla, en gemenskap uppstår och saker uträttas. Dynamiken är enkelt upplagd och passar så pass bra in i vår IRL kultur att det måste erkännas att spelen blivit en förlängning av samhället och att det för spelarna blivit en naturlig del av livet.

/.../ fick dåligt samvete om jag inte kunde bidra med det jag ville bidra med. /.../  
Det går utanför bara spelet.

Intervju Kjellan, P. 14 december 2013

/.../ Det är en hobby, vissa säger livsstil, men det är mer än bara tidsfördriv. /.../  
Old Republic [spelet i fråga] förenar ett antal intressen för mig.

Intervju Karlsson, N. 14 december 2013

Det är ett socialt bollplank. Man träffar nya människor och nya erfarenheter. /.../  
Det blir mer än ett spel. Det tar inte över verkligheten men är ett bra komplement  
– en aktivitet.

Intervju Inberg, A. 10 december 2013

Många spelare berättade också om att relationerna med IRL vänner fördjupats efter många spelsessioner och timmar i röstkommunikationsprogram. Helt förståeligt då spelarna onekligen inte gör skillnad på online- och verkliga interaktioner ur den aspekten. Man ser helt enkelt kommunikationen i spelet som en del av den repertoar av kommunikationsformer som idag finns tillgänglig. Alla relationer som skapas i spelvärlden är dock inte djupgående – precis som i verkligheten. En spelare berättade om att 50-60 spelare samlades i ett röstkommunikationsprogram där strategier och taktiker diskuterades. Samtidigt satt spelaren tillsammans med sina närmre vänner i ett annat röstprogram där de kunde prata om allt möjligt. En kanal för spelande och en kanal för gemenskap och nöje – den gemensamma nämnaren: MMO-spelet.

Analysen vittnade också om att kunskaper om relationer och människor ökat i och med spelandet. Detta stöds av Petersons (2012) artikel om MMO-spel och lärande. I artikeln argumenterar Peterson (2012) att de interaktiva moment som finns i spelen bidrar till användarnas sociokulturella utveckling. Slutsatsen är att samarbetet mellan människor i de virtuella världarna både bidrar till en gemensam kunskapsbas men också successivt ökande språkkunskaper då spelare från olika länder och kulturer möts. Utöver förbättrade kunskaper i språk kunde framförallt de som innehaft ledande roller i guilder berätta om hur de fått lära sig att hantera människor både i stressande

gruppsammanhang men också på organisatorisk nivå. Något som sedan påverkat dem utanför den virtuella världen både i arbetssammanhang och privat.

Jag tycker jag utvecklats väldigt mycket genom att spela. Som person, man får en bättre uppfattning om människor generellt eftersom man lärt känna så många. /.../ Man lär sig handskas med folk i alla situationer som kan uppstå på ett bra sätt. Jag vill tro att man även får någon slags ledarskapsförmåga som kan vara till nytta senare i livet.

Intervju Inberg, A. 9 december 2013

Man måste respektera människor men samtidigt lära sig pressa dem, kräva lite motrespons.

Intervju Kjellan, P. 14 december 2013

Att spela ett MMO-spel handlar också väldigt mycket om att samla in relevant information och använda den i rätt syfte. För att framgångsrikt kunna utvecklas i den virtuella världen måste spelare kunna ta tillvara på strategier, tips och information för att de enklare ska kunna klara av svåra motståndare och hitta rätt i den enorma spelvärlden. För att förmedla den här typen av information används inne sällan YouTube men även mer specifika webbsidor som WoWWiki [World of Warcrafts eget wikipedia bibliotek] och WoWinsider. Här ser vi ett typexempel på hur den virtuella världen växt utanför speltillverkarnas omfång. Det är heller inte ovanligt att guilds driver egna webbsidor med tillhörande forum där spelet - och livet, diskuteras. En av intervjupersonerna berättade om deras egen webbsida där medlemmar fick lägga upp en bild och en kort beskrivning av sig själva. Ett annat exempel är guilden Oath of Silver som låter aspirerande medlemmar skicka in ansökningar i form av foruminlägg<sup>5</sup>.

