

Masteroppgave

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

Martin Andreassen

**«Guilden er jo på mange måter min
andre familie»**

En kvalitativ studie av sosial kapital i raide-
guilds i World of Warcraft



Masteroppgave i sosiologi

Trondheim, våren 2013

Martin Andreassen

«Guilden er jo på mange måter min andre familie»

En kvalitativ studie av sosial kapital i raide-guilds i World of Warcraft



Masteroppgave

Høsten 2013

Institutt for sosiologi og statsvitenskap, NTNU

Forord

Jeg kan knapt tro at det snart har gått fem år siden jeg høsten 2008 tok fatt på sosiologistudiet. Det har vært en utrolig spennende og lærerik periode i livet mitt, og jeg har i løpet av denne tiden møtt mange mennesker som har gjort disse årene uforglemmelige, og som på ulike måter har bidratt til denne mastergraden.

Jeg vil først takke alle mine medstudenter i kull 2011 for trivelige sammenkomster, konstruktive kollokviegrupper og et bra miljø fra første stund. Videre vil jeg takke mine informanter, som har dannet grunnlaget for gjennomføringen av denne oppgaven gjennom informative, og ikke minst svært hyggelige intervju.

Jeg vil også rette en stor takk til min veileder Berit Skog som har vært en utrolig viktig kilde for konstruktiv kritikk og svært viktig tilbakemeldinger gjennom hele skriveprosessen. Ditt lynskarpe blikk og positive holdning har vært uvurderlig. Takk til min gode venn Ole Gunnar, for hjelp med den visuelle delen av oppgaven, samt korrekturlesing.

Jeg vil også takke min fantastiske kjæreste, Elisabeth. Takk for at du overbeviste meg om å søke meg inn på masterstudiet. Ditt gode humør, pågangsmot og tålmodighet har vært en inspirasjonskilde gjennom disse to årene.

Sist men ikke minst vil jeg takke mamma og pappa som bestandig har vært der for meg.

Trondheim 6. juni

Martin Andreassen

Innhold

1. Innledning	1
1.1 Aktualisering	1
1.2 Hvorfor World of Warcraft?	2
1.3 Grunnleggende om World of Warcraft	2
1.3.1 Grupper, dungeons og raids	4
1.3.2 Guilds	4
1.4 Raide-guilds; en plattform for egen nytte og sosial gevinst	5
1.5 Personlig bakgrunn for oppgaven	6
1.6 Tidligere forskning guilds i MMO-spill	7
1.6.1 From Treehouse to Barracks	7
1.6.2 Play Between Worlds	8
1.6.3 Where Everybody Knows Your (Screen) Name	8
1.6.4 Overførbarhet mellom MMO-spill	9
1.7 Avgrensning og problemstilling	9
1.8 Oppgavens oppbygning	10
2. Teori	11
2.1 Sosial kapital	11
2.2 Bourdieu	11
2.2.1 Det sosiale rom	12
2.2.2 Sosiale felt	12
2.2.3 Kapitaltypene	13
2.3 Putnam	14
2.3.1 Overskridende og sammenknyttende sosial kapital	15
2.4 Klargjøring av problemstillingene	16
3. Metode	19
3.1 Valg av metode	19
3.1.1 Dybdeintervju	19
3.2 Innsamling av data	20
3.2.1 Utvalg	20
3.2.2 Utforming av intervjuguide	21
3.2.3 Gjennomføring av intervjuene	22
3.3 Refleksjon rundt forskereffekt	23
3.3.1 Forskereffekt knyttet til informanter jeg har relasjoner til	24
3.3.2 Problemer og fordeler med intervjuing over dataskjerm	25
3.4 Kvalitetsvurdering	25

3.4.1 Reliabilitet	26
3.4.2 Validitet	26
3.4.3 Generaliserbarhet	27
4 Analyse	29
4.1 Betydning av sosiale nettverk i raide-guilds	29
4.1.1 World of Warcraft; et sosialt felt	29
4.1.2 Grunnlag for status og innflytelse i WoW	30
4.1.3 Raide-guilds; en arena for tilegnelse av sosial kapital	31
4.1.4 Raide-guilds; En gaveøkonomi	35
4.1.5 Kunnskaper og ferdigheter er nøkkelen til suksess	38
4.2 Sosiale relasjoner i raide-guilds	40
4.2.1 Raide-guilds; ulike spillere med like mål	40
4.2.2 Sosiale relasjoner i raide-guilds varierer i nærhet	43
4.2.3 WoW-vennskap og IRL-vennskap	46
4.2.4 Progresjon viktig i raide-guilds	48
4.2.5 Raide-guilds som plattform for trøst og emosjonell støtte	49
4.2.6 Distinksjon mellom IRL-venner og WoW-venner	49
4.2.7 Utvidelse av sosiale relasjoner i WoW	52
5. Avslutning	53
5.1 Hovedfunn	53
5.2 Konklusjon	54
5.3 Teoretisk diskusjon	55
5.4 Videre forskning	57
6. Litteratur	59
7. Figurliste	62
VEDLEGG 1 – Begrepsliste	63
VEDLEGG 2 – Intervjuguide	65

1. Innledning

Temaet for denne oppgaven er sosial kapital i raide-guilds i dataspillet World of Warcraft (WoW). Raide-guilds er en spillerskapt organisasjon som samler spillere om felles mål og interesser (Williams m.fl. 2006). Hovedfunksjonen av raide-guilds er å mobilisere dedikerte WoW-spillere til å gjennomføre de vanskeligste og mest kompliserte utfordringene spillet har å by på, nemlig raids. I raids mobiliseres 10 eller 25 spillere for å nedkjempe spillets største og farligste monstre, noe som belønner spillerne med både ære og verdifulle skatter. Jeg vil undersøke de sosiale relasjonene og nettverkene som WoW-spillere danner og opprettholder innad i spillets raide-guilds. Dette gjør jeg for å få innsikt i den sosiale dynamikken og kapitalen som genereres gjennom medlemskap i denne typen guilds.

1.1 Aktualisering

Antallet mennesker som spiller videospill har økt betydelig siden tusenårsskiftet. Økningen gjelder ikke bare for barn og unge, men også for voksne (Williams m.fl. 2006). NPD Group viser at 211,5 millioner mennesker spiller videospill bare i USA (NPD Group 2013). En undersøkelse gjennomført av ISFE viser at 53 prosent av nordmenn mellom 16 og 64 år spiller videospill. Av disse spiller 77 prosent med andre over internett (ISFE 2012).

Internett har blitt en sentral del av samfunnet vårt, og det påvirker våre liv på ulike måter. Ifølge Manuel Castells er internett veven som binder sammen livene våre. Han betegner internett som vår tids svar på strømmettet eller el-motoren i dets evne til å spre informasjon gjennom hele spekteret av menneskelige aktiviteter (Castells 2001). Med sine 2,5 milliarder brukere (internetworldstats.com) har internettets fremvekst bragt med seg nye muligheter for sosial interaksjon, og har med det gjort verden mindre. En kan kommunisere med mennesker på andre siden av jorda i sanntid, noe som har gjort geografisk beliggenhet irrelevant for dannelse av sosiale relasjoner og opprettholdelse av sosiale nettverk.

Den voksende populariteten av MMORPG-spill (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) som World of Warcraft, illustrerer hvordan spillere oppsøker sosiale opplevelser på internett. Williams m.fl. (2006) påpeker at MMORPG-spill er unike da de samler og blander mennesker som søker å oppnå mål i et tredimensjonalt rom, noe som gjør de til en rikere plattform for samhandling enn tekstbaserte chatte-rom. Det brukes altså stadig mer tid på sosial interaksjon med andre, både kjente og ukjente, i slike virtuelle rom. Bruk av sosiale spill kan

derfor gi en indikasjon på samtidas samhandlingsmønster, og indikere at nettsamfunn blir en stadig viktigere del av våre liv.

1.2 Hvorfor World of Warcraft?

Jeg valgte World of Warcraft som utgangspunkt for denne masteroppgaven først og fremst fordi jeg har lang erfaring med spillet, men også andre faktorer gjør at WoW fremstår som et naturlig valg. Med sine 8,3 millioner spillere er WoW det desidert mest suksessfulle MMORPG-spillet på markedet (Lervik 2013), og dette dataspillet brakte MMORPG-sjangeren ut til massene.

WoW har med sin popularitet blitt et betydelig populærkulturelt fenomen. Dette har blant annet gitt seg utslag i både positiv omtale og referanser, som i populære tv-serier som «The Big Bang Theory» og «CSI». Den amerikansk-produserte animerte TV-serien «South Park» laget til og med en hel episode dedikert til spillet, hvor mange av scenene utspilte seg slik som en opplever det når en selv spiller WoW (South Park Studios 2006). Spillet er ut fra dette blitt kjent langt utover spillermiljøet.

WoW har også fått mye mediedekning, dette gjelder både positive og negative aspekter av spillet. Det er blitt fokusert på sosial isolasjon, avhengighet og spillet som utløser for aggressiv oppførsel (Gjesvik 2009), men også positive effekter, som hvordan WoW kan bidra til å utvikle lederkompetanser (Braathen 2009). I Norge har WoW for mange mennesker fått sterke konnotasjoner til terroristen Anders Behring Breivik. Den 2. november 2011 dekte et skjerm bilde fra spillet forsiden av papirutgaven til Dagbladet under overskriften «Er det slik terroristen trente på å drepe?» (Bustad m.fl. 2011). World of Warcrafts popularitet, gjenkjennelsesfaktor og brede mediedekning gjør at spillet er interessant for en nærmere analyse.

1.3 Grunnleggende om World of Warcraft

Her vil jeg gi en innføring i grunnleggende aspekter ved World of Warcraft. Målet er å gi et innblikk i spillets design, spillmekanikk og mål for å skape en forståelse av WoW-spilleres muligheter og motivasjoner. Jeg vil også redegjøre for hva raide-guilds er.

WoW er, som tidligere nevnt, et spill som tilhører sjangeren MMORPG-spill. Disse spillene spilles utelukkende over internett, og sammen med en relativt stor mengde andre spillere

(Gjesvik 2009). *Role-playing Game* kan oversettes til *rollespill*. Rollespill kjennetegnes av at en spiller og lever seg inn i rollen til en karakter satt i et fiktivt univers. Spillene er ofte satt i en middelalderverden fylt av magi, drager og troll (Taylor 2006).

World of Warcraft ble lansert i 2004 (2005 i Europa) av utviklerselskapet Blizzard Entertainment. Som i de fleste andre MMORPG-spill starter en med å lage en figur, eller *karakter* som det ofte kalles. Denne karakteren fungerer som din avatar i spillet, og du lever ut dens liv i den fiktive verdenen spillet utgjør. I WoW kan en velge mellom 13 forskjellige spillbare raser fra varulver og troll til gnomer og alver. Etter en har valgt rase må en velge seg en *realm* å spille på. En realm er i virkeligheten en dataservert som fungerer som et virtuelt fellesareal som støtter opptil flere tusen spillere samtidig (battle.net 2013). Som i andre MMORPG-spill krever WoW internettilgang for å spille, og en deler til enhver tid de virtuelle områdene i spillet med andre spillere. Dette illustrer det sosiale aspektet av WoW, da det ikke er mulig å spille uten å omgi seg med andre spillere.



Figur 1. Skjermbilde som illustrerer hvordan en skaper og skreddersyr en karakter i WoW. Karakteren på bildet er en blood elf (blodalv), en av spillets 13 spillbare raser. (Bildet er hentet fra mmo-play.com)

Mulighetene i WoW er mange, men likevel har spillet et overordnet mål som består i å utforske nye områder, beseire onde makter, og å sanke valuta og nytt utstyr for å forbedre karakteren en spiller som. En svært sentral spillmekanikk i WoW er akkumulering av stadig bedre utstyr, eller *gear*, til karakteren sin og det er dette som fungerer som hoveddrivkraften i spillet (Taylor 2006). Utstyr gir forskjellige bonuser til karakteren, og en blir sterkere og mer motstandsdyktig

etter hvert som en tilegner seg bedre gear. Dette gjør anskaffelse av stadig bedre gear til en forutsetning for progresjon i spillet. Når en nedkjemper en fiende kan en ransake, eller *loote*, liket for å finne gjenstander som gull, våpen og rustning. Gjennom å loote fiendene en dreper finner en stadig bedre gear. Desto sterkere fienden en dreper er, desto bedre gjenstander vil en kunne loote fra dem. Gjenstander i WoW rangeres fra *poor*, som er de av lavest kvalitet til *epic* som er det ypperste en kan skaffe seg av gear.

1.3.1 Grupper, dungeons og raids

For å få tilgang på det gjeveste gearet i WoW må en nedkjempe mektige drager og demoner, som blir kalt *bosses*. De vanskeligste og mest fryktingytende monstrene finner en i spillets mange *dungeons*. For å fullføre dungeons er en avhengig av å danne grupper med andre spillere. En stor del av spillet er basert på å utforske slike dungeons, noe som gjør at samarbeid og interaksjon med andre spillere blir et viktig fokus i WoW.

De vanskeligste dungeons i spillet kan kun gjennomføres med større konstellasjoner av spillere. Disse kalles raids, og består av ti eller tjuefem spillere. Det er også her en stort sett finner det beste og mest sjeldne gearet en kan utruste ens karakter med. Grupper av denne størrelsen kaller *raids*, og raide-dungeons er den største og mest kompliserte aktiviteten en kan ta del i, i WoW (Williams m.fl. 2006). Blizzard Entertainment legger mye innsats i å jevnlig skape nye raide-dungeons spillere kan bryne seg på. Det kommer stadig vanskeligere dungeons og bedre gear, noe som gjør at WoW aldri tar slutt, i motsetning til enkeltspilleropplevelser. Et annet trekk ved raids i WoW er at de oftest utføres i regi av *guilds*.

1.3.2 Guilds

MMO-spill er sosiale opplevelser som på ulike måter fordrer dannelse og opprettholdelse av sosiale relasjoner (Ibid.). Blizzard Entertainment har lagt stor innsats i å fasilitere og strømlinjeforme samarbeidsfunksjoner og tilrettelegge for både spontan og varig gruppedannelse med kjente eller ukjente personer. Dette skaper et mangfold i det sosiale livet som utspiller seg i MMO-spill. Implementeringen av guild-systemer er den viktigste sosiale grunnpilaren i MMO-spill, da guilds fasiliterer dannelse og opprettholdelse av varige, formelle og strukturerte sosiale nettverk (Taylor 2006). En guild er en spillerskapt organisasjon som samler spillere om felles mål og interesser (Williams m.fl. 2006). Guilds har, i likhet med karakterer, unike navn, og karakterenes guild-tilhørighet viser ved siden av karakterens navn

på dataskjermen. Som medlem av en guild får en et sosialt nettverk som en kan bruke for å gjennomføre gruppe-quests¹, raids, eller bare for å skape en mer sosial atmosfære rundt spilleopplevelsen. WoWs design oppmuntrer i stor grad spillere til å bli medlem av guilds, og Chen, Sun og Hsieh (2008) hevder at hele 67,5 prosent av alle karakterer i WoW er guild-medlemmer.

Det finnes et mangfold av guilds, og de varierer blant annet i form av deres målsetting og størrelse (Williams m.fl. 2006). Noen guilds har bare et par medlemmer, mens andre har flere hundre. 35 prosent av respondentene i Williams m.fl. sin undersøkelse er medlemmer av spillets raide-guilds (Ibid:345), og det er spillere med tilhørighet til denne guild-typen jeg ønsker å fokusere på i denne oppgaven

Raide-guilds er på mange måter de mest eksklusive og glamorøse konstellasjonene i WoW. En raide-guilds hovedfunksjon er å samle spillere og å organisere ti eller tjuetjue raids for å gjennomføre de vanskeligste dungeon-utfordringene i WoW. Disse raidene blir vanligvis gjennomført flere ganger i uken, og varer typisk mellom to og åtte timer (Ibid.). Raide-guilds er oftest store, med over 50 medlemmer (Ibid.). Å styre en raide-guild krever mye innsats og administrering, og medlemskap medfører vanligvis krav til spilleren både med tanke på erfaring, ferdigheter og dedikasjon. For å rekrutteres må spillere ofte kunne referere til tidligere erfaring, samt gjennomføre en prøveperiode i guilden for å se om en holder mål og kan bidra til fellesskapet (Taylor 2006).

1.4 Raide-guilds; en plattform for egennytte og sosial gevinst

Årsaken til at jeg har valgt å fokusere særskilt på raide-guilds i denne studien er at de skiller seg ut fra andre guild-typer, og har særtrekk som gir utslag i deres sosiale dynamikk (Ibid.). Størsteparten av WoW-spillere spiller i guilds hvor oppnåelse av spillets mål er sekundært, og hovedfokuset er på den sosiale interaksjonen som oppstår underveis (Williams m.fl. 2006). Raide-guilds fremstår på den andre siden som en relativt målrettet og rasjonell sosial struktur i WoW, hvor hovedfokuset er gjennomføring av raide-dungeons og utvikling av enkeltspillere gjennom tilegnelse av stadig bedre gear (Ibid.). Spillere som er tilknyttet raide-guilds har en mer instrumentell og målrasjonell tilnærming til spillingen (Taylor 2006). Grunnlaget for medlemskap i raide-guilds fremstår derfor i større grad som nyttebasert og individentsentret.

¹ Oppdrag spillere kan gjennomføre for å få belønninger som gull og gear.

Likevel opplever medlemmer av raide-guilds det sosiale utbyttet som viktig for deres spilleopplevelse, og i mange tilfeller er disse spillerne de mest sosialiserte i MMO-spill (ibid.). Denne dualismen er et interessant trekk ved raide-guilds, og jeg vil derfor fokusere på raide-guild som et krysningspunkt mellom det rasjonelle og egennyttige og det affektive og solidariske.

Videre vil jeg undersøke betydningen av de sosiale relasjonene de mest aktive WoW-spillerne danner i spillet. Det er i raide-guilds WoWs mest dedikerte spillere samles, og medlemmer av raide-guilds bruker større deler av tiden sin på WoW enn andre spillere (Williams m.fl. 2006). I tillegg er raide-guilds i mindre grad enn andre guild-typer bestående av spillere som kjenner hverandre utenfor spillet. Jeg er interessert i den sosiale kapitalen som genereres når spillere som ikke kjenner hverandre fra før møtes og danner sosiale relasjoner i WoW.

1.5 Personlig bakgrunn for oppgaven

I februar 2005 logget jeg meg for første gang inn i World of Warcraft. Etter flere måneder med venting var endelig tiden inne for å ta mine første skritt inn i Azeroth, en fantasiverden bebodd av mystiske alver, trollmenn, drager og demoner. Jeg var Muradin, en staut dvergekriger fra den snødekte fjellregionen Dun Morogh. Jeg startet eventyret mitt med lite annet enn en dolk og en ryggsekk og påtok meg diverse små oppdrag som å samle inn sekker med hvete og å levere mjød til nabolandsbyen. Det var ikke før jeg for første gang gikk inn gjennom den mektige porten til dvergenes hovedstad, Ironforge, at jeg fikk begynne å ane omfanget av spillet. Byen var enorm, dynamisk og fylt til randen av andre spillere som løp omkrig, opptatt med sine egne gjøremål. Utenfor byens bank sto en gjeng spillere som spøkte og lo mens de stolt viste frem sine rustninger og våpen. Auksjonshuset var fullt av spillere som kjøpte og solgte tøy, matvarer, lær og andre varer for å tjene nok gull for å kjøpe sin første hest, eller for å smi et magisk tohåndssverd.

Her startet en dyp fascinasjon for World of Warcraft og MMORPG-sjangeren generelt som nå, åtte år senere har kulminert i denne masteroppgaven. Gjennom de neste månedene og årene skulle jeg fortsette å bli overrasket over dybden, kompleksiteten og mulighetene jeg ble gitt i spillet og den sosiale dynamikken som oppsto når spillere møtte hverandre, samhandlet og dannet nettverk for å kunne lykkes i å redde Azeroth fra horder av demoner og udøde.

1.6 Tidligere forskning guilds i MMO-spill

Her vil jeg presentere tidligere forskning som er relevant for denne oppgavens tema og problemstilling. Jeg har valgt å trekke frem tre studier som på ulike måter belyser temaet mitt, og som vil bli sentrale i analysekapitlet mitt.

1.6.1 From Treehouse to Barracks

Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, Yee og Nickell (2006) har i artikkelen "*From Treehouse to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft*" sett nærmere på den sosiale dynamikken i guilds i World of Warcraft. De har utviklet en typologi av guilds, hvor de deler opp guilds i fire hovedtyper ut fra hva deres målsettinger i spillet er (Williams m.fl.:344). Disse er: *Rollespill-guilds*, *PvP²-guilds*, *Sosiale guilds* og *Raide-guilds*. Videre har de kategorisert guilds etter størrelse, hvor de er rangert i fire kategorier; *small* (mellom 1 og 10 spillere), *medium* (11 til 35 spillere), *large* (36-150 spillere) og *huge* (over 150 spillere).

