

Vasseng Sondre

Sammen i byen

En stedsanalyse av storbylivet i *Wow Classic*

Masteroppgave i Geografi

Veileder: Thomas Halvorsen

Mai 2021



Vasseng Sondre

Sammen i byen

En stedsanalyse av storbylivet i *Wow Classic*

Masteroppgave i Geografi
Veileder: Thomas Halvorsen
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap
Institutt for geografi



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

I denne oppgaven har jeg utforsket om bylivet i *World of Warcraft Classic* har kvaliteter som sammenfaller med *tredjesteder*. *Tredjesteder* kjennetegnes av at de fungerer som møtested utenfor hjem og arbeidet i kjente omgivelser og lokalt felleskap. I det siste har det blitt gjort flere studier på *World of Warcraft*, men det gjenstår fortsatt manglende forskning på bylivet som spiller seg ut og betydningen det har for spillerne. Denne undersøkelsen forsøker å bidra til kunnskapshullet ved å gi innsikt om bylivet i *Wow Classic* som *tredjested*. Undersøkelsen er basert på kvalitative intervju, med deltagende observasjon og tar i hovedsak utgangspunkt i spillerne sine egne opplevelser, oppfatninger og kollektive minner ifra bylivet. Et av hovedfunnene er at byene ser ut til å spille en betydelig rolle i spillernes liv. Ved å delta på alt fra enkle og lekne gjøremål til større arrangementer og konkurranser med mange deltakere varierer spillerne måter å spille på. Det viser seg at de enkelte spillerne danner seg små lokale felleskap som de jevnlig deltar på arrangementer med. Ved å bringe arrangementer fra det ekte livet inn i *Wow*, for eksempel quiz og nyttårsfeiring, tar spillerne eierskap til spillets byer og knytter sosiale bånd. Det utvider byenes funksjon fra å bare være et spill til å bli et sentralt møtested for å treffe likesinnede eller opprettholde kontakt med gamle kjente på tvers av geografiske avstander.

Abstract

In this thesis, I explore whether the cities of *World of Warcraft Classic* functions as *third places*. *Third places* are recognized as social gathering places away from home and work which fosters local community. Previous studies regarding *World of Warcraft* have been done, yet there are no studies focusing on the meaning of city life have for the *Wow Classic* users. This thesis aims at contributing to filling the knowledge gap by providing insight into *Wow Classics* cities as third places. The player's own experiences and memories are gathered through qualitative interviews and participating observations. One of the key findings is the meaning the city life in *Wow* seems to have for the players. By participating in both simpler arrangements and bigger gatherings numerous gamers present, the players varying their playstyle and how they act in the environment. The evidence from the players shows that the player fosters small communities which they often engage with. By bringing events from real life into *Wow*, like quizzes and New Year's Eve celebration, the players take ownership of their environment and tie social bonds. This expands its cities function beyond simply a game to being a central place for meeting like-minded and sustain already established friendships across geographical borders.

Forord

Først og fremst vil jeg takke alle spillerne som ønsket å stille til intervju for å fortelle om sine opplevelser. Jeg vil også takke veilederen min Thomas. Takk til dere som hjalp meg underveis, særlig Nora. Ikke minst vil jeg takke Lånekassen. Tilslutt ønsker jeg å takke kjæresten min Embla som har vært til god hjelp.

Velkommen til storbylivet i *Wow classic!*

Intensjonelt forlatt som en blank side

Innhold

Innledning	9
Formål og Problemstilling	12
Studieområdet	13
Del I Teori og metode	17
1. Sted i geografifaget	18
1.1 Medier og sted	19
1.2. Ny-media og sted.....	21
1.3. Tredjesteder	25
1.4. Muligheter og begrensninger i (virtuelle) tredjesteder	31
2. Metode	35
2.1. Problemet med synet på virtuelle steder.....	35
2.2. Om metoden og metodevalg.....	36
2.3. Intervjuguide og semi-strukturerte intervju.....	37
2.4. Deltagende Observasjon.....	43
Del II Funn og analyse	48
3. Bylivet i Wow Classic	50
Kap I. Sammen i byen	54
3.1 Tilbakeblikk, nostalgi og felleskap.....	55
3.2. Hangouts og chill i sentrum.....	62
3.3. Handel- og handelskulturen.....	68
3.4 En by med mangelfulle sanseinntrykk.....	74
Kap II. Det spontane bylivet.....	76
3.5 Tilfeldige initiativ	77
3.6. Kasino.....	77
3.7. Duel	80
4. Kulturbyen initiativer fra Blizzard og fra spillere	82
Kap III. Initiativ fra Blizzard.....	84
4.1 Halloween.....	85
4.2. Darkmoon faire.....	91
Kap IV. Initiativ fra spillere	96
4.3. Nyttårskvelden som aldri blir glemt	97
4.4 Ukentlig Quiz!.....	100
4.5. Minnestunden i Kapellet.....	103

Del III Diskusjon	106
5. Virkelig eller forestilt?	107
5.1 Et nøytralt sted?.....	107
5.2. Et inkluderende bymiljø	109
5.3. En lekeplass for alle.....	112
5.4 Hjemlighet i kjente omgivelser	113
5.5 Nostalgi	114
Konklusjon	115
Forslag til videre studier	118
Referanseliste	120
Andre referanser:	123
Bildeliste:	124
Vedlegg/Appendiks	126
Vedlegg 1: Informasjon om forskningsprosjektet	127
Vedlegg 2: Intervjuguide.....	131
Vedlegg 3: Begrepsliste over viktige begreper.....	135

Innledning

I 2004 lanserte spillselskapet *Blizzard Entertainment* et *massively multiplayer online role-playing game* [MMORPG] kalt *World of Warcraft*, ofte forkortet til *Wow*. I et MMORPG møtes et stort antall mennesker verden over på en felles digital arena og spiller samme spill. Siden 2004 har *Wow* hatt flere utvidelsespakker. I 2019 valgte *Blizzard Entertainment* å relansere den første utgaven av *World of Warcraft*, som av fansen omtales som *Wow Vanilla*. Relanseringen heter offisielt *Wow Classic*. I den fiktive verdenen *Azeroth*, lager spillerne seg en karakter, bli med i en av klanene, *Alliance* eller *Horde*, og utforsker et univers fylt av andre *player characters* [PC], i tillegg til *non-player characters* [NPC]. *Quests* (oppdrag) og *battles* (kamper) kan utføres sammen med andre spillere i en *guild*, i grupper, eller alene, og gir belønning i form av *gull* eller gjenstander som tilføyer oppgradering til spillerens karakter. Gjennom *professions* (yrke) kan spillerne blant annet lage rustninger og våpen, og i byene driver spillerne handel med andre spillere eller via auksjon. I *Wow Classic* starter spillerne med karakteren sin på level 1 og kan avansere til level 60 ved å drepe monstre og fullføre *quests*. På reisen gjennom *Azeroth* kan spillerne spille ut *Horde-Alliance* narrativ ved å kjempe mot hverandre enten i *battlegrounds* [BG] eller i *open world*.

Det finnes primært tre typer av spillmiljø, (*servertyper*), med grader av sårbarhet for å havne i konflikt med motsatt klan. 1) *Player versus Player* [PvP], hvor spillerne er i konflikt med motsatt klan til enhver tid. 2) *Player versus Environment* [PvE], hvor spillerne kan skru av og på funksjonen for å være eller ikke være i konflikt med motsatt klan. 3) *Role Playing* [RP], hvor spillerne kan skru på funksjonen for konflikt, men hvor det normalt ikke er konflikt-narrativ som gjelder, men heller rollespill. Mellom de konfliktfylte landområdene i

Azeroth finnes det tre storbyer for hver klan. Hver klan har en hovedby, som er *Stormwind* for *Alliance* og *Orgrimmar* for *Horde*. Fra eventyrlig utforskning til rollespill og mer avslappet oppførsel som, *hangout* og sosialisering.

I denne framstillingen tar jeg dere med på en reise inn i kjernen av bylivet i *Azeroth*, og til spillernes hverdagsliv i *World of Warcraft Classic*. *Azeroth* er en stor verden med mye å by på. Jeg har valgt å begrense oppgaven ved å se på storbylivet i de to mest aktive byene i *Classic*: *Orgrimmar* og *Stormwind*.

World of Warcraft generelt, og særlig storbylivet i *Classic*, skiller seg fra de fleste andre spill. Der spill vanligvis har en naturlig slutt hvor man enten har vunnet eller fullført en historie, kan man i *Wow Classic* alltid fortsette å spille. I denne oppgaven vil jeg undersøke hvordan hovedbyene *Stormwind* og *Orgrimmar* evner å knytte spillerne fysisk, sosialt og emosjonelt sammen i tid og rom gjennom spillernes egne opplevelser, og måten de snakker om *Azeroth* på. Med utgangspunkt i funnene er det tre kjerneelementer som er avgjørende faktorer: 1) Det dagligdagse, som daglige vaner, situasjoner og *hangout* i byene. 2) Det sosiale bylivet i lys av spontane og tilfeldige hendelser og initiativ. 3) Arrangementer og festligheter spillerne deltar på. Det høres kanskje rart ut for dem som ikke har spilt *Wow Classic* selv, men for spillerne er storbyene *Stormwind* og *Orgrimmar* steder for sosialisering, engasjerende arrangementer og vittige aktiviteter.

Hvor studere virtuelle verdener?

Bakgrunnen for forskningen er todelt. Først og fremst har jeg en egeninteresse for spill og ser også en økende samfunnstrend der flere og flere setter pris på å spille. For eksempel har *E-sports* aldri vært større og ifølge Goldman Sachs er det på veg til å ta igjen National football League [NFL].¹ Med avansert teknologi blir spillene enda mer realistiske og variasjonen bredere i spillutvalget. Det gjør at flere finner noe de liker, og at nye personer starter å spille. *World of Warcraft* serien er trolig en av de mest kjente spillene på markedet. På *Blizzards* konferanse i år, lanserte de nok en gang en fornyet utgave av *Wow*. Denne gangen en fornyelse av utgaven - *Burning Crusade*, og fansen har allerede stormet til skjermene for å delta når den mørke portal åpner seg i løpet av sommeren. Etter å ha spilt *World of Warcraft* serien over flere intervaller i en rekke år har jeg selv mange erfaringer fra spillet. Det har både vært artig og givende. Den andre grunnen til å studere virtuelle verdener er fordi det er

¹ Forsland (2018) *Profesjonelle dataspillere ny gigantindustri: – Esport blir større enn NFL i 2022*. E24.

manglende forståelse blant mange utenom spillverden for at spill kan være varierte, givende på ulike måter og ha stor betydning for folk. Derfor ønsker jeg å bidra med dypere innsikt om *MMO* gjennom *World of Warcraft Classic*.

I moderne tid har det vært en økt interesse for ny-media, videospill, dataspill og spillkultur som voksende fenomener innenfor fagområder som kulturstudier, geografi, urbanisme, sosiologi og psykologi. I tillegg har forskere innen geografi, mediastudier og teknologi hatt økt entusiasme om å forstå menneskelige møter med virtuelle verdener i video- og dataspill, tv og film.² Ash og Gallacher har foreslått tre måter å gå fram på for å berike litteraturen om geografi og dataspill: 1) Å utforske geografi og dataspill i tilknytning til fremstillingen av representasjoner og geopolitikk. 2) Å utforske geografisk spredning i produksjon og forbruk av dataspill. 3) Å utforske kulturgeografisk praksis i dataspill.³ Mens geografiske studier innen dataspill har fokusert på enten virtuelle representasjoner og geopolitikk, eller romlig praksis.⁴ Derimot er det få geografiske studier som har sett på hvordan *MMO* fungerer som en fysisk og sosial møtearena hvor mennesker verden over knytter lokale fellesskap.⁵

I mer inngående forskning på *MMORPG* har flere latt seg fascinere av *World of Warcraft*. Et bredt utvalg av temaer som identitet, språknormer og sosialt fellesskap har blitt utforsket innenfor og utenfor spillet. Derimot er det ingen studier gjort på bylivet i *Wow* så vidt jeg kjenner til. Oppgaven min er ikke nyskapende, men jeg vil våge meg på å si at den tilføyer et nytt perspektiv til eksisterende forskning, og fyller dette kunnskapshullet. Som geografen Anderson har bemerket, er vi mennesker ofte følelsesmessig tilknyttet våre omgivelser, og geografer har oppfordret til å vie mer oppmerksomhet til studier om menneskets tilknytning til steder.⁶ Her trengs også dypere innsikt i vår interaksjon med virtuelle steder.⁷ Premisset for denne oppgaven er derfor at *Azeroth* kan forstås som et sted, men at det er usikkert hvilken type sted dette er og hva stedet har å si for spillerne.

² Mer overordnede samleverk i gjennomgående metode, og studier, se: Craine et al., (2008) *Aether. The journal of media geography* | Silverstone (2003) *Television and everyday life* | Moores (2012) *Media, place, and mobility*.

³ Ash and Gallacher (2011) *Cultural Geography and Videogames*. Geography Compass.

⁴ For en geopolitisk analyse av et dataspill se: Vanolo (2012) *The political geographies of liberty city*. For en analyse om 'post-minne' av et virtuelt landskap i et dataspill se: Jones og Osborne (2020) For en analyse av kroppslig respons gjennom navigasjon og orientering i dataspill se Ash (2010) *Teleplastic technologies: charting practices of orientation and navigation in videogaming*. Se også Paiva (2015)

⁵ Crowe og Bradford (2006) *Hanging out in Runescape': Identity, Work and Leisure in the Virtual Playground*

⁶ Anderson (2015s. 56) *understanding cultural geography: place and traces*

⁷ Hay (2016, s. 336-337) *Qualitative Research Methods in Human Geography*. Se også historien om Mats, referansen finner du bakerst i referanselisten, NRK (2019)

Formål og Problemstilling

Denne oppgaven handler om livet som finner sted i dataspillet *World of Warcraft Classic*. *Wow Classic* er en fornyelse av den første spillutgivelsen av *World of Warcraft* som spillerselskapet *Blizzard Entertainment* lanserte i 2004. Flere utvidelsespakker har blitt utgitt fram til i dag, og i 2008 hadde spillet over 11 millioner abonnenter verden over. Spillet er ansett som det største innen MMO-kategorien gjennom tidene.⁸ Siden 2008 har tallet på abonnenter sunket en del, men spillet fikk sin renessanse med hundretusen, om ikke millioner, av tilbakevendende abonnenter da *Classic* ble lansert i 2019.

Formålet med denne oppgaven er å bruke *Wow Classic* som et eksempel til å illustrere at et virtuelt sted kan være vel så ekte og betydningsfullt som andre steder. Hensikten er å bidra med mer kunnskap om spilleres hverdag, spillkultur og spillverdener. I oppgaven undersøker jeg hvordan to storbyer i verdenen *Azeroth* i *Wow Classic* fungerer som et *tredje sted* for sosiabilitet, og som et mulig fysisk rom for å knytte mennesker sammen på tvers av geografiske avstander. Problemstillingen jeg har valgt for denne oppgaven er:

Bylivet i Azeroth, et tredjested?

Her skal jeg se på hverdagslivet og sosiale arrangementer som utspiller seg i storbyene *Stormwind* og *Orgrimmar*. For å analysere hvordan spillerne selv påvirker og blir påvirket av storbylivet, har jeg intervjuet spillere om deres egne opplevelser og syn på bylivet i *Azeroth* som et sted. I tillegg har jeg utført observasjoner fra en tid til en annen på to ulike *servere*.

Oppgaven er delt inn i tre hoveddeler. I første del definerer jeg sted slik det skal brukes for min videre analyse av *Stormwind* og *Orgrimmar* i *Azeroth*. Jeg har tatt utgangspunkt i Oldenburgs *tredjesteder*,⁹ og vinklet det geografisk. Dette forklares og begrunnes nærmere i første del. I andre del belyser jeg storbylivet i *Azeroth* som et tredje sted gjennom spillernes egne oppfatninger og opplevelser, som; stedlig tilknytning, daglige hendelser, arrangementer og sosial kontakt med andre spillere. Her ser jeg på hvordan spillerne bruker spillet som et fysisk sted hvor spillerne kan møte andre og skape kollektive minner gjennom interessante opplevelser. I tredje del diskuterer jeg spillernes opplevelse for å kunne si noe om dybden og betydningen disse erfaringene har. I diskusjonen plukker jeg opp

⁸ Chiang (2010) *Blizzard on World of Warcraft's 12 Million Subscribers, And Its Upcoming MMO Successor*. *Forbes*.

⁹ Oldenburg (1999) *The great good place*.

trådene fra de forrige delene og konkluderer til slutt.

Studieområdet

Geografien i *Wow Classic* er stor. Spillerne reiser til fots, med beist, eller med fly gjennom soner av høye fjell, jordbruksland, fjorder, skogholt, jungler, ørkener, og åpent hav. Imellom de ulike landskapene finner hver klan: *Allianse* og *Horde* sine byer, som skal være et sentrum for viktige aktiviteter som fasilitere til ulik bruk og som er en sikker grunn som sikrer spillerne mot angrep fra motsatt klan. Før jeg går videre på neste kapittel skal jeg først vise med kart hvor studien er tatt ifra bylivet i det virtuelle spillet *Wow Classic*. Nedenfor vises kart av kontinentene som tilsammen utgjør Azeroth i *Wow Classic*. På de følgende sidene er det kart av *Stormwind* og *Orgrimmar* også.



Bilde 1: Bildet viser kart over Azeroth slik kontinentene er delt i *Wow Classic*. Til høyre er kontinentet Eastern Kingdom – med de fleste allianse-territoriene, hvor *Stormwind* ligger. Til venstre ser vi Kalimdor med de fleste horde-territoriene, hvor *Orgrimmar* ligger. Bildet er tatt ifra *Wow Classic*. I tillegg har jeg skrevet på de to hovedbyenes beliggenhet.



Bilde 2: Bildet viser kart over sonen Stormwind ligger i; kjent som Elwynn Forest. Tatt og hentet fra *Wow Classic*.



Bilde 3: Bildet viser kart over sonen Orgrimmar ligger i; kjent som Durotar. Tatt og hentet fra kartet i *Wow Classic*.