Aktiviteter som förs utanför spelets virtuella gränser vittnar om tydliga närmanden mellan spel och verklighet. Taylor (2006, 1-5) beskriver sina upplevelser när hon besöker ett spelkonvent i Boston som en surrealistisk blandning av virtualitet och verklighet. Hon slogs till att början av att namnskytlarna besökarna bar inte angav riktiga namn utan spelares karaktärsnamn. Något som i slutändan fick sin förklaring i att riktiga namn sällan förekommer på den typen av arrangemang. Hon stöter på personer som lever ut sina onlineidentiteter genom att agera på sätt typiska för den virtuella världen. Men hon påpekar emellertid att de flesta är helt vanliga personer, eller par, som dykt upp för att umgås tillsammans utanför skärmens avgränsning

---

<sup>5</sup> Se hemsidan [oathofsilver.enjin.com/forum](http://oathofsilver.enjin.com/forum) för ansökningarna.

(Taylor 2006, 4). Nardi berättar om liknande erfarenheter när hon besökt BlizzCon [Blizzards eget spelkonvent] och beskriver sin förvåning över variationen av åldrar, kön och sociala klasser (Nardi 2010, 18-19). Dessa typer av aktiviteter som arrangeras av speltillverkare, guilds eller föreningar belyser ytterligare faktumet att spelen idag snarare är communities av människor som existerar i samhället än något isolerat och avgränsat inom en magisk cirkel.



## **På andra sidan gränsen**

MMO-spelen är i sin utformning ett uttryck för den moderna livsstil vi förknippar med internet. Vi ser inte längre fysisk närvaro som ett krav för att umgås och utföra aktiviteter tillsammans. Detta har spelproducenterna tagit tillvara på och skapat virtuella världar där relationer och interaktioner frodas. Men relationerna är inte bara skapade för spelandets skull. Studien visade flera exempel av hur relationerna växt utanför spelfären till vad som kan uppfattas som formell vänskap, skapade i spelen men fortlevande utanför. Det är sant att många onlinerelationer inte skulle uppstå om forumet för personerna saknades men i slutändan blir många av spelinteraktionerna något mer. De blir till relationer som i sin existens utmanar de gränser som upprättats kring spelfenomenet. Dessa gränser får också se sig kränkta av ständiga utbyten av känslor som sker utan respekt för skillnaden mellan virtuellt och verkligt. Huzingas (1955) magiska cirkel måste, i denna bemärkelse, anses penetrerad av spelarna då mänskliga uttryck rör sig fritt mellan världarna.

Studien visade att spelarna idag ser spelet som mer än bara ett spel. Det har blivit en interaktiv verksamhet där mänskliga kontakter prioriteras och påverkar livet utanför den virtuella världen. För icke-spelaren är dock bilden en annan. Gränsen mellan spelarna och icke-spelarna får ses som solid än idag, vilket stöds av tidigare av studien. Många av de intervjuade var noga med att påpeka att spelet var *som andra aktiviteter* eller *att det inte är skillnad på att prata i telefon mot att prata i spelet*. Här går det att urskilja en kulturell betingning som grundar sig i den okunskap samhället har av spelandet. Som spelare anses det som viktigt att poängtera likheter med samhällets mer etablerade interaktionsformer, ett försök att få omvärlden att förstå formen av de relationer som skapas och upprätthålls i speluniversumet. Spelarnas upplevelser visade emellertid på MMO-spelens och samhällets ekologiska förhållande. Ett aktivt utbyte av kunskaper, interaktioner och kommunikation som i slutändan existerar just på grund av förhållandet mellan de båda världarna. Den virtuella och den verkliga. Studiens syfte var att bidra till en fördjupad förståelse för vad det innebär att vara en MMO-spelare. Analysen visade prov på att den existerande spelkulturen måste uppmärksammas som en allt viktigare form av kommunikation som inte sällan mynnar ut i relationer som påverkar långt utanför de gränser tidigare spelforskning argumenterat för. Denna insikt som illustrerar spelarnas perspektiv faller allt för ofta utanför den debatt som förs kring datorspel.

## Referenser

### Samlad litteraturlista

Baym, N (2010) *Personal Connections in the Digital Age*. (DMS - Digital Media and Society). Cambridge: Polity.

Bowker, G & Star, S.L (1999) *Sorting things out: Classification and its consequences*. Cambridge: MIT Press

Christofferson, Jan & Dalquist, Ulf. 2011. *Våldsamma datorspel och aggression – en översikt av forskningen 2000-2011*. Rapport/Statens Medieråd. Stockholm: Statens Medieråd.

Corneliusson, H. & Walker Rettberg, J (2008) *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Massachusetts: MIT Press

Dahlin, Anki & Dalquist, Ulf. 2012. KI forskarna har fel om våldsamma datorspel. Replik till Ingvar et als artikel. *Dagens Nyheter*. 12 januari. <http://www.dn.se/> (Hämtad 2013-09-29)

Deacon, D. Pickering, M. Golding, P. Murdock, G (2010) *Reassembling communications: A practical guide to methods in media and cultural analysis*. 2:nd edition. London: Bloomsbury Academic.

Fay, B (1996) *Contemporary Philosophy of Social Science*. London: Blackwell

Huizinga, J (1955) *Homo Ludens: A study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press

Ingvar, Martin. Olsson, Andreas & Petrovic, Predrag. 2012. Våldsamma datorspel kan visst påverka ungas hjärnor. *Dagens Nyheter*. 12 januari. <http://www.dn.se/> (Hämtad 2013-09-29)

Ingvar, Martin. Olsson, Andreas & Petrovic, Predrag. 2012. Medierådets budskap om våldsamma datorspel är inte tillförlitligt. Slutreplik till Medierådet. *Dagens Nyheter*. 18 januari. <http://www.dn.se/> (Hämtad 2013-09-29)

Krzywinska T. MacCallum, E & Parsler, J (2011) *Ring bearers: The Lord of the Rings Online as intertextual narrative*. Manchester: Manchester University Press

Linderoth, J. 2012. The effort of being in a Fictional World: Upkeyings and Laminated Frames in MMORPGs. *Symbolic Interaction* 35 (4): 474-492

Murray. J (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press

Nardi, B (2010) *My life as a night elf priest: An anthropological account of world of warcraft*. USA: University of Michigan press.

Pearce, C (2009) *Communities of play : Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Massachusetts: MIT Press

Peterson, M. 2012. Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis. *ReCALL*, 24: 361-380

Taylor, T.L (2006) *Play between Worlds: Exploring online game culture*. Massachusetts: MIT Press

Williams, D. Kennedy, T. Moore, R. 2011. Behind the Avatar: The Patterns, Practices and Functions of Role Playing in MMOs. *Games and Culture* 6 (2): 171-200

Zhong, Z. 2011. The effect of collective MMORPG play on gamers' online and offline social capital. *Computers in Human Behavior* 27: 2352-2363

### **Webbsidor**

Blizzard Entertainment. <http://media.wow-europe.com/infographic/en/world-of-warcraft-infographic.html> (Hämtad 2014-02-04)

Dahlin, Anki & Dalquist, Ulf. 2012. Varför sprider KI-forskarna osanningar om Statens medieråd? *Statens Medieråd*. <http://www.statensmedierad.se/> (Hämtad 2013-09-29)

Oath of silver is a Role Playing Guild on the Argent Dawn EU on World of Warcraft. <http://oathofsilver.enjin.com/> (Hämtad 2014-01-24)

Pettersson, R. 2002. Växten & Marken. *Sveriges Lantbruks Universitet*. <http://www.vaxten.slu.se/index2.html> (Hämtad 2014-01-28)

World of Warcraft Universe Guide. *WoWWiki*. <http://www.wowwiki.com/Portal:Main/> (Hämtad 2013-12-11)

WOW News, Guides, and Analysis. *WOW Insider*. <http://wow.joystiq.com/> (Hämtad 2013-11-29)

### **Empiriskt material**

121 speltimmar på servern Argent Dawn EU – World of Warcraft

#### **Intervjuer med spelare**

Kjellan, P; Tjänsteman på Uppsala Innovation. 2013. Intervju 14 december.

Inberg, A; Student vid Lunds Universitet. 2013. Intervju 9 december.

Karlsson, N; Student vid Lunds Universitet. 2013. Intervju 14 december.

Heder, M; Praktikant Nordea M&A Stockholm. 2013. Intervju 10 december.

Söderström, P; Cykelbud. 2013. Intervju 10 december.

## **Bilaga - intervjuguide**

### **Att etablera värderingar IRL.**

Ålder, sysselsättning, boende, fritidsnöjen

Vad gör du tillsammans med dina vänner när ni umgås?

Vad kännetecknar en bra kompis?

Vad pratar ni om?

### **Minnen från spelet**

Vilket är din första karaktär? Har du några häftiga minnen från din tid med din första karaktär?

Dina första interaktioner med andra spelare? Kändes det konstigt? Hur blev du med i din första guild?

*(Som ny i MMO spel känner man inte till kulturen. Antagligen skilde sig de initialt upplevelserna från de senare då spelaren beaktat kulturen. Att träffa människor i spelet är en typisk sån upplevelse som från början är främmande för att sedan bli ett daglig inslag)*

### **Relationen mellan online/offline**

Rutiner inför spelande? (ställer fram ett glas vatten, tvättar händerna, läser ett forum etc.) Något som alltid genomförs innan en session).

*(Utmärker en övergång mellan IRL till spelandet. Ett aktivt fastställande av en typ av gräns mellan spel/verklighet)*

Spelar du i en guild? Har du alla dina karaktärer i samma guild? Om inte – varför?

Röstkommunikationsprogram?(RKP) – Används dessa? Först logga in på RKP eller spelet? Olika språk, folk från olika länder? Har du lärt dig något om dessa länder?

Vad är i regel det första du gör när du loggar in? (Hälsar på vännerna, kontrollerar utrustningen, kontrollerar eventuella affärstransaktioner)

Vilken typ av spelare är du? – Hur förhåller du dig till de andra spelarna i världen? Vilken roll har du? Vad är din roll i gilden?

Vad heter du i spelet? Kallas du vid det namnet? Har du flera karaktärer?

Vad är det du uppskattar i spelet? Hur kommer det sig att du gillar just [...] spelet?

När det inte finns något att göra, vad brukar du göra då? (perioder av ”down-time” existerar i MMOs, perioder då man kanske väntar på att fler ska logga in, då man inte vill springa runt och döda monster etc.) – Målet med frågan är att undersöka om sociala interaktioner ofta är ett resultat av att inte ha något att göra.

Nämn två personer du mött som du uppskattat/uppskattar. Varför uppskattar du dem? Vad är deras roll/hur beter dem sig. Har ni träffats på riktigt? Vad vet du om deras liv IRL? Skulle du anse att dessa personer är dina vänner?

Om nej – varför inte?

Pratar ni i gilden om vilka ni är? Hur mycket skulle du säga att din guild vet om dig? Har du vänner som du kände innan du började spela som du umgås med online?

Har du spelat när du druckit alkohol någon gång? Har ni tillsammans i gilden druckit alkohol som en aktivitet? (typ guildfest)? – Om nej, har du träffat någon i spelet som varit berusad? – Varför tror du personen var berusad?

*(Idén med frågan är att utröna ifall specifika sociala aktiviteter som anses IRL-unika faktiskt förekommer i spelsammanhanget?)*

### **Transmediala upplevelser**

Upplevelser från spelet, utanför spelet.

Har du använt YouTube någon gång i samband med spelet?

WoWInsider, WoWWiki. Vad är det man i regel är ute efter när man besöker sådana forum/kollar youtube klipp?

Tror du man kan ha nytta av sitt spelande IRL?

Vad är det man lär sig?

Tror du att spelandet påverkat den du är idag? Dina åsikter om spelande, men även om relationer – vänskap och kommunikation mellan människor?

### **Hur ser spelaren på skillnaden mellan online/offline när denne blir tillfrågad om företeelsen?**

Tror du det är en skillnad mellan folk som träffas och umgås online och folk som träffas och umgås offline? Är det något speciellt som kännetecknar någon av dessa former av relationer?

När man pratar om att spela MMOs så säger man ofta att spelarna ”lever på gränsen” mellan spelvärlden och IRL. Vad tror du om det? Är händelser i spelet lika meningsfulla som händelser IRL?

Är det en tydlig gräns mellan att spela [...] spelet och att göra saker IRL?

Har du känt att det finns förväntningar på dig hur du ska vara i gilden? Man kan tala om en viss kultur som finns på vissa servers och i vissa guilder.

Tänkte du någon gång på spelarnas olika sociala ställningar IRL? Kunde du märka skillnad på hur de betedde sig och agerade utifrån dessa ställningar? *(exempelvis om dvärgen som IRL arbetar som rallare bidrar annorlunda till gilden jämfört med alven som IRL är mäklare?)*

Avataren och du. Om jag säger avatar eller karaktär – vad tänker du på då? Tänkte du nån gång på relationen mellan dig och din karaktär? Kände du att karaktären och du var skilda individer? Jag\* 3dje person\*

Har du tänkt någongång att spelet är mer än ett spel?/De sociala kontakterna/Att prata i ventrilo/Att berätta om sig själv/Att prata om spelet med sina IRL vänner