



# Riktiga känslor i påhittade världar

En analys av sociala interaktioner inom MMORPG-spel.

**En uppsats författad i Medie- och kommunikationsvetenskap vid  
Institutionen för kommunikation och medier på Lunds universitet.**

**Av: Johan Martelius & Malte Montelius**

**Handledare: Katarzyna Herd**

**MKVA22:4 HT 2021**

## Sammanfattning

*“Riktiga känslor i påhittade världar” En analys av sociala interaktioner i MMORPG-spel* är skriven av Johan Martelius och Malte Montelius, på institutionen för kommunikation och medier på Lunds Universitet. MMORPG-spel har sen dess premiär på spelmarknaden samlat en mycket stor publik. Totalt så finns det över 133 miljoner registrerade konton hos “World of Warcraft” och “Runescape” tillsammans. Denna uppsats ämnar att via kvalitativa intervjuer av unga män undersöka anledningen till dessa plattformars popularitet, de interaktioner som sker mellan spelare på MMORPG-plattformarna “Runescape” och World of Warcraft, samt de bakomliggande faktorerna för dessa. Till hjälp används teoretiska perspektiv av Erving Goffman och Pierre Bourdieu, samt tre vetenskapliga artiklar som publicerats kring liknande ämnen. Dessa perspektiv appliceras sedan på våra intervjuer för att analysera intervjupersonernas upplevelser. Vi har funnit att en huvudsaklig anledning till att dessa unga män fann “World of Warcraft” och “Runescape” så intressant var på grund av gemenskap och sociala interaktioner. Under pandemin ser vi även att detta är fallet men att spelarbasen har fått ett tillskott av spelare vars huvudsakliga dragningskraft är underhållningsvärdet av spelen. Vi finner även att det finns sociala strukturer i den materiella världen som översatt till den virtuella. Spelare använder till exempel olika attribut i spelet för att uttrycka status.

**Nyckelord:** Normer, Identitetsskapande, Eskapism.

## Innehållsförteckning

<b>1. Bakgrund</b> .....	<b>s. 3</b>
<b>2. Problemformulering</b> .....	<b>s. 3</b>
<b>3. Syfte och frågeställningar</b> .....	<b>s. 3</b>
<b>4. Forskningsöversikt och teoretiska perspektiv</b> .....	<b>s. 4</b>
4.1. Teoretiska perspektiv.....	<b>s. 4</b>
4.1.1. Goffman.....	<b>s. 4</b>
4.1.2. Bourdieu - Symbolisk/Kulturellt kapital.....	<b>s. 5</b>
4.2. Anledningen till varför World of Warcraft slukar timmar.....	<b>s. 6</b>
4.3. MMORPG-spelares ensamhet och sociala fobi i den materiella världen förklarar beteendet i den virtuella.....	<b>s. 7</b>
4.4. Hur ungdomar umgås i Runescapes “virtuella lekplats”.....	<b>s. 8</b>
<b>5. Metod/Tillvägagångssätt</b> .....	<b>s. 8</b>
<b>6. Urval</b> .....	<b>s. 10</b>
<b>7. Avgränsning</b> .....	<b>s. 12</b>
<b>8. Analys</b> .....	<b>s. 12</b>
8.1. Vad är det för faktorer hos MMORPG spel som tilltalar spelare?.....	<b>s. 12</b>
8.2. Har “World of Warcraft” och “Runescape” tydligare använts som plattformar för social umgänge i samband med pandemin?.....	<b>s. 15</b>
8.3. Hur speglas sociala normer och beteendemönster i virtuella världar i jämförelse med materiella världar?.....	<b>s. 18</b>
8.4. Vad för medel använder MMORPG spelare sig av för att uttrycka status i “World of Warcraft” och “Runescape”?.....	<b>s. 22</b>
<b>9. Diskussion</b> .....	<b>s. 25</b>
<b>10. Etnografiskt material</b> .....	<b>s.27</b>
<b>11. Litteraturlista</b> .....	<b>s.27</b>

## 1. Bakgrund

*Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) är en spelgenre där ett stort antal spelare skapar och döper egna rollfigurer i en fantasivärld. Spelaren kan sedan ta kontroll över figurens handlingar och interagera med andra spelare i en storskalig virtuell arena. En arena som skiljer sig från andra online-spel. Andra spel tillåter bara mindre grupper av människor att spela och detta sker dessutom inom en bestämd tidsram. MMORPG:ns arena existerar istället konstant och utvecklas med tiden. MMORPG-spelen fungerar alltså som en separat verklighet som spelarna kan gå in och ut ur utan att andra spelare påverkas. Denna verklighet som skapas är alltså unik i spelindustrin. Ett ekosystem som hela tiden existerar och utvecklas trots spelarens frånvaro. Detta koncept lockade en stor skara spelare som under spelens storhetstid drogs till konceptet. Detta var i synnerhet sant under denna tid då datorspel och speciellt rollspel hade en negativ konnotation bland majoriteten av människor. Att spela dessa spel och därmed träda in i en värld som inte alls stigmatiserade en, sågs därför som en form av eskapism (Hayes 2008). Denna verklighetsflykt förstärks dessutom av spelens uppbyggnad. En uppbyggnad som innebär att alla spelare gestaltas genom individuellt skapade, fiktiva karaktärer och alias. En chans för spelaren att skapa nya sociala sammanhang och vänskaper utan att associeras med tidigare behörigheter eller fördomar.

## 2. Problemformulering

MMORPG-spel har sen dess premiär på spelmarknaden samlat en mycket stor publik. Totalt så finns det över 133 miljoner registrerade konton hos "World of Warcraft" och "Runescape" tillsammans (*MMO-Population.com* 2022). Vi vill undersöka och förstå de unika normbyggande, identitetsskapande och kommunikativa elementen som spelare stöter på i dessa spel; vad för faktorer i dessa uttrycksformer får isåfall spelare att dras till spelen. Detta blir särskilt intressant med pandemin i åtanke och allt vad den medfört.

## 3. Syfte och frågeställningar

Vår ambition med denna uppsats är att göra en empirisk studie rörande MMORPG-spelen "Runescape" och "World of Warcraft". Dessa spel har med deras tidigare nämnda popularitet etablerat sig som klassiker i MMORPG-genren och har därmed haft en stor roll i skapandet av kulturen genren omfattar. Detta syns inte minst i deras 1:a ("World of Warcraft") respektive 4:e ("Runescape") placering på topp fem listan av det mest visade

MMORPG-spelen i den ledande videoströmningstjänsten Twitch:s historia (*Sullygnome.com 2022*). Den tidigare forskningen som vi kommer gå in på senare i texten har utgått från varför individer spelar dessa spel, och hur de använder dessa för olika ändamål. Denna forskning innefattar både män och kvinnor. Syftet med vår uppsats är att undersöka specifikt unga män, och deras syn på dessa plattformar. Detta eftersom att studier tyder på att unga män ligger i en särskild riskzon för att drabbas av ensamhet och depression (*The Walrus.ca 2018*). Denna uppsats ämnar att undersöka varför unga män spelar dessa spel genom att undersöka vad för faktorer som lockar. Vi befinner oss i en allt mer internetbaserad värld, där allt fler människor spenderar tid online. En konsekvens av detta blir att människor i en högre grad isolerar sig från omvärlden och istället bygger upp en ny, uppkopplad identitet. Detta är särskilt aktuellt i och med att vi befinner oss i en global pandemi, en pandemi som tvingar miljontals människor i lockdown och karantän, något som fått individer att använda datorer i större utsträckning. (Lufkin, Bryan: *How online gaming has become a social lifeline 2020*). Av denna anledningen finner vi det intressant att kvalitativt undersöka hur unga män kommunicerar i MMORPG-spel, och i vilka former detta uttrycks i. Har alltså detta kommunikationssätt lika stor relevans för MMORPG-spelare under rådande pandemi som innan? Vi vill även undersöka hur sociala normer ser ut på dessa plattformar. Följer verklighetens normer med in i spelvärlden eller skapas det nya normer i dessa digitala kulturer? Genom att undersöka detta hoppas vi få insyn hur plattformen används för identitetsskapande hos individer.

Våra frågeställningar kommer därav att vara:

- Vad är det för faktorer som gör att MMORPG spel tilltalar unga män?
- Har “World of Warcraft” och “Runescape” tydligare använts som plattformar för socialt umgänge i samband med pandemin?
- Hur speglas sociala normer och beteendemönster i virtuella världar, i jämförelse med materiella världar?
- Vad för medel använder MMORPG spelare sig av för att uttrycka status i “World of Warcraft” och “Runescape”?

## **4. Forskningsöversikt och teoretiska perspektiv**

### **4.1. Teoretiska perspektiv**

#### **4.1.1. Goffman**

Sociologen Erving Goffmans publikation *Självframställning i vardagslivet* (2020) lyfter fram Goffmans ideer kring hur människor beter och anpassar sig i vardagens dramatik. Goffman menar att vi anpassar vårt beteende beroende på i vilken social situation vi befinner oss i, och att vi i och med det sätter på oss olika masker. Skillnaderna i hur en individ interagerar i olika sociala situationer kan ske både medvetet och omedvetet (ibid; 55). Sociala interaktioner liknar Goffman vid en föreställning som delas upp på olika platser: På scenen, bakom scenen och utanför scenen. På scenen befinner du dig när du är offentlig på ett eller annat sätt. Du blir sedd, hörd och analyserad av omvärlden eller "publiken", något som kommer påverka hur du agerar i din roll. Normer, sociala strukturer och fysiskt utseende är faktorer som spelar roll i hur människor ser på dig, och i sin tur hur du agerar. Bakom scenen är en liknelse med hur du agerar när du är själv, utanför rampljusen. Där kan tyglarna vara friare i hur du agerar eftersom att du inte blir betraktad av publiken. Du behöver inte anpassa ditt beteende till normer och strukturer på samma sätt på grund av detta utan blir istället mer avslappnad. En persons agerande i det bakre rummet skiljer sig ofta från framträdandet i det främre rummet (ibid; 32).