Bilde 4: Bildet viser et kart av byen *Stormwind* og inndelingen av de ulike kvartalene. I tillegg har jeg signalisert sentrum av byen. Tilgjengelig fra: <https://Wow.gamepressure.com/map.asp?ID=42>



Bilde 5: Bildet viser et kart av byen *Orgrimmar* og inndelingen av de ulike delene av byen. I tillegg har jeg signalisert sentrum av byen. Tilgjengelig fra: <https://Wow.gamepressure.com/map.asp?ID=44>

Del I Teori og metode

1. Sted i geografifaget

I dette kapittelet skal jeg presentere det teoretiske rammeverket jeg har valgt for oppgaven. Kapittelet er delt inn i tre. Jeg starter med å kontekstualisere sted i geografifaget. I andre seksjon knytter jeg stedsbegrepet opp til media, og nyere forskning på ny-media og sted. I tredje seksjon present jeg valg av stedsteori og begrunner valget.

Sted er mye brukt i geografisk forskning, og ifølge den toneangivende geografen Tim Cresswell, er det trolig ansett som det viktigste begrepet.¹⁰ Stort sett alle har en forestilling om sted. Geografi er om sted, uten at sted nødvendigvis er under eierskapet til geografi. Stedsbegrepet varierer og defineres ulikt i fagtermer og i dagligtalen. Distansert eller nærhet til sted kan variere ut fra kjennskap, involvering og erfaring. Sted er ofte ukonkret, men likevel noe håndfast på samme tid. Når vi leter etter steder, kan vi forville oss til andre steder og vi kan enten føle oss på innsiden eller på utsiden av et sted. I dagligtalen kan sted omfavne våre omgivelser, som et avgrenset område, det fysiske og materielle, men også som noe betydningsfullt og stemningsfullt, altså immaterielt. Sted brukes om hjemmene våre, uteplasser vi kjenner, butikkene i nærområdet, det lokale torget og lignende småplasser. I andre sammenhenger brukes det til å referere til bestemte kvartaler, tettsteder, eller om større byer.

Geografer har vært opptatt av å finne sted, uten ensbetydning av begrepet har det ofte blitt brukt overlappende med begrepene, landskap og rom.¹¹ Tuan skilte intensjonelt mellom sted og rom. For Tuan er rom geometrisk og praktisk, gitt evnen til å bevege seg i rundt, sted er derimot et konkret sett med verdier, - og en 'organisert verden med mening'.^{12,13} Ifølge Tuan blir rom til sted når en tilnærmer seg følelsesmessige relasjoner og romlig kjennskap. For å kjenne på intimitet og tilhørighet til et sted trenger en person først og fremst erfaring. Et annet viktig moment er tid. Kjennskap og følelsesmessig involvering til et sted krever kontinuerlig oppmøte og retur. Ved å bli mer kjent med steder kan vi føle på mer stabilitet og trygghet når vi ferdes i omgivelsene. Sted er sammensatt av symboler, i det strukturelle, materielle, fysiske, immaterielle, kulturelle og det sosiale som tilsammen utgjør et sted. Men sted er også en måte å se verden på. Ifølge Pucocock er steder relatert til ens favoritt stol, et rom

¹⁰ Cresswell (2008, s.1)

¹¹ Ifølge konklusjonen til Setten (2006) virker det som landskap og sted overlapper. Ofte omtales landskap om det visuelle og sted om menneskelig aktivitet

¹² Tuan (1977 [2018], s. 12) *Space and place*

¹³ Ibid (s. 179)

eller en bygning, et land eller et kontinent.¹⁴ Vi er full klar over ens tilknytning til et par med slitte slipperser.¹⁵ Sted kan også være noe mer billedlig, vi kan studere steder gjennom kroppen, for eksempel vår fysiske form, hud, men også syn, tanker og forestillinger.¹⁶ Til og med i minnene. Det er også visuelt fremstilt omtalt som et landskap. Her vil jeg nok bruke de overlappende om hverandre. Sted, landskap og rom.

1.1 Medier og sted

Av vestlige skolerte ble media i tidligere studier sett på som en fremmedgjøring av mennesket og fremmedgjøring av lokal stedsidentitet. I *Place and placelessness* (1976) skrev geografen Edward Relph følgende:

(...) These media constitute, in effect, the interrelated processes through which placeless landscapes develop. To some extent their influence is direct, as for example in the international style offices of big business, but they also are channels for the transmission and dissemination of the fundamental attitudes that stand behind Placelessness, and for their translation into physical and visual form.¹⁷

-Relph så en endring i landskapet og i måten mennesker så steder på. I likhet med andre steder i verden ble nyansene som skilte steder fra hverandre uvesentlige eller borte. Ifølge Relph spredte media ideer og kultur som bidro til disse endringene av stedets fysiske særtrekk som fasong, form og farge, og gjorde dem identitetsløse (*placelessness*). Sterkt influert av Relphs *place and placelessness*, var både antropologen Marc Auge og kommunikasjonsviteren Meyrowitz. Ifølge Moores, hevdet Meyrowitz mer detaljert i sin egen tese- no-sense-of-place at media fremhevdde en stedløs kultur.¹⁸ Ifølge Meyrowitz rekonstruerte media forholdet mellom menneskets fysiske- og sosiale tilstedeværelse. De fysiske omgivelsene våre ble *placeless*. Uansett hvor vi befant oss, var vi *tuned in*:

Evolution in media (...) has changed the (...) social order by restructuring the relationship between physical place and social place (...) no longer seem to 'know their place' because the traditional interlocking components of 'place' have been split apart by electronic media.

Wherever one is now – at home, at work, or in a car – one may be in touch and tuned-in. (...)

¹⁴ Pocock (1981) referert i Anderson (2015, s. 52)

¹⁵ Tuan (1974, s. 99) *Topophilia*

¹⁶ Anderson (s. 52) *Understanding cultural geography: places and traces*

¹⁷ Relph (1976, s. 120) *Place and placelessness*

¹⁸ Moores (2012, s. 8)

Our world... for the first time in modern history... is relatively placeless.¹⁹

Meyrowitz var ikke alene om å tenke at fysisk tilstedeværelse var mindre betydningsfull med økende sosial interagering med digitale gjenstander og virtuelle steder. Sosiologen Oldenburg uttrykte lignende bekymringer i *the great good place*.²⁰ Oldenburg så medias rolle i hjemmet som en fare for å erstatte tiden folk ellers tilbrakte på offentlige møteplasser. Såkalt *tredjesteder* - barer, kafeer og puber, som i utgangspunktet eksisterte for individer til å sosialisere seg utenfor arbeid og hjem var blitt mindre betydningsfullt for de fleste, særlig i Amerika. Media endret ikke bare atferdsmønstre til folk utenfor hjemmet. Tv-en, ifølge Silverstone, hadde endret betydningen av hjemmet i seg selv:

It can be a haven or a prison. And our interiors are not just physical spaces. They are social, economic, cultural, and political spaces. And they are technological spaces. And in all these dimensions our domesticity is unsettled and vulnerable, extending beyond the physical spaces of the house, or the social relations of the family, into a world of change, of movement. Running through the dynamics of these complex shifts and instabilities, informing them, supporting them, reflecting them, and reassuring us about them, is television (...) The boundaries around house and home are not equivalent, nor are they impermeable (...) Our domesticity is the product of a historically defined and constantly shifting relationship between public and private spaces and cultures, a shifting relationship to which television itself contributes.²¹

Først og fremst var ikke lengre grensene mellom det private hjemmet og den offentlige verden utenfor ugjennomtrengelig. Gjennom tv-en kunne familier interagere mer i kulturelt, sosialt, politisk og økonomisk liv utenfor hjemmet og bli influert fra andre kulturer. Om tv-en opprinnelig ble ansett som banebrytende teknologisk for informasjonsflyt og kulturspredning som brøyt med geografiske barrierer mellom hjem og verden, hva vil så ny media gjøre da? I lys av nyere medier, digitale gjenstander, virtuelle verdener og mer, er medieperspektivene fra Oldenburg, Meyrowitz og Relph utfordrende på flere måter. Likevel ser jeg at de har noen fruktbare utgangspunkt det er verdt å bygge videre på, som jeg gjenopptar i diskusjonen min. Før jeg går videre på disse utfordringene skal jeg kjapt trekke linjene fra synspunktene ovenfor.

¹⁹ Meyrowitz (1985) referert i Moores (2012, s. 9-10)

²⁰ Oldenburg (1999)

²¹ Silverstone (1994, s. 25)

På den ene siden argumenterte Relph for hvordan spredning og formidling av informasjon gjennom media påvirker synet vårt på de fysiske omgivelsene rundt oss. I *place and placelessness* skilte Relph mellom autentisk og in-autentisk tilnærming til sted. Et av argumentene til Relph er at media og masseforbruk har spredt ideer og kultur som har påvirket politiske beslutninger og vedtak som sto i kontrast til den lokale identiteten til stedet og gjorde dem stedløse. Meyrowitz på den andre siden, hevdet at fysiske steder mistet sin betydning i utvidelsen av ens sosiale posisjon ved bruk av medier. Ifølge Meyrowitz har media ført til at vi er *tuned in*. I motsetning til å være tilstede både fysisk og sosialt, er man fysisk tilstede på bussen [en plass] og sosialt tilstede i *medieverdenen* [en annen plass] på samme tid. Et eksempel i moderne tid er hvordan folk ofte sitter på bussen, samtidig som de er plantet med fjeset ned i mobilskjermen på *snapchat* eller annet medium. Oldenburg på sin side så media i tråd med nedgangen av offentlige møtesteder i Amerika. En trend som pekte på at det amerikanske folket heller valgte å tilbringe tid foran tv-en enn på disse *tredjestederene*.

Felles for kritikken til alle tre er den overdrevne forestillingen om at fysiske steder kun er steder som kan lokaliseres i den virkelige verden. I nyere media har teknologien, internett og nye digitale gjenstander åpnet opp for helt nye digitale verdener å utforske. Forskere fra flere disipliner har derfor begynt å gjøre mer stedsbasert forskning av virtuelle steder.²²

1.2. Ny-media og sted

I motsetning til tv-en som opprinnelig var lokalisert i hjemmet har ny-media, internett og teknologi ført til at man kan interagere med det digitale på nye måter utenfor og i hjemmet. Det gjør at nyere teknologi, ny-media og digitale gjenstander som tas i bruk forflytter ens oppmerksomhet til et annet sted. For eksempel er en tilgjengelig uansett hvor en er geografisk lokalisert.

Geografistudier av ny-media har kort historie. I 1997 ble en av de første undersøkelsene av elektronisk massemedia gjort av Derek Alderman og Daniel Good. Undersøkelsen tok sikte på diskursen om sørstatene i Amerika med utgangspunkt i språklig omtale på ulike nettsider.²³ En studie som Hay mener har lagt listen for hvordan rekonstruksjonen av steder kom til syne i forholdet mellom det virtuelle og det materielle,

²² Cresswell (2008, s. 144)

²³ Alderman and good referert i Hay (2016, s. 338)

internett, og relasjonen imellom. Siden den gang har geografifaget hatt en enorm eksplosjon av forskning som har utvidet fagfeltets syn på digital teknologi, ulike media, digitale verdener og mer.

Ny-media inkluderer både tilgang til informasjon og interaktive plattformer gjennom en rekke digitale gjenstander – data, smarttelefoner, og nettbrett.²⁴ Andre ting som kan betraktes som ny-media er internett med en hel verden av nettsider, nettaviser, e-mail, forum, og sosiale medier. På den andre siden ser vi nye videoplattformer som- Youtube, Netflix, og- Hbo-. For eksempel har dataspill og videospill åpnet opp for å utforske nye landskap, steder, danne seg felleskap, og kommunisere med folk fra andre siden av jorden. I lys av det har geografen Kitchin notert seg har ny-media bidratt til å endre synet mange forstår og ser verden på.²⁵ Steder er ikke lenger bare definert ut fra ens fysiske plassering, media tillater at en kan reise jorden rundt gjennom google gatekart. For eksempel har Zook og Graham undersøkt stedsrepresentasjoner gjennom [digitale kart] ‘Digi-place’ for å forstå fysiske steder som ligger utenfor ens egen synsrekkevidde.²⁶ I forbindelse med det trekker Mculloug fram et viktig poeng, digital kultur gjør definisjonen av sted mer sporadiske og mindre absolutte:

Perception of place may be subjective and fleeting, but grounding life in effective contexts remains necessary. Resorting to nostalgia hardly helps in doing this, however: there is little to be gained from understanding place mainly as something lost. At least to the more mobile and networked of us, place has become less about our origins on some singular piece of blood soil, and more about forming connections with many sites of our lives. Place become less an absolute location fraught with tribal bonds or nostalgia, and more a relative state of mind that one gets into by playing one’s boundaries and networks. We belong to several places and communities, partially by degree, and in ways they are mediated.²⁷

Ifølge Mcullough skal det mer til enn fysisk plassering og familierøtter til et bestemt sted for å definere sted. Sted er heller ikke endelig definert av lengselen tilbake til en bestemt tid og stedlige hendelser [nostalgi]. Steder formes mer eller mindre av interaksjon og forbindelser vi knytter i møte med andre mennesker, eller med de fysiske omgivelsene på stedet. Hverken vi eller steder er statiske, men i endring. Ifølge Mccullough er vi innom mange ulike steder og på vegen kan vi bli en del av de stedene. I lys av studien til Zook og Graham muliggjør digi-place at vi kan danne oss nye inntrykk av ukjente steder vi aldri har vært tilstede på i verden.

²⁴ Hay (2016, s. 336-337)

²⁵ Kitchin et al (2013) referert i Hay (2016, s. 334)

²⁶ Zook and Graham (2007) *Mapping DigiPlace: geocoded Internet data and the representation of place.*

²⁷ McCullough (2006, s. 29) referert I Cresswell (2008, s. 148)

Naturlig nok kan vi også være en del av flere fellesskap, delvis, i måten vi omtaler og omgås disse stedene på. McCullough sin definisjon av sted er ikke en motsetning av nostalgi, røtter og fysisk tilstedeværelse, men utfyller det i en helhet igjennom involvering og tilknytning til sosiale nettverk, fysiske landskap og fellesskap i samfunnet, fysisk og virtuelt. Med utgangspunkt i det kan det fortsatt erkjennes at selv i bevegelse har steder sine faste, men dynamiske kulturelle rammer og geografiske grenser. Når det gjelder virtuelle steder kan man argumentere for at grensene for det virtuelle stedet er bestemt ut fra lokaliserbare rom som åpnes med egne passord. En annen mulig grense er gjennom plattformens kulturelle liv, sjargong, normer og regler for oppførsel. Å se sted på denne måten er en måte å definere grensene på som skiller det fra andre steder og legge føringene for de kulturelle rammene som faller innenfor det bestemte rommet. Så hva vil et slikt virtuelt rom være for at det skal være et sted? Eksempelvis har vi sett nye digitale verdener dukke opp i multimedia-onlinerollespill omtalt som *second life*, hvor man kan spille seg ut gjennom en karakter, utforske nye landskap og spennende steder, lære om geografi, føle på progresjon og nytte eller samarbeide med andre på tvers av geografiske barrierer og kulturelle forskjeller.²⁸ Her vil jeg ta opp tråden fra Meyrowitz. Først og fremst har Meyrowitz på sin side et poeng når han snakker om at menneskelig interaksjon med digitale gjenstander fører til overlapping mellom fysisk og sosialt rom. Derimot er det problematisk at Meyrowitz forståelse av sted er begrenset til lokasjon, setting, fysisk miljø eller til og med bare til sosial posisjon.²⁹ Andre forskere har i likhet med Meyrowitz vært skeptiske, og det er ikke uvanlig å avskrive digitale verdener, virtuelle steder og internett som distanserte, passiv og uekte.³⁰ I kontrast har for eksempel Adams og Ghose sett på hvordan en serie av internett websider har fungert for å bygge bro mellom to verdener for å opprettholde kommunikasjon og kulturelle bånd.³¹ Lignende studier har blitt gjort av Valentine og Holloway, og Kendall som har vist hvordan online chat-rom og forum fungerer som offentlige møteplasser.³² Utover det har nyere geografiforskning, inspirert av Nigel Thrifts non-representational-theory undersøkt mennesker i møte med virtuelle omgivelser. Bedre kjent for å bruke kroppen som et forskningsverktøy har det blitt gjort undersøkelser på 'spatial awareness', og 'worlds of affect' ved å se på spillernes navigasjon

²⁸ Cresswell (2008, s. 145)

²⁹ Moores (2012, s. 13)

³⁰ Cresswell (2008, s. 145)

³¹ Adams og Ghose (2003, s. 150) *The construction of space between*

³² Kendall (2002) *Hanging out on the virtual pub*. Valentine og Holloway (2002)

og orientering i den virtuelle verden synliggjort gjennom spillpraksis.^{33,34} Et midlertidig problem er at de studiene utelukker mer eller mindre betydningsfulle spor av minner, syn på steder, opplevelser, tilhørighet, og sosiale bånd med andre som kan oppstå i den digitale verdenen. For å ikke utelukke hverken synet, opplevelsen, involveringen med stedet eller effekten stedet har gjennom første-persons erfaring, har Anderson foreslått følgende metodiske vurderinger i undersøkelse av steder, som kan være nyttig å adoptere til virtuelle steder:

(...) cultural geography through places and traces, endeavours to combine not simply the material and its meaning, not only theories and things, but also emotions and experience. It is not simply a cultural geography of representation or non-representation, rather it is both. (...) the point is to consider how culture is based as much upon the elaboration and reproduction of affective capacities as it upon the manipulation of representations. Such an approach has a 'commitment to ... understand ... practice and performance that refuse to privilege mental representations, but at the same time refuses to exclude these representations too.³⁵

Ifølge Anderson bør geografer vurdere flere aspekter som kan bidra til å utfylle et helhetlig perspektiv på steder som sådan. Som forslag har han i utgangspunktet prøvd å forene ytterpunktene fra representational theory til non-representational. Som Anderson understreker:

(...) of looking at cultural geography through places and traces endeavours to combine not simply the material and its meaning, not only theories and things, but also emotions and experiences. It is not simply a cultural geography of representation or non-representation, rather it is both and also.³⁶

Tatt utgangspunkt i at steder er definert ut fra et samlet sett med spor ønsker jeg å ta i betraktning Anderson sitt perspektiv. I lys av det kan perspektivet til Anderson tolkes videre i trå med Agnews og Duncans forståelse av sted, nærmere bestemt som *locale*. Som Anderson selv tolker slik:

Locale can be understood as the build, natural, and social environment generated by cultural relations – it is the composite of all the traces that come together in one place. Locale therefore provides the setting for everyday routine and social contact (...) 'locale is the setting of

³³ Ash (2010) *Teleplastic technologies: charting practices of orientations and navigation in videogaming*

³⁴ Warf og Shaw (2009) *Worlds of affect: virtual geographies of video games*

³⁵ Anderson (2015, s. 45) *Understanding cultural geography, places and traces*.

³⁶ Ibid

interaction and the contextuality of social life.³⁷

Ifølge denne definisjonen forstås steder ut fra sin unike karakter som er samlingen av alle spor som finner sted på samme plass. Samlingen av spor er både danna gjennom de naturlige omgivelsene kombinert med sosiale og kulturelle praksiser, som kan komme til uttrykk i daglige vaner, opplevelser og minner. Hva vil så sporene være på et virtuelt sted som byene i Azeroth?

Som et utgangspunkt for undersøkelsen har jeg valgt å bruke Oldenburgs *tredjesteder*. Oldenburgs *tredjesteder* egner seg godt til å se på ulike aspekter ved bylivet i Azeroth. Hva er karakteristikken for et *tredjesteder*? Hvordan samsvarer Azeroth med *tredjesteder*? Hvilke spor blir lagt igjen av spillerne? Hvordan påvirkes og påvirker spillerne stedet? Med utgangspunkt i spillernes syn-, opplevelser, og minner i Azeroth, kombinert med egne observasjoner ønsker jeg å undersøke livet som finner sted i byene av Azeroth. Før jeg går videre på undersøkelsen skal jeg utdype karakteristikken for *tredjesteder* i Oldenburgs definisjon og sette det i lys av min undersøkelse av bylivet i *Wow Classic*.

1.3. Tredjesteder

Ifølge Brissett og Oldenburg ble *Tredjesteder* ansett som uformelle møteplasser i nærmiljøet utenfor hjemmet og arbeidsplassen.³⁸ Stedenes funksjon var å bidra til velvære i befolkningen og fremheve lokale felleskap. *Tredjesteder* var tilgjengelige steder for uformell sosiabilitet, tilgjengelige for sine faste innbyggere, nykommere eller etablerte stamgjester. Atmosfæren på *tredjesteder* var lekende samtaler, godt humør og åpenhet. Eksempelvis ble det ansett som barer, puber, cafeer, parker, sportsarenaer og andre samlingsplasser. I Oldenburgs definisjon er det en underliggende forståelse om at sted sømløst henger sammen med følelsen av tilhørighet. Derfor var det viktig å få fram dette både i intervjuene, men også som et teoretisk utgangspunkt. Oldenburg sin definisjon av *tredjesteder* er ikke konkretisert til hjemmet. Men et viktig utgangspunkt for et vellykket *tredjested* er at det kan fremheve hjemlige kvaliteter. Oldenburgs definisjon av *tredjesteder* innebærer hjemlige kvaliteter som hjemfølelse, nærhet, intimitet, vennlighet, varme og trygghet. Særlig har Oldenburg knyttet dette til sosiale relasjoner. I min studie har jeg tatt utgangspunkt i Oldenburgs karakteristik, men også

³⁷ Ibid (s. 53)

³⁸ Brissett og Oldenburg (1982)

utvidet perspektivet ved å se på spillernes tilknytning til de fysiske omgivelsene og hvordan de fysiske omgivelsene er vesentlig for tilknytning til stedet. Før vi går videre på min undersøkelse av *Azeroths* byer som *tredjesteder*, skal jeg først utdype Oldenburgs kriterier for *tredjesteder*. Kapittelet er delt inn i seksjonene slik Oldenburg har beskrevet karaktertrekkene ved et *tredjested*. Noen kriterier vil være mer relevante og derfor få mer oppmerksomhet. Primært er det åtte kriterier for *et tredjested*, det siste kriteriet har fem nye underkategorier.³⁹ Noen av ordene finnes ikke i oversettelse av norsk derfor er de bevart på engelsk, men beskrevet på norsk.

Nøytral grunn

Først og fremst, er *tredjesteder* en nøytral grunn med ubegrenset adgang.⁴⁰ Det er ikke nødvendig med invitasjon eller tillatelse for å kunne komme og gå slik man selv ønsker. Til sammenligning, finner vi møtesteder som offentlige uterom, parker, sportsarenaer og lokale barer og cafeer. Sistnevnte kan også bli betraktet som et *andrested*, ettersom sportsarenaer og puber ofte har finansielle forpliktelser og regler om stengt tid og skjenking som må overholdes. For sine stamkunder og tilstedeværende fungerer de også som *tredjesteder* fordi tilstedeværende har relativ frihet til å komme og gå som de selv ønsker. *World of Warcraft* er en nøytral grunn i den forstand at spillerne kan logge seg på så lenge spill-lisensen er betalt. Utover enkelte forpliktelser til guild og raiding, er vanlige oppmøter blant spillerne mer eller mindre sporadiske. *Wow Classic* tilbyr spillerne en arena med flere soner og byer som spillerne kan ferdes fritt i. Her kan spillerne føle seg komfortable til å utforske, treffe nye mennesker og samarbeide på tvers av landegrensener. Byene tilbyr et sted for uformell sosialisering der man kan bli kjent med nye mennesker en ellers ikke ville møtt i den virkelige verden.

A leveler

Det andre kriteriet for å være et *tredjested* er at all status og tilhørighet utenfor spillet, som ens nasjonalitet, rolle i samfunnet, kjønn, alder, økonomisk status eller jobbsituasjon opphører

³⁹ Oldenburg (1999)

⁴⁰ Ibid (s. 22-23)

i *Wow Classic*. Et sted som er ‘a levler’ er av natur et inkluderende sted.⁴¹ I et onlinespill som *Wow Claissc* blir du kun ansett som verdig utfra oppførsel, prestasjon og hardt arbeid i spillet. Om du så er en bedriftsleder i det virkelige liv, og du tigger i spillet, så er man ansett av andre som en tigger. Selv den yngste spilleren kan bli en velkjent guildleder. Relasjoner i spillet oppstår også uavhengig av livssituasjon. Her er det arrangementer, tilfeldige hendelser av handel, PvP, samarbeid i grupper eller bare morsomme spontane hendelser som er avgjørende for møtet mellom ulike spillere. I *Wow Classic* er det delvis egendefinerte rammer av oppførsel som gjelder, enkelte normer overlapper fra vår verden, andre er mer kulturelt betinget til spillet. Selv spillere som ‘feiler’ eller spillere med mindre erfaring og popularitet kan finne glede og lek i ulike oppgaver, utfordringer og artige hendelser i spillet.

Kommunikasjon

Med utgangspunkt som en nøytral grunn og et inkluderende sted er samtalene og kommunikasjonen på *tredjesteder* ofte flytende, enkel, uformell, fargefull, livlig og engasjerende.⁴² Måten man kommuniserer på i et virtuelt miljø som *Wow Classic* er først og fremst gjennom å skrive. Ulike chatter har ulike formål. For eksempel er det chat-kanaler som er rene ‘whispers’ og fungerer som en-til-en samtaler mellom to personer. Andre kanaler kan være gruppe samtaler gjennom guild, party eller raiding. Den tredje typen er kommunikasjon som skjer i form av by-chatten, eller world-chatten. To chat-rom som når ut til alle spillere på samme servere. I et MMO er chat en viktig funksjon for å finne gruppe, andre mennesker som for å samarbeide, bli med i mindre felleskap, eller delta på arrangementer. I tillegg har man i MMO et større nettverk av digitale kanaler separat fra selve spillplattformen. Blant daglige spillere har kanalen discord blitt mer og mer relevant, en plattform som kan kombinere video og lyd sammen parallelt med spillingen. I kontrast til å bruke kroppsspråk som en måte å kommunisere på kan spillerne sende gestures til hverandre gjennom enkle kommandoer. Språket og måten man snakker på har også en intern sjargong. *Wow Classic* er neppe plassen for politiske diskusjoner. Stort sett er det lettfatta og uformelle samtaler som rår, gjerne med mye lek og tull. Humor er et viktig element og det er på den måten man også lettest kan kommunisere med andre. I andre sammenhenger kan det være mer seriøst, avhengig ofte av

⁴¹ Ibid (s. 24)

⁴² Ibid (s. 26)

situasjoner. I byene er det mest humor lekenhet, her er det fåtallet som ønsker å snakke om personlige og seriøse temaer.

Tilgjengelighet og et sted å være

Accessibility and accommodation er det jeg har oversatt her til å være tilgjengelighet og et sted å være. For å være et *tredje sted* må det være tilgjengelig for sine faste brukere. *Wow Classic* på sin side er alltid tilgjengelig. I kontrast til mange steder er det ingen begrensninger for sine spillere. Her kan en finne spillere på natta, dagen og kvelden så vel som formiddagen. På grunn av forskjellige tidssoner vil det være mer sannsynlig til å skjje. Utenfor disse tidene er det mer som skal til. For å være i en digital verden som *Wow Classic* trengs det en datamaskin og internett. I dagens samfunn er det mindre problematisk med tanke på teknologiske endringer bare de siste tyve årene som har bidratt til at mange i dag har dyre digitale gjenstander som datamaskin tilgjengelig til enhver tid.

The regulars

Som Oldenburg understreker er det ikke eierne som gjør *tredje stedet*, men de 'felles, eller lokale' tilstedeværende som gjentatte ganger returnerer tilbake.⁴³ ifølge Oldenburg er disse *regulars*. Regulars kan bli betraktet på to måter i et MMO-spill som *Wow Classic*. For det første er det spillere som har mer faste små lokale felleskap de spiller med, dette kan være spillere som har venner hjemmefra eller som spiller med folk de kjenner igjennom andre spill og har startet sammen. Disse spillerne er ofte litt mer forpliktet og sosialt involvert enn bare å spille. På den andre siden har man det Steinkueheler og Williams kaller for squatters.⁴⁴ Dette er spillere som er spillere på lik linje med andre, men som kanskje ikke er så opptatt av å danne seg mindre lokale miljøer de kontinuerlig er i kontakt med. Der andre spillere er mer involvert i selve spillet er kontinuitet en sosial faktor for å danne seg nære relasjoner. De som jevnlig er tilstede og har sine lokale miljøer vil mer sannsynlig ha nærere relasjoner enn såkalt tilstedeværende (squatters) som bare er innom sporadisk for å spille litt her og der.

⁴³ Oldenburg (s. 33-34)

⁴⁴ Steinkueheler og Williams (2006)

Lav profil

Det neste kriteriet til Oldenburg som utgjør karakteristikken for et *tredjesteder* er hvordan de fysiske omgivelsene og dekorasjonene er. På et typisk *tredjested* er de fysiske egenskapene ofte enkle, rene og hjemlig.⁴⁵ Ifølge Oldenburg innebærer det motsatt av et pretensiøst miljø, 'you come as you are', som han sier.⁴⁶ Om en trenger å slappe av etter en lang dag på jobben, og samle krefter, glemme hverdagen og være litt sosial er et *tredjesteder* stedet for sosialisering og aksept. I kontrast til enkle fysiske omgivelser er omgivelsene i *Azeroth* ofte storslagen og fantasifull. For eksempel er byene fullspekket av pompøs arkitektur som strekker seg fra middelalderen til romantisert regnskog. Der Oldenburg idealiserer *tredjesteder* som ordinært er *Azeroth* ekstraordinært i sin natur.⁴⁷ At omgivelsene er storslagent har likevel ikke effekt på spillernes gjøremål. Med varierte soner kan spillerne bruke *Wow Classic* som en verden til å flykte fra hverdagslivet og stress. Her kan de i all stillhet finne seg til rette ved å utføre oppdrag, eller bare være tilstede.

Lekenhet

Det nest siste kriteriet for et *tredjesteder* er *et lekent miljø*, som jeg har oversatt fra Oldenburgs underkapittel 'the mood is playful'. Som Oldenburg presiserer, er de som vil holde seriøse samtaler gående dømt til å feile.⁴⁸ Ifølge spillet Evercrest fant Steinkuehler og Williams ut at spillere tenderte til å sprette en vits midt i de mest seriøse kampene i spillet med gestures og kroppsspråk fra sine egne virtuelle karakterer.⁴⁹ I mange tilfeller vil likevel et MMO i forhold til et ekte virtuelt sted innebære seriøse mennesker som er mer opptatt av progresjon og nytte enn sosiale bånd. Samtidig vil det alltid eksistere mennesker som avviker fra det normative på et sted. Likevel er MMO-spill generelt basert på en idee om lek, fritid og moro. Her finner spillere sammen som ønsker å ha åpne og uformelle samtaler, vitse og utforske artige senarioer og scener som gir mye glede. Som Oldenburg avslutter med:

It may be an impromptu gathering with no set activity at which everyone stays longer than intended because they are enjoying themselves and hate to leave. The urge to return, recreate, and recapture the experience is there.⁵⁰

⁴⁵ Oldenburg (s. 37)

⁴⁶ Ibid (s. 37)

⁴⁷ Steinkuehler og Williams (2006)

⁴⁸ Oldenburg (s. 37)

⁴⁹ Steinkuehler og Williams (2006)

⁵⁰ Oldenburg (s. 38)

Et hjem borte fra hjemmet

Det siste kriteriet for et *tredjesteder* er Seamons fem kategorier av hjemlighet slik det er tolket i Oldenburg. Oldenburg argumenterer for at *tredje steder* har kvaliteter av hjemlighet.

Forankring: Det første kriteriet er forankring. Et *tredje sted* knytter oss romlig og utgjør et fysisk senter for vår avgang og retur som forankrer oss til stedet.⁵¹ For eksempel gjenspeiles det i typiske trekk som at hjemmet er et sted hvor vi kjenner til det etablerte miljøet for tidsmessig og regelmessig aktiviteter.⁵² For spillerne som ofte er tilstede i *Azeroth* gjelder det samme, særlig for de som er der daglig. *Azeroth* setter nemlig ingen begrensninger for tidsmessig bruk, og spillerne kan når som helst ta turen innom. En spiller i *Azeroth* er full klar over plasseringen av innholdet i *Azeroths byer* relativt til annen lokaliseringen av fasiliteter, stier og soner. Romlig kjennskap og komfort etableres over tid sier Seamon. For spillerne i *Azeroth* som har spilt lenge er hverdagsaktivitetene som finner sted så vanlige at spillerne enkelt finner fram og utfører sine vaner og rutiner i *Azeroth* uten å tenke gjennom det engang.

Eierskap: Oldenburgs andre kriterier er det jeg velger å tolke som *eierskap* i den forstand at man ønsker å ta eierskap til stedet. I hjemmet vil det være naturlig at en gjest i en annens hjem naturligvis føler seg litt mer tilbakeholden og beskjeden enn selve hosten. I kontrast er spillerne også eierne i *Azeroth*. *Azeroth* er for sine spillere og spillerne i *Azeroth* føler seg neppe som gjest eller host. Ved å bruke mange timer på spillet, tar de både eierskapet til sin karakter og former identiteten til stedet gjennom handlinger, initiativ, normer, og daglige rutiner. Spillerne er stedet og steder blir på mange måter definert ut fra spillerne.

Rekreasjon: Ofte kan personer komme hjem etter en lang og sliten dag, finne seg til rette og samle krefter i sine kjente og kjære omgivelser. Som Oldenburg legger til, kan et *tredje sted* tilby et sted hvor du kan slippe alle tanker og flyte med. Det er et sted hvor menneskene som kommer skal føle at de kan slappe av og restaurere energi.⁵³ For personer som søker en plass å dra til i et ellers hektisk hverdagsliv fra daglig mas er spill generelt en god plattform for å samle kreftene og la tiden flyte. I *Azeroth* er iallfall dette tilfelle for mange av spillerne. Ofte finner 'gamers' mye ro i spilling. Her kan de slipper hverdagen og leve seg inn i en helt annen verden som separerer dem fra omgivelsene utenfor hjemmet.

⁵¹ Oldenburg (s. 39)

⁵² Seamon (1979, s. 79)

⁵³ Oldenburg (s. 41)

Personlig frihet: er forklart som friheten til å være – personen som føler seg hjemme på et sted kan være i all sin komfort akkurat slik det passer en selv.⁵⁴ I følge Seamon er hjemmet der man er komfortabel nok til at impulsene kan være spontane og fri. Det handler om å være seg selv og utrykke sin egen personlighet uten hensyn til andre. En slik holdning gjenspeiles ofte i å være avslappet, uformell eller upersonlig, og står i motsetning til stiv, formell, og pompøs. I *Azeroth* er stemningen ofte slik. Samtalene er uformelle, folk kan tulle, vitse og trolle, være litt upersonlige, eller de kan rett og slett rollespille karakteren sin akkurat som de vil. Handler mye om å sette sitt særpreg på omgivelsene, noe som ofte kan kjennetegne *Azeroth* sine tilstedeværende.

Varme: er den siste egenskapen Seamon forbinder med hjemmet eller *hjemlig*. Varme referer til en atmosfære av vennlighet, omsorg og støtte som et suksessfullt hjem inneholder.⁵⁵ Her er det viktig å minne leseren på at en slik romantisering av hjem ikke alltid stemmer, og i enkelte tilfeller inneholder det motsatte av varme, hvor hjemmet heller er en skjult sfære for vold og undertrykkelse.⁵⁶ Bortsett fra å være i en fantasiverden hvor man kan konkurrere med andre spillere er atmosfæren i *Azeroth* utelukkende positiv og varm. Her er det sjelden å se stigmatisering, utstøting, neglisjering eller skading av hverandre. Den unike atmosfæren er ofte det vi assosierer med livet på et sted som konstitueres gjennom et harmonisk felleskap mellom de tilstedeværende og omgivelser. Kjærlighet ovenfor stedet er ofte knyttet til varme, at vi bryr oss om hverandre, og viser vennlighet og tillit tilføyer en positiv energi til stedet.

1.4. Muligheter og begrensninger i (virtuelle) tredjesteder

Det som kan være slående er hvor ofte *gamers* foretrekker å sitte hjemme og spille i helgene istedenfor å dra på byen sa en venn til meg for noen år tilbake. For en *gamer* kan dataspill, enten ved å spille alene eller med venner i kombinasjon med noen få øl en lørdagskveld, tilby en vel så bra kveld som en kveld ute på byen eller andre steder med kjente og kjære. På mange måter finner man mange fellestrekk med *multimedia onlinespill* som man gjør på offentlige plasser, og særlig i tilknytning til møteplasser, sportsarenaer, lekeplasser, puber og barer. I likhet med gleden man får fra å dra ut og møte venner, eller drive med konkurrerende sport finner man aspekter i spill som kan være vel så tilfredsstillende for eksempel gjennom

⁵⁴ Seamon (s. 83)

⁵⁵ Ibid (s. 84)

⁵⁶ Tyner (2016) *Herding elephants: Geographic perspectives on gendered violence*

mestring og lek. Det parallele er at både offentlige- sosiale og fysiske steder i likhet med virtuelle steder kan tilby en *hjemlig* atmosfære. Her mener jeg hverken at offentlige steder eller virtuelle steder kan stimulere til *hjemlige* kvaliteter som fysiske senter for familien og et familieliv. Her referer jeg til *hjemlig* som et inderlig sted for trivsel, komfort og lek, nærmest synonymt med å være en *lokal*.

Selv om det er mange likhetstrekk mellom hjemmet, det virtuelle og andre offentlige steder er de også ulike. Der hjemmet er privat er offentlig for så å si alle. I det virtuelle finner du en kombinasjon, ettersom man må betale en spill-lisens, men stort sett befinner seg i hjemmet når man er på pc-en. Der offentlige steder tenderer til å være mer folkelig og allmenn, vil nok mange hevde at *Azeroth* ikke er det passende stedet for dem. Selv om spillkultur er et voksende fenomen. Det gjør offentlig sosiale og fysiske rom fortsatt dominerende, og som en avgjørende plass i samfunnet den digitale verden aldri kan erstatte. Likevel kan virtuelle verdener ha sine særegne trekk som kan stimulere til viktig sosial kontakt og aktiviteter. Med sin særegne karakteristikk består ulike internettplattformer av ulike trekk som stimulerer til samme type aktivitet. I motsetning til Meyrowitzs tilnærming om at media gjør oss *placeless*, argumenterer Adams for at virtuelle steder ikke er anti-felles fordi nettstedet muliggjør menneskelig kontakt utenfor grensene av tid og avstand.⁵⁷ I likhet trekker Crampton fram et lignende eksempel fra blogg i ny-media og argumenterer for at bloggere gjennom gjensidig likes, positive kommentarer og støtte på hverandres blogg har åpnet opp for nye felleskap og vennskap.⁵⁸ I en annen studie har Crowe og Bradford funnet ut at både det virtuelle landskapet og spillernes aktivitet i andre *MMO-spill* ikke er så ulik fra den materielle virkelige verden.⁵⁹ Med det i minne er det også viktig at det er en romantisert måte å forstå nettstedet på. For eksempel er vi kjent med at noen tilfeller på sosiale medier, og lignende har hatt problematikk knyttet til nettovergrep og internettkriminalitet. Likevel kan ingen nekte for at ny-media på mange måter har vært en berikelse i måten mennesker interagerer med hverandre og med steder rundt om i verden på. I motsetning til Oldenburg, som så media som en mulig erstatning for offentlige møtesteder ser jeg heller verdien av å benytte meg av Oldenburgs perspektiv på *tredjesteder* for å undersøke et virtuelt sted som et tilsvarende møtested heller enn et alternativ til andre offentlige møtesteder. I rammene av *tredjesteder* som uformelle møtesteder for sosiabilitet har mange forskere resonert seg fram til at *MMO* og andre internetttrom strukturelt fungerer på samme måte som

⁵⁷ Adams (2005, s. 174-175) *The boundless self: communication in physical and virtual spaces*

⁵⁸ Crampton (2003) referert i Del Casino jr (2009, s. 136)

⁵⁹ Crowe and Bradford (2006) *Hanging out in Runescape: identity, work and leisure in the virtual playground*

tredjesteder.⁶⁰ Likevel er det mange aspekter ved virtuelle *tredjesteder* som er lite utforsket. Mens mange har sett på likhetstrekk, er det få studier som har undersøkt ulikheter, for å se hva som så skiller et virtuelt fra et 'materielt virkelig sted'. Som en geograf er et viktig element sanseerfaringene som skiller seg fra landskapet i den digitale infrastrukturen og verden utenfor. I *Topophilia* (1974) argumenterte Tuan for at sansene påvirker ens romlige erfaringer på ulike steder. I denne undersøkelsen vil det derfor være interessant å holde på Tuans argument og kombinere det med det sosiale livet som oppstår i *Azeroth*. For eksempel knyttet til min studie av byene i *Azeroth* vil sansene til spillerne være svært begrenset. Hverken kan spillerne bruke lukt, smak, eller ta på de fysiske omgivelsene når de ferdes i landskapet. Likevel er det andre sanser som blir tatt i bruk som syn, og hørsel. Hva vil spillernes involvering, tilknytning og nærhet til omgivelsene og sine medspillere si om fraværet av sanser?

MMO generelt og *Azeroth* i *Wow Classic* i likhet med andre offentlige steder, sportsarenaer og hjemmet tilbyr diverse aktivitets- og bruksmuligheter. I motsetning til mange *tredjesteder* i vår verden, har *Wow* holdt seg stabilt i flere år. Hva klarer *Wow Classic* som mange *tredjesteder* ikke klarer? Dette er viktige spørsmål jeg tar stilling til i diskusjonen av denne oppgaven. Med varierende forskning på internettplattformer som knutepunkt for sosialt liv er det manglende empiriske undersøkelser tatt utgangspunkt i geografisk forskning på virtuelle *tredjesteder*. Med Tuan i minne ønsker jeg å benytte meg av Oldenburgs *tredjesteder* for å utforske *Azeroth* i *Wow Classic* som en fysisk og sosial møteplass for menneskelig aktivitet og sammenkomst på tvers av geografi og kultur. Sentralt for undersøkelsen av virtuelt *tredjesteder* er knyttet til hvorvidt *Wow Classic* fungerer som et *tredjesteder* i sin helhet eller om det kun finnes isolert sett i mindre lokale grupper.

⁶⁰ Steinkuheler and Williams (2006) *Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places"*. Se også Kendall (2002) *Hanging out in a virtual pub*

2. Metode

I dette kapitlet presenterer- og begrunner jeg metodiske valg for gjennomføringen av oppgaven min. Jeg har valgt å bruke kvalitativ forskningsmetode nærmere bestemt semi-strukturertintervju, og deltagende observasjoner fortalt gjennom fotografier. I hovedsak er det lagt vekt på de 10 intervjuene jeg gjorde i perioden desember 2020 – Februar 2021. Av disse 10 er det gjort 8 intervjuer og 2 e-post intervjuer. Fotografiene er brukt som et tillegg for å underbygge viktige påstander fra intervjuene eller for å fange opp hendelser som har oppstått spontant og som er relevante til å svare på problemstillingen. Kapitlet er todelt, i første del begrunner jeg valg av intervju som metode. Intervjudelen består av to nivåer. I første nivå forklarer jeg mer inngående om bakgrunnen for valg av metode, relevans og forberedelsene som er gjort i forkant. Refleksjoner av etiske hensyn, oppgavens relabilitet, validitet og overførbarhet tas opp i andre nivå. I del 2 har jeg beskrevet min egen deltagende observasjon som jeg har valgt å illustrere gjennom egne mine bilder. Observasjonene har vært deltagende på den måten at jeg har logget inn og deltatt i spillet som en del av studien.

2.1. Problemet med synet på virtuelle steder

If digital devices mediate and are in considerable measure the stuff of social, cultural, economic, and governmental lives in contemporary northern societies, then what does this mean for our methods for knowing those lives? ⁶¹

Spørsmålet er høyest relevant. I mange sammenhenger er det dokumentert hvordan mer skjermbruk har negative konsekvenser for emosjonell forståelse og sosial utvikling.^{62,63} I andre tilfeller er foreldre bekymret over hva barna deres utforsker online.⁶⁴ Ofte blir all skjermbruk og utforskning av ‘digitale verdener’ behandlet som homogen skjermbruk i et homogent internett. Selv med mye forskning de senere årene, er det mangel på forståelse både blant enkelte forskere og foreldre.⁶⁵ Et viktig spørsmål gjenstår i hvilke metoder som kan være nyttig for å utforske virtuelle verdener og bidra til djupere innsikt på området. I min oppgave har jeg derfor valgt å gå inngående i undersøkelsen av et dataspill som et virtuelt sted. Siden formålet har vært å gi dypt innsikt om akkurat dette stedet, har jeg tatt

⁶¹ Hay (2016, s. 334)

⁶² Stabell (2019) *Høy skjermbruk kan hemme barns utvikling*

⁶³ Cappelen Damm (2020) *Hva gjør den økte skjermbruken med oss?*

⁶⁴ Valentine og Holloway (2002)

⁶⁵ NRK (2019) *Først da Mats var død, forsto foreldrene verdien av gamingen hans*

utgangspunkt i likhetstrekk og ulikheter for å forklare stedets særegenhet og skille det fra andre steder, primært ekte steder. Til mitt formål har kvalitativ forskningsmetode derfor egnet seg best for å få svar på problemstillingen min.

2.2. Om metoden og metodevalg

Som et utgangspunkt for oppgaven ønsket jeg å se på ulikheter og likhetstrekk mellom karakteristikken og spillernes opplevelse av *World of Warcraft Classic* opp mot den virkelige verden. Til sammenligning valgte jeg å se det i lys av et *tredjesteder* med problemstillingen: *Azeroth, et tredjested?* Så hvordan evner kvalitativ forskningsmetode å bidra med innsikt av virtuelle verdener som et konkret sted? Hvordan kan geografiske konsept som rom, sted, landskap, skala og grenser knyttes sammen for å forstå ny media teknologi? Kvalitativ forskningsmetode egner seg godt til å gå i dybden av sosiale fenomener, i undersøkelse av kulturelt liv og i individers oppfatninger av hendelser og omgivelser. Hvordan ble hendelser i spillet snakket om og hvordan reflekterte det stedets betydning for enkeltpersoner? Samsvarte det med karakteristikken for *tredjesteder*? Som Thaaagard har notert seg egner kvalitativ metode seg godt for å forstå sosiale fenomener ved å samle inn djupe og fyldige data.⁶⁶ Derfor har jeg valgt intervju og deltagende observasjon som metode i gjennomføringen av prosjektet.

Ved å stille spørsmål om synet spillerne selv hadde på viktige stedshendelser, stedet og kulturlivet, fikk jeg tilgang på viktig informasjon om stedets kvaliteter, bruksområder, opplevelser og spillernes oppfatninger. Selv har spilt *Wow Classic* de siste to årene, men har bare ansett meg selv om en 'vanlig spiller'. I utgangspunktet hadde jeg noen forkunnskaper om temaet, men selv for meg var mange av fortellingene fra spillerne spektakulære. I tilknytning til gjennomføringen av studien min har det reist seg vesentlige metodiske utfordringer, som jeg kommer tilbake til i dette kapitlet. Med det i bakhånd har også min forhåndskunnskap vært en styrke i prosjektet. For eksempel har jeg hatt en *Wow*-konto, jeg tidvis har vært aktiv på under prosjektet. I kombinasjon med intervju som metode var det derfor naturlig å utfylle på med deltagende observasjoner som jeg har forsøkt å beskrive i bilder. Utover det har observasjonene bidratt med informasjon som har gjort det lettere å samle trådene sammen og forklare mer rundt spillet enn bare de hendelsene, situasjonene og beskrivelsene spillerne selv har fortalt om. Noe som har bidratt til å danne et mer helhetlig bilde over stedets mangfoldige scener. Før jeg går nærmere innpå metodene og

⁶⁶ Thaaagard (2013, s. 11-12)

gjennomføringen ønsker jeg først å bare kort informere om at det også var andre aktuelle metoder som kunne vært relevant for denne oppgaven og til annen generell utforskning av digitale verder. Av andre metoder jeg kunne valgt er jeg full klar over at jeg kunne gjort en tekstanalyse av omgivelsene. For eksempel kunne man undersøkt ‘skjulte mekanismer’, makt og kunnskapsproduksjon i en digital plattform. Her ville en hermeneutisk, eller en såkalt diskursanalyse egnet seg. Andre tilsvarende kvalitative forskningsmetoder jeg kunne benyttet meg av er for eksempel ‘spillende intervju’ eller lagt opp til fokus grupper. Som kunne vært mer nyttig om en ønsker å bevisstgjøre seg sitt eget bevegelsesmønster, eller hva man legger merke til når en ferdes i et landskap. I en slik analyse kunne det vært nyttig å sett på geografen David Seamon sin doktoravhandling.⁶⁷ Andre metoder kunne vært kvantitative, for eksempel ved å gjøre en brukerundersøkelse med spørreskjema. Heller enn å generalisere eller undersøke det materielle var ønsket med denne oppgaven å forstå hva spillernes egne individuelle handlinger, opplevelser og situasjoner. I speilingen av spillernes oppfatninger av miljøet i rundt og sin egen deltagelse i *Azeroth* kunne jeg bedre forstå betydningen *Azeroth* har for mange daglig aktive spillere. Her har intervju og observasjoner egnet seg godt for å få dypere forståelse. Mange av de som ble intervjuet har spilt før, og et viktig element jeg særlig var ute etter var spillernes egne minneverdige hendelser og nostalgien de selv har kjent på før de returnerte til *Wow Classic*.

2.3. Intervjuguide og semi-strukturerte intervju

Intervju kan ta ulik form og variere fra mer strukturerte til ustrukturerte intervjuer. I min oppgave kunne ustrukturert intervju vært vel så passende som semi-strukturerte. I denne undersøkelsen utførte jeg semi-strukturerte intervju med en utarbeidet intervjuguide av forutbestemte spørsmål om temaet. Inndelingen var i en bestemt rekkefølge med spørsmål jeg kunne tilpasse underveis i intervjuet. Tidsbruken på intervjuene var primært satt til 60-90 minutter. I svært få tilfeller gikk intervjuene utover det som var planlagt, slik at i enkelte tilfeller der informantene hadde svært mye og dekkende informasjon kunne intervjuet vare opp til 2 timer. Styrken i semi-strukturerte intervju er balansen mellom forskerens mulighet til å gripe inn og informantens upåvirkede fortelling.⁶⁸

⁶⁷ Seamon (1979) *A geography of the lifeworld: movement, rest and encounter*

⁶⁸ Hay (2016, s. 158)

Fordelen med intervju

Som Hay har notert seg har intervju som metode særlig tre- fire fordeler. Her vil jeg bare kort forklare de som er relevante for min studie. I min undersøkelse ønsket jeg først og fremst å bruke intervju for å fylle et kunnskapsgap som observasjonene eller andre metoder var ute av stand til.⁶⁹ For eksempel ønsket jeg å høre om spillernes egne opplevelser og minner om hendelser og situasjoner i *Wow Classic* i løpet av det siste året. For det andre var intervju nyttig i min undersøkelse fordi det fremhevdde informantenes ulike meninger, opplevelser og situasjoner på individnivå som spillerne selv anså som viktig. Med et mangfold av fortellinger kom både ulikheter og likheter fram. Et siste viktig element var at intervjuene fremhevdde opplevelser spillerne selv ikke hadde tenkt noe særlig over. Det fikk spillerne til å reflektere og tenke litt gjennom gode og mindre gode minner, og belyse sin egen spillhverdagen i et nytt lys. For å undersøke om opplevelsen av og tilstedeværelsen i Azeroth kunne tilsvare *et tredjesteder* var intervju en optimal metode for å få innsyn i stedskvaliteter, hendelser og karaktertrekk som kunne svare til problemstillingen min.

Fremgangsmåte og rekruttering

I undersøkelsen av *Wow Classic* ønsket jeg primært å rekruttere norske spillere som hadde et forhold til Classic eller som hadde spilt i den første utgaven, Vanilla. Et slikt utvalg av spillerne faller innenfor et strategisk utvalg.⁷⁰ Å få tak i informantene så ut til å være lettere enn forventet. For meg brukte jeg karakteren min i spillet til å annonsere i guilden jeg var med i og i 'bychatten' i *Stormwind* og *Orgrimmar* om masterundersøkelsen og hva jeg så etter. Anonseringen av studien skjedde først og fremst ved at jeg skrev om det var noen norske spillere tilgjengelig. Når et par stykker 'hvisket' til meg i spillet, introduserte jeg meg selv og spurte om de kunne tenke seg å være med på undersøkelsen. På så måte ønsket flere spillere å stille til intervju. Andre informanter som deltok i undersøkelsen, var norske spillere jeg hadde vært i kontakt med tidligere gjennom spillingen min det siste året. Her er det viktig å bemerke at jeg ikke kjente spillerne på forhånd, men at det er veldig vanlig i et spillsamfunn med 4000-5000 spillere på hver server, å legge til folk man møter underveis, på en venneliste. Dette

⁶⁹ Hay (2016, s. 150)

⁷⁰ Thaagard (2013)

gjelder særskilt når man møter spillere fra samme land. Dette var spillere jeg kjente fra engangsmøter som handel i byen, eller lignende. I lys av det var det naturlig å benytte seg av snøballmetoden, som innebar å få andre informanter (spillere) gjennom de spillerne som allerede hadde sagt seg villig til å stille til intervju.⁷¹ En midlertidig svakhet med utvalg fra samme nettverk, for eksempel spillere fra samme guild, er at opplevelsene og oppfatningene kan ha små nyanser. For eksempel er det vanlig for spillere med guild å gjøre veldig mye sammen med andre i guilden, som kan være begrensede for faktiske måter å spille på. Derfor utfylte jeg med langvarige intervjuer og tilstrekkelige informanter for å få tilstrekkelig med informasjon om spillererfaringer. Antall utvalgte ble bestemt ut fra når jeg hadde oppnådd et metningspunkt av repetitive svar.⁷² Med faste rammer er det begrensninger for hva spillerne kan foreta seg i en digital verden. I tillegg spennet utvalget bredt i alder og kjønn. Med norske informanter i alderen 20 år til 36 år, både menn og kvinner som hadde variert spillerfaring bestod utvalget i alt fra nykommere i *Wow Classic* til etablerte spiller i *Wow* med 15 års spillerfaring. Før intervjuene fikk informantene egne skriv og dekkende informasjon om både prosjektet, gjennomføringen og deres rettigheter. I og etter intervjuene minnet jeg på at spillerne selv kunne trekke seg når enn de måtte ønske. Alle ble tilsendt en transkribert versjon av sine egne intervju etter gjennomføringen. Alt med samtykke fra informantene selv.

Gjennomføringen og andre tilpasninger

Gjennomføringen av intervjuene fant sted i perioden 1. desember – 1. mars. I henhold til koronareglene ble det ikke intervju på vanlig måte. Med tanke på at spillerne er vant til å henvende seg til skjerm tilpasset jeg meg til å gjennomføre intervjuene over teams. For å svare på problemstillingen min ønsket jeg spillere i ulik alder, med ulikt kjønn og ulik spillbakgrunn. Uten å påvirke intervjuet var det til min fordel å være på teams. Ettersom det i enkelte tilfeller kunne være aktuelt at spillerne logget på for å få noen inntrykk av selve bylivet. De fleste av informantene var hjemme på dagtid, som gjorde at det var lett å gjennomføre intervjuene på formiddagen over teams. I intervjuene var det felles enighet om video og tale i nesten samtlige intervjuer. I enkelte intervjuer ble det bare brukt tale. Her tok jeg opp intervjuene i samtykke med informantene. I lengre intervju var det vanlig at vi tok en pause, for å hente drikkevann og lignende før vi fortsatte. Utover det, og med god teknologi og god internettdekning var det ingen problemer som oppstod underveis med lyden, det ble

⁷¹ Ibid

⁷² O'Reilly og Parker (2013)

heller ingen avbrytelse under intervjuene ettersom alle informantene, inkludert meg selv, hadde nødvendig utstyr og satt i rolige omgivelser i hver sine hjem.

I første omgang lagde jeg en test-intervjuguide hvor jeg ville avdekke spillernes oppfatning av de fysiske omgivelsene, bruk av det virtuelle landskapet i byen, og hendelser de selv hadde vært med på. Med modifikasjoner ble ikke den endelige intervjuguiden veldig forskjellig fra test-guiden. Her fikk jeg luket ut spørsmål som hadde mindre relevans for å svare på problemstillingen. I den endelige intervjuguiden delte jeg inn spørsmålene om bylivet i *Wow Classic* inn i fire ulike temaer, som jeg synes reflekterte bylivet både bredt og djupt nok. Temaene innebar den virtuelle byen, handel og handelskultur, det sosiale livet og arrangementer initiert av spillerne og spillskapet Blizzard. Alle disse skulle til sammen reflektere bylivets mange scener.

Informantene ble invitert til å svare på spørsmål om bylivet i *Classic*. Uten å få tilsendt intervjuet på forhånd hadde de kun fått informasjon om prosjektet, at det handlet om opplevelser og spillernes egne erfaringer. I intervjuet startet jeg med åpne spørsmål om hva de vanligvis gjorde i byene, og hvilken tilknytning de hadde til stedet. Spilte de med venner, alene, eller hvordan hang dette sammen. I hovedsak ønsket jeg å få deres oppfatninger, opplevelser, ideer og følelser tilknyttet til *Wow Classic* i årene de hadde spilt. Her ønsket jeg å se hvordan informantene selv snakket om stedet ved å stille åpne spørsmål om assosiasjoner til virkelige steder. Selv om jeg på forhånd hadde lagd en intervjuguide med undertemaer var ikke informantene klare over disse underkategoriene. Iblant hendte det at de spurte om hva jeg mente med spørsmålet, bevisst unngikk jeg å svare konkret for å se hvilke assosiasjoner og opplevelser de selv valgte å trekke fram.

I gjennomføringen var en viktig forutsetning å danne en hyggelig og avslappet atmosfære i intervjuet. Selv om utgangspunktet var semi-strukturert kunne intervjuet skifte form iblant til å bli mer ustrukturert hvor jeg lot informanten snakke mer fritt. Ved å oppfordre informantene til å tenke høyt, stoppe opp for å tenke eller bruke digresjoner ble stemningen mer uformell og åpen.⁷³ I noen av intervjuene var det mer vanlig å fokusere mer på individet enn temaet, for eksempel hendte det at jeg gikk utenfor rammen av egen intervjuguide, og fulgte opp individets fortellinger. Jeg ville for eksempel ikke alltid at strukturen skulle begrense informanten. I andre tilfeller kunne det være mer hensiktsmessig å stille innledende spørsmål som et godt virkemiddel for å innlede intervjuet etterfulgt av oppfølgingsspørsmål. Derfor måtte jeg omrokere rekkefølgen eller stille spørsmålet i

⁷³ Tjora (2010, s. 94)

intervjuguiden litt annerledes for å tilpasse meg informanten under intervjuet. I enkelte tilfeller hvor spørsmålene var tilstrekkelige var det vanlig i andre tilfeller å stille oppfølgings spørsmål om informanten hadde spektakulære opplevelser som svarte ekstra godt til problemstillingen. For å utføre disse tilpasningene under intervjuet analyserte jeg til enhver tid det som ble sagt av informanten, slik at oppfølgings spørsmålene kunne bli godt tilpasset den bestemte informanten og fortellingen.⁷⁴ Derfor ble det også naturlig å legge til ekstra tilleggsspørsmål underveis i enkelte intervju.

En annen utfordring under intervjuet var knyttet til opptak. I flere av tilfellene la jeg merke til at jeg slappet mer av, og noterte meg flere av ansiktsuttrykk enn av selve intervjuet. Til tross for det fokuserte jeg heller på å følge med når informanten pratet heller enn å notere alt som ble sagt. Det gjorde det lettere å få med seg viktige detaljer om entusiasmen til informantene i det hendelsene ble fortalt. Derimot medførte det også til mer etterarbeid knyttet til transkriberingen som følge av få notater under intervjuene.

Etterarbeid

Ved utføring av dybdeintervjuer hadde jeg mye datamateriale tilgjengelig i etterkant som måtte transkriberes, behandles og tolkes. Et viktig steg videre i prosessen var å transkribere og analysere det kjappest mulig etter utført intervju.⁷⁵ Dette valgte jeg å gjøre manuelt, for å få med meg viktige detaljer og språkbruk i kulturelle sammenhenger. Transkribering er en form for renskriving av datamaterialet en har fått fra intervjuene og kan være tidkrevende å organisere. Med film og lydopptak på 1-2 timer kunne derfor enkelte transkriberinger ta opptil både 5 og 6 timer. I gjennomføringen av arbeidet var det vanlig å stoppe opp flere ganger for å notere meg alt av det informantene hadde å fortelle i tillegg andre inntrykk, for eksempel ansiktsuttrykk og reaksjoner som latter, smil, og annen kroppsspråk som falt innenfor kameraet. Å gjengi skriftlig det som ble fortalt muntlig var krevende, og det er ikke til å utelukke at det er fare for at i enkelte tilfeller kan være små detaljer som ikke har blitt med. Transkribering gjorde meg godt kjent med datamaterialet, og det er alltid en utfordring knyttet til etterarbeid ved utvelgelse av viktig og mindre viktig informasjon. I forskjell fra vanlige intervjuer hvor en har en samtale, eller et møte ansikt til ansikt er det vanlig å kunne kode både ansiktsuttrykk og kroppsspråk underveis i intervjuet. Andre viktige elementer som kan

⁷⁴ Adelman (1981), Minichiello et al (1995) referert i Hay (2016, s. 165)

⁷⁵ Hay (2016, s. 170)

bortfalle er for eksempel å se ordentlig på en person om en føler på stress, misnøye eller glede.⁷⁶ På e-post intervjuene var det noe problematisk med spørsmålene. Utgangspunktet for oppfølging av spørsmål i intervjuene bortfalt i gjennomføringen av e-post intervjuene. Det gjorde at svarene fra informantene kunne være mer ufullstendige enn ønskelig, eller at viktig informasjon ble utelatt som informantene egentlig satt på.

Reliabilitet, validitet og overførbarhet

Reliabilitet, validitet og overførbarhet handler om kvaliteten og troverdigheten i forskningen. Reliabilitet handler om å kritisk vurdere troverdighet underveis og i etterkant av undersøkelsen.⁷⁷ For eksempel har jeg vært nøye på å bruke direkte sitater fra informantene, ved å la vær å kutte ut ord eller viktige elementer som selv er irrelevante. I gjennomføring av bearbeiding og tolking har jeg unngått å kutte setninger, for å få mest mulig sannhet frem i det informantene selv har fortalt. I tilfeller hvor jeg har ønsket å ta med mer informasjon fra intervjuet har jeg markert spillernes egne setninger med [(...)] for å binde sammen relevante sammenhenger. I tillegg har jeg prøvd å illustrere informantenes uttrykk og reaksjoner under intervjuene, slik at troverdigheten til informantene blir mer ivaretatt under gjengivelsen av dataene.

Validitet knyttes til spørsmål om forskningens gyldighet.⁷⁸ Er datagrunnlaget etterprøvbart? Med tanke på at *Wow* har mange utvidelsespakker som gjør at spillet endrer seg omtrent hvert andre år er det tenkelig at det kan være vanskelig å etterprøve mine resultater. Tatt i betraktningen at TBC Classic nå lanseres i starten av juni er det ikke utenkelig at *Wow Classic* kan gjenstå som delvis dødt og TBC Classic som relativt livlig. Likevel går det an å for eksempel utføre den samme undersøkelsen i TBC Classic for å se hvordan synet på Azeroth har endret seg når implementeringen av nytt innhold i spillet har blitt lagt til. Derfor er det viktig å sammenligne min forskning med funn fra tilsvarende prosjekt. For så vidt gjør det all forskning på *Wow* og annen liknende spill relevant for å styrke kvaliteten på min forskning.

Overførbarhet knyttes til om forskning i et enkelt tilfelle gjelder i andre sammenhenger. I min studie, vil det være vanskelig å overføre resultatene. Ettersom jeg har

⁷⁶ Ibid (s. 181)

⁷⁷ Thaagard (2009, s. 22)

⁷⁸ Ibid

snevret inn forskningen på et smalt tema, som å bare se på storbylivet i *Wow Classic* er forskningen begrenset til å kun det sosiale og daglige livet som spiller seg ut. Likevel er det viktig å skille mellom betydningen spill har for informantene og det som faktisk er særlige aktiviteter og hendelser i hvert spill. For eksempel kan ikke *Wow* sammenlignes med et bilspill, fordi utgangspunktet for spilldesign og tilstedeværelsen i spillet er helt forskjellig. Når det kommer til arrangementer, handel og sosialt liv i byene til andre *Wow*-utgaver kan trolig en del elementer overføres, dette vil også gjelde meningsfulle og betydningsfulle assosiasjoner spillerne får av spill generelt. En viktig påminnelse er også at andre aspekter med *Wow* jeg ikke har utforsket ville gitt helt andre resultater enn mine.

Etiske vurderinger

Innsamlingen av dataene har blitt godkjent av NSD (norsk senter for forskningsdata). Det forplikter meg til å innhente informert samtykke fra studiens deltagere, samt sikre informantenes anonymitet om ønskelig. Informantene har fritt fått velge om de har ønsket å delta i studien med fleksibilitet til å trekke seg når som helst under prosjektet. Derfor er alle informanter informert med korrekt informasjon av omfang, form og formål med undersøkelsen (se vedlegg). Underveis har jeg også spurt gjentatte ganger for å forsikre meg om at samtykke enda har vært tilfelle underveis i prosjektet. Selv med samtykke om å bruke enkeltes egentlige navn har jeg likevel valgt av praktiske årsaker å anonymisere alle informantene ved å bytte ut navnene med fiktive navn, med unntak av en person, som jeg fikk tilsendt bilder fra med samtykke om publisering. I henhold til konfidensialitet har jeg informert informantene og NSD om at jeg har samtykket i å slette dataene, som notater fra intervjuene, lydopptak og videopptak ved prosjektslutt.

2.4. Deltagende Observasjon

Som Laurier har understreket er deltagende observasjon følgende:

Participant observation involves spending time being, living or working with people or communities in order to understand them. In other words, it is, as the name implies, a method based on participating and observing in which field-notes, sketches, photographs or video recordings are used as a method of data collection. The basis of this approach is to become, or

stay, as close to the spatial phenomenon being studied as possible and it is thereby quite distinct from methodologies that emphasize distance and objectivity.⁷⁹

Deltagende observasjon involverer å være tilstede i et miljø for å forstå miljøet bedre.

Deltagende betyr rett og slett bare å være posisjonert på en slik måte at det er en viss form for interaksjon mellom forskeren og det som blir forsket på. For å gjøre det må en være tilstede i nærheten av det som skal bli undersøkt. I min undersøkelse har jeg gjort feltnotater for å utfylle informasjonen fra intervjuene, og ellers har jeg tatt egne bilder for å illustrere bylivet i *Wow Classic*. Utgangspunktet for datamateriale i min undersøkelse var i hovedsak intervju. Likevel så jeg nytten av å komplimentere med deltagende observasjon for å utfylle dataene mer sammenhengende med hverdagslivet og for å fange opp uforutsette hendelser.

Ifølge Hay skilles det mellom kontrollerte og ukontrollerte observasjoner. Kontrollert observasjon er typisk rettet mot et bestemt formål om hva som skal observeres, hvordan og når det skal observeres og er særlig knyttet til hypotesetesting av bestemte fenomener, særlig brukt i naturgeografien.⁸⁰ I samfunnsgeografien er det mer vanlig å utføre ukontrollerte observasjoner. I ukontrollerte observasjoner utføres observasjonene mot et spesifikt formål i lik grad som kontrollerte observasjoner. Forskjellen er at ukontrollerte observasjonene ikke er foreskrevet til et bestemt fenomen på forhånd. Utgangspunktet i ukontrollerte observasjoner starter som regel med å se og lytte til hva omverden har å fortelle. Tjora beskriver observasjon på følgende måte:

Observasjon er den beste måten å skaffe kunnskap om den intersubjektive konstruksjonen av virkeligheten på, fordi man gjennom observasjon ikke har noe annet valg enn å lytte: lytte til hva verden forteller oss.⁸¹

I min undersøkelse av det virtuelle bylivet i *Wow Classic* som et tredjesteder hadde jeg allerede utført intervjuene på forhånd før jeg gjorde observasjonene. I et vidt spenn av fenomener som kunne oppstå i byene fikk jeg med meg de mest vanlige hendelsene i tillegg til ekstraordinære hendelser som enkelte spillere hadde opplevde i sine lokale felleskap. I min gjennomføring av observasjonene var jeg mer opptatt av det spontane som kunne utspillet seg i byene. Derfor egnet ukontrollerte observasjoner seg godt til undersøkelsen. Som utgangspunkt var jeg nysgjerrig på om bylivet kunne fortelle noe mer enn informasjonen jeg fikk fra intervjuene. Det er bred enighet om innen for forskningen at det er systematisk

⁷⁹ Laurier (2010)

⁸⁰ Hay (2016 s. 315)

⁸¹ Tjora (2010, s. 38)

vanskelig å beskrive deltagende observasjon.⁸² En årsak er fordi hver situasjon gjennom deltagende observasjon er unik⁸³ Det andre er at suksessen med observasjonene er mindre basert på restriktive retningslinjer og mer ut fra hva forskeren får ut av situasjonen. Som et utgangspunkt for min undersøkelse var det derfor viktig å fange opp spontane hendelser som kunne si noe om *Wow* som et *tredjesteder* eller ikke. På forhånd var det ingen forutbestemte hendelser, situasjoner, vaner, erfaringer eller fenomener jeg bestemt så etter. Med andre ord, jeg ville bare være tilstede i tilfelle det skjedde noe uventet skjedde. Helt uvitende om hva det kunne være. Med bakgrunn fra spillet var jeg likevel klar over at tilfeldigheter kunne dukke opp som finurlige rariteter i et samfunn som *Wow*.

Gjennomføring

Ved å ha en karakter (avatar) i *Wow Classic* tilgjengelig gikk jeg ut i byene med formål om å utforske spontane hendelser. Det eneste som var bestemt på forhånd var bestemt ut fra avgrensingen på oppgaven om å undersøke bylivet som et *tredjesteder*. Fordelt på to servere undersøkte jeg byene *Stormwind* og *Orgrimmar*. I kontrast til intervjuene som var mer formålsrettet, var formålet mitt med observasjonene å se om jeg kunne fange opp det mer tilfeldige og spontane hverdagslivet i *Wow Classic*.⁸⁴ Hvilke dager, tid på dagen og hvor lenge jeg skulle observere var alt ubestemt på forhånd. Det eneste jeg var klar over var at byene var mer fulle om ettermiddagen og kvelden, som kunne være en faktor for at uforutsette hendelser kunne oppstå. Et par ganger var jeg innom på morgenen, men som oftest kombinerte jeg for det meste en time med deltagende observasjon her og der noen ettermiddager og kvelder jeg uansett var pålogget. Iblant kunne jeg stå timer i byen uten at det hendte noe utover det vanlige, som- hending, handel og daglig interaksjon på stedet, som- løping og gåing mellom destinasjonene auksjonen, banken, og til andre kvartaler. De gangene dette var tilfellet noterte jeg meg noen av scenene som spilte seg ut, for å kunne beskrive mer utfyllende det som allerede var notert i intervjuene fra informantene. Iblant når jeg observerte kunne jeg oppfattes utenfra som en person som bare 'hang' i byen på like linje med andre. Iblant når jeg spilte, kunne jeg komme inn i situasjoner hvor jeg ønsket å observere. Det gjorde at skillet mellom det å være deltager og observatør ble visket ut.

⁸² Hay (2016, s. 318)

⁸³ Ibid (s. 318-319)

⁸⁴ Ibid (s. 318-319)

Etiske vurderinger knyttet til observasjoner

Utfordringene knyttet til deltagende observasjoner kan være mange, det samme gjelder fallgruver underveis. For min del var det likevel få. Ut ifra at jeg befant meg i et større virtuelt miljø, og observerte hendelser som oppstod i større grupper, nærmest ‘en hel by’, heller enn i små og intime situasjoner er det mindre etiske vurderinger å ta hensyn til. For eksempel er jeg fullt klar over at man i deltagende observasjon bør være åpen om forskerrollen. I min studie lot ikke dette seg gjøre, utenom i svært få situasjoner. Når studien omfatter mennesker som oppholder seg i ‘offentlige virtuelle arenaer’, som i et bymiljø i *Wow* med alt fra 100 – 2000 mennesker på samme tid er det umulig å være åpen om forskerrollen.⁸⁵ På enkelte hendelser som kasinoet var det mer naturlig å si fra til den enkelte spilleren (avataren) at jeg observerte, men med hensyn anonymiserte spillerens karakternavn (avatar) når jeg tok bilder. I andre studier hvor deltagende observasjon har blitt brukt er det vanlig at man kan gå fra å være en utenfra som blir en ‘native’. I mitt tilfelle var dette heller ikke helt relevant ettersom jeg ikke observerte et lokalt felleskap over lengre tid og i veldig forutsette og bestemte situasjoner, slik det blir gjort i studien til Nardi.⁸⁶

⁸⁵ Thaagard (2009, s. 74-75)

⁸⁶ Se Nardi (2010) *My Life as a Night Elf Priest*

Del II Funn og analyse

3. Bylivet i Wow Classic

I likhet med urbane områder, lekeplasser, sportsarenaer, barer, puber og andre offentlige rom i vår vestlige verden har *Azeroth i Classic* også en scene av aktiviteter som utspiller seg. I boken *Urban Code* har urbanistene Mikoleit og Pürckhauer sett på 100 scener som bidrar til å konstituere et urbant miljø, i SoHo i New York. I dette kapittelet er ikke meningen å observere 100 scener, men å trekke fram essensen i de scenene som former bylivet i *Stormwind* og *Orgrimmar*, med utgangspunkt i egne direkte erfaringer og intervju med andre norske spillere.

Bylivet i *Azeroth* utspiller seg i to typer handlinger. Det ene er forberedelser, som for eksempel å gjøre klar forbruksvarer til *raiding*, besøke auksjon, hente *buff*, gå i banken og ordne forbrksvarer. Det andre er sosialisering ved å henge i byene eller delta på arrangementer. Tilsynelatende banale aktiviteter kan være meningsfulle for *Azeroth* sine *tilstedeværende*. Jeg har intervjuet ti mer eller mindre erfarne spillere om deres opplevelser, inntrykk og oppfatning fra bylivet som finner sted i *Wow Classic*. På områder som ikke har blitt dekket av intervju med informantene, har jeg brukt deltagende observasjon for å få mer innsikt. Dette har foregått ved at jeg selv har vært til stede i byene i *Azeroth* på ulike tider for å prøve å fange opp det spontane hverdagslivets ulike scenarier.

Funn og analyse består av to underordnet deler som inkluderer to deler med totalt fire underkapitler. I denne delen presenterer jeg funnene som innebærer mer det daglige, handel, sosialisering og spontane hendelser. Dette kapittelet har jeg valgt å kalle *sammen i byen*, som har sitt navn fra Tjoras bok *sammen i byen*. Her skal vi se på bylivet i lys av spillernes egne opplevelser, tilstedeværelse og deltagelse. Videre skal vi se på spontane hendelser som oppstår i byene. I den første delen veksler jeg mellom egne observasjoner illustrert gjennom bilder og spillernes fortellinger som kom fram i intervjuene. Jeg starter med å presentere byen ved å sette stemningen til byenes unike karakter og nostalgien spillerne har følt på. Videre i kapittel 1 ser vi på bruken av sentrum og handelskulturen, før vi går til kapittel 4, som handler om det kulturelle bylivet og arrangementer.

Storbylivet i *Azeroth* er tilgjengelig til enhver tid. Så lenge spillerne har betalt spill-lisensen, finnes det ikke begrensninger for å være pålogget. Byene er der mesteparten av de som er pålogget befinner seg, og her er det spillere pålogget til enhver tid.

Noen av de vanligste tingene spillere gjør i byene er å gå på auksjon, sjekke mailboksen sin og å gå innom bankboksen for å hente ut eller legge inn gjenstander. For spillere som har vært utenbys eller utforsket resten av verden, er det nødvendig med et pitstop i en by for å kunne trene eller bli høyere level innenfor sin profession. For dem som tilbringer tid i byene varierer aktiviteten mellom ro, lek, sosiale møter og «henging». Omfanget av den romlige aktiviteten varierer og bestemmes av hastighet, avstander, formål og tid på døgnet. Dynamikken er den samme i hovedbyen til *Alliance* og i hovedbyen til *Horde*. Bevilging av plassen, som i en ekte by, leder til områder som er mer eller mindre i bruk. Selv om det er godt omfordelt med åpne plasser i byene er det sentrum av byen som blir brukt mest. Her finner vi bank, auksjon, mailboks, og små hus med NPC som selger reagenser til ulike formål, nesten alt på samme plass. Det er som regel mest aktivitet mellom handelshuset og banken. Selv om tilstedeværelsen av antall mennesker varierer til ulike tider på døgnet, er dette plassen hvor det alltid står en eller flere personer til enhver tid. Særlig på hustaket av banken i *Orgrimmar* eller på fontenen utenfor banken i *Stormwind*. Iblant kan man se en person, noen ganger flere, og som regel står mange stille, mens andre springer eller hopper imellom handelshuset, banken og mailboksen. Folks tilstedeværelse former byen med en avslappet, munter eller spretten stemning. Dermed tar disse virtuelle byene sin unike form gjennom spillernes gjøremål og aktiviteter. Inne på auksjonshuset ser man mennesker handle med auksjonariusen og folk kikke innom for å se etter spennende gjenstander, våpen, klær, mat og annet de kan ha bruk for. I banken er bankansatte, som er non-player characters [NPC], tilgjengelig natt og dag for å tilfredsstille kundene sine. Personer fyller opp bankboksen sin med ulike gjenstander og klær som de har til gode fra reiser utenbys. Ved rutinemessige handlinger, gjennom handel, sosialisering eller enkle bevegelser mellom plasser fylles byene opp av folkeliv. Ved å ta en titt innom *Orgrimmar* eller *Stormwind* i *Azeroth* vil stort sett det virtuelle torget der tale for seg selv. Se bildene nedenfor



Bilde 6: Illustrasjon på hvordan bylivet spiller seg ut. Bildet er tatt i sentrum av *Orgrimmar* – alle karakterene [avatarene] man ser er spillere som er til stede i byen på dette tidspunktet. Bildet er tatt selv under observasjon.



Bilde 7: Illustrasjon av torget [sentrum] av Alliance-byen *Stormwind*. Folk står rundt omkring og henger. Bildet er tatt selv under observasjon.

Kap I. Sammen i byen

3.1 Tilbakeblikk, nostalgi og felleskap

Jeg vil starte denne delen med å sette stemningen og danne et bilde av nostalgien mange spillere har kjent på før lanseringen av *Wow Classic*. Nostalgi er mye av grunnen til at mange tidligere spillere har vendt tilbake. Nostalgi er som regel knyttet til fellesskapsfølelse dannet tidligere. Som primært er dannet gjennom fire kjerneelementer som spillerne føler seg knyttet til, klanen, byene, medspillerne og stemningen.

Når spillerne snakker om nostalgi i tilknytningen til byene er det ofte forbundet med byenes unike karakter som binder spillerne sammen med andre spillere og danner en bestemt stemning mellom de materielle og immaterielle omgivelsene. Som jeg utdypet i begrepsavklaringen er nostalgi ofte forbundet med hjemlengsel, eller et bestemt tid-sted som en person ønsker å gjenoppleve eller å dra tilbake til. Nostalgi er så latent i *Wow Classic* at selv nye spillere ofte har dannet seg et bilde av hvordan det var i *Wow Vanilla* uten selv å ha spilt denne opprinnelige utgaven av *Wow*. Av den grunn var det stor spenning knyttet til om man i *Wow Classic* ville klare å gjenskape den samme stemningen og det samme livet som i *Wow Vanilla*. Stemningen i storbyene i *Classic* er essensiell for å forstå nettopp dette livet som manifesterer seg i minnene til spillerne. Det er ingen som kan beskrive stedets identitet bedre enn spillerne selv.

I intervjuene med spillere spurte jeg om de kunne fortelle litt om stemningen, og storbyenes karakter. Torgeir (28) er en av de få informantene som er nykommer i *Wow*, og som først startet å spille etter lanseringen av *Wow Classic*. Han ser på seg selv som en «gamer», og hadde alltid lyst til å prøve *Wow*, særlig *Wow Classic*. Ifølge Torgeir er det noe spesielt ved bylandskapet og stemningen blant spillerne når man kommer inn til byene:

Da er det kanskje *Orgrimmar*, og den opplevelsen av at det er et sted hvor folk faktisk henger. Verden er ganske statisk i form av butikker, men så kommer du inn og har en kjerne av masse folk, som bare står der. Det er den opplevelsen jeg har som kan være litt spesielt, selv om verden er statisk så er det en plass folk bare henger. (Tenker) også er det jo det, uten å være en spesiell by, så er byene veldig forskjellige. Du har *Stormwind* som er litt mer vanlig, medievalarkitektur, en stor borg. Så har du *Orgrimmar*, som er sånn leirhytter med stråtak, også har du Undercity, som er nesten bare tunneller, med et åpent rom i midten. Som er ganske vanskelig å navigere seg i starten, vanskelig å forstå hvordan man flytter seg rundt i starten, også har du Ironforge. En stor mine oppe i fjellet. Så det er veldig forskjellige byer på sin måte. Alle har forskjellige layout, men samtidig klarer du å finne de samme tingene i hver.



Bilde 8: Bilde av *Orgrimmar* inn til kjernen av byen. Bildet er tatt selv.



Bilde 9: Bilde av *Stormwinds* kanaler midt i byen. Bildet er tatt selv.

Et viktig element av opplevelsen er alle inntrykkene som øyeblikkelig finner sted på samme tid, en opplevelse Torgeir omtaler som spesiell. På den ene siden er det fysiske bylandskapet statisk, med sine bestemte butikker lokalisert alltid på samme plass. På den andre siden oser kjernen av byen med folkeliv og mobilitet som består av aktivitet som handel og mennesker som forflytter seg i bylandskapet til enhver tid. Livet i byene minner mer om en storby i Europa med et hektisk handelstorg, sentralisert som et knutepunkt for fasiliteter og arkitektoniske særegenheter som fasinere. Overraskende nok fremstilles byene mer som en møteplass enn et spill. Torgeirs beskrivelse gir et bilde av en kontrastfull by med mange muligheter som ethvert bymenneske kan foretrekke. I motsetning til mange andre spill hvor man ofte er i bevegelse hele tiden tilbyr byene i *Azeroth* i mer eller mindre grad av en fysisk plattform som spillerne selv kan ha vekslende respons til, en plass for å henge eller en plass for aktiviteter. I intervjuet stoppet Torgeir opp og mimrer litt tilbake om den tiden da kompisen hans spilte i *Vanilla*. For han gjorde det inntrykk nok til å kjenne på en viss nostalgi når han ferdes i bylandskapet i *Classic*:

Det er kanskje arkitekturen som gjør at jeg liker meg best der. Om jeg tenker på *Orgrimmar* så føler jeg mer nostalgisk opplevelse av å være i *Orgrimmar*. Jeg spilte ikke på et tidspunkt da jeg hang der. Jeg hadde kompiser som spilte da, og de hang i *Orgrimmar*. Så jeg har en viss nostalgi rundt det og husker det. Samtidig liker jeg bedre og har en bedre opplevelse av arkitekturen i *Stormwind*.

Det er tydelig at *Wow vanilla* og *Wow Classic* har gjort inntrykk på Torgeir og dannet gode minner om tilstedeværelsen i byen. Selv for en nykommer som Torgeir føler han seg hjemme her. Informanten Ragnar (26) jobber som dataingeniør. Han spiller gjennomsnittlig 6 til 7 timer i uken, men noen ganger mer. Ragnar forbinder også *Classic* med nostalgi. Hans

oppfatning av nostalgien handler om en lengsel tilbake til tidligere opplevelser fra barndommen og ungdomsårene, da han var en aktiv spiller. Nostalgien for Ragnar er tosidig. Først og fremst forbindes *Classic* med gode minner om å ha det gøy og dele opplevelser med venner i *Vanilla*. Det andre er lengselen av å henge med kompisene hjemmefra. For Ragnar er *Wow Classic* en fin måte å sette av tid til kompiser som bor andre steder, for å kompensere for lengselen etter å henge sammen som i gamle dager. For Ragnar har det en tydelig verdi. Ikke bare bringer han minnene til nåtid, men han får også skapt nye minner med de samme kompisene hjemmefra. Dermed blir *Classic* som en viktig fysisk plattform for å opprettholde sosiale bånd:

Nostalgien ligger først og fremst i at man ser tilbake til når vi spilte mye da vi gikk på barne- og ungdomsskolen, og videregående, ble egentlig ganske mye spilling på videregående også (1er). Så for oss er det fint som har spredt oss ut over og bor på forskjellige steder. Nå har vi jo liksom satt av den tiden til det. Det er jo syk stemning. Nå er vi 6 stykker. Det er de samme fra videregående, som er veldig kjekt.

Et viktig poeng er at *Classic* bryter opp med geografiske barrierer mellom han og vennene hans. Utover det utdyper Ragnar videre at byene også er en god arena for å søke sosial kontakt med andre spillere generelt:

Det er jo veldig lett, byene er jo på en måte nærme senter i det sosiale livet. Så, om man trenger å komme i kontakt med folk er det der man går, man har markedsplassen som er bundet sammen av salg og liksom oppgaver og folk som trengs, annonser og sånn. Også mest for sosiale ting.

Andre spillere har omtalt denne stemningen eller uttrykt dette fenomenet som en fellesskapsfølelse, og er noe de mener *Wow* har bidratt til å skape, i motsetning til mange andre spill. Fellesskapsfølelsen kan variere i intensitet, men for Ragnar er den mer intens. Ofte dannes fellesskapsfølelsen gjennom samarbeidet i situasjoner og fra den uformelle stemningen som ofte gjenspeiles i åpne samtaler i byene eller i *guildene*. Ragnar fortsetter å fortelle om et samfunn med vennlig kommunikasjon, ofte imøtekommende for nye spillere. Ragnar forteller videre at det er en grunnleggende respekt for eldre spillere, og han trekker et skille mellom *Classic* og det som nå er omtalt som *retail*, altså den vanlige utgaven. Mye av samfunnet [community] i *Classic* generelt er bygget på god kommunikasjon, og godt samarbeid mellom spillere, uavhengig om de kjenner hverandre eller ikke. Her trekker Ragnar fram et eksempel hvor *Horde-Alliance* narrativ spiller seg ut, som krever at spillerne må samles i byen for å motstå et angrep fra motsatt klan. At slike situasjoner oppstår bidrar til lav terskel for å kommunisere med medspillere, og knytter spillerne tettere sammen:

Veldig god, altså folk er jo, det som er spesielt med classic, folk er alle er i samme situasjon, litt nostalgi, og gjerne litt eldre folk som har vært der tidligere og har litt respekt, så miljøet er mye bedre enn i retail. Det er også veldig drevet av situasjonen som er og sånn. Si det er angrep fra horde, så gjør også det mer i kjernen at folk er mer sammensveiset og sammen. Eller om det er store ting som skjer av *buffs* og sånne ting. Jeg liker bedre *Stormwind* bedre fordi det har på en måte et torg, et sentrum, klart torg der folk oppholder seg. Det er på en måte tilfelle i *Orgrimmar* også, men det er mer styrt av at folk grupperer seg, men har ikke et tydelig torg. I *Stormwind* kan det ta litt lengre tid å navigere på grunn av elvene, men jeg liker det bedre egentlig. Sånn sett er *Orgrimmar* lettere tilgjengelig egentlig, det går fortere å navigere seg der. Bedre by sånn sett. Den har også flere etasjer noen steder. Så er det noe med stemningen og utseende. I *Orgrimmar* så lyser det opp ørken, det er jo store tårn og murstein, men liker også *Stormwind* på grunn av elvene. Sånn sett er *Orgrimmar* lettere, har flere ting konsentrert. Går fortere å navigere seg. Det er jo også fordi det er flere etasjer.

Andre viktige moment for Ragnar er byens strukturelle og estetiske utforming som bidrar til den særegne stemningen, slik Torgeir påpekte. I *Stormwind* for eksempel forteller Ragnar at strukturen av byen er tydelig bedre, med et klart torg, sentrum og kvartaler som er lyst opp. Selv om det går lengre tid å navigere seg rundt i *Stormwind* enn i *Orgrimmar* bidrar det likevel til trivselen. Elvene og mursteinen som gir assosiasjoner til en middelalderby, oppfatter både Ragnar og Torgeir som estetisk flott, og noe som setter en bestemt stemning. Her kan spillerne ta seg god tid når de går langs kanalene som splittes opp av en middelalderborg i midten. Ved å krysse broene kan en velge å gå langs kanalen eller å gå inn i en sidetunell som leder inn til et nytt åpent kvartal på den andre siden av elven. Ane (32) bekreftet dette ytterligere og hevdet at det var et viktig element i beslutningen av om hun skulle spille *Horde* eller *Allianse*:

(...) Også er *Stormwind* en fin by, eg liker den fordi den er fin. Det er derfor eg spiller allianse, og ikke horde, fordi eg syns ikke horde har noen fine byer. Visuelt syns eg *Stormwind* er pent å være i. Lyset er estetisk flott, det er åpent og lyst med kanalene. Det er ikke dystert, men har en positiv innspilling på humøret mitt, også musikken og. Den er veldig koselig, epic da på en måte. (Ler) Eg syns personlig da, lys, i spillet har alt å si. Det har mye på humøret å gjøre. Så er det jo visuelt D-vitamin. (Ler, igjen)

Ane synes *Stormwind* har noe visuelt tilfredsstillende ved seg og tilføyer visuell D-vitamin. Som Tuan skriver, kan byer ofte være et monument i seg selv,⁸⁷ og for Ane er dette spot on. I

⁸⁷ Tuan (1974, s. 197)

tillegg bidrar lyset og de åpne kanalene til å visualisere en estetisk flott by som Ane syns er tilfredsstillende for humøret hennes. Videre understreker hun paralleller i egenskaper og trekk mellom bylandskapet i *Wow* og landskapet nært utenfor hjemmet:

En annen ting er at eg nå kom på klokketårnet utenfor vinduet, og det er jo typisk veldig by. Det har man også her i *Stormwind*, et klokketårn som ringer. Her i Kork er det litt irriterende, fordi det ringer sånn. Så du har jo det også, for å høre tiden. Også har du regn, det er ikke bare fint vær, så det regner jo med skifte i været fra sol og regn. Det husker eg fra første gang i *Winterspring*, da merket eg snøen, og syns det var så koslig (med koselig ansiktsuttrykk). Det gir meg følelse av hjem.

En viktig bifaktor er været, når hun trer inn i visse deler av Azeroth kjenner hun på hjemmefølelse, og nær tilknytning til omgivelsene som eksisterer i rundt henne. Det minner henne akkurat som i den virkelige verden. I *Orgrimmar* er bystrukturen noe annet og lettere å navigere seg i. Ørkenen, og byens utforming setter stemningen for *Orgrimmar* som en asymmetrisk by, uten noe eksakt bytorg. I motsetning til Torgeir og Ragnar finner vi en annen spiller. Sol (30) er også en nykommer, og synes *Orgrimmar* er mer flott enn *Stormwind*:

Ja, nei jeg vet ikke, jeg opplever det som en av de største byene som jeg syns er enklest å orientere seg i. Når man spiller i samme sted, så blir man mer vant til det. Syns *Orgrimmar* er mer sånn lettere å finne fram. Også er den lys. En grunn for at alle er i Barrens, fordi det er stort og koselig (hehe). Brill for eksempel, det er så stusslig. (...) Ja, det er et koseligere sted, det er sol og, det er det jeg har sagt, *Orgrimmar*. Det er store dører, det liker jeg også. Jævlig koselig, bare forskjellen når du kommer inn, høye dører når du kommer inn, jeg liker at den er innafor en mur (ler). Litt sånn fort. (...) *Stormwind*, altså, Ironforge, er ikke helt fan av den heller. Det er også sånn vanskelig å finne fram.

For Sol er *Orgrimmar* stort, mektig, og lyst. Her nevner hun at hun liker murene og de store dørene i tillegg til territoriet ikke langt fra *Orgrimmar*. Hun sammenligner med et annet sted, *Brill*, utenfor *Undercity*. En plass hun synes er mørk og stusslig. I likhet med Torgeirs og Ragnars oppfatning av stemningen i byene er de enige om at arkitekturen har mye og si. I tillegg har spillerne selv og landskapets kvaliteter som lys, mørket, åpenhet og størrelse noe å si for trivselen. I likhet med det estetiske er også orienteringen i byene viktig. Selv spillere som foretrekker *Allianse* synes Horde-byen *Orgrimmar* kan være lettere å navigere og orientere seg i. At spillerne individuelt knytter seg til forskjellige omgivelser kan være et uttrykk for ulike personlighetstrekk eller interpersonelle relasjoner til stedet.⁸⁸ Eirik (21) har

⁸⁸ Tuan (1977 [2018], s. 50)

og spilt *Wow* en stund. For han er også det estetiske i byene viktig, og det kommer til uttrykk i hans beskrivelse av helheten i byen:

(...) I forhold til de andre byene er *Orgrimmar* en ganske stygg plass. Du kan jo for eksempel se på *Stormwind*, den ser jo ut som en klassisk 1700-talls by som bygg fine hus og ser mye koseligere ut, som minner om koselig plass og du får lyst å være inne i den. Det er jo menneskene som har bygd det i forhold til Orc som er sånn beist, som e sånn få driten opp og få det til å funk liksom. Begge byan har samme funksjoner, men ser helt annerledes estetisk ut. (...) Vi er jo mennesker selv, så kan jo vær vi mennesker liker det utseende, enn det at, oppe på banken er det spikes og veldig mye stein som ikke er murstein, men stein lagt oppå hverandre. Det er ganske matt farge i *Orgrimmar* på hus og tak, mens i *Stormwind* er jo alle husan mer sånn brun nøttefarge, litt mer forskjellige farger, mer planter og trær som ikke som ikke er ørken-aktig. For der er jo trærne sånn palmetrær som ser inntørka ut. Det vil gjør en forskjell på helheten og byen da.

Helheten for Eirik er estetikken blandet med spillernes tilstedeværelse. Med en påminnelse om ulikt utseende kan fasilitetene og innholdet i byene tilby det samme for Eirik. I likhet med andres oppfatninger bidrar arkitekturen og landskapet til å forsterke opplevelsen. For han er byens farger, form og sjarm viktige elementer som bidrar til trivsel. Med nøttebrune hus, planter og trær er *Stormwind* mer tilfredsstillende. Når det kommer til det sosiale foretrekker Eirik den hyggelige stemningen i *Orgrimmar* og *Stormwind* framfor den han ofte møter på byen i det virkelige livet utenfor *dataspillet*:

Nei, jeg tror det er mye snakk om, munter og tullete tone. Mer en skrytete tone, at man får det og det. Om man skal trekke det til det ekte livet, og du møter noen du er på byen med så spør man koss det går og sånne ting, veldig mye mer negativ prat enn i *Wow*. Folk spiller *World of Warcraft* for å ha det gøy. Kanskje mer innad i guilden da, så er det mer den tonen.

Her forteller han at stemningen som ofte rår i by-chatten og i nesten alle sosiale møter mellom spillerne foregår i en munter og tullete tone. For han er det i spillernes interesse å være snille mot hverandre, og spillerne er gjerne mer interessert i å hilse på hverandre, stoppe opp å prate med et formål om at det sosiale underbygger en hyggelig, varm og munter stemning i *Wow Classic*. Stemningen som dannes i bylandskapet og mellom spillerne reflekteres mye i Seamons beskrivelse av *hjemlighet*. Som Oldenburg utdyper:

Seamons associates with “at-homeness”, (...) Warmth emerges out for friendliness, support, and mutual concern. (...) unused space feel cold, unshared places lacked warmth.⁸⁹

Byene bidrar med til å danne det helhetlige inntrykket for spillerne, hvor enkelte føler seg komfortabel og hjemlig i kjente omgivelser.

⁸⁹ Seamon ‘at-homeness’ referert i Oldenburg (1999, s. 41)

3.2. Hangouts og chill i sentrum

I forlengelsen av det som har blitt beskrevet om stemningen som koselig, bygd på god kommunikasjon mellom hverandre og spillere som har interesse av hverandres tjenester og bidrag, spurte jeg videre spillerne om hva de vanligvis gjør i storbyene. Blant spillernes svar var det mange av de samme vanene og systemene som gikk igjen. Mange av aktivitetene i storbyene er knyttet til viktige forberedelser til *raid*, eller som har mer personlig gevinst som for eksempel belønning og progresjon. For eksempel å skaffe buff, lage eliksir, eller andre forbruksvarer som spillerne kan lagre og bruke på et senere tidspunkt. Det andre som kom fram var at *Azeroth*, mer spesifikt innrettet mot byen var en plass for sosialisering, hending og uventede møter som følge av handel eller spontane hendelser som å sette opp et bål, spille casino eller lignende. Det interessante er at selv de mest dagligdagse systemene knyttet til handel, vaner og rutiner kan lede til nye mer uventede og spontane hendelser som oppstår som sentrale fenomener i bylivet.

Bylivet er tydelig sentralisert til en del av byen, som gjør at mesteparten av aktiviteter spiller seg ut omtrent samme plass. I vegkrysset på torget av *Stormwind* og *Orgrimmar* er rommet spillerne som regel befinner seg i når de logger på, starter eller avslutter spill-økten sin. Det er i veikrysset du finner de viktigste fasilitetene i byen som bank, mailboks og auksjon, men det er også her du finner veien videre, i form av innganger til andre kvartaler eller deler av byene. Det gjør at nesten all møteaktivitet forekommer her. Naturligvis blir også byens karakter mer eller mindre formet av bylivet som finnes i sentrum. Torget eller veikrysset er derfor for mange spillere et viktig møtested som opprettholder engasjementet og tilstedeværelsen i byene. Ragnar finner det meste interessant, men som han selv sier liker han å bare henge litt rundt omkring:

(...) Jeg koser meg egentlig bare med å løpe rundt også. Det er det jeg liker med at det ikke er retail. Classics har den magien med at alt er ikke så tilgjengelig, det krever litt innsats. I classic blir du tvunget til å møte folk og til å samarbeide med folk i soner. Eller alle sånne litt ekstra ting må man ha med seg noen på. Det blir litt sånn når man går rundt i byen, så gir du dem buff også gir de deg buff, det blir mye mer interaksjon. Jeg føler akkurat at classic er litt sånn, ehh, stemning for alle som spiller.

For Ragnar er det koselig nok å gå rundt i landskapet av *Azeroth* og stoppe opp for å interagere med andre. Ragnar forteller at det er vanlig å samarbeide i sonene, og at den

samarbeidskulturen gjør at det naturligvis både i sonene og i byene stort sett blir mer interaksjon. For Ragnar er det sosiale viktig, og byene fasiliteter kontakt med hverandre:

(...) Eh, møte nye folk. Sånne ting. Definitivt mer egnet å finne grupper i byene. Du vet at siden veldig mange av attraksjonene er der, er det størst samlingspunkt for folk. Eller kjenne de folkene du trenger.

Det er her man finner attraksjonene som trekker til seg spillerne. Ut fra det Ragnar forteller er det tydelig at han er godt kjent i byen og har jevnlig kontakt med noen av de som er tilstede. For Ragnar er det ikke unormalt å treffe kjentfolk i byene, som kan komme av at han har spilt en stund:

Ja, det spørres nå. Jeg har spilt litt forskjellige servere, så det tar litt tid å bygge opp en base på en måte, så i utgangspunktet ja. Det kommer jo an på tidspunkt ikke sant, det er ettermiddagen som er sånn, på dagen er det få folk der. Eh, på kvelden er det veldig mye, det er nesten for mye trafikk i perioden på kveldstid og da er det ikke mulig å kjøre en samtale i byen.

Å knytte bekjentskap er ikke noe man gjør på en dag, men noe som kan ta lang tid. Særlig om en spiller på flere servere. Ragnar forteller videre at det også kan være vanskelig å holde ordentlige samtaler i open world, særlig på kveldstid. Når over 4000 mennesker skal snakke på samme kanal, er det naturlig at det blir mye støy. Spillerne har derfor tilgang til separate chat-kanaler som gjør at de kan prate til hverandre privat eller lokalt på disse kanalene uten å bli avbrutt av støyen fra byene. Det gjør at spillerne selv kan være tilgjengelig for sine nærmeste relasjoner, slev utenbys. Uansett er byene et godt knutepunkt for sosial aktivitet, og kanskje der man treffer på kjentfolk i en ellers ganske stor spillverden. Det er her spillerne finner ro til å bare henge eller slå av en uformell prat uforstyrret. Brynjar (ikke hans ekte navn) spiller i motsetning til Ragnar, *Horde*. Brynjar spiller omtrent 6 timer hver dag. I likhet med Ragnar, trives Brynjar (32) også med å bare være til stede i byens hverdagslige atmosfære:

Altså nå er det jo spesielt i classic, fordi byen er et sted du henger i. *Orgrimmar*, er der alle henger. Enten henger du der, eller så er du afk, eller så venter man på buffs. Sentral hub for class trainers og profession trainers, så mens du lvler kommer du alltid tilbake til byen. (...) Hvis du skal ha craftet forbruksvarer, så er det lettest å skaffe det i byen. Så det er som regel det du bruker byen til. Handel, noe av det har blitt borte i senere utvidelsespakker. (...) Jeg syns det hører hjemme, jeg syns det er en del av det som gjør det til en MMO. Hvor du har handel og kommersialisering som en del.

Brynjar trekker også en parallell til de senere utvidelsespakkene. *Classic* som er en fornyet versjonen av *Vanilla* anses som spesiell på den måten at byen er et sted hvor man «henger». De senere utgavene har på mange måter ikke fått til å legge til rette for sosialisering mellom spillerne i like stor grad. Ettersom geografien er annerledes i disse utgavene, med flere byer, spres spillerne mer utover. I tillegg er det flere kontinent spillerne kan forflytte seg på. Aktivitetene i byene blir mindre konsentrert i de senere utgavene. I *Classic* er derimot nesten alle aktiviteter sentralisert til byene, noe som gjør dem til knutepunkter for både sosial aktivitet og handel. I forlengelsen av hans opplevelse av byen, forteller Brynjar videre om sin tid som *Wow-spiller* de siste 15 årene, og særlig om hvordan byen er en fin måte å sosialisere på, særlig når man må ha hjemmekontor:

(...) Det er jo bare for å ha kontakt med folk da. Det trenger ikke nødvendigvis å være i byen for de jeg har kontakt med er i guilden som regel. Du får jo sånn random interaksjoner, du har de kollegiale momentet, fordi om du har en kul Mount, så er det alltid en som vil show off. Det skjer som regel i byen og at du står der afk. Du har hele det aspektet der også. (...) Det varierer veldig, som nå i mitt tilfelle når jeg jobber hjemmekontor. Så er det greit for meg å bare være innlogget, for å være tilgjengelig på chatten, om noen skal ha tilgang til meg eller lignende. Da er det naturlig at jeg bare er innlogget i byen enn andre steder i verden. For viss jeg må lage ett eller annet så er det som regel i byen du gjør det. Så da blir det bare naturlig at jeg står afk i byen.

Sosialiseringen forekommer stort sett i byene på to måter. På den ene siden som Brynjar påpeker trenger ikke spillerne å være i byen for å være sosial, fordi chat-funksjonen gjør deg tilgjengelig selv om du er lokalisert et annet sted på kartet. På den andre siden er det i byen man virkelig får oppleve de tilfeldige og hyggelige møtene med andre spillere. Som Steinkuehler og Williams noterte seg i sin studie av MMO-spillet – *evercrest* hadde ‘Squatters’ tilstedeværelse i rommet påvirkning på stedet. I lik grad peker Brynjar fram *mount* som et eksempel på et slikt møte med ‘squatters’. Mounts er et mobilitetsmiddel i spillet, for eksempel en hest, ulv eller dinosaur. Noen spillere har mounts som er sjeldne eller vanskelig å få tak i. Spillere som har slike mounts viser seg gjerne frem til andre spillere ved å «henge» i byene. Spillere med ekstraordinære mounts får ofte høyere sosial status. Derfor er det ikke unormalt å vinke, prate til eller ta kontakt for å gi skryt til spillere som har slike mounts. Dette er et kulturelt fenomen som er særegent for *Wow Classic*. For Brynjar er de tilfeldige og hyggelige møtene i *Classic* betydningsfulle. Selv om Brynjar har bekjente i guilden og andre relasjoner i spillet, er disse møtene litt ekstra viktig. Det er i *Classic* Brynjar har sin sosiale

omkrets, og som programmerer er det også en fin måte å kunne bryte opp litt alenetid på jobben og mer generelt, ved å bare være til stede i *Orgrimmar*:

Ja. Det kommer litt an på da, viss, det er noe spesielt jeg må fokusere på i jobben så er det ikke greit å chatten oppe. Men sånn som nå driver jeg mye med programmering og slik og sånn, så det gjør ikke noe om jeg har chatten oppe isteden. jeg har alltid vært en asosial person, så jeg har alltid vært en sånn som har sittet hjemme. Jeg merker jo nå en ting at jeg har kontakt med folk i den virtuelle verden. Ja, jeg vil nok si at det har hjulpet mange med det nå i korona.

For eksempel nevner han at han alltid har vært en asosial person. Det gjør at *Azeroth* gir han en plattform for å være mer kontaktsøkende og i interaksjon med andre mennesker, både med bekjente og med ukjente spillere. Med to skjermer mellom seg og andre mennesker, kan det være lettere å for Brynjar å være sosial. Brynjars opplevelse minner mer om et tilfeldig bekjentskap eller begynnelsen på et kollegialt bånd enn en dyp relasjon mellom to personer. For Brynjar kan denne gleden oppstå ved at en annen spiller kommenterer at Brynjar har en «fet» (kul eller stilig) *mount*. For Brynjar som ellers er lite sosial utenfor hjemmet er dette en viktig plattform for å bryte opp med isolasjon og ha sosial kontakt med andre i løpet av en hverdag.

Snorre (25) har også lagt merke til det åpne og hyggelige forholdet mellom spillerne. Han selv er ikke veldig engasjert i bymiljøet for sosialiseringens skyld, men han er der noen ganger ettersom han har behov for å kjøpe og selge viktige forbruksvarer og utføre andre ærend. På spørsmål knyttet til torget som en sosial møtearena forteller Snorre:

Møter jo gjerne likesinnede, alle som spiller *Wow* er glad i *Wow*. Kanskje til og med spill generelt. For å like *Wow* må man like andre underliggende greier, fantasy, spill, MMO generelt. I også *Wow* kan man møte de samme som liker deg innad. Du kan møte en gruppe som liker det samme som deg innad. Om du er i en gruppe i PvP så møter du andre som liker PvP, og PvE likeså.

Her peker Snorre på at spillerne som er til stede er der av en grunn. For eksempel tenker han at dette henger sammen med fellesinteresser, som at spillerne er glade i fantasy, *MMO*, og spill generelt, med interne variasjoner i spillere som interesserer seg mer i PvP eller raiding. *Azeroth* er en plass hvor likesinnede mennesker finner hverandre. Snorre utdyper at han ikke er en av de som vanligvis henger på torget, eller smalltalker, men at det har hendt i byen at han har blitt kontaktet, og synes det kan være hyggelig:

Jeg har ikke småsnakket. Det er jo bare med venner fra utsiden, men jeg har jo snakket med guildmedlemmer. Det skjer jo mer på discord. Det hender faktisk at jeg snakker med noen andre

utenfor på tilfeldige plasser. Det hender at det skjer i byen og, men da er det gjerne via guild-chatten. Jeg kan faktisk bli kontaktet. (Med et smil).

Snorre er ikke den som er mest sosial i spillet, og spiller stort sett med venner utenfra. Han er mer interessert i progresjon og levling, enn å henge i byen. Selv om Snorre ikke er veldig kontaktsøkende med andre, mener han at torget har en sosial funksjon som et sted hvor spillerne generelt møtes:

Torget er gjerne der folk møtes. Jeg har en klar mening om at Blizzard tenkte på det når de designet stedene. Byene er der folk skal dra til ofte. Det er et helt bevisst valg. Også er det jo da selvfølgelig at de har designet slik at spillerne ønsker å være der. Det ved å legge på ekstra ting som buff velger folk *Orgrimmar*, fordi det er en ekstra gode ved *Orgrimmar*. X-roads i Barrens er en møteplass som ikke ble designet for det, men som ble det. Og det med Barrens-chat er jo noe eget, og det er noe med humoren man har i spillet. Barrenschat kjenner folk til. Goldshire også, men ikke i like stor grad. *Alliance har Ironforge og Stormwind*, Horde har *x-roads* og *Orgrimmar*.

Snorre forteller at *Blizzard Entertainment* trolig hadde tenkt godt gjennom det på forhånd da de konstruerte byene, særlig i *Classic*. Det finnes eksempler på småbyer som ikke egentlig er designet som møteplasser, men som likevel har blitt det fordi spillerne selv har bidratt til å gjøre dem til møteplasser, for eksempel *Goldshire* og *x-roads*. Utover det trekker Snorre fram et eksempel om den interne humoren som kan oppstå mellom spillere, og gjerne knyttet til spesifikke byer:

Det er en spesiell stemning (der) fordi det er mange interne. *Quack* chatten, han skriver *Quack* og folk responderer. Det er den humoren og det gjennomsyrrer hele community.

Quack-chatten er et fenomen som går ut på at en spiller skriver «quack» i chatten, og så sprer det seg til andre spillere som responderer med det samme. Ifølge Snorre gjennomsyrrer nettopp den humoren hele *Azeroth* og *Wow*-fellesskapet. Det er slike ting som gjør det gøy å henge i byene, fordi det alltid er noen til stede som bidrar til å skape moro. Uten at spillerne nødvendigvis er tilstede akkurat der det skjer, kan de kjapt bevege seg fra byen ut i kontinentet ved hjelp av *flight-path* (fly). Selv med alle chat-funksjonene tilgjengelig er det vanlig at spillerne foretrekker å være fysisk til stede der det skjer.

For Ane (32) kan byene tilby mange kvaliteter hun setter pris på med bare være til stede i byen:

Eg vil ta *Stormwind*, mest fordi det er det de fleste egentlig er på grunn av buff da selvfølgelig. Eg ser at i senere spill når det ikke er aktuelt står folk i Ironforge, på grunn av tilknytting til andre steder. (...) I byen henge man rett og slett, snakke med folk, reparere, det er jo auksjon house, du kjøper ting som du trenger senere i spillet. Det er jo trading, man bytter og ordner varer. Eg føler også det er der man venter før noe skjer, og planlegger noe. Også er banken der sjølvst. Ja, det er der man trener for skills, og alt det der ingame. Det er også det at de fleste andre også er der. Om man prater med folk er det en naturlig plass å stå fordi det er trygt.

For eksempel trekker hun fram at det er her man henger, snakker med folk og kjøper ting man trenger. Som Ane peker på er det en naturlig plass, trygt og det er her ofte spillerne møtes før raid, et knutepunkt for planlegging og forberedelser før noe skjer. Et annet viktig moment av byen, er hvordan buffen knytter folk sammen. Buff er en viktig gjenstand for spillerne, og ettersom kun to byer tilbyr buff, gjør det storbyene til et knutepunkt. Utover det indikerer Ane at bylivet i *Wow* er en fysisk grunn som gir et rom for sosiale arrangementer, eller bare et sted for å møte kjente og kjære, og nye mennesker. Mer enn bare å være i et spill:

Eg vil si at dette gir et rom for oss, som gjør ting at vi ikke ikke bare spiller spillet, men også at vi kan gjøre andre gøy ting, som quiz, gambling og hjelper å bygge forhold med folk du har, fordi det gir mer variasjon, vi spiller ofte sammen og trenger å konsentrere oss selv, mens byen gir en mer leiken måte å spøke og tulle med hverandre og en mer naturlig måte at man ikke trenger å fokusere på en fiende, men utvikle et forhold med folk, altså sosialisere seg. (...) Eg har spilt med så mange, og når eg lede så er eg veldig aktiv, og da kjenner fort folk til kem eg e, men ikke motsatt da. Eg tror nesten de fleste på serveren vet kem eg e, eg snakke med folk og prater med alle, så eg blir litt lokal. Får også hjelp av andre, eg hjelpe der eg kan da.

Risikoen med tiden er at *Wow* ikke bare lenger blir et spill, om man sosialiserer seg nok, og gjør seg litt kjent i miljøet kan man risikere å bli en lokal.

3.3. Handel- og handelskulturen

En annen fremtredende del av bylivet i de to byene *Orgrimmar* og *Stormwind* i *Azeroth* er å drive handel. Plasseringen av mailboks, auksjonshus og bank er tre deler som til sammen skiller vegkrysset av sentrumet og torget for handel og møteaktiviteter. Sentralisering av viktige NPCer, bank og auksjon på torget gjør det lett å bevege seg mellom plassene og finne fram til ulike destinasjoner når det trengs. Ifølge en av informantene, Magne (34), en ganske rutinert spiller, gjør det storbyen til et godt knutepunkt, med varierende fasiliteter som spillerne vil ha tilgang til:

Nei (tenker), det er auksjon house, trainers, proff, class trainers, du har enchanting. Folk som selger enchants, folk som selger alt mulig annet som trader ting. Trenger du portal så finner man som regel en mage der. Alle mulige tjenester som krever at du er med noen. Det er rett og slett mer sannsynlig at de er i *Stormwind* enn andre steder. Du finner det meste der. Jeg kan ikke se for meg en tjeneste du trenger, men ikke finner i *Stormwind*.

Som Magne forteller, er det her du får tak i det meste av forbruksvarer og tjenester. Handel er viktig for at spillerne skal kunne tjene gull som de kan bruke for å kjøpe nødvendigheter og forbruksvarer, som rustning, mat og drikke, og tjenester hos andre spillere. Materialet fås som regel i dungeons eller fra farm utenbys ved å drepe monstre. I spillet kan materialet brukes til å lage eliksirer, klær eller andre forbruksvarer som selges videre på etterspørsel fra andre spillere enten på auksjon eller en-til-en handel. En-til-en handel foregår som regel på torget og er som oftest relatert til professions (yrker) eller spesifikke gjenstander det er etterspørsel av som selges og kjøpes fra andre spillere. Massekjøp og salg på auksjon er derimot som regel nært knyttet til å handle kvantum. Handel på auksjon er en av de mest vanlige rutinene i byene, og er et indirekte kjøp-salg mellom to personer som skjer gjennom auksjonen for å handle bestemte varer.



Bilde 10: Inne på auksjonshuset i *Stormwind*. En samling av spillere som sjekker auksjon eller legger ut gjenstander for salg. kl. 10.30, 15. Februar 2021. Bildet er tatt selv.



Bilde 11: Inne på auksjonshuset i *Orgrimmar*. En samling av spillere som sjekker auksjon eller legger ut gjenstander for salg kl. 16.30, 17. Februar 2021. Bildet er tatt selv.

Handel er en av hovedaktivitetene i *Stormwind* og *Orgrimmar*. Auksjonen er der spillerne gjør mest handel, og som vi ser i bilde 3 er folk samlet på auksjonen klokken 10.30 om

morgenen, med markant økning rundt klokken 16.30 på ettermiddagen, slik som i bilde 4. Handel er viktig i spillet av to grunner. Det ene er det knytter spillerne sammen fysisk til byene. Det andre er at handel er en måte å treffe andre og utvide sine sosiale forbindelser i spillet på. Auksjon i *Azeroth* fungerer ikke på samme måte som en ekte auksjon hvor auksjonariusen legger ut én og én vare for salg. En auksjon i *Azeroth* er en statisk plattform hvor innholdet kun påvirkes av hva spillerne selv legger ut. Salg av en eller flere varer gjennomføres ved at spilleren går til auksjonen og trykker med musepekeren sin på auksjonariusen. Det åpner et nytt vindu hvor spillerne kan losse fra seg gods og materiale på auksjon. Fra varen legges ut til den blir solgt må spillerne vente, og når varen først blir solgt havner gullet varen solgte for i mailboksen til spilleren. Å gå på auksjon virker som en vane hos de fleste, og Torgeir forteller at man jevnlig drar innom så lenge man er til stede i byen:

Det kan være når jeg skal springe fra et punkt fra jeg quester eller Dungeons, og drar innom auksjon for å selge varer, reparerer rustningen, kanskje sjekke mailboks, om jeg har fått solgt noe.

Auksjonen blir stedet for å selge eller kjøpe nesten alt, og du finner stort sett det du trenger der. Auksjonen er lokalisert på samme sted og gir spillerne en forutsigbarhet som gjør at de enkelt kan losse fra seg varer og delta på auksjon. Det er kun en auksjon tilgjengelig i hver by. Spillerne som har gjort det til en regelmessighet, har uansett fått god kjennskap til byen, og hvordan øvelsen utføres. Man kan kjøpe varer på auksjon med et museklikk på den varen man vil ha. Man kan enten legge inn et bud eller kjøpe varen til angitt pris. Auksjonen er på mange måter et hverdagssted som man ikke nødvendigvis er avhengig å dra til, men som spillerne foretrekker likevel. For Magne er det nesten alltid bare bruk av auksjon som gjelder fremfor en-til-en handel:

Det er auksjon house jeg bruker, så har du en liten oversikt på prisene og det er visse tider på døgnet det er bedre å kjøpe enn andre og sånne ting. Det er egentlig bare auksjon house. Det går fort og det har som regel det du trenger og.

Auksjonshuset i *Orgrimmar* og *Stormwind* knytter *tilstedeværende* som er til stede i byen sammen i tid og rom, og kan sies å være en av grunnsteinene som samler massene til et felles sted. På grunn av beliggenheten har auksjonen en tiltrekkende effekt i det spillerne kommer inn i byene. Det stimulerer til et livlig sentrum med en fruktbar handelsaktivitet som folk er opptatt av. Auksjonshuset bidrar til stabilitet og er mer vanedannende en spillerne som regel selv tenker over. Auksjonen er ikke bare en arena for å drive handel, som Ragnar forteller er

det også et sted for å henge, ta noen diskusjoner eller ta en prat med noen ukjente som er til stede:

Auksjon house er en veldig stor del av det og mailboxen (ler). Også det at alltid er en gjeng som henger der og at det er diskusjoner, veldig ofte gøye tema, noen ganger ikke fullt så gøye temaer. Snakker sammen med humor, det er jo der man drar for å få mye gjort liksom.

For noen spillere kan til og med det å gå på auksjon, og drive masseoppkjøp – og massesalg blir en sport for de som virkelig går inn for det, forteller Ane:

Du har jo faktisk folk som lever av å tjene penger i spillet, man står på det auksjonshuset også ser man hva som kommer inn, og kjøper det billig og videreselger det med fortjeneste. Det er mange som rett og slett gjør det her. De tjener penger på å stå der og følge med på hva som går inn billig, og kjøper opp i bulk, også selger de og kontrollerer markedet på et senere tidspunkt. Det er skikkelig kultur på å finne ting billig og selge det med fortjeneste. Ikke at eg gjør det da, eg er opptatt av andre ting i livet enn å tjene penger.

Ettersom en vare bare ligger ute mellom 8 og 24 timer om gangen, krever det mye tid og dedikasjon å spore enkeltvarer og kjøpe, eller by på nytt på riktig tidspunkt for å få rett markedspris. Det er også et moment av usikkerhet, nesten som i gambling. Varene som ligger ute for salg kan falle i verdi, og om man da har kjøpt noe som man ønsket å selge dyrere, kan man ende opp med skjegget i postkassen.

I motsetning til auksjon foregår en-til-en-handel mer eller mindre likt et fisketorg, eller bondens marked. En-til-en handel foregår stort sett i sentrum av byen, gjerne rett utenfor mailbox eller auksjonen. En-til-en handel er tjenester og varer en kjøper fra enkeltpersoner. Som regel har man et ønske om å skaffe spesifikke varer, og spør nettopp etter det i world-chatten eller i chat-funksjonen som er tilgjengelig i byene. En typisk tjeneste man kan kjøpe er en portal fra en magiker (*mage*). *Mage* er en av klassene som spillere kan velge å være i *Wow*. De har en unik handelsposisjon ved at de både kan lage mat og drikke, og portaler til seg selv og andre spillere. Portal har den egenskapen at den sender deg direkte til byene med et tastetrykk. Derfor er det høy etterspørsel av denne tjenesten, hvor magene kan sette monopolpris på portaler. En-til-en handel gir muligheter for at spillerne selv kan sette sitt individuelle preg på handelskulturen. Informanten Eirik spiller *mage*, og gjennom han fikk jeg en *mage* sin erfaring fra å selge portaler, mat og drikke til andre spillere i byen:

Men så er det også ofte veldig mye sånn som å gi og selge service av forskjellige ting, selge portala, selge mat og drikke *mage* kan lage da. Kulturen kommer an om man skal selg en ting eller en service. Fordi service e nå helt anna. Der e folk veldig sånn (tenker), ja æg selg deg en

portal liksom, noen spør om portal, så invitere du dem til gruppa også lage du portalen, også går de som kjøpte tjenesten inn i portalen, uten å gi penga for det. Som oftest kommer det an på personen, enten så kan personen ha lite panga eller så tenke ikke personen på det.

Eirik er en person jeg selv knyttet en relasjon til gjennom handel i spillet. Det hele skjedde ved at jeg skulle kjøpe en tjeneste som Eirik kunne tilby. Etter å ha pratet litt mens vi handlet spurte jeg hvor han var fra, og Eirik svarte Norge. Vi la hverandre til på vennelisten for å holde kontakten, og bare en måned etterpå spurte jeg om han ønsket å være med på intervju, noe han sa ja til. Ut fra Eirik sine personlige erfaringer virker det ikke uvanlig at en-til-en tjenester baseres på goodwill og ender opp som en gratistjeneste. På små plasser er det ofte vanlig å gi en god pris eller hjelpe hverandre med mindre tjenester, uten å kreve noe tilbake. Det tilføyer handelen et viktig sosialt moment som bygges på goodwill, tillit og få konflikter, og kan minne om stemningen på et lokalt torg hvor folk kjenner hverandre. I tillegg ser vi hvordan mitt og Eiriks møte ved en enkel handel utvidet nettverket i spillet og utenfor spillet. I andre tilfeller kan en god dialog utvikle seg til en varig relasjon, som gjør det lettere å gjenoppta kontakten med de samme spillerne underveis i spillet om man skulle trenge noe annet, eller om man bare vil slå av en prat. Eirik påpekte selv denne hendelsen i intervjuet da jeg spurte om handel var en måte å danne langvarige sosiale forbindelser på:

Ja, det e jo for så vidt det da. Det e sånn du kan få venna av. Ut fra at vi gjorde handel så fikk eg kontakt med deg (ler). Så du kan jo opprette en relasjon til folk, det samme kan du gjør om du utfører en enchant service, at man kan tilby seg å gjøre en tilsvarende tjeneste igjen liksom. Du kan legge meg til vennelista også kan man se om det e mer man kan gjør. Så man kan opprette faste kunda.

Her fortalte også Eirik om en tilsvarende hendelse i forkant av møtet vårt. Han hadde blitt kjent med en person gjennom handel, og denne personen hadde etterhvert blitt med i samme guild som Eirik. For han var derfor ikke slike tilfeller veldig uvanlig. Eirik sitt inntrykk av andre spillere gjennom handel og sosiale møter er at de fleste er vennlige og imøtekommende. Det tydeliggjør også at det materielle i spillet overskygges av det sosiale aspektet. I Ane sitt tilfelle hadde hele gilden blitt fast stamkunde:

Det danner nettverksforbindelser. Fordi, du har enkeltindivider som har ting du trenger og de stille opp ofte, så er de til å stole på, du vet de gjør det. Hun som eg snakket om gjør enchants for alle i gilden. Ofte så blir det en RP kø i banken, fordi hun står der. Hun er kjent fordi hun gjør alt. Onsdagskvelder for eksempel etter klåkko 9. Så ser du en munchis (guild)-kø utenfor banken.

Ved å være tilgjengelig, til å stole på, og til å møte opp gjentatte ganger blir man kjent og husket over tid, og kan relateres til følelsen av å være en alle kjenner. Man blir kjent med andre spillere og andre blir kjent med deg. Det gjør handel til en god måte til å finne sammen på, mer enn å bare ha en kunderelasjon, blir samarbeid i fokus. Ifølge Ane kan *Wow* tilby et mer sosialt miljø enn mange andre steder. I motsetning til et ekte torg, bruker spillerne mer tid til å snakke med hverandre, selv ukjente:

Eg tror kanskje det er mer sosialt på *Wow* enn det er på et ekte torg. Fordi et torg i virkeligheten kjøper du det du skal, også går du inn og ut, kanskje møter du på noen, også blir det smalltalk med være og sånn. Mens i *Stormwind* blir det fort kanskje fordi man sitter kanskje på kvelden og sånt, så blir det mye mer sosialt, man tar seg tid til å prate med folk man ikke kjenner. