

## Masteroppgave

NTNU  
Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Fakultet for samfunnsvitenskap og teknologiledelse  
Institutt for sosiologi og statsvitenskap

Khalid Ezat Azam

## Snille drager selger best

En studie av casualiserings-fenomenet  
i World of Warcraft

Masteroppgave i Sosiologi

# Snille drager selger best

En studie av casualiserings-fenomenet i World of Warcraft

Khalid Ezat Azam

Masteroppgave i Sosiologi  
Institutt for sosiologi og statsvitenskap  
NTNU  
Trondheim 2011



# Forord

Tidspunktet da denne siden skulle fylles med vemodige tanker og takknemmelighet, har jeg gledet meg til i snart to år. Med disse ordene konkluderer jeg ikke bare mitt største verk hittil, men også den mest betydningsfulle perioden i mitt liv. Oppgaven har til tider drevet meg til vanvidd, og lyset i enden av tunellen har alltid vært lengre unna enn forventet. Hadde jeg valgt et tema uten like stor personlig betydning, ville jeg nok aldri blitt ferdig.

Jeg har veldig mange å takke, men først og fremst mine veiledere Hendrik Storstein Spilker og Kristine Ask. Uten den veiledningen jeg har fått ville oppgaven aldri klart å oppnå noe i nærheten av sitt potensial. Alt fra røde streker og kommentarer i tidlige utkast, til øyeåpnende “aha-moment” har formet både oppgaven og meg. Kunnskapsnivået og formidlingsevnen til Hendrik og Kristine har vært uvurderlig, men uten deres beundringsverdige tålmodighet og motiverende ord ville jeg aldri blitt ferdig. Tusen takk for alt.

Jeg vil også takke min familie, som har støttet meg gjennom studieløpet. Min far og mor har passet på at jeg har hatt det bra i løpet av de siste årene, og stadig påminnet meg om at kropp og sjel kommer før studie, karriere og andre meritter. Mine søsken har vist interesse for både fagfeltet og oppgaven, og gitt meg god trening i å formidle tematikken til utenforstående.

Takk til Solveig som har hjulpet og støttet meg gjennom hele oppgaveløpet. Jeg skylder deg en stor takk for hjelpen med kapittel fire, og finpussingen i de avsluttende dagene.

Takk til min gode venn Christopher som holdt den akademiske isolasjonens galskap unna med sine jevnlige besøk.

Og til slutt vil jeg takke de som gjorde denne oppgaven mulig, mine informanter. Selv om det for noen av dere bare var en hyggelig samtale med en annen spiller, har innsikten deres gitt meg nye forståelser av et tema jeg fra før av trodde jeg kunne så godt.

For deg som leser håper jeg dette blir en spennende og lærerik opplevelse. Jeg har prøvd å tilrettelegge teksten for både de som aldri har rørt et spill, og de som spiller daglig. Bakerst i vedlegget finner du en liten ordbok som forhåpentligvis gjør lesingen litt enklere. God fornøyelse!

Trondheim, juni 2011  
Khalid Ezat Azam



# Innhold

1. Masseutbredelsen av spill .....	1
1.1 MMORPG-sjangeren .....	2
1.2 Oppgavens oppbygging .....	5
2. Digitale brukergrupper i forandring .....	7
2.1 Kyberrommet og kyberkultur .....	7
2.2 Forståelser i utvikling – Fra fantasi til virkelighet .....	10
2.3 Spill og spillere under lupen – Et særegent fagfelt .....	11
2.4 Motivasjoner og spillertyper .....	13
2.5 Laug i Online-rollespill .....	16
3. Level 85 og intervjuer – Metode .....	19
3.1 Utvalget .....	19
3.2 Fremgangsmåte .....	22
4. World of Warcraft – En introduksjon .....	27
4.1 Utviklingsfasen .....	27
4.1.1 Avaturutvikling .....	29
4.1.2 Loot .....	30
4.2 Sosial organisering i World of Warcraft .....	31
4.3 Sluttspillfasen .....	32
4.3.1 Rollefordeling og ledelse .....	33
4.3 Achievements .....	35
5. Attraksjonen med World of Warcraft – Kartlegging av karrierer .....	39
5.1 Fra nysgjerrighet til målrettet – Om motivasjoner .....	41
5.2 Vennskapsbasert spilling .....	44

5.3 Merittbasert spilling.....	46
5.4 Hybridkarrierer .....	48
5.5 Av og på.....	51
5.6 Karrierer – En dynamisk forståelse av spillere.....	53
6. Casual Versus Hardcore og andre beskrivelser av spilltyper .....	55
6.1 For en casual kommer virkeligheten først .....	56
6.2 Kunnskap og dedikasjon er hardcore.....	57
6.3 Nisjer .....	59
6.4 Skiller i forandring – Strukturell mobilitet i World of Warcraft .....	61
6.5 Et massetilpasset design .....	63
7. Digitale selvbiografier – Achievements’ rolle i World of Warcraft.....	67
7.1 Achievements som mål.....	68
7.2 Achievements som avatarutvikling .....	70
7.3 Et transformert meritokrati? .....	71
7.4 Eksplisitt inklusjon, implisitt eksklusjon.....	75
8. Casualisering i World of Warcraft.....	77
8.1 Fleksible karrierer.....	77
8.2 Nytt og gammelt side om side .....	81
9. Vedlegg.....	85
Litteraturliste .....	85
Intervjuguide.....	88
Ordliste .....	91

# 1. Masseutbredelsen av spill

I de siste årene har data- og tv-spill gradvis fått en større plass i samfunnet, noe som reflekteres gjennom media, forskning og politikk. Stortingsmelding nr. 14 2007-2008 *Dataspill*, akkompagnert med tidligere kulturminister Trond Giskes positive holdning til spillmediets betydning, synliggjorde sjangerens voksende sosiokulturelle aksept og politiske relevans. Enten man utforsker nisjesider som Gamer.no eller etablerte tabloide nettaviser som VG og Dagbladet er nyhetsartikler om spillverdenens innovasjoner, forventninger, farer og problemer tilgjengelige. Spill har både gjennom spesialiserte nyhetssider og massemediene fått oppbygd et eksportapparat i form av anmeldere og journalister. Både Aftenposten og VG har fått egne spillseksjoner, mens Dagbladet har skapt en egen nettside for dette formålet (Aftenposten 2011, VG 2011, Pressfire 2011). Også i NRK satses det på spill på radio og nett, blant annet gjennom det lenge etablerte radioprogrammet Filmpolitiet (NRK-P3 2010).

I likhet med den voksende samfunnsinteressen for spill som både reflekteres gjennom brukergruppens fremvekst og tematikkens stadige aktualitet i “mainstream” samfunnsdebatter, har forskning på spill og spesielt MMORPG-sjangeren hatt en boom helt siden 2000-tallet. Akronymet står for *Massively Multiplayer Online Role-playing Games*, og assosieres med spill som World of Warcraft, EverQuest og Age of Conan. Studier av online spillkulturer har eksistert helt siden 80-tallet, og Sherry Turkles (1995, i Bell 2007) forskning på MUDs (Multi User Dungeons) blir ofte trukket frem som et av pionereksemplene. Siden den gang har forskningsfeltet strukket seg ut, og inkluderes av de fleste disipliner med psykologer, sosiologer, antropologer, økonomer og pedagoger som noen av de mest fremtredende. Forskingen på spill og spesielt online rollespill har utspring i mange ulike forskningsmetoder og problemstillinger. Mens enkelte fokuserer på kultur i form av samfunnskjente og kontekstuelle problematikker som vold og avhengighet, ønsker andre å vektlegge selve innholdet i spillene. Noe av forskningen er laget av og for et snevert forskermiljø (Mortensen 2009), mens andre og mer tilgjengelige segmenter stadig vekk blir brukt i metastudier og rapporter, slik som St.meld. Nr. 14 (2007-2008) og NOVA-rapporten “Uskyldig Moro” (Frøyland m.fl. 2010). Denne oppgaven tar for seg online-rollespillet World of Warcraft, og jeg vil derfor måtte forholde meg til en eksisterende og godt etablert forskningsdisiplin med stor variasjon og uenighet innad.

Spill har blitt stadig vanligere, og mer tilgjengelige. Det som før var unntaket har nå blitt normen, og spill har opplevd en ekstrem vekst både rent økonomisk og i form av brukerbasis.



Juul (2010) kaller dette fenomenet “the casual revolution”, og peker på Nintendo-konsollen *Wii* som en av de viktigste kreftene bak denne utviklingen. Ved å rette seg mot uberørte demografier klarte Nintendo og mange andre å appellere til nye samfunnssegment, og dermed øke både mediets inntekt og utbredelse. Konsekvensene har på den ene siden vært at spill har blitt mer allment tilgjengelig, men samtidig har dette også påvirket nisjens konvensjonelle spill og spillere. Jeg har valgt å benytte meg av det noe enklere begrepet *casualisering*, fremfor “the casual revolution”. Dette valget skyldes de eksisterende assosiasjoner gjennom spillertyper, og det faktum at den direkte norske oversettelsen “tilfeldiggjøring” ikke skaper de samme forståelsene. Begrepet slik jeg har valgt å bruke det her omhandler utviklinger i spillindustrien rettet mot å øke mediets tilgjengelighet. Gjennom et kvalitativt studie bestående av dybdeintervju med åtte informanter, har jeg satt fokus på dette fenomenet i det populære online-rollespillet *World of Warcraft*.

Bakgrunnen for at dette spillet ble utvalgt, hang både sammen med personlig erfaring og bestemte element som gjør spillet og sjangeren godt egnet. Spillet er blant de største innenfor sin sjanger, og denne suksessen blir av mange akkreditert til et mer “casual” design enn det man finner i konkurrenter og forgjengere (Mortsenen 2006, Juul 2010). En annen egenskap er de stadige utvidelsene av innhold, som gjør at spillene er ekstremt dynamiske, og konstant skifter form (Karlsen 2008:197). Sist men ikke minst er MMORPG særegen på grunn av de langvarige, men varierte forholdene spillerne utvikler til spillene (Yee 2007a). Disse faktorene gjør *World of Warcraft* til et godt case for å utforske kontinuitet og forandringer av både praksiser og design. Dette blir gjort ved å kartlegge informantenes mangeårige karrierer i spillet, for å forstå hvordan holdninger og praksiser har utviklet seg i henhold til grunnleggende forandringer i spillets designfilosofi. Gjennom dette ønsker jeg å forstå *hvordan casualisering i World of Warcraft har påvirket brukergruppen*.

## **1.1 MMORPG-sjangeren**

I år feirer spillet *World of Warcraft* sitt seksårsjubileum, og sannsynligheten for at du som leser har hørt om spillet er større enn noensinne. Dette er ikke så veldig rart med tanke på at det totalt er rundt 12 millioner mennesker som spiller globalt (Blizzard Entertainment 2010a), og rundt 90.000 spillere i Norge anno september 2007 (St.meld. nr. 14 (2007-2008:9)). Men hva er så egentlig *World of Warcraft*? *World of Warcraft* er et av spillene innenfor paraplysjangeren *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG). Sjangeren

kjennetegnes av en lang rekke komponenter som blander sammen tradisjonelle rollespillaspekter med kyberrommets mulighet for sosial interaksjon i permanente verdener.

**"Det som skiller online rollespill fra andre typer spill er at spillet foregår "live". Et ordinært dataspill kan midlertidig avbrytes uten at spillets handling går videre. I et onlineunivers fortsetter alltid handlingen."** (St.meld. nr. 14 (2007-2008:9)).

MMORPG-sjangeren har siden tusenårsskiftet opplevd en gradvis vekst, og røttene kan knyttes helt tilbake til slutten av syttitallet, da den tekstbaserte MUD-sjangeren oppsto. MUDs eller Multi User Dungeons var historisk unike ved at de ikke lenger baserte seg på ansikt til ansikt flerspiller, men ga spillere mulighet til å utforske digitale verdener med andre online. Dette var på den ene siden en innovativ sjanger, men samtidig en som var marginalisert på grunn av den dårlige nettverksutbredelsen (Nielsen m.fl. 2008). Gjennom tekstbaserte klienter kunne spillere utforske, kjempe og sosialisere. Tekstbaserte spill har ikke grafisk grensesnitt, men presenterer alt i tekst, og i noen tilfeller var disse spillene i all hovedsak sosiale domener (Mortensen 2009). Mangelen på allment tilgjengelig internett og stor utvikling innenfor grafikk førte etter hvert til at sjangeren stagnerte. Online-spill med grafiske fremstillinger skulle derimot få en boom på nittitallet, og vi fikk i 1996 klassiske titler som *Meridian59* og *Diablo*. Den første suksessfulle lanseringen av et MMORPG blir tradisjonelt knyttet til Richard Garriots *Ultima Online*, som kom det påfølgende året (Taylor 2006). Siden den gang har spillbarheten som stammer helt tilbake til de tekstbaserte dagene, gradvis blir blandet sammen med stadig bedre grafiske fremstillinger, og det eksisterer nå omtrent 170 aktive MMORPG-titler på markedet (Nielsen m.fl. 2008).

World of Warcraft er et av disse og ble lansert i 2004 av selskapet Blizzard, som også er kjent for merkevarer som *Diablo* og *Starcraft*. Spillets stil og historie tar utgangspunkt i Blizzards nokså kritikerroste serie *Warcraft*, som først så dagens lys i 1994 med tittelen *Warcraft: Orcs & Humans*, etterfulgt av *Warcraft II: Tides of Darkness* i 1995 og *Warcraft III: Reign of Chaos* i 2002 (Blizzard 2010b, Blizzard 2010c). Warcraft-serien hører til sjangeren sanntidsstrategi-spill som karakteriseres ved at spillbarheten fokuserer på krigføring mot andre spillere med økonomisk og militær utvikling som primære maktvariabler. Arven videre til World of Warcraft ligger derfor ikke i spillbarheten, men i stilen, historien og karakteristiske elementer.

World of Warcraft er i likhet med sine forgjengere satt i en fantasy-verden med mytologiske vesener som orker, alver og troll. Historien er lagt til verdenen Azeroth, som helt siden merkevarens fødsel i 1994 har vært plaget av evige strider mellom de rivaliserende rasene

"the alliance" og "the horde". I likhet med mange av de eksisterende MMORPG-titlene bygger World of Warcraft på månedlige betalinger, ofte kalt mikrotransaksjoner. Dette beløpet ligger i europa på 15 euro, og årsaken til at spillet krever slike betalinger er nært knyttet til sjangerens produksjonsoppskrift med hyppig videreutvikling av innhold gjennom oppdateringer og tilleggspakker (Blizzard 2010d). Siden lanseringen i 2004 har World of Warcraft blitt oppdatert flere ganger hvert år, og lansert tre tilleggspakker. Forskjellen på vanlige oppdateringer og tilleggspakker, er at oppdateringene dekkes av den månedlige mikrotransaksjonen, mens tilleggspakkene har en egen kostnad som er noe lavere enn originaltittelen. Mens oppdateringer gjerne dreier seg om å balansere eksisterende innhold, samt introduksjon av innhold som benytter seg av allerede eksisterende områder, er tilleggspakkene kjent for å videreføre spillets historie i en så stor grad at grunnleggende premisser blir forandret. Dette kan være introduksjon av nye geografiske områder, raser eller progresjonsmuligheter.

Etter World of Warcrafts lansering i 2004 har spillet fått tre tilleggspakker (to da intervjuene fant sted). På grunn av den store betydningen disse pakkene har for både spillbarhet og innhold, skiller spillere ofte disse epokene gjennom titlene *Vanilla* (originaltittelen 2004), *The Burning Crusade* (2007) og *Wrath of The Lich King* (2008). Vaniljemetajoren viser til at spillet enda var "plain", altså i sin grunnleggende form, uten å være tillagt noen nye elementer. Den første tilleggspakken, *The Burning Crusade*, ble lansert i 2007 og implementerte en rekke store forandringer til den forhåndseksisterende "vaniljeutgaven". Eksempler på disse forandringene var et nytt kontinent, flygende ridedyr, og sist men ikke minst at spilleren nå kunne utvikle sine avatarer til et høyere erfaringsnivå enn tidligere (fra 60 til 70) (Blizzard 2010e). Den andre pakken, *Wrath of the Lich King*, ble lansert nesten to år senere. Den samme oppskriften ble fulgt, og pakken ga spillere verden over nye områder å utforske, og ti nye erfaringsnivå å oppnå (Blizzard 2010f). Den tredje tilleggspakken, *Cataclysm*, ble utgitt i desember 2010 og ekspanderte spillets erfaringsnivå opp til 85.

På overflaten er altså World of Warcraft et produkt fra spillselskapet Blizzard Entertainment som tar utgangspunkt i deres egne Warcraft-merkevare. Spillet har gjennom de siste seks årene hatt en ekstrem kundetilstrømming, og har en tilnærmet hegemonisk status i den vestlige MMORPG-verdenen. Sjangeren og enkelttitler er også kjent for distinkte spillerkulturer, med egne normer, logikker og sjargonger. For å gi en bedre forståelse av hva som kjennetegner World of Warcraft fra en spillers perspektiv, vil jeg i kapittel fire se nærmere på spesielle elementer som er med på å gjøre World of Warcraft til et MMORPG.

## 1.2 Oppgavens oppbygging

World of Warcraft er et kommersielt produkt som de fleste har hørt om, men antall personer som har dybdekunnskap om det, er en annen sak. Flere av spillets aktiviteter anses som mer prestisjetunge og glamorøse, på grunn av de høye kravene til dedikasjon fra spilleren (Williams m.fl. 2006, Consalvo 2010). Språk og implisitte normer og regler som spillere internaliserer gjennom spilling er dessuten en faktor som er vesentlig for å oppnå god innsikt i spillerkulturen. Derfor vil mye av oppgavens struktur være tilrettelagt for å skape en beskrivelse som forklarer relevante deler av spillets premisser for nye lesere. Gjennom kapittel to vil jeg etablere et teoretisk rammeverk som baserer seg på spillforskningens utvikling og de nært beslektede utviklingene innenfor kyberkulturer. Helt siden tanken om digitale omgivelser ble utbredt på 80-tallet, har forskning på kyberrommet og kyberkulturer gått hånd i hånd med den kommersielle utviklingen og private bruken. MMORPG kan på mange måter anses som en underkategori, og er dermed styrt av mange av de samme premissene. Enten en snakker om online-rollespill, fotballspill, eller skytespill, så snakker en om spill. Og hva er egentlig spill? Hva har forskere funnet ut om spill? Nettopp dette vil bli belyst gjennom en gjennomgang av gamle og nyere forståelser av spill og spilling fra tidligere forskning.

Før leseren blir møtt av informantenes fortellinger om sine personlige opplevelser med World of Warcraft, er det vesentlig med en innføring i spillets grunnleggende regler, system og begreper. Kapittel fire vil primært være dedikert til nettopp dette. Kapittel fem er en fortelling om informantenes langvarige opphold i spillverdenen, helt fra den opprinnelige attraksjonen, til bruddene og tilbakevendningene. Informantenes bakgrunn og praksiser i World of Warcraft vil bli sett i lys av likheter og ulikheter, kontinuitet og diskontinuitet. Konseptet *spillertyper* bærer analysen videre i kapittel seks, og tar utgangspunkt i informantenes beskrivelser av seg selv og andre, både gjennom etablerte og selvkonstruerte begrep. Gjennom dette ønsker jeg å utforske hvor vidt funn fra tidligere forskning (Bartle 1996, Taylor 2006 og Juul 2010), reflekterer begreper og forståelser som dagens MMORPG-spillere forholder seg til. Er arketyperiske spillertyper rigide konsepter, eller er det slik som Karlsen (2008) argumenterer noe som i likhet med spillene utvikler seg over tid?

I det avsluttende analysekapittelet vil jeg undersøke de personlige og sosiokulturelle forandringene som fant sted etter innføringen av belønningssystemet *Achievements*. Systemet som gradvis har blitt en del av den moderne spillverdenens konvensjoner, ble i World of Warcraft implementert som en del av den andre tilleggspakken *Wrath of the Lich King*, og gir

derfor et godt utgangspunkt for å undersøke nettsamfunnet i et historisk komparativt perspektiv.

## 2. Digitale brukergrupper i forandring

Det store særtrekket ved MMORPG er det faktum at de skjer online, i virtuelle miljøer fylt av andre spillere. MMORPG-spillenes design omfavner både klassiske elementer fra rollespillsjangeren så vel som allerede etablerte sosiale elementer fra andre nettsamfunn. Og mens det for enkelte bare fremstår som enda en type spill, vil det for andre være en etterlengtet mulighet til virkelighetsflukt, eller virtuell sosialisering. Sjangeren har arvet mye fra de tekstbaserte MUDsene, som innlemmet spill i den digitale kyberkulturen. Selv om tjenester som e-post, facebook og World of Warcraft kan virke veldig forskjellige, stammer de fra den samme tanken, nemlig ideen om kyberrommet. Jeg vil derfor innlede dette kapittelet med en kort introduksjon kyberrommet, etterfulgt av tidligere forskning på dets utvikling og effekten dette hadde på oss, brukerne.

### 2.1 Kyberrommet og kyberkultur

Internett, med alle sine websider, nettsamfunn, online-spill, servere og brukere, omfatter det som tidligere i en større grad ble betegnet som “cyberspace” eller *kyberrommet*. Kyberrommet er ikke bare datamaskiner, programmer eller internett, men derimot alt, og alt mellom dem (Bell 2007). Kyberrommet har gjennom de siste tiårene vært gjennom store utviklinger, og dette gjelder også vår bruk og forståelse av det. Begrepet *Web 2.0* benyttes for å beskrive overgangen til en internettepoke hvor brukeren gikk fra å være en passiv observatør til en medvirkende deltaker. Vi gikk fra en alder hvor de vanlige brukere kun leste og lastet ned innhold, til en hvor de selv er med på å skape det. For dagens barn og ungdom er fenomen som streaming, e-mail og sosiale medier en naturlig del av hverdagen, og i en stor grad en kroppsliggjort rutine. Den samme utviklingen kan også hevdes å ha pågått innenfor spillverdenen, med stadig mer tilgjengelige spill og plattformer. Bell (2007) demonstrerer gjennom en historisk tredeling av forskning på kyberkulturer hvordan forskere så vel som brukergrupper har beveget seg fra en mystifisert forståelse til mer hverdagslige og demografisk representative forståelser.

Den første bølgen av forskere og teknologer som skulle realisere kyberrommet, enten i praksis eller teori, ble sterkt preget av kyberpønkforfatteren William Gibsons beskrivelser fra kultromanen *Neuromancer* (Bell 2007:17). Kyberrommet blir her beskrevet som et digitalt nettverk som muliggjør virtuelle opplevelser, uavhengig av brukerens tid og sted (Gibson 1993[1984]). Og gjennom disse ord og tanker oppsto ideen om kyberrommet som en ny

verden, eller et parallelt univers. Selv om tidlig utvikling og bruk av datateknologi primært var rettet mot *instrumentelle* oppgaver som *kalkulasjoner*, ble også mer lekne ideer om eventyr og drømmer trukket frem allerede før kyberrommets fødsel. De første MUD og MMORPG-spillene kom ikke før flere tiår senere, men pionerteoretikeren Benedikt omfavner kyberrommets potensial for lek og fantasi gjennom det han kalte *Symbolic Doing* allerede før unnfangelsen (Bell 2007:18, 21). Vi lever oss inn i film, tv, spill og bøker, og det er nettopp gjennom dette behovet for virkelighetsflukt gjennom historier og fortellinger at de symbolske handlingene Benedikt omtaler finner sted. Kybernettets slik Benedikt ønsket det skulle ikke bare være et rent informasjonsnettverk, men også et eksotisk og magisk sted tilrettelagt for fantastiske eventyr og opplevelser.

Mot midten av 90-tallet var det mye som hadde skjedd med både tanken og praksisen rundt kyberrommet. Man så en overgang til et enklere og mer tilgjengelig internett med innhold for nye brukergrupper. De høye tekniske kravene var ikke lenger til stede, og kyberrommet begynte å bli populærkultur. Et grunnleggende nøkkelement for denne utviklingen var introduksjonen av *brukervennlige* grensesnitt. Mens tidlig bruk krevde innsikt i programmeringsspråk og operasjonskommandoer, ga brukergrensesnittet helt nye og mindre kompetente brukere muligheten til å la seg digitalisere. Turkle (i Bell 2007:30) beskrev dette som overgangen fra en *kalkulasjonskultur til en simulasjonskultur*. Denne epoken var kjennetegnet av en overgang fra instrumentelle modernitetsprinsipper til en postmoderne praksis preget av motstand og nytenkning. Tradisjonelle normer og konvensjoner for bruk og forståelse av kyberrommet ble utfordret av nye brukergrupper, som introduserte frie og unike praksiser. Kyberrommet var slik Turkle (i Bell 2007:30-31) forsto det, en oppskriftsløs lek, hvor modernitetens determinisme hadde blitt erstattet med personlige eventyr preget av menneskelig nysgjerrighet. Et konkret eksempel på denne formen for løsreven bruk finner vi i de tekstbaserte MUD-spillene som ga spillere makt over sin egen identitet. Spillere bestemmer selv hvem og hva de er i disse digitale verdenene, uten at det av andre blir oppfattet som løgn eller uekte. Spillerens kjønn, etnisitet eller sosioøkonomiske status var irrelevant, og det var spillernes evne til å skape sin egen identitet i spillet som var av betydning (Bell 2007:34).

De fargerike og nesten utopiske fremstillingene av kyberrommet som et nytt og lovet land, et parallelt univers hvor alle kunne delta i eventyrlige handlinger, ble etter hvert kontrastert med mer hverdagslige fremstillinger. Ifølge Bakardjieva (2005), skyldtes bakgrunnen for den overentusiastiske holdningen til kyberkulturen de tidlige og unike brukergruppene. Dagens internettbefolkning bærer ikke lenger karakteristiske særpreg, men består av en ekstremt

heterogen gruppe hvis praksiser i stor grad er varierende. Dette var dog ikke sant for den tidligste bølgen av internetbrukere, som i all hovedsak besto av aktører fra den akademiske eller datateknologiske sfæren. "In academic discussions, the implied user was typically a university student or professor, a computer professional or a semi-professional hobbyist" (Bakardjieva 2005:2). Og selv om dette i stor grad var typiske egenskaper for den tidlige internetbrukeren, levde mentaliteten videre selv etter kyberkulturens utbredelse i populærkulturen. Forskere vektla disse brukergruppene og fokuserte primært på spesielle fenomen som MUDs og akademiske undervisningsverktøy. Praksisene til den vanlige brukeren var usynlige (Bakardjieva 2005). Den vanlige brukerens "irrelevans" i det lenge eksisterende bildet av kyberrommet hang ifølge Bakardjieva (2005) sammen med det lenge dominerende og utdaterte synet på de vanlige brukerne som passive "idioter". Mens forskere, teknologer og hobbyeksperter påvirket og utviklet den digitale teknologien, var den vanlige brukeren personen som benyttet seg av produktene slik de ble presentert for ham.

I likhet med kyberrommet har måten vi forstår spill på vært under konstant forandring, og tekniske nyvinninger som MMORPG-sjangeren og online-funksjonalitet gir oss stadig mer å forstå. Parallelt med kyberkulturen har spillforståelsene beveget seg fra et mystisk og eksotisert utgangspunkt, til en mer og mer hverdagsliggjort forståelse av både spillene og brukerne. Digital teknologi har åpnet seg for stadig flere grupper og blitt en vanlig del av våre liv. Overgangen fra kalkulasjonskulturen til simulasjonskulturen (Turkle 1995, i Bell 2007) åpnet kybernettene for nye brukergrupper, og dermed nye praksiser. World of Warcraft stammer fra en sjanger preget av tradisjonelle hardcore-verdier (Juul 2010), men har likevel klart å oppnå kommersiell suksess med et klientell på rundt 12 millioner spillere (Blizzard Entertainment 2010a). I lys av debatten om casualisering er det derfor viktig å forstå spillens utvikling og attraksjon gjennom kyberkulturens helhetlige forandringer. Samtidig er analogiene et godt utgangspunkt for å forstå forskjeller og konflikter mellom tradisjonelle og nyetablerte brukergrupper. Markerte World of Warcrafts suksess en overgang fra en kalkulasjonskultur til en mer tilgjengelig simulasjonskultur? Og eksisterer det lignende forestillinger om eldre og nyere brukergrupper?

Spillforskere er, i likhet med sin økende mengde forskningsenheter, en heterogen gruppe bestående av en lang rekke forskningsdisipliner og perspektiv. I dette delkapittelet vil jeg se nærmere på bakgrunnen og utviklingen til forskning på spill. Først vender jeg meg til det klassiske realitetsspørsmålet, hvor kyberkulturens hverdagsliggjøring gjør seg mest synlig. Videre vil jeg se nærmere på eksisterende retninger og perspektiver innad i miljøet, og relevante forskningsfunn.



## 2.2 Forståelser i utvikling – Fra fantasi til virkelighet

**"Play is superfluous. The need for it is only urgent to the extent that the enjoyment of it makes it a need. Play can be deferred or suspended at any time. It is never imposed by physical necessity or a moral duty. It is never a task. It is done at leisure, during "free time". Only when play is a recognized cultural function- a rite, a ceremony -is it bound up with notions of obligation and duty" (Huizinga 1955:103).**

Konseptet *den magiske sirkel* er en gjenganger i store deler av forskningslitteraturen på spill. Opprinnelsen kan spores helt tilbake til Johan Huizingas *Homo Ludens* fra 1955. Ideen bak den magiske sirkel er at den karakteristiske egenskapen ved lek og spill er det totale bruddet med det virkelige. Når en lek blir iverksatt, skapes en midlertidig og uvirkelig verden som domineres av sine egne regler og konsepter. I motsetning til den virkelige verden kan denne uvirkelige verdenen forlates når som helst, og for å forbli i den, kreves det en viss grad av seriøsitet fra spillere (Huizinga 1955). Vår evne til å bli oppslukt av et spill, fungerer med andre ord som en portal til denne uvirkeligheten. De fleste har både opplevd seanser hvor alle deltakerne tar reglene seriøst, og kjemper så godt de kan, og episoder hvor en eller flere deltakers manglende entusiasme og saboteringsforsøk ødelegger moroa for alle. Forskjellen på disse eksemplene er hvorvidt spillerne virkelig trer inn i den såkalte magiske sirkelen. De profilerte spilldesignerne og spillteoretikerne Katie Salen og Erik Zimmerman har gjennom sitt arbeid videreutviklet Huizingas teori, og presenterer det i *Rules of Play – Game Design Fundamentals* (2004), som et viktig element ved spillutvikling.

Selv om det premisset den magiske sirkelen fremlegger er godt utbredt og mye omdiskutert, er det blitt kritisert fra mange hold. Forskere som T. L Taylor (2006), Jesper Juul (2005) og Edward Castranova (2005) har alle både til felles at de teoretiserer rundt digitale spill, og at de har tatt oppgjør med den klassiske oppfatningen av lek. Mens den magiske sirkel hviler på et binært og eksklusivt utelukkende forhold mellom virkelighet og uvirkelighet, har flere nyere teoretiske bidrag forkastet denne separasjonen. Spillforskeren Jesper Juul (2005) kontrasterer denne holdningen ved å hevde at spill er *halv-ekte* eller *Half-Real*. Verdenen som spillere blir transportert til gjennom spill er uvirkelig, men det som foregår i leken er virkelig. "The dragon they kill is not real, but their knowledge of the rules they follow, their skills, and their mastery of the situation are real" (Mortensen 2009:61).

T. L Taylors moderne klassiker, *Playing between worlds* (2006), stiller seg også kritisk til den magiske sirkel og andre eksotiserende perspektiver. De virtuelle verdenene i online-rollespill har en kobling til det vi ureflektert kaller den virkelige verden, som ikke stemmer overens med de dualistiske og mystifiserende verdensbildene (Taylor 2006:6-7). Et konkret

eksempel på et fenomen som understreker poenget til Taylor (2006), er hvordan spillere benytter seg av auksjonssider som *Ebay* for å selge spillerkontoer, -gjenstander og -valuta for ekte penger. Edward Castranova (2005) hviler på lignende argumentasjoner og introduserer tanken om virtuelle univers som syntetiske fremfor uvirkelige. Samfunnet vi lever i er ikke noe vi bare kan legge fra oss når vi vandrer inn i syntetiske verdener. Våre verdier, følelser og meninger blir med oss inn, og i noen tilfeller blir verdier skapt i spillet brakt med tilbake (Castranova 2005).

**"When a society in cyberspace holds that a certain glowing sword is really and truly magical, in the sense of having great extraordinary powers, that judgements is not only impossible to deny within the membrane, but it starts to affect judgement outside the membrane to" (Castranova 2005:148).**

Dette sverdet blir ikke bare meningsfullt eller verdifullt i spilleres hjerter og tanker, men også i realiteten. Mens spillere i tradisjonelle forståelser av spill og lek legger fra seg spillet når sirkelen brytes, vil slike fenomen i syntetiske verdener også penetrere virkeligheten. Sverdet vil bli et omdiskutert tema, noe spillere leser om og kanskje kjøper mens de er innom Facebook for å oppdatere sin profil. Min fremgangsmåte både under intervjuene og under den analytiske prosessen tok, i likhet med de moderne bidrag, utgangspunkt i spill som en naturlig del av hverdagen. Gjennom denne fremgangsmåten vektlegger man ikke spillere gjennom sin mystiske avatar i et fremmed univers, men som personer med en hverdagslig hobby. Dette gir analytiske muligheter til å utforske forholdet mellom motivasjoner, kontinuitet og praksiser i møte med variasjoner i hverdagen. I et forsøk på å etablere en forståelse av informantenes langtidsforhold med *World of Warcraft* som en dynamisk og integrert del av deres liv ellers, har jeg valgt å kalle dette for *spillerkarrierer*. I likhet med en yrkes-, eller idrettskarriere, er dette en biografisk forståelse av spillerens forhold og meritter til et bestemt aspekt ved sitt liv. Før vi går inn på oppgavens metodiske aspekter vil jeg se nærmere på den overordnede forskningsdisiplinen jeg har valgt å forholde meg til: spillforskning med hovedvekt på online-rollespill eller MMORPG. For å etablere min egen forståelse og posisjon, vil jeg først presentere forskningsdisiplinens tradisjon og retninger, etterfulgt av funn fra relevant forskning på spillertyper og sosial organisering.

## **2.3 Spill og spillere under lupen – Et særegent fagfelt**

Til tross for MMORPG-sjangerens relativt sett korte historie, har både spillene og forskningsfeltet eksistert i flere tiår. Richard Bartles (1996) tidlige kartlegging av spillertyper i MMORPG-enes tekstbaserte forfedre på 1980-tallet blir tradisjonelt trukket frem som et av

pionerstudiene. Den reelle utbredelsen av forskningsfeltet spores derimot tilbake til begynnelsen av millenniet, med en bidragsboom fra alle mulige forskningsfelt (Mortensen 2009). Psykologer, sosiologer, antropologer, økonomer, så vel som pedagoger og mange andre retninger har demonstrert interesse i forskningsfeltet, og formet det på sine egne vis. Men slik som Nielsen m.fl. (2008) og Mortensens (2009) kategorisering av feltet viser, er det visse overordnede likhetstrekk som knytter disiplinene sammen. Nielsen m.fl. (2008) opererer med fire hovedgrupperinger basert på forskerens analyseenhet. Disse grupperingene har enten et *narrativistisk*, *ludologisk*, *kontekstualistisk* eller *ontologisk* utgangspunkt.

Forskere med et narrativistisk fokus henter inspirasjon fra humaniora, og vektlegger forståelse av selve spillene gjennom tekstanalytiske metoder. I sterk motsetning til den førstnevnte gruppen finner man blant spillersentrerte forskere ludologene, som vektlegger deltakelse og innlevelse. Den fremtredende ludologen Espen Aarseth (i Mortensen 2009:57) betrakter spill som kybertekst, hvis forståelse krever spilling fremfor lesing, som assosieres med den narrativistiske fremgangsmåten.

Den omtalte riften i forskningsspørsmål og metode gjør seg synlig hvis man ser nærmere på konkrete bidrag. Jill Walker Rettbergs (2008a) artikkel *Quests in World of Warcraft: Deferral and Repetition*, ser nærmere på dramaturgien i World of Warcrafts oppdrag, og demonstrerer hvordan forskere ifølge Aarseth (i Mortensen 2009:57) leser spill gjennom tekstanalytiske metoder. I kontrast til dette finner vi den spillersentrerte forskeren T.L. Taylor (2008) som eksempelvis baserte seg på egne opplevelser og sin artikkel om nye sosiale dynamikker rundt bruk av spillerskapt grensesnittutvidelser, på egne opplevelser og observasjoner i World of Warcraft.

Kontekstuelle forskere ser på spill som forlengelser av den ellers eksisterende samfunns- og mediekulturen. Typiske tematikker innenfor denne orienteringen er hvordan faktorer som kjønn og seksuell legning er innkodet i spilldesign, og reflekteres i spilleres valg. Et konkret eksempel er Corneliussens (2008) *World of Warcraft as a Playground for Feminism*, som tar for seg reproduksjon av klassiske kjønnsroller i World of Warcrafts spillerbase. Den siste kategorien i Nielsens m.fl. (2008) firedeling er de ontologiske studiene av spill. Her finner vi de mer filosofiske studiene, som undersøker de store og universelle spørsmålene. Hvorfor man spiller, og hvorvidt spill er virkelige eller ei, er eksempler på spørsmål denne skolen vil ta for seg. Juuls (2010) *A Casual Revolution* analyserer en lang rekke spill, for å se nærmere på essensielle kvaliteter ved de arketyperiske spill- og spillerkategoriene casual og hardcore.

Denne firedelingen av forskningsdisiplinene skiller mellom *spill*, *spiller*, *kultur* og *ontologi* som analyseenheter. En siste gruppering som blir bedre fanget opp av Mortensens (2009) noe

mindre tilgjengelige tredeling av forskningsmiljøet, er *strukturalistene*. Utgangspunktet for disse forskningsbidragene er undersøkelser av mønster og strukturer i alt fra narrativ til spillerkommunikasjon. Psykolog og samfunnsviter Nick Yee (2006, 2007a, 2007b, 2008) har i en lang rekke artikler undersøkt tematikker som spilletid, demografi og sosial organisering, gjennom både kvalitative og kvantitative tilnærminger. For å få til dette har Yee benyttet seg av en kvantitativ datainnsamlingsmetode, kalt "data mining". Dette innebærer at forskere designer en programutvidelse til spillet som blir installert og satt til å overvåke serveraktivitet over lengre tid. På denne måten kan man eksempelvis finne ut hvor mange spillere som er pålogget til en hver tid, og hvor lenge de i gjennomsnitt er på.

Denne oppgaven tar utgangspunkt i teoretiske bidrag fra de fleste retninger, men baserer seg på en kontekstualistisk analyse. Mitt fokus er det overordnede fenomenet "casualisering av spill", som har sterke paralleller til utviklinger i cyberkulturen gjennom heterogenisering av brukerbasen. Analysen tar derfor utgangspunkt i å observere og forstå kontekstuelle kulturelle fenomener som overgangen fra en kalkulasjonskultur til en simulasjonskultur (Turkle 1995, i Bell 2007) i World of Warcraft. For å tydeliggjøre og etablere mitt teoretiske utgangspunkt vil jeg i kapittelets avsluttende del presentere tidligere forskningsfunn på aspekter knyttet til spillerpraksiser og sosial organisering i online-rollespill.

## 2.4 Motivasjoner og spillertyper

Det finnes mange mulige måter å karakterisere spillere på, avhengig av ulike faktorer som sjanger, spillestil, progresjon og motivasjoner. Tradisjonen med å gi ulike spillere betegnelser basert på deres praksiser stammer helt tilbake til tabletop-terningspillene *Dungeons & Dragons* fra 70-tallet (Taylor 2006:70). Begreper som *power gamers* og *munchkins* ble brukt for å betegne spillere som forholdt seg til spillene på en unaturlig og ubalansert måte. Dette involverte besettelser av enkeltaspekter som kamp eller plyndring, noe som skapte stigmatiserte, endimensjonale spillestiler (Ibid). Dette kan eksempelvis sammenlignes med fotballspillere som bare dribler, aldri tør å ha ballen og lignende entydige atferdsmønstre. Et av de første vitenskapelige innslagene som tok for seg arketyper blant spillere var Richards Bartles forskning på spilleres preferanser i kommersielle britiske MUDs på slutten av 80-tallet. Dette ble iverksatt gjennom en langvarig forumdiskusjon mellom spillers mest dedikerte spillere (Bartle 1996).

**"The debate sparked by the question "what do people want out of a mud", and comprised several hundred bulletin-board postings, some of considerable length,**

**typically concerning what the players liked, what they didn't like, why they played, and changes they would like to see to "improve the game" (Bartle 1996:756).**

Etter at Bartle analyserte dataene, kom han frem til følgende to funn. For det første kunne elementene spillere forholdt seg til deles inn i *fire* hovedkategorier: *Achiver*, *Explorer*, *Socializer* og *Killer*. For det andre havnet spillere litt innenfor hver av disse, og kategoriene var derfor ulike "grunnstoff" som sammen bygde opp en spillers samlede type (Bartle 1996). Den første spillerkategorien, achiever, kjennetegnes av måloppnåelse. Disse streber etter å fullføre utfordringer som de setter for seg selv, og dette involverer tradisjonelt de mest glamorøse og statusrelaterte aktivitetene, som å bekjempe de vanskeligste utfordringene og anskaffe utstyr som andre spillere bare kan drømme om. Explorers, eller utforskere, er opptatt av å *lære* verdenen de lever i, og vil bruke store doser av sin spilletid på å se seg rundt i sin digitale verden. Bartle (1996) påpeker at man kan forstå utforskere som både bredde- og dybdeorienterte. Først og fremst er de opptatt av å kartlegge sin verden rent geografisk, men etterhvert vil de utforske spillets dybde ved å forstå og leke seg med spillets regler og fysikk.

Den tredje kategorien, socializer, er de sosiale spillerne som benytter seg av online-spill som en kommunikasjonsplattform. Tidligere skjedde dette i stor grad gjennom tilnærmet teatraliske rollespillseanser (role playing), men i de senere årene har denne formen for sosialisering i online-rollespill paradoksalt nok blitt en nisje for spesielt interesserte, isolert til bestemte riker og laug (Taylor 2006:30). Den siste kategorien, killer eller controller, kjennetegnes av et sterkt ønske om å kontrollere eller påvirke andres spilletid. Dette innebærer som oftest fiendtlige handlinger mot andre spillere i form av angrep (PvP), trakassering, men i noen sjeldne tilfeller også en hjelpende hånd (Bartle 1996). De fire kategoriene i Bartles (1996) taxonomi er som nevnt ikke noe som eksisterer i sin råeste form, og spillere vil alltid til en viss grad befinne seg innenfor alle fire kategorier, siden det tross alt er vanskelig å unngå et spillelement fullstendig, uansett hvor hardt en prøver.

Egenskaper som tar for seg dedikasjon og involvering fremfor aktiviteter har etter hvert blitt mer og mer utbredt. Begreper som casual, hardcore og power gamer tar nødvendigvis ikke for seg hva spillere gjør i spillet, men hvordan de gjør det. Taylor (2006:70) presenterer en tredelt oppdeling av spillere som hun har støtt på gjennom forskningen sin, og disse er *casual gamer*, *power gamer* og *role players* (Taylor 2006:72). Kategoriene forklarer svært ulike ting avhengig av hvem man spør, og er assosiert med en rekke stereotyper og fordommer. Antakelsene om casual-spillere kan sammenlignes med Bakardjievas (2005) "vanlige bruker", og blir i denne konteksten ansett som personer med et "nøkternt", men

samtidig lite innsiktsrikt, forhold til spill. "Power gamers" er derimot den totale motsetningen, og spill blir av denne brukergruppen benyttet for realitetsflukt.

**"One of the most interesting distinctions I have found in my research on MMOGs is the difference between casual and power gamers. Both terms are likely to evoke a stereotyped figure. The casual gamer is often seen as someone "with a life" who invests only moderate amounts of time in a game, while the power gamer appears as an isolated and socially inept player with little "real life" to ground him. Such distinctions echo what is often said about virtual worlds more generally, that those who find online spaces compelling simply do not have much happening offline" (Taylor 2006:70).**

Den stereotypiske fremstillingen viser til hardcore eller power gamere som spillere uten et "liv", som søker seg til digitale univers for å fylle det tomrommet casual-spillere ikke har i hverdagen. Det er her viktig å påpeke at Taylor (2006) kun presenterer dette som eksisterende fordommer, og ikke som reelle vitenskapelige funn. Men det finnes også forståelser og egenskaper knyttet til kategoriene som ikke eksplisitt forholder seg til hvor mange timer spillere bruker, men hvilken filosofi deres spilling er styrt av. Den tredje kategorien rollespillere er kjent for å aktivisere seg selv ved å bygge fortellinger og allianser med sine avatarer, selv om det som oftest ikke finnes noen formelle mekanismer som belønner dette (Ibid). Power gamers kan derimot forstås som en motsetning til disse, med en spillestil rettet mot å oppnå hyppig progresjon. "Casual gameren" er også drevet av progresjon, men har ikke det samme drivet og metodiske fremgangsmåten (Taylor 2006:72). En måte å forklare dette er for eksempel ved å sammenligne seriøse fotballspillere med individer som driver med bedriftsfotball. Begge partene spiller samme spillet, men med variasjoner i tidsforbruk, seriøsitet og mål.

Juul (2010) anser de arketyperiske kategoriene som stereotypiske forestillinger av polariserte grupper, hvis egenskaper er omvendte speilbilder. Casual-brukere er lite glade i vanskelige spill, foretrekker enkle, samt trivelige scenarioer, og er lite villige til å bruke mye tid eller energi på aktiviteten. Den stereotypiske hardcore-spilleren eller power-gameren blir naturlig nok tiltrukket av alt det en casual misliker (Juul 2010). Enda et aspekt ved analysen peker på forholdet mellom brukergruppene og de assosierte spillene. Mens hardcore-spill krever egenskaper som bare de tilsvarende spillere har, tilbyr casual spill *fleksibilitet*. Voldelige skytespill som krever store mengder koordinasjonsevner og kunnskap om spill-konvensjoner, vil kun være tilnærmelige for de som innehar de adekvate egenskapene, mens casual arcade-spill som det klassiske *Tetris* kan spilles uavhengig av kapital, intensitet og dedikasjon.

Det Taylor (2006:67-92) peker ut som den essensielle forskjellen mellom spillertypene er det hun kaller *instrumentell spilling*. Hardcore spillere er målorienterte, og for å oppnå målene

sine på en mest mulig effektiv måte, adopterer de en metodisk fremgangsmåte eller spillerfilosofi som preges av instrumentalitet. Det sterke fokuset på progresjon fremmer en stadig jakt på de beste og mest effektive løsningene. Spillingen blir derfor preget av et analytisk utgangspunkt fremfor det intuitive eller lekne, som kjennetegner Turkles (1995, i Bell 2007) fremstilling av simulaskjonskulturen. Strategiene som blir valgt styres med andre ord ikke av personlige preferanser som underholdningsverdi eller estetikk, men av i hvor stor grad de øker sannsynligheten for suksess. Dette manifesterer seg blant annet gjennom kvantifisering og dekonstruksjon av spillenes grunnregler og variabler. Et hopp er for mange spillere bare et hopp, men for en instrumentell spiller vil det være mange statistiske egenskaper knyttet til å forstå “hoppemekanismen”. Hvor høyt, lavt, kort eller langt kan jeg hoppe? Hvordan ser de bakenforliggende tallvariablene for hopping ut? Og hva er den optimale strategien for å hoppe lengst mulig hver gang? Dette er et forenklet eksempel på hvordan denne formen for kvantifisering kan se ut.

Et felles funn for både Taylor (2006) og Juul (2010) var at mange av stereotypiene manglet forankring i virkeligheten. Blant Taylors informanter var “power gamerne” også de mest sosiale i spillet, mens casual-spillere Juul (2010) intervjuet viste en uforventet stor grad av spillkunnskap og ellers utypiske egenskaper. Til tross for dette lever antakelsen om en pågående konflikt mellom de “nøkterne” casual-spillerne og deres mer dedikerte motpart videre (Paul 2010:159). Kritikere som Karlsen (2008) kritiserer både eldre motivasjonsmodeller (Bartle 1996) og nyere skiller som casual og hardcore (Juul 2010) for å mangle empirisk grunnlag, samtidig som de ikke tar høyde for sjangerens kontinuerlige utvikling. Min interesse og bruk av begrepene er både metodisk og analytisk. Selv om kategoriene er ekstreme forenklinger av en kompleks realitet, er de, som idealtyper, gunstige kategoriseringsverktøy. Men samtidig ønsker jeg å forstå hva slags rolle disse begrepene spiller i World of Warcraft? Hva innebærer det å være *casual* eller *hardcore* i denne konteksten? Og er dette, i likhet med cyberkulturens eldre og nyere brukere (Turkle 1995, i Bell 2007, Bakardjieva 2005) historiske skiller?

## 2.5 Laug i Online-rollespill

Betydningen av forskjellige spillertyper, med forskjellige motivasjoner og filosofier, er i online-rollespill stor på grunn av den store rollen *sosial organisering* spiller. Gjennom organisasjoner, grupper og kommunikasjonskanaler må spillere med forskjellige bakgrunner og insentiv samhandle, og møtet mellom varierende motivasjoner og praksiser er dermed et

faktum. *Guilds* eller *laug*, som jeg har valgt å oversette det til, er en nøkkelkomponent innenfor sosial organisering i online-rollespill. Designene og brukergrensesnittene til de ulike spillene tillater flere former for sosial organisering, som midlertidige smågrupper eller offentlige kommunikasjonskanaler. Laug er en mer permanent og planlagt form for organisering med hierarkier og medlemskontroll.

**"Since online players frequently change their personal gaming goals, they often leave active guilds to join others. Accordingly, online guilds are now experiencing cyclical lives that entails creation, development, member suspension, splitting, merging and disbanding, thereby becoming perhaps the most representative social organization in online game societies" (Chen m.fl. 2008:293-294)".**

Williams m.fl. (2006) presenterte i deres undersøkelse av laug i World of Warcraft en typologi bestående av en rekke kategorier ut fra satte organisasjonsmål og aktiviteter. Disse er *sosiale laug*, *rollespill-laug*, *spiller-versus-spiller-laug (PvP)* og *sluttspill-laug*. Vi ser at aspekter og motivasjoner knyttet til ulike spillertyper re-manifesterer seg gjennom laugenes overordnede mål. Statistiske funn fra studiet viste at 60 prosent av respondentene var deltakere i sosiale laug, hvor spilling i en tradisjonell forstand kom i andre rekke (Williams m.fl. 2006). Den sosiale faktoren ved laug gikk dog igjen i alle organisasjonsformer, men forskjellen fra de rene sosiale laugene lå i forskyvninger i målprioriteringer. Et typisk sosialt laug består teoretisk sett av spillere som primært er ute etter sosiale opplevelser med medspillere, og som utfører aktiviteter som en forlengelse av dette samholdet. I andre laug er dette forholdet mellom sosialt samvær og bestemte aktiviteter reversert.

Den nest største laugtypen i funnene til Williams m.fl. (2006) er de sluttspillorienterte, som samtidig er den mest glamorøse typen av dem alle på grunn av de prestisjetunge *merittene* de oppnår gjennom sine aktiviteter. Det primære målet til sluttspill-laug er å fullføre spillets vanskeligste deler som består av tidkrevende gruppeaktiviteter kalt raids som jeg vil omtale som *sluttspillaktiviteter*. "The primary function of a raiding guild is to organize and schedule 40-member team events that typically last between 2 and 8 hours and require heavy dose of management and intricate coordination of player roles" (Williams m.fl. 2006:345). Størrelsen på gruppene som utfører disse aktivitetene har siden utgivelsen av spillets ene tilleggspakke, *The Burning Crusade*, blitt redusert til maksimum 25 spillere. Laug rettet mot å utføre disse aktivitetene vil derfor i teorien ha et minstekrav på 25 medlemmer.

Williams m.fl. (2006) fant gjennom sinne funn ut at større laug var preget av formelle organisasjonsformer bestående av hierarkier og praksiser som medførte utvikling av organisatoriske fremtidsvisjoner, rekrutteringsordninger og sanksjoner. De hierarkiske



organisasjonene bar preg av militær organisering (Ibid:351), og hadde administrative ledere så vel som spesialister som yrkesledere med ansvar for mindre grupper innad. Laug i World of Warcraft, som var deres case, har en høy frafallsrate som legger et meget stort press på lederskapet. Mulige forklaringer på dette er blant annet at medlemmer forlater laug på grunn av diskrepanser mellom spillerens og laugets mål og dedikasjonskrav (Williams m.fl. 2006). En konkret mekanisme som fører til slike skiller er ifølge Chen m.fl. (2008:294) at hardcore-spillere former laugets målsetninger og politikk ut fra egne idealer, og dermed fremmedgjør medlemmer med mer casual praksiser. Yee (2006) trekker også inn laug som et dobbeltegget sverd som både motiverer spillere, men samtidig kan føre til *utbrenthet* på grunn av sosiale plikter.

Laug er derfor ikke bare relevante for å forstå de strukturelle aspektene ved sosial organisering, men også for å forstå interaksjon mellom ulike motivasjoner, praksiser og hverdagsliv.

I denne oppgaven spiller laug to store roller. For det første har jeg kun valgt å benytte meg av informanter som primært har involvert seg i enten sosiale eller sluttspill-laug. Formålet med dette er å redusere antallet variabler som de noe forskjellige PvP- og rollespillnisjene kan medbringe. Samtidig kan skillet mellom spillere med et sosialt og et sluttspillorientert fokus sammenlignes med casual-/hardcoredikotomien. Bakgrunnen for denne forståelsen er at sluttspillaktiviteter blir oppfattet som et hardcore-fenomen, som casual-spillere i en veldig liten grad deltar i (Taylor 2006:72, Paul 2010:159). For det andre har jeg definert karriere kategorier basert på informantenes langvarige forhold til ulike laugtyper. I det kommende kapittelet vil jeg se nærmere på oppgavens metodiske fremgangsmåter, styrker og svakheter.

## 3. Level 85 og intervjuer – Metode

I dette kapittelet vil jeg se nærmere på oppgavens metodologiske aspekter, ved å presentere bakgrunnen for utvelging og utføring av de ulike prosessene for innsamling og analyse av data. Det jeg skal begynne med, er å se nærmere på valg av metode, utvalg og datainnsamling. Mitt utgangspunkt i denne oppgaven var et ønske om å presentere spilleres forståelser og praksiser i form av selvbiografiske element, så vel som refleksjoner. Jeg har selv spilt MMORPG-spill i snart ti år, og ønsket som spiller å vektlegge kunnskapen og følelsene til sjangerens utøvere. Det metodiske valget falt på en kvalitativ intervjumetode, noe som er godt egnet til denne formen for studie. “Formålet med et intervju er å få fyldig og omfattende informasjon om hvordan informanter forstår erfaringer og begivenheter i sitt eget liv” (Thaagard 2006:83). Min egen bakgrunn og forståelse har unektelig formet det metodiske valget, og jeg har vektlagt spilleres uformelle fortelling om sin hverdag i World of Warcraft gjennom aktive intervjuer.

### 3.1 Utvalget

Jeg gikk aktivt inn for å finne informanter som representerte flere spillestiler. Tidligere erfaring med en umanipulert snøballmetode under bacheloroppgaven resulterte i et utvalg som kun representerte den mer dedikerte brukergruppen. Jeg opplevde slik som tidligere at det var stor tilgjengelighet av relativt “hardcore” spillere, både i nettverk jeg tidligere har blitt kjent med og nye. For å finne de mer casual spillerne måtte jeg derimot bruke mer innsats på å spørre nøkkelpersoner. De fleste av disse hadde nylig reaktivert sine kontoer for den nye tilleggspakken “Wrath of the Lich King”, og tidspunktet jeg oppsøkte informantene var derfor utilsiktet godt timet. Informantene kom fra fire ulike nettverk eller vennekretser i alderen 18 til 30, og var enten boende i Trondheim eller Kristiansund. Jeg hadde muligheten til å utføre gruppeintervju med to av informantene men valgte ikke å gjøre dette. Selv om de hadde veldig like praksiser, og spillemønster, ønsket jeg å unngå interessekonflikter blant informantene. Jeg valgte derfor å holde meg til vanlige intervjuer for å unngå at spillere hadde flere forstyrrende element enn meg, som kunne sensurere eller modifisere deres utsagn om seg selv eller andre spillere.

Jeg valgte å fokusere på strategisk utvelgelse av mannlige informanter med et bredt spekter av erfaringer, praksiser og interesse. Årsaken bak dette valget skyldtes det faktum at jeg ønsket å fokusere på tradisjonelle spillertyper, uten å ta hensyn til kvinnelige spilleres

rekrutteringsmønster og noe varierende motivasjoner (Yee 2006 og 2007b). Med andre ord ønsket jeg å utforske de samme gruppene som opprinnelig ble kartlagt, da spill fremdeles var en lyssky gutteaktivitet. For å gjøre introduksjonen av informantene enklest mulig har jeg delt dem inn i tre kategorier avhengig av intensitet. Den første kategorien består av de vennskapsbaserte informantene som spiller i ny og ne. Disse kan knyttes til casual spilling og har kun forholdt seg til venner fra hverdagen i spillet. Den andre kategorien er spillere som tidligere var veldig aktive, men etter hvert kuttet ned på tidsbruken. Her finner vi både spillere som har beveget seg over til sosiale laug, så vel som spillere som fremdeles forholder seg til sluttspillaktiviteter, men ikke til samme grad som før. Til slutt har vi informantene som over lengre tid har vært relativt stabile. Disse har selvfølgelig også hatt visse variasjoner og pauser over tid, men det som hovedsakelig kjennetegner dem innenfor utvalget er at de har spilt World of Warcraft desidert mer enn resten.

### *De som spilte i ny og ne*

**Adam:** Han bodde under intervjuet sammen med vennen Ivar, som han hadde kjent siden videregående. De kom begge til spillet med en større vennegjeng, som holdt seg relativt stabil gjennom årene. For Adam var det viktig å spille med andre, og han spilte tilnærmet alltid med andre personer i rommet. Da intervjuene fant sted hadde Adam og Ivar funnet tilbake til World of Warcraft for å oppleve den andre tilleggsapakken, men valgte å spille på en veldig avslappet og tidsbegrenset måte. Bakgrunnen til Adam hadde i all hovedsak vært som et laugmedlem uten ansvarposter eller plikter. Sluttspillinnhold hadde han opplevd et par ganger med sitt laug, men han hadde aldri oppsøkt opplevelser utenfor vennekretsen.

**Martin:** Var en svært dedikert spiller som vektla maksimal fullføring av spill. Hans erfaringer i World of Warcraft var derimot svært begrensede, og begge hans opphold kom etter at venner hadde begynt med spillet for første gang, eller på ny. Han var ekstremt opptatt av kartlegging og planlegging, og ble av venner beskrevet som en perfektjonist. Han var hele tiden på jakt etter den beste spesialiseringen for sin avatar, og surfet både før og etter intervjuet det offisielle forumet på jakt etter råd og tips. Under intervjuene var Martin fremdeles i utviklingsfasen, og hadde som mål å oppleve denne for første gang. Martin spilte generelt sett mye, men hadde aldri investert tid i spillet over lengre tid.

### *De som spilte mye før*

**Ivar:** Hans spillestil var tett knyttet opp mot samboeren Adam. De spilte samtidig, i samme laug, gruppe og rom. Bakgrunnen til Ivar var dog forskjellig, og han definerte seg selv som en tidligere “pro-gamer”, som hadde valgt å kutte ned tidsbruken. Da han flere år tidligere bodde i sin hjemby var han dypt involvert i et sluttspill-laug, og var fremdeles preget av den forståelsen av spillet han hadde fått i denne perioden. Ivar spilte relativt lite da intervjuet fant sted, men differensierte seg kunnskapsmessig fra Adam nettopp på grunn av den forskjellige bakgrunnen.

**Christopher:** Like før intervjuene fant sted, hadde Christopher og hans samboere begynt å spille på nytt for å utforske den nyeste tilleggspakken *Wrath of the Lich King*. Christopher var en 23 år gammel gutt, som hadde flyttet til Trondheim veldig tidlig i forhold til bekjente, og på grunn av dette hadde han i en periode dedikert mye tid til World of Warcraft. Siden han var ensom i byen valgte han å tilbringe mer tid i spillet, mens han ventet på at venner og bekjente skulle flytte til byen. Etter hvert som dette skjedde, ble det mindre og mindre World of Warcraft.

**Ståle:** Var den klart eldste informanten og hadde mye på hjertet. Han ble invitert til spillet av en venn, men på grunn av nybegynnerforvirring tok det lang tid før han faktisk var i stand til å spille sammen med vennen. Etter dette hadde han hatt en veldig selvstendig spillestil, og han fortalte at han ironisk nok likte å spille World of Warcraft alene. Ståle hadde visse karakteristiske trekk ved seg, som lignet på den romantiserte forestillingen av den gammeldagse “rollespilleren”. Han tenkte ikke bare på progresjon i rent praktiske termer, men vektla også aktiviteter som matlaging og fiske (håndverk i spillet). Basert på hans beskrivelser fikk jeg inntrykk av at hans rolle i grupper og laug ikke var rent funksjonell, men at han også opererte som en slags oppmuntrende og vitsende skald.

### *De som alltid har spilt mye*

**Rasmus:** Var informanten med lengst fartstid i MMORPG-sjangeren og hadde prøvd ut mange titler. I World of Warcraft hadde han beveget seg frem og tilbake fra en rekke avatarer, laug og riker, med og uten det som etter hvert hadde blitt et større nettverk av elitespillere. Han hadde nylig fått seg en ettertraktet jobb, og valgte derfor å trappe ned på spillingen, noe som innebar at han måtte forlate sitt nyeste laug, som ifølge ham selv var blant de femti beste

i verden. I tidligere perioder hadde han gjort det samme på grunn av skole og jobb, men fant slik som tidligere også denne gangen ut at han i virkeligheten hadde mer fritid enn forventet. Fullførelsen av sluttspillmål som for andre informanter var tilnærmet uopnåelige, var for Rasmus en del av hverdagen.

**Thomas:** Til tross for at Thomas bare var 19 år hadde han ekstremt mye erfaring. Han hadde vært med i en rekke laug, og etablert seg som en lederskikkelse allerede før den første tilleggspakken. Han hadde nylig fullført videregående, og brukte året til å ta opp fag og jobb. Selv om tidspunktet for intervjuet var planlagt på forhånd var Thomas' tidsskjema i spillet så travelt at han valgte å utføre intervjuet mens han ledet en sluttspillgruppe. Thomas var ikke like pratsom som noen av de eldre informantene, men hadde bestemte holdninger, og visste på forhånd hva han mente om det meste.

**Ørjan:** var den yngste informanten og hadde sitt siste semester på videregående foran seg. Han møtte opp på intervjuet godt forberedt, med spesifikk informasjon om den eksakte datoen han kjøpte spillet. Han brukte stadig mindre tid på både World of Warcraft og spill generelt, noe som naturlig nok hang sammen med det faktum at han hadde fått en ny kjæreste og deltidsjobb. Ørjan hadde opplevd det meste i spillet, men foretrakk periodene hvor han var dypt inne i *spiller versus spiller*-delen.

## 3.2 Fremgangsmåte

Innledningsvis utviklet jeg en intervjuguide ved å ta i bruk personlig erfaring fra tidligere intervju, men også gjennom lengre diskusjoner med venner både online og offline. Tematikker som “achievements”, eliter og spillestiler ble diskutert med venner og bekjente for å finne ut hvilke ord, spørsmål og helhetlige debatter brukere forholdt seg til. Spillkarrierer og “achievements” hadde over lengre tid fascinert meg, og ble to overhengende tema for intervjuguiden. Dette manifesterte seg i spørsmål om hvordan spillere gjennom årene hadde navigert fra ulike laug, identiteter og forståelser. Mange av spørsmålene var intensjonelt veldig åpne, og meningen med dette var å unngå assosiasjoner eller forventninger. Informantene ble intervjuet i to byer mot slutten av 2009 og begynnelsen av 2010. Intervjuene fant i all hovedsak sted i hjemmene til informantene, og i noen tilfeller var dette avslappede sofasamtale, mens informanter andre ganger helst ville spille samtidig. Vi begynte med en kort samtale om spill generelt, og samtidig som de gjorde seg kjent med litt av min

spillerbakgrunn og oppgaveinteresse, fikk jeg inntrykk av hva slags spillerpersonligheter de selv hadde. Troverdighet innenfor forskning på virtuelle verdener handler nødvendigvis ikke om ens rolle som forsker eller student, men posisjon i de omgivelser som blir utforsket (Mckee og Porter 2009: 19). Etnografiske metoder og utgangspunkt er utbredt innenfor forskning på MMORPG (Taylor 2006, Malaby 2009, Castronova 2005, Karlsen 2008), og henger sammen med faktorer som kredibilitet og læringskurve. For at informanter skal stole på intervjueren må de anerkjenne personens innsikt og motivasjoner. I MMORPG-titler handler dette om erfaring og konvensjonelle progresjonskrav. Steinkuhler (2007, i Porter og Mckee 2009) forteller eksempelvis hvordan spillere i *Lineage 2* oppfattet erfaringsnivå 48 som en kritisk minimumsgrense for å oppfattes som en genuint erfaren spiller. Og i *World of Warcraft* kan lignende grenser knyttes til skillet mellom utviklingsfasen og det høyeste erfaringsnivået som åpner muligheten for å delta i sluttspillaktiviteter.

I tillegg til troverdighet er også betydningen av egen erfaring betydningsfull for å gjøre det mulig for informantene å bruke egen sjargong og interne logikk. Taylors (2006) første personlige møte med "hardcore-spillere", var både preget av uforståelige beskrivelser og forklaringer. Måten de snakket om spillet på var ny og forvirrende, men hennes personlige erfaring, gjorde det i utgangspunktet mulig for spillerne å tale på denne måten. Eksempler på slike tilfeller var mange under intervjuene, og mens det i enkelte tilfeller handler om å forstå spesifikke begreper og mekanikker, er det andre ganger viktig å ha innsikt i konvensjoner og kulturelt signifikante figurer og hendelser. Under tematikken elitespillere kom Ørjan med følgende utsagn.

*Ja altså jeg hørte liksom at dem ropte "Kungen sug" og jeg sjekka opp på armory å sjekke gir (utstyr) osv, så det er bare gjennom det" (Ørjan).*

Ørjans første møte med elitesfæren i *World of Warcraft*, var gjennom en tilfeldig hendelse hvor elever ved hans skoler ropte ut frasen "Kungen sug". Gjennom Blizzards egne avatardatabase "armory", fant han fort ut at dette var en høytstående spiller både i form av utrustning og laugtilhørighet. Avataren Kungen er en tilnærmet legendarisk skikkelse i *World of Warcraft*, og navnet er velkjent blant spillere. Hvorvidt Ørjan hadde beskrevet lignende situasjoner hvis hans antakelse var at jeg ikke var klar over "Kungens" kulturelle signifikans, er tvilsomt. Et etnografisk utgangspunkt er derfor vitalt både for å skape tillit og troverdighet, men også for å aksessere og fortolke fortellinger fra spilleres egne komfortsone.

Min posisjon som aktiv spiller gir mange felles opplevelser og forståelser med informantene, og dette valgte jeg aktivt å bruke for å forme intervjuene, fremfor å underkue det i et forsøk på å distansere meg selv fra tematikken. Formålet mitt slik som i tidligere tilfeller var å fungere som en aktiv samtalepartner. Hensikten med denne fremgangsmåten er å skape en mer personlig og avslappet holdning gjennom tilgang til “bakromsatferd” (Thagaard 2006:69-70). I det aktive intervjuet ligger det også visse metodologiske antakelser om intervjuets funksjon (Holstein og Gubrium 2004).

**“It is an image of the interview as an occasion for constructing, not merely discovering or conveying, information” (Holstein og Gubrium 2004: 149).**

Hovedmålet er ikke å presentere virkeligheten (Jensen og Lauritsen 2005:649), men å partisipere i et samspill hvor informanten sammen med intervjueren konstruerer en fortelling om tematikken. Målet er eksempelvis ikke å triangulere seg frem til en mest mulig korrekt forestilling av hvordan World of Warcraft-opplevelsen er, men å sammen med informanten skape en fortelling basert på følelser og kunnskap. Rent analytisk innebærer dette at datamaterialet også burde behandles med den samme åpenheten som intervjuene, altså som gjensidig konstruerte fortellinger, og ikke sannheter og falskheter.

I de første intervjuene prøvde jeg å notere detaljer på intervjuguiden, men opplevde at informantene ble distraheret av dette. På grunn av den nokså åpne og hverdagslige naturen til intervjuet er det forståelig hvordan notering opplevdes som et forstyrrende element. Transkriberingen av intervjuene skjedde kort tid etter at de fant sted, og de fleste opplevelser var derfor fremdeles i minnet. Opptakene ble utført med en digital opptaker (Roland Edirol R-09). Transkriberingen ble gjort i flere etapper hvor jeg til å begynne med transkriberte alt nøyaktig slik det var, før jeg etter hvert forenklet informasjonen ved å begrense hostelyder og tenkelyder til det jeg fant nødvendig.

Da dataen skulle skrives om til en flatempirisk fortelling, valgte jeg å redusere karakteristiske element ved informanter ytterligere, og rettet opp i grammatiske mangler. Typisk spillerspråk involverer bruk av engelske begrep som “character”, gjerne med norske bøyninger. Hvordan språket skulle takles har vært en utfordring, men jeg bestemte meg etter hvert for å presentere informantens utsagn på en mest mulig respektabel måte. Samtidig har jeg latt engelske ord forbli urørt for å reflektere det særegne språket spillere benytter seg av.

Basert på tematiske overskrifter ble sitater som var betydningsfulle for informantens fortellinger valgt ut og organisert. Analyseprosessen tok utgangspunkt i “grounded theory”, som vektlegger fleksibel tolkning av den empiriske data, fremfor å forstå den gjennom

ferdigbestemte teoretiske verktøy (Dey 2004). Dette innebærer at dataanalysen ikke skal ta utgangspunkt i bestemte perspektiv eller antakelser, men at en skaper teorien gjennom det empiriske innholdet. Gjennom en gradvis fremgangsmåte blir den empiriske dataen utforsket i nye teoretiske kontekst, med mål om å utvikle en stadig dypere forståelse. I praksis betydde dette at data ble samlet og analysert uten et spesifikt teoretisk utgangspunkt. Isteden ble fenomener og tendenser som gjorde seg synlige i informantenes utsagn, benyttet for å skape og adoptere de teoretiske verktøyene. Sammenligning av data er innenfor “grounded theory” et av de fremste virkemidlene, og fungerer som et ordningsapparat vi benytter for å forstå fenomenet vi analyserer gjennom likheter, ulikheter og mønster (Dey 2004:88). Denne formen for analyse ble brukt for å forstå informantene i forhold til hverandre. I analysen var dette et viktig redskap for å skape oversikt, men også for å relatere informantene til hverandre så vel som den eksisterende diskursen om motivasjoner og spillertyper.

Gjennom hele løpet har jeg vektlagt informantenes og min egen kunnskap og kompetanse som spillere. Intervjuene var vennskapelige, og vektla informantenes erfaringer, men også min egen rolle som spillende student. På grunn av denne fremgangsmåten, er det også et økt behov for forklaring. Spesialiserte ord og uttrykk, fenomen og “tatt-for-gitt-heter” var en vanlig del av informantenes fortellinger, og derfor vil jeg i kapittel fire både gjennomgå elementære og implisitte aspekter ved MMORPG-sjangeren.





## 4. World of Warcraft – En introduksjon

World of Warcraft har en rekke programmerte regler og designelement som sammen utgjør alt fra frodige skoger til matematiske formler for våpenskade og kommunikasjonskanaler. Spillere logger på i en kolossal og kontinuerlig verden, hvor de kan utføre ulike aktiviteter enten alene eller med andre. Spillere jakter etter monster, lærer seg håndverk, og kjemper mot hverandre i arenaer. I dette kapittelet vil jeg presentere relevante konsepter fra World of Warcraft gjennom både eksplisitte detaljbeskrivelser av basiselementer, og implisitte tankesett og rasjonaliteter som er en del av den unike kulturen. Dette kapittelet vil også introdusere tidligere forskning på de kommende områdene, som i motsetning til tidligere presentert teori, er mer spesifikk og avhengig av mer detaljerte forklaringer.

I artikkelen "Social dimensions of expertise in World of Warcraft players" skiller Mark Chen (2009) World of Warcraft-opplevelsen inn i to signifikante faser med karakteristiske trekk. Spilleren blir under *utviklingsfasen* introdusert til spillets grunnleggende konsepter som oppdrag, kamp og avatarutvikling. Denne fasen kan ta alt fra et par dager til et år avhengig av spillerens tidsforbruk og erfaring. Når spilleren når det høyeste erfaringsnivå vil denne fasen ta slutt, og en spillestil preget av annet innhold og dynamikk venter spilleren i *sluttspillfasen*. Nå er "treningsleiren" over, og spilleren skal praktisere det som ble lært under utviklingsfasen gjennom utfordringer og aktiviteter med høyere vanskelighetsgrad og krav til samarbeid.

Jeg vil videre ta utgangspunkt i Chens (2009) analytiske todeling av spillerløpet i World of Warcraft som en strukturell ramme for mine beskrivelser av de mest relevante elementene og kulturelle fenomenene i spillet. Jeg vil begynne med å se nærmere på de primære progresjonssystemene som kjennetegner sjangeren, før jeg ser nærmere på hvordan sosial organisering utarter seg i World of Warcraft. Dette blir fulgt opp av en gjennomgang av de distinkte kulturelle forskjellene spillere støter på når sluttspillfasen er oppnådd.

### 4.1 Utviklingsfasen

Kunsten å spille et MMORPG baserer seg på en rekke grunnleggende konsepter som både involverer tradisjonelle rollespillelementer og sosiale dimensjoner ved ens tilstedeværelse i et nettsamfunn. Det hele begynner med kreasjon av en *avatar*, spillerens representasjon som brukes til å engasjere i kamp og sosialisering i den virtuelle verden. I noen spill, som eksempelvis *Pac-Man* eller *Super Mario*, er denne personligheten allerede predefinert og uten utviklingspotensial, men i rollespill er det opp til deg å bestemme hvem og hva du skal være,

ut fra spillets regler. Under skapelsen av en avatar stilles spilleren ovenfor en rekke definerende valg. Hva som velges påvirker hvordan avataren ser ut, hvilken side av historiens konflikt hun eller han befinner seg på, og hvilke kampmetoder som vil være tilgjengelige. Valgene en spiller tar vedvarer gjennom spillets to faser, og spilleren forplikter seg dermed til en viss rollespesialisering gjennom sitt valg (Castronova 2006:108). Det mest betydningsfulle valget er dog valget av yrke, siden dette er den primære grenseskapende variabelen mellom avatarer.

*Yrke* definerer hvilken rolle man har i kamp, og hvilket utstyr man kan ta i bruk. Krigere bruker tunge rustninger og sverd, mens magikere bruker kjoler, kapper og magiske staver. World of Warcraft har totalt ti yrker, og noen av disse er: druid, jeger, prest og sjaman. I noen tilfeller velger man et bestemt yrke basert på personlige preferanser, mens spillere andre ganger velger et yrke som har en mer ettertraktet rolle. En spiller som har valgt prest med helbredende egenskaper vil få flere gruppeinvitasjoner enn for eksempel en jeger. Grunnen til dette er rett og slett forholdet mellom tilbud og etterspørsel. En annen trend jeg har opplevd er at vennegjenger på forhånd diskuterer og planlegger hvilke yrker de skal velge, for å skape en best mulig gruppe, som dekker alle roller. Jeg har for denne oppgaven valgt å skape en demonstrativ avatar ved navn Jostein.



Bilde 1: Dette bildet ble fanget i løpet av de første sekundene etter at Jostein satte sin fot i Elwynn Forest, som er "landingsplattformen" for nyskapte menneske-avatarer (Egen bildesamling).

Bildet viser min nyskapte avatar Jostein i et tredjepersons perspektiv, plassert foran en vakt med et utropstegn som betyr at han kan tilby meg et *Quest* eller oppdrag. Rundt omkring på skjermen ser man flere knapper, ikoner og tekstbeskjeder. Ved å klikke på disse kan avataren, så vel som spilleren, interagere med andre spillere og spillfigurer gjennom kamp, samtale og handel. Etter hvert som avataren utvikles, vil flere egenskaper legges til. Læringskurven bestemmes altså av hvor fort avataren går opp i erfaringsnivå og utforsker nye steder. Gjennom avataren Jostein vil jeg fra nå av kunne logge meg på spillet og utforske flere kontinent fulle med andre spillere, monster og storslåtte monument, og alt dette mens jeg utfører ulike utfordringer som utvikler min avatar.

#### 4.1.1 Avaturutvikling

Avatarutvikling har alltid vært en del av MMORPG-sjangeren, men i motsetning til tidligere spill ble det i World of Warcraft mulig å gjennomgå denne fasen helt alene (Paul 2010:159). Selv om designet åpner for mange spillestiler og aktiviteter er det bestemte handlinger som fører til utvikling og progresjon av avataren. Den første av disse er akkumulering av *Experience Points*, primært kjent gjennom forkortelsen *XP*, som jeg har valgt å kalle *erfaringspoeng*. Dette foregår gjennom to hovedaktiviteter: gjennom å drepe monster og løse oppdrag. Å beseire fiender i kamp er et sentralt element i spillet, men også å fullføre oppdrag som blir utlevert av forskjellige *NPCs* rundt omkring i verden er en vanlig måte å utvikle avataren på. En NPC er en datastyrt figur som gir spillere belønninger for å fullføre oppdrag, samtidig som innholdet til deres oppdrag har en narrativ funksjon. World of Warcrafts struktur under utviklingsfasen består av konstant geografisk relokalisering etter hvert som oppdragene og fortellinga som følger med blir fullført. Når Josteins har fullført alle oppdragene en plass, vil han bli sendt videre til en ny by eller utpost for å gjennomføre et nytt mikrokosmisk eventyr. Gjennom denne lange kjeden av oppdrag og monsterbekjempelser vil avataren, i dette tilfellet Jostein, ansamle store mengder erfaringspoeng, som gradvis vil utvikle hans potensial i form av økte kapabiliteter.

Det som stadig blir trukket frem som den store motivasjonen i online rollespill, er utviklingsmuligheten. Etter hvert som en avatar får nok erfaringspoeng, vil han stige i *Level* eller *erfaringsnivå*. I praksis innebærer dette at avataren vil bli mektigere i kamp, og mer rustet til å håndtere fiender av høyere erfaringsnivå. Med høyere erfaringsnivå kommer også større mulighet til spesialisering. Ulike yrker skiller seg fra hverandre gjennom grunnleggende variasjoner i kampteknikker og taktikker. Samtidig vil også avatarer innenfor

de samme yrkene ha muligheter til å spesialisere og differensiere seg innenfor det gitte yrkets rammer. Med andre ord vil en kriger og en prest fungere radikalt forskjellig i kamp, men yrkene vil også ha mindre forskjeller innad. Noen krigere velger aggressive spesialiseringer med store tohånds sverd, mens andre foretrekker å spille defensivt med sverd og skjold. Fellesnevneren for dette yrket vil med andre ord være nærkamp, mens ulike spesialiseringer vil føre til ulike nærkampsformer.

Hvordan spillere forholder seg til utviklingsfasen blir ofte knyttet til de typiske spillertypene, og mens enkelte ser på denne fasen som et nødvendig onde, er dette for andre selve meningen med spillet. Hardcore-spilleren har slik som ellers en pragmatisk holdning til denne fasen, og pleier derfor å fokusere på å få en avatar gjennom erfaringsnivåene fortrest mulig. Casual-spilleren kjennetegnes derimot ved at han oppnår erfaringspoeng betraktelig treigere, og skifter mellom ulike avatarer (Taylor 2006:72). Utviklings- og spesialiseringsprosessen foregår helt til spilleren oppnår maksimalt erfaringsnivå. Parallelt med erfaringspoeng fungerer *loot*, eller *utstyr*, som den andre hovedmekanismen for utvikling og spesialisering. Når spilleren når det høyeste erfaringsnivået blir dette den eneste formen for videreutvikling av avatarens kapabiliteter.

#### **4.1.2 Loot**

Konseptet "loot" (også kjent som items, equipment og gear) eller *utstyr* er en av grunnpilarene i rollespill, og har både en funksjonell, estetisk og symbolsk side ved seg. Parallelt med avatarutvikling gjennom erfaringsnivå, kan spillere også forbedre sine avatarer gjennom gjenstander som våpen, rustninger og magiske ringer. Anskaffelse av utstyr kan skje både gjennom oppdrag, håndverk og handel, men hovedsakelig ved å beseire fiender i kamp. Enkle fiender kan belønne spilleren med relativt vanlig og lite ettertraktet utstyr, mens det beste og mest prestasjonsfremmende utstyret naturlig nok er å finne hos de mest utfordrende sjefsmonstrene. Grunnhypotesen som motiverer spillere til å konstant jage etter bedre utstyr er enkel. Desto bedre utrustet en avatar er, desto bedre vil hun eller han kunne prestere. Samtidig har utstyr en symbolsk side ved seg som er minst like viktig.

På grunn av de forskjellige vanskelighetsgradene assosiert med tilegnelsen av ulike gjenstander, varierer den symbolske statusen til utstyret og de som bærer det. Spillere med eksepsjonelt godt utstyr har ifølge Ducheneut m.fl. (2006a:413) en tendens til å tilnærmet ekshibisjonistisk plassere sine avatarer i tettbefolkede deler av spillets verden, for å bli beundret av andre spillere når de tar pauser. Utstyret sier oss både noe om hvor mektig en

avatar er, og hva slags erfaringer spilleren har. Dette er en så betydningsfull del av spill som World of Warcraft at enkelte vil definere det som selve meningen med spillet, og begrep som "gjenstandstredemølle" blir ofte brukt som en nedsettende beskrivelse av sjangerens grunnleggende dynamikk. Selv om utstyr også er en grunnleggende del av utviklingsfasen, er betydningen av dette aspektet mye større i i sluttspillfasen siden avatarer da ikke lenger kan utvikle seg gjennom erfaringspoeng. Jaget etter utrustning blir da den dominerende drivkraften bak avatarutvikling.

## 4.2 Sosial organisering i World of Warcraft

**“Although WoW offered a leveling experience that was much easier than prior massively multiplayer online games (MMOGs), as leveling in WoW could be completed solo, the game that shipped offered almost exclusively group-based content to players when they reached 60” (Paul 2010:159).**

Det reduserte behovet for tidskrevende samarbeid i utviklingsfasen er et konkret eksempel på hvordan World of Warcraft har skilt seg fra sine forgjengere. Men samtidig var innholdet i sluttspillfasen fremdeles veldig konvensjonelt. Når en snakker om MMORPG-sjangeren er det nettopp den sosiale komponenten som blir vektlagt. I likhet med den tidligere MUD-sjangeren, er det kontinuerlig deltakelse i et interaktivt nettsamfunn som virkelig gjør MMORPG-sjangeren unik. Men hvordan ser egentlig det *sosiale* ut i World of Warcraft? For å belyse dette, vil jeg trekke frem de grunnleggende institusjonaliserte organiseringsformene som brukergrensesnittet i World of Warcraft tilbyr.

*Grupper* er den minste formen, og har en maksimumsgrense på fem spillere. Mens en spiller er del av en gruppe vil erfaringspoeng og utstyr fordeles utover deltakerne. Den økte styrken til gruppen har med andre ord en naturlig ressursfordelingsbakside. Grupper etableres ofte for å fullføre bestemte oppdrag og eller områder kjent som *instanser*, som har en vanskelighetsgrad tilrettelagt for fem spillere. Instanser kan være alt fra en mørk ridderborg til et infernalsk grottekompleks, og strukturen på disse er preget av en veldig klassisk dramaturgi. Gruppen kjemper mot bedre, og gradvis vanskeligere lakeier, som etter hvert leder til et eller flere *sjefsmonster*. For å beseire de mest utfordrende sjefsmonstrene, som gir tilgang til spillets beste og mest verdifulle utstyr må spillere derimot bevege seg fra *instanser* til *raids*, jeg videre vil omtale som *sluttspillaktiviteter*. Dette er, i likhet med de vanlige gruppe-instansene, områder i spillet som sluttspillgrupper kan oppsøke for å bekjempe sjefsmonster både som et dramaturgisk element av det kontinuerlige eventyret World of Warcraft, men også for å anskaffe utstyr. Kampen mot de enkelte sjefsmonstrene foregår gjennom flere “faser” som

hver varer i noen minutter. Dette designet innebærer at monstrene gjennom kampen forandrer sine kamptaktikker fra fase til fase. Noe som krever at gruppen både er kjent med monsterets variasjoner, men også har forhåndsbestemte taktikker for de ulike fasene. Denne dynamikken krever store koordinasjonsevner av enkeltspillerne over lengre tid, men også et sterkt organisatorisk fundament.

Mens grupper og raids er midlertidige former for organisering, som har en levetid på alt fra et minutt til flere timer, er guilds eller *laug* en permanent form for organisasjonsdannelse. Dette betyr ikke at alle laug er evigvarende, men at laug utgjør en organisasjonsform som vedvarer uavhengig av om medlemmene er pålogget eller ei. Et laug, kan være alt fra en organisering av venner for å forenkle kommunikasjon innad, til en ansamling ambisjonsrike spillere som eksplisitt fokuserer på å fullføre spillets nyeste innhold så effektivt som mulig. Laug blir ofte definert ut fra variabler som hva slags aktiviteter lauset utfører, og grad av intensitet og seriøsitet. Et såkalt raiding-laug eller sluttspill-laug er opptatt av å utføre PvE-aktiviteter (Player versus Enemy) som primært utgjør sluttspillaktiviteter. PvP-laug er derimot i all hovedsak orientert mot å delta i spillets PvP (Player Versus Player), som omfatter alt fra enkle sverdduelller mellom to spillere, til større slag med 40 krigere på hver side. Rollespill-laug er et hvor medlemmene vektlegger innlevelse og fokus på teatraliske prestasjoner, mens sosiale laug i all hovedsak dreier seg om sosialt samvær fremfor progresjondrevet spilling (Williams m.fl. 2006).

### 4.3 Sluttspillfasen

**"This leveling-up process could be seen as the first stage of the game, where players learned the underlying mechanics of the game while making and strengthening friendships and social relations with other players. (...)Once reaching level 60, players found that the only way to improve their characters was to join a raid that went to endgame dungeons to kill the monsters within for the loot they dropped. This endgame could be seen as stage two of the game (...)" (Chen 2009).**

Når spillerens jakt etter erfaringspoeng er fullført og avataren endelig har nådd det høyeste erfaringsnivået, begynner det Chen (2009) karakteriserer som sluttspillfasen. Sluttspillfasen kjennetegnes av at avataren har nådd det høyeste erfaringsnivå og kun kan utvikle sin avatar gjennom tilgang på bedre utstyr. Denne fasen medfører at spillere blir nødt til å samarbeide for å oppnå noe (Castronova 2006:115-116). Dette skjer både gjennom grupper på fem mann og sluttspillgrupper, men gruppene er vanligvis et ledd i forberedelsen til de større sluttspillaktivitetene. Rollefordeling, ledelse og samarbeid er en konstant faktor gjennom begge fasene. Men i sluttspillfasen beveger dette seg fra det intuitive og kroppsliggjorte, til

planlagte og kalkulerte avgjørelser. For å lykkes i sluttspillfasen må spillere både lære seg å forholde seg til sine personlige mikroroller, så vel som overordnede forståelser av samspill.

#### 4.3.1 Rollefordeling og ledelse

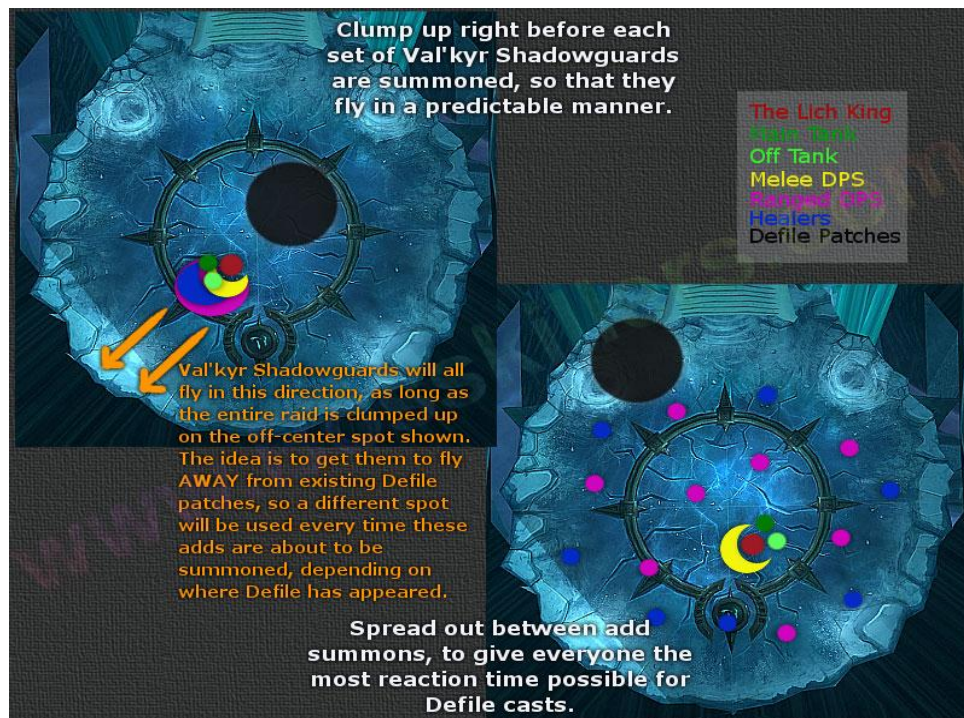
Et av de viktigste og mest grunnleggende konseptene i et rollespill er *rollefordeling*, og i World of Warcraft er dette på ingen måte forskjellig. Den første og mest grunnleggende fordelingen går på de ulike yrkenes rollemuligheter gjennom Blizzards opprinnelige design. *Noen tar skade, noen gjør skade og andre helbreder skade*. Dette er rolletreenigheten som eksisterer i MMORPG-sjangeren og World of Warcraft er intet unntak. Det finnes også mer finjusterte oppdelinger (Karlsen 2008), men ytterligere kategorier vil da primært være underkategorier.

For å forklare disse kan vi se for oss et typisk eventyrscenario. En gjeng tapre eventyrere står midt i reiret til en ondskapsfull drage. For å komme levende ut av dette må de ha en plan og rollefordeling. Kriegeren har den tykkeste rustningen og foreslår at han kan løpe frem og slå dragen på tærne for å provosere den til å angripe ham. Grunnen til dette forklarer han, er at han tåler mest. Denne kriegeren utfører rollen til en *Tank*. Neste person opp til å proklamere sin rolle er en magiker, som foreslår at han kan kaste magiske iskuler på dragen fra avstand, siden han ikke ville tålt så mye som et nys fra den. Magikeren er med andre ord en *Skadegjører* (DPS). Sist men ikke minst hopper prestinnen frem for å påpeke en svakhet med strategien. For dragen er nemlig mektig, og sannsynligheten for at dens død vil inntreffe før kriegeren og magikeren sin er veldig lav. Men prestinnen har heldigvis en løsning på dette, hun kan nemlig kanalisere sin hellige magi for å helbrede kriegeren etter hvert som dragen påfører ham skader. Og dette er rollen til en *Helbreder* (Healer). Den riktige balansen mellom de ulike rollene er sentral for å lykkes. En gruppe med for mange helbredere vil gjøre for lite skade, og dermed bruke for mye tid på fiender, mens en gruppe med for få helbredere vil falle mann for mann.

I sluttspillaktiviteter må enten 10 eller 25 spillere koordinere langvarige kamper ved å spesialisere seg på få bestemte oppgaver. Yrkenes grunnleggende egenskaper vil alltid være de samme, men hvert sjefsmonster krever en egen taktikk, som justerer rollen til hvert yrke. En kort kamp mot en ekstremt aggressiv fiende vil eksempelvis innebære at helbredere må bruke alle sine ressurser fortest mulig for å passe på at ingen dør. Andre kamper kan vare i over ti minutter, og her må helbredere tenke nøye gjennom hvert valg, for å konservere *mana* (energi). Disse justeringene handler ikke bare om hvordan den faste rollen skal utføres, men



også posisjonering, bevegelser og reaksjoner. Mens taktikkene ofte er utrolig avanserte, er det ikke alle spillere som utvikler disse. De optimale og mest populære taktikkene blir som oftest utviklet av spillets ledende elite, og spesielt interesserte eksperter. Taktikker forklarer både enkeltspillers roller, så vel som gruppens helhetlige slagplan. Dette innebærer at deltakere selv må være villige til å forbedre seg på forhånd ved å lære seg taktikker og rolleoppgaver.



Bilde 3: Et oversiktsbilde og beskrivelse av plasseringer for ulike roller under kampen mot "The Lich King". Bildene demonstrerer to ulike situasjoner fra sjefmonsterets tredje fase. Gul halvmåne betyr eksempelvis at nærkampsskadegjørere, skal posisjonere seg bak fienden, mens helbredere (blå) og avstandsskadegjørere (rosa) i den delen av fasen må spre seg (Bosskillers 2010).

Bilde 3. beskriver et bestemt moment i kampen mot hovedantagonisten fra den andre tilleggspakken. "The Lich King" er en mørk ridder som må bekjempes gjennom flere faser, med enten 10 eller 25 spillere. Bildet forklarer i tekst hva som skjer og hvordan spillere må reagere, samtidig som fargekoder demonstrerer de ønskelige posisjonene for hver av de 25 spillerne som deltar. Selv om dette kan virke veldig rotete, er det en forholdsvis forenklet og minimalistisk strategisk fremstilling. For å realisere disse taktikkene kreves både forberedelser av enkeltspillerne, men også administrative roller før og under aktivitetene. En av de mest etablerte er rollen som en såkalt "raidleader", eller sluttspill-leder. Rollen til denne spilleren er å organisere gruppen slik at rollebalansen er akseptabel, formidle strategier og fordele utrustninger etter at et monster har blitt beseiret. Mens spontane grupper ikke har noe felles knutepunkt eller hierarki, og hvem som er leder for en sluttspillgruppe i all hovedsak er avhengig av hvem som tok initiativ til å invitere andre, har laug over tid utviklet faste praksiser og roller. En av de mest etablerte rollene i tillegg til sluttspill-lederen er yrkesledere,

som har spesielt ansvar for å veilede og overvåke prestasjonene til andre spillere av samme yrke eller rolle.

Sluttspillfasen kunne vært beskrevet på mange måter, men ut fra min forståelse er dette den grunnleggende forskjellen på utviklingsfasen og sluttspillfasen. Spilleren beveger seg fra en treningsleir til en mestringsfase (Yee 2007a) hvor de må integrere seg selv i et større samfunn. De grunnleggende spillmekanismene er de samme, men vanskelighetsgraden og kravet til samarbeid i sluttspillfasen fremprovoserer en organisatorisk rasjonalitet. Hverdagen for andre nisjer, som PvP eller rollespill, vil se forskjellig ut, men i denne oppgaven er det sosial og sluttspillorientert spilling som har blitt undersøkt.

### 4.3 Achievements

Målet med data og tv-spill har tradisjonelt vært å fullføre et oppdrag, konkurrere mot andre spillere, eller en selv, men i løpet av 2000-tallet har en ny og på mange måter omfattende innovasjon blitt introdusert, integrert og normert, nemlig *achievements*. Achievements ble først innlemmet i spillverdenen da Microsoft lanserte sin andre konsoll, Xbox 360, men spredde seg etter hvert videre til andre systemer og samfunn som Playstation 3, Steam og World of Warcraft (Montola m.fl. 2009). Men hva er så egentlig Achievements?

Den mest presise forklaringen er at achievements er et system av forhåndsbestemte meta-mål. En mer konkret definisjon finner vi hos Sotamaa (2009:74), som beskriver Achievements som sekundære belønningssystemer, og Jakobsson (2011), som referer til de som “Systems where players collect virtual rewards that in some sense are separated from the rest of the game (...)”. Achievements er fastsatte mål fra spillutvikleren som forholder seg til spillet og dets innhold, uten nødvendigvis å ha direkte påvirkning på historie eller resultat. Mens et typisk mål i et spill eksempelvis vil være å anskaffe et sagnomsust sverd, eller å beseire et ondskapsfullt monster, handler achievements om mål som oftest ikke påvirker selve fortellingen. Teoretisk sett har det altså ingen betydning for spillets løp om en velger eller ikke velger å fullføre achievements.

Achievements kan være alt fra uunngåelige og overlappende mål, som å nå det tredje brettet i et spill, til å drepe hundrevis av fiender med et spesielt våpen eller under tidspress. Noen mål er rent kvantitative oppnåelser som kan omfatte anskaffelse av et bestemt antall av en viss gjenstand, eller å score et bestemt antall mål i løpet av en runde. Andre dreier seg om mer involverende og ofte humoristiske konsepter. Montola m.fl. (2009) har med utgangspunkt i fem spill fra ulike sjangere kommet frem til kategorisk oppdeling av achievements bestående

av hele 13 kategorier. Eksempler på disse er achievements som dreier seg om å fullføre tutorialer, samlinger, eller utføre bestemte handlinger i flerspillerdelen. Achievements kan være alt fra åpenbare som å nå et bestemt erfaringsnivå, kategorisert som “completion”, til noe så banalt som å klappe søte dyr rundt omkring i verden, beskrevet som kuriositets-achievements (Ibid).

Belønningene for å fullføre achievements er primært i form av poeng som er synlige for både spilleren og andre. Men i relativt unike enkelttilfeller blir spillere belønnet med materielle og symbolske gaver. Dette er ofte de mest utfordrende, som har en lang rekke krevende mål, og som dessuten tar lang tid å fullføre. Selv om disse unntakene eksisterer er achievements stort sett uten slike unike belønninger, og spilleres motivasjoner for å fullføre dem er derfor påvirket av andre aspekter enn progresjonsfremmende ressurser. Sotamaa (2009:78-79) peker på konseptet “spillkapital” som en mulig drivkraft bak achievements. Denne form for kapital er en overføring av kulturell kapital til spillverdenens kontekst.

I World of Warcraft kalles disse enkelt og greit *achievements*, og man blir belønnet med achievement Points. For hver achievement som fullføres vil spilleren få poeng, og kan holde oversikt over disse gjennom et eget brukergrensesnitt.



Bilde 3: Viser et utsnitt fra achievementsmenyen i World of Warcraft, hvor man øverst ser den totale summen Achievement Points spilleren har oppnådd. Videre ser man en oversikt over de fire achievementsene spilleren nylig har fullført, etterfulgt av en kvantitativ presentasjon av spillerens fullførte achievements, både kategorisk og samlet sett. Denne karakteren har som man ser en total poengsum på 3020, og har fullført 291 av spillets achievement som ved dette tidspunktet var 1058. Bilde fra WoW (Egen bildesamling).

På den ene siden kan man forstå målet med achievements som tilleggsmål ved siden av spillets grunnleggende hovedmål (Sotamaa 2009:74). Achievements relaterer seg til utfordringer som bygger på et overordnet belønningssystem som ikke har direkte sammenheng med spillets progresjonsmekanismer. En annen side ved disse poengsystemene er den komparative komponenten som lar spillere sammenligne sine egne oppnåelser med andre spillere. På denne måten har også achievements et integrert konkurranseaspekt, siden spillere kan bruke disse tallene for å få en oversikt over hvordan de stiller i forhold til andre spillere, enten det måtte være venner, ukjente eller fiender.

Achievements har på mange måter blitt normen innenfor spill, også i World of Warcraft, men konsensus blant spillere er nødvendigvis ikke et faktum. For noen spillere er achievements en lenge etterlengtet revitalisering av spillopplevelsen, mens for andre er det ikke mer enn en illusjon skapt for å distrahere. Der enkelte ser mening, ser andre meningsløshet, og mens enkelte har intrinsiske motivasjoner, har andre behov for ekstrinsiske. Achievements er en problematisk tematikk, på grunn av disse motstående forståelsene som vil oppstå av personlige preferanser og psykologiske faktorer. I kapittel 7 vil jeg se nærmere på hvordan informantene inkorporerte achievements i sin spillerpraksis. Før dette vil jeg begynne med å kartlegge informantenes karriereløp i kapittel 5.



## 5. Attraksjonen med World of Warcraft – Kartlegging av karrierer

Spilleres motivasjoner og praksiser har vært et tema for mange studier, og blant pionerene finner vi Richard Bartle, som allerede på begynnelsen av 1980-tallet kartla motivasjoner blant brukere av MUDs. Funnene manifesterte seg i form av en firedelt typologi som knyttet spillere opp mot fire kategorier avhengig av preferanser. Også kjent blant spillere som *Bartle-testen*. *Socializers* motiveres av det sosiale samværet i spill, mens *killers* prioriterer sosial omgang i form av dominans og kontroll av andre spillere. *Achievers* vektlegger måloppnåelse, og *explorers* tiltrekkes av geografisk kartlegging så vel som utforskning og forståelse av spillmekanikk (Bartle 1996). Motivasjoner for å delta i det samme spillet ble brutt ned til fire forskjellige grunnstoffer, med særegne egenskaper. Spilleres variasjon i fortolkning og praksis av det samme spillet tyder på et stort forhandlingsrom med mulighet for flere parallelle forståelser av et og samme design.

Lignende fremgangsmåte finner vi også i Yees (2006) femdelte motivasjonstypologi for MMORPG-sjangeren. Enkelte klassiske kategorier som *achievers*, *killers* og sosiale spillere er fremdeles tilstedeværende, men man finner også nye kategorier som innlevels- og virkelighetsfluktorienterte-spillere. Spillere motivert av rollespillinnlevelse tiltrekkes av muligheten til å skrive en egen fortelling gjennom sine gjerninger og interaksjoner i spillet (Yee 2006:22). I nyere tid har denne motivasjonen som tidligere var en sjangerens universelle og definerende faktorer, som vi her ser segmentert seg som en separat motivasjon. Spillere som søker virkelighetsflukt defineres derimot ikke ut fra spillkonsepter eller aktiviteter, men heller det faktum at de spiller for å unngå hverdagens problemer og plikter.

De klassiske kategoriene som først ble utforsket av Bartle (1996), og videreført av Yee (2006) omfatter konkrete motivasjoner for å delta i online rollespill. Kategoriene forteller oss hva gitte spillere liker ved sitt spill, og peker sannsynligvis i noen tilfeller på hvilke aktiviteter de foretrekker å utføre. Etter hvert har også begrepsapparat som i større grad sikter seg inn på spillerfilosofi og tankesett blitt tatt i bruk for å beskrive spillertyper. Oppdelingen mellom *casuals* og *hardcore* er komplekse kategorier basert på essensielle, men stereotypiske, forskjeller i mening og praksis (Taylor 2006, Juul 2010). Fordommene tilsier at en *casual* investerer lite tid i spill, og vil ha en rask, lettfordøyelig og lite utfordrende spillopplevelse.

Hardcore-spilleren er derimot villig til å bruke store mengder tid på å fordype seg og mestre avanserte og krevende spill. MMORPG-sjangeren er sterkt assosiert med hardcore-kvaliteter, og Juul (2010) akkrediterer mye av World of Warcrafts suksess til *casualisering* av spillet. Utviklingen han betegner som “The casual revolution” består av økt fokus på brukere utenfor spillverdens tradisjonelle grenser. Dette innebærer et mer casual og vennlig design som gjør det enklere for nye brukere å delta. Samtidig påpeker Juul (2010) at casual-spill i motsetning til hardcore-spill tilbyr en fleksibel tilnæringsmåte, siden de kan spilles med utgangspunkt i begge metoder.

World of Warcrafts suksess kan ut fra dette forstås som et vellykket publikumsfrieri, gjennom et snillere og mer inviterende design, som gjør det mulig for både casual og hardcore brukere å ta del på hver sin måte. “What makes Wow different from so many of the newer games is that it is so common, so widely spread, and so available” (Mortensen 2006:411). Innledningsvis hviler Ducheneaut m.fl. (2006b) på en lignende forståelse av publikums økte interesse i spillet, men de påfølgende undersøkelser viser at brukerbasen til World of Warcraft ikke nødvendigvis spiller signifikant mindre enn brukere av andre konkurrerende titler. Dette skaper tvil til den antatte kausaliteten mellom spillets popularitet og casualiserte design. Det er derfor viktig å se nærmere på andre unike karakteristikk ved spillet, som har skapt det mangfoldet spillet har oppnådd.

MMORPG-sjangeren for mange spillere en langtidsaffære som preges av ulike faser og aktivitetsmønstre (Yee 2007a), og det vil være grunn til å tro at motivasjoner er preget av en lignende dynamikk. Karlsen (2008) kritiserer både Bartles typologi (1996) og Juuls (2010) forståelse av casual og hardcore for manglende empirisk grunnlag, og for ikke å ta høyde for kompleksiteter i spill, som igjen leder til utallige praksiser blant brukerne. Min analytiske tilnærming til dataen vektlegger også sammenligning av idealtyper, men likevel har jeg ønsket å presentere denne kompleksiteten gjennom konseptet jeg har valgt å døpe *spillerkarrierer*. Denne fremgangsmåten tok utgangspunkt i lengre fortellinger om informantenes helhetlige løp i World of Warcraft, gjennom forandringer og stabilitet i motivasjoner, sosiale relasjoner og praksiser. Jeg vil innlede disse karrierebeskrivelsene med spillernes opprinnelige introduksjon til spillet, og motivasjoner som lå bak.

Jeg distingverer mellom vennskaps-, meritt- og hybridbasert spilling. Kategoriene er skapt basert på mønstre i utvalgets sosiale organisering under sine opphold i World of Warcraft. De vennskapsbaserte spillerne har eksplisitt holdt seg i laug hvor de har blitt rekruttert gjennom eksisterende vennskapsrelasjoner utenfor spillet. Merittbaserte spillere har derimot søkt seg til laug på grunn av progresjonsønsker. Bakgrunnen for navnet “merittbasert” ligger i at denne



spillertypen både søker seg til, og blir rekruttert på grunn av, meritter. Hybridspilleren representerer de dynamiske spillerne som periodevis har variert mellom de to formene for sosial organisering. Avslutningsvis vil jeg undersøke et fenomen som er veldig utbredt i MMORPG-sjangeren, nemlig dynamiske spillerkarrierer, med sporadiske av-og-på-perioder.

## 5.1 Fra nysgjerrighet til målrettet – Om motivasjoner

World of Warcrafts betalingsmodell baserer seg på kjøp av det opprinnelige produktet, oppfulgt av månedlige mikrotransaksjoner. Da spillet ble lansert i 2005 var dette for mange et nytt fenomen, og valget bak spillkjøpet var derfor enda mer betydelig med tanke på den nye utgiftsposten. For å forstå utviklingen av spilleres motivasjoner er begynnelsen av spillerkarrieren et godt utgangspunkt. For mange var dette det absolutt første møtet med sjangeren, og hva som ventet dem var ukjent. Majoriteten presiserte at de begynte med World of Warcraft rett etter lanseringen, og samlet sett hadde hele utvalget begynt en gang før den første tilleggspakken, *The Burning Crusade*, ble utgitt i 2007. De opprinnelige motivasjonene bar preg av homogenitet, og var knyttet til to konkrete faktorer som hadde lite å gjøre med etablerte motivasjoner eller aktiviteter. Den første var relatert til selve merkevaren *Warcraft*, og det gode ryktet til utviklerselskapet *Blizzard*. Gode assosiasjoner til både utvikler og merkevare var altså en sterk drivkraft bak informantenes førstegangs inntog i både spillet og sjangeren.

Den andre hovedmotivasjonen blant utvalget var det faktum at en ønsket å spille sammen med sine venner. Online rollespill blir stadig trukket frem som sosiale spill, hvor spillere blir gitt muligheten til å bli kjent med mennesker verden over. I dette tilfellet var det tydelig at informantene i all hovedsak forholdt seg til allerede eksisterende venner, også kjent som *RL-friends* (Real Life). Inntreden i World of Warcraft var derfor hovedsakelig en forflytning av et sosialt nettverk til en ny arena og aktivitet.

**“Og alle mine kompiser begynte å spille det. Så da ville jeg være med så klart”  
(Rasmus).**

Mens selve merkevaren *Warcraft* og deres faste vennekrets var kjent for spillerne, var typiske trekk ved MMORPG-sjangerens spillbarhet og kultur ukjent, og de opprinnelige motivasjonene bar derfor ingen preg av attraksjon eller fokus på bestemte spillbarhets-elementer. Naturlig nok ble motivasjonene som oppsto før førsteinntrykket etter hvert erstattet med mer informerte begrunnelser av preferanser. Intervjuene fant sted hele fire til fem år etter at informantene hadde begynt med World of Warcraft for første gang, og nå



som de hadde en ny forståelse av hva spillet egentlig gikk ut på, var det også konkrete spillmekaniske aspekter som motiverte dem. De mest fremtredende motivasjonene var *avatarutvikling*, *sluttspillaktiviteter* og *sosiale relasjoner*. Martin, som representerer utvalgets minst erfarne World of Warcraft-spiller, hadde i en kortere periode spilt med sine nærmeste venner rundt tidspunktet til den opprinnelige lanseringen. Etter en fire års lang pause hadde hans interesse for spillet blitt revitalisert, men i motsetning til tidligere rent sosiale motivasjoner, var han nå opptatt av å nå sluttspillfasen.

**“Grunnen til at jeg spiller er at jeg har lyst å sjekke ut hvordan level 80-spillet er da, for det er mye raids og litt annerledes. Så det er egentlig det jeg venter på” (Martin).**

Den nye motivasjonen var et konkret progresjonsmål, og den bakenforliggende motivasjonen var å oppleve mer av verden gjennom sluttspillfasen. De resterende informantene hadde ved et tidspunkt vært involvert i sluttspillaktiviteter, og var derfor ikke eksplorativt motiverte av sluttspillaktiviteter, men snarere som en del av *avatarutvikling*. Dette elementet har en lang bakgrunn i rollespillsjangeren, og spilte en fremtredende rolle i de fleste fortellinger.

**“Nei jeg vet ikke, det bare faller meg naturlig. Og jeg synes det er veldig statisk å spille spill hvor du ikke progresjon i karakterbygging på noen som helst måte. Jeg må ha en grunn til å spille et spill, som er mer enn at jeg har det gøy akkurat når jeg sitter og spiller det. Jeg må ha et mål med spillet” (Ivar).**

For Ivar var avatarutvikling i World of Warcraft en selvrealiserende opplevelse. Å spille var for ham ikke bare en isolert seanse, men en gradvis reise til en destinasjon i form av et mål som overgikk flyktigheten til mer tradisjonelle spill. Denne kontinuiteten, som MMORPG-sjangeren ofte blir karakterisert ut fra, ga Ivar en “grunn” til å spille. Hans innsats i dag, eller i morgen, hadde betydning for hans situasjon om en uke eller to måneder fremover. Spilletts tiltrekningskraft, lå i kontinuiteten, og potensialet for langtidsutvikling. Forholdet mellom arbeid og belønning i MMORPG-sjangeren har blitt utforsket og klassifisert som en kilde til motivasjon og legitimering for spillere av både Consalvo m.fl. (2010) og Rettberg (2008b), som kaller det et kapitalistisk eventyr med et rettferdig forhold mellom arbeidsinnsats og lønn. Gjennom dette konkrete forholdet mellom innsats og belønning skaper World of Warcraft en tilværelse hvor spillerne selv har kontroll over sin skjebne. Denne selvrealiseringen handler dog ikke bare om belønninger for belønningenes skyld, men som Consalvo m.fl. (2010) innsiktsfullt påpeker henger avatarutvikling sammen

med muligheten for forandringer og forbedringer av selve spillopplevelsen, gjennom en mektigere avatar.

Selv om informantenes motivasjoner for å spille forandret seg etter hvert som de forsto seg på spillet, var deres beskrivelser av motivasjonene både retrospektivt og nåværende veldig homogene. De begynte i all hovedsak på grunn av venner og merkevaren, og fortsatte på grunn av sluttspillaktiviteter, avatarutvikling og sosiale aspekter som nå også hadde gått over til å inkludere venner og kontakter fra online-miljø. Men selv om de refererte til lignende motivasjoner, var deres praksiser relativt varierende. Spillernes motivasjoner fanger opp essensielle kvaliteter ved spillets sjarm, men samtidig frafaller mange av kvalitetene ved spillerne selv. Motivasjonene viser oss hva spillerne anså som spillets mest tiltrekkende aspekter, men avhengig av eksponering vil disse stadig være i forandring. Mens motivasjoner forteller oss om hva spillere liker, viser praksisen hvordan deres streben og hverdag i spillet manifesterer seg. For å fange forandringer og utvikling av informantenes praksiser over lengre tid valgte jeg å tilnærme meg deres engasjement i World of Warcraft gjennom det jeg kaller *spillerkarrierer*.

Basert på informantenes praksis i spillet har de blitt delt inn i to hovedkategorier avhengig av deres sosiale mønster. Den første av disse er vennskapsorienterte karrierer, hvor vi finner spillere som i all hovedsak har valgt å spille med venner, hvor venner er forstått som *real life friends*, altså spillere en kjenner fra hverdagen. Disse spillerne forholder seg hovedsakelig til World of Warcraft som en ny arena å utføre aktiviteter sammen med kjente, og har derfor aldri valgt å søke seg til fremmede laug på grunn av motivasjoner som progresjon. Den andre gruppen er de meritbaserte karrierene hvor vi finner de mest dedikerte spillerne som konsekvent har valgt å søke seg til sluttspill-laug, med progresjon som en sterk drivkraft. Dette betyr på ingen som helst måte at de meritbaserte spillerne ikke har venner som spiller, men at progresjon vektlegges fremfor muligheten til å være i laug med venner. De to gruppene svarer altså til de grovt inndelte betegnelse "casual" og "hardcore". Et sentralt element vil derfor være å se hvilken meningsforskjell som produseres mellom disse to gruppene. I tillegg finner vi mellom disse kategoriene en gruppe hybridspillere, som verken kan klassifiseres som fullstendig vennskaps- eller meritorienterte. De har, i motsetning til de andre informantene, variert mellom å forholde seg til vennskaps- og meritbasert spilling, og viser slik hvordan spillestil og motivasjon kan endres underveis i løpet av en spillers "karriere".

## 5.2 Vennskapsbasert spilling

Selv om utvalget demografisk sett kan fremstå som homogent, er det å være en World of Warcraft-spiller ikke en forhåndsprodusert opplevelse. Hvordan livsløpet til en og hver enkeltspiller blir til er noe som gradvis skjer gjennom spillerens engasjement, ressurser og enkelte tilfeldigheter. En god indikator på hva slags spillerkarriere en person har hatt er spillerens laughistorikk, da type laug til en stor grad definerer hvilke aktiviteter man er engasjert i. Mine informanter beveget seg hovedsakelig mellom sosiale laug og sluttspill-laug.

Det første kjennetegnet ved de vennskapsbaserte spillerne er at de systematisk har valgt å spille med venner fra hverdagen. Laugene de har deltatt i har kommet som en naturlig forlengelse av det sosiale livet fra offline-hverdagen, så vel som tidligere online-spill. I funn fra tidligere studier på laug har denne tendensen vært tydelig, og noen ganger var World of Warcraft et verktøy desentraliserte vennegjenger benyttet seg av for å opprettholde kontakt og samvær (Williams m.fl. 2006:351). En annen karakteristikk ved disse informantene er at de ikke har vært nevneverdig dedikerte til progresjon. De har heller ikke hatt viktige posisjoner som ledere for laug, yrker eller sluttspillaktiviteter. Målsetningen lå i det sosiale, ikke i progresjon. Bakgrunnen for denne rent vennskapsbaserte spillingen hang naturlig nok sammen med informantenes grunnleggende motivasjoner, og for Adam og Martin var det nettopp det å spille med venner som i utgangspunktet trakk dem inn. De vennskapsbaserte spillerne skilte seg ut ved at de hadde vært med i færrest laug, og samtidig hatt passive roller innad.

**“Nei, jeg bare spurte lederen som jeg kjente, så ordna det seg. (...) Nei da ble det sånn kjente av kjente og sånn. En venners venner-fest” (Adam).**

Som en kan se fra Adams svar var hans rekruttering til lauset han befant seg i relativt uformell, og i all hovedsak basert på bekjentskap. Han beskrev lauset som en "venners venner-fest", noe som kan indikere at samholdsmekanismen i lauset ikke baserte seg på mål eller aktivitet, men forhåndsetablerte sosiale bånd. Lauset Adam deltok i kan med andre ord forstås som en kontinuasjon av en vennekrets fra hverdagen. Også Martin har hatt lignende medlemskap ved to anledninger, men til tross for at begge har en ganske lik laugbakgrunn, var deres erfaring fra spillet ganske ulik. Mens Adam hadde vært med på sluttspillaktiviteter som var blant de mest aktuelle ved tidspunktet, hadde Martin aldri hatt et høyt nok erfaringsnivå til å delta. Hans sluttspillerfaring så langt var gjennom tilfeldige sammensetninger gjort av

spillere fra det høyeste erfaringsnivået som rekrutterer lavere spillere for å hjelpe dem gjennom utdatert innhold.

**“Det er vanligvis at det er noen level 80 som kjører gamen da. Så du får nesten ikke være med, for når du kommer frem så er alle døde” (Martin).**

Situasjonen Martin beskrev er den håpløse dynamikken i en utdatert sluttspillaktivitet hvor de ledende spillerne dominerer all motstand så fort at de medbrakte spillerne av lavere erfaringsnivå, slik som Martin, ikke har mulighet til å henge med. Han ble dratt med inn en sosial kontekst hvor han ikke kunne delta i selve kampen, og ble derfor *båret* gjennom som en handlingslammet observatør. Vi ser her at opplevelsene er nokså forskjellige, selv om Adam og Martin har tilsynelatende like laugbakgrunner. Den determinerende forskjellen kan knyttes opp mot deres erfaringsnivå, eller det Chen (2009) kaller faser. Den kvalitative oppdelingen av opplevelsen i to distinkte faser manifesterer seg her tydelig gjennom spillerkarrierene, og viser seg som et meningsfullt skille. Variasjonen i deres opplevelser kan sees i lys av tilgjengelige muligheter gjennom erfaringsnivå, men også gjennom forskjeller mellom laugene.

Selv om vi ser tydelige forskjeller mellom Adam og Martins erfaringer i World of Warcraft, er det deres rent vennskapsbaserte spilling som skiller dem ut. Mens de resterende informantene ved et eller annet tidspunkt hadde deltatt i laug hvor rekrutteringen ikke var betingelsesløs, var dette den eneste måten Adam og Martin hadde opplevd laug på. Ifølge Taylor (2006:72) er denne laugtypen, som hun kaller “familier”, ofte de eneste laugene casual-spillere velger å delta i. Deres motivasjoner for å spille var sterkt drevet av sosiale faktorer, men ellers forholdt de seg til spillet på en avslappet måte. I motsetning til andre spillertyper, som den progresjonsretta hardcore-spilleren, er egenskapene til de vennskapsbaserte spillerne mer i tråd med det som assosieres med en *casual*. Det sosiale drivet fører til en praksis med få variasjoner i den sosiale organiseringen over tid, og mindre vektlegging av progresjon. Det som er viktig er ikke hvor langt man kommer, eller hvor bra utstyr man har, men at de spiller med *venner*. Den rake motsetningen til de vennskapsbaserte spillerne er de merittbaserte. Og blant disse var det progresjon og ønsket om å nå toppen som formet karrieren gjennom årene.

### 5.3 Merittbasert spilling

De merittbaserte spillerne kunne både vise til medlemskap i en lang rekke laug og flere maktposisjoner. Selv om disse laugene ikke bestod av venner fra hverdagen, hang rekrutteringen som regel sammen med sosiale relasjoner i spillet. I likhet med Taylors (2006) funn, og i motsetning til fordommene, var de mest dedikerte spillerne også blant de mest sosiale, med store spillernetter å forholde seg til. Fremfor å holde seg til allerede kjente venner, formet de sosiale relasjoner innad i spillene basert på felles interesser og praksiser. Relasjonene i denne laugtypen kan verken karakteriseres som spennende og ukjente online relasjoner, i tråd med forestillinger om den magiske sirkelen, eller tradisjonelle hverdagslige vennskap. Williams m.fl. (2006) sammenligner heller forholdene med den kollegiale atmosfæren i arbeidslivet. Merittbaserte spillere skapte langvarige sosiale nettverk som strakk seg over flere perioder, og som stadig ble benyttet for rekruttering og laugtablering. Det sosiale drivet var synlig i alle karriereformer, men i dette tilfellet handlet det om en målbasert og profesjonell sosial organisering.

Rasmus og Thomas hadde over lengre tid befunnet seg i spillets toppsjikt eller elite. Under intervjuene var de med i laug som var gjenskapelser av tidligere sosiale klikker, som etter en tid fra hverandre hadde funnet sammen og gjenoppstått. Selv om dette i mange tilfeller kun dreier seg om online-relasjoner, finner vi tilfeller av større fleksible nettverk, som både omstruktureres og beveger seg på tvers av rikene (servere). Rasmus hadde en lang laugbakgrunn bestående av omtrent fem til seks sluttspill-laug, og hans aller siste var av spesiell betydning på grunn av deres internasjonale status som et av verdens topp 50 laug. Dette betyr at lauset var et av verdens mest fremgangsrike når det kom til sluttspillaktiviteter, og medlemskap i et slikt laug gir medlemmene en viss grad av elite-status, på grunn av prestisjen. Han var med her omtrent en og en halv måned før han valgte å slutte på grunn av en ny jobb. Opptaket skjedde gjennom en formell søknad som han selv sammenlignet med en digital CV.

**“Nei altså, de hadde sånn nettsøknad, det var ikke sånn at du postet på forum, du bare fylte ut detaljene. Web-application, sånn form (skjema), så trykker du på, så blir det automatisk lagt ut på forumet deres (...) ja det er sånn Europass-CV opplegg det de brukte. De fleste guildsene (laug) jeg har vært i, så har det vært sånn at du bare skriver din egen søknad rett og slett da, og legger det ut på forumet” (Rasmus).**

Rasmus' første møte med World of Warcraft-miljøets høyeste sjikt av spillere var gjennom en veldig formell og upersonlig søknad hvor man i all hovedsak presenterte seg selv i form av evner og erfaringer målt gjennom tallverdier og formelle erfaringsreferanser. Spilleren blir

altså redusert til sin *instrumentelle* verdi, og faktorer som hvorvidt det er snakk om en lystig eller hyggelig person, blir mindre prioritert. Motivasjonene for å søke var ønsket om å oppleve World of Warcraft ut fra det han definerte som "toppnivået". Tidligere hadde han vanligvis vært i det sjiktet som toppnivåene rekrutterte fra, men på grunn av sterk lojalitet hadde han ved flere anledninger takket nei. Denne lojaliteten handlet ikke bare om sosiale bånd, men også administrativt ansvar. I lauset han befant seg i under intervjuet var han eksempelvis et av fem medlemmer i et råd som bestemte over lauset aktiviteter, rekruttering og lignende. At han flere ganger har hatt lignende roller forklarte han gjennom sine egne evner som spiller og personlige modenhet. Hans vanlige måte å forholde seg til spillet på, spesielt under sluttspillaktiviteter, hadde ifølge ham selv visse egenskaper ved seg som hadde imponert lederskapet og dermed skilt han ut som en åpenbar kandidat for administrative roller.

**“Det har egentlig bare skjedd da. Når jeg spiller, så har jeg økt raid-awareness, jeg ser hva som foregår, og hvem som driter seg ut, og hva som kan gjøres bedre og sånt” (Rasmus).**

Konseptet *raid-awareness* kan forstås som en intuitiv og oversiktlig forståelse av et større gruppesamspill. Mens enkelte spillere kun ser spillet gjennom sin førstepersonrolle, vil en spiller med god *raid-awareness* også ha oversikt over hva andre rundt seg gjør. I fotballtermer vil altså dette bety at Rasmus klarte å fungere som både spiller og trener på en og samme tid. Rollene Rasmus hadde innehatt stammet nødvendigvis ikke fra motivasjoner, men personlige kvaliteter som ble observert og verdsatt av andre. Dette samspillet tydeliggjør hvordan motivasjoner i seg selv ikke nødvendigvis påvirker spillerkarrierer, men at andre variabler, som spillernes kvaliteter og verdier, er vel så determinerende. Også Thomas, som delte en lignende laugbakgrunn, hadde flere ansvarsposter på sin lange laug-CV. Under intervjuet fungerte han som en strategisk planlegger og leder når nytt sluttspillinnhold skulle håndteres av lauset han da var medlem i. Likhetene mellom de to informantene var store, både gjennom hierarkisk posisjonering i laugstigen, aktiviteter og roller. De var rike på både erfaring og kunnskap, og fant seg selv stadig vekk i lederskapsroller. Men ikke all merittbasert spilling foregikk på toppsjiktet, og flere av informantene hadde ved et eller annet tidspunkt deltatt, men som oftest var dette en plass i mellomsjiktet.

Ståles bakgrunnsfortelling ble sterkt preget av hans møte med toppsjiktet. Hans ellers stabile praksis ble fort snudd på hodet da han opplevde det som kan betegnes som en ekstrem *klassereise* i World of Warcraft. Han ble på mirakuløst vis tatt opp i et ambisiøst hardcore-

laug, som han på ingen som helst måte var formelt kvalifisert for. Til tross for store mangler i form av alt utstyr, erfaringer og potensielt tidsbruk, ble Ståle rekruttert til laug, noe han åpenbart fant humoristisk. Selv følte han at søknadens ærlige og utradisjonelle natur var hovedårsaken til hans inklusjon. Blant annet hadde han vist selvinnsikt ved å tydeliggjøre de instrumentelle manglene ved seg selv, men også fokusert på sin gode personlighet og gavmildhet.

**“Absolutt, absolutt, det var en ting jeg sa. Det sto at jeg er villig til å lære, jeg er rask til å lære, det jeg kan bidra med er godt humør (...) og selvfølgelig fising og matlaging (håndverk i spillet). Jeg er en person som kan stå og fiske i timevis og synes det er gøy, så jeg kan gi dere mat” (Ståle).**

Selv om lederskapet formelt hadde akseptert Ståle, var det andre i laug som tydelig protesterte mot denne uvanlige avgjørelsen. Et av medlemmene av samme yrke som Ståle var spesielt offensiv og stilte en rekke krevende spørsmål for å vurdere kunnskap og erfaring. Det verbale bråket førte etter hvert til at Ståle utfordret den provoserte veteranen til en rekke dueller, for å demonstrere sine kapabiliteter. Til tross for Ståles modige og naive holdning, ble han beseiret gang på gang, og etter den ydmykende leksjonen aksepterte han det faktum at han faktisk hadde mye å lære, til og med noe så grunnleggende som sitt eget yrke. Motivasjonene for å bli med i laug hang tett sammen med Ståles sans for utforskning, og et ønske om å oppleve nye utfordringer og spenning. Tiden i laug var preget av økte krav til kunnskap og prestasjon, noe som førte til at Ståle måtte adoptere nye forståelser av fenomen han allerede var familiær med. Samtidig opplevde han strengere overvåkning fra mer erfarne medlemmer som var raske til å gi feedback hvis noe skulle gå galt.

Ståles klassereise er ikke bare en interessant fortelling om tilfeldighetenes rolle i World of Warcraft, men også et godt eksempel på hvordan spillerkarrierer stadig omformes og redefineres. Hans grunnleggende motivasjon om å se mer av spillet forble den samme, men praksisen som skulle realisere ønsket ble gradvis forandret i det nye laug. Selv om denne episoden kun utgjorde en minimal del av hans samlede karriere, introduserte den ham til det instrumentelle tankesett. Opplevelsen ga ham nye erfaringer i form av beseirede utfordringer, men også en ny måte å forstå spilllets mekanismer på.

## 5.4 Hybridkarrierer

Hybridspillerne har primært vært veldig tilknyttet vennskapsbaserte laug, men har i visse perioder også oppsøkt sluttspill-laug, hvor de har deltatt som *aktive* medlemmer. Med dette menes at de ikke bare har vært sosiale medlemmer, men faktisk deltatt under aktiviteter.

Christopher og Ivar hadde i all hovedsak spilt sammen med venner, men periodevis også deltatt i laug hvor de ikke kjente mer enn noen få fra før. Denne sosiale utforskningsfasen kom for begge to etter lanseringen av den andre tilleggspakken, *The Burning Crusade*, i 2007. Etter at de hadde returnert til spillet for å utforske den tredje tilleggspakken, hadde de på ny valgt å spille i laug hvor store deler var kjente venner. Ivars laug viste de samme nettverkstendensene som var synlige blant de merittbaserte laugene, og hadde ved flere tidspunkt blitt rekonstruert på ulike riker, med variasjoner i medlemmer. Han definerte dette som et "friendly" og "kosete" laug, og da jeg spurte om det i all hovedsak var en slags sosial pratekanal, sa han seg enig. Tidligere, da lauset var mer aktivt og drev med sluttspillaktiviteter, hadde Ivar sentrale roller som yrkesleder for sjamaner og helbredere. Disse rollene fikk han på grunn av sitt tette forhold til laugets ledelse. Arbeidsoppgavene var mange, og i tillegg til å styre sin egen avatar, måtte han også administrere helbredere før og underveis i aktivitetene. Dette innebar å passe på at det var nok av dem, at de var jevnt fordelt utover gruppene og at de sist men ikke minst utførte sine tildelte roller på korrekt vis.

**“Nei, bare passe på at vi hadde healere til raidet, og at vi hadde balansert healerne, og at healerne gjorde som de skulle” (Ivar).**

Ivar var selv med på å starte opp lauset, og ble derfor ikke rekruttert gjennom noen formelle prosedyrer. Isteden var det et lengre forhold til spillere i ledelsen som var den hovedsakelige inklusjonsmekanismen. Som yrkesleder for sjamaner var oppgavene hans rettet mot å holde seg oppdatert på yrket og videreformidle kunnskap til andre sjamaner i lauset. Disse arbeidsoppgavene ble utført ved å studere informasjon og diskusjoner fra eksterne nettsider og fora. Selv om det er vanlig for de fleste spillere å lete etter guider og gunstige strategier fra eksterne kilder, er intensivitet og detaljfiksering i fremgangsmåten noe som er typisk blant instrumentelle spillere (Taylor 2006:74). Under denne perioden var Ivar en aktiv raider, men ble etter hvert obs på at han gjorde noe han egentlig ikke fant givende, og bestemte seg for å "skjerpe" seg ved å kutte ut spillingen.

**“Jeg syntes det var kjedelig når jeg gjorde det flere timer hver dag, selv om jeg syntes det var kjedelig (...) nei, jeg fikk bare ikke noe ut av det i det hele tatt (...) ja, det var liksom bare sånn det skulle være, holdt jeg på å si. Når jeg kom hjem fra skolen så skrudde jeg på pc'en og så satte jeg meg ned og spilte” (Ivar).**

Ivars siste periode som aktiv deltaker i sluttspillaktiviteter ble avsluttet da han brøt med en spillestil som ut fra hans egen beskrivelse lignet på en ureflektert og ritualistisk rutine. Denne minkende entusiasmen, eller utbrentheten, er et kjent fenomen blant sluttspilledeltakere, og



Yee (2007) trekker frem fenomenet som en betydningsfull formgiver til videre praksiser. Hybridspilling er som det her kommer frem ikke en syntese av den vennskapsbaserte- og merittbaserte spillestilen, men en *episodisk variasjon*. Ivars mest intensive perioder var preget av et stort tidsforbruk og mye dedikasjon. Utbrentheten førte derimot til en total omlegging av spillestilen. Da jeg snakket med ham hadde han pålagt seg selv visse prinsipper og regler for hvordan egen spilling skulle se ut. Han spilte kun med venner, som helst var i samme rom, og hans holdning til aktiv deltakelse i sluttspillaktiviteter var bestemt negativ. Da jeg spurte om han kunne se for seg selv som aktiv sluttspilledeltaker i fremtiden svarte han:

**“Med mindre det skjer noe drastisk med livet mitt som gjør at jeg på en måte mister alle vennene mine eller mister beina eller noe” (Ivar).**

Selv om det åpenbart lå et element av humor og overdrivelse i uttalelsen, hadde han lagt merittbaserte laug bak seg for godt. De ambisiøse hardcore-laugene krevde tid og dedikasjon han ikke lenger var villig til å investere i spillet, likevel var store deler av hans fortelling fokusert på nettopp denne perioden i hans karriere. Dette hang sammen med hans motivasjoner for å spille, som var sterkt knyttet opp mot avatarutvikling. I det merittbaserte lauset hadde både progresjon og kunnskap på et høyere nivå vært tilgjengelig, og tapet av disse aspektene var noe vemodig. Hybridkarrieren skaper gjennom denne hoppingen mellom sosialt orientert og merittbasert spilling større muligheter for relativ deprivasjon, på grunn av kontrasterende erfaringer.

Også Christopher hadde vært igjennom et tilnærmet identisk løp med en merittbasert periode i 2007. Bakgrunnen for denne overgangen var at han forlot sin vennekrets for å studere, noe som førte til en periode med ensomhet i den nye studenttilværelsen. Rekrutteringen var verken basert på søknader eller relasjoner og skilte seg derfor fra andre merittbaserte spilleres fremgangsmåter. Han hadde vært på rett sted til rett tid, og møtt ukjente spillere som verdsatte hans evner. I dette lauset hadde han ikke hatt noen nøkkelrolle, og det eneste sluttspillområdet han hadde fullført var utdatert og funksjonstømt selv da det ble utført. Selv om Christophers laugbakgrunn i større grad ligner Ivars enn Adams, ser man her et gjenopptredene fenomen, hvor ulike posisjoneringer i forhold til utviklings- og sluttspillfasen fører til betraktelig varierte opplevelser. Etter å ha returnert til World of Warcraft for tredje gang i 2010 hadde han atter en gang funnet et nytt laug, som han og flere av hans venner ble rekruttert til. Han klassifiserte dette som et “hobbylaug” og forklarte at dette innebar at lauset ikke satte krav til sine medlemmer.

Christopher, så vel som Ivar, har over lengre tid variert sin praksis. De kom opprinnelig til World of Warcraft med venner, men beveget seg etter hvert ut fra den rent sosiale spillingen. Hybridspilleren er en kategori som faller mellom to stoler. I bestemte faser vil de fremstå som enten casual, hardcore, vennskaps- eller merittbasert, men over lengre tid ser man at de har vært innom flere praksiser og former for sosial organisering. For Christopher hadde dette en hverdagslig bakgrunn, og skyldtes en periode hvor han var ensom i Trondheim, og dermed hadde mer til å bruke på World of Warcraft. Ivar ble derimot lei av det Consalvo m.fl. (2010) kaller “the grind”, og beveget seg etter en pause gradvis tilbake til en vennskapsbasert praksis for å regulere sin tidsbruk i spillet.

## 5.5 Av og på

Et av kjennetegnene ved World of Warcraft er at spillet konstant utvikles og utvides gjennom oppdateringer og tilleggspakker, noe som gir spillet uvanlig lang durabilitet. Spillet ble opprinnelig lansert her i Norge i 2005, og alle informantene spilte det fremdeles mot slutten av 2009 og tidlig i 2010, da intervjuene fant sted. Men i realiteten er det ingen av informantene som har vært aktive spillere i fem år, og en vanlig tendens blant MMORPG-spillere er deres konstante brudd og tilbakekomster til sine respektive spill. Denne tendensen ble også utforsket i intervjuet for å få innsikt i aspekter som hyppighet, motivasjoner, og hvordan dette hadde formet informantenes praksiser. Den merkverdige “limbo-tendensen” var synlig hos alle informantene, men motivasjonene for å trekke seg tilbake, og hvordan dette utformet seg videre var forskjellig.

Nick Yees (2007) har adressert dette fenomenet gjennom en syklisk livsløpmodell, som følger spilleren fra begynnelse til slutt, og deretter tilbake til gjenkomsten. Gjennom fem faser går spillere fra en opprinnelig *euforisk* nybegynnertilstand i utviklingsfasen, til gradvis *mestring* og sosiokulturell *integrering* i sluttspillfasen. Avslutningsvis blir spillere *utbrent* og prøver å gjenopplive engasjementet ved skape nye avatarer eller tilegne seg en ny praksis. Overgangene foregår ofte gjennom lengre pauser, og blant utvalget hadde alle spilt World of Warcraft i minst to separate faser, og gjerne i så mange at de ikke helt hadde oversikt. Hovedårsakene bak pausene var *sosiale forhold, innhold og hverdagsforandringer*.

**“Nei enten at andre har slutta, eller at det ikke har vært like artig. Hvis det er noe kjedelig content (innhold) for tiden, eller hvis PvP er udugelig, så slutter jeg” (Thomas).**

I likhet med de opprinnelige motivasjonene for å begynne med World of Warcraft, var den sosiale faktoren svært betydningsfull. Tilstedeværelse i spillet var i stor grad avhengig av at venner spilte, noe som henger sammen med spillets krav til samarbeid. Blant de vennskapsbaserte spillerne handlet spillet om å samarbeide med venner de fra før av hadde tette bånd med i hverdagen, og fra tidligere online-spill. World of Warcraft spilte med andre ord hovedsakelig en rolle som en online-plattform for samarbeid og interaksjon innad i de etablerte kretsene. Blant de meritbaserte spillerne var det ikke eksisterende sosiale nettverk som var den primære motivasjonen, men progresjon og avatarutvikling. Men til tross for at de meritbaserte laugene var organisert rundt konkrete sluttspillmål, spilte de sosiale båndene en stor rolle.

At spillere blir lei av et spillers innhold og mekanismer er nokså universelt forståelig, men det er også viktig å ta høyde for mulige ringvirkninger mellom påvirkningsfaktorene. Både utilfredsstillende innhold i form av utdaterte sluttspillaktiviteter som allerede har blitt beseiret utallige ganger, eller omjusteringer av mekanismer, førte til utbrenthet blant utvalget. Samtidig kan det også tenkes at dette var forårsaket av press og plikter fra laug, samt rutinisering av spilling slik som i Ivars tilfelle. Samspill mellom de to grunnene er også aktuelt. Spillere som slutter på grunn av innhold, vil kunne føre med seg at andre slutter som en konsekvens av deres fravær. Den tredje hovedgrunnen var tid og prioritering. I perioder hvor tidskrav fra andre deler av livet ble større, slik som ved inntreden i en jobb eller intensivering av skolegang, valgte flere av informantene å roe ned eller avslutte spillingen helt. Ørjan var fokusert på å fullføre sisteåret på videregående skole, samtidig som han hadde ny jobb og kjæreste. Dette førte til at han modererte spillingen sin til noen timer i uken. Rasmus hadde derimot valgt å kutte ut spillet helt da han ble ansatt etter endt utdanning. Det skulle dog vise seg at hans forventninger til arbeidslivet var noe overdrevne, og etter en kortere periode fant han tilbake til spillet.

**“(…) sist slutta jeg i en og en halv måned, og det var fordi jeg fikk meg jobb, og da tenkte jeg: Nå må jeg konsentrere på jobb og fokusere. Men så fant jeg ut at jeg hadde masse fritid uansett, sånn på ettermiddagene og sånn, hvor jeg ikke gjorde noe som helst. Og jeg kjeda meg, så jeg begynte å spille igjen” (Rasmus).**

Etter tilbakekomsten var tidsbruken i World of Warcraft betraktelig redusert, og han befant seg ikke lenger i elite-miljøet han hadde forlatt. Bruddet hadde forandret hans helhetlige praksis, og derfor vært betydningsfullt for hans karriereløp fremover, både i spill og hverdag. Forandringer i informantenes spillkarrierer foregikk både i møte med nye spillere og laug, slik som i Ivar og Ståles møter med instrumentelle sluttspill-laug. Men også gjennom omstilling

etter kortere pauser, brudd eller travle perioder. Før jeg ser nærmere på spillertyper i kapittel 6, vil jeg oppsummere og diskutere funn, og den karrieredrevne analytiske fremgangsmåten. Hvorfor er karrierer et godt utgangspunkt for å forstå spillere, og hvordan har casualiseringsfenomenet synliggjort seg gjennom fortellingene?

## 5.6 Karrierer – En dynamisk forståelse av spillere

Løpene til spillere var både preget av faste mønster og variasjoner gjennom møtet med nye miljøer, så vel som pauser. Mens enkelte forholdt seg til de samme prinsippene gjennom flere perioder, oppsøkte andre ukjente arenaer på jakt etter nye og spennende opplevelser. Til tross for at praksisene varierte, var motivasjonene for å spille homogene. For å forstå spilleres hverdagslige praksis og interesse i World of Warcraft, vil jeg videre argumentere for bruken av *karrierer* fremfor motivasjoner. Den kategoriske oppdelingen av informantenes karriereløp baserte seg på to hovedgrupper med utgangspunkt i laugtyper som var eksisterende i utvalget, nemlig vennskaps- og merittoorienterte. Karriereløp som ikke systematisk søkte seg til et av skillene valgte jeg å kategorisere som hybridkarrierer, siden de altererte mellom hovedkategoriene.

Mens tradisjonelle forståelser av motivasjoner, som Bartles (1996) firedelte typologi og andre videreføring (Yee 2007b), fanger grunnleggende egenskaper ved spilleres lyster og ønsker, er det også andre mekanismer som er med på å forme spilleres praksis i spillet. I mange tilfeller resulterte lignende motivasjoner i vidt forskjellige erfaringer og spillestiler. Og en grunnleggende variabel som definerte store deler av en spillers opplevelser, var skillet mellom utviklings- og sluttspillfasen (Chen 2009). Alle som hadde nådd maksimalt erfaringsnivå ved et eller annet tidspunkt hadde også i en eller annen grad deltatt i sluttspillaktiviteter, uavhengig av laugtype. Adam, som definerte seg selv som en notorisk *casual* vennskapsspiller, hadde til tross for sine sosiale motivasjoner for å spille World of Warcraft, deltatt i sluttspillaktiviteter. Martin, som derimot oppga dette aspektet ved spillet som en sterk drivkraft bak hans tilbakekomst, hadde aldri før hatt muligheten til å delta. Den samme tendensen gjør seg også synlig i sammenligningen mellom informanter med målorienterte motivasjoner. Deltakelse i lederskap og administrasjon var også en gjenganger blant de mest dedikerte spillerne. Dette skyldtes ikke streben etter maktposisjoner, men naturlige evner og nettverksposisjoner som kvalifiserte dem.

Karriereløp i World of Warcraft strekker seg lenger enn motivasjoner og ønsker, og er derfor uforutsigbare med utgangspunkt i forenklede modeller og begreper. Faktorer som

determinasjon, personlige egenskaper, sosial og kulturell kapital er tilsynelatende mer betydningsfulle for hvordan selve spillingen manifesterer seg. Karrierfortellingene demonstrer også en stor grad av *fleksibilitet*. Spillere med like motivasjoner, men ulik grad av interesser, var alle i stand til å oppleve sin egen versjon av World of Warcraft. Den mye omtalte åpenheten ved World of Warcraft (Ducheneut 2006b, Mortensen 2006, Juul 2010) ble demonstrert gjennom utvalgets relativt varierte, men samtidig dynamiske praksiser. Nettopp denne kvaliteten til å kunne spille et spill på en hvilken som helst måte er ifølge Juul (2010) en grunnleggende *casual* egenskap. Aktivitetene informantene utførte i sin spilling var innenfor den samme kategorien (PvE). Forskjellen var i all hovedsak på hvilket nivå dette ble utført. De vennskapsbaserte spillerne oppnådde progresjon i grupper med fem venner, mens de meritbaserte gjorde dette gjennom de mer prestisjetunge sluttspillgruppene på 10 eller 25 spillere. I min fremgangsmåte har jeg både tatt for meg karriereløpene på et idealtypisk nivå gjennom kategorisering, men samtidig forholdt meg til særegenheter ved de enkelte informantene. Nå som karrierene har blitt kartlagt, vil jeg i kapittel 6 se nærmere på informantenes beskrivelser av forskjellige spillerstiler og hvordan disse har utviklet seg i tråd med spillet.

## 6. Casual Versus Hardcore og andre beskrivelser av spilltyper

Et av de mest brukte begrepsapparatene for å kategorisere spillere er skillet mellom *casual* og *hardcore*. Hva disse begrepene betyr og innebærer er et stort diskusjonstema, med mange kontrasterende syn og fordommer. Selv om dette er en svært forenklet oppdeling av spillers brukerbase som ikke nødvendigvis stemmer overens med virkelighetens kompleksitet, viser Karlsen (2008:194) at slike forståelser først og fremst reflekterer eksisterende forståelser i de bestemte spillkulturene man undersøker. Casual og hardcore kan handle om spesielle kvaliteter ved et spill, hele spillet, eller måten det spilles på. En casual blir forstått som en lite involvert spiller, mens hardcore-spillere puster og lever for spill. Tidligere antakelser om spillere som en homogen gruppe har blitt utdatert og spillverdens nye appell har skapt varierte og komplekse brukere med varierte interesser og praksiser. Jesper Juul (2010) knytter denne utviklingen opp mot fenomenet *the casual revolution*, som en viktig historisk hendelse innenfor mediets utvikling. En enkel måte å forklare dette på, er at spill har blitt vanlig og populært. Spill er ikke lenger forbeholdt tenåringsgutter og enslige menn, men noe som nytes av stadig flere demografiske grupper. Spill har beveget seg ut fra gutterommet og blitt underholdning for nye grupper uten de lenge etablerte forholdene til nisjens historie, konvensjoner og praksiser, altså de som blir betegnet som *casuals*.

Årsaken bak denne utviklingen sporer Juul (2010) til en ny generasjon med spill og spillplattformer som brøt med de tradisjonelle normene, og rettet seg mot kunder som tidligere ikke var villige til å investere tid og ressurser i spill, slik de opprinnelig var. Vanskelige, mørke og tidkrevende hardcore-spill ble erstattet med lystige småspill som kunne nytes i et par minutter her og der. Denne utviklingen har skapt rom for et større marked, men samtidig har den skapt visse problemer innad. Nisjens urinnvånere føler seg truet av de nye spillernes historieløse verdier, og frykter at spillbransjens økonomiske logikk skal pervertere nisjen en gang for alltid. Med andre ord frykter tradisjonister at spillutviklernes kunstneriske prioriteringer skal bli erstattet med rent økonomiske motivasjoner (Juul 2010).

MMORPG-sjangeren blir tradisjonelt betraktet som langt fra casual, med ekstreme krav til dedikasjon og tidsbruk. World of Warcraft, som den populistiske representanten for sjangeren, blir dog ofte trukket frem som et av de mildere spillene innenfor sjangeren (Mortensen 2006, Paul 2010), og slik som Juul (2010) sier, låner spillet mange designprinsipper fra casual-spill. MMORPG-sjangerens midlertidighet (Karlsen 2008:197)

gjennom hyppige oppdateringer og tilleggspakker, gjør det også mulig for både utviklerne og spillerne å justere seg underveis. I dette kapittelet ønsker jeg derfor å utforske casualiseringsfenomenet gjennom informantenes subjektive forståelser og klassifiseringer av sin og andres form for spilling. Hvordan definerer spillere ulike praksiser? Og hvordan har disse forståelsene blitt påvirket av forandringer i spillets design?

## 6.1 For en casual kommer virkeligheten først

Under intervjuene var verken *the casual revolution* eller skillet mellom casual og hardcore noe jeg eksplisitt valgte å vektlegge, men informantenes fortellinger var likevel sterkt preget av begrepsapparatet og nært beslektede utviklinger og forandringer i World of Warcrafts design og kultur. Ordbruken var i noen tilfeller tilfeldig og kontrasterende, men ofte gjensidig påbyggende, med en stor bredde. Tematikken var den samme, men fokus varierte fra mer konkrete online-case til hverdagslige implikasjoner ved praksisene. Den antatte interessekonflikten mellom brukergrupper var ikke på agendaen, istedet ønsket jeg først og fremst å høre hva informantene selv hadde å si om sin og andres måte å spille på.

Skillet mellom virkelighet og uvirkelighet i spillverdenen er et stadig tilbakevendende tema. Huizingas (1955) gjensidig utelukkende forståelse av lek og virkelighet gjennom den magiske sirkelen finner vi igjen i den første kategorien av spillere. Dette er spillere som sterkt identifiserte seg selv med en casual-tilværelse i World of Warcraft, hvor nettopp dette skillet var en definerende faktor. Vennene Adam og Ivar var gjennom hele intervjuet meget tydelige på at de var veldig *casual*, og i dette la de enkelt og greit den betydningen at spillingen aldri skulle gå utover andre ting. Deres holdning til spill var den totale motsetningen av den tradisjonelle og fordomsfulle forestillingen om hardcore-spilleren, som en personlighet uten et "liv" (Taylor 2006). De plasserte hverdagen først, og lot den definere hvordan spill skal nytes. Til tross for de nære sosiale relasjonene hadde de radikalt forskjellige karrierebakgrunner, noe som resulterte i et noe varierende syn på og forståelse av hva det egentlig innebar å være casual. Ivar, som tidligere hadde brutt med det han selv oppfattet som avhengighet i form av en ritualistisk spillestil, hadde et bestemt regelverk for hvordan han skulle spille. Denne bevisste holdningen er forståelig hvis man tar i betraktning at den nylig adopterte praksisen ikke nødvendigvis stemte overens med personlige preferanser og motivasjoner fra hans tidligere instrumentelle og administrative praksis. Adam, som derimot oppfattet seg selv som en naturlig casual-spiller, hadde et mer avslappet forhold til det å være casual, og presenterte det som en del av sin vanlige væremåte.

**“Casual, eller sånn som når jeg vil, når jeg har lyst. Akkurat sånn som jeg alltid har hatt det med andre spill” (Adam).**

Premisset virker veldig selvfølgelig og naturlig. Man spiller når man har lyst, og spiller ikke når man ikke har lyst. En av implikasjonene ved MMORPG-sjangeren er derimot sosiale relasjoner og gjensidige avhengighetsforhold, som kan være med på å skape spillemotivasjon basert på sosiale eller altruistiske faktorer. En telefon fra en kamerat som trenger hjelp, eller krav til oppmøte fra laug (Karlsen 2008:140) er gode eksempler på dette. Adams casual-praksis var derimot ikke påvirket av disse sosiale aspektene, og World of Warcraft ble behandlet på samme måte som alle andre spill. Dette kan henge sammen med det faktum at vennekretsen primært spilte World of Warcraft når de var i det samme fysiske rommet, noe som tydelig definerte når en spilte eller ikke. Casual i denne sammenhengen reflekterer i all hovedsak hvordan spillet blir praktisert fra et hverdagslig perspektiv.

## **6.2 Kunnskap og dedikasjon er hardcore**

Det finnes en rekke begrep som benyttes for å beskrive de mest dedikerte spillertypene. Taylor (2006) definerer disse som *powergamers*, mens Juul (2010) kaller dem hardcore. Ivar tok i bruk forkortelsen “pro” (profesjonell) for å forklare sin tidligere praksis under hans merittbaserte periode. Selv om han under intervjuet hadde adoptert den mer casual spillestilen til kameraten Adam, vektla han først og fremst sin fortid, og verdier fra pro-perioden. Det han forsto som hovedskillet mellom de to praksisene var *kunnskap* om effektiv progresjon, et syn som også reflekteres i Taylors (2006:74) empiriske funn. Tidligere hadde Ivar brukt betraktelig mye mer tid på å studere nettsider og forumdiskusjoner for å finne de statistisk beste valgene og metodene, og det var denne kapitalen som differensierte ham fra casual spillere. Han trakk frem avatarutvikling som et konkret eksempel.

**“Altså er du pro, så har du innsikt i de fleste faktorer i spillet. Du vet hvor du skaffer de beste itemsene (utstyret), du vet hvilke gems (utstyrsoppgradering) du burde equippe (ta på) og hvilken faction (fraksjon) du burde skaffe honored med for å få den riktige shoulderenchanten (utstyrsoppgradering) (...)” (Ivar).**

En “pro” bygger opp og internaliserer kunnskap, som gjør ham i stand til å vite hvor det “beste” utstyret og oppgradering kan anskaffes. For Ivar handlet “pro” om å ha god trinn-for-trinn-kunnskap om hvordan spillets valgmuligheter og utfordringer kunne møtes med de riktige løsningene. Hva som er best avhenger selvfølgelig av spillerens verdier, og mens noen styres av estetiske kvaliteter ved utstyr, eller underholdningsverdien til bestemte



yrkesspesialiseringer, er den instrumentelle spilleren opptatt av de mest kostnadseffektive løsningene (Taylor 2006, Consalvo 2010). Denne mentaliteten hadde stor betydning for Ivars overgang til et casual-etos som både medførte mindre spilletid og mindre kunnskap. Mangelen på ressurser som tidligere hadde åpnet mange dører, eksempelvis gjennom kunnskap om hvordan hans avatar best skulle spesialiseres, var nå en stadig påminnelse om hvordan spillet en gang hadde vært. Kollisjonen mellom de to praksisene førte til en pågående kamp mot fristende selvrealiseringsbehov og minner.

**“Nei det er den stolthets/selvrealiseringsbiten igjen. At det er noe jeg var god på, som jeg på en måte ikke har kontroll på lenger og som er litt kjipt. Jeg kjenner hele tiden at jeg skulle ønske at jeg visste det, at jeg slapp å sjekke det. Og av og til tenker jeg at hvis jeg spilte mer så hadde jeg visst det, og det er på en måte en liten motivasjon som jeg er litt redd for i tillegg. For det er på en måte “the slippery slope” tilbake til avhengigheten da” (Ivar).**

Mindre spilletid medførte mindre kunnskap, som igjen førte til reduserte mulighet for selvrealisering i spillet. Overgangen hadde også skapt avhengighetsforhold til spillere som fremdeles hadde god kunnskap. Mange av disse var ironisk nok venner han opprinnelig hadde introdusert til spillet selv, og rollene som mentor og protesjé hadde dermed blitt reversert. Ivars hybridkarriere var preget av forandringer i praksis, men likevel ser vi stabilitet i tankegang. Mens redusert tidsbruk og dedikasjon transformerte ham til en casual, var hans forståelse av videre spilling fremdeles preget av den relative deprivasjonen etter kunnskapstapet. Dette skaper en dualitet mellom spillerens hverdagslige praksis og spillerfilosofiske orientering. Thomas, som hadde en av utvalgets mest hardcore karrierer, demonstrerte den samme tendensen, og hadde gitt den hybridbenevnelsen *semi-hardcore*.

Det som i utgangspunktet gjorde en spiller “hardcore”, var ifølge Thomas et fast driv mot å gjøre mest mulig for å maksimere eget potensial. En hardcore var dedikert og gjorde rett og slett *alt* for å være på sitt absolutt beste til en hver tid. Casuals skilte seg ifølge Thomas ut ved å mangle dette drivet, og forventet heller at utstyr og opplevelser kom til dem. Arbeidsinnsatsen som skal til for å lykkes i MMORPG-sjangeren oppleves av mange som kjedelig og krevende, men appellerer til hardcore-spillere på grunn av det symmetriske forholdet mellom innsats og belønning (Consalvo m.fl. 2010:397). I lys av denne dynamikken kan den filosofiske kontrasten forstås som to reaksjoner på et krevende, men deterministisk system. For hardcore-spilleren er det nettopp denne forutsigbarheten som skaper dedikasjon og vilje, mens den assosierte arbeidsmengden er avskrekkende for et casual publikum, og derfor skaper et løsere forhold til selvrealisering.

Thomas så på seg selv som *hardcore*, men hadde etter en periode med utbrenthet valgt å søke tilflukt i et mindre ambisiøst laug enn før. Selv om dette lauset utførte sluttspillaktiviteter, definerte han det som casual. Dette er et godt eksempel på hvor relative begrepene er. Kvantitative funn fra World of Warcrafts vaniljefase (Duchenaout 2006b:310) viste at kun 30 prosent av spillere i sluttspillfasen, og samlet 5 prosent av alle avatarer, deltok i sluttspillaktiviteter. Taylor (2006:72) beskriver eksempelvis hvordan den typiske casual-spilleren mest sannsynlig aldri vil delta i disse aktivitetene, og blant utvalget var deltakelse versus ikke-deltakelse i sluttspillaktiviteter en indikator på intensivitet og dedikasjon. For Thomas handlet dette om dedikasjon og instrumentalitet. Mens han anså seg selv som en hardcore, var det manglende drivet blant andre spillere en typisk casual egenskap. Kombinasjonen av egen praksis og sosiale omgivelser gjorde at han forsto seg selv gjennom hybridbegrepet *semi-hardcore*.

**“En hardcore er sammen med 25 andre hardcores, og de gjør mye content (innhold). Du kan på en måte si at hele gildet er hardcore. Men semi-hardcore, da er du en hardcore fyr i et casual guild (...). Jeg farmer så jeg får de nyeste og beste enchants, beste potions og alt sånt. Så hvis vi skulle være hardcore imorgen, så er jeg klar, mens resten er det ikke” (Thomas).**

Begrepet semi-casual betegner dermed spillere som individuelt sett er hardcore, men befinner seg i et casual miljø. Selv om Thomas ville oppnå progresjon i samme hastighet som sitt daværende laug, var det allikevel viktig for ham å distingvere seg fra dem på grunn av sine verdier. Begrepsapparatene fungerte med andre ord ikke bare som idealtypiske kategorier, men også som betydningsfulle markeringer av spilleres identitet. Dette kan både sies å ha gjort seg synlig gjennom Ivars fokus på fortid, og vedvarende dualitet, samt Thomas' eksplisitte blandingsbegrep. Etablerte forståelser av hva som er casual og hardcore gjennom kunnskap, dedikasjon og instrumentalitet (Taylor 2006, Consalvo 2010, Juul 2010) samsvarte med beskrivelsene, men samtidig var også karrierene dynamiske, med rom for mer sammensatte og flerdimensjonale identiteter. Dette gjorde seg også synlig blant informantene som ikke aktivt benyttet seg av casual vs. hardcore dikotomien, men heller forsto seg selv gjennom bestemte motivasjoner eller nisjer.

## 6.3 Nisjer

Tradisjonelle motivasjonsbegreper fra Bartles (1996) typologi, så vel som egenklassifiseringer, var for noen informanter de mest naturlige beskrivelsene av egne praksiser. Ståle forsto seg selv som en *explorer*, fordi han i bunn og grunn ønsket å se mest

mulig av spillet. En explorer eller utforsker er, slik som ordet ganske åpenbart beskriver, en spiller som først og fremst vektlegger utforskning, men hva som legges i å utforske kan derimot være tvetydig. For noen kan det eksplisitt handle om geografisk utforskning, mens det for andre også involverer andre former for opplevelse. I karrierfortellingen viste Ståle hvordan dette drivet hadde fått han til å søke til et ambisiøst sluttspill-laug, som han var langt fra kvalifisert for. Selv om han med andre ord ikke nødvendigvis var en “kart og kompass-utforsker”, var det hans nysgjerrighet som styrte hans valg i World of Warcraft. Christopher benyttet seg også av Bartles (1996) typologi for å beskrive sin spillerpraksis. *Achievementhunter*, som han kalte seg selv, refererte ikke bare til belønningssystemet *achievements*, men også til generell måloppnåelse. På samme måte som Ståle var drevet av lysten til å se nye ting, var Christopher motivert av å stadig fullføre mål.

**“Jeg liker å kalle det achievementhunter da. Men jeg hunter ikke bare etter achievements, jeg hunter etter alt. Jeg er litt sånn goalgetter, jeg liker å få en ny level, jeg liker å få bedre gear (utstyr) og jeg liker å få en bedre inscription (evneoppgradering)” (Christopher).**

Denne motivasjonen var ifølge Christopher mer enn bare noe som trakk ham til World of Warcrafts avatarutvikling. Å fullføre mål gjennomsyret all hans spilling, men hvordan disse målene så ut, var avhengig av spillet. I World of Warcraft var avatarutvikling det åpenbare målgenererende elementet, og derfor fokuserte han primært på dette. I begge tilfellene ser vi at informantene ikke bare identifiserte seg med etablerte motivasjoner, men også oppfattet dem som grunnkomponenter i en større praksis. For Ørjan gjaldt den samme logikken, men motivasjonen eller nisjen hans var noe uortodoks.

**“Når jeg har fri og når jeg ikke raider så går jeg rundt og dreper mobs (fiender) i gamle zones (områder) som er ganske tomme. Så jeg bare tjener gull, tjener masse ting (...) For jeg er glad i ensformig spilling” (Ørjan).**

Ordet farmer, kan knyttes opp mot verbet “to farm”, som betyr å innhøste. En farmer er en spillertype som vektlegger “innhøsting” av ressurser. Dette gjøres gjennom repetisjon av samme aktivitet om og om igjen. Dette kan være alt fra å drepe den samme typen fiende til å lete etter planter som man skal bruke til å lage magiske drikker. Selv om dette er aktiviteter som alle utfører, og som er en vanlig del av spillet, kan en tenke seg at det blir til “høsting” når aktiviteten utføres i en så stor grad at den åpenbart utføres uten at spilleren har et reelt behov for ressursene. Gjennom nisjepraksisene prøvde informantene å skape et forståelig bilde av egen praksis, gjennom motivasjoner som igjen formet spillingen. I kontrast til den

altomfattende dikotomien casual og hardcore, forsto nisjespillerne seg selv primært gjennom deres mest fremtredende karakteristikk. Når informantene hadde introdusert sine klassifiseringssystemer, gikk vi inn på utviklinger i spillet som hadde påvirket forståelser av hva som kjennetegnet ulike brukergrupper.

## 6.4 Skiller i forandring – Strukturell mobilitet i World of Warcraft

**“Both players and developers slowly adjust their approach to the game, partly by adapting, partly by influencing and changing the game. Temporal dimensions of multiplayer online games is an aspect where they differ from most other aesthetic objects by not being constant” (Karlsen 2008:197).**

Denne tendensen ligger til grunne for en av Karlsens (2008) kritikker mot rigide idealtyper som casual og hardcore. Både spill og spillere utvikler seg gjensidig, noe som uavhengig av stabilitet vil skape variasjoner. I spillets tidligste dager kunne de mest dedikerte spillerne bruke tilnærmet uendelig tid på å utføre aktiviteter, inntil Blizzard innførte et system som begrenser hvor mye sluttspillinnhold en spiller kunne utføre per uke. I utvalget var det kun Thomas som fant dette problematisk, og når han hadde utført de mest vesentlige aktivitetene med sin hovedavatar, måtte han gå over til sine alternative avatarer for å ha noe å gjøre på. Målet med dette kan både sees som en utjevningsmekanisme for å minske progresjonsgapet mellom brukergrupper, så vel som et virkemiddel mot problematiske mengder tidsbruk blant enkelte brukere. Mens andre synes innholdet i World of Warcraft tilnærmet er uendelig, selv etter introduksjonen av dette systemet, var virkeligheten forskjellig for Rasmus. Hans oppdeling av spillerstallen reflekterte praksisenes *midlertidighet* (Karlsen 2008), og viste til ulike forståelser av begreper avhengig av epoke i spillets historie. De grunnleggende idealtypene han forholdt seg til var *casuals*, *raidere* og *PvPere*. *PvPere* refererer til spillere som aktivt deltar i spiller versus spiller-kamp. *Casuals* var derimot de som generelt sett spilte lite.

**“Det er de som levler og kanskje tar en heroic i uka, eller en instance i uka da. De som spiller generelt lite (casual). Raiders, de som spiller ganske mye hehe, også på level 80. Og PvP'ere som du sier, holder seg til arena og battlegrounds (...)” (Rasmus).**

Beskrivelsen av casual-spilleren er noe endimensjonal, men stemmer godt overens med utvalgets forståelse og tidligere antakelser (Taylor 2006, Juul 2010). Kategorien *raidere* eller sluttspillere var derimot de som befant seg i sluttspillfasen, og som spilte relativt mye. Ifølge

Rasmus hadde en lang rekke forandringer og forenklinger ført til at denne kategorien hadde blitt mer og mer heterogen. En gruppe som tidligere var eksklusivt hardcore, besto nå også av nyere brukergrupper uten de samme forholdene til tradisjonelle konvensjoner. Consalvo m.fl. (2010:395) trekker frem fjerning av tidligere påkrevde *inngangskriterier* som et konkret eksempel på en slik forandring i designet. Mens spillere tidlig i den andre tilleggspakken, *The Burning Crusade*, måtte utføre lange og krevende oppdrag for å få tilgang til sluttspillinnhold, valgte Blizzard etter hvert å oppheve denne mekanismen. Dette åpnet innholdet for nye brukergrupper, men skapte samtidig en viss mostand blant etablerte sluttspillere, som anså det som en urettferdig snarvei. Blant disse brukerne ble tilgang på sluttspillaktiviteter oppfattet som en verdig belønning, for det tunge arbeidet (Ibid).

**“En god raider vet hvordan encounteret er, vet hva han skal gjøre og kjenner til abilitiesene (evnene) til classen (yrket) sin. En dårlig raider gjør ikke det” (Rasmus).**

På grunn av vanskelighetsgraden var sluttspillinnholdet tidligere eksklusivt for en minoritet eller elite av spillerbasen som hadde ressursene og viljen som måtte til. Dette medførte kritikker mot Blizzards design, som ble oppfattet som hardcore-orientert (Ducheneut m.fl. 2006b:308-309), noe som er observerbart gjennom de lave deltakertallene fra spillets tidligste fase (Ibid:310). Dette førte etter hvert til forenklinger gjennom oppdateringer og utvidelsespakker, som reduserte inngangskrav (Consalvo m.fl. 2010), og størrelsen på sluttspillgruppene. Åpningen av sluttspillaktivitetene førte ifølge Rasmus til en “forkludring” av de visuelle distinksjonene, som tidligere hadde separert ulike spillertyper gjennom ulik tilgang på utstyr. “Gode raidere”, som han kalte dem, kan forstås som de tidligste brukerne av sluttspillinnholdet, og hvis adopsjon var preget av de daværende hardcore-verdiene. Den “dårlige raideren” eller senere brukeren, begynte derimot som et resultat av Blizzards omstrukturering av sluttspillaktiviteten. På samme måte som kyberrommets økende tilgjengelighet skapte større mulighet for det Bakardjieva (2005) kaller “vanlige brukere”, åpnet World of Warcraft sine aktiviteter til majoriteten av brukerne som ikke var hardcore “ekspertbrukere”.

Christophers refleksjoner gir oss en forståelse av utviklingen gjennom den “vanlige” brukerens perspektiv. Hans første møte med World of Warcraft var lite trivelig på grunn av elitistiske holdninger blant spillets førstegenerasjons hardcore-spillere. Han mente at spillet opprinnelig var alt for vanskelig for nye spillere, noe som produserte et skille mellom det eliten oppfattet som vellykkede og mislykkede spillere. Dette manifesterte seg spesielt i form

av stigmatisering og stempling av nyere spillere, med stadig bruk av nedlatende begreper som “noobs” (nybegynnere).

**“Og på den tiden var det et veldig elitistisk spill, hvor det ikke var noen nåde for nye spillere, eller for noobs da. Det var absolutt ingen nåde. Om du ikke spilte en alt-character (sekundær avatar) da du var level 50, så var du automatisk en noob, selv om du hadde jobba hardt med den characteren (avatar) (...) Og da ble det skikkelige klasseskiller. Men det WoW har gjort er å vaske bort dette her” (Christopher).**

Det Christopher her beskrev var hans tidligere opplevelser med World of Warcraft, hvor han følte at spillere på toppen av hierarkiet stemplet og mobbet de som befant seg lenger ned. Spilling av avatarer under det høyeste erfaringsnivået, som da var 60, var slik som han påpekte kun legitimt om det var en sekundær avatar. For ham var dette ikke tilfellet, og det faktum at hans hovedavatar enda ikke hadde nådd sluttspillfasen, førte fort til at han ble utsatt for denne mobbingen. På grunn av denne snevre tallbaserte kategoriseringen ut fra erfaringsnivå, mente Christopher at World of Warcrafts spillsamfunn rett og slett ble klassedelt mellom de som ble stemplet som noobs, og de som satte stempelet.

I løpet av de siste årene hadde store forandringer funnet sted, og Christopher trakk frem to konkrete eksempler. Det første var forenkling av spillets innhold. Mens de merittbaserte spillerne delvis var negative til denne utviklingen, mente Christopher at det brøt ned skillene og skapte en mer pluralistisk brukergruppe. Statusen og dominansen til de gamle sluttspillerne hadde blitt rokket ved, og “vanlige brukere” ble ikke lenger møtt med de samme holdningene. Den andre faktoren Christopher trakk frem var re-popularisering av merkevaren gjennom intensive reklamekampanjer på TV. Dette hadde klart å tiltrekke seg nye brukergrupper, som ikke hadde blitt rekruttert gjennom konvensjonelle kanaler. Utviklingene i spillet handlet derfor ikke bare om forandrede designfilosofier, men også om rekruttering utenfor de konvensjonelle spillkanaler som spill-magasin og nettsider.

## **6.5 Et massetilpasset design**

Informantenes beskrivelser av ulike praksiser stemte godt overens med etablerte forståelser og fordommer fra tidligere forskning (Taylor 2006, Juul 2010). Noe som naturlig nok henger sammen med det faktum at skillene i utgangspunktet oppstår i spillkulturen (Karlsen 2008:194). Spillestiler var ikke bare analytiske refleksjoner, men sterkt knyttet til spilleres identitet. Dette førte til en rekke improviserte og videreutviklede klassifikasjoner for å markere egen posisjon i de noe enkle skillene. Informantenes egne refleksjoner rundt praksiser synliggjør potensialet for mer raffinerte og dynamiske modeller og forståelser av

spillere, som tidligere arbeid har etterlyst (Taylor 2006:69, Karlsen 2008:196). Den fremtredende forståelsen av hva det innebar å være casual forholdt seg hovedsakelig til tidsdimensjon, men enkelte mente også at denne spillertypen også kunne kjennetegnes ved at de ikke var spesielt aktive i sluttspillfasen. Casual handlet med andre ord om hvordan spilleren forholdt seg til World of Warcraft i hverdagen, fremfor bestemte metodologiske fremgangsmåter innad. Hardcore-spilleren hadde også bestemte egenskaper som ikke handlet om hvor mye eller lite en spilte, men fremgangsmåte og filosofi. Denne spillestilen var tett beslektet med Taylors (2006) arketyper instrumentelle spiller, med et dedikert fokus på effektivitet gjennom kunnskap.

Relative forståelser og kontraster mellom informanter handlet ikke nødvendigvis om uenigheter, men i hvor stor grad de brukte begrepsapparatene tok høyde for utviklinger i designet, eller “midlertidighet” som Karlsen (2008:197) kaller dette unike MMORPG-elementet. Både kontrasterende forståelser av de samme begrepene og egenklassifiseringer viste at informantene tok hensyn til denne tendensen, og stadig måtte modifisere enten kategorier de tok i bruk, eller tilhørende egenskaper. Dette så vi eksempelvis gjennom hybridkategorien semi-hardcore og distinksjonen mellom “gode” og “dårlige” sluttspillere.

Mens praksis og tilhørighet tidligere var enklere å definere på grunn av hardcore-sfærens eksklusivitet, hadde casualiseringen skapt et mer mangfoldig bilde. Interessant nok var de nyetablerte skillene noe forskjellig fra de tradisjonelle forståelsene mellom casual og hardcore. Den typiske casual-spilleren var ifølge flere informanter fremdeles tilstedeværende som en spiller som primært forholdt seg til utviklingsfasen. Nyoppdagelsen lå derimot i kategorien Rasmus definerte som “dårlige raidere”. Disse var nyere sluttspilldeltakere, som hadde tilnærmet seg sluttspillfasens gruppeaktiviteter på en mindre instrumentell måte. Fremfor å vurdere denne brukergruppen som enten casual eller hardcore, kan vi forstå den gjennom beslektede utviklinger i kyberkulturen. Overgangen fra et kalkulasjonsorientert ekspertvelde til en masseutbredt simulasjonskultur for vanlige brukere (Bell 2007, Bakardjieva 2005) skapte en økt mulighet for heterogene brukere og praksiser. I World of Warcraft har dette kun delvis skjedd. For mens spillet gradvis har blitt tilpasset flere brukeres behov, har aktivitetsmønsteret gjennomgått homogenisering på grunn av sluttspillaktivitetens hierarkisk overordnede status. Det kan derfor sies å ha oppstått en ny idealtipe som både skiller seg fra den arketyper casual- og hardcore-spilleren. På den ene siden deltar denne spillertypen i tidkrevende sluttspillaktiviteter, som er typiske hardcore aktiviteter. Men på den andre siden forholder ikke denne spillertypen seg til etablerte normer og hardcore-verdier.

I det kommende kapitlet vil jeg videre utforske betydningen av midlertidighet (Karlsen 2008) i MMORPG-sjangeren ved å se nærmere på ett konkret case. Achievements i seg selv er ikke nødvendigvis et “casual-element”, men har blitt en konvensjon i spillsjangeren i løpet av de siste seks årene, og har samtidig vært et mye omdiskutert tema. Da intervjuene fant sted hadde achievements vært til stede i World of Warcraft i et år, og det var derfor både viktig å kartlegge informantenes konkrete benyttelser av systemet både på mikro- og makronivå i spillet.





## 7. Digitale selvbiografier – Achievements' rolle i World of Warcraft

Lanseringen av World of Warcrafts andre tilleggspakke, *Wrath of The Lich King*, i 2008 brakte ikke bare med seg nye monster og områder, men også *Achievements*. Selv om konseptet ikke var ukjent for spillere, var det helt nytt for selve sjangeren, og reaksjonene var som forventet blandede. Mens noen omfavnet systemet momentant, var mange svært skeptiske og lite villige til å akseptere det. Røttene til denne konflikten strekker seg helt tilbake til 2005, da verden så moderne achievements for første gang gjennom Microsofts spillkonsoll Xbox 360. Skeptiske stemmer har lenge stilt seg kritisk til det de oppfatter som et overfladisk system, og har i all hovedsak betraktet det som simpel psykologisk markedsføring. Disse holdningene har ikke bare vært til stede blant bestemte brukergrupper, men også blant profesjonelle kommentarer innenfor spillindustrien. "Much of the recent debate within the games industry has revolved around achievements as extrinsic rewards, that is, signs of recognition that work as external motivations" (Jakobsson 2011). Til tross for systemets konfliktfylte eksistens har effekten på spillverdenen vært betraktelig, og flere spillplattformer som Playstation 3, Steam og World of Warcraft har etterlignet systemet.

**"While Wrath of the Lich King will improve many of World of Warcraft's existing features, it will also introduce plenty of brand-new ones to keep the game fresh and interesting. One of these new features is sure to suit a wide range of play styles: achievements. These self-contained goals will offer new challenges, satisfy goal-oriented players, allow others to see your accomplishments in World of Warcraft -- and are just plain fun" (Blizzard 2008).**

Blizzards offisielle beskrivelse av funksjonen til achievements i World of Warcraft forklarer det som et dynamisk system, som ikke definerer noen bestemt spillestil. Innføringen av systemet underveis i spillets livsløp gir et godt utgangspunkt for å studere fenomenet som en konkret innovering av den helhetlige oppskriften. Hvordan forholdt spillere seg til den nye funksjonen? Og hvilke sammenhenger er det mellom personlig praksis og adopsjon? Eksempel på slike variasjoner har blitt utforsket i Jakobssons (2011) studie av achievement-praksiser blant konsollspillere. Totalt tre typer ble identifisert, og disse er *casuals*, *hunters* og *completists*. Det må dog også nevnes at boikottere og motstandere også er en synlig del av brukergruppen. Blant mine informanter var det to dominerende syn representert. Den ene gruppen var opptatt av achievements som egne *mål*, med mening og verdi i seg selv. Disse brukerne kan knyttes opp mot alle Jakobssons (2011) kategorier, og utførte achievements

regelmessig som en naturlig del av sin spilling. Den andre grupperingen besto av de mer kritiske spillerne, som kun hadde akseptert visse aspekter ved achievements under instrumentelle termer.

## 7.1 Achievements som mål

Sammenhenger mellom spillerstil og forhold til achievements var synlig blant informantene. Adam, som identifiserte seg sterkt med en casual spillerpraksis, var også veldig avslappet når det kom achievements, og fremsto som selve stereotypen av Jakobssons (2011) casual kategori. Han hadde ikke noen direkte driv eller tiltrekning som motiverte ham til å fullføre dem, men verdsatte at de eksisterte. Dette innebar at han ikke aktivt gikk inn for å møte de bestemte kriteriene, men heller ble positivt overrasket over tilfeldige fullførrelser. Achievements i dette tilfellet var i all hovedsak en digital selvbiografi, som dokumenterte handlinger og prestasjoner. Blant de to hovedleirene som manifesterte seg i utvalget var Adam den som fremsto som mest nøytral, og minst involvert i den pågående debatten om achievements. De mer entusiastiske brukerne, som Christopher og Ørjan, viste derimot gjennom sine fortellinger sterke indre motivasjoner som hang sammen med etablerte praksiser.

**“Nei for det første, når patchen kom så var det første jeg gjorde å springe til gammel-instanser og fullføre dem. Jeg kaller meg selv for achievementwhore” (Ørjan).**

"Patchen", eller oppdateringen, som introduserte achievements var for Ørjan særdeles gode nyheter, og han fortalte her hvordan han valgte å gjøre gammelt innhold kun for å oppnå achievements. Det utdaterte og instrumentelt sett funksjonstømte innholdet hadde altså fått en ny mening og rolle i Ørjans spilling, gjennom ønsket om å få dokumentert bragdene. En ekstrem sammenligning ville være en universitetslev som etter innføring av et lignende system ved sin utdanningsinstitusjon valgte å ta opp fag han eller hun fra før allerede hadde fullført, kun for nytelsen assosiert med den selvbiografiske dokumentasjonen. Selv om dette ikke hadde noen ytterligere verdi. Bruken av ordet "achievement-whore" er også en ekstrem fremstilling. Jakobsson (2011) trekker frem nettopp dette som et nedlatende begrep som stadig blir brukt for å rakke ned på achievement-jegere. I denne sammenhengen omfavner og identifiserer Ørjan seg selv med begrepet. Hva man legger i betydningen kan være noe relativt, men i essensen kan det knyttes opp mot villighet til å gjøre hva som helst for et gitt mål. Christopher tok også bruk av relativt etablert sjargong i sine refleksjoner rundt sin

praksis, og mente at han var en “achievementhunter” eller “goalgetter”. Achievements var svært betydningsfulle for ham, og hadde vært det lenge før World of Warcraft.

**“I spillet for min del? Absolutt. Men nå skal jeg si deg det at jeg allerede var en achievementhunter før det kom ut achievements i WoW (...) Fra Playstation med trophies og Xbox med achievements rett og slett da. I tillegg til collectibles (samleobjekter) og alt det der. Jeg har alltid vært den typen person som ikke er fornøyd før jeg har spilt hver eneste prosent av spillet og funnet alt” (Christopher).**

For Christopher var jakten på å fullføre spillet “mest mulig”, motivasjonen som drev ham. Dette var noe han hadde gjort i spill før, på de to konsollene Xbox 360 og Playstation 3. Den primære forskjellen mellom Ørjan og Christopher, var at sistnevnte i en større grad hadde en praksis som kan plasseres innenfor det Jakobsson (2011) definerer som en *completist*. Dette vil si at fremgangsmåten var mer selektiv og fokusert på logiske sammenhenger fremfor kvantitet. Eksempler på slike logiske sammenhenger vil være å fullføre alle achievements innenfor en bestemt kategori eller et gitt område, fremfor vilkårlig seleksjon. Denne distinksjonen gjorde seg også synlig i kapittel 6, hvor Ørjan definerte seg selv som en *farmer* som likte å samle på omtrent hva som helst, mens Christopher forsto seg selv som en achievement-hunter eller goal-getter. Denne variasjonen virker dermed som et naturlig resultat av allerede eksisterende helhetlige spillerpraksiser. Til tross for de noe forskjellige fremgangsmåtene, deler de synet på achievements som meningsbærende mål.

Mulige motivasjoner bak achievements har blitt utforsket av både Montola m.fl. (2009) og Sotamaa (2009), gjennom konsepter som jakten på fullførelse, legitimering av spilletid, sosial status og ønsket om å forlenge spilletid. Ørjan relaterte sin motivasjon til spill generelt, og det generelle ønsket om å fullføre ting.

**“Det er egentlig at du har fullført noe som går igjen på alle spill. Når du fullfører spill er jo en achievement det. Få følelsen av at du har fullført noe” (Ørjan).**

Beskrivelsen fanger muligens det som for mange spillere er den opprinnelige grunnen til å spille i det hele tatt, nemlig *fullførelse*. Den psykologiske tilfredstillelsen, enten det er ved fullført utdanning, maratonløp eller brett i et spill, er drivkraften som i Ørjans spilling har manifestert seg i form av en “achievementwhore”, som stadig er på jakt etter noe å samle, eller å fullføre. Men denne holdningen til achievements som en kilde til nytelse gjennom jakten på fullkommenhet var ikke representativ for det resterende utvalget. Christopher og Ørjans indre appetitt som formet spillerpraksisene gjennom lyst, var hos andre informanter styrt av objektivt sett verdifulle belønninger. Selv om Christopher og Ørjan sannsynligvis

også hadde adoptert achievements på andre måter enn det som ble sagt, var dette et veldig tydelig aspekt ved deres spilling. De fremstår på mange måter som publikumet Blizzard rettet seg mot da de lanserte konseptet, og ut fra informantenes utsagn fremstår det som en naturlig forlengelse av en allerede eksisterende praksis. Achievements er for dem et verktøy som støtter opp om en eksisterende spilleform, og derfor et mer enn velkomment produkt. Retorikken er overbevisende, og hviler på det mest grunnleggende konseptet bak spill; fullførelse. Det ville derfor være grunner til å anta at dette systemet ville bli like godt mottatt av de fleste spillerne. Som vi skal se er det derimot flere av informantene som fra første dag viste sterk motstand.

## 7.2 Achievements som avatarutvikling

De mest skeptiske informantene i utvalget var opprinnelig lite komfortable med tanken på at denne sosio-tekniske nyvinningen kjent som achievements skulle implementeres i World of Warcraft. Fellesnevnerne for disse informantene var at de var eller hadde vært det de selv forsto som *hardcore* eller *pro*. Deres aksept for systemet vokste gradvis, men dette var ikke grunnet direkte forandringer av personlige holdninger, men heller det faktum at *visse* achievements faktisk ga spillere belønninger de verdsatte. Disse belønningene kom i form av materielle og visuelle premier som ridedyr og spillertitler.

**“Ja etter hvert nå så liker jeg det bedre for du får jo en del rewards og titles, som viser at: Ah okie han der har klart de greiene der som er jævlig vanskelig, eller: Han har den mounten (ridedyr) der. Wow den er kul. Sant?” (Rasmus).**

Selv om Rasmus gradvis lærte seg å leve med achievements, var hans motivasjon forskjellig fra den vi tidligere har funnet hos spillere som Christopher og Ørjan. Også Ivar og Thomas var opptatt av konkrete belønninger som motivasjon eller legitimering. Informantene viste forståelse for at andre spillere fant nytelse i å utføre achievements for bragdens skyld, men selv var de styrt av progresjonsrettet holdning knyttet opp mot utvikling av sin egen avatar. Titler vil eksempelvis ha ulike verdier avhengig av vanskelighetsgraden assosiert med den påkrevde achievementen. Tittelen “the Kingslayer” bak navnet på en avatar dokumenterer eksempelvis at spilleren har beseiret hovedantagonisten i tilleggspakken *The Wrath of the Lich King*, mens tittelen “the Patient” har så lave krav at alle spillere teknisk sett har tilgang til den.

Uenighet blant informantene var eksisterende, men fremsto på ingen måte som konfliktskapende. Spillere hadde ulike forståelser og motivasjoner som skapte forskjellige

praksiser. Spillerne som oppfattet achievements som mål i seg selv, hadde en helhetlig spillerpraksis som underbygget denne mentalitet, og designet korrelerte derfor med deres ønsker. Bakenforliggende årsaker bak denne variasjonen er synlige gjennom informantenes fortellinger, gjennom et skille mellom abstrakte indre motivasjoner og konkrete belønninger. Dette skillet kan ytterligere utforskes ved hjelp av Sotamaas (2009) re-kontekstualisering av Belks m.fl. (1991, i Sotamaa 2009) konsepter *legitimering* og *selvforlengelse* som motivasjoner blant samlere. I likhet med samlere av gjenstander som frimerker, eller filmer fra en bestemt regissør, gir den dokumenterende siden ved achievements spillere mulighet til å forstå sin innsats som en del av en større samling eller prosjekt. “Game achievements can serve a similar purpose, as they make the player’s development visible and can therefore be used to justify the hours spent playing the game” (Sotamaa 2009:77).

Utgangspunktet for konseptet *selvforlengelse* henger sammen med Belks m.fl. (1991, i Sotamaa 2009:77) forståelse av samling som en symbolsk utvikling av selvet. Motivasjonen bak samling som aktivitet kan derfor forstås som en form for selvutvikling. Utvalgets ulike holdninger og praksiser kan ut fra dette forstås som variasjoner i personlige oppfatninger av legitimitet og selvforlengelse assosiert med achievements. Mens de målbevisste spillerne oppfattet achievements som et legitimerende og selvforlengende system, måtte de belønningsorienterte spillerne bli overtalt gjennom koblinger til avatarutvikling. Spillere som ikke oppfattet achievements som belønnende i seg selv, var med andre ord avhengige av belønninger som påvirket spillets opprinnelige progresjonssystem. Gjennom intervjuene ble det også tydelig at achievements ikke bare handlet om private praksiser, men også større effekter på spillet som en helhet. Tidligere utviklinger informantene omtalte var generelle oppfatninger av gradvis redusert vanskelighetsgrad. Achievements ble også utpekt som en betydningsfull del av casualiserings-prosessen, ved å introdusere nye og forenklede meritokratiske metoder.

### **7.3 Et transformert meritokrati?**

De vanskeligste utfordringene i World of Warcraft krever godt organiserte grupper på 25 spillere, som gjennom flere timer samarbeider gjennom kamper som krever store koordinasjonsevner og fokus. Dette skapte tidligere et stort krav til sosial organisering og planlegging gjennom sluttspill-laug. Williams m.fl. (2006) viser til disse laugene som glamorøse, formelle og, i likhet med andre laug, preget av ustabilitet. Vanskelighetsgraden assosiert med sluttspillaktiviteter er med andre ord ikke bare knyttet til selve utfordringen,

men også de organisatoriske aspektene. Etter introduksjonen av den andre tilleggspakken, *Wrath of The Lich King*, ble en omfattende del av spilllets sosiale organisering forandret. Det mest synlige aspektet ved dette er gjennom organisering av PUGs (Pick Up Groups). Dette er midlertidige sammensetninger av sluttspillgrupper, basert på rekruttering gjennom offentlige kommunikasjonskanaler. Det er altså ikke verdien av achievements i form av psykologisk tilfredsstillelse eller materiell belønning som er den mest markante transformative egenskapen i World of Warcraft, men dens funksjon som et offentlig meritokratisk virkemiddel.

**“Det er jo bare et bevis egentlig. Den eneste nytten jeg ser i achievements er de samleachievementsene du får mounts for i raids liksom, og ja, bevis i PUG (...)”  
(Thomas).**

Grunnsynet som også var synlig blant flere informanter forholdt seg kun til achievements gjennom belønningens *nytteverdi*. Mens andre oppfattet fullførelsen som intrinsisk tilfredsstillende, var Thomas opptatt av hvordan achievements fremmet hans avatar. Achievements med ridbare dyr som belønning ble beskrevet som nyttige, mens achievements generelt kun ble oppfattet som *bevis*. Disse “bevisene” påvirket ikke avatarens estetiske verdi, status eller kapabilitet, men hadde for spillere som benyttet seg av midlertidige sluttspillgrupper stor betydning. Gjennom fullførte achievements var spillere i stand til å bevise sin erfaring og dermed bli rekruttert basert på blant annet denne bevisføringen.

**“Du kan vise at: Jeg har gjort den, gjort den, fått til det. Og så sjekker de gearet (utstyret) ditt i tillegg da. Og da har du en liten sånn elektronisk CV going on”  
(Ivar).**

Achievements som viser hvilke utfordringer spilleren har utført, dokumenterer for andre spillerens erfaring og evne til å gjennomføre nye bragder, eller de samme på ny. Til tross for dette påpekte Ivar at achievements ikke helt sto på egne ben, og at en fremdeles tok i bruk kvalitative vurderinger av avatarers utstyr. Denne dobbeltsjekkingen kan altså forstås som en triangulering for å sikre kvaliteten til enhver avatar. Årsaken bak denne fremgangsmåten hang sammen med fenomenet “*carrying*” eller bæring, hvor spillere ble hjulpet av ressurssterke spillere, og dermed kunne ha oppnådd en imponerende CV, uten egentlig å ha tilegnet seg bedre utstyr, kunnskap eller erfaring. Gjennom triangulering av både formelle meritter og utstyr hadde rekruttører mulighet til å vurdere hvorvidt spilleren fremsto som erfaren nok. Ikke alle vektla metoder for kvalitetssikring blant spillere, og Ståles beskrivelse av rekruttering etter innføringen av achievements viste til en enkel og grunnleggende fremgangsmåte.

**“Mens med achievements, så linker man da. Link heroic achievement. Har du den der? Ja det har jeg. Ok da er du med” (Ståle).**

PUGs har, slik Ståle så det, blitt preget av en ny og forenklet ordningsmekanisme basert på inklusjon gjennom bevisføring. Beskrivelsen i den hypotetiske dialogen mellom rekrutterer og potensiell rekrutt beskriver hvordan en spiller blir spurt om å “linke” eller fremvise en “heroic achievement”. Spilleren fra eksempelet vil så vise frem beviset ved bruk av den designerte menyen. Beviset blir mottatt, og vår protagonist får en invitasjon. Det er ikke avatarens achievements i form av tallverdi man bryr seg om, men relevante erfaringer. Tempoet og effektiviteten i Ståles eksempel er åpenbart. Avatarer med gyldige bevis blir akseptert, mens de uten blir ekskludert. Logikken bak denne kollektive praksisen kan forstås som drevet av målorientert byråkratisk pragmatikk. Sosial organisering var tidligere en tid- og ressurskrevende prosess, som på grunn av den assosierte vanskeligheten var forbeholdt laug. Mulighetene achievements medbrakte ga spillere et dokumentasjonsverktøy som av spillerbasen ble benyttet for å aksessere et nytt volum av kulturell kapital, nemlig det Malaby (2009) kaller *institusjonell kapital*. Mens en tidligere måtte vurdere spillere ut fra en lang rekke variabler, som deres materielle utrustning, evner og kunnskap, skapte achievements muligheten for hurtig og lettvent sosial organisering basert på en eksplisitt binær variabel.

Rasmus mente at denne nye og forenklete mekanismen hadde vært med på å gjøre spillet mer tilgjengelig. Dette kan forstås gjennom nedbrytingen av den sosiale organiseringens inklusjons- og eksklusjonsmekanismene fra et implisitt samspill mellom sosiale, kulturelle og materielle variabler til et eksplisitt meritokratiske konsept. Denne utviklingen gjorde det mulig for det store flertallet av spillets befolkning til å delta i sluttspillaktiviteter gjennom tilrettelegging og institusjonalisering av instrumentelle prinsipp. Organiseringen baserte seg fremdeles på de samme målorienterte og effektive perspektivene, men achievements skapte snarveier ved å forenkle eller operasjonalisere den tradisjonelle modellen for hva som definerer en kvalifisert spiller.

**“Det har vært med på å gjøre sånn at spillet har blitt mer åpent om du vil, det er mange som stiller krav for eksempel om at du må ha achievements for å være med i denne gruppen for å gjøre denne greien her. Men igjen om du har et raid på 25, så er det kanskje 10 eller noe sånn da som faktisk er gode, som bærer resten igjennom” (Rasmus).**

Åpninger som achievements medbrakte var dog ikke noe Rasmus nødvendigvis satte pris på, og i likhet med hans distinksjon mellom *gode* og *dårligere* sluttspillere skapte dette lignende ulikheter og urettferdigheter. Flere spillere med blandede bakgrunner og samlet sett



mindre erfaring førte til at de “gode” deltakerne måtte kompensere for andres manglende ressurser. Konsekvensen av at spillet i Turkles (1995, i Bell 2007:30) termer hadde beveget seg stadig mer fra en *kalkulasjonskultur* til en *simulasjonskultur*, førte ifølge Rasmus til at de kalkulerende spillerne måtte veie opp for simulatorenes manglende kompetanse. Achievements hadde, i likhet med de tidligere omdiskuterte forenklingene i kapittel 6, ført til en helhetlig strukturell mobilitet som Rasmus mente hadde gått utover kvaliteten til den gjennomsnittlige deltakeren i sluttspillinnhold. Midlertidige sluttspillgrupper var ifølge Ståle preget av en “tut-og-kjør-mentalitet” og dramatikk. Den høye sannsynligheten for mislykkede forsøk og fiasko førte til at spilleres innsats var lav, og at spillere heller valgte å bruke energien sin på å finne syndebukker enn å prestere. Mulighetene for instrumentalitet gjennom meritokratisk rekruttering som achievements hadde skapt, var dermed ikke nødvendigvis like helhetlige som de tradisjonelle fremgangsmåtene. Etablering og organisering av grupper ble betraktelig forenklet på grunn av den gode støtten gjennom systemer for ordning av institusjonell kapital, men utførelsen var fremdeles i stor grad avhengig av enkeltindividenes evner, kunnskap og utrustninger, noe som derfor kunne være med på å bremse progresjonen.

Sluttspillaktivitetene ble åpnet for flere, men slik som Thomas hevdet varierte progresjonsfarten fra person til person. Dette skapte et interessant skille mellom det som kan sies å være den *private* og *offentlige* sfæren i World of Warcraft. Mens de private sluttspilllaugene fremdeles forholdt seg til *eldre* metoder med røtter tilbake til tidligere MMORPG-titler, skapte achievements muligheter for nye brukergrupper som primært forholdt seg til det offentlige rom, hvor organisering tidligere hadde vært en stor utfordring. Hvordan disse sfærene interagerer ble av flere informanter berørt gjennom et paradoks.

**“Man får ikke lov å være med i PUGs, hvis du ikke har achievements. Som jo er ironisk. Hva med de som ikke har achievements? Altså hvordan skal de få seg achievements da?” (Ståle)**

Så hvordan fikk egentlig spillere fullført sluttspillrelaterte achievements? Det er nettopp her betydningen til andre og eldre aspekter ved det sosiale livet i World of Warcraft kommer inn. For til tross for dette paradokset, får spillere utført achievements, og blir så rekruttert til PUGs gjennom dem. Selv om det finnes en lang rekke potensielle hypoteser, spiller laug en stor rolle. For i motsetning til PUGs som opplevde økt popularitet etter achievements og *Wrath of the Lich King*, var laugene stort sett upåvirket av disse enkle hurtigløsningene. Og mens spillere eksempelvis organiserte seg gjennom PUGs for å fullføre innhold som deres laug ikke selv utførte, enten på grunn av over- eller underlegen progresjon, vil de gjennom

sine laug få mulighet til å delta i sluttspillinnhold basert på andre kriterier enn achievements. Det interessante fenomenet viste hvordan achievements i en veldig stor grad har påvirket det offentlige rom i World of Warcraft, mens det eldre og private, laugbaserte domenet fremdeles opererte med komplekse inklusjons- og eksklusjonsmekanismer. I den avsluttende diskusjonsdelen vil jeg se nærmere på achievements som en del av en større casualiseringsprosess.

## 7.4 Eksplisitt inklusjon, implisitt eksklusjon

Sosial organisering er en av grunnpilarene i World of Warcraft så vel som MMORPG-sjangeren. Selv om det er fullt mulig å oppleve innhold alene, er samarbeid absolutt nødvendig for å oppnå de fleste mål i sluttspillfasen (Paul 2010:159). Online-rollespill “skal” spilles i grupper, og måten dette blir fremprovosert på er gjennom ekstremt krevende innhold som er totalt uoppnåelig uten planlegging, rollefordeling (Karlsen 2008:121) og tidligere progresjon. “The problem with goals is that they may force us to optimize our strategy in order to win rather than do something else we prefer” (Juul 2010: 138). Hvordan denne optimaliseringen ser ut i form av design og praksiser, er i dette tilfellet nøkkeltematikken. Tidligere etablerte normer og modeller for håndtering av sluttspillinnhold, var definert av vanskelighetsgraden. Informanter med tidlige erfaringer malte et bilde av denne optimaliseringen som flerdimensjonal og kompleks. Slik som Malabys (2009) funn fra *Second Life*, er også et flerfoldig lag av kapitaltyper tydelige i World of Warcrafts sosiale organisering.

Forenklingen eller *casualiseringen* av World of Warcraft gikk igjen i informantenes fortellinger, men var ikke knyttet til et singulært aspekt. Achievements hadde i seg selv på ingen måte forenklet innholdets vanskelighetsgrad, men kun redusert arbeidsmengden assosiert med organisering. Rollen achievements spilte var knyttet til *gjennomsiktighet* og *brukervennlighet*. Sosial organisering *per se* fremstår kanskje ikke som en utfordrende jobb, men tatt i betraktning reelle faktorer som tidsbruk, spillerkonflikter og kunnskapskrav, så er dette ekstremt ressurskrevende. Den tidligere mangelen på intuitive hjelpemidler krevde en helt annen optimaliseringsstrategi enn i dag. Visse metriske kvaliteter og mer abstrakte konsepter ble tatt i betraktning for å determinere enkeltspilleres kapabiliteter. Denne mekanismen førte til store begrensninger for spillere flest, noe som er observerbart gjennom den relativt lave andelen av spillere som deltok i sluttspillaktiviteter under spillets første år (Ducheneut 2006b:310). De indirekte optimaliseringskravene som tidligere var enerådige, ble

styrt av esoterisk og implisitt kunnskap, som ble oppbygd i laug, nettverk og blant spillets elite over flere år. Achievements erstattet ikke disse kravene, men skapte et alternativt tilbud hvor implisitte ressurser ble byttet ut med eksplisitt institusjonell kapital i form av attester.

Den nye og gamle metoden skiller seg fra hverandre i form av tidskrav og hvor de blir benyttet. Til tross for dette har begge et utgangspunkt i en spillerfilosofi, med effektiv progresjon som mål. Rollen achievements spilte i World of Warcraft kan sammenlignes med brukergrensesnittets rolle i kyberkulturen (Turkle 1995, i Bell 2007). De grunnleggende funksjonene World of Warcraft eller en datamaskin hadde var de samme. Men gjennom en eksplisitt og brukervennlig presentasjon av de eldre metodene kunne nye brukere ta dem i bruk. Gapet mellom deltakere og ikke-deltakere ble med andre ord fylt av en ny brukergruppe. I det avsluttende diskusjonskapittelet, vil analysekapitlene bli oppsummert før jeg ser nærmere på de største funnene.

## 8. Casualisering i World of Warcraft

Gjennom oppgavens løp har jeg utforsket forskjellige motivasjoner og praksiser blant spillere i World of Warcraft. Et viktig mål for meg var å presentere flere brukergrupper, og gjennom strategisk utvelgning fant jeg informanter med ulik grad av erfaring og dedikasjon. Utviklingen av informantenes motivasjoner og praksiser skjedde over lengre tid gjennom ulike forhold i både hverdagen og i spillet. For å skape oversikt og forstå informantenes relative posisjoner og egenskaper har tidligere forskning på motivasjoner og spillertyper vært essensiell (Bartle 1996, Taylor 2006, Yee 2006, Juul 2010, Jakobsson 2011). Utgangspunktet for analysen henger tett sammen med heterogenisering av brukergrupper, som både er en synlig faktor i kyberkulturens og sjangerens utbredelse. Kyberkulturen har gjennom brukervennlige grensesnitt, og mulighet for brukerdeltakelse, opplevd en utvikling beskrevet av Turkle (i Bell 2007:30) som en overgang fra en kalkulasjonskultur til en simulasjonskultur. Kyberrommet ble åpnet for nye brukergrupper med interesser utenfor den konvensjonelle bruken. Paralleller kan trekkes til utviklingen innenfor spillverdenen, som har blitt kalt “The Casual Revolution”, hvor forandrede markedshensyn har åpnet mediet for nye grupper gjennom såkalte “casual” spill (Juul 2010). Denne utviklingen har skapt et større fokus på skillet mellom brukergruppene, og begreper som “casual” og “hardcore” blir benyttet for å beskrive komplekse egenskapskonfigurasjoner ved spillere og markedssegment.

Utvalget benyttet begrepene hyppig, både for å beskrive seg selv og andre, men betydningene varierte. På grunn av de langtidsforholdene informantene hadde hatt med World of Warcraft, valgte jeg å se på flere subjektive beskrivelser og historiske fortellinger for å skape forståelser av spillere gjennom *karrierer*. Motivasjoner, praksiser og hverdagslige situasjoner hadde for samtlige informanter variert gjennom de fem årene spillet hadde vært tilgjengelig. Denne tendensen viste at både spillere og selve spillet, slik Karlsen (2008) påpeker, utviklet seg over tid, og hadde varierende praksiser avhengig av hvor i karrieren de befant seg.

### 8.1 Fleksible karrierer

Informantene hadde relativt sett begynt med World of Warcraft tilnærmet samtidig, men erfaringene og dedikasjonen varierte. Mens Adam og Ivar var veldig tydelig på at de bare spilte når de hadde lyst, fortalte også Ivar om sin tidligere bakgrunn som en “pro-gamer”, hvor dette ikke nødvendigvis hadde vært tilfellet. Andre informanter var fremdeles i dette

sjiktet, og hadde ukentlige plikter ovenfor laug og medspillere. Til tross for denne variasjonen i informantenes fortellinger, var deres motivasjoner for å spille overraskende homogene. Tidligere antakelser om spilleres attraksjon til World of Warcraft kan både knyttes opp mot bruk av tidsvennlig design (Juul 2010) og spillermotivasjoner basert på flerfoldige personlige preferanser. Informantenes rekrutteringsmotivasjoner viste derimot få av disse egenskapene, og det var snarere venner og det faktum at det var Blizzard som sto bak produktet som appellerte. Informantenes inntog i World of Warcraft var preget av at de visste lite om hva spillet egentlig dreide seg om. At World of Warcraft var mer “casual” enn tidligere MMORPG, eller at de ønsket en bestemt type opplevelse, var derfor fraværende motivasjoner.

Informantenes retrospektive motivasjoner ble etter hvert erstattet med en selvrealiseringsjakt gjennom avatarutvikling. Muligheten for å bygge en avatar over lengre tid er en typisk egenskap ved sjangeren, og var den mest fremtredende motivasjonen blant utvalget. Denne homogeniteten viser hvor betydningsfullt dette aspektet ved spillet er for spillere, men gir oss ikke nødvendigvis noen reell innsikt i deres praksiser. Spillere med tilnærmet identiske motivasjoner skapte totalt forskjellige spillerkarrierer. Gjennom oppdelingen av informantene i karriereløp karakterisert av deres laugbakgrunn ble dette synliggjort gjennom skillet mellom vennskaps-, merittbaserte og hybridkarrierer. Kategoriene viste hvordan et utvalg med like motivasjoner over lengre tid valgte å realisere sine mål gjennom ulike former for sosial organisering. De vennskapsbaserte spillerne forholdt seg primært til venner, og var kun medlemmer i laug som hovedsakelig bestod av dem. Merittbaserte var styrt av sin søken etter prestisje gjennom sluttspill-laug med progresjon som hovedmål. Spillere med hybridkarrierer hadde derimot periodevis variert mellom vennskapsbaserte og merittbaserte laug.

Alle informantenes løp fulgte et fra før av kjent mønster med pauser, tilbakekomster og praksisjusteringer, beskrevet av Yee (2007a). Spilleres forhold til spill innenfor MMORPG-sjangeren varer ofte over lengre tid, med pauser og perioder hvor de intensiverer eller reduserer sin spilletid. Venner og bekjente som en gang hadde fungert som en rekrutteringsmekanisme for informantene, var også en viktig årsak for at de hadde valgt å bryte med spillet tidligere. For vennskapsbaserte spillere involverte dette hovedsakelig “real life friends”, mens det for de merittbaserte også inkluderte spillere fra sosiale nettverk innenfor spillet. De sosiale nettverkene som ble konstruert av de merittbaserte informantene varte ikke bare gjennom en spesifikk periode, men overlevde over lengre tid, og ble stadig benyttet for å skape eller gjenskape laug.

Forandringer i hverdagen var også en viktig påvirkningsfaktor på spilleres karriereløp, og informantene forholdt seg dynamisk til spillet avhengig av fritid. Christopher hadde etter lanseringen av den første tilleggspakken, *The Burning Crusade*, intensivert sin spilling ettersom han var ensom i Trondheim, og derfor ikke hadde de samme sosiale mulighetene som før. Motsatte scenarioer finner vi hos Ørjan og Rasmus som hadde kuttet ned på spillingen sin blant annet på grunn av jobb. Den siste faktoren som ble trukket frem var relatert til spillbarheten. Forandringer i design eller manglende innhold kunne føre til at man ble lei, og derfor trakk seg ut. Yee (2007a) beskriver dette som en utbrenthet, som kan knyttes til spilldynamikken kalt “the grind” (Consalvo m.fl. 2010). “The grind” er en betegnelse på MMORPG-sjangerens ensformige repetisjon av progresjonsorienterte aktiviteter, med belønninger som utvikler avataren som mål. En lignende utbrenthet var katalysatoren bak Ivars overgang fra å være en “pro gamer”, til en “casual gamer”. Han avsluttet sin siste fase som “pro-gamer” da han innså at hans egen spilling var tilnærmet rutinisert, og at han egentlig ikke ble underholdt. Det som ifølge Consalvo m.fl. (2010) gjør at spillere velger å utføre det tunge og tidkrevende arbeidet som avatarutvikling i MMORPG innebærer, er den eksponentielle belønningen.

I det påfølgende kapittelet ønsket jeg å utforske spilleres praksiser ved å forstå hvilke etablerte og improviserte begreper spillerne selv knyttet til egen og andres spillestil. Casual-begrepet ble introdusert av flere informanter, men bare Adam og Ivar omfavnet det som en selvdefinerende praksis. Forståelsene av dikotomien casual og hardcore var for enkelte sterkt assosiert med tidsaspektet, mens andre relaterte det til dedikasjon og kunnskap. Ivars overgang fra å være en pro-gamer til den mer tidsrestriktive praksisen som “casual”, førte ikke bare med seg mindre spilletid, men også mindre kunnskap og mestringsfølelse. Ivars overgang viste hvordan disse begrepene ikke bare var analytisk interessante, men også vitale ordningsapparat for selve spilleren. Selv om han under intervjuene hadde adoptert en “casual” praksis, var hans perspektiv instrumentelt. Dette assosieres med et målorientert fokus på effektive løsninger, gjennom kunnskap både i spillet, og fra tidligere spillerfaringer. Kunnskapen i seg selv er ikke bare et verktøy, men også et statussymbol (Taylor 2006). Selv om Ivar hadde valgt å adoptere det han selv forsto som en “casual” praksis, var hans personlige preferanser fremdeles styrt av den gamle praksisen. Og Ivars nye tilværelse i World of Warcraft var preget av mangelen på nettopp disse ressursene han en gang hadde.

Informantene hadde gjennom sine karriereløp variasjoner i sine praksiser, men samtidig tyder Ivars eksempel på en diskrepans mellom praksis og mentalitet. Thomas, som ifølge seg selv hadde en “hardcore” mentalitet, ved at han konstant gjorde alt han kunne for å holde seg

oppdatert og forberedt, forsto sin praksis som “semi-hardcore” siden hans selvrealisering av egen spillestil ble begrenset av lauget. Begrepene bærer på ene siden en kvantitativ dimensjon, noe som representeres i stereotypiske fremstillinger (Taylor 2006 og Juul 2010). En “hardcore” spiller mye, kan mye om spillet, og er villig til å utføre tunge oppgaver for å oppnå progresjon. “Casual-spilleren” er den rake motsetningen. Men på den andre siden viser bruken av begrepene til et underliggende mentalt aspekt, relatert til fortolkning av meningsbærende element. For Thomas var aspekter knyttet til en instrumentell spillestil en selvfølgelig del av hans helhetlige perspektiv som spiller. Han “gjør” “casual”, men er i sin egentlige natur “hardcore”. Ivars fortelling om fremmedgjorte følelser etter sin adopsjon av “casual-stilen” bygger også videre på denne forståelsen av forskjeller i praksis og mentalitet.

Ikke bare spillere forandrer seg gjennom karriereløpene, men også selve designet (Karlsen 2008). Et fenomen som ble tydeliggjort var hvordan spillerbasen kan sies å ha gjennomgått strukturell mobilitet grunnet forenklinger i vanskelighetsgrad og organiseringskrav. Gjennom reduksjon av krav (Consalvo m.fl. 2010) og introduksjon av achievements, opplevde flere informanter at sluttspillaktiviteter hadde blitt tilgjengelig for flere brukergrupper. Den nye situasjonen ble av Thomas beskrevet som en hvor alle potensielt kunne gjennomføre aktivitetene, men at tempoet var avhengig av spillerne. Blant de mest hardcore informantene ble dette oppfattet som både positivt og negativt. Åpenheten førte til en forenklet tilgang på utstyr, som utvisket tidligere synlige skiller mellom spillere. For Rasmus betydde dette at spillere ikke lenger kunne defineres ut fra utstyr og aktivitet, men heller subtile egenskaper assosiert med gode spillere. Heterogeniseringen av sluttspillaktiviteter skapte for de opprinnelige brukerne nye måter å skille spillere fra hverandre, og Rasmus bruker det noe nedsettende begrepet “dårlige raidere” for å beskrive de nye deltakerne som manglet hardcore-verdiene.

I kapittel 7 ble informantenes møte og forhandling med “Achievements” analysert. Helt siden Microsoft introduserte konseptet gjennom Xbox360-konsollen har temaet vært mye omdiskutert blant både spillere og eksperter. Både Jakobssons (2011) tre idealtyper, og Sotamaas (2009) re-kontekstualisering av Belks m.fl. (1991, i Sotamaa 2009) samlermotivasjoner, var nyttige for å forstå hvorfor achievements tiltrakk seg spillere. Adam var en typisk *casual* bruker av achievements, mens Christopher og Ørjan var mer orientert mot kategoriene *hunter* og *completist*. Dette var brukere som aktivt oppsøkte utfordringer som ble belønnet med achievements, og i Christophers tilfelle var dette noe han gjorde i alle spill. Den andre grupperingen besto av meningsforhandlerne som var avhengige av belønninger. Disse informantene var opprinnelig negativt innstilt til achievements, men klarte over tid å

akseptere deler av systemet. Mens andre informanter fant “achievements” intrinsisk belønnende i seg selv, var Ivar, Thomas og Rasmus avhengig av symbolske eller materielle belønninger for å tilegne dem den samme meningen. De forskjellige perspektivene kan forstås gjennom enkeltinformantens persepsjon av systemets mulighet for legitimering og selvforlengelse (Sotamaa 2009).

Achievements overgang til World of Warcraft ga spillere en ny dimensjon av sosial organisering. Achievements var ifølge informantene ikke bare underholdning, men også et nyttig meritokratisk verktøy. Mens sluttspill-laug fremdeles forholdt seg til formelle rekrutteringsmekanismer og kvalitetskontroller, ble achievements benyttet som en sorteringsmekanisme for midlertidige grupper. Dette kan sees som en av flere parallelle prosesser som har vært med på å åpne sluttspillaktiviteter, gjennom forenklinger. I dette tilfellet ved å gi spillere et dokumentasjonsverktøy som erstattet tidkrevende rekruttering med vekt på flere implisitte variabler. Kunnskap, evne, dedikasjon og sosial atferd er eksempler på egenskaper laug tar hensyn til i sin rekruttering, noe som henger sammen med vanskelighetsgraden assosiert med sluttspillaktiviteter. I kontrast til dette beskrev Ståle de midlertidige gruppene (PUGS) som “tut og kjøp” grupper, preget av kjefting og utpeking av syndebukker. Med andre ord skapte “Achievements” økte muligheter for sosial organisering, men sikrer ikke nødvendigvis den samme kvaliteten. Den strukturelle mobiliteten som brukerbasen hadde opplevd skapte nye forståelser av spillerskillene. For de privat organiserte medlemmene av sluttspill-laug var det fremdeles gamle verdier og egenskaper som determinerte rekruttering og organisering. For nyere og mindre organiserte sluttspillutøvere som i større grad forholdt seg til det offentlige rom i World of Warcraft fungerte achievements som en mer tilgjengelig og eksplisitt erstatning for det kapitalbaserte rekrutteringssystemet.

## **8.2 Nytt og gammelt side om side**

Spill har blitt populært, og stadig flere søker seg til denne formen for underholdning. En tidligere homogen brukergruppe har blitt stadig mer heterogen, samtidig som spillene i seg selv designes for å passe flere brukere. Kyberkulturens utvikling åpnet seg for flere brukergrupper og bruksområder etter hvert som brukervennlige brukergrensesnitt og funksjoner ble introdusert (Bell 2007). For spillmediet har et tydelig skille mellom det nye og gamle manifestert seg gjennom det Juul (2010) kaller “the casual revolution”. Nyere og mer “casual” spill har forlatt tidligere konvensjoner assosiert med forventningene til hardcore-



brukere og spill blir produsert med nye hensyn. World of Warcraft, som stammer fra en av de mest tidkrevende spillsjangrene, har fornyet formelen ved å introdusere elementer og mekanismer som har gjort spillet mindre tidskonsumerende og redusert kravene til spillere direkte gjennom forenklinger (Consalvo m.fl. 2010, Juul 2010), og indirekte gjennom eksplisitte meritokratiske variabler.

Utvalget hadde forbausende like motivasjoner i lys av de store variasjonene i praksis over tid. Mens tidligere modeller forholdt seg til forskjellige atferdsmønstre gjennom differensierte praksiser som utforskning, rollespilling og dominering av andre spillere (Bartle 1996), deltok informantene i de samme formene for aktivitetshierarkier. Likhetene kan først og fremst forstås som et resultat av refleksjoner av distinkte skiller som karakteriserer den bestemte kulturen som har blitt utforsket (Karlsen 2008). Men også casualisering kan relateres til denne trenden bestående av like motivasjoner, men forskjellige karrierer. Utviklingen i sjangerens design førte til at spillere hadde mye til felles gjennom hva slags aktiviteter og normer som ble fulgt, samtidig som de skilte seg fra hverandre både objektivt, i form av karriereløp og subjektivt, gjennom personlige kvaliteter. Juul (2010) viser til hardcore-spill som ufleksible, ved at de kun kan spilles på den dedikerte og hardcore måten. Samtidig er casual spill fleksible siden de både kan spilles på en casual og den hardcore måten. World of Warcrafts innlåning av casual-elementer kan derfor være en god forklaring på hvordan informantene kan være så like gjennom subjektive beskrivelser, men samtidig forskjellige gjennom karriereanalyser. Fleksibiliteten hang ikke bare sammen med varierte holdninger og praksiser, men også av-og-på-tendenser og variasjoner i karrierer. Hverdagsforandringer og utbrenthet gjør det mulig for spillere å justere praksisen fremfor å bryte helt. Forhandlinger mellom spill, hverdag og preferanser, skaper dermed forskjellige perioder (Yee 2007a) som fører til at en og samme spiller både kan oppfatte seg selv som casual og en hardcore, eller en blanding av begge.

Samtidig som stadig flere brukergrupper trer inn i spillet, blir designet tilpasset de nye kravene og behovene. Beskrivelsene av hvordan World of Warcraft har blitt forenklet eller *casualisert* gjennom sin levetid var synlig blant informantene så vel som i tidligere forskning (Consalvo m.fl. 2010, Paul 2010). *Achievements* ble trukket frem som et konkret eksempel på denne utviklingen, og viste hvordan rekruttering og organisering av sluttspillgrupper på opp til 25 spillere ble mulig for laugløse spillere gjennom innføring av et system for ordning av institusjonell kapital. Virkemiddelet Blizzard benyttet for å åpne innholdet for stadig flere spillere, kan forstås som en forenklet operasjonalisering og eksplisering av meritter. Der en tidligere var avhengig av oversikt over større organisasjoner og kapitalformer, skapte

achievements muligheten til hurtigorganisering ved å tilby en mer overkommelig rekrutteringsmodell basert på overfladisk bevisføring. Til tross for de heterogene bakgrunnene til de ulike brukergruppene som har tatt del i spillet, har nettopp disse designvalgene skapt et spill som gjennom sin fleksibilitet, åpenhet og brukervennlighet homogeniserer brukerbasen.

Konvensjonelle casual-spill tilbyr spillere noe helt annet enn de mørke og vanskelige opplevelsene hardcore-spill har å skilte med (Juul 2010). Mine funn tyder derimot på at Blizzard ikke har skapt et parallelt aktivitetssystem for nyere brukergrupper, men snarere tilrettelagt spillets eksisterende innhold ved hjelp av eksplisitte verktøy og hjelpemidler. Denne form for casualisering kan forstås som *standardisering av instrumentalitet*. Med dette menes at spillets transformasjon ikke nødvendigvis har pågått gjennom direkte forenklinger, men ved eksplisitte og allment tilgjengelige “oversettelser” av sjangerens hardcore-elementer og verdier. Mens den rendyrkede formen for instrumentalitet assosiert med hardcore-spillere fremdeles praktiseres av de mest dedikerte spillerne, har brukergruppen som en helhet adoptert fremgangsmåten gjennom hjelpemidler.

Utviklingen i World of Warcraft har skapt et interessant skille mellom det nye og gamle, som ikke nødvendigvis manifesterer seg gjennom motivasjoner eller aktiviteter. Sluttspillaktiviteter i World of Warcraft har som en del av en lengre casualisering beveget seg fra elitesport til allmennpraksis. Prosessen har ikke foregått gjennom segregering av aktiviteter med spesialiserte lekegrunder for ulike spillertyper, men ved å integrere det nye i det gamle. Spillet har den ene foten i kalkulasjonskulturen, og den andre i simulasjonskulturen. Og mellom de to sfærene møtes verdiene til Bakardjivas (2005) eldre ekspertbrukere og “vanlige” brukere. Casualisering i World of Warcraft har revet muren som en gang sto mellom *casual* og *hardcore*, og skapt et større rom for mangfold og karrierefleksibilitet.



# 9. Vedlegg

## Litteraturliste

- Aftenposten (2011). "Kultur-Spill" tilgjengelig via [http://www.aftenposten.no/kul\\_und/spill/](http://www.aftenposten.no/kul_und/spill/)
- Bakardjieva, Maria (2005). *Internet Society: The Internet of everyday life*. Sage: London.
- Bartle, Richard (1996). "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds", i Salen, Katie & Eric Zimmerman (eds.) (2006): *The Game Design Reader – A Rules of Play Anthology*. MIT Press: Cambridge: 754-787.
- Bell, David (2007). *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. Routledge: London.
- Blizzard (2008). "Player Achievement Preview" hentet 05.06.10 fra <http://www.worldofwarcraft.com/wrath/features/gameplay/achievements.xml>
- Blizzard (2010a). "World of Warcraft subscriber base reaches 12 million Worldwide" hentet 20.10.2010 fra <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/press/pressreleases.html?101007>
- Blizzard (2010b). "Legacy Games" hentet 22.08.2010 fra <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/legacy/>
- Blizzard (2010c). "Warcraft 3" hentet 22.08.2010 fra <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/war3/>
- Blizzard (2010d). "General F.A.Q" hentet 22.08.2010 fra <http://www.wow-europe.com/en/info/faq/general.html>
- Blizzard (2010e). "The burning crusade" hentet 22.08.2010 fra <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/burningcrusade/>
- Blizzard (2010f). "Wrath of the lich king" hentet 22.08.2010 fra <http://eu.blizzard.com/en-gb/games/wrath/>
- Boskillers (2010). "Lich-King-Phase-3". Hentet 03.04.2011 fra <http://www.boskillers.com/pix/bbguild/feature/Icecrown/Lich-King-Phase-3.jpg>
- Castronova, Edward (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. The University of Chicago Press: Chicago.
- Chen, Chien-Hsun. Chuen-Tsai, Sun, Jilung Hsieh (2008). "Player Guild Dynamics and Evolution in Massively Multiplayer Online Games". *CyberPsychology & Behavior*. 11(3): 293-301.
- Chen, Mark (2009). "Praxis – Social Dimensions of expertise in World of Warcraft players". *Transformative Works and Cultures*. 2. Tilgjengelig via <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/72/98>
- Corneliussen, Hilde G. (2008). "World of Warcraft as a Playground for Feminism" i Corneliussen, Hilde G. & Rettberg, Scott (eds.). 2008, *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. MIT Press: Cambridge: 63-86.
- Dey, Ian (2004). "Grounded Theory", i Seale, Clive, Giampietro, Gobo, Gubrium, Jafer F. & Silverman, David (Eds.) (2004) *Qualitative Research Practice*. Sage: London. 80-93.

- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R.J. (2006a). "Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games." *In conference proceedings on human factors in computing systems CHI 2006*. 407-416.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R.J. (2006b). "Building a MMO with mass appeal: a look at gameplay in World of Warcraft." *Games & Culture*. 1(4): 281-317.
- Frøyland, Lars R., Hansen, Marianne, Sletten, Mira A., Torgersen, Leila & Soest, Tilmann V. (2010). "Uskyldig Moro? – Pengespill og dataspill bland norske ungdommer". *Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring*. Nova Rapport 18/2010.
- Gibson, William (1993 [1984]). *Neuromancer*. HarperCollins: London.
- Holstein, James A., Gubrium Jaber F (2004). "The Active Interview", i Silver, David (ed.) (2004). *Qualitative Research: Theory, Method and Practice*, Second edition. Sage Publications: London.
- Huizinga, Johan (1955). "Nature and Significance of Play as a Cultural Phenomenon", i Salen, Katie & Eric Zimmerman (eds.) (2006). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. MIT Press: Cambridge: 96-121.
- Jakobsson, Mikael (2011). "The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices". *Game Studies*. 11(1), tilgjengelig via <http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>
- Jensen, C og Lauritsen, P. (2005). "Qualitative Research as Partial Connection: Bypassing the Powerknowledge Nexus", *Qualitative Research*. 5:59-77.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: video games between real rules and fictional worlds.*: MIT Press: Cambridge, Mass.
- Juul, Jesper (2010). *The Casual Revolution: Reinventing video games and their players*. MIT Press: Cambridge, Mass.
- Karlsen, Faltin (2008). "Emergent Perspectives on Multiplayer Online Games: A Study of Discworld and World of Warcraft". Doktorgrad ved det Humanistiske Fakultet. Universitetet i Oslo.
- Malaby, Thomas M. (2009). *Making Virtual Worlds: Linden Labs and Second Life.*: Cornell University Press: Itacha, New York.
- McKee, Heidi A. og Porter, James E. (2009). "Playing a Good Game: Ethical Issues in Researching MMOGs and Virtual Worlds". *International Journal of Internet Research Ethics*. 2(1): 5-37.
- Montola, Markus, Nummenmaa, Timo, Lucero, Andreas, Boberg, Marion og Korhonen, Hannu (2009). "Applying game achievement systems to enhance user experience in a photo sharing service". Fra *13<sup>th</sup> Mindtrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era*. ACM: New York.
- Mortsensen, Torill Elvira (2006). "WoW is the new MUD- Social Gaming from Text to Video", *Games and Culture*, 1(4):396-413.
- Mortensen, Torill Elvira (2009). *Perceiving play: the art and study of computer games*. Peter Lang: New York.
- Nielsen, Simon E., Smith, Jonas H. og Tosca, Susana P. (2008). *Understanding Video games: The essential introduction*. Routledge: New York.

- NRK-P3 (2010). "Velkommen til nye filmpolitiet" hentet 20.10.2010 fra <http://nrkp3.no/filmpolitiet/2010/05/velkommen-til-nye-filmpolitiet/>
- Paul, Christopher A. (2010). "Welfare Epics? The Rhetoric of Rewards in World of Warcraft". *Games and culture*. 5(2):158-176.
- Pressfire (2011). "Pressfire.no" tilgjengelig via <http://pressfire.no/>
- Rettberg, Jill W. (2008a). "Quests in World of Warcraft – Deferral and repetition", i Corneliussen G, og Rettberg Scott (eds) 2008, *Digital Culture, Play and Identity – A World of Warcraft Reader*. MIT Press: Cambridge.167-184.
- Rettberg, Scott (2008b). "Corporate Ideology in World of Warcraft", i Corneliussen G, og Rettberg Scott (eds) 2008, *Digital Culture, Play and Identity – A World of Warcraft Reader*. MIT Press:Cambridge.19-38.
- Salen, Katie og Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press: London.
- Sotamaa, Olli (2009). "Achievements Unlocked: Rethinking Gaming Capital", i Sotamaa, Olli og Karppi, Tero (2010) *Games as service – Final Report:73-82* Department of information studies and interactive media, Tampere University
- St.meld. Nr. 14 (2007-2008). Dataspill. Oslo: Kultur- og Kirke departementet.
- Taylor, T.L (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press: Cambridge.
- Taylor, T.L (2008). "Does World of Warcraft Change Everything? How a PvP Server, Multinational Playerbase, and Surveillance Mod Scene Caused Me To Pause" i Corneliussen, Hilde G. Og Rettberg, Scott (eds.) 2008, *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. MIT Press: Cambridge:187-202. (Opprinnelig publikasjon 2006 *Games and Culture* 1(4):318-337).
- Thagaard, Tove (2006) *Systematikk og mangfold: En innføring i Kvalitative Metode*. Fagbokforlaget: Bergen.
- VG (2011) "Spill på Vg-nett" tilgjengelig via <http://www.vg.no/spill/>
- Williams, Dmitri, Ducheneaut, Nicolas, Xiong, Li, Yee, Nick, Nickel, Eric (2006). "From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft" *Games and Culture*. 1(4):338-361.
- Yee, Nick (2006). "The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments". *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.
- Yee, Nick (2007a). "Player Life-Cycles" hentet 04.12.2010 fra <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001588.php>
- Yee, Nick (2007b). "Motivations of Play in Online Games" *Journal of CyberPsychology and Behavior*. 9:772-775.

# Intervjuguide

## Introduksjon

Min bakgrunn i MMORPG-sjangeren og spesielt i World of Warcraft.

Informasjon angående anonymitet, og mulighet til å trekke seg eller få innsikt i egen data.

Alder og aktivitet utenfor spillet.

## Bakgrunn i World of Warcraft

Hvor lenge har du spilt World of Warcraft? Og hvordan kom du i kontakt med wow?

Hva spiller du? (fraksjon, yrke, rase og spesialisering)

Hvor mange avatarer har du?

Hva har du gjort in-game i det siste?

På en gjennomsnittlig uke, hvor mange timer spiller du?

## Egen opplevelse

Hvordan ser en typisk spillseanse ut? (tid og aktivitet)

Hva er dine favorittlementer i World of Warcraft? Hvorfor?

Hvordan går du frem når du skal velge hvilke aktiviteter som kommer først?

Hvilken del/deler av karakterutvikling synes du er mest interessant? Hvorfor?

Hva slags betydning har avatarutvikling for din spilletid?

## Laug og CV

Har du vært med i mange laug?

Hvordan ble du tatt opp til lauset du er i nå, eller sist laug du var med i?

Hvordan søkte du?

Hva var hovedmotivasjonen for å bli med? Hva er hovedmotivasjonen idag?

Vi snakket tidligere om avatarutvikling, Hvordan blir dette påvirket av å være med i laug?

Hva slags rolle har du i ditt laug?

Hvordan kom du til å ha denne rollen?

Hvordan opplever du denne rollen i forhold til din personlige spillestil?

## Andre MMO og design

Har du spilt andre online rollespill (MMORPG?) Hvilke?

Hva synes du om andre eksisterende MMORPG på markedet?

Har tidligere erfaring med andre MMORPG noen betydning for hvordan du og andre spiller World of Warcraft?

Hvordan påvirker designet bak World of Warcraft din spillestil? Har du noen konkrete eksempler på ting du egentlig har lyst å gjøre men ikke kan?

### **Spillestiler**

Hva slags begreper bruker du for å karakterisere ulike spillestiler?

Hvilket begrep vil du bruke for å karakterisere din egen spillestil?

Hvordan karakteriserer du de du pleier å spille med?

Hvordan forholder du deg til spillere med andre spillestiler?

Har spillestil noen betydning for hvordan andre spillere ser på deg?

Synes du noen spillestiler er "bedre" enn andre? Hvorfor/Hvorfor ikke?

### **Eliter**

Mener du at det finnes "eliter" i World of Warcraft?

Hva synes du om de? Og hvorfor?

Hva vil du si karakteriserer World of Warcraft-eliten?

Vil du selv si at du er/har vært med i en elite? Og hvordan kom du deg dit?

Kunne du tenkt deg å være med i en elite? Hvorfor/Hvorfor ikke?

Hvordan oppfatter du forholdet mellom WoW-eliten og den resterende spillerbasen?

Hvordan påvirker de hverandre?

### **Achievements**

Hva synes du om implementeringen av achievements i World of Warcraft? Forklar hvorfor.

Prøver du å fullføre achievements?

Hvilke typer achievements fullfører du?

Hvordan går du frem for å fullføre achievements?

Hvorfor fullfører du de?

Hva slags betydning har de for din spilling?

Synes du innføringen av achievements har noen spesiell effekt på spillet som en helhet?

Hvorfor/Hvorfor ikke? Konkrete eksempler på hvordan?



## **Avslutning**

Skal du spille noe særlig frem over?

Gleder du deg til Cataclysm? Eller andre MMORPG?

## Ordliste

- Avatar** – Spillerens digitale selv. Figuren man styrer i spillet.
- Boss** – (Sjefsmonster) Referer vanligvis til de vanskeligste fiendene som tilbyr spillerne det beste utstyret.
- Cataclysm** – Spillets tredje tilleggspakke som økte maksimalt erfaringsnivå fra 80 til 85.
- Class** – Ulike yrker som spilleren kan velge for sin avatar. Slik som Warrior (Kriger), Priest (Prest) og Mage (magiker).
- DPS** – (Damage Per Second) Opprinnelig et mål på hvor mye skade en avatar gjør per sekund, men etter hvert benyttet som en betegnelse på spillere med skadegjørerrollen.
- Enchants** – Magiske oppgraderinger av utstyr som utføres av avatarer som har spesialisert seg innenfor håndverket “enchancing”.
- Encounter** – Ulike sluttspillaktiviteter eller sjefsmonster. Et “encounter” referer til hvordan kampen utspiller seg, og hvilke taktikker og rollefordelinger som må benyttes.
- Equipment** – Se *loot*.
- Expansion** – En større innholdsoppdatering, som introduserer nye områder, fiender, og progresjonsmuligheter.
- Farming** – Innhøsting av ressurser.
- Gems** – Edelsteiner som oppgraderer utstyr.
- Guild** – Organisasjon i World of Warcraft.
- Grinding** – Ensformig repetisjon av den samme aktiviteten over lengre tid.
- Healer** – Helbreder. En rolle som kan bli valgt av yrkene prest, sjaman, druid og paladin.
- Inscription** – Magiske inskripsjoner (på pergament etc.) som oppgraderer bestemte evner. Dette kan være alt fra en prosentvis økning i hvor mye skade et bestemt slag gjør, til hvor mange fiender den treffer.
- Items** – se *loot*.
- Level** – Erfaringsnivå. Ved å gå opp i level, vil avataren gradvis øke i styrke. En avatar i World of Warcraft starter på level 1, og kan per dags dato maksimalt oppnå level 85.
- Loot** (utstyr) – Materielle gjenstander som våpen og rustninger.
- Main-tank** – Se *tank*.
- MMORPG** – (Massively Multiplayer Online Role-playing Game). Onlinespill hvor flere tusen spillere eksisterer samtidig i en digital verden.
- Mobs** – Datastyrt fiender.
- Mount** – Ridedyr. Disse kommer i ulike kvaliteter og estetiske variasjoner. Etter hvert ble også flygende ridedyr introdusert.

**Noob** – Nedsettende betegnelse på nybegynnere.

**NPC** – (Non Personal Character) Den utvidete forståelsen er at alle disse er datastyrte figurer i spillet. I dagligdags samtale referer dette dog i all hovedsak til allierte eller nøytrale figurer, mens fiender blir kalt mobs.

**Off-tank** – Se *tank*.

**Patch** – Mindre oppdatering, som introduserer nytt innhold og justerer aspekter som yrker, utstyr og vanskelighetsgrad.

**Potion** – Magiske drikker som i en begrenset tidsperiode gir avataren positive effekter. Potions blir laget av spillere med spesialisering i håndverket “alchemy”.

**PvE** – (Player versus Environment). Kamp mot datastyrte fiender.

**PvP** – (Player versus Player). Kamp mellom spillere.

**Raid** – Spillenes vanskeligste PvE-aktiviteter, som krever grupper på enten 10 eller 25 spillere som samarbeider for å beseire de mest utfordrende sjefsmonstrene.

**Tank** – En avatar med spesialisering i å absorbere skade fra fiender. Tanken tiltrekker seg fiendens oppmerksomhet, mens andre avatarer gjør skade og helbreder. I sluttspillgrupper er det vanlig med flere tanks, siden man ofte møter flere vanskelige fiender samtidig. *Main-tank* er avataren som tar for seg den mest krevende oppgaven, som å holde oppmerksomheten fra selve sjefsmonsteret, mens *Off-tanks* tar for seg mindre fiender.

**TBC** – (*The Burning Crusade*) Spillets første tilleggs pakke. Introduserte en ny geografisk lokasjon og fortelling. Andre bemerkelsesverdige addisjoner var to nye raser, flygende dyr som spillere kunne ri og en økning av maksimalt erfaringsnivå fra 60 til 70.

**WOTLK** – (*Wrath of the Lich King*) Den andre tilleggs pakken. Introduserte nytt innhold og ti nye erfaringsnivå.