Studien viser at det sosiale utbyttet, og betydningen av de sosiale relasjonene i guilds varierer ut fra guild-type og størrelse. Et funn er at mindre guilds ofte består av familie, venner eller andre kontakter fra det virkelige liv, og for slike guilds er WoW en plattform for å ivareta og styrke allerede opprettede sosiale bånd. De største guildene er derimot skjørere sosiale nettverk, og de sosiale båndene som ble skapt innad i dem er mer overfladiske og målrasjonelle (Ibid:346).

Et annet sentralt funn er at hvordan spillere reflekterer over sine sosiale relasjoner til medspillere varierer. Mens noen anser medspillere som like gode venner som vennene de har utenfor spillet, anser andre sine medspillere som instrumenter for å oppnå egne mål i spillet (Ibid:353). En andel av spillerne betrakter sine online-kontakter som en mellomting mellom disse ytterpunktene, og vurderer deres sosiale betydning som en plass mellom venner og fremmede.

Williams m.fl. sin studie har flere fellestrekk med denne oppgaven, men de tar, som tidligere nevnt, utgangspunkt i sosial dynamikk i WoW-guilds generelt. I denne studien vil fokuset avgrenses til det som i Williams m.fl. sin typologi samsvarer med store (*large* og *huge*), raide-guilds som har minst 50 spillere, og som raider aktivt.

² Player vs. Player. Begrepet brukes om aktivitet der spillere konkurrerer mot andre spillere

1.6.2 Play Between Worlds

I boken «Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture» (2006) tar Taylor for seg kultur, nettverk og sosiale relasjoner i MMORPG-spillet *Everquest*.

Taylor viser hvordan guilds i *Everquest* er sentrale sosiale nettverk for å få tilgang på innholdet spillet har å by på. I likhet med Williams m.fl. (2006) trekker hun et skille mellom sosiale guilds og raide-guilds. Mens sosiale guilds vektlegger personlige sosiale relasjoner og et leket og uhyøytidelig forhold til spillet, er raide-guilds fokuserte på målrettet og forpliktende satsing på å fullføre spillets vanskelige dungeons. Taylor påpeker at selv om raide-guilds ikke har et klart definert mål om sosialisering, er de avhengige av underliggende sosiale mekanismer, og at suksessfulle raide-guilds blander instrumentell handling med sosialt utbytte (Ibid:43).

MMO-Spillenes omfang og struktur gjør at det er mange måter å spille på, og Taylor mener derfor det er nødvendig å skape distinksjoner mellom ulike typer spillere. Hun trekker et skille mellom *casual gamers* og *power gamers*. Førstnevnte er spillere som har et avslappet forhold til spillet, og som investerer moderate tidsmengder i å mestre det. *Power gamers* er på sin side meget kunnskapsrike i spillet og har gjennom betydelig tidsinvesteringer utviklet et kompetansenivå som er mye høyere enn hos *casual gamers*. *Power gamers* kjennetegnes av en mer målrasjonell og instrumentell tilnærming til spillet. Jeg vil bruke disse spillertypene i min oppgave for undersøke status, anerkjennelse og kapitaltilegnelse i WoW.

1.6.3 Where Everybody Knows Your (Screen) Name

I artikkelen “Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as ‘Third Places’” tar Steinkuehler og Williams (2006) for seg sosialisering i MMO-spill. For å belyse dette temaet har de tatt utgangspunkt i MMORPG-spillene *Lineage I* og *II*, og *Asheron’s Call I* og *II* (Ibid.). Artikkelens mål er å undersøke både den sosiale strukturen og funksjonen av sosial aktivitet i MMO-spill.

For å undersøke den sosiale funksjonen av MMO-spill tar Steinkuehler og Williams i bruk Putnams (2000) begreper *overskridende-* og *sammenknyttende sosial kapital*. Steinkuehler og Williams hevder at MMO-spill hovedsakelig domineres av overskridende sosial kapital, som kjennetegnes av større men svakere nettverk, og hvor spillere kan delta og samhandle som likemenn på tross av sosial og kulturell bakgrunn. Sammenknyttende sosial kapital var mye sjeldnere, og ble bare funnet i et håndfull tilfeller. I de fleste tilfellene oppsto denne formen for

kapital i guilds som hadde bestått i lengre tid. De konkluderer med at MMO-spill ikke er en egnet arena for å oppnå dype og emosjonelle sosiale relasjoner, noe som til dels skyldes geografisk avstand mellom spillerne og MMO-spillets natur som tredje sted. Jeg vil i likhet med denne studien bruke Putnams begreper overskridende- og sammenknyttende sosial kapital for å analysere sosiale relasjoner som dannes og opprettholdes gjennom raide-guilds i WoW.

1.6.4 Overførbarhet mellom MMO-spill

Til nå har jeg presentert tre ulike studier som omhandler guild-organisasjoner i MMORPG-sill. Av disse er det bare Williams m.fl. (2006) sin studie som tar for seg World of Warcraft spesifikt, mens de to øvrige tar utgangspunkt i henholdsvis MMORPG-spillene *Everquest*, *Lineage I* og *II* og *Asheron's Call I* og *II*. Men som Steinkuehler og Williams (2006) påpeker om spillene de har valgt å undersøke:

”The two franchises investigated, Lineage I and II and Asheron's Call I and II, represent a fairly mainstream portion of the fantasy-based MMO market: All four titles involved players assuming the roles of archtypal medieval fighter types, social architectures which reward players for cooperation and the formation of long-term player groups like ‘guilds’”. (Steinkuehler og Williams 2006:4)

Disse spillene er altså relativt typiske for sin sjanger, med tilnærmet lik tematikk og spillmekanikk. Dette gjelder ikke bare de overnevnte spillene. Både Everquest og World of Warcraft er MMORPG-spill som er tro til sjangeren og i stor grad fungerer på tilnærmet samme måte. Dette skaper en overførbarhet mellom spillene som gjør det uproblematisk å bruke empiri og funn på tvers av spillene.

1.7 Avgrensning og problemstilling

Mitt interessefelt er sosial interaksjon i virtuelle rom. I denne studien ønsker jeg å se på de sosiale relasjonene som oppstår blant spillere i MMORPG-spill. Dette temaet er omfangsrikt og kan vinkles på ulike måter. Jeg har valgt å innsnevre studien til å omfatte utbyttet World of Warcraft-spillere får gjennom medlemskap i spillets raide-guilds. Hva motiverer spillere til å i utgangspunktet velge å bli medlem av disse sosiale nettverkene? Hvordan forholder spillere seg til de sosiale relasjonene som dannes innad i dem? Med utgangspunkt i disse spørsmålene har jeg kommet fram til følgende problemstilling:

På hvilken måte fungerer raide-guilds som en kilde for sosial kapital for World of Warcraft-spillere?

1.8 Oppgavens oppbygning

I kapittel 2 vil jeg presentere studiens teoretiske forankring, samt redegjøre for relevant tidligere forskning som har blitt gjort på feltet. Dette kapitlet er delt inn i tre hoveddeler, hvor den første delen tar for seg utvalgt tidligere forskning som er gjort på guilds i MMO-spill. Deretter følger to teorideler som fokuserer på sosial kapital. I den første teoridelen vil jeg redegjøre for Bourdieus kapitalbegrep og hans teori om sosiale felt. I den andre delen vil jeg presentere Putnams begreper *sammenknyttende-* og *overskridende* sosial kapital. Sist i teorikapitlet vil jeg vise hvordan utvalgt teori kobles opp mot problemstillingen min, og videre hvordan det resulterer i en utkrystallisering av to underproblemstillinger.

I kapittel 3 vil den metodiske prosessen i oppgaven bli presentert. Jeg vil argumentere for hvorfor jeg valgte å benytte meg av et kvalitativt design, og videre hvordan jeg valgte ut informanter. Deretter vil det redegjøres for hvordan selve datainnsamlingsprosessen ble gjennomført. Til sist i kapitlet vil jeg ta stilling til forskereffekt og datamaterialets kvalitet.

I kapittel 4 vil datamaterialet mitt analyseres og settes opp mot teori og tidligere forskning i et forsøk på å skape en forståelse av sosial kapital i raide-guilds. Dette kapitlet er delt inn i to, hvor hver del besvarer en av mine to underproblemstillinger. I den første hoveddelen vil WoW analyseres som sosialt felt. Dette for å undersøke informantenes forhold til det sosiale nettverket i guilden som en ressurs for måloppnåelse og anerkjennelse i WoW. I analysekapitlets andre hoveddel vil fokuset skifte til studiens andre underproblemstilling. Her vil jeg prøve å oppnå en forståelse av nærheten og dybden i de sosiale relasjonene som dannes i raide-guilds, og videre i hvor stor grad disse kan sammenlignes med sosiale bånd med utspring utenfor spillet.

I oppgavens siste kapittel vil studiens hovedfunn oppsummeres. Her vil funnene fra underproblemstillingene drøftes opp mot hverandre for å skape en holistisk forståelse av hvordan raide-guilds kan være en kilde for sosial kapital for WoW-spillere. Jeg vil også gjøre en vurdering av andre sosiologiske teorier som kunne supplert problemstillingene, samt foreslå alternative tilnærminger som vil kunne belyse, eller skape en bedre forståelse av sosial dynamikk i World of Warcrafts guild-organisasjoner.

2. Teori

I dette kapitlet vil jeg redegjøre for teorier som kan bidra til å forstå sosiale relasjoner og nettverk som oppstår i World of Warcrafts raide-guilds. Først vil jeg presentere begrepet *sosial kapital*, og vise hvordan det vil brukes i denne oppgaven. Deretter vil Pierre Bourdieus (1995) teorier fremlegges for å belyse hvilken betydning raide-guilden har for den individuelle spilleren som aktør, og hvordan en kan analysere WoW som et sosialt felt. I et forsøk på å skape en forståelse av sosiale relasjoner som oppstår i raide-guilds, vil jeg bruke Robert Putnams (2000) distinksjon mellom sammenknyttende og overskridende sosial kapital.

2.1 Sosial kapital

Sosial kapital er et begrep som har fått stor gjennomslagskraft innenfor både academia og i offentligheten (Wollebæk og Siegaard 2011:26). Forskjellige teoretikere fremhever ulike aspekter av sosial kapital, men kjernen i konseptet er at sosiale nettverk har verdi, og øker produktiviteten hos individer og grupper (Putnam 2000:19). Ordet kapital gir konnotasjoner til økonomi, og det gir mening å assosiere sosial kapital med økonomiens verden. En forvalter, investerer og akkumulerer sosial kapital på samme måte som en gjør med økonomisk kapital (Fyrand 2005:37).

I denne studien vil jeg bruke teori og begreper fra Putnam og Bourdieu for å belyse problemstillingene mine. Her er det viktig å påpeke at de har ulike innfallsvinkler til sosial kapital. Mens Bourdieu har en mer individsentrert tilnærming til sosial kapital som ressurs for aktører, opererer Putnam i tillegg med sosial kapital som et kollektivt fenomen på aggregert nivå. I likhet med Huijts tilnærming i hans bok *Social Ties and Health in Europe* (2011) ønsker jeg ikke å bruke mye plass på semantisk diskusjon av begrepet sosial kapital, og dets teoretiske variasjoner som analytisk verktøy. I denne studien vil jeg derfor redusere begrepets bruk til et grunnleggende nivå, hvor fokuset er sosiale relasjoner og nettverk som ressurs for spilleren.

2.2 Bourdieu

Kjernen i den franske konfliktteoretikeren Pierre Bourdieus arbeid er et opplysningsprosjekt, der hans målsetting er å avsløre skjulte og tildekte maktforhold i samfunnet, som igjen ligger til grunne for sosiale ulikheter (Aakvaag 2008). Sentrale begreper og konsepter i dette opplysningsprosjektet er kapital, det sosiale rommet og feltene hvor dette danner grunnlaget for maktforhold. Jeg skal undersøke hvordan aktive WoW-spillere reflekterer over betydningen av

nettverk og sosiale relasjoner i virtuelle rom. Med bakgrunn i dette vil jeg analysere WoW som et sosialt felt hvor en tilegner og investerer kapital for å oppnå suksess.

2.2.1 Det sosiale rom

Sentralt i Bourdieus teori står det *sosiale rom*. Det sosiale rom er kort sagt en analysemodell som beskriver et objektivt og strukturert system som gjennomsyrrer hele samfunnet. Det består av en mengde ulike objektive posisjoner, som fylles av aktørene i samfunnet, og hvilken posisjon en har i det sosiale rommet, er avhengig av ens akkumulerte kapitalmengde (Bourdieu 1995:34). Posisjonene i det sosiale rom er videre strukturert hierarkisk, som vil si at de er vertikalt fordelt basert på kapitalmengde. Posisjonene er også relasjonelt betinget, som vil si at en bestemt posisjon i det sosiale rommet kun får verdi og gir mening når den ses i forhold til dens relasjon til andre posisjoner. Kapitalmengde brukes altså for å bestemme ens posisjon i det sosiale rom, og Bourdieu uttrykker det slik:

“The structure of the distribution of the different types and subtypes of capital at a given moment in time represents the immanent structure of the social world, i.e., the set of constraints, inscribed in the very reality of that world, which govern its functioning in a durable way, determining the chances of success for practices.... It is in fact impossible to account for the structure and functioning of the social world unless one reintroduces capital in all its forms and not solely in the one form recognized by economic theory.” (Bourdieu 1986:46)

Det er altså umulig å forstå strukturen av det sosiale rom uten å ta hensyn til samtlige av kapitalens former, noe som understreker hvordan kapitalbegrepet ligger i kjernen av Bourdieus samfunnsforståelse. Begrepet kapital brukes av Bourdieu som begrensede ressurser det kjempes om mellom individer og grupper i samfunnet (Ibid.). All sosial samhandling er basert på kamp mellom aktører for å tilegne seg mer kapital. Kapital blir en ressurs for aktører gjennom at de kan brukes for å skaffe seg fortrinn i det sosiale liv, og dermed blir det maktgivende for aktørene som har denne ressursen. I konfliktteoretisk ånd anses mengden ressurser som knappe. På grunn av den ujevne fordelingen av ressursene skapes et grunnlag for et dominansforhold hvor de som har mye kapital, de høyere klassene, har makt over de med mindre kapital, de lavere klassene. På denne måten blir det sosiale rom en systematisk skjevfordeling av kapital, hvor akkumuleringen av denne ressursen definerer ens posisjon og makt.

2.2.2 Sosiale felt

Mens det sosiale rom reflekterer den objektive strukturen i samfunnet som helhet, tilsvarer

sosiale felt spesifikke arenaer eller sfærer innenfor det sosiale rommet hvor en objektiv struktur av sosiale posisjoner også eksisterer (Bourdieu 1995). I likhet med det sosiale rom er også posisjonene i sosiale felt hierarkiserte og maktforholdet mellom feltets aktører er relasjonelt betinget. Det som skiller sosiale felt fra det sosiale rom, er at mens aktørs akkumulerte mengde av alle kapitaltypene bestemmer hans posisjon i det sosiale rom, er aktørens posisjonering i det sosiale felt basert på tilegnelse av feltspesifikk kapital. Bourdieu fremhever at hvert enkelt sosiale felt har en egen form for kapital, som gir aktørene innflytelse på det gjeldende felt. Det sosiale feltets grunnlag i feltspesifikk kapital gir det videre en viss autonomi i forhold til andre felt og også det sosiale rom, da feltene er relativt skjermet fra hverandre. Konflikt er som i det sosiale rom, kjernen i sosiale felt, og aktører ivaretar egne interesser gjennom investering og akkumulering i feltspesifikk kapital (Ibid.).

2.2.3 Kapitaltypene

Økonomisk kapital er en av hovedformene for kapital, og den fremstår som ganske selvsagt. Kort sagt er økonomisk kapital økonomiske ressurser som brukes for å skaffe seg fordeler. Penger, aksjer, eiendommer og råvarer er alle eksempler på økonomisk kapital, som gir videre makt gjennom at en kan kjøpe seg goder og fordeler (Ibid.).

Kulturell kapital er en aktørs akkumulerte kunnskaper, adferd, smak og koder, som videre kan brukes i det sosiale liv som en ressurs for aktøren (Bourdieu 1995). Det blir her avgjørende for aktører å tilegne seg, og å mestre den kulturelle koden som er dominerende i samfunnet, eller i det gjeldende felt. Kulturell kapital forutsetter at det eksisterer en kulturell kode som generelt regnes og aksepteres som *høykultur*, og som gir høy status og dominerer den kulturelle arenaen. Akkumulasjon av kulturell kapital består av en kroppslig inkorporering. Denne inkorporeringen krever tid, som må investeres personlig av aktøren. Kulturell kapital blir, når den anskaffes, internalisert og kroppsliggjort til en viktig del av aktøren, og av hans eller hennes habitus og dør dermed med sin bærer, som for eksempel minner. Derfor kan ikke kulturell kapital kjøpes eller byttes på samme måte som økonomisk kapital, men må heller jobbes over lengre tid for (Bourdieu 1986).

Den siste av de tre kapitaltypene er sosial kapital, som Bourdieu definerer slik:

“Social capital is the aggregate of the actual or potential resources which are linked to possession of a durable network of more or less institutionalized relationships of mutual acquaintance and recognition” (Bourdieu 1986).

Sosial kapital fungerer altså som en ressurs for aktører da en kan trekke på ens sosiale nettverk for å mobilisere ens sosiale relasjoner for å få hjelp når en ønsker å oppnå noe. På denne måten gir sosial kapital en aktør makt i det sosiale rom, og eventuelt i spesifikke felt. Å ha et nettverk rundt seg får dermed stor betydning.

Videre er forholdet mellom økonomisk, kulturell og sosial kapital interessant, og det er viktig å fremheve at kapitaltypene er utbyttbare og henger sammen (Wollebæk og Siegaard 2011).

Aktørers mål er til enhver tid å akkumulere kapital, og dra nytte av og investere en type kapital for å tilegne seg mer av en annen type. Jeg vil bruke Bourdieus teorier for å vise hvordan WoW-spillere som rasjonelle aktører bruker det sosiale nettverket i raide-guilds som ressurs for å oppnå individuelle mål. Her blir kapitaltypene sentrale, og det vil fokuseres på hvordan medlemmer av raide-guilds akkumulerer og investerer kapital for å øke sin sosiale posisjon i det sosiale feltet WoW utgjør.

2.3 Putnam

Robert Putnam setter med boken *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community* (2000) søkelyset på hvordan borgeraktivitet og sosialt liv i USA de siste fem tiårene har forvitret. Frivillige organisasjoner og sosiale klubber som på 1950- og 60-tallet hadde store mengder medlemmer har ved tusenårsskiftet bare beholdt en liten brøkdel av disse (Putnam 2000:15-17). Ifølge Putnam er de mulige årsakene til denne sosiale forvitringen mange, men han hevder mye peker mot passive mediers påvirkning på amerikaneres liv. Selv om mengde fritid har økt kraftig i løpet av de siste femti år, brukes stadig mindre av denne tiden på sosial omgang (Ibid.). Her nevnes datamaskiner, videospill og særskilt TV som tidstyvene. Han peker på hvordan disse mediene forankrer folk hjemme, og lar de konsumere underholdning alene, som en årsak til den sosiale erosjonen i USA.

Yngre generasjoner er hardere rammet av denne sosiale isolasjonen. Putnam refererer til studier som antyder at sammenlignet med ungdom på femtitallet, har nittitallets unge færre, svakere og mer flytende vennskap (Ibid.). Putnam hevder at amerikanernes mediebruk ikke er et tegn på velværen det medbringer, men heller den minimale kostnaden. Følgene av denne sosiale erosjonen er ensomhet, kjedsomhet og emosjonelle problemer (Ibid:239). Men som

Steinkuehler og Williams (2006) påpeker, hevder flere forskere at internettbasert media er et unntak. De gir mennesker nye muligheter for sosial interaksjon og dannelse av sosiale fellesskap og nettverk. *Bowling Alone* ble gitt ut i 2000, og fokuserer derfor i liten grad på internett og dets innvirkning på sosial kapital. Transformasjonen av internett fra Web 1.0 til Web 2.0 har i stor grad skjedd på denne siden av årtusenskiftet, og har gjort internett interaktivt i en helt annen grad enn tidligere.

2.3.1 Overskridende og sammenknyttende sosial kapital

Som tidligere nevnt er Putnams syn på sosial kapital ulikt Bourdieus tilnærming. Putnam er av den oppfatning at sosial kapital kan eksistere og ha påvirkning ikke bare for individet, men også større grupper. Begge teoretikerne er derimot samkjørte i deres bruk av sosial kapital som en betegnelse for hvordan våre liv gjøres mer produktive av å knytte sosiale bånd til andre. Putnam mener altså at sosial kapital har mange dimensjoner, men den kanskje viktigste distinksjonen er mellom *bonding* (sammenknyttende) og *bridging* (overskridende) kapital (Putnam 2000:22). Førstnevnte er en kategori han bruker på sosial kapital som er mer innadvendt og eksklusiv. Den opptrer i større grad i familier og blant nære venner. Sammenknyttende sosial kapital tenderer mot forsterkning av identiteter og bånd innad i mindre grupper, som gjør de mer homogene og tette. Denne kapitaltypen fordrer en kontinuerlig resiprositet og mobiliserer solidaritet, og kan derfor være en kilde for emosjonell og materiell støtte.

Overskridende sosial kapital er ifølge Putnam inklusiv og mer overfladisk enn den sammenknyttende. Denne kapitalformen oppstår når individer med ulik bakgrunn knytter sosiale relasjoner mellom sosiale nettverk. Han hevder at om en anser sammenknyttende sosial kapital som sosialt superlim som knytter homogene grupper sammen, tilsvarer overskridende sosial kapital et sosialt smøremiddel som bygger bro mellom individer med forskjellig bakgrunn (Ibid:23). På denne måten tar overskridende kapital igjen det den mangler i dybde med bredde. Dette eksemplifiseres ved å vise hvordan de svake båndene jobbsøkere ofte knytter til fjerne bekjenskaper som omgås i andre sosiale sirkler enn en selv, kan være mer verdifulle enn de sterke båndene de har til for eksempel slektninger. Mens den overskridende sosiale kapitalen i mindre grad gir individet emosjonell støtte, kan den utvide ens sosiale horisont ved å gi innblikk i andre verdensoppfatninger og gi tilgang på informasjon og nye ressurser (Steinkuehler og Williams 2006).

Putnam poengterer at overskridende og sammenknyttende sosial kapital ikke er dikotome kategorier som en på ryddig måte kan sortere sosiale nettverk inn i, men heller dimensjoner som i mer eller mindre grad stemmer overens med det gjeldende nettverket. Mange grupper sammenknytter langs noen sosiale dimensjoner og overskrider langs andre samtidig. Under mange omstendigheter kan begge formene for sosial kapital ha en sterk positiv sosial effekt. Jeg ønsker å bruke Putnams forståelse av overskridende og sammenknyttende sosial kapital, og deres ulike dimensjoner for å undersøke hvordan mine informanter forstår og reflekterer over de sosiale båndene som dannes innad i WoWs raide-guilds.

2.4 Klargjøring av problemstillingene

I kapittel 1 presenterte jeg oppgavens hovedproblemstilling: *På hvilken måte fungerer raide-guilds som en kilde for sosial kapital for World of Warcraft-spillere?* I dette kapitlet har jeg presentert hvordan Bourdieu og Putnam bruker begrepet sosial kapital, og redegjort for hvordan jeg vil bruke begrepet i denne studien. For å besvare hovedproblemstillingen på en gjennomgående og grundig måte, har jeg valgt å supplere den med følgende underproblemstillinger:

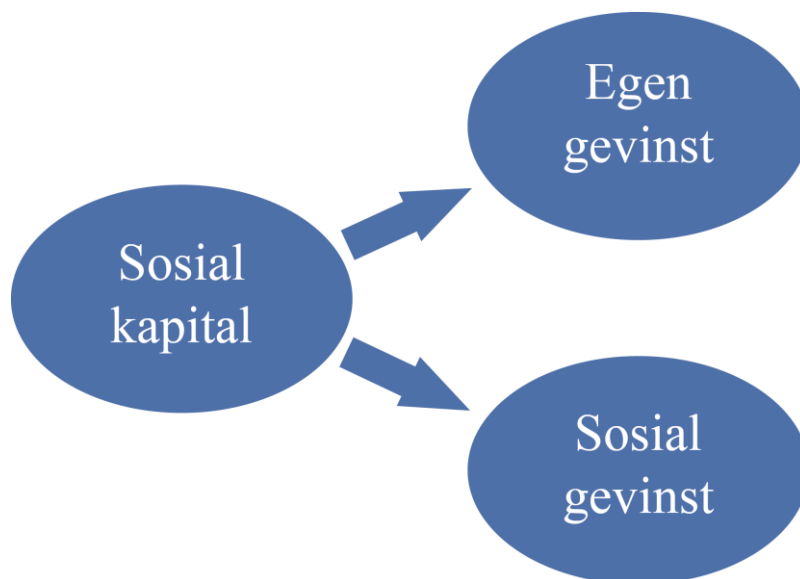
Hvordan kan World of Warcraft forstås som et sosialt felt, og på hvilken måte kan raide-guilds bli en ressurs for oppnåelse av anerkjennelse i feltet?

Hvordan kan en forstå de sosiale relasjonene som oppstår innad i raide-guilds i World of Warcraft?

Målet med disse underproblemstillingene er, som nevnt i kapittel 1, å undersøke krysningspunktet mellom det rasjonelle og egennyttige, og det affektive og sosiale aspektet av raide-guilds. Den første underproblemstillingen tar sikte på å belyse hvordan medlemmer av raide-guilds bruker det sosiale nettverket, og relasjonene, i raide-guilds som ressurs for å oppnå egen gevinst. Dette gjøres ved å analysere WoW som et sosialt felt hvor rasjonelle aktører investerer og akkumulerer kapital for å oppnå status og innflytelse.

Den andre underproblemstillingen søker å skape en forståelse av de sosiale relasjonene som oppstår i raide-guilds, og hvordan de utgjør en sosial kapital som kan gi spillere en sosial gevinst i form av tilhørighet og betydningsfulle sosiale bånd. For å oppnå dette vil informantenes refleksjoner rundt de sosiale båndene de danner til andre spillere i guilden ses opp mot Putnams

overskridende- og sammenknyttende sosial kapital. Figur 2 illustrerer hvordan hovedproblemstillingen min forgrenes i underproblemstillinger, og videre hvordan sosial kapital kan brukes av WoW-spillere for å oppnå både egen gevinst og sosial gevinst.



Figur 2. Illustrasjon av hvordan sosial kapital kan være en ressurs for å oppnå gevinst

3. Metode

Studiens tema og problemstilling setter ofte føringer for hvilke metoder en velger, men metodene vil også ha stor innvirkning på dataen en samler inn, og kan til og med ende opp med å endre problemstillingen. Dette viser viktigheten av planlegging og refleksjon rundt metode i vitenskapelig arbeid. I dette kapitlet vil jeg klargjøre for de metodiske grepene som er blitt brukt under datainnsamlingen til denne studien, samt hvordan selve innsamlingsprosessen ble gjennomført. I det første delkapitlet vil valg av metode drøftes. Deretter vil jeg redegjøre for datainnsamlingsprosessen. Til sist vil forskereffekt og kvalitetsvurdering drøftes.

3.1 Valg av metode

Målet med denne studien er å kartlegge hvordan WoW-spillere genererer sosial kapital i guilds, og hvordan de selv opplever og forholder seg til de sosiale relasjonene de danner og opprettholder innad i disse nettverkene. Thagaard (2004) påpeker at kvalitative studier er egnet når en søker innsikt i sosiale fenomener slik de forstås og oppleves av de personene forskeren studerer. For å svare på problemstillingen i studien må det samles inn detaljerte data om respondentenes subjektive opplevelser og refleksjoner rundt det sosiale aspektet av WoW-guilds. Målet er altså å oppnå en forståelse av sosiale fenomener på bakgrunn av utfyllende data om personer og situasjoner, noe en kvalitativ tilnærming gir et godt grunnlag for. Etter å ha kommet frem til at oppgavens tema og problemstilling fordrer et kvalitativt design, er neste utfordring å velge hvilken kvalitativ metode som er best egnet. Observasjon, dybdeintervjuer og fokusgrupper har alle unike og positive egenskaper som kan benyttes fordelaktig i denne konteksten, men en må av praktiske årsaker foreta et valg.

3.1.1 Dybdeintervju

Dybdeintervju, eller semi-strukturert intervju som det også blir kalt, er en svært vanlig praksis innen kvalitativ metode. Her setter intervjueren seg ned med informanten på tomannshånd for en fri og relativt langvarig samtale rundt ett eller flere forhåndsbestemte tema av forskerens interesse. Målet er å skape en avslappet og rolig stemning, og å stimulere informanten med nøyte utvalgte spørsmål som vil produsere inngående, lange og detaljerte svar som gir forskeren innsikt i det utvalgte temaet (Seale m.fl. 2010:15).

Tjora (2010) hevder at dybdeintervju er den mest hensiktsmessige metoden om en ønsker å studere verden sett fra informantens ståsted. World of Warcraft er, som virtuell samhandlingsplattform, et stort område. Spillerne blir gitt mye frihet, og de kan i stor grad selv

bestemme hva de vil gjøre, og hvordan de vil oppnå sine mål. Som et resultat av dette vil spillestil variere mye fra person til person, noe som også vil gi utslag i hvordan WoW-spillere samhandler og forholder seg til andre spillere. Jeg har valgt å benytte meg av dybdeintervju i denne studien, da dets relativt lange varighet, åpne spørsmål og rom for digresjoner virker meget hensiktsmessig, og tar hensyn til hvor forskjellig folk opplever og spiller WoW.

En annen dimensjon en må forholde seg til når en jobber med et induktivt design, er informanter som omtaler temaer og momenter som ikke er forventet på forhånd fra forskers side (Ibid:91). Dette eksplorerende aspektet ved dybdeintervjuet kan en dra stor nytte av. En kan ikke forutsi hva informantene velger å vektlegge, eller hvordan de tolker sine erfaringer, og dermed kan det oppstå situasjoner hvor de kommer med interessant data som ikke er tatt høyde for, eller tenkt ut på forhånd. Selv om jeg har mye erfaring med WoW, har jeg ikke inngående kunnskaper om alle områder og aspekter av spillet som har innvirkning på informantenes opplevelser av WoW, og mer spesifikt guilds. Derfor er det sannsynlig at det kan komme frem interessant og uventet informasjon eller relevante temaer jeg ikke tatt høyde for, som vil kunne sette ting i et nytt lys, og dermed bidra til ny kunnskap om feltet.

3.2 Innsamling av data

I dette delkapitlet vil jeg klargjøre for mitt utvalg, samt hvordan datainnsamlingsprosessen foregikk.

3.2.1 Utvalg

Kvalitative studier baserer seg ikke på store kvantiteter av statistisk generaliserbar data, men heller på å generere kunnskap fra et begrenset utvalg, hvor målet er forståelse og overførbarhet til andre, liknende situasjoner (Seale m.fl. 2010). Jeg bestemte meg på forhånd for et utvalg på mellom åtte og ti informanter, avhengig av hvor lange intervjuene ble, og hvor snart et metningspunkt ble nådd. Utvalgsmetoden kan kategoriseres som strategisk, og på forhånd ble visse krav til informanter utformet. For det første er det viktig at informantene har inngående kjennskap til WoW, så her ble det et fokus å finne erfarne spillere som har spilt spillet i minst et par år. De måtte også være dedikerte, og bruke en viss mengde tid på WoW. For å sikre dette består utvalget utelukkende av informanter som er, eller har vært, medlem av en aktiv raide-guild. Videre var det et ønske at informantene er minst 20 år, noe som danner et bedre grunnlag for et begrepsapparat og et refleksjonsnivå som i større grad gjør informantene i stand til å

formidle relevant informasjon. At informantene er norske er også en stor fordel både med tanke på referanserammer og språk.

Jeg endte opp med et utvalg på åtte mannlige informanter mellom 20 og 26 år. Med tanke på WoWs demografi er dette naturlig, da det i stor grad er denne gruppen som dominerer spillerbasen (Chen, Sun og Hsieh 2008). Når det gjelder selve rekrutteringsprosessen er tre av informantene mine WoW-spillere jeg kjenner personlig. De resterende informantene er funnet ved bruk av snøballmetoden gjennom mine tre opprinnelige informanter. De fem andre informantene var enten venner av mine opprinnelige informanter, eller personer de kjente til gjennom sine WoW-relaterte nettverk. Av etiske hensyn har informantene i analysen fått pseudonymer.

3.2.2 Utforming av intervjuguide

Under dybdeintervju er det hensiktsmessig å benytte seg av en intervjuguide, da den kan være til stor hjelp med å strukturere intervjuet (Tjora, 2010:114). Ifølge Ringdal (2007) er en konkret, fylldig og avklarende intervjuguide avgjørende for hvorvidt en får de svarene en er ute etter. Jeg har valgt å dele intervjuguiden min i tre deler. Den første delen består av oppvarmingsspørsmål der det spurt om alder, hobbyer og yrkesstatus. I tillegg til å varme opp informantene til refleksjonsspørsmålene får en tilgang på bakgrunnsinformasjon som yrkesstatus og alder. Hoveddelen i intervjuguiden min består av refleksjonsspørsmål som utgjør kjernen av intervjuet. Her er målet å stimulere informantene til å gi et grundig innsyn i deres subjektive opplevelser og oppfatninger rundt mitt valgte tema. Guiden avsluttes med avrundingsdel som normaliserer situasjonen mellom intervjuer og informant (Tjora 2010:97). Her får informantene mulighet til å utdype tidligere svar, eller å ta opp temaer de føler ikke har blitt tilstrekkelig dekket.

Etter at jeg hadde utformet det første utkastet av intervjuguiden ble den sendt til veilederen min for kvalitetssjekk flere ganger, hvor jeg fikk veiledning på hva som kunne forbedres. Da jeg var fornøyd med intervjuguiden, gjennomførte jeg et prøveintervju for å se om den fungerte. Prøveintervjuet avdekket flere mangler og feil som ble endret, slik at intervjuguiden ble mer presis, og i større grad fokuserte på å besvare problemstillingene. Min endelige intervjuguide ble relativt lang og spesifikk. Tanken var her å heller være fleksibel under intervjuene, da jeg regnet med at mange oppfølgingsspørsmål og lignende ble svart på av informanten før jeg rakk å stille de.

3.2.3 Gjennomføring av intervjuene

Målet med datainnsamlingen var, i henhold til normen, å gjennomføre dybdeintervjuene gjennom samtaler hvor en sitter ansikt til ansikt med informanten. På grunn av uforutsette situasjoner lot ikke dette seg gjennomføre i alle intervjuene. En informant ble lagt inn på sykehus rett før intervjuet skulle skje, en annen måtte av personlige årsaker reise til England. En tredje informant måtte avlyse intervjuet på grunn av jobb. Disse tre informantene valgte jeg derfor å intervjuer over Skype, som er et dataprogram som brukes for IP-telefoni (Skype.com 2013). Dette skjedde ved at vi avtalte tider hvor vi logget på Skype, for så å gjennomføre intervjuene fremfor dataskjermen. Jeg lastet i tillegg ned applikasjonsprogrammet MP3 Skype Recorder som tok opp samtalene våre slik at jeg kunne transkribere de senere. De øvrige intervjuene ble gjennomført hjemme hos informanten, eller i grupperom på NTNU Dragvoll, ut fra hva de selv ønsket. Her benyttet jeg meg av båndopptaker for å ta opp intervjuene i sin helhet.

Intervjuene ble startet ved at jeg presenterte meg selv og prosjektet mitt, samt gav informantene informasjon om etiske retningslinjer i forhold til konfidensialitet og anonymitet i prosjektet. Det ble også informert om at de når som helst, under eller i etterkant av intervjuet, kunne melde seg ut om de følte ubehag knyttet til sin deltagelse. Det var også en bevisst avgjørelse fra min side å ikke gi informantene mine så mye informasjon om hva de skulle intervjues om, da dette kunne føre til at de på forhånd ville tenke ut svar. På denne måten kan en unngå forutinntatte meninger og pyntede svar, og heller få mer spontan og ærlige svar.

Intervjuguiden min var relativt spesifikk og omfangsrik, og jeg hadde ferdig formulerte og tydelige spørsmål som ledet informanten i ønsket retning under intervjuet. Men som tidligere nevnt var jeg innstilt på å være fleksibel under intervjuene. I mange tilfeller besvarte informantene intervjuguidens neste to-tre spørsmål uoppfordret, og hoppet de over på et nytt tema, fulgte jeg opp med spørsmål fra dette temaet for så heller å returnere til det opprinnelige temaet når det følte naturlig. Dette førte til at intervjuene fikk en naturlig flyt og i større grad fortonte som en vanlig samtale. At informantene i mange tilfeller besvarte mine neste spørsmål uten oppfordring tyder på at intervjuguiden fungerte som intendert, og at spørsmålene var strukturert i en naturlig rekkefølge.

Ett av intervjuene varte i 50 minutter, og de resterende mellom 75 og 100 minutter. Etter åtte intervjuer hadde jeg nådd et metningspunkt som gjorde at jeg ikke følte behov for å intervju flere informanter. De siste par intervjuene ble stort sett gjentakelser av temaer tidligere informanter hadde tatt opp og det var i stor grad de samme mønstrene som gjentok seg.

Etter intervjuene var gjennomført ble samtlige transkribert i sin helhet. Gjennom å ta opp alt som blir sagt underintervjuene for så å transkribere det sørger en for en viss transparens i forskningen (Tjora 2010). Sitater og refleksjoner fra informantenes side kan legges frem nøyaktig slik de ble kommunisert under intervjuet, noe som styrker troverdigheten av forskningen da informantene i større grad synliggjøres for leseren.

3.3 Refleksjon rundt forskereffekt

I en intervjusituasjon er intervjuers rolle meget sentral. Intervjueren bestemmer tema, stiller spørsmål, og gir signaler og tilbakemeldinger, bevisste eller ubevisste, til informanten. Intervjueren vil derfor uansett ha en viss innvirkning på intervjusituasjonen og informanten, og alt fra alder og klesstil til kroppsspråk kan være med på å prege intervjuet (Seale m.fl.,2010). Denne forskereffekten er med andre ord uunngåelig, og det er viktig at intervjueren reflekterer over dette forholdet. En kan derfor med fordel, inspirert av et interaksjonistisk perspektiv, betrakte intervjuet som en situasjon hvor informantene vil fremstille seg selv under påvirkning av den interaktive settingen han eller hun deltar i (Tjora, 2010:102). I tråd med Goffmans (1992) dramaturgiske analyse og teatermetafor kan en se på intervjusituasjonen som en forestilling der en presenterer selvet ved å ta på seg en rolle.

Mitt valgte tema er et resultat av personlig interesse og engasjement. Noe som kan være både et hinder og en ressurs når en samler inn data (Thagaard 2004). På den ene siden er mine forkunnskaper om forskningstemaet positivt og innsikten gir meg et bedre grunnlag for å vite hvordan jeg på en fruktbar måte kan besvare spørsmålene jeg ønsker å belyse. Mitt engasjement og mine kunnskaper kan også gi utslag i negativ effekt under datainnsamlingen. Gjennom mine erfaringer med WoW bringer jeg med seg forutinntatte holdninger og syn på hvordan forhold i spillet arter seg. I tillegg kan mitt engasjement under selve intervjuene bli en utfordring. Hvis jeg virker for ivrig i forhold til enkelte svar jeg får fra mine informanter, eller på annen måte gir inntrykk av mine egne holdninger og refleksjoner, kan dette lede de til å justere svare sine for å svare «riktig» i henhold til hva de tror jeg er ute etter. Derfor prøvde jeg under intervjuene å forholde meg nøytral til informantenes svar, og ikke la meg rive med eller begynne å dele egne erfaringer om WoW.

En annen mulig utfordring med dybdeintervju er at informantene tar ting for gitt, og utelater, eller korter ned svarene sine, da de regner med at intervjuer innehar store mengder kunnskap om fenomenene de skal snakke om (Tjora 2010:94). Derfor fokuserte jeg på å innta en relativt naiv posisjon under intervjuene. Om jeg hadde fremmet meg som en ekspert på WoW, risikerer jeg at informantene tar det for gitt at jeg vet alle detaljene rundt det sosiale livet i en guild. Hvis de tar utgangspunkt i at jeg sitter inne med kunnskap rundt alt av spillmekanikk og brukergrensesnitt som skaper muligheter og begrensninger for den sosiale omgangen i en guild, kan jeg risikere at de utelater store mengder nyttig informasjon.

Samtidig er WoW en massiv og meget kompleks arena, hvor det florerer av termer, forkortelser og lingo som kan virke helt uforståelig for en person som ikke har kjennskap til MMO-sjangeren. Om informantene får inntrykk av at jeg ikke spiller WoW kan det bidra til at de føler at de må omformulere seg, og forklare alt av begreper og forkortelser i sine forklaringer underveis. Dette kan bli meget distraherende og ødeleggende for intervjusituasjonen. På bakgrunn av dette valgte jeg å presentere meg som en WoW-spiller, slik at informantene føler de kan snakke fritt om spillet uten å måtte forklare tekniske aspekter, spillmekanikk og forkortelser. Rollen en tar vil som tidligere nevnt uansett skape en viss forskereffekt under intervjuene. Jeg valgte videre å fremstille meg selv som en person som ikke har så mye erfaring med forholdene innad i en raide-guild. På denne måten trenger ikke informantene å bekymre seg for at jeg ikke skjønner hva de snakker om, men forhåpentligvis heller ikke ta utgangspunkt i at jeg vet alt om guild-dynamikk i WoW.

3.3.1 Forskereffekt knyttet til informanter jeg har relasjoner til

Tre av informantene er WoW-spillere jeg kjenner personlig. Å ha et allerede etablert forhold til ens informanter kan være problematisk, og kan gi utslag i en forskereffekt på intervjuet og dermed også dataen en ender opp med. Hvis informantene er personer en kjenner godt kan de ende opp med å for eksempel holde tilbake informasjon de ikke vil at deres omgangskrets skal vite, eller korte ned, eller utelukke svar de tar utgangspunkt i at du vet fra før. I denne studien kan det for eksempel være snakk om at de ikke vil innrømme hvor mye tid de bruker på spillet i løpet av en uke, eller hvor mye deres nettverk i WoW betyr for dem, da de er redd dette setter de i et dårlig lys. Det er her snakk om tre bekjente av meg, men jeg vurderte likevel ikke forholdet jeg har til dem som så nært at de hadde grunn til å justere svarene sine. De er alle relativt åpne om sitt forhold til WoW generelt. I tillegg er de klar over at jeg selv har spilt WoW i en årrekke, noe som jeg tror gjorde temaet mer behagelig og naturlig å snakke om. Videre er

ikke samtaletemaene i intervjuguiden min noe jeg anser som et spesielt sensitivt tema. Hvorvidt svarene til informantene jeg kjenner hadde vært de samme om noen andre hadde intervjuet dem er det umulig å svare på, men jeg anser selv min relasjon til disse informantene som uproblematisk.

3.3.2 Problemer og fordeler med intervjuing over dataskjerm

Som tidligere nevnt må en i kvalitativ forskning basere seg på at intervjuer og informant vil påvirke hverandre. Min tilstedeværelse og evne til å føre en samtale vil være avgjørende for dataen informantene mine vil yte. Å intervju personer en aldri har møtt over dataskjerm kan medføre utfordringer, og her kan det trekkes en parallell til informantenes refleksjoner rundt noen av begrensningene WoW medførte for samhandling. Samtlige av mine informanter mener at det er vanskeligere å tolke andre mennesker i WoW, da en ikke har fysisk kontakt med dem. Mangel på øyekontakt og evnen til å se fysiske reaksjoner som smil og gestikulering, gjør at det å forstå humor og å tolke hvorvidt samtalepartnere er sarkastisk eller ikke, er problematisk. Dette gjelder også i mitt tilfelle når det gjelder de tre informantene jeg intervjuet over Skype. Om informantene mine sier noe sarkastisk, eller med et glimt i øyet, kan det være vanskelig å oppfatte uten å samtidig tolke kroppsspråkets deres. Et annet mulig problem er hvis de selv føler de snakker for lenge da de ikke kan se at jeg nikker, eller gir andre fysiske tegn på at det de sier er relevant og interessant informasjon. Informantene kan kanskje også føle at situasjonen er mindre intim når en sitter og blir intervjuet over dataskjerm av en fremmed de aldri har sett, og dermed vegre seg mer for å dele personlig informasjon.

Min opplevelse av gjennomføringen av Skype-intervjuene er at de gikk meget bra. De varte alle i godt over en time, og jeg følte aldri at informantene holdt tilbake informasjon eller vegret seg for å dele av erfaringene sine. Tonen var lett i samtlige av intervjuene og informantene fortalte anekdoter, spøkte og lo, selv om vi ikke hadde møtt hverandre før. Jeg føler heller ikke at det oppsto noen uklarheter om verken hva jeg spurte om, eller svarene jeg fikk fra informantene.

3.4 Kvalitetsvurdering

Kvaliteten på empirien en baserer forskning på er avgjørende for troverdigheten og styrken av sluttresultatet, og det er derfor naturlig å vie en del av metodekapitlet til en kvalitetsvurdering av ens data. Tre utbredte kriterier for å vurdere kvaliteten på ens empiri er reliabilitet, validitet og generaliserbarhet.

3.4.1 Reliabilitet

Reliabilitet sier noe om forskningens nøyaktighet, og hvorvidt den er utført på en tillitsvekkende måte. Her er det sentralt i hvilken grad svarene fra en undersøkelse ville blitt de samme om den hadde blitt gjennomført flere ganger (Ringdal 2007:86). I en intervjusituasjon er nøyaktig samme utfall en umulighet. En samtale vil ikke flyte nøyaktig likt to ganger, og informantens ordlegging og refleksjon vil nok variere noe fra gang til gang. Men en kan sikre bedre reliabilitet gjennom å reflektere over ens forskerrolle, og å beskrive datainnsamlingsprosessen grundig (Seale m.fl., 2010).

Bruk av båndopptaker styrker reliabiliteten betraktelig, da en får preservert informantens refleksjoner og utsagt akkurat slik de ble ytret under intervjuet. På denne måten sørger bruk av båndopptaker for både reliabilitet og transparens i forskning. Båndopptakere kan gjøre enkelte urolige og distraherete, men ingen av mine informanter hadde innvendinger mot at samtalen ble tatt opp, så jeg fikk samtlige intervjuer på bånd. I tillegg gjorde bruken av båndopptaker at jeg kunne rette all fokuset mitt mot informantene mine under intervjuene. Om en sitter og skriver notater under intervjuene blir informantene stadig minnet på at dette er et intervju og at alt de sier er under lupen til en forsker.

Ved å bruke direkte sitater fra ens informanter som en sentral del av analysedelen styrker en også reliabiliteten, og sørger for en større transparens. Men bruk av utvalgte sitater kan også være problematisk og misvisende. For å unngå slik skjev eller selektiv tolkning av informantene mine har jeg forsøkt å redegjøre for konteksten mine utvalgte sitater ble brukt i, samt poengtere det om meningen som blir fremmet i et bestemt sitat skiller seg ut fra resten av informantene mine, eller på noen annen måte ikke virker representativ for utvalget mitt. Det er også svært viktig å ikke stille ledende spørsmål. Det anses nærmest som implisitt i intervjuets natur at intervjueren til en viss grad leder informanten med blant annet spørsmålene som stilles, men ved å formulere spørsmål på en nøytral måte kan en sikre større reliabilitet i dataen som genereres (Tjora 2010:101).

3.4.2 Validitet

Når en snakker om validitet er det gyldigheten i forskning det gjelder (Ringdal 2007). Er de svarene en kommer frem til, svar på spørsmålene en prøver å stille gjennom forskningen? Men som Tjora (2010) påpeker kan dette være en relativt komplisert affære innen den fortolkende tradisjonen.

For å vurdere validiteten i undersøkelsen jeg har gjennomført er det viktig å reflektere over hvorvidt intervjuene mine belyste mitt valgte tema. Her er det naturlig å fokusere på intervjuguiden, da den danner grunnstammen i samtalene med mine informanter. Under utformingen av intervjuguiden vurderte jeg stadig relevansen av spørsmålene mine i forhold til problemstillingen min. Problemstillingen min fokuserer på begrepet *sosial kapital*, og informantenes utbytte av raide-guilds. Derfor var det viktig å forsikre meg om at mine spørsmålsformuleringer fikk informantene til å svare i samsvar med min operasjonelle definisjon av hva sosial kapital er. Da intervjuguiden var ferdig utførte jeg et prøveintervju for å se i hvor stor grad den stimulerte informantene mine til å yte relevant informasjon. Etter prøveintervjuet endte jeg opp med å endre deler av guiden for å gjøre den mer tilpasset mine problemstillinger, og dermed øke validiteten.

Informantene forsto spørsmålene, og svarene jeg fikk var relevante for problemstillingen min. I tilfeller hvor informantene svarte diffust, eller endte opp med å svare i lengre anekdoter passet jeg på å spørre «så det du mener er...?», eller «forstår jeg det slik at du...?», for å bekrefte at jeg tolket deres utsagn rett. Samtlige av informantene var også ivrige og engasjerte i temaet, men hadde en avslappet og uformell holdning. Praten satt løst, og de var konkrete og stort sett konsekvente i sine svar. Dette gav et inntrykk av ærlighet og åpenhet i intervjuene.

3.4.3 Generaliserbarhet

Kvalitative studier er svært ofte basert på meget små utvalg, og er på grunn av dette ikke statistisk sett generaliserbare. Dette gjelder også for dette studiet, da utvalget består av kun åtte informanter. Likevel vil fortolkningen av resultater fra kvalitative undersøkelser kunne skape et grunnlag for relevans til andre studier (Thagaard 2004), og et casestudie kan derfor ha mer eller mindre overførbarhet til andre forskningsprosjekter. Som jeg har argumentert for tidligere i oppgaven er WoW et typisk spill innenfor sin sjanger, og som Steinkuehler og Williams (2006) påpeker er fremstår guild-organisasjoner i MMO-spill som relativt like fra spill til spill. Dermed kan denne studiens funn få en relevans også utenfor WoW, og ha en overførbarhet til andre MMO-spill.

4 Analyse

I dette kapitlet vil empirien fra dybdeintervjuene bli analysert og sett i sammenheng med utvalgt teori. Dette i et forsøk på å belyse hvordan raide-guilds kan fungere som kilde for sosial kapital for World of Warcraft-spillere. Jeg har videre valgt å dele analysekapitlet opp i to deler, hvor hver del er dedikert til en av mine to underproblemstillinger.

4.1 Betydning av sosiale nettverk i raide-guilds

Her vil den første underproblemstillingen analyseres: *Hvordan kan World of Warcraft forstås som et sosialt felt, og på hvilken måte kan raide-guilds bli en ressurs for oppnåelse av anerkjennelse i feltet?* Her vil jeg fokusere på WoW som et sosialt felt ved å bruke Bourdieus (1995) kapitalbegrep. Jeg vil redegjøre for hvordan WoW-spillere akkumulerer og investerer kapital for å oppnå status og for hvordan de kan oppnå individuelle mål og egen gevinst gjennom sosiale nettverk i raide-guilds.

4.1.1 World of Warcraft; et sosialt felt

Flere av informantene gir uttrykk for at de anser WoW som en uavhengig sosial plattform, hvor en kan ta en pause og ikke tenke på problemer og faktorer fra det virkelige liv. En informant forklarer det slik:

«Det er jo et mye større press i virkeligheten enn det det er i WoW. I WoW kan du være deg selv, det er ikke noen fordommer på en måte. Eller, jeg hadde fordommer mot folk med dårlig gear eller guild tags, eller hvem folk var i guilden. Men jeg hadde ikke noe forhold til om folk var glad i å trene, om folk hadde rike foreldre, om du er flink til å syng. Det er ikke noe sånt. Det er mer hvordan du er, hvordan du oppfører deg.» - Espen

Espen mener at WoW er en sosial arena hvor en er mye friere til å være seg selv. Videre viser han hvordan en i WoW kan samhandle med andre uten å oppleve fordommer tilknyttet utseende, personlige egenskaper eller sosial bakgrunn. Bourdieu påpeker at sosiale felt til en viss grad er skjermet for hverandre, og derfor har en relativ autonomi i forhold til det sosiale rom og andre felt (Bourdieu 1995). Steinkuehler og Williams (2006) viser hvordan MMO-spillere opplever de virtuelle rommene som arenaer hvor det daglige samfunnets sosiale stratifisering ikke eksisterer, og at ens posisjon og status i samfunnet ellers er irrelevante i disse spillene. Giddens er av samme oppfatning, og hevder at den virtuelle formen for sosial samhandling kan være en stor fordel for stigmatiserte og marginaliserte grupper i samfunnet, som vanligvis blir devaluert og oversett (Giddens 2006:156). En kan i virtuelle rom unngå stigma knyttet til kroppsvekt,

utseende, etnisitet og sosioøkonomisk status, og det kan føles befriende å ha sosial omgang uten alle identitetsmarkørene en omgir seg med til vanlig.

Espen sier videre at han har fordommer til andre WoW-spillere, men at hans vurderinger er basert på faktorer *in-game*³, som hvor bra gear spillere har, hvorvidt de er medlemmer av en anerkjent guild, eller hvilken status de har i en guild. Dette underbygges av Steinkuehler og Williams som hevder at MMO-spill fungerer som meritokrati, hvor intelligens, kompetanse og ytelse danner grunnlag for feltets stratifisering og spilleres sosial status (Steinkuehler og Williams 2006:7). I MMO-spill er det ens kompetanse, prestasjoner og sosiale nettverk innad i spillet som danner grunnlag for status og posisjon. MMO-spillere blir med andre ord gitt de samme mulighetene for å oppnå suksess, uavhengig av sosial status og roller i det virkelige liv. Dette illustrerer hvordan WoW kan analyseres som et sosialt felt, hvor spillerne uavhengig av posisjon i det sosiale rom, må tilegne seg feltspesifikk kapital, som kompetanse i spillet for å oppnå suksess og for å hevde seg.

4.1.2 Grunnlag for status og innflytelse i WoW

Det er sentralt å definere hva som gir makt, status og innflytelse i spillet. Mine informanter var relativt samstemte i hva som gir status i WoW. Her er eksempler på utsag:

«Guilds gir status, definitivt. Uten guilds kommer du deg ingen vei. [...] Raide kan du ikke gjøre alene, så du er nødt til å ha den sosial kretsen for å være suksessfull i WoW. Å klare de vanskeligste raidene er nok det som gir mest status i WoW, og den sosiale kretsen som kan gi deg mest i form av raids og nettverk er en bra raide-guild.» - Mathias

«Det som var viktig var å ha best gear. Det var jo dritartig å stå der i fullt epic-gear. [...] Det var jo dødsgøy å være den beste priesten⁴, jeg hadde vel best gear på hele serveren en stund. Så klart var det en god følelse.» - Gunnar

«Alle mennesker i verden drømmer jo om ære og berømmelse kan du si, og i WoW er det jo utstyret du har på deg som bestemmer det. Å ha sjeldne vanity-items⁵ gir også status, ting som eksklusive mounts⁶, pets⁷ og titles⁸» - Dan

³ Betegnelse som brukes på å være pålogget i spillet.

⁴ En av spillets klasser.

⁵ Fellesbetegnelse på gjenstander i WoW som ikke har noen funksjon bortsett fra det kosmetiske.

⁶ Mounts er et fellesbegrep for spillets ridedyr, som brukes for å komme seg rundt i verden raskere.

⁷ Kjæledyr som spillere kan samle på.

⁸ Titles er en fellesbetegnelse for forskjellige navn som kan vises bak ens karakters navn. Eksempler er «Kingslayer» og «the Explorer». En får titler gjennom å utføre bestemte handlinger i WoW, og i mange tilfeller er titlene svært krevende og tidkrevende å skaffe.

Ifølge informantene gir følgende status i WoW: Å ha det beste gearet, å ha gode ferdigheter og kunnskap om spillet, å være medlem i en prestisjetung guild, og å ha sjeldne statussymboler som spesielle titler eller eksklusive ridedyr. Informantene legger spesielt stor vekt på gir. Dette må ses i lys av at akkumulering av stadig bedre gear regnes som en av hoveddrivkreftene i MMO-spill (Taylor 2006). Karakterer som er smykket med det gjeveste gearet og andre sjeldne statussymboler skiller seg ut visuelt i WoW, og kan betraktes som et uttrykk for symbolsk kapital som gir anerkjennelse og status i WoW. Har en WoW-spiller dette, viser han at han er en erfaren og dedikert spiller som tilhører en elite og et eksklusivt sosialt nettverk. Disse kriteriene samsvarer i stor grad med Taylors (2006) power gamer-kategori. Steinkuehler og Williams bruker Taylors begreper på samme måte, de hevder at stratifiseringen i WoW skjer på bakgrunn av et skille mellom power gamers og casual gamers. (Steinkuehler og Williams 2006:7). Dette reflekteres i svarene til informantene. Power gamers nyter mer makt, status og anerkjennelse i WoW. Flere av mine informanter påpeker hvordan spillere som oppnår disse godene og skiller seg ut fra de øvrige, ofte blir ansett som kjendis på sine respektive servere:

«Så kunne man jo kjenne igjen navnet på spilleren, man kjente jo til de store navnene på serveren, viste hvem de var når de red forbi, de som er skikkelig gode. Å være en av dem må jo være det største som du kan bli i WoW. Å være en kjendis på serveren sin. Men da er man jo oppe på et bra høyt nivå. Det er jo få, det er ikke mange som er det, så det må være sykt vanskelig. Jeg kom aldri så langt.» - Mathias

For å oppnå de overnevnte kriteriene, og dermed tilegne seg en høy sosial posisjon i WoW, kreves investering og akkumulering av kapital for aktøren. Som i det sosiale rom kan vi i WoW skille mellom tre hovedtyper kapital, økonomisk, kulturell og sosial. Som Jakobsson og Taylor (2003) poengterer, er power gamers stort sett affilerte med seriøse raide-guilds, mens casual gamers i større grad tilhører mer avslappede og mindre ambisiøse sosiale guilds. Dette viser betydningen av medlemskap i spillets raide-guilds for å sikre en høy sosial posisjon i WoW.

Videre vil jeg vise hvordan samtlige kapitaltyper har innvirkning på informantenes status og posisjon i WoW, samt hvordan raide-guilds som sosiale nettverk er en svært betydningsfull kilde for akkumulering av kapital.

4.1.3 Raide-guilds; en arena for tilegnelse av sosial kapital

Sosial kapital blir en ressurs for å kunne mobilisere ens sosiale relasjoner og nettverk for å få hjelp til å nå et mål. Et nettverk får dermed stor betydning, og informantene mine poengterer viktigheten av å være tilknyttet et sosialt nettverk for å kunne hevde seg i WoW:

«Altså, WoW er jo nettverksbygging deluxe, det er det viktigste. [...] Å kjenne folk som er hyggelige og som du vet ikke er drittsekker, det er ekstremt viktig i WoW, både for å lykkes og for å trives. Guilden er derfor utrolig viktig, den gir deg jo et sosialt nettverk» - Gunnar

Gunnar viser her hvordan sosiale nettverk får stor betydning for WoW-spillere, og blir en viktig ressurs for å lykkes i spillet. Dette underbygges av Steinkuehler og Williams, som hevder at MMO-spill er sosiale miljø hvor suksessfullt spill ofte krever samarbeid (Steinkuehler og Williams 2006:5). Gjennom medlemskap i guilds blir WoW-spillerne en del av et formelt sosialt nettverk hvor en får tilgang på sosial kapital i form av hjelp, støtte og informasjon gjennom et antall kontakter som en med letthet kan kommunisere og samarbeide med. Dermed blir guild-medlemskap en vital kilde for sosial kapital.

Gunnar påpeker også at et sosialt nettverk, og mer spesifikt raide-guilds, er viktige for å trives, og ikke bare for å lykkes i spillet. Dette synspunktet viser to ulike funksjoner ved det sosiale nettverket raide-guilds utgjør. På den ene siden fungerer de som verktøy for den individuelle spillerens egennyttige søken etter suksess, status og innflytelse. Den andre funksjonen er at de fungerer som en plattform for sosial interaksjon, hvor spillere kan berike spillopplevelsen gjennom kontakt og samhandling med andre mennesker.

Samtlige av informantene hevdet, ikke overraskende, at deltakelse i raids var hovedfunksjonen til guilden deres:

«Jeg ble jo medlem for å raide, det var greia. Hovedfunksjonen var jo å være en tett gruppe som raidet halvveis hardt og hvor alle ville ha suksess innen det området.» - Dan

Samtlige av informantene svarer her tilsvarende, og forklarer at progresjon i spillets raide-dungeons er hovedmotivasjonen for at de i utgangspunktet valgte å bli medlem av en raide-guild. Dette viser hvordan informantene på en rasjonell måte velger å innlemmes i en raide-guild for å få være med på raids. Deltakelse i en raide-guild gir informantene tilgang på sosial kapital gjennom at en blir medlem av et sosialt nettverk som de kan mobilisere for å gjennomføre spillets raide-dungeons. Dette understøttes av Taylor (2006), som hevder at power gamers er avhengige av å bygge solide sosiale nettverk for å lykkes. Uten medlemskap i en raide-guild får ikke spillere tilgang på spillets vanskeligste raide-dungeons og det beste gearet. Dette gjør medlemskap i raide-guilds attraktivt for spillere som ønsker å få anerkjennelse og status (Williams m.fl 2006:346).

Informantenes målrasjonelle tilnærming til raide-guilds som sosiale nettverk underbygges av Taylor, som hevder at det er en høy konsentrasjon av power gamers i raide-guilds. Disse spillerne investerer store mengder tid i MMO-spill, og de har en rasjonell og instrumentell innfallsvinkel til spillet (Taylor 2006). Men ingen av informantene hadde utelukkende et instrumentelt syn på guilds som et middel for å nå et egennyttig mål. En informant uttrykte det slik:

«Hovedfunksjonen er jo raiding, på delt førsteplass med å holde sammen, å ha et felles samlingspunkt der man har det gøy på kveldene og prater sammen, deler historier og så videre. Men raidingen er jo selvsagt svært viktig, det er derfor en blir medlem i utgangspunktet, og det er derfor vi rekrutterer nye folk til guilden.» - Bjørn

Bjørn gir her uttrykk for at de sosiale aspektene av guilden etter hvert blir en svært viktig del av medlemskapet. Dette viser en annen dimensjon av sosial kapital, hvor den gir sosial gevinst, heller enn å være en ressurs for individuell måloppnåelse og egen gevinst. Dette gjelder flere informanter. På spørsmål om hvorfor han valgte å spille i en raide-guild, svarte en informant følgende:

«Jeg spilte fordi jeg syns det var gøy å bli bedre, og jeg ble medlem av en raide-guild fordi det var viktig for meg å være god. Men det hadde ikke vært like gøy uten andre mennesker å være god sammen med, det var jo et lagarbeid. Det ble jo derfor også en sosial «greie» som gjorde at jeg spilte. Det blir feil å si at jeg ikke brydde meg om å gjøre det bra, men jeg hadde nok ikke brukt så mye tid på spillet hvis jeg ikke hadde fått kontakt med folk online. Så du kan si det var både personlig og sosial gevinst for meg». - Espen

Espen viser her en tosidig motivasjon for hvorfor han ble medlem av en raide-guild. På den ene siden blir medlemskapet et middel for å nå et mål, å bli god i spillet. På den andre siden forklarer han at han også fikk en sosial gevinst ut av raide-guilden, og at han ikke ville investert den samme tidsmengden hvis han ikke kunne delt opplevelsen med andre spillere. En kan dermed trekke et skille mellom sosial kapital som en ressurs for å hevde seg i det sosiale feltet WoW utgjør, som gjør raide-guilds til et middel for å nå et mål, kontra raide-guilds som en arena hvor den sosiale kapitalen utgjør sosialisering med andre mennesker for hyggens skyld. Det fremgår at informantenes motivasjon for å bli medlem av raide-guilds i utgangspunktet var egennytte. De hevder likevel at det sosiale utbyttet av deltakelse i guilden er viktig.

En informant svarte dette på spørsmål om guildens betydning for han:

«I starten logget jeg på for å raide, og det var stort sett det jeg brukte guilden til. [...] Men etter x antall hundre timer i guilden blir man jo kjent med folk (de andre guild-medlemmene), og begynner å bry seg mer om det sosiale. Man føler at man hører hjemme i guilden» - Kjell

Kjell påpeker at guildens betydning endret seg etter hvert som han ble bedre kjent med de andre guild-medlemmene. En klar tendens i datamaterialet er at det sosiale utbyttet av guild-medlemskapet blir viktigere over tid. Videre forklarer Kjell at han føler seg hjemme i guilden, noe som tyder på en sterk følelse av sosial tilhørighet. Dette stemmer overens med Williams m.fl., som peker på tilhørighetsfølelse som en viktig sosial gevinst av guild-medlemskap (Williams m.fl. 2006:349). Denne endringen er kanskje naturlig, men det er likevel interessant å se hvordan informantene som i utgangspunktet hadde en instrumentell innfallsvinkel til guilden som ressurs for måloppnåelse, etter hvert setter større pris på det personlige sosiale utbyttet guilden tilbyr.

Samtlige informanter hevder at medlemskap i raide-guilds gir anerkjennelse. Flere poengterer videre at tilhørighet til anerkjente raide-guilds er den gjeveste posisjonen spillere kan ha i WoW, og at det medfører høy status og prestisje:

«Guilds gir status, definitivt. Uten guilds kommer du deg ingen vei. [...] Raide kan du ikke gjøre alene, så du er nødt til å ha den sosial kretsen for å være suksessfull i WoW. Å klare de vanskeligste raidene er nok det som gir mest status i WoW, og den sosiale kretsen som kan gi deg mest i form av raids og nettverk er en bra raide-guild.» - Mathias

«Er du i en top notch guild så har du jo automatisk høyere status.» - Dan

Som Dan og Mathias forklarer, er medlemskap i en anerkjent og eksklusiv guild noe som gir status i seg selv, og ikke bare gjennom godene medlemskapet gir gjennom muligheter for å delta i raids. Dette funnet støttes opp av Williams m.fl, som hevder raide-guilds utgjør de mest eksklusive og glamorøse sosiale organisasjonene i WoW (Williams m.fl. 2006:345). På bakgrunn av dette kan anerkjente raide-guilds ses på som toppsjiktet i det sosiale feltet, hvor elitespillerne i WoW samles. Om en spiller viser et anerkjent guild-navn, gir dette konnotasjoner til eksklusivitet og ferdigheter hos spilleren. På denne måten kan spilleres sosiale kapital i form av deres guild-tilhørighet fungere som en kilde for tilegnelse av symbolsk kapital som gir anerkjennelse i WoW.

Kapitaltypene henger i Bourdieus (1995) teori sammen og er utbyttbare, og gjennom investering av en kapitaltype kan aktører få avkastning i form av en annen form for kapital. Jeg

har her redegjort for hvordan det sosiale nettverket i raide-guilds får betydning for WoW-spillere gjennom tilgang på sosial kapital, og i tillegg hvordan sosial kapital kan gi spillere symbolsk kapital. Videre vil jeg belyse hvordan informantene gjennom investering av økonomisk og kulturell kapital kan tilegne seg sosial kapital, og hvordan den sosiale kapital en får gjennom medlemskap i en raide-guild, kan øke både ens økonomiske og kulturell kapital.

4.1.4 Raide-guilds; En gaveøkonomi

Ifølge Bourdieu er økonomisk kapital en sentral kapitaltype (Bourdieu 1995), og også i WoW er økonomisk kapital viktig. Som Wang påpeker, inneholder MMO-spill komplekse virtuelle økonomier hvor valuta og forbruksvarer sirkulerer på et stort marked (Wang 2006). WoWs valuta er *gull*, og en informant uttrykker valutaens viktighet slik:

«Gull har jo tross alt en del å si da. Du kan kjøpe en del bra gear, du kan kjøpe epic gear, de beste enchantene⁹, du kan kjøpe dyre flasks¹⁰ og så videre. Så på den måten er du jo på mange måter mer konkurransedyktig om du har mye gull. Det er også et must i de fleste raide-guilds at du skaffer nok gull til å holde karakteren din i topp stand til raids. Vi (guilden hans) aksepterer ikke nye medlemmer som ikke har de beste enchantene fra før for eksempel» - Bjørn

Bjørn viser her at en spiller kan komme langt med store mengder gull. Spillere kan kjøpe gear av epic¹¹ kvalitet, som gir status og gjør ens karakter sterkere. I tillegg kan de kjøpe forskjellige varer som modifierer ens gear eller ens karakter. På denne måten kan en spiller gjennom akkumulering og investering av økonomisk kapital øke sitt maktgrunnlag og posisjonering i det sosiale feltet WoW.

Videre forklarer Bjørn at økonomisk kapital er viktig for å kunne fullføre raide-dungeons, men også for hvorvidt spillere får innpass i raide-guilds. Flere av guildene til mine informanter hadde tilsvarende krav som Bjørns. Dette understøttes av Chen, Sun og Hsieh (2008) som viser at rekrutter uten rette kvalifikasjoner eller bra nok gear kan nektes medlemskap fra raide-guilds. Dette gjør at økonomisk kapital i WoW får betydning for spilleres muligheter og status. Ved å investere økonomisk kapital i å ruste opp ens karakter kan spillere skaffe sosial kapital gjennom innpass i eksklusive sosiale nettverk. Spillere som ikke har nok gull til å ruste opp karakteren sin, vil i mange tilfeller ikke bli akseptert i seriøse raide-guilds. De vil derfor holdes ute fra de eksklusive fellesskapene guilds utgjør. I tillegg poengterer informantene at spillere gjennom

⁹ Enchants er magiske formler som gjør karakterenes våpen og rustning sterkere og bedre

¹⁰ Flasker er trylledrikk som gjør karakteren din betydelig sterkere i en viss periode

¹¹ Epic gear er en fellesbetegnelse på det ypperste utstyret som finnes i WoW.

investering av større mengder gull kan kjøpe en rekke statussymboler som gir anerkjennelse. På denne måten kan økonomisk kapital også investeres for å akkumulere symbolsk kapital i WoW.

Samtlige informanter forklarer at det sosiale nettverket i raide-guilds er en viktig kilde for økonomisk kapital når spillere først er akseptert som medlemmer:

«Når jeg startet i guilden ble jeg jo overøst med både gull, epic gear og gratis enchants. [...] Det var overveldende og veldig hyggelig. [...] Men det var jo en nødvendighet da, for å ruste meg opp slik at jeg ble brukbar i raids.» - Kjell

Kjell påpeker her hvordan han som ferskt medlem av guilden, fikk store mengder økonomisk bistand gjennom guildens sosiale nettverk. Dette illustrerer hvordan spillere gjennom ervervet sosial kapital kan akkumulere betydelige mengder økonomisk kapital. Kjell forklarer videre at han er klar over at den økonomiske støtten ikke gis i utelukkende for å være hyggelig, men heller for å ivareta guildens interesser ved å gjøre han i stand til å yte maksimalt under raids. Dette viser hvordan raide-guilds opererer på en målrasjonell måte, og skaper en resiprositet blant medlemmene. I lys av informantenes uttalelser fremstår økonomisk støtte som den vanligste formen for hjelp som blir utvekslet mellom guild-medlemmer. Dan forklarer det slik:

«Økonomisk støtte er nok den vanligste. Hvis en manglet gull rett og slett, og der var det jo mange i Civillain (guildens navn) som var veldig behjelpelige. [...] Et eksempel er jo når jeg skulle kjøpe mount. Jeg er bestandig blakk, så når jeg skulle ha mounten fikk jeg låne 600 gull fra en guildie, som var veldig mye på den tiden. Så fikk jeg den tiden jeg trengte på å betale dem tilbake. Slike ting skjedde hele tiden». Dan

Dan påpeker her at økonomisk støtte er lett tilgjengelig i raide-guilds. Flere informanter forklarer at utstyr, materialer og gull regelmessig blir utvekslet mellom medlemmer, og større lån av gull og betraktelige rabatter er også dagligdagse. En annen informant poengterer hvordan implisitte normer påvirker økonomien i en guild:

«Det var bestandig slik at når jeg mottok noe så sa jeg at jeg skulle betale for det, men det ble ikke akseptert fordi det skulle være gratis mellom guildies¹². Man strøk hverandres rygg, det gjorde man jo. Det var ikke et krav eller noe, men det skjedde liksom.» - Gunnar

¹² Slang for guild-medlemmer

Gunnar viser her at normer i guilden hans setter føringer for hvordan økonomiske ressurser sirkulerer. Dette er et interessant funn, og flere av informantene forklarer at det nærmest er en uskreven regel at en ikke tar seg betalt for tjenester eller andre varer spillere gir sine guild-medlemmer. Ut fra informantenes beskrivelser av normene i sine guilds fremstår den sosiale strukturen som en gaveøkonomi. Informantene forklarer videre hvordan økonomisk støtte blir ansett i raide-guilds:

«Når en mottok noe fra en guildie så var det jo normalt at en gav noe tilbake på ett eller annet tidspunkt. Det er liksom moralsk rett å hjelpe tilbake, akkurat som IRL¹³.» - Reidar

«Både økonomisk og ellers kan støtten sammenlignes med IRL-vennskap. Altså, hjelper jeg deg å flytte, så forventer jeg at du kan hjelpe meg med ett eller annet, eller spandere en pils på meg eller noe. Det er ikke noe krav, men mer som en sosial norm.» - Espen

Ut fra Espen og Dans refleksjoner kommer det frem at gaveøkonomien i deres raide-guilds er tuftet på resiprositet og gjenyttelse. Flere av informantene forklarer også at det eksisterer implisitte forpliktelser for gjenyttelser før eller senere om en mottar goder fra andre guild-medlemmer. Dette understøttes av Putnam, som hevder at alle sosiale nettverk fostrer resiprositetsnormer (Putnam 2000). Selv om normene i raide-guilds fordrer resiprositet og gjenyttelse, påpeker flere informanter at det ikke trenger å etableres en balanse gjennom at spillere gir like mye som de får:

«En gir jo etter evne og får etter behov i guilden, på en måte. Det ender vel ofte opp med at de rikeste i guilden ofte spanderer både det ene og det andre, mens de som ikke har så sterk økonomi nyter stort av disse godene uten å gi så mye tilbake. Jeg husker selv hvor mye jeg fikk da jeg var ny i guilden, mens nå har jeg opparbeidet meg så mye gull at jeg gjerne gir fattigere guildies en del av overskuddet mitt. Det er bare trivelig å hjelpe, og det skaper nok samhold» - Ketil

Ketils utsagn vitner om en solidarisk holdning overfor felles guild-medlemmer, hvor de rikere spillerne hjelper de som ikke har like mye økonomisk kapital tilgjengelig uten å forvente noe tilbake. Dette kan ses som et uttrykk for hva Putnam kaller generalisert resiprositet, som han mener gjør organisasjoner, og samfunnet i helhet, mer effektive (Ibid.). Den er effektiv fordi medlemmer i sosiale nettverk ikke trenger konstant å veie hver byttehandel opp mot hverandre for å maksimere egen gevinst. De stoler heller på at de får tilbake for egen ytelse på sikt. Den generaliserte resiprositeten, og tilliten den medfører, fungerer som et smøremiddel som

¹³ IRL = In real life

fasiliteter samarbeid for å nå et felles mål. Jeg mener ut fra datamaterialet mitt, at dette er tilfellet også i raide-guilds. Den generaliserte resiprositeten skaper en effektivitet i det sosiale nettverket i guilden som aktivt jobber mot et felles mål, nemlig progresjon i raids.

Her har jeg presentert hvordan medlemmer av raide-guilds gjennom opparbeidet sosiale kapital får tilgang på økonomisk kapital, samt hvordan varer og gull gjennom resiprositetsnormer sirkulerer innad i raide-guilds. Jeg har også vist hvordan spillere gjennom investering av økonomisk kapital kan kjøpe statussymboler, og dermed opparbeide seg symbolsk kapital.

4.1.5 Kunnskaper og ferdigheter er nøkkelen til suksess

Et viktig funn er at kulturell kapital i WoW, i likhet med i samfunnet ellers, er av stor betydning for informantene. Det fremgår også at innflytelse og status i spillet vil være avhengig av deres mestring av gjeldende kulturelle koder. På spørsmål om hva som gav status i WoW, forklarer Dan:

«Alle mennesker i verden drømmer jo om ære og berømmelse kan du si, og i WoW er det jo de flinkeste spillerne, og de som kan mest om spillet, som er kjente og får respekt.» - Dan

Dan påpeker hvordan de flinkeste spillerne, som utviser en særdeles god beherskelse av spillmekanikk og taktikk, skiller seg ut fra mengden og nyter stor status og respekt på serveren. I WoW er kunnskapene spillere innehar, og hvordan de behersker spillet, forhold som innvirker på deres kulturelle kapital. Å mestre WoWs kulturelle koder innebærer å ha kunnskap om spillets normer, termer, forkortelser og lingo, men inngående kunnskaper og beherskelse av WoW vil også innfattes som en del av den kulturelle koden i spillet. Dette funnet underbygges av Steinkuehler og Williams, som hevder at MMO-spillers suksess i stor grad er basert på deres kunnskaper og ferdigheter i spillet (Steinkuehler og Williams 2006:7). Taylor påpeker at MMO-spillere ikke bare oppnår status gjennom gear de har, men også gjennom kunnskapene de har om spillet (Taylor 2006:83). Dette viser hvordan kulturell kapital gir anerkjennelse og kan reklassifiseres som symbolsk kapital. Bjørn forklarer hvordan spilleres ferdigheter blir avgjørende for å hevde seg i WoW:

«For å ta de vanskeligste raidene i WoW må du være dyktig, du kommer ikke utenom det. [...] Du får ikke være med på de drøyste raidene hvis du ikke har stålkontroll på både din egen klasse og på taktikk.» - Bjørn

Bjørn viser her at kunnskaper og ferdigheter i spillet gir suksess og anerkjennelse fordi de er

nødvendige kriterier for gjennomføring av de mest krevende raide-dungeonene. Årsaken til dette er raide-dungeons kompleksitet og høye vanskelighetsgrad. Bare en marginal andel av spillerbasen investerer nok tid, og tilegner seg gode nok ferdigheter for å oppleve disse områdene i spillet (wowprogress.com), og disse spillerne utgjør derfor en meget eksklusiv elitegruppe av power gamers.

Ut fra Bjørns forklaring fremgår det hvordan kulturell kapital, i form av kunnskaper og ferdigheter, er avgjørende for å hevde seg i toppsjiktet i WoW. Informantene forklarer hvordan en gjennom medlemskap i raide-guilds kan tilegne seg både kunnskap og ferdigheter som spillere trenger for å oppnå anerkjennelse og status:

«Mange sier at det først er når en når topp-level at spillet starter, og jeg er i grunn enig i det. Å raide er noe helt annet enn hva du har gjort opp til da, og det blir spilling på et helt annet nivå [...] Når jeg først ble medlem av guilden fikk jeg være med på de lettere raidene, og det var her jeg virkelig lærte meg å spille WoW. Learning by doing er viktig i WoW» - Bjørn

Ifølge Bjørn krever raide-dungeons et helt annet ferdighetsnivå enn resten av spillets innhold. Dette stemmer overens med Williams m.fl., som hevder at raids utgjør den mest utfordrende spillingen i WoW (Williams m.fl. 2006). Videre viser Bjørn at den eneste måten å utvikle seg til å bli en bedre spiller, er gjennom deltakelse i raids som krever medlemskap i guilds. Flere informanter forklarer også at det sosiale nettverket i en raide-guild fikk verdi gjennom å formidle viktig informasjon og kunnskap til enkeltspillere:

«Guilden var jo også et informasjonsnettverk. Raide-guilds er jo vanligvis fulle av jævla dyktige spillere. [...] Det var alltid noen som var pålogget som hadde svar på ens spørsmål, så på den måten fikk du tilgang på masse kunnskap om WoW. [...] Det trengte ikke en gang å være om WoW. Det var jo stadig diskusjoner om IRL-ting i guilden, så du lærte stadig noe nytt» - Espen

Bjørn og Espen viser her at raide-guilds gir enkeltspillere tilgang på kunnskap og muligheter til utvikle seg som spiller. Taylor viser også at informasjon i MMO-spill sirkulerer rundt i sosiale nettverk, og at kunnskaper om spillet og taktikker distribueres i sosiale grupper (Taylor 2006). WoW-spillere som er medlemmer i raide-guilds, får på denne måten mulighet til å tilegne seg viktige ferdigheter og kunnskaper for å lykkes i spillet. Dette viser hvordan informantene, gjennom å dra på ressursene deres sosiale nettverk utgjør, kan akkumulere kulturell kapital, og dermed øke sin status og sosiale posisjon i WoW.

I tillegg utgjør det beste gearet og de mest sjeldne statussymbolene en kroppsliggjort form for

kulturell kapital, da disse kun kan skaffes ved å fullføre de vanskeligste raide-dungeonene. Samtlige informanter forklarer at de aktivt går inn for å vise sitt beste gear og sine mest verdifulle vanity-items:

«Jeg stiller meg opp utenfor Auksjonshuset for at folk skal stå å se på meg. Jeg viser frem det beste gearet mitt og den fineste, eller den mest spesielle mounten jeg hadde [...] Som nesten ingen andre har. [...] Det er kult å bli anerkjent på ett eller annet vis. Du vil bli godt likt.» - Espen

Her forklarer Espen at han bevisst stilte seg hvor andre spillere kunne se han for å vise frem sitt beste og mest sjeldne utstyr, for å få anerkjennelse. Denne bevisste inntrykksstyringen kan ses som et uttrykk for iøynefallende forbruk (Veblen 1976). Den viser i tillegg hvordan spillere gjennom sin akkumulerte kulturelle kapital fra raide-guilds kan tilegne seg symbolsk kapital.

I dette delkapitlet har jeg analysert WoW som et sosialt felt, samt redegjort for hva som gir status og anerkjennelse i dette feltet. Et hovedfunn er at informantene mener medlemskap i raide-guilds er svært sentralt for tilegnelse av makt og innflytelse i spillet. Videre har jeg belyst hvordan informantene får tilgang på både sosial, økonomisk og kulturell kapital, og hvordan samtlige av disse kapitalformene kan omsettes til symbolsk kapital som gir anerkjennelse og status. Et annet hovedfunn er at selv om informantene i utgangspunktet oppsøker raide-guilds for å fronte sine egne interesser, mener samtlige at det sosiale utbyttet over tid blir vel så viktig.

4.2 Sosiale relasjoner i raide-guilds

I dette delkapitlet skal jeg analysere underproblemstillingen: *Hvordan kan en forstå de sosiale relasjonene som oppstår innad i raide-guilds i World of Warcraft?* Her vil jeg fokusere på spillernes sosiale og emosjonelle utbytte, og de sosiale båndene spillere danner og opprettholder i raide-guilds. Jeg vil bruke Putnams (2000) begreper sammenknyttende- og overskridende sosial kapital for å skape en forståelse av de sosiale relasjonene som oppstår innad i raide-guilds.

4.2.1 Raide-guilds; ulike spillere med like mål

Jeg vil først undersøke de sosiale relasjonene som skapes innad i raide-guilds. For å belyse dette temaet er det fruktbart å gi et innblikk i hvordan raide-guilds fungerer som organisasjoner.

Jeg bad informantene om å beskrive guilden sin i et forsøk på å belyse den sosiale dynamikken i raide-guilds:

«Vi er en aktiv raide-guild da, men samtidig veldig sosiale. Vi har fokus på raids som vi gjennomfører tre ganger i uken, så det blir jo rundt 20 timer i uken. Da jeg startet i guilden krevde raids 40 spillere¹⁴, så vi var rundt 80 mennesker i guilden, for du måtte ha såpass mange for å kunne stille opp. Så er det krav om at du må stille opp på 2/3 av raids cirka for å få lov til å være raid-medlem. Så vi raider og er sosiale sammen. Vi er veldig ofte mer enn 40 stykker på når det er raids for å gjøre sosiale ting sammen, eller bare slå av en prat.» - Ketil

Ketil forklarer her at guilden hans er svært aktiv og raider rundt 20 timer i uken. For å få være et fast raide-medlem som får prioritet når raide-grupper dannes, må spillere stille opp minimum to ganger i uken. Dette viser hvor seriøst og tidkrevende medlemskap i en raide-guild kan være. Med unntak av én, er samtlige informanter faste raide-medlemmer. De har lignende raide-turnuser med to til fire raids i uken, og et minimumskrav til oppmøte for å bli prioritert. Men i likhet med Ketil beskriver alle informantene raide-guildene de tilhører som sosiale møtesteder som ikke utelukkende er basert på progresjon i spillets vanskeligste dungeons:

«Det er klart, alle ble jo i utgangspunktet medlem for å raide, men det blir jo tid til mye sprell og tøys. Vi snakker masse på Ventrillo om alt mulig, og gjør idiotiske ting i spillet sammen. Jeg tror det er viktig å ha det litt sånn i guilds. Det skaper en glad og litt mer løssluppen stemning i guilden, som jeg tror jeg tror er nødvendig for guildens overlevelse på sikt.» - Reidar

Reidar anser den sosiale og tidvis useriøse stemningen i guilden som positiv for det emosjonelle og sosiale utbyttet av guild-medlemskapet. I tillegg er den en nødvendighet for opprettholdelsen av guilden over tid. Flere informanter viser også til at det var en klar fordel å være i guilds med spillere med samme mål og ambisjonsnivå:

«Det er klart at en av grunnene til at guilden fungerer så godt som den gjør er jo at vi er såpass like når det kommer til, altså når det gjelder personlighet og bakgrunn er vi jo veldig forskjellige, men våre mål og vår vilje til å lykkes er lik. Mye mer lik enn meg og mine IRL-kompiser som spiller. Det er jo ikke så rart når spillere blir håndplukket til guilden vår [...] Derfor valgte jeg å heller bli med i denne guilden, de passer meg på en måte bedre i spillet. Denne guilden er innstilt på aktiv raiding og progresjon» - Kjell

Her forklarer Kjell at guild-medlemmenes mål og ambisjonsnivå i stor grad sammenfaller, og at det er årsaken til at guilden hans fungerer godt. Williams m.fl. hevder at guilds er skjøre organisasjoner, og viser til at hele 21 prosent av guilds som opprettes i WoW, forsvinner innen én måned (Williams m.fl. 2006:349). En viktig årsak til dette er uoverensstemmelser mellom

¹⁴ Frem til 2007, da tilleggspakken «the Burning Crusade» ble gitt ut, krevde alle raide-dungeons 40 spillere. Fra 2007 ble dette antallet redusert, og spillere kunne velge å raide med enten 25 eller 10 spillere (Blizzard.com 2013).

individuelle spilleres mål og guildens mål. Her fremmes blant annet for høyt eller for lavt nivå av seriøsitet og sosial distanse mellom spillerne. En av raide-guildens styrker som organisasjon er altså en homogenitet når det kommer til visjon og ambisjonsnivå, og ifølge Kjell sikres denne homogeniteten ved at nye medlemmer blir håndplukket fra et stort utvalg for å passe inn i guilden. Likevel fremgår et vidt spekter av personligheter og bakgrunn. Dette samsvarer med beskrivelsene til flere informanter:

«Ellers er det en ganske blandet guild, med folk fra 15, 16 år, som jeg var da jeg ble medlem, til folk som er 55 år. Så det er stor forskjell på folk med tanke på hvor de kommer fra, hva de gjør, arbeidsledig eller student osv.» - Gunnar

Gunnar viser at guilden hans er en sosial sammensetning av spillere fra mange forskjellige land, aldre og med varierende sosiale bakgrunn. Dette støttes opp av Williams m.fl. sine funn som påpeker at guild-medlemskap gjør det mulig for spillere å komme i kontakt med et bredt spekter av mennesker på tvers av etnisitet, kultur og sosioøkonomisk status (Williams m.fl. 2006). Videre hevder Williams m.fl. at den sosiale kapital som skapes i heterogene sosiale nettverk, ofte er mer overfladisk. Dette kan belyses av Putnam som mener slike nettverk i større grad er preget av overskridende sosial kapital (Putnam 2000). Steinkuehler og Williams hevder også at MMO-spill og virtuelle verdener generelt, hovedsakelig fostrer overskridende sosiale relasjoner (Steinkuehler og Williams 2006:16).

Et interessant trekk ved raide-guilds er at de er sosiale nettverk bestående av spillere som på den ene siden er like, og har samsvarende ambisjoner og målsettinger i WoW. På den andre siden er det en svært heterogen gruppe, hvor ulike nasjonaliteter, alderskohorter og sosiale lag samles og samhandler. Ifølge Putnam er en av fordelene med overskridende sosial kapital at den tilbyr aktører sosiale bånd som strekker seg utenfor ens egne kulturelle horisonter. Likevel påpeker Putnam at det ikke er et svart/hvitt skille mellom overskridende og sammenknyttende sosial kapital, men heller dimensjoner av sosial kapital som relasjoner kan sammenlignes opp mot (Putnam 2000:23). Han trekker frem chattegrupper på internett som et eksempel hvor grupper kan overskride langs dimensjoner som geografi, kjønn, alder og religion, men samtidig sammenknytter gjennom dimensjoner som utdanning og ideologi. Her kan en trekke paralleller til mine funn, som viser at medlemmer i raide-guilds skaper overskridende sosial kapital på tvers av kultur, alder og sosial bakgrunn, samt sammenknyttende sosial kapital gjennom like idealer og mål i WoW. Flere av mine understøtter poenget:

«Vi er jo vidt forskjellige mennesker, men vi veier opp for dette ved å være veldig samkjørte og like i vår oppfatning av hva som er viktig å gjøre i spillet.» - Mathias

Mathias mener at guild-medlemmenes ulikheter utenfor spillet veies opp av deres homogenitet som WoW-spillere. Her strider mine funn mot Williams m.fl. (2006) som fant at heterogene nettverk i større grad består av overfladisk og overskridende sosial kapital. Jeg vil på bakgrunn av mitt datamateriale argumentere for at måten medlemmer i raide-guilds håndplukkes for å passe inn i guilden kan skape en likhet i ideologi og et samhold som veier opp for ulik bakgrunn utenfor spillet. At mine funn her ikke stemmer overens med tidligere forskning kan ses i lys av at jeg fokuserer utelukkende på raide-guilds. Dette kan kanskje *antydde* at raide-guilds i WoW utgjør et unntak i forhold til spilleres muligheter for utvikling av sammenknyttende sosial kapital. Det er imidlertid nødvendig å belyse denne problemstillingen nærmere, også ut fra et større utvalg spillere enn det jeg har tilgang på i denne studien.

4.2.2 Sosiale relasjoner i raide-guilds varierer i nærhet

Et sentralt spørsmål er hvilket forhold informantene har til de andre medlemmene i guilden. En informant svarer følgende:

«Det er veldig forskjellig, det varierer veldig. Det er jo en stor gruppe med over 50 medlemmer. [...] Det var mange jeg prata med daglig, prata med om alt mulig, som jeg virkelig satte pris på. Fikk fyllemeldinger, sendte fyllemeldinger, alt mulig sånn. Så var det de som jeg på en måte ikke hadde noen kontakt med i det hele tatt [...]. Hva skal jeg si? Man hadde ideelle, gode vennskap, så hadde man verktøyvennskap, som var på en måte, et middel for å nå det målet.» - Espen

Her forklarer Espen at forholdet til andre spillere i raide-guilds ikke er ensartet, men svært variabelt. Det fremgår også at det er et stort spekter i hans utbytte av de sosiale relasjonene innad i guilden hans. Mens han bruker begrepet *vennskap* om noen av de sosiale relasjonene som oppstår, påpeker han hvordan andre guild-medlemmer ble et middel for å nå individuelle mål. Dette viser hvordan den sosiale kapitalen i en raide-guild kan ha flere dimensjoner. Noen relasjoner brukes som verktøy for å fremme egne interesser, mens andre relasjoner innebærer affeksjon og et emosjonelt utbytte. Dette går igjen hos samtlige av mine informanter.

Også Mathias og Reidar viser til et spenn i de sosiale relasjonene i guilden sin:

«Jeg tipper vi var godt over 80 i guilden på det meste, og jeg føler at det meste jeg kan si jeg kjente var 25-30 stykker maks. Så var resten bare folk jeg visste om, så var det noen jeg ikke hadde snøring på i det hele tatt.» - Reidar

«Folkene i guilden er jo egentlig gode venner. Jeg vil si at i hvert fall 20 stykker i den guilden var sånne en kunne sitte alene med på Ventrillo¹⁵ å bare prate med i timevis uten noe som helst problem. Men det var jo de spillerne som var en del av raide-gruppen, eller kjernen. Jo lenger ut fra den du kommer, jo mindre pratet jeg med dem. Da ble det mer en bekjentgreie, jeg spurte hvordan det gikk og om de ville bli med å raide. Så de i kjernen var jeg gode venner med, og de som var i ytterkanten av guilden, eller ikke så veldig sentrale, ble mer som kontakter eller bekjente.» - Mathias

Som det fremgår av Mathias sitt utsagn, varierer forholdet han har til de andre medlemmene i guilden, og han påpeker at det utkrystalliserer seg et en *kjerne* i guilden. Denne kjernen består av medlemmer av raide-gruppen, og utenfor kjernen befinner guild-medlemmer som ikke er en del av denne gruppen seg. Samtlige informanter viser til lignende forhold i sine guilds. Et viktig funn er at det finnes en kjerne av spillere som har høy sentralitet i guildens sosiale nettverk. Informantene er videre mer tilbøyelige til å opprette relasjoner som kan betegnes som sammenknyttende sosial kapital med andre spillere som var en del av kjernen. Informantenes raide-guilds består av mellom 50 og 130 medlemmer, og det er derfor logisk at de ikke utvikler nære bånd til samtlige medlemmer i guilden. Dette er vanlig i sosiale nettverk av en viss størrelse, og de samme mønstrene forekommer i organisasjoner utenfor spillet (Dunbak 1998 i Williams m.fl. 2006:346).

Flere av informantene dro paralleller til sportslag når de skulle forklare det sosiale forholdet innad i raide-kjernen:

«Jeg sammenligner det med å spille på et fotballag, og du blir jo godt kjent med folkene du spiller på et fotballag med. Det er jo naturlig når man tilbringer så mye tid sammen gjennom raids. [...] Men du blir ikke supergodt kjent med alle. Du har jo en vennegjeng i fotballaget, og akkurat det samme blir det jo i en guild.» - Espen

Espen ser på raide-kjernen som et fotballag, hvor relasjonene blir relativt nære. En viktig årsak til dette er hvor mye tid medlemmer av raide-kjernen bruker på å samhandle gjennom utføring av raids. Flere informanter gjorde liknende refleksjoner. Det underbygges av Munn (2011) som hevder at vennskap i WoW muliggjøres gjennom å være en arena for felles aktivitet. Videre presiserer Espen at det ikke er alle i raide-guilden han ser på som venner, og flere av informantene påpeker at det er enkelte medlemmer av raide-guilden som ikke er sosialt deltakende:

¹⁵ Ventrillo er et såkalt VoIP-program (voice-over-internet Protocol) som gjør brukere i stand til å snakke sammen over datamaskin som om det var en telefonsamtale med flere deltakere (Wikipedia 2013).

«Det var noen få som bare var på for å raide. De var med på alle raids, så de spilte jo flere titalls timer sammen med oss, men de slo aldri av en prat, eller deltok på sosiale greier. [...] De logget inn, raidet med oss til vi var ferdige, så logget de ut.» - Ketil

Dette eksemplet viser at å være en del av en guilds faste raide-kjerne ikke er en garanti for dannelse av nære sosiale relasjoner. Dette påpeker også Bjørn:

«Det var én i guilden jeg raida med som var priest som var akkurat like bra gearet som meg, som jeg prøvde å snakke med. Men han gjorde aldri noe som helst sammen med oss, eller sa noe som helst. Plutselig en dag så stakk han fra guilden, for da hadde han fått bra nok gear for å bli med i en hardcore-guild. Så han tror jeg brukte guilden veldig for å fremme sin egen karakter og komme seg videre, rett og slett.» - Bjørn

Bjørn viser her et eksempel på en type spiller som samsvarer med de usosiale raide-medlemmene som Ketil beskrev. Selv om spilleren deltok i raids, var han ikke interessert i å sosialisere med de andre i guilden. Bjørn forteller videre at så snart han hadde opparbeidet seg bra nok gear til å få innpass i en bedre guild, så forlot han guilden. Bjørn konkluderer med at denne spilleren brukte guilden som ressurs for å fremme sin egen karakter for å avansere til mer anerkjente guilds. Som Williams m.fl. påpeker, er ikke raids og andre krevende gruppeaktiviteter ideelle for uformell samtale og for å bli kjent med andre spillere. Slike aktiviteter krever fokus, og det er ofte ikke lov å snakke med mindre du gir viktige beskjeder til de andre i raidet (Williams m.fl 2006:355). Dette belyser hvorfor raide-medlemmer som ikke går inn for å sosialisere med resten av guilden utenfor raide-tider, nødvendigvis ikke blir godt integrerte i guilden. Informantene poengterer at slike tilfeller er sjeldne, og at de aller fleste setter pris på småsnakk og å stifte bekjentskaper innad i guilden.

Som Espen forklarte i et tidligere sitat, opplevde han forholdet i guildens raide-kjerne som det i et fotballag, hvor en blir relativt godt kjent med alle. Datagrunnlaget fra mine informanter viser at det også danner det seg mindre vennegjenger innad i raide-kjernen:

«Jeg ble jo en del av en vennegjeng da, på cirka fem eller seks stykker. Dette var folk jeg ble skikkelig godt kjent med, og lett kaller bestevenner. [...] Men det er jo flere vennegjenger også i en guild.» - Espen

Espen opplever altså at det oppstår interne vennegjenger innad i raide-kjernen, og at disse gjengene danner mindre kjerner innad i raide-gruppen. Dette er et sentralt funn i studien. Alle beskrev mindre *klikker* eller kjerner bestående av mellom fire og ti spillere, som ble spesielt

gode venner og dannet vennegjenger. Som svar på hva som er utgangspunktet for disse indre kjernene, svarte en informant følgende:

«Vi ble jo en slags klikk vi da. Jeg var jo offiser i guilden, så det var jeg og de andre offiserene og guild-lederen. Pluss han IRL-kompisen min som var fast raide-medlem. Jeg og han kompisen min var jo gode venner fra før så det er selvsagt. Når det gjelder de andre som var høyt på rangstigen i guilden delte vi jo et ganske stort ansvar mellom oss, og vi fikk derfor mye med hverandre å gjøre. [...] Derfra ble vi gode venner.» - Bjørn

Lignende svar gikk igjen hos alle informantene, og disse innerste kjernene besto av spillere som hadde lik rang i guilden, spilte samme klasse, eller var IRL-venner. De sosiale båndene ble altså sterkest mellom spillere som hadde sammenfallende interesser, og som hadde mye med hverandre å gjøre. Det er disse innerste kjernene som i størst grad fostrer sammenknyttende sosial kapital i WoW. Dette funnet understøttes av Putnam, som hevder at sosiale nettverk preget av sammenknyttende sosial kapital i mange tilfeller kjennetegnes av en homogenitet og eksklusivitet (Putnam 2000).

4.2.3 WoW-vennskap og IRL-vennskap

Over undersøkte jeg hvordan sammenknyttende sosial kapital kan skapes innad i guilds, og redegjorde for hvordan sosiale kjerner innad i raide-guilds danner et godt grunnlag for utvikling av nære og personlige vennskap. Et annet sentralt spørsmål i oppgaven er hvordan informantene forstår de dype og nære sosiale relasjonene som oppstår i WoW. På spørsmål om hvorvidt de kunne opprette forhold som kunne sammenlignes med venner fra det virkelige liv, svarte en informant følgende:

«Jeg kan jo si det at hun ene, det var ei i guilden jeg hadde veldig god kontakt med og prata mye med hele tida. [...] Hun ble som en storesøster for meg. Hun trøstet meg når jeg var nede, og det var hun som var med å raidet, og skaffet meg bra nok gear til å være med på raids. [...] Så husker jeg, når hun sluttet i guilden, jeg begynte å gråte. Det var ødeleggende for meg rett og slett. Det var som om min beste venn bare flytta fra byen, når hun skiftet guild. [...] Det var dritkjipt. Så det var et veldig nært forhold som lett kan sammenlignes med IRL-venner.» - Espen

Espen forteller her om et forhold til en kvinnelig spiller i guilden som han anså som svært nært. Han forklarer at det nærmest oppsto et familiært bånd mellom de to, og at han anså henne som en storesøster, og en kilde for både emosjonell og praktisk støtte i spillet. Nærheten i denne relasjonen blir ytterligere illustrert gjennom hans reaksjon på deres avskjed, og den vitner om en dybde i forholdet som gjør at det kan kategoriseres som sammenknyttende sosial kapital. Dette kan ses i lys av Putnam, som hevder et sentralt aspekt av sammenknyttende sosial kapital

er at det kan tilby aktøren psykisk støtte (Putnam 2000). En annen informant trakk også paralleller til familiære bånd innad i guilden:

«Guilden er jo på mange måter min andre familie, så det kan definitivt sammenlignes med ekte vennskap. Særlig da jeg spilte mest. Da følte jeg at jeg var nærmere online-venner faktisk enn IRL-venner. Selv om du ikke kunne få fysisk nærhet, jeg kunne ikke, eller, jeg kunne jo få trøst, men det følte mer ekte i virkeligheten. Så jeg følte jeg kunne prate like bra med folk i guilden, men det er noe med den ekteheten, det er noe som skurrer der online.» - Kjell

Kjell hevder også raide-guilds kan danne et grunnlag for vennskap som er sammenlignbare med venner fra det virkelige liv, og de fleste av informantene var enige i dette. Videre forklarer Kjell hvordan han utviklet et spesielt nært forhold til en medspiller:

«Det var ei engelsk jente i guilden jeg ble veldig god venn med. [...] Etter en stund begynte vi å ringe hverandre, og det bare ballet på seg. Nå er vi kjærester, og jeg flytter til England til sommeren for å bo sammen med henne.» - Kjell

Dette er en form for utvidelse av et WoW-basert vennskap som viser mulighetene og potensialet WoW som samhandlingsplattform har for brukerne. Taylor påpeker også hvordan IRL-møter mellom guild-medlemmer kan være innledende for opprettelse av seksuelle eller romantiske forhold (Taylor 2006:56). Flere av informantene forklarer at de hadde utviklet vennskap i WoW som var likestilte, eller i hvert fall kunne sammenlignes med nære venner i det virkelige liv. Tillit var her et viktig stikkord. En informant gir uttrykk for hvordan han mener vennskap må være basert på tillit:

«De jeg kaller mine ordentlige venner i guilden, de jeg virkelig anser som blant mine nærmeste, de gav jeg WoW-kontoopplysningene mine til, slik at de kunne låne karakterene mine. Det er for meg en tillitserklæring uten like. Det ligger jo flere tusen timer med blod svette og tårer bak den kontoen, og den kan lett stjeles om du har innloggingsinformasjonen. Selv om jeg har mange kontakter i guilden jeg anser som vennskap, er det kun mine aller beste venner som jeg stoler såpass på. [...] Å kunne ha den tilliten til noen gjennom et dataspill, det er for meg et tegn på vennskap som kan sidestilles med vennegjengen mine utenfor WoW.» - Espen

Flere informanter sier at de på ett eller flere tidspunkt har lånt bort WoW-karakterene sine til andre medlemmer av guilden. De forklarer at de aldri kunne gjort dette med spillere de ikke stoler hundre prosent på. Deling av innloggingsinformasjon kan i WoW ses på som den ultimate tillitserklæringen. Dette representerer en form for *in-game tillit*, som har å gjøre med faktorer innad i spillet å gjøre. Flere informanter forklarer også at en tillit som strekker seg ut av spillet også er sentralt for hvorvidt de anser medspillere som gode venner:

«Det er jo noen i guilden jeg velger å dele veldig personlige ting med da. Ting som damer, problemer jeg har hatt, alt mulig egentlig. Men det er folk jeg stoler på, og som jeg vet ikke vil bruke denne informasjonen mot meg, eller sladre til andre i guilden om hva jeg sier. [...] Det gjør jeg kun med de jeg anser som bestevenner in-game» - Mathias

Tillit både i, og utenfor spillet, er altså av betydning for hvorvidt informantene kategoriserer andre guild-medlemmer som nære venner. Dette kan ses i lys at Putnam (2000), som hevder tillit er en viktig komponent av sosial kapital. Taylors (2006) funn viser videre at kontodeling er noe som hovedsakelig skjer mellom venner og familie. Et konkluderende funn er at flere av informantene mine opplever nære og affektive sosiale relasjoner til flere medspillere innad i guilden. De forklarer at disse båndene kan sidestilles, eller i hvert fall sammenlignes, med venneforhold med grunnlag utenfor spillet.

4.2.4 Progresjon viktig i raide-guilds

Et annet sentralt spørsmål er hva som skaper samhold og grunnlag for de nære sosiale relasjoner som finnes raide-guilds. Samtlige informanter vektlegger viktigheten av progresjon i raide-guilds. Informantene er medlemmer av guilds som satser på å heve seg i toppen av serveren. Flere informanter poengterer at denne ambisjonen og konkurranseinstinktet skapte samhold, og en større nærhet i de sosiale relasjonene i guilden. En informant forteller om når guilden hans klarte den da vanskeligste raide-dungeonen i spillet:

«Det er det sykeste adrenalinkicket noen sinne. Jeg har spilt en NM-finale i volleyball, og det var ikke i nærheten av å ta ned Ragnaros¹⁶ sammen for første gang. Jeg hadde lyst å gi alle i raidet en stor klem. Det var en lagseier, enkelt og greit. Vi hadde jobba knallhardt for det i lenge. Og det var sånne opplevelser vi hadde, vi kunne snakke om det dritlenge. Sånne ting gjorde oss tettere som gruppe.» - Espen

Espen forklarer her hvordan guilden som lag delte en seier, og hvor viktig dette er for guilden. Flere av informantene forklarte videre at en raide-guild ikke bare er avhengig av suksess for å skape tettere sosiale bånd mellom medlemmene, men også for å eksistere:

«Det skaper jo samhold å gjøre noe sammen. Du bygger opp et lag. Du må ha priests, du må ha warriors, du må ha mages¹⁷ for å klare det. Så må man gjøre det sammen for å klare det. Får vi ikke til en boss, så blir alle like skuffet, men for å få et godt samhold og en god følelse så må man klare noe. Så det er med på å styrke og å bygge opp, det å ha framgang. En raide-guild som ikke kommer seg fremover tror jeg er dødsdømt, det skaper dårlig stemning.» - Ketil

¹⁶ Den siste bossen i dungeonen.

¹⁷ Mage, Warrior og Priest er tre av klassene i spillet.

Her viser Ketil at mangel på progresjon i raide-guilds kan skape misnøye og i verste fall føre til at guilden oppløses. Mine informanter kan betegnes som power gamers (Taylor 2006). I lys av dette fremstår det som naturlig at suksess i guilden anses som viktig blant informantene, da denne typen spillere er innstilt på måloppnåelse i MMO-spill. Et hovedfunn er at spillere ikke bare mener progresjon er viktig for egen gevinst, men også for sosial gevinst. Suksess fungerer som et sosialt bindemiddel som skaper bedre samhold, samt nærere sosiale relasjoner.

4.2.5 Raide-guilds som plattform for trøst og emosjonell støtte

Flere av mine informanter viser hvordan sosiale relasjoner i WoW kan gi sosial gevinst gjennom å fungere som en kilde for støtte også utenfor spillet. Dan uttrykker det slik:

«Nå har jo jeg vært veldig mye syk de siste årene, vært mye inn og ut av sykehus med operasjoner og undersøkelser og slikt. Gjennom guilden fikk jeg mye støtte, folk spurte hvordan det gikk og sånt. Hvis jeg ble borte en uke på grunn av sykehusbesøk så ble jeg ønsket velkommen tilbake og fikk den støtten. Så det var veldig godt å ha.» - Dan

Her viser Dan hvordan guilden gav han støtte i en vanskelig periode. Flere informanter peker også på hvordan guilden kan fungere som emosjonell støtte:

«Jeg tror det er veldig mange som får støtte gjennom folk i guilden. Som er usikre sosialt, så kommer de der og lærer seg å være sosiale, og tørr å være seg selv. Føler at de får aksept for å være seg selv rett og slett [...]. Så kan du be om råd. Jeg husker jeg bad om hjelp til utdanningsvalg og sånne ting, så jeg tror du kan be om råd til alt mulig. Du kan lett få kjærestetips, sånn «nå sier dama det og det og det» og da kan det være lettere å høre det der enn fra folk som kjenner dama og. Det blir litt mer objektivt også kanskje. Du får et annet perspektiv.» - Espen

Som Espen påpeker kan en guild gi medlemmer både råd og en følelse av sosial aksept. Dette illustrerer hvordan WoW ikke bare kan være en kilde for hjelp og støtte innad i spillet, men også en kilde for emosjonell støtte, trøst og råd om forhold som finner sted utenfor WoW.

4.2.6 Distinksjon mellom IRL-venner og WoW-venner

Selv om informantene mener raide-guilds helt klart kan skape et grunnlag for utvikling av nære og personlige sosiale relasjoner, påpeker likevel de fleste at det eksisterer distinksjoner mellom vennskap i WoW og vennskap i det virkelige liv:

«Jeg har jo aldri sett dem, jeg har bare pratet med dem, så snakket vi bare på engelsk. Men jeg vil jo si at jeg har et annet forhold til dem enn det jeg har til kompiser IRL, men jeg klarer ikke helt å sette fingeren på hva som er annerledes.» - Mathias

«Det har noe med måten en kan sosialisere på over en dataskjerm, kontra ansikt til ansikt. En har en helt annen måte å oppføre seg på og kommunisere når man sitter fremfor en dataskjerm.»
- Dan

Dan mener at det er en klar forskjell på måten en sosialiserer på i WoW, i forhold til hvordan en sosialiserer med personer en møter ansikt til ansikt. Videre opplever flere av informantene sosiale relasjoner i WoW som mangelfulle på enkelte områder. Ut fra datamaterialet har jeg kommet frem til tre sentrale faktorer som er årsaker til dette; WoWs snevre kommunikasjonskanal, spredt geografisk beliggenhet, og at de sosiale relasjonene i hovedsak baserer seg på WoW.

Samtlige informanter hevder at den snevre kommunikasjonskanalen i WoW har en negativ effekt på dannelse av nære sosiale relasjoner. Ketil forklarer det slik:

«Ja, det blir sånn at, du kan innbille deg hvordan de reagerer og hvordan de forholder seg til det du sier, men du aner ikke. De kan jo høres kjempeengasjerte ut, men så sitter de egentlig å leser nettaviser eller hva faen når du forteller de noe. Du får ikke den responsen du vil ha. En ser verken kroppsspråket eller ansiktsuttrykket til personene en snakker med, og derfor kan det ikke måle seg med å møte folk ansikt til ansikt. [...] En annen ting er at du ofte føler deg usikre på hvem folk er. Du har en stemme som du går ut fra, men ikke noe mer» - Ketil

Ketil viser her at han verken får den responsen eller kontakten han ønsker gjennom å kun kommunisere med andre spillere via mikrofon. Han peker videre på en usikkerhet i forhold til hvem han egentlig snakker med, da han kun har en stemme å forholde seg til. Flere informanter fremhever at de aldri kan være helt sikre på hvem personene de snakker med er, og at dette kan skape en barriere mellom spillere. Dette kan belyses av Goffmans (1992) teori om frontstage- og backstage-områder. Samhandling over WoW fremstår som relativt anonymt, noe som gir spillerne et snevert frontstage-område. En kan ikke bruke kjennetegn som utseende, kroppsspråk eller klesstil for å danne seg en mening av hvem personen en snakker med er, som en stadig gjør ellers i samfunnet. Det snevre frontstage-området kan videre fostre både usikkerhet og mistillit, og dermed skape begrensninger for utvikling av sosiale relasjoner. Putnam (2000) påpeker at tillit er en sentral dimensjon av sosial kapital, og sett i lys av dette kan den relative anonymiteten virke begrensende på utvikling av sammenknyttende sosial kapital.

Den andre faktoren som kan gjøre vennskap i WoW problematisk er mangelen på fysisk kontakt. Flere informanter fremhever dette:

«Det er jo litt rart å være så mye sammen med mennesker jeg aldri har møtt, som bor flere tusen mil unna. Jeg savner jo å kunne se de i øynene, ta de i hånda og gi de en klem når vi klarer noe råt i spillet. Det er kanskje den største forskjellen mellom guilden og venner utenfor spillet. Det blir på en måte litt mer stusselig i WoW» - Reidar

«Det å se hverandre fysisk er jo en stor brikke i det å ha et vennskap da, føler jeg. Så det blir litt begrenset der. Man kan ikke erstatte venner man har IRL med WoW-venner. Kontakt gjennom en dataskjerm skaper et slags filter. [...] Mange av de jeg i ettertid har møtt utenfor spillet har jeg veldig gode forhold til, men det gjelder jo egentlig også folk jeg ikke har møtt. Nei, det er litt vanskelig å sette ord på, men jeg tror det er et slags menneskelig basisbehov som består i å gi hverandre en klem, dulte hverandre i skulderen og se hverandre i øynene, og det kan aldri erstattes med online-vennskap.» - Gunnar

Både Reidar og Gunnar viser her hvordan separasjon i form av store geografiske avstander kan skape begrensninger for de sosiale båndene i spillet da en ikke har anledning til å møtes ansikt til ansikt. Gunnar forklarer videre at kommunikasjon gjennom et dataspill skaper en barriere i form av et «filter», og at fysisk kontakt er et basisbehov som ikke kan dekkes av sosiale relasjoner i WoW.

Den tredje hovedårsaken til at informanter opplevde sosiale bånd i WoW som mangelfulle er at disse relasjonene i større grad enn andre vennskap dreide seg utelukkende om én aktivitet:

«Det kan man jo si om WoW da, man har kanskje et litt mindre spekter av samtaleevner. Man kan jo prate om alt mulig, men man prater jo mest om WoW-relaterte ting. I tillegg må man jo være innlogget i WoW for å prate med folk. Man savner kanskje å kunne gjøre noe annet sammen iblant.» - Bjørn

Bjørn forklarer her at selv om samtaleene i WoW kan omhandle mye forskjellig, ender samtaleemnet oftest opp med å bli nettopp WoW. En annen faktor er at en må være innlogget for å kunne kommunisere med vennene fra guilden, noe som gjør at WoW skaper en rigid ramme rundt de sosiale relasjonene. Flere av informantene sier at de føler vennskapene og relasjonene som oppstår i spillet er mer endimensjonale. Dette underbygges av både Taylor (2006) og Williams m.fl. (2006), som viser hvordan WoW-spilleres relasjoner in-game mangler allsidigheten som en finner i vennegjenger i den virkelige verden.

Et konkluderende funn er at store geografiske avstander, en snever kommunikasjonskanal og en mangel på allsidighet i relasjonene er sentrale dimensjoner som fungerer som et hinder for utvikling av nære sosiale relasjoner. Dette gjør at informantene føler de sosiale relasjonene som oppstår i WoW i mer eller mindre grad er mangelfulle sett i forhold til vennskap utenfor spillet.

4.2.7 Utvidelse av sosiale relasjoner i WoW

Et annet funn er at halvparten av informantene mine har møtt guild-medlemmer de ikke kjente fra før ansikt til ansikt. Dette skjedde gjennom såkalte «guild meets», som kan beskrives som et uformelt fysisk møte hvor gilden samles for å bli bedre kjent med hverandre. Dette skjer gjerne ved at en arrangerer en fest hvor spillerne mimrer og deler historier om gilden (Taylor 2006:56). Bjørn forklarer at han har deltatt på et guild meet, hvor han møtte han flere guild-medlemmer for første gang ansikt til ansikt:

«Vi dro jo å møttes i Oslo vi i gilden en gang. Det var veldig spesielt og morsomt. Jeg var bare 16 år da. Det var grillfest og jeg satt bare der og drakk øl der som de hadde kjøpt til meg. Men det var veldig koselig, det var naturlig å møte noen da, så var det andre som jeg ikke hadde så god kontakt med in-game. De var ikke så veldig naturlig å møte. Jeg tror de hadde sett for seg meg som eldre enn jeg var da, hehe.» - Bjørn

Her viser Bjørn at det opplevdes som en trivelig opplevelse, men at det varierte hvor naturlig det følte å møte de. Han påpeker videre at det var hovedsakelig spillerne fra hans indre kjerne i gilden som var det letteste å komme overens med, og at forholdet mellom dem endret seg etter å ha møtt hverandre fysisk:

«Det er litt, jeg merka det litt med de jeg møtte på guild-meet, du forholder deg litt annerledes fordi de har møtt deg, du blir litt mer ekte. De har sett deg og du er den typen, da kan ikke jeg utgi meg for å være noe helt annet online.» – Bjørn

Her forklarer Bjørn hvordan spillere føles mer «ekte» etter å ha møtt de utenfor spillet. Espen forklarer hvordan å møtes utenfor spillet gir et bedre grunnlag for vennskap:

«Jeg tror det gir et bedre grunnlag for vennskap, men det er annerledes da. Man forholder seg litt annerledes, for da har man personer å plassere stemmen og karakteren på. Det blir en person.» - Espen

Disse funnene kan ses i sammenheng med barrieren anonymitet medfører for spillerne, som jeg redegjorde for i forrige delkapittel. Et annet interessant funn er at halvparten av informantene har møtt personer de har blitt kjent med gjennom WoW utenfor spillet. Williams m.fl (2006) viser at bare fem prosent utvidet WoW-relasjonene til det virkelige liv. Det kan kanskje antyde at medlemmer av raide-guilds i større grad er tilbøyelige til å utvide sine virtuelle vennskap utenfor spillet. Dette kan gi et bedre grunnlag for sosialt utbytte og utvikling av nære relasjoner og sammenknyttende sosial kapital.

5. Avslutning

Utgangspunktet for denne studien var å undersøke den sosial kapitalen som genereres i raide-guilds i World of Warcraft. Studien er basert på dybdeintervju av åtte World of Warcraft-spillere som er medlemmer av aktive raide-guilds. Jeg har fokusert på deres refleksjoner rundt raide-guilds som en ressurs for både sosial og egen gevinst, og spillernes forhold til de sosiale relasjonene som dannes innad i slike guilds. I dette kapitlet vil jeg først oppsummere studiens hovedfunn. Deretter følger en teoretisk diskusjon, samt forslag til videre forskning.

5.1 Hovedfunn

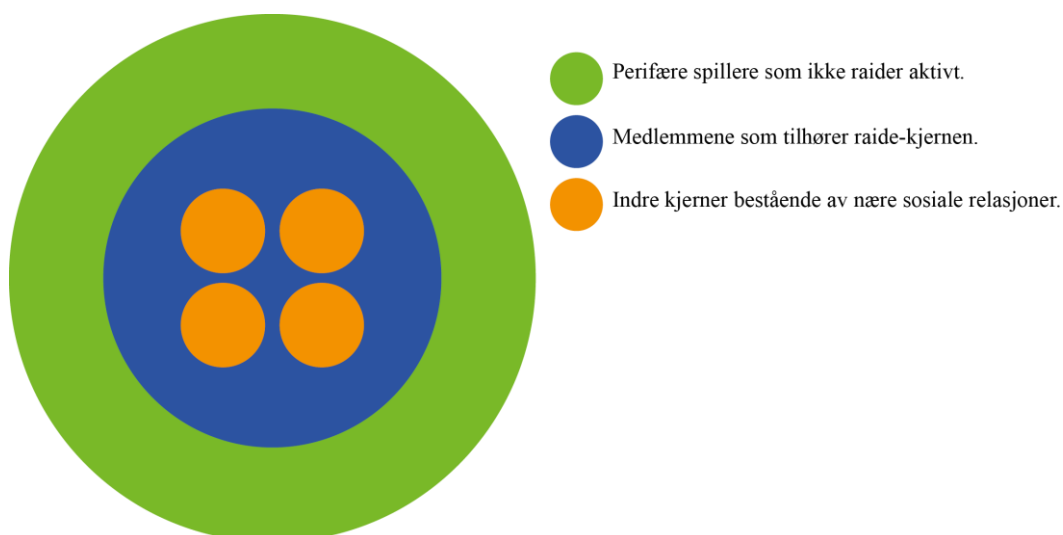
Studiens første underproblemstilling er: *Hvordan kan World of Warcraft forstås som et sosialt felt, og på hvilken måte kan raide-guilds bli en ressurs for oppnåelse av anerkjennelse i feltet?*

WoW kan ses som et sosialt felt hvor spillere må tilegne seg feltspesifikk kapital for å oppnå suksess. Informantene mener at ferdigheter og kunnskaper om spillet, bra gear, medlemskap i prestisjetunge guilds og sjeldne statussymboler gir anerkjennelse i WoW. Videre fremgår det at medlemskap i spillets raide-guilds er sentralt for å oppnå status og makt i spillet.

Informantene mener de får en betydelig egennyttig gevinst av tilhørighet i raide-guilds. Her er det viktigste muligheten til å delta i raids, som belønner spillere med status og gear. I tillegg får de tilgang på kunnskaper om spillet, praktisk hjelp og betydelige økonomiske fordeler gjennom guild-medlemskapet.

Studiens andre hovedproblemstillingen er: *Hvordan kan en forstå de sosiale relasjonene som oppstår innad i raide-guilds i World of Warcraft?* Raide-guilds er sosiale organisasjoner sammensatt av en heterogen spillergruppe med stor variasjon i alder, nasjonalitet og sosial bakgrunn. Selv om de er ulike utenfor spillet samles de gjennom lik tilnærming og målsetting i WoW. De sosiale relasjonene som oppstår innad i spillets raide-guilds er ikke ensartede, men varierer i nærhet og betydning for informantene.

Videre fremgår det at det eksisterer *kjerner*, eller sosiale nivåer, innad i raide-guilds, hvor de sosiale relasjonene varierer i nærhet og styrke.



Figur 3 Grafisk fremstilling av raide-guilds tre sosiale nivåer.

De mest perifære spillerne, som ikke deltar i raids, har liten sosial betydning for informantene. Det andre nivået består av en raide-kjerne i guilden som består av aktive raide-medlemmer. Innad i denne gruppen er de sosiale relasjonene sterkere og det sosiale utbyttet større. De sterkeste og mest betydningsfulle sosiale relasjonene, som av informantene betegnes som vennskap, finnes i mindre kjerner innad i raide-gruppen. Det er innad i disse indre kjernene at informantene danner nære vennskap

Selv om informantene mener WoW kan være en arena for dannelse av nære sosiale relasjoner og vennskap, mener informantene at vennskap i WoW har enkelte begrensninger i forhold til vennskap utenfor spillet. Her trekkes snever kommunikasjonskanal, en relativt anonymitet, og en mangel på dybde i relasjonene frem som hovedårsaker til dette.

5.2 Konklusjon

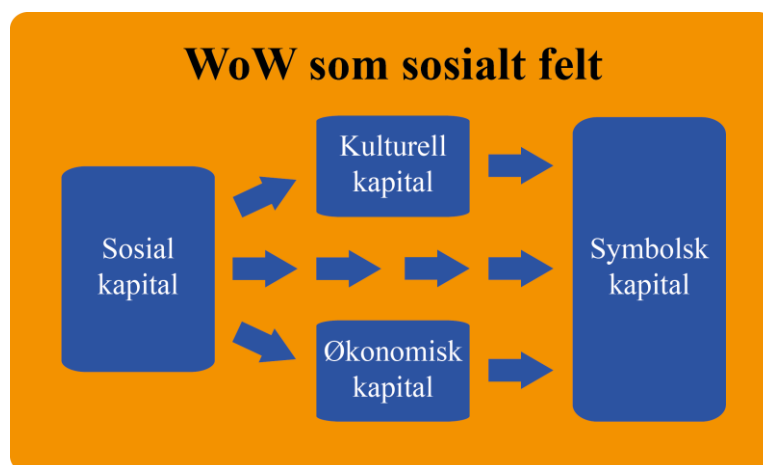
Oppgavens hovedproblemstilling er: *På hvilken måte fungerer raide-guilds som en kilde for sosial kapital for World of Warcraft-spillere?* Studien viser at raide-guilds fungerer som kilde for sosial kapital på flere måter for mine informanter. Utbyttet av å være medlem av raide-guilds er todelt, og informantene vektlegger både oppnåelse av individuelle mål og sosialisering med andre spillere som viktige funksjoner av deres guilds. Dette viser hvordan raide-guild er en kilde for både sosial og egen gevinsts.

Videre mener informantene det er et stort spenn i de sosiale relasjonene som skapes innad i raide-guilds. De anser noen guild-medlemmer som verktøy for å nå mål i spillet, mens andre

guild-medlemmer betegnes som nære og betydningsfulle sosiale relasjoner. Informantene trekker likevel et skille mellom nære sosiale relasjoner med utspring i WoW, og vennskap utenfor spillet. Stor geografisk avstand, snever kommunikasjonskanal og en mangel på allsidighet i vennskapene en stifter i spillet trekkes frem som årsaker for hvorfor nære sosiale bånd kan oppleves som mangelfulle sett i forhold til vennskap i det virkelige liv.

5.3 Teoretisk diskusjon

Jeg har analysert WoW som et sosialt felt ved å bruke Bourdieus teorier. Jeg har vist hvordan spillere kan oppnå makt, status og anerkjennelse gjennom tilegnelse av sosial, kulturell og økonomisk kapital. Videre har jeg undersøkt hvordan raide-guilds får betydning for den enkelte spiller ved å fungere som ressurs for individuell måloppnåelse. Et sentralt funn er at raide-guilds fungerer som en viktig ressurs for spillere gjennom å gi medlemmer tilgang på sosial kapital gjennom et utbygd sosialt nettverk av aktive spillere. Dette sosiale nettverket kan mobiliseres, og benyttes for å oppnå både kulturell og økonomisk kapital. Samtlige av disse tre kapitaltypene kan videre omdannes til symbolsk kapital, og gi spilleren anerkjennelse, status og innflytelse i det sosiale feltet WoW utgjør. Dette oppsummeres i Figur 4.



Figur 4. Illustrasjon av hvordan spillere gjennom akkumulasjon av sosial kapital kan tilegne seg de andre kapitalformene

Ved bruk av Taylors (2006) begreper *power gamer* og *casual gamer* har jeg belyst hvordan WoW kan ses på som et meritokrati, hvor ens ferdigheter, kunnskaper, tilhørighet og gear ligger til grunn for den sosiale lagdelingen. Videre har jeg illustrert hvordan informantene på målrasjonelt og instrumentelt vis oppsøker og benytter raide-guilds for å tilegne seg symbolsk kapital gjennom kunnskap, bedre ferdigheter og bedre gear.

Et annet funn er hvordan raide-guilds normer fordrer en form for gaveøkonomi, og skaper en generalisert form for resiprositet (jamfør Putnam 2000). Den generaliserte resiprositeten fremstår som den mest rasjonelle for guilden som helhet, og gjennom sirkulasjon av forbrugsgoder og valuta innad i guilden skaper den en solidaritet og et samhold som fostrer nærmere sosiale relasjoner.

Som medlem av en raide-guild danner WoW-spillere sosiale nettverk som består av relasjoner som samsvarer med Putnams definisjon av både *overskridende* og *sammenknyttende* sosial kapital (Putnam 2000). Ulik sosial, kulturell og geografisk bakgrunn på den ene siden, og likhet i spillernes mål, ambisjoner og ideologier viser hvordan medlemmer av raide-guilds kan overskride langs noen sosiale dimensjoner og sammenknytte gjennom andre.

Raide-Guilds tre sosiale nivåer (som vist i Figur. 4) fordrer sosiale relasjoner som varierer i styrke og betydning for informantene. Perifære spillere som befinner seg utenfor guildens raide-gruppe utgjør de sosiale relasjonene som i størst grad samsvarer med Putnams (2000) overskridende sosiale kapital. Innad i raide-gruppen får sosiale relasjoner større sosial betydning, og samsvarer i større grad med sammenknyttende sosial kapital. I raide-guilds tredje sosiale nivå, eller indre kjerne finnes de nærmeste og mest betydningsfulle sosiale relasjonene. Disse kjernene er preget av en viss homogenitet og eksklusivitet, og innad i dem utvises en stor grad av tillit, og kontobytting er her et vanlig fenomen. Putnam (2000) vektlegger homogenitet, eksklusivitet og tillit som sentrale dimensjoner ved sammenknyttende sosial kapital, og derfor kan relasjonene som dannes i de indre kjernene i raide-guild ses på som de som i størst grad samsvarer med denne typen sosial kapital

Videre viste Goffmans (1992) teori om *frontstage*- og *backstage*-områder seg relevant i forhold til den snevre kommunikasjonskanalen i WoW. Denne sneverheten fører til at informantenes frontstage-område begrenses, noe som skaper en relativ anonymitet mellom spillere. Dette mener informantene kan skape en barriere mellom spillere og føre til mistillit og usikkerhet.

Et viktig funn er derfor at raide-guilds kan gi spilleren tilgang på både sammenknyttende og overskridende sosial kapital. Putnam (2000) poengterer viktigheten av begge disse formene for sosial kapital for individet, og ut fra mine funn kan en kanskje hevde at raide-guild gir den enkelte spiller tilgang på det beste fra begge verdener.

Studien er basert på et ikke-representativt utvalg av aktive WoW-spillere. På bakgrunn av dette kan ikke funnene generaliseres. De kan derimot danne et grunnlag for videre forskning på sosial kapital i raide-guilds, og de sosiale relasjonene WoW-spillere oppretter over internett.

5.4 Videre forskning

Denne studien har fokusert på sosial kapital og relasjonene som dannes i raide-guilds i World of Warcraft. For å undersøke viktigheten og nærheten av de sosiale relasjonene i raide-guilds vil en statistisk representativ spørreundersøkelse være aktuell. På denne måten kan også resultatene generaliseres til populasjonen.

Videre har jeg redegjort for at World of Warcraft representerer en snever kommunikasjonskanal for informantene. Et interessant tema for videre forskning er hvordan WoW-spillere i raide-guilds gjennom det begrensede *frontstage*-området (Goffman 1992) presenterer seg selv og styrer andre spilleres inntrykk av en selv, og hvilken betydning dette får for de sosiale relasjonene i guilds.

Jeg har belyst at informantene anser sosiale relasjoner som dannes i raide-guilden sin som mer endimensjonale og overfladiske, da de har sitt utspring, og i all hovedsak dreier seg om WoW. Et interessant tema for videre forskning er hva som skjer med disse relasjonene når en av partene slutter å spille WoW, da spillet utgjør deres eneste plattform for samhandling.

6. Litteratur

Aakvaag, Gunnar C. (2008). *Moderne sosiologisk teori*. Oslo: Abstrakt forlag AS.

Battle.net (2013). "Beginners guide". Hentet 21.03.13 fra Battle.net:

<http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/late-game>

Bourdieu, Pierre (1995). *Distinksjonen – En sosiologisk kritikk av dømmekraften*.

Oslo: Pax Forlag A/S.

Bourdieu, Pierre (1986). «The forms of capital». Hentet 12.11.12 fra:

<http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/fr/bourdieu-forms-capital.htm>

Braathen, Frøydis (2009). «Spill dataspill og bli en bedre sjef» Hentet 28.03.13 fra:

http://www.aftenposten.no/jobb/article3389315.ece#.Ub98z_n0GFI

Bustad L., Gunnar Hultgreen, Arnhild A. Kristiansen, Sindre G. Meldalen, Hans- Martin T. Ruud og Espen Sandli (02.11.2011). "Er det slik terroristen trente på å drepe?", artikkel i Dagbladet

Castells, Manuel (2001). *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: Oxford University Press

Chen C., Chuen-Tsai Sun og Jilung Hsieh (2008). "Player Guild Dynamics and Evolution in Massively Multiplayer Online Games". *CyberPsychology & Behavior*, Volume 11, Number 3

Fyrand, Live (2005). *Sosiale nettverk: Teori og praksis*. Oslo: Universitetsforlaget.

Giddens, Anthony (2006). *Sociology – Fifth Edition*. Cambridge: Polity Press.

Gjesvik, Kalle (2009). *Lek eller alvor? Online rollespill og virtuelle verdener*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS.

Goffman, Erwin (1992). *Vårt rollespill til daglig*. Oslo: Pax Forlag AS.

Huijts, Tim (2011). *Social Ties and Health in Europe: Individual Associations, Cross-National Variations and Contextual Explanations*. Nijmegen: Ipskamp Drukkers Nimjegen.

Internetworldstats.com (2013). Hentet 12.04.13 fra Internet world stats:

<http://internetworldstats.com/stats.htm>

ISFE (2012). "Videogames in Europe: Consumer study – Norway November 2012". Hentet 23.02.13 fra:

http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf

Jakobsson, Mikael og Taylor, T.L. (2003). "The Sopranos Meets Everquest: Social Networking in Massively Multiplayer Online Games." Hentet 22.02.13 fra: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf>

Lervik, Lasse (2013). «World of Warcraft har mistet 1,3 millioner spillere på tre måneder». Hentet 10.05.13 fra: <http://www.pressfire.no/nyheter/PC/6934/World-of-Warcraft-har-mistet-13-millioner-spillere-p-tre-mneder>

Munn, N.J (2011). *The realities of Friendship in Immersive Virtual Worlds*. Ethics Inf Technol, vol 14: s. 1-10.

NPD Group (2013). "The US experiences Decline in Total Number of Gamers." Hentet 13.04.13 fra: https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/pr_120905/

Putnam (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.

Ringdal, Kristen (2007). *Enhet og mangfold. Samfunnsvitenskapelig forskning og kvantitativ metode*. 2. utgave. Bergen: Fagbokforlaget.

Seale C., Gobo G., Gubrium J.F., og Silverman D. (2010). *Qualitative Research Practice*. London: SAGE publications.

Skype (2013). «What is Skype?». Hentet fra: <http://www.skype.com/en/what-is-skype/> 25.04.2013

South Park Studios (2006). "Make Love, Not Warcraft". Hentet 16.04.13 fra South Park Studios: <http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>

Steinkuehler, C., & D. Williams (2006). «Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places" ». *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), article 1.

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

Thagaard, T. (2004). *Systematikk og innlevelse*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke.

Tjora, A. (2010). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Oslo: Gyldendal akademisk.

Veblen, Thorstein (1967). *Den arbeidsfrie klasse*. Oslo: Gyldendal.

Wang, Tricia (2006). *A Marxian Analysis of World of Warcraft: Virtual Gaming Economies Reproducing Capitalistic Structures*. <https://triciawang.pbwiki.com>

Wikipedia (2013) Ventrillo

Williams, D., Nicholas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee og Eric Nickell (2006). «From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft». *Games and Culture*, Volume 1, Number 4, 338-361.

Wollebæk, Dag og Siegaard Signe (2011). *Sosial kapital i Norge*. Oslo: Capellen Damm AS.

Wowprogress.com (2013). «Guild Rankings». Hentet 13.03.13 fra:
http://www.wowprogress.com/rating.tier15_25

7. Figurliste

Figur 1. Skjerm bilde som illustrerer hvordan en skaper og skreddersyr en karakter i WoW	3
Figur 2. Illustrasjon av hvordan sosial kapital kan være en ressurs for å oppnå gevinst.....	17
Figur 3 Grafisk fremstilling av raide-guilds tre sosiale nivåer.	54
Figur 4. Illustrasjon av hvordan spillere gjennom akkumulasjon av sosial kapital kan tilegne seg de andre kapitalformene	55

VEDLEGG 1 – Begrepsliste

Enchants: Magiske formler som gjør karakterenes våpen og rustning sterkere og bedre.

Epic: Betegnelse på det ypperste utstyret som finnes i WoW.

Flasks: Trylledrikk som gjør karakteren din betydelig sterkere i en viss periode.

Gear: Fellesbetegnelse for våpen, rustning og annet utstyr karakteren kan ikke se.

Guild: Spillerskapt organisasjon av spillere.

Guildie: Slang for guild-medlem

In-game: Betegnelse som brukes på å være pålogget i spillet.

IRL: In Real Life. Brukes om aktivitet og forhold som finner sted utenfor spillet.

Karakter: Spillerens avatar i spillet.

Klasse: Karakterer kan ha 11 forskjellige klasser. Ut fra valg av klasse får karakteren forskjellige egenskaper. En er avhengig av rett sammensetning av klasser og å gjennomføre vanskelig innhold i WoW.

Loot: Når en nedkjemper en fiende kan en ransake, eller *loote*, liket for å finne gjenstander som gull, våpen og rustning. Gjennom å loote fiendene en dreper finner en stadig bedre gear.

Mounts: Mounts er et fellesbegrep for spillets ridedyr, som brukes for å komme seg rundt i verden raskere.

Pets: Kjæledyr som spillere kan samle på.

PvP: Player vs. Player. Begrepet brukes om aktivitet der spillere konkurrerer mot andre spillere

Quest: Oppdrag spillere kan gjennomføre for å få belønninger som gull og gear.

Raid: De vanskeligste dungeons i spillet kan kun gjennomføres med større konstellasjoner av spillere. Disse kalles raids, og består av ti eller tjuet fem spillere.

Raide-guild: målrettet og rasjonell organisasjon i WoW, hvor hovedfokuset er gjennomføring av raide-dungeons og utvikling av enkeltspillere gjennom tilegnelse av stadig bedre gear.

Titles: Titles er en fellesbetegnelse for forskjellige navn som kan vises bak ens karakters navn. Eksempler er «Kingslayer» og «the Explorer». En får titler gjennom å utføre bestemte handlinger i WoW, og i mange tilfeller er titlene svært krevende og tidkrevende å skaffe.

Vanity-items: Fellesbetegnelse på gjenstander i WoW som ikke har noen funksjon utenom det kosmetiske. Eksempler er kjæledyr og kjoler.

Ventrillo: Et såkalt VoIP-program (voice-over-internet Protocol) som gjør brukere i stand til å snakke sammen over datamaskin som om det var en telefonsamtale med flere deltakere.

VEDLEGG 2 – Intervjuguide

Hei, mitt navn er Martin Andreassen og jeg kommer fra ISS. Jeg skriver en masteroppgave om sosiale relasjoner og fellesskap i WoW. Takk for at du vil delta i undersøkelsen min.

Er det greit at jeg bruker båndopptaker? Alt som blir sagt under intervjuet er konfidensielt, og skal kun brukes i konteksten av denne oppgaven. Jeg vil også informere om at du når som helst under intervjuet kan trekke deg, eller ta kontakt i ettertid hvis du angrer på din deltakelse.

Oppvarmingsspørsmål:

1. Hvor gammel er du?
2. Hva gjør du til daglig?
3. Har du noen andre fritidssysler i tillegg til WoW?
4. Spiller du noen andre spill i tillegg til WoW?

Hoveddel – innledning:

1. Hvor lenge har du spilt WoW, og hvordan startet du å spille?
2. Hvorfor spiller du WoW?
3. Hvor mye tid vil du si at du vanligvis bruker i løpet av en dag/uke?
4. Har du noen spesielle mål med WoW-spillingen din?
5. Har du noen gang blitt lei, eller vurdert å slutte med WoW (I så fall, hvorfor)?

Spillestil:

1. Hvordan type spiller vil du selv si du er (sosial, konkurrerende, selvutviklende etc.)?
2. Spiller du mest alene, eller sammen med andre?
3. Har du noen RL-venner du spiller sammen med?
4. Spiller du ofte med RL-venner eller guildmedlemmer?
5. Har du møtt nye bekjente gjennom guilds eller WoW generelt?
6. Tror du det er viktig å ha et nettverk for å være suksessfull i WoW Hvorfor?

Generelt om guilden:

1. Hva anser du som guildens hovedfunksjoner?
2. Hvor aktiv er du i guilden?
3. Hvordan opplever du din posisjon i guilden sosialt sett?
4. Hvordan kommuniserer du med guildmedlemmene dine (chat, teamspeak, skype e.l.)?

5. Har du noen gang sluttet, eller vurdert å slutte i guilden?

Opplevelse av forhold innad i guilden:

1. Hvordan vil du beskrive ditt forhold til de andre medlemmene i guilden?
2. Hvis du må kategorisere dine kontakter i WoW, vil du si de er venner, bekjente, eller en plass der imellom?
3. Er forholdene i guilden annerledes enn forholdet du har til venner og bekjente utenfor spillet?
4. Hvis ja, på hvilken måte anser du forholdet som annerledes?
5. Hva er årsaken til at forholdet er annerledes?
6. Anser du vennskap/bekjentskaper i WoW som mindre verd eller flyktigere enn vennskap utenfor spillet på noen måte?

Kontakt utenfor spillet:

1. Har du kontakt med guildmedlemmene i andre kontekster utenfor spillet?
2. Har du møtt noen av guildmedlemmene ansikt til ansikt? Hvordan var det?
3. Tror du at å møtes ansikt til ansikt gir et bedre grunnlag for vennskap på noen måte?
4. Har du deltatt på såkalte guild-meets? Hvis ja, hvordan var det å samles i en annen kontekst enn for å spille WoW?

Fellesskap og støtte:

1. En raide-guild er i utgangspunktet ganske målrettet. Har dette innvirkning på det sosiale miljøet?
2. Mener du at det er en fellesskapsfølelse i guilden (I så fall, hva skaper denne følelsen)?
3. Hva betyr dette fellesskapet for deg, og for guilden som helhet?
4. Kan fellesskapsfølelsen sammenlignes med den som eksisterer i en vennegjeng eller en familie?
5. Kan du vende deg til guilden for hjelp/tjenester?
6. Er hjelpen en mottar fra guildmedlemmer basert på forventninger om gjensidighet?
7. Kan guilden fungere som en kilde for støtte (sosial/økonomisk e.l.)?
8. Har du opplevd å få støtte fra guildmedlemmer (på noen måte)?
9. Kan dette i så fall sidestilles/sammenlignes med støtte fra venner utenfor spillet eller familie?

10. Er det enkelte ting du ikke deler med guilden/online-bekjentskap, men som du kan dele med venner utenfor spillet?
11. Hvis ja, hvilke ting? Hva er årsaken til det?
12. Har det noen gang oppstått konflikter/krangling i guilden? Hvordan ble i så fall det taklet?
13. Medfører WoW noen begrensninger for sosial omgang/forhold (sett i forhold til vennskap utenfor spillet)?

Status og makt:

1. Hva er din rank i guilden?
2. Er status viktig for deg i WoW (I så fall, hvorfor)?
3. Hva gir status i WoW?
4. Hvordan forhold har du til slike statussymbol i WoW (som mounts, tabards, pets, titles osv.)?
5. Anser du guilds/nettverk som viktig for å oppnå høy status i WoW?
6. Bruker du statussymboler bevisst for å skille deg ut/vise ferdighet?
7. Gir disse statussymbolene noen form for anerkjennelse?
8. Kan slike statussymboler brukes for å få innpass eller makt i WoW?
9. Er det viktig for deg å ha kjennskap til spillet (kunnskap om boss encounters, lore, og klassene/talents i WoW)?
10. Hva fører til statustap i WoW?
11. Hva gjør spillere til «noobs» i dine øyne?
12. Hvordan ser du på lavstatus-spillere?

Avslutning:

Er det ellers noe du vil tilføye/utdype, eller noe du mener vi ikke har dekt tilstrekkelig enda? Vil nevne nok en gang at om du i ettertid ønsker å trekke deg fra prosjektet, kan du når som helst kontakte meg.

Tusen takk for intervjuet!