Vidare förklarar Goffman att det, i de flesta samhällena förekommer en form av glorifiering av de högre samhällsklasserna, samt en strävan att försöka nå dessa. Människor strävar med andra ord efter status, och det verkar vara en till synes viktig aspekt av sociala sammanhang. En individ kan på så vis sätta på sig en annan mask i sådana sammanhang där hög status figurerar, för att ge uttryck för en bättre anpassad fasad. Att posera med statusmarkörer av diverse sorter kan vara ett exempel på detta beteende (ibid; 88).

Vidare så diskuterar Goffman även social status och hur individer förhåller sig till fenomenet. Människor tenderar som sagt att både se upp till, samt sträva efter att nå en högre status genom att förändra sitt förhållningssätt och beteende. Det vi vill undersöka är huruvida detta beteende går att finna även i virtuella världar med eventuellt skilda normer från verkliga livet. Finns det status bland användarna i "World of Warcrafts" värld och "Runescapes"? Det blir i så fall intressant att analysera vilken form dessa statusmarkörer kan tänkas vara i, samt vilken vikt de har.

#### **4.1.2. Bourdieu - Symboliskt/Kulturellt kapital**

Utöver Goffman har vi även använt oss av Donald Broadys text *Kulturens fält* (1988). Texten förklarar och diskuterar relationen mellan Bourdieus teorier och sociologiska begrepp. Bland annat går Broady igenom grundläggande begrepp som fält och habitus som knyter an till symboliskt kapital. Broady förklarar detta begrepp utifrån Bourdieus egna forskning i 1960-talets Algeriet. Genom att observera lokalbefolkningen Kabylerna, gör Bourdieu

observationen att dom underförstådda sociala reglerna som existerar i form av heder utgör en slags ekonomi. Agerande inom dessa regler leder till ett större kapital inom detta fält; där fält är benämningen av den sfär som kabyllerna agerar i. Tjänster och handlingar anses alltså inte betydelsefulla på grund av deras finansiella skada på aktören utan dess träffsäkerhet inom den sociala ramen som blivit konsensus. Saker som gåvor, gengåvor och hedersamma handlingar dömer alltså Kabyllerna utifrån hur hedersamma de är och hur träffsäkra dom är inom normernas ram. Baserat på detta erhåller då aktören symboliskt kapital. Här etableras då ett habitus. En gemensam uppfattning av god smak och tankesätt som formas av den miljö och de utövanden som individerna inom ett fält upplever. Dessa idéer applicerar vi på våra utvalda MMORPG-spel för att förstå status i deras virtuella miljöer.

Texten täcker även begreppet kulturellt kapital. Detta begrepp beskriver den kunskap och allmänbildning en individ erhåller i den etablerade "finkulturen". En kultur som erkänns av hela samhället som åtråvärd och som därför lärs ut av skolor och visas i museer. Kunskaper inom denna kultur resulterar alltså i kulturellt kapital. Bourdieu observerar på 60-talet ett samband mellan detta kapital och en individs generella framgång i det franska samhället. Saker som värtalad franska och god smak uppfattas av samhället, och synnerhet de med högt kulturellt kapital, som egenskaper värda att sträva efter.

#### **4.2. Anledningen till varför World of Warcraft slukar timmar**

Det har gjorts mycket tidigare forskning rörande MMORPG-spel. Ett exempel är ett forskningsarbete vid namn: *Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth* i *Computers in human behaviour* (2013) som studerar varför individer väljer att spela MMORPG spel, med "World of Warcraft" som fokus. Arbetet, som är gjort av: Billieux, J.; Van der Linden, M.; Achab, S.; Khazaal, Y.; Paraskevopoulos, L.; Zullino, D.; Thorens, G undersöker vad för faktorer som spelar roll för att en spelare ska vilja fortsätta investera tid i spelet. Som metod så förde de kvantitativa intervjuer med 1601 stycken "World of Warcraft" spelare och efter att de sammanställt resultaten fann de flertalet olika anledningar till varför intervjupersonerna fortsatte spela. Bland annat: Att de ville fortsätta utveckla sin karaktär och framgång i spelet, eftersom de kunde anpassa sin karaktär som de själva ville så bidrog det till att känna en koppling med karaktären, samt att många intervjupersoner beskrev sin spelsession som en form av eskapism från vardagen och livet offline. Vissa spelare är mer tävlingsinriktade och fann att utmaningar gentemot andra spelare var en viktig drivkraft.

Andra personer var mer intresserade av socialisering, gemenskap och samarbete, dessa individer var mer benägna att söka sig till en allians med andra spelare (2013).

I diskussionsdelen av artikeln så pekar man på resultaten som tyder på att en huvudsaklig motivation för många spelare just handlar om gemenskap eftersom att mycket inom spelet tycks cirkulera kring samarbete och kommunikation med andra spelare. Detta gynnar spelare på flertalet olika nivåer. I vår analys av MMORPG-spelen "Runescape" och "Word of Warcraft" ämnar vi att fortsatt undersöka en del av det som artikeln ovan har gjort. Vi kommer att undersöka vidare kring begreppen eskapism och gemenskap främst för att analysera om dessa aspekter fortfarande är förankrade i användares motivation och i fortsättningen väljer att spela vidare dessa spel.

#### **4.3. MMORPG-spelares ensamhet och sociala fobi i den materiella världen förklarar beteendet i den virtuella**

Artikeln *Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?* av Martončik, Marcel; Lokša, Ján (2016) undersöker hur MMORPG spel som "World of Warcraft" kan agera som en form av tillflyktsort för individer. Hypotesen i denna forskning utgår från att spelare som upplever en form ångest som en följd av sociala interaktioner, kan använda dessa spelplattformar för att dämpa ångest och uppleva social inkuldering. Artikeln använder sig av paralleller som "online" och "offline" världar. Där MMORPG spel representerar online världar och det verkliga livet representerar offline världar. I sitt resultat finner de liknande resultat som artikeln ovan, det vill säga att vissa individer ofta söker sig till dessa plattformar för att finna en sorts gemenskap och sammanhang. I diskussionen så lyfter de diverse anledningar till detta. En anledning är att individer som söker sig till MMORPG-spel ofta finner likasinnade individer på dessa plattformar. Människor med liknande intressen samt erfarenheter av onlinespel kan skapa gemenskap i och med att de kan dela med sig av, samt diskutera dessa intressen tillsammans. Spelare som inte får sina sociala behov uppfyllda i det verkliga livet, får det i stor utsträckning istället uppfyllda online (2016). Detta kan på så vis minska den sociala ångest samt ensamhet som spelare upplever. Något som många av de intervjuade kunde vittna om i undersökningen. Vidare diskuterar artikeln hur kommunikation i vissa MMORPG-spel skiljer sig från offline kommunikation. Om en person går med i en "guild" i "World of Warcraft" så går denne även med i en gemenskap. För att kunna kommunicera med varandra så behöver spelarnas avatarer att vara i samma virtuella rum, på så sätt kan kommunikationen upplevas som mer personlig. Närvaron av



likasinnade blir på så sätt en viktig aspekt för att uppleva ett sammanhang, personerna känner sig säkrare i närvaron av sina online-vänner eftersom det innebär att de inte är ensamma (2016).

Artikeln drar paralleller mellan en guild som träffas, med när en student kommer till skolan för första gången. Det kan kännas obekvämt att befinna sig i ett fysiskt rum med andra människor och inte känna en trygghet i att man delar samma intressen som de andra främlingarna i rummet. På så sätt kan gemenskapen i en guild ersätta den sociala ångest som kan representera första dagen i skolan. Individerna befinner sig även då i ett rum, där skillnaden är att det är virtuellt samt att de är omgivna av likasinnade personer. Kommunikation i MMORPG spel kan alltså skapa ett socialt kapital hos individer som i det verkliga livet, inte ges den möjligheten (ibid; 132).

Med detta i hand vill vi med vår kvalitativa undersökning undersöka vidare hur sociala normer och interaktioner skiljer sig i verkliga livet jämfört med i virtuella världar som "World of Warcraft" och "Runescape". Vi vill undersöka om det finns ytterligare anledningar till att unga män väljer att föredra virtuell kommunikation samt ifall slutsatserna som dras i denna artikeln är relevanta även idag. Detta hoppas vi kunna koppla samman med frågeställningen rörande användning av spel under pandemin.

#### **4.4. Hur ungdomar umgås i Runescapes "virtuella lekplats"**

Den sista artikeln vi har valt att använda är Nic Crowe och Simon Bradfords (2006) vetenskapliga artikel "*Hanging out in Runescape*" *Identity, Work and Leisure in the Virtual Playground*. Forskarna från *School of Sport and Education* i Storbritannien, har gjort en fältstudie under tre år. Där har dom samlat chattmeddelanden från spelet *Runescape*, observerat forum om spelet samt gjort vissa on- och off-line intervjuer med manliga och kvinnliga spelare. Här fokuserar man, till skillnad från annan forskning, på vad spelarna faktiskt gör i MMORPG spel. Om dessa handlingar kan ses som kulturellt fördjupande och identitetsbyggande. Artikeln undersöker likt den förenämnda artikeln samspelet mellan den virtuella och den materiella existensen. Detta för att pröva om dessa existerar separat och har olika beteendemönster. Slutsatsen som dras är att det virtuella och materiella fungerar i symbios för spelarna. Spelen skapar därför en värld som både hindrar ungdomars frihet genom tekniska tillkortakommande, samtidigt som den erbjuder nya möjligheter i form av interaktion och identitetsbyggande. Dom är alltså sammansvetsade på ett sätt så att ungdomar kan omstrukturera kulturella intryck från den materiella världen och applicera dessa på intryck i den virtuella. Samtidigt som det är fallet, bidrar avatarerna som MMORPG-spel

centreras runt en ny dimension av identitetsbyggande och social avläsning (ibid; 342-343). Artikeln lyfter till exempel fram män och kvinnor som utger sig för att vara kvinnor i spelet och undersöker hur interaktionerna ser ut mellan spelare. Vi vill istället fokusera på unga män i denna fråga.

Ändå hjälper dessa forskningsartiklar oss att finna nya ingångar i hur vi kan analysera dessa män i MMORPG-spel. De centrala begreppen vi tar med oss från dessa artiklar är: Eskapism, sociala behov, karaktärsutveckling och självbestämmande. Dessas begrepp kommer att utgöra en form av kärna i intervjuerna vi genomför, vi hoppas att vi med hjälp av dessa begrepp kan undersöka dessa mäns användande av MMORPG-genren mer utförligt.

## **5. Metod / Tillvägagångssätt**

De gemensamma nämnarna mellan dessa tre forskningsprojekt är att de har olika utgångspunkter i samma ämne, användandet av MMORPG-spel. Däremot så kommer vår analys att se lite annorlunda ut. För det första så är två av de tre tidigare nämnda projekten baserade på kvantitativa analyser. Sociologen Jan Trost diskuterar skillnaderna mellan kvalitativa och kvantitativa studier i boken *Kvalitativa intervjuer* (2010). Bland annat så förklarar Trost att en kvantitativ analys å ena sidan kan vara ett effektivt sätt för att få in mycket data under kort tid, för att senare analysera den. Däremot så finns det risker med att göra kvantitativa analyser också. Dessa risker kan bland annat vara att en inte får önskad förståelse för intervjupersonen och dess riktiga åsikter (ibid:32). I kvantitativa studier kan exempelvis parametrar som ålder och kön spela en väsentlig roll. Det är väl utformat för att analysera relationer mellan variabler medan kvalitativa studier mer djupgående kan analysera relationer mellan människor. Kvalitativa undersökningar har möjlighet att ta hänsyn till den "sociala föreställningsvärld den enskilda människan lever i. Däremot så kan variabler som kön och ålder fortfarande vara relevanta i en kvalitativ studie, men en kvalitativ studie kan ge en helhetsbild av intervjupersonen som människa och inte ett objekt. (ibid; 27).

Av den anledningen är vår analys baserad på kvalitativa intervjuer med individer som kontinuerligt befinner sig på MMORPG-plattformarna "World of Warcraft" samt Runescape. Målet med våra intervjuer är att få ökad förståelse gällande varför personerna väljer att lägga ner stora mängder med tid i dessa virtuella världar. Vi hoppas även kunna djupdyka i hur dessa spel kan användas för att forma en identitet hos individer, med hjälp av kommunikation, rollspel och gemenskap. Flera intervjupersoner kan till en början ge samma svar på en fråga, men med en kvalitativ intervju så ges vi ytterligare möjligheter att utforska

deras personliga upplevelser av en händelse. Eftersom vi har valt att utföra kvalitativa intervjuer så kommer urvalet av svar bli smalare än ifall vi hade utfört kvantitativa studier. Med en kvantitativ undersökning finns möjligheter till att få tydligare svar på vad en större grupp av individer anser. Däremot kommer en kvalitativ undersökning förhoppningsvis ge möjlighet för mer nyanserade och varierade svar. Vi kommer att genomföra intervjuerna med en person i taget. Detta eftersom vi vill få fram så mycket tankar och åsikter som möjligt, vi vill få reda på vad som utgör intervjupersonens identitet. Att då genomföra en gruppintervju hade riskerat att alla individer inte blir hörda samt att intervjupersonerna omedvetet enas kring ett lämpligt svar (ibid; 46).

Jan Trost förklarar begreppen hög och låg standardisering i kontexten intervjuer. En hög grad av standardisering innebär att frågorna som ställs är raka, att de ställs i samma ordning, samt att de ställs utan vidare förklaring för intervjupersonerna. En låg grad av standardisering innebär å andra sidan att intervjuaren erbjuder en flexibilitet i hur den ställer frågor. Exempelvis så kan intervjuaren anpassa språket, ordning samt eventuella följdfrågor efter mottagaren. På så vis så kan svaren bli varierade men även ge möjligheter för en djupare analys som eventuellt inte kan ges med en hög standardisering (ibid; 39). I våra intervjuer kommer vi att anpassa oss utifrån förutsättningar som ges. I och med att vi fortfarande befinner oss i en pandemi så kan möjligheterna till att träffa intervjupersonerna variera. Om vi behöver intervju en person via mail kommer frågorna att vara relativt högt standardiserade, detta eftersom vi inte ges samma möjlighet för följdfrågor. För att motverka detta så kan frågorna anpassas något för att trots allt kunna ge någorlunda öppna svar. Om vi däremot ges möjligheten att föra intervjun ansikte mot ansikte så kan frågorna bli lågt standardiserade då detta ger utrymme för anpassning i följdfrågor bland annat. Detta ställer självfallet krav på oss som ska föra intervjuerna.

I Steinar Kvale och Svend Brinkmanns bok *Den kvalitativa forskningsintervjun* (2009) så lyfter de ytterligare aspekter av den kvalitativa forskningsintervjun. De menar att en kvalitativ forskningsintervju går ut på att ämnet för intervjun kretsar kring personens livsvärld, och relationen till den. Ytterligare så lyfter de att en kvalitativ intervju söker att tolka meningen i centrala teman i intervjupersonens livsvärld samt att intervjun söker att erhålla nyanserade beskrivningar av olika aspekter av intervjupersonens livsvärld (Ibid; 43). Detta understryker vikten av att vi genomför en kvalitativ intervju då det är just dessa aspekter vi önskar att analysera.

Sammanfattningsvis blir anledningen till att vi valt att genomföra kvalitativa intervjuer kontra kvantitativa eftersom det passar studiens ändamål bättre. Trost förklarar att

kvalitativa intervjuer är bättre lämpade för att undersöka hur människor resonerar eller för att urskilja diverse handlingsmönster (Trost; 32). Syftet med denna uppsats är att på ett djupare plan kunna förstå hur individer resonerar kring MMORPG-spel. Vi vill kunna djupdyka i bakomliggande faktorer bakom individers användning av dessa plattformar för att kunna ge en förklaring till deras fortsatta popularitet. Att då använda oss av kvalitativa studier finner vi som självklart då det öppnar upp för att kunna finna detaljer i individers tänkande och agerande.

## 6. Urval

Gällande urval så insåg vi tidigt att vi behövde avgränsa antalet intervjuobjekt. Eftersom vi genomför en kvalitativ studie så kommer det innebära att materialet vi får in per intervju kommer innehålla en stor mängd information. Jan Trost förklarar i *Kvalitativa intervjuer* (2010) vikten av att anpassa antalet intervjuobjekt till den metod som ska användas. Ifall studien hade bestått av för många intervjuer hade materialet blivit svårt att hantera och på så vis, inte gett önskat resultat. Det kan med andra ord bli svårt att urskilja väsentliga detaljer i datan, samt att få en överblick över materialet. Att intervju ett färre antal människor är därför att föredra (ibid; 143). Vi har därför valt att begränsa urvalet till 5 intervjuobjekt. Vi anser att detta är en lagom mängd intervjupersoner då det skulle ge en variation i materialet vi lyckades samla in, samtidigt som det inte blir ohanterligt.

Det finns olika tillvägagångssätt när man ska välja vilka personer som ska intervjuas, samtidigt kan det vara en utmaning. Trost nämner exempelvis *Snöbollsmetoden* som ett tillvägagångssätt. Denna metod går helt enkelt ut på att man utgår från den första intervjupersonen i sitt sökande efter andra objekt. Efter att man genomfört intervjun så frågar man den intervjuade ifall hen känner till några andra personer som kan tänkas svara på samma frågor, och på så sätt är "snöbollen" i rullning (ibid; 141). Vi valde däremot att istället använda oss av en form av *Bekvämlighetsurval*, där vi främst använde oss av människor i vår närhet som vi sedan tidigare visste har spelat MMORPG spel. Fördelen med detta är att urvalsprocessen blir lättare så vi inte aktivt behöver söka efter intervjupersoner på samma sätt (ibid; 140). Däremot vill vi inte bara intervju personer som vi kände sedan tidigare eftersom risken finns att urvalet blev alltför homogent. Av den anledningen valde vi även att fråga människor i vår närhet ifall de kände några människor som kunde tänkas svara på våra frågor.

Sammanfattningsvis så kan vår urvalsprocess ses som en kombination av både *Snöbollsmetoden* samt *Bekvämlighetsurval* eftersom vi både intervjuer personer i vår närhet,

men även “okända” personer. Personerna vi har intervjuat är därför Jonathan (22 år), Oliver (22 år), Lucas (21 år), Adrian (22 år) och Benjamin (22). Kritik kan riktas mot att urvalet av valda intervjuobjekt framstår som homogent då vi endast har intervjuat män som är 21-22 år gamla, vilket är förståelig. Eftersom syftet med uppsatsen däremot är att fokusera på unga män så anser vi att urvalet utifrån dessa principer är rimligt framtaget.

## 7. Avgränsning

I planeringen av denna uppsats inledde vi med tanken att den praktiska kommunikationsformen som MMORPG-spel använder sig av gick att likna till tidiga former av chattrum på internet. Vi drog paralleller till populära plattformar som *MSN* vars chattfunktion hade vissa begränsningar jämfört med idag. I dagens sociala tjänster på mobilen kan vem som helst nås när som helst. Med dessa framsteget i tekniken framstår MMORPG-spelens kommunikation väldigt utdaterat. Båda parter måste vara inloggade, stationära framför spelet och i vissa fall, dessutom vara på samma geografiska plats i spelet för att kommunicera. Detta ansåg vi vara en intressant, men också en något bred företeelse att undersöka. Men MMORPG-spelens geografiska aspekt i kommunikationen härstammar själv från en intressant infallsvinkel, avataren. Detta ledde oss till att istället fokusera på avatarens och aliasets betydelse i kommunikationen i dessa spel. Den identitetsbyggande attributen som denna funktion har. Vi har avgränsat oss till två av dom mest inflytelserika spelen i genren. “Runescape” och “World of Warcraft”. Deras kultur kombinerat med den stora spelarbasen har således lett till en del berikande forskning i detta fält som vi kan ta del av.

## 8. Analys

### 8.1. Vad är det för faktorer hos MMORPG spel som tilltalar spelare?

Utifrån arbetet *Why do you play World of Warcraft? (2013)* vill vi analysera huruvida vi kan finna liknande svar som denna artikel har gjort, samt vad som går att utforska ytterligare.

***“Man fick en gemenskap med andra som man spelade med. Man tröttnade inte för att det alltid var någon att prata med, ingen singleplayer där man sitter själv och svettas. Man kunde ju svettas med andra. “ (Adrian 22 år)***

***“Det började med att jag tittade på när min kusin spelade och jag tyckte det såg roligt ut. Sedan fick jag ett prova på konto. Men eftersom jag inte förstod engelska alls så fick min mamma sitta med och översätta allt och förklara det för mig. Sen i om att hon började sätta sig in med och mer i detta så började hon också spela. Så det slutade med att vi började spela tillsammans. Mina föräldrar är skilda så det blev ett sätt för oss att prata med varandra och umgås.” (Oliver 22 år)***

Utifrån de bakomliggande faktorerna gällande varför människor spelar WoW och “Runescape” så har vi i våra intervjuer hittat olika ingångar som är intressanta. En del intervjuade förklarar att anledningen till att de började spela WoW var för att det sociala lockade, eller som åtminstone fick dem att stanna kvar i spelet. Detta är även något som nämns genomgående i det tidigare nämnda arbetet, att det är sökandet efter ett socialt sammanhang som gör att människor kan söka sig dit. (2013) Detta blev del av en ritual och eventuellt något som kan vara befriande, att komma hem efter skolan och veta att man snart ska starta datorn och spendera tid med likasinnade. Det kan även vara ett sätt att hålla kontakten med relationer som redan skapats, exempelvis en intervjuperson som beskriver WoW spelandet som ett sätt för spelaren och dennes Mamma att hålla kontakt med varandra. Gemenskap kan ses som den gemensamma nämnaren i dessa citat.

Vi har även funnit att motiven till att börja spela MMORPG-spel och motiven till att fortsätta spela dem förändras med tiden. Som tidigare nämnt så var socialt sammanhang och interaktioner med andra spelare något som var en bidragande faktor till att många började spela, men med tiden så växte sig intressent för spelet i sig. Artikeln ovan nämner att spelare fann faktorer som att fördjupa sig i spelet och utveckla sin egen karaktär som alltmer väsentligt. Detta är ett mönster som vi också såg hos många av våra intervjupersoner. Många spelare vittnar om hur de gick med i mer tävlingsinriktade allianser tillsammans med andra spelare för att nå framgång. Som en följd av detta kunde spelarna samla på sig mer XP (erfarenhetspoäng), få en bättre ranking och bättre utrustning att använda. Allt detta sammantaget gav spelarna bättre förutsättningar för att kunna tävla mot andra spelare, vilket utvecklades till att bli den huvudsakliga motivationen till att spela. Vi tolkar det som att denna motivation tydligare kunde rättfärdiga att de investerade en stor mängd tid i dessa virtuella världar.

***“Anledningen till att jag tog mig till WoW var först ett sätt att fördriva tid, eller lägga tid på. När jag började spela mer seriöst så la jag mer tid på det, jag investerade mer tid kan man säga. Men jag lägger mycket tid på att läsa guides och artiklar kring hur man ska***

***spela och vad för strategier som fungerar vid olika situationer. Så absolut lägger jag mer tid, men jag ser det inte som tid som slösas utan snarare investeras. Vi har discord i gilden, där det finns olika kanaler för varje raid som ska göras.”***

***“Samtidigt finns det också saker som jag behöver göra eftersom att jag är med i en guild.”  
(Jonathan 22)***

Vi har funnit att hos de intervjupersoner som lagt ner mest tid på spelen, så är det den tävlingsinriktade aspekten som lockar främst. Hos Jonathan är det tydligt hur spelandet har gått från en hobby, till någon form av inofficiellt deltidsjobb. Däremot ställs det även högre krav på spelare som är med i sådana sammanhang. I tävlingsinriktade guilder krävs det förutom kompetens i spelet även att spelarna ska vara aktiva i sin kommunikation. Exempelvis via chatt tjänsten Discord, utöver det så förväntas det att spelaren ska vara väl förberedd för när gilden ska ut och slåss. Det kan vara genom förutbestämda scheman för när de ska ses i spelet, men även genom att klara uppdrag utanför gilden som bidrar till att spelaren utvecklas. För vissa spelare passar detta upplägg bra då det är just den tävlingsinriktade aspekten som får fokus. För andra är dessa krav något som inte passar just dem, eftersom de kan ta fokus från andra aspekter av spelet, såsom självbestämmande.

***“Jag personligen har inte varit med så mycket i guilder för jag tyckte det tog för mycket tid och energi. Då går man på ett faktiskt fysiskt schema som bestämmer när man ska spela och var man ska göra. “Vi ska raida mellan 19-23, då måste alla vara inne”.” (Oliver 22 år)***

En annan vinkel vi har funnit är att vissa intervjupersoner snarare lockas av andra motiv än de tävlingsinriktade. Artikeln nämner att de funnit en korrelation mellan vilken rank spelare är i, med hur aktiva de är i tävlingsinriktade guilder. Medan spelare som inte tar vissa aspekter av spelet på lika stort allvar, snarare söker sig till andra delar av spelet såsom utforskning eller social interaktion. Detta är något som även vi funnit i vår forskning. Två av intervjupersonerna som spelade WoW förklarar att det snarare är känslan av frihet och självbestämmande som är ett huvudsakligt motiv. De förklarar att känslan av att utforska nya världar och hitta ny aktiviteter att göra var det roligaste och räcker som motivation för att fortsätta spela. Motivet bakom att spela behöver inte med andra ord vara svart eller vitt, utan kan skilja sig från spelare till spelare oavsett hur länge de har spelat. Detta är även något som gör att många spelare har lätt att fastna bakom datorskärmen, det finns alltid något nytt att göra, en ny rustning att hitta, vilket genererar belöningar för spelaren.

*“Det är väldigt lätt att man fastnar bakom skärmen eftersom det finns så himla mycket att göra på WoW. Det är även lätt att fastna eftersom precis som när du måste hem från krogen men alla vänner ska stanna så vill du inte gå. Det kan man likna med WoW.”* (Lucas 21 år)

*“Jag tror absolut att det kan vara känslan av frihet som är en av aspekterna som lockar med att spela, självbestämmande på sätt och vis. Om man däremot är med i en väldigt satsig och aktiv guild så är det inte samma nivå av självbestämmande, utan där finns det snarare regler som bestämmer när spelarna ska samlas och vad de ska göra...”* (Oliver 22 år)

Begreppet eskapism är något som artikeln genomgående lyfter som en bidragande faktor till att människor söker sig till MMORPG spel och fortsätter spela dem. (2013) Detta ville vi utforska vidare. Många intervjupersoner vittnar om att just eskapism kan vara en anledning till att de fortsatt sätter sig in i dessa spel. Att interagera med dessa världar kan vara ett undermedvetet val för att fly bort för en stund.

*“I mitt fall var det mer eskapism än samhörighet eftersom jag inte sökte mig till guilden så mycket. Ofta om man kanske känner sig ensam så är det skönt att sätta sig ner, spela i lugn och ro och försvinna iväg lite.”* (Oliver 22 år)

Eskapism kan bero på flertalet olika faktorer. Det kan, som citatet ovan förklarar, vara ett sätt att koppla av från vardagen och allt vad det innebär. Att komma hem, koppla upp datorn och försvinna iväg i en annan värld kan vara väldigt lockande och en form av avkoppling. Det kan vara avkopplande att få leva ut vissa saker i virtuella världar, som man inte ges samma möjlighet till i den verkliga världen. Återigen så kan aspekter som självbestämmande vara en viktig aspekt. I en vardag som ställer en mängd olika krav på en så kan det vara frigörande att få sätta sig in i en värld utan några egentliga krav på vad du ska göra eller inte. Det är upp till spelaren själv att bestämma över sitt eget öde, vilket vi utifrån det material vi samlat in, tror kan vara en faktor.

## **8.2. Har “World of Warcraft” och “Runescape” tydligare använts som plattformar för socialt umgänge i samband med pandemin?**

Med dessa faktorer etablerade vill vi kolla närmare på vad MMORPG-spelen har haft för betydelse under pandemin. För att göra detta applicerar vi artikeln *Do “World of*



*Warcraft*” (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? av Martončik, Marcel; Lokša, Ján (2016). Denna artikel undersöker om MMORPG spel som “World of Warcraft” kan agera som en form av tillflyktsort för individer. När Martončik och Lokša utförde sin undersökning kommer dom fram till att så är fallet. De går till och med så långt som att likna WoW till ensamhets terapi och menar att spelet fyller majoriteten av kriterierna som sådana behandlingar täcker (ibid; 133). 5 år senare befinner sig världen och med det samtliga MMORPG-spelare i olika former av karantän runt om i världen. Har spelet haft en liknande effekt på dagens spelare och i så fall till vilken utsträckning?

Artikeln finner att spelare som inte uppfyller deras sociala behov i den riktiga världen kompenserar och mättar många delar av det behovet med samhörigheten de finner i den virtuella världen. “*Guilds*” i spelet som liknar småklubbar eller sällskap står för den största delen av det sociala umgänget som spelare tar del av. Martončik och Lokša påpekar den unika miljö som dessa sällskap skapar (ibid; 132). Till skillnad från ett rum med främlingar i den riktiga världen, där du med hjälp av din sociala förmåga måste hitta likasinnade individer, har dessa guilder eller sällskap lagt grunden för det gemensamma intresset. Det faktum att du är med i klubben betyder att du, likt de övriga medlemmarna, uppskattar och engagerar dig i spelet. Detta betyder, för en annars socialt tillbakadragen individ, att klubben fungerar som en hjälpsam hand för en vanligtvis ångestskapande aktivitet. Vi finner att detta även stämmer för en del av våra intervjupersoner, vissa till den mån att spelets faktiska innehåll och narrativ kommer i andra hand.

***“Jag har exempelvis varit med i “social guilds” där man kan socialisera med andra spelare utan krav på exakt hur mycket man ska spela och när.” (Oliver 22 år)***

***“Ett exempel som jag kommer på nu direkt skedde på universitet under pandemin, precis när jag började mitt program. ...Det var lätt att bli isolerad eftersom folk var försiktiga med att träffas i verkliga livet. Det som “räddade” situationen var att några i klassen insåg att vi alla spelade WoW, och att vi kunde använda denna plattform för att hänga, även om det inte skedde i verkliga livet. På detta sätt kunde vi få många sociala behov uppfylla trots de restriktioner som fanns.” (Lucas 21 år)***

Lucas delar en unik historia om hur WoW har spelat en stor roll socialt under pandemin. Detta stämmer väldigt mycket överens med Martončik och Lokšas artikel (2016). Främlingar som sätts i ett ny social miljö, denna gång med begränsningar gällande fysisk

kontakt, söker sig till en plattform där de delar ett gemensamt intresse. WoW agerar sedan som klistret denna grupp behöver för att bildas. Samtidigt som dessa två individers upplevelser talar för artikelns träffsäkerhet delar våra resterande intervjupersoner med sig av ett annat perspektiv. Deras upplevelser talar för att MMORPG-spelen inte alls agerar som socialt substitut.

***“Generellt började det oftast för spelare med att det var ett roligt tidsfördriv och oftast med vänner, men ju mer man spelade ju mer kom tävlingsmomentet in” (Benjamin 22 år)***

***“Jag är en person som lutar mig mot tävlingsinriktade hållet, men att en social eskapism ska finnas är inget som förvånar mig eller låter galet.” (Jonathan 22 år)***

Dessa intervjupersoners upplevelser har en tydlig röd tråd mellan varandra. De nekar till att den sociala aspekten av spelet applicerar på dem själva i dagsläget men erkänner att de har tagit del eller att det finns andra spelare som gör det. Istället menar dom att de spelar spelet på grund av tävlings aspekten. En aspekt av dessa spel som kommer valideras av en senare artikel som fastslår att aktiviteten att spela och de miljöerna som en spelare befinner sig i virtuellt när de spelar kan ses som lekar i en lekplats. Men vad kan då detta bero på?

En rimlig förklaring kan förslagsvis vara att pandemin har bidragit till en stor återvandring tillbaka till dessa spel. Spelare innan pandemin hade av olika anledningar fasat ut MMORPG-spelet ur sina liv. Detta kan ha berott på tappat intresse av spelet eller en saknad av tid då vuxenlivet kallat. När pandemin sedan blir ett faktum och samma spelare tvingas eller råds till att stanna hemma återföds intresset för dessa spel. Tillgången till tid och bristen på stimulation i hemmet som resultat får dessa pensionerade spelare att titta på MMORPG-spelen igen. I detta fall fylls populationen av aktiva spelare under pandemin med spelare med andra intentioner. Intentioner som speglas i våra intervjuer, ett sätt att stimulera sinnet med tävlingsmoment för att göra vardagen mer underhållande. Detta kan förklara varför Martončik och Lokša år 2016, med ett betydligt lägre totalt spelarantal, hittar spelare som huvudsakligen använder spelet för den sociala substitut som spelet erbjuder riktiga livets brister; och varför vi finner spelare som inte alls har samma intentioner. Vi finner det alltså naturligt att denna skillnad i avsikt med spelet uppstår. Visst skulle spelare som använder MMORPG-spel för att ersätta riktiga livets sociala interaktion finnas kvar även fast den totala populationen på spelets servrar minskade (enligt [activeplayer.io/world-of-warcraft](https://activeplayer.io/world-of-warcraft)). Detta ingår i deras vardag och ersätter den sociala interaktion som återkommande spelare funnit i

den riktiga världen. Vi finner stöd för denna förklaring dels i statistiken av aktiva spelare av de spel vi valt att analysera men också i våra intervjuer.

***“Jag har absolut spelat mycket mer under pandemin. Innan pandemin så hade jag helt tappat suget för att spela, men man hittade ju mer dö-tid under pandemin...” (Oliver 22 år)***

Detta stycke från Olivers intervju sammanfattar det bra. De spelare som migrerat tillbaka till dessa spel under pandemin gör detta för tillskottet av fritid som restriktionerna tillåtit, men också för att stimulera den annars stilla och tråkiga vardagen som pandemin bidragit till.

Slutligen dras paralleller mellan en guild som träffas, med när en student kommer till skolan för första gången (Ibid; 131-132). En del intervjupersoner har i enlighet med tidigare citat vittnat om att det sociala har haft betydelse i motiven bakom deras spelande. Gemenskap och samhörighet lyfts som anledningar till att de fann spelen så intresseväckande. Det sociala kapitalet som kan medfölja i MMORPG-spel ska inte underskattas då det värdesätts högt av många användare. En slutsats vi kan dra utifrån materialet är att dessa plattformar kan hjälpa människor att få sociala behov uppfyllda, behov som de eventuellt inte får uppfyllda i det verkliga livet. Vad som är socialt kapital varierar beroende på vart i samhället du befinner dig. Om en person exempelvis inte anser sig själv passa in fullt ut i en skolklass, men istället passar in bättre i en virtuell värld som “Runescape” kan det bero på att det sociala kapitalet hen besitter helt enkelt värdesätts olika i olika sammanhang. Att ha en stor kompetens inom en viss gren kan betyda att det också innebär ett större socialt kapital inom just det fältet. På så sätt kan personer få sociala behov uppfyllda på olika sätt, beroende på i vilket sammanhang de befinner sig i.

### **8.3. Hur speglas sociala normer och beteendemönster i virtuella världar, i jämförelse med materiella världar?**

För att utgå från Goffmans (2020) perspektiv rörande både bakre och främre rum samt olika masker finns det en rad intressanta detaljer att analysera utifrån materialet. En majoritet av informanterna har beskrivit att de till viss del har en annan personlighet när de spelar än i verkliga livet. De vittnar även om att andra spelare, ofta vänner till dem på utsidan också kan sätta på sig en annan mask i de virtuella världarna i jämförelse med i verkliga livet. Skillnaderna mellan beteendet online kontra offline behöver inte nödvändigtvis vara markanta men likväl så är de intressanta.

*“Det är väldigt lätt att sitta bakom en skärm och prata olika, oavsett om man vill vara otrevlig eller bara helt enkelt en annan person. Även vänner till mig märker jag betar sig annorlunda, när vi pratar i skolan så är de på ett sätt, men väldigt annorlunda online. Vissa kanske får mer pondus bakom skärmen.” (Lucas 21 år)*

*“Jag är nog samma person till 80%. Jag kan nog vara lite mer hård online. Hade en person trängt sig för mig i kön på ICA hade jag nog inte rytit till på samma sätt, men det är lättare att reagera så online. Det är ju lättare att sitta bakom en skärm och säga saker än att säga det i verkliga livet. Man känner sig lite mer anonym och trygg.” (Jonathan 22 år)*

Enligt citaten ovan så kan en aspekt vara att det är lättare för en individ att uttrycka sig på ett specifikt sätt när denne befinner sig bakom en datorskärm, maskerad av en virtuell avatar. Att inte se en person i ögonen när en interagerar med den kan eventuellt göra att konversationen blir mindre personlig, att man inte tänker på att det sitter en person bakom en annan skärm. På samma sätt kan det vara lättare att skaka av sig kritik tack vare detta. Kritiken kan visserligen vara riktad mot dig som person, samtidigt som det är din avatar och spelkaraktär som får motta den. Detta kan kopplas till Goffmans (2020) teorier kring att vi sätter på oss olika masker som definierar vem vi är vid olika situationer. Om en person har lättare att vara aggressiv över internet, vad hindrar den från att göra detsamma i verkliga livet? Troligtvis så spelar sociala normer och strukturer en roll i detta. Hade en person gått runt och skrikit på människor som exempelvis skräpar ner på gatan, hade den rätt snabbt blivit sedd som otrevlig, tokig och eventuellt blivit utfrysad av andra människor. Ett sådant beteende passar helt enkelt inte in i många delar av samhället. Vad som är okej att säga samt vad som inte är okej skiljer sig beroende på vilken scen du är (ibid; 31). Det är inte okej att skrika hånfulla ord mot en person som gör bort sig på stan, men det är ett accepterat beteende på en fotbollsarena eller i WoW och Runescape. Olika scener medför olika normer.

Dessa normer och förväntningar på spelaren kan upplevas som jobbiga och ett störningsmoment för vissa. Däremot så bidrar detta också till inlevelsen, en form av dramatiskt förverkligande. Denna “lek” som spelandet utgör blir på så vis mer meningsfullt för spelaren och de runt omkring. Det kan vara viktigt att det finns krav, förväntningar och normer inom dessa spel, åtminstone för upplevelsens skull. Insatserna blir större, precis som belöningarna.

***“Jag kan tycka att det är lite nervigt när man inte känner dem. Detta gäller även i spelvärlden. Första gången jag träffade min guild så visste jag inte hur jag skulle bemöta dem eftersom jag inte visste hur de var.” (Jonathan 22 år)***

Personers agerande online och i det verkliga livet kan båda ses som exempel på det framträdanden på scen, samtidigt som det kan argumenteras för att det som sker bakom skärmen är en del av det bakre rummet. Många intervjupersoner vittnar om att de kan vara mer avslappnade i sitt beteende online jämfört med verkliga livet, eftersom att man mer eller mindre är anonym. Att skriva otrevliga saker till en annan spelare får troligtvis inte samma konsekvenser som om samma saker sägs ansikte mot ansikte kommunikation. Att sätta sig och spela blir en form av avkoppling, och i vissa fall en flykt från det verkliga livet. Där man är fri från sociala normer som genomsyrar vardagens interaktioner. Man kan komma hem, klä av sig vardagens kostym och i och med det, även vardagens normer. Man blir sig själv igen. Däremot så går det också att argumentera för att man istället bara tar på sig en annan kostym när man ger sig ut i spelvärlden. Bara för att man beter sig annorlunda online så innebär det inte att man lämnat den främre scenen, det är bara föreställningen som ändrats. Många intervjupersoner vittnar om de höga kraven som ställs i denna värld. Precis som att det ställs krav på en och normer att rätta sig till i det verkliga livet, så finns dessa även i spelvärlden.

Att befinna sig i virtuella världar med andra människor innebär att du står på en annan scen. Precis som i det verkliga livet så befinner du dig framför en publik som på ett eller annat sätt kommer studera och tolka dig. Ditt beteende kommer att tolkas utifrån andra normer och förväntningar än de som finns i det verkliga livet. Hur du presterar, hur aktiv du är, vilken utrustning du har och så vidare, är faktorer som spelar roll. Vi fann däremot att detta kan variera beroende på vilket sammanhang du befinner dig i på spelet. Är du exempelvis med i en “guild” (allians) med andra spelare så kan det finnas tydligare förväntningar på dig, i relation till om du spelar själv. Dessa förväntningar kan också variera beroende på om din guild är aktiv och investerar en stor mängd tid och resurser i spelet, eller om de spelar mest för att det är kul. Det fanns även underliggande sociala normer att anpassa sig till. Många intervjupersoner berättar att de var rädda att göra bort sig inför sina guild medlemmar. Precis som i det verkliga livet så finns det en ängslighet i att göra bort sig framför andra människor, trots att det bara är i en virtuell värld. Det är jobbigt att göra bort sig inför människor som man spenderar en stor mängd tid med.

***“Har man en bra rustning och är kunnig så kan det vara en faktor, eftersom det betyder att personen har lagt ner kolossalt mycket tid på spelet. Gear och progression (framsteg) är rätt viktigt...Man kan få mer respekt för en person som har en bättre level eftersom det är sjukt imponerande och svårt att uppnå det till skillnad från om det är någon i lvl 1 som kommer fram och vill prata och kanske ge tips.” (Oliver 22)***

Enligt Goffman (ibid; 88) så strävar individer i de flesta samhällena efter att klättra uppåt i samhällsstegen. Detta skulle då ge högre social status då människor tenderar att värdesätta hög klass högt. Teckenrustning är ett begrepp som används för att beskriva hur människor använder materiella ting för att förhöja och bibehålla sin sociala status. Statussymboler som uttrycker materiellt välstånd beskriver Goffman det som. Denna teori kan vi koppla till citaten ovan. Vad dessa vittnar om är att spelare tenderar att värdesätta materiella ting, eftersom att dessa kan uttrycka status i spelens värld. Precis som att en dyr klocka uttrycker via konnotationer i det verkliga livet, så kan ett sällsynt föremål i spelen ge samma konnotationer i virtuella världar. Däremot är det intressant att citatet beskriver att ett sällsynt föremål också för med sig en rad krav. Människan som har ett sådant föremål behöver också underbygga detta med att ha en tillräckligt hög rank. Korrelerar dessa inte kan istället motsatt effekt ges, och spelaren framstår istället som att den vill framstå som något den inte är. Detta kan återigen förklaras av Goffman. Människor tenderar att sträva efter att nå en högre klass och status. Det vi kan fråga oss är ifall det räcker med att endast bära en statussymbol, eller om detta även behöver underbyggas av en viss bakgrund i form av klass exempelvis.

***“Exempelvis så fanns det “mounts” som är djur man kan rida runt på. Vissa mount var jättesvåra att få tag på, cirka 1 procents chans. Varje vecka så fick man en ny chans att “vinna” det här mountet med varje gubbe man hade. Så vissa som var lite mer extrema hade kanske 20 gubbar som de spelade med och använde för att få större chans att få ett mount.” (Jonathan 22 år)***

För att analysera detta citat utifrån Goffman så går det att se hur denna strävan efter att klättra i samhällshierarkin även tar sig form i virtuella världar. Att benämna det som att människor i spelet strävar efter att nå en högre “klass” kan vara överdrivet, men vi har definitivt funnit tecken på att spelare strävar efter att nå högre upp. Detta kan vara genom att få en högre level (ranking) exempelvis. Som ett citat ovan från en intervjuperson beskriver det som, man får högre respekt för spelare som har en hög level. Dels för att denne har lagt ner stora mängder tid på att nå dit, men även eftersom det innebär att spelaren är duktig,

erfaren och besitter en stor mängd kompetens. Förutom att en hög level kan ses som en form av statusmarkör inom MMORPG-genren så finner vi även i intervjuerna att användandet av teckenutrustning gick att finna i spelvärlden. Att ha en dyr rustning, att bära runt ett unikt föremål, ett sällsynt mount (djur att rida) är alla exempel på statusmarkörer inom WoW och Runescape. Däremot finns det ofta en korrelation mellan teckenutrustningen som nämnts och vilken level spelaren har. För att få tag på sällsynta föremål krävs det ofta att en spelare har investerat en stor mängd tid i spelen och på så vis även nått en hög ranking. Ifall en spelare med låg level hade sprungit runt med en unik utrustning eller ett dyrt mount så hade det kunnat se konstigt ut. Det hade exempelvis kunnat tolkas som att spelaren vill framstå som mer framgångsrik än vad den i själva verket är. Med andra ord så kan illusionen om framgång falla på att spelaren inte har en tillräckligt hög level och erfarenhet. Att ha en hög level och dyr utrustning verkar ge en högre respekt och status än att ha en låg level med samma utrustning.

***“Såklart får man respekt av att se en spelare med hög level och en cool rustning. Hade jag stött på en spelare med låg level och en dyr utrustning så hade jag nog tyckt det var ganska konstigt. Då hade jag snarare tänkt att hen hade fuskat eller spenderat mycket riktiga pengar för att nå dit, det är inte lika coolt.” (Lucas 21 år)***

Sammanfattningsvis så strävar människorna i spelvärlden, likväl som i verkliga livet att nå högre upp i olika sociala hierarkier. Statusmarkörer kan vara ett effektivt sätt för att visa upp hur duktig man är, men de kan också vara lätta att se igenom om en inte kan backa upp denna fasad med en hög level eller skicklighet i spelet.

#### **8.4. Vad för medel använder MMORPG spelare sig av för att uttrycka status i “World of Warcraft” och “Runescape”?**

I vårt intresse av att kartlägga de normer som uppstått i dessa MMORPG spel ansåg vi att det var lämpligt att applicera Bourdieus sociologiska begrepp på de spelare som vi intervjuat. Vi kan via denna skola dyka djupare och förstå de status faktorer som spelar roll i vanliga interaktioner. Precis som 4.1.2 nämner så myntar Bourdieu bland annat begreppet symboliskt kapital (ss. 2-3, 1988). Innebörden av denna term förklaras i Donald Broadys text “Kulturens fält” (1988). Agerande inom den allmänt erkända sociala ramen som en individ befinner sig i leder till ett större kapital inom en underförstådd ekonomi. Tjänster och handlingar anses då inte betydelsefulla på grund av deras finansiella skada på aktören utan dess träffsäkerhet inom denna sociala ramen som blivit konsensus. Baserat på detta erhåller

då aktören symboliskt kapital i sitt fält. Hur kan man då applicera denna idé på spelarna i MMORPG-genren. Vår intervju med "Runescape" veteranen Adrian avslöjar en liknande social ram och konsensus om normativt beteende. I detta fält ser vi en ekonomi baserat på vad för nivå av erfarenhet du har i vissa färdigheter i spelet. Färdigheter som fokuserar på olika aspekter spelet. Intervjupersonen förklarar att spelare har möjligheten att fokusera på en av två aspekter av "Runescape" när dom befinner sig i spelet. Först har vi det sättet som spelet är menat att spelas på. Denna aspekt innebär att man ska uppnå högsta nivå (level) i alla dom färdigheterna som en karaktär har, tjäna stora mängder av spelets valuta och äga sällsynta och exklusiva klädesplagg till ens karaktär. I "Runescape" kretsar kallas detta sätt att spela på för PvM (Player vs. Monster). Den andra aspekten, PvP (Player vs. Player) innebär att fokusera på att höja nivån inom dom färdigheterna som tillåter dig att döda andra spelare. Genom att endast utveckla dessa nivåer kan en spelare enkelt angripa och besegra andra spelare som koncentrerat sig på att sprida ut sina erfarenhetspoäng (XP) på andra färdigheter. Se en PvP spelare som en boxare som tillägnar all sin tillåtna kroppsvikt åt att bygga armmuskler och tränar kondition för att maximera uthålligheten i 3 ronder. Denne möter sedan en PvM spelare som tränar benmuskler för skidåkning och kondition för ett maratonlopp. Visst kan dom båda slåss men PvP spelaren har format sin kropp just för detta specifika ändamål. Men eftersom att spelet går ut på att vara så bra på alla aspekter som möjligt ses detta ner på. Detta är på grund av den symboliska kapital som existerar i spelet. Ett kapital som fungerar inom den ekonomi som majoriteten av spelarna upprätthåller.

***“Dom som har PvP konton, dom som bara är till för att döda andra, dom brukar inte levla några andra saker. Dom har bara kontot för att döda andra. Så dom har ju inte levlat cooking eller fishing m.m. Så deras konton är inte så bra (i allmänhet)... ...Det är verkligen så att ju högre level du är, desto mer pengar (In Game Currency) du har investerat i en pilbåge till exempel, desto längre upp i hierarkin kommer du” (Adrian 22 år)***

Det finns alltså ett symboliskt kapital (ibid; 2-3) kring vilka av dom två aspekterna av spelet en individ väljer att fokusera på. Spelar man spelet för att bemästra alla färdigheter syns det utåt. Spelare kan i dessa MMORPG spel enkelt se vad för nivå du har uppnått i olika färdigheter. Genom att urskilja vilka färdigheter en spelare fokuserat på döms alltså denne. Ligger fokus jämt fördelat får du mer auktoritet. Detta förekommer inte bara i statistiken. En spelare döms också utifrån sitt utseende då denna spelstil genererar mer pengar för att skaffa en utstyrsel. Därmed blir också en dyr utstyrsel ett tecken på att du har normativa intentioner



med spelet. Du spelar alltså spelet så som det är menat och delar därför samma habitus som dina medspelare.

***“Har man en bra rustning och är kunnig så kan det vara en faktor, eftersom det betyder att personen har lagt ner kolossalt mycket tid på spelet.” (Oliver 22 år)***

Denna idé av status i MMORPG-spel observeras även av Nic Crowe och Simon Bradford i deras vetenskapliga artikel *“Hanging out in Runescape”* (2006). Här konstaterar man att ungdomar som spelar MMORPG-spel, som beskrivs som virtuella lekplatser, omstrukturerar kulturella intryck från den materiella världen och applicera dessa på intryck i den virtuella (ibid; 343). Utifrån det konstaterandet kollar Crow och Bradford även närmare på avatarens roll i ungdomars sociala avläsning av varandra. Som tidigare nämnt är detta något som förekommer i den materiella världen. Saker som karisma eller dyra kläder spelar roll i hur en individ blir avläst. Samma sak ser vi bland våra intervjuer som i ovan nämnda artikel (ibid; 340).

***“Tänk dig att du ska skriva med en tjej på Instagram liksom. Din profil med bilder skriver till hennes med bilder, som du uppenbarligen gillar. Det får ju inte bli stelt eller tråkigt. Då kommer det ju bara rinna ut i sanden. Det är lite samma sak att man ska försöka hålla igång en trevlig konversation på Runescape.” (Adrian 22 år)***

***“...om det kanske hade varit en streamer eller en känd WoW profil kanske man hade tänkt efter vad man hade skrivit” (Lucas 21 år)***

Här ser vi tydligt att symboliskt kapital i form av tillgångar i spelet har en betydelsefull roll i avläsningen av andra spelare. Adrian berättar om hierarkin som existerar i spelet beroende på just detta. Men vi ser också att variabler som normalt sett förekommer i den materiella världen appliceras och omformuleras för den virtuella. Adrian citeras även här med en liknelse mellan samtal i spelet och konversationer på Instagram. Trots skillnaden i association. På instagram blir ditt uppförande direkt kopplat till din person i den materiella världen medans den läggs på din fiktiva avatar i MMORPG-spelen. Oavsett detta kvarstår alltså samma verktyg för avläsning i den virtuella världen som i den materiella. Karisma och humor förblir värdefulla faktorer (Broady 1988). Detta ser vi också i Lucas intervju. Här applicerar intervjupersonen kändisskap som andra WoW spelare har i den materiella världen på sitt uppförande i den virtuella världen mot dessa avatarer.

Det sociala kapitalet leder oss in på en annan av Bourdieus termer som också går att applicera på MMORPG-spelen. Kulturellt kapital (Ibid; 3-4). Detta begrepp beskriver den kunskap och allmänbildning en individ erhåller i den etablerade "finkulturen". En kultur som erkänns av hela samhället som åtråvärd och som därför anses värda att sträva efter. Finkultur som term är svårplacerad i dessa MMORPG-spel. Det går dock att, utifrån våra intervjuer, urskilja en kunskap om spelen som en spelare behöver ta steget längre för att erhålla. Denna kunskap besitter oftast högt meriterade spelare och betraktas därför av spelarbasen som en sorts finkultur. Detta är något vi finner vara ett återkommande tema bland våra intervjuade bland annat hos Jonathan som berättar följande.

***"... jag lägger mycket tid på att läsa guides och artiklar kring hur man ska spela och vad för strategier som fungerar vid olika situationer. Så absolut lägger jag mer tid, men jag ser det inte som tid som slösas utan snarare investeras."* (Jonathan 22 år)**

Att kolla på videos eller läsa om ett spel är inget nytt i spelvärlden. I spelvärdens begynnelse var det i många fall nödvändigt att göra för att klara vissa spel. Men i MMORPG-spelen som vi inriktat oss på är detta inte fallet. Tanken är just den att man kan göra vad man vill. Att därför söka upp information om det spelet man spelar kan ur Bourdieus perspektiv ses som en vilja att få kulturellt kapital. Att kunna flera av spelets termer, slutbossars rörelsemönster eller chansen av vissa föremål att förekomma efter en vinst är alla kunskaper som gynnar en individs kulturella kapital. Jonathan uttrycker också att han ser tiden som han lägger på att lära sig dessa saker om spelet inte är ett slöseri utan en investering. Ännu en indikation på att Jonathan upplever att han får något mer än bara kunskap. MMORPG-spelens kulturella kapital syns även till i Adrians berättelse om sin upplevelse kring samtal i Runescape.

***"...det kan hända lite med låglevelade. Om en sån inte har något mer att säga bryr jag mig inte så mycket. Men om en höglevelad har slut på saker och säga om spelet blir jag lite mer konfundersam. Man försöker pusha lite mer för att få reda på varför."* (Adrian 22 år)**

I detta fall så reflekterar inte intervjupersonen över att en spelare av lägre nivå inte har något att tala om. Intervjupersonen, som själv har ett stort symboliskt kapital tack vare höga nivåer i sin karaktärs färdigheter, kan tydligt se att spelaren av lägre nivå inte har ett lika stort symboliskt kapital. När denne spelare inte har mer om spelet att tala om blir också spelarens kulturella kapital tydligt. Det blir logiskt varför inte mer finns att säga. Samma slutats görs inte med en person av lika hög nivå. Det stora symboliska kapital som denne har erhållit i

spelet översätts inte till det kulturella. Adrian ställer sig därför undrandes till hur ett sådant symboliskt kapital kan nås med en ovetskap om spelet, utan kulturellt kapital. Baserat på dessa intervjuer kan vi alltså konstatera att det finns ett väletablerat habitus bland dessa spelare. Detta är fallet trots det faktum att dom vi har intervjuat spelar olika spel. MMORPG-formatet tillåter spelarna att etablera samma smak för eftertraktade artiklar i spelen och ett identiskt tankesätt om vad för attributer en karaktär bör ha.

## 9. Diskussion

Intervjupersonerna nämner en rad olika faktorer som lockade med dessa spel. Bland annat så nämner de eskapism, självbestämmande, allmänt underhållningsvärde och de tävlingsinriktade aspekterna. Vi fann att dessa faktorer inte behöver stå separat från varandra utan oftast så är det kombinationen av dessa som gör att spelvärlden lockar. Vi ska nog inte underskatta vikten av att kunna ägna sig åt ett intresse som inte har samma krav som den verkliga världen har. Däremot ser vi bevis på att det finns kravställningar även i dessa världar, detta i formen av olika "guilds". Att vara medlem i en guild kan medföra olika krav beroende på vilken guild du är med i. Det är främst här vi ser tecken på den tävlingsinriktade faktorn, vissa användare finner att det är just detta, och strävan efter att bli bättre som är en huvudsaklig faktor till varför de spelar dessa spel. Detta medför ofta en högre kravställning från dina guild kamrater. Svaren är med andra ord mer komplexa än att se MMORPG-spel som ett slöseri med tid. Oliver, Adrian och Lucas förklarar till exempel att en huvudsaklig anledning till att de fann "World of Warcraft" och "Runescape" så intressanta var just på grund av gemenskap och sociala interaktioner. Dessa plattformar fungerar som ett eget kommunikationsmedium som både knyter okända människor till varandra, men som även kan användas som ett verktyg för att behålla kontakt med nära och kära. Det blir tydligt att den sociala faktorn är något som värdesätts högt bland vissa informanter. Det går att argumentera för att dessa plattformar kan tillföra något som vanliga sociala medier inte kan. Detta eftersom att spelare ges möjlighet att skriva och prata med varandra, men även utföra meningsfulla aktiviteter tillsammans. Känslan av umgänge och gemenskap kan på så sätt bli tydligare på dessa plattformar än om samma personer hade chattat på en social medieplattform. Utifrån detta undersökte vi också om samma virtuella världar har fått en ökad användning under pandemin på grund av dess sociala natur. Vi finner att spelen har haft en stor betydelse för vissa spelare. Många av dom har återvänt till spelet efter långa uppehåll och finner att det underlättar pandemins verklighet. I detta faktum finner vi dock olika

upplevelser av vad spelet fyller för funktion. Dels har vi de spelare som främst använder spelet för dess sociala fördelar. Denna skara spelare har observerats i tidigare forskning där de använder spelet terapeutiskt i brist på social interaktion och observeras även av oss idag. Men vi ser också en skara spelare som inte tycks dras till spelen för denna anledning. Dessa spelar för underhållningen och tävlingsmomenten som också är en stor aspekt av dessa spel. Hur som helst avvisar vi inte den tidigare forskningens påstående eftersom att en noterbar ökning av populationen i dessa spel förklarar våra iakttagelser. Förklaringen vi finner är att individer som spelade MMORPG-spel som terapi i brist på social interaktion i den materiella världen, i sann terapeutisk natur, tappat detta behov. Med denna anledning att spela MMORPG-spel motbevisad hos denna skara spelare återstår bara underhållningsvärdet i tävlingsmomentet som motiv. Ett motiv som överensstämmer med det tillskottet av fritid och utträkning som pandemin inneburit.

Gällande sociala normer och beteendemönster har vi funnit att det finns både skillnader och likheter mellan virtuella världar och det verkliga livet. Skillnaderna vi funnit gäller exempelvis hur intervjupersonerna vittnar om deras beteende bakom skärmen i kontrast till det verkliga livet. Exempelvis så nämner en del intervjupersoner att de har lättare att bete sig aggressivt i spelet om en spelare gör något fel, något som de inte hade gjort i det verkliga livet vid ett liknande scenario. Detta beteende förklaras med att de sitter bakom en datorskärm, med ett anonymt alias.

Vi har också funnit att spelare ofta lägger ner mycket tid på nya sätt att utveckla sin karaktär samt dess utrustning. Detta tolkar vi som en form av symboliskt kapital i kretsarna kring dessa spel. Att ha en sällsynt rustning eller dyrt föremål med dig, kan på så sätt inge respekt hos övriga spelare omkring dig, åtminstone så länge som föremålen korrelerar med vilken rank du är. Med andra ord så har vi funnit att det inte bara räcker med att ha ett dyrt föremål, du behöver kunna backa upp det med erfarenhet också. Rustningar, sällsynta djur och andra föremål används som statusmarkörer i dessa spel. Detta liknar vi med de symboliska kapital som kan hittas i verkliga livet också. Precis som att människor använder sig av statusmarkörer i verkliga livet, så ser vi att detta förhållningssätt appliceras även i virtuella världar. Det finns även andra aspekter av dessa spel som urskiljer sig från andra sociala utrymmen idag. Vi har utifrån våra observationer fastställt att det finns ett klart symboliskt samt kulturellt kapital i MMORPG-spel. Symboliskt kapital skapar spelare genom att investera tid i spelets alla tillgångar. Något som andra spelare med deras delade habitus, via snabba analyser av avatarers utseende och dess erfarenhetspoäng, kan avgöra värdet av.

Ett beteende av normbyggande som vi ursprungligen ser förekomma i den materiella världen, översätts alltså till dessa virtuella världar.

Gällande vidare forskning så hade det varit intressant att undersöka hur människors spelmönster förändras efter att pandemin tagit slut. Efter två år av Corona hade det varit spännande att se ifall dessa beteendemönster kommer vara så pass inövade att vi inte kommer hitta några större skillnader? Eller är individens längtan efter fri rörlighet så stark att det kommer märkas på trafiken i dessa online-spel?

Ytterligare vidare forskning som vi gärna hade gjort är att undersöka ett liknande fenomen fast med unga kvinnor som fokus. Det hade varit intressant att undersöka huruvida det går att urskilja liknande beteenemönster hos unga kvinnliga spelare som unga män. Är det så att det finns andra eventuella faktorer hos kvinnliga spelare som lockar mer än exempelvis eskapism eller socialt umgänge?

I uppsatsens inledning nämner vi att det finns ett visst stigma som är ihopkopplat med att spela MMORPG-spel. Detta är även något som nämns i en av intervjuerna. Vi fann detta citat väldigt intressant och hade gärna utforskat ytterligare vad det innebär. Ett ytterligare förslag på vidare forskning hade därav varit att undersöka detta "stigma" ytterligare. Både genom att intervjua användare av plattformen, men även intervjua människor som inte spelar dessa spel, för att se vilka skillnader och likheter som finns i dessa gruppers uppfattning av dessa spel.

## 10. Etnografiskt material

Antal registrerade användare på World of Warcraft

<https://mmo-population.com/r/wow> (10/01-2022)

Antal registrerade användare på Runescape

<https://mmo-population.com/r/runescape> (10/01-2022)

Giese, R: (22/8-2019) *The Epidemic of Isolation Among Young Men*, The Walrus,

<https://thewalrus.ca/the-epidemic-of-isolation-among-young-men/#> (Hämtad 25/01-2022)

Intervju med Adrian (21/12-2021)

Intervju med Benjamin (20/12-2021)

Intervju med Jonathan (13/12-2021)

Intervju med Oliver (14/12-2021)

Intervju med Lucas (7/12-2021)

Lufkin, B: (16/12-2020) *How online gaming has become a social lifeline*, BBC,

<https://www.bbc.com/worklife/article/20201215-how-online-gaming-has-become-a-social-life-line> (Hämtad 07/12-2021)

Spel-titlar rankade utifrån popularitet på videoströmnings sidan Twitch.tv

<https://sullygnome.com/games/30/watched> (19/01-2022)

## 11. Litteraturlista

Billieux, J.; Van der Linden, M.; Achab, S.; Khazaal, Y.; Paraskevopoulos, L.; Zullino, D. & Thorens, G. (2013). *Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth*, I: *Computers in Human Behavior* 29 (2013) ss.103-109

<https://web.p.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=0&sid=24c85850-12aa-4102-9187-c2d433454eee%40redis&bdata=JkF1dGhUeXBIPWlwLHVpZCZzaXRIPWVob3N0LWxpdmU%3d#AN=83162038&db=a9h> (Hämtad 08/11-2021)

Broady, D. (1988). Kulturens fält. Om Pierre Bourdieus sociologi. I Carlsson, U. (red.) *Masskommunikation och kultur*. 1:2. uppl. NORDICOM, Göteborg. ss. 59-88.

Crowe, N. & Bradford, S. (2006). *'Hanging out in Runescape': Identity, Work and Leisure in the Virtual Playground*.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14733280601005740> (Hämtad 09/11-2021)

Goffman, E. (2020). *Självframställning i vardagslivet*. 7:2. uppl. Studentlitteratur, Lund.

Hayes, E. (2008). Girls, gaming and trajectories of IT expertise. I Kafai, YB. Heeter, C. Denner, J. (red.) *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. MIT Press, Cambridge. ss. 183–194.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Studentlitteratur, Lund.

Martoncik, M & Loksa, J. (2016). *Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?* I: *Computers in human behaviour* 56. (2016) ss.127-134.

<https://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=4&sid=8d3ec550-cffd-4d33-848f-996d671bbaab%40sessionmgr4008&bdata=JkF1dGhUeXBIPWlwLHVpZCZzaXRIPWVob3N0LWxpdmU%3d#AN=15912680&db=inh> (Hämtad 07/11-2021)

Trost, J. (2010). *Kvalitativa intervjuer*. 4. uppl. Studentlitteratur, Lund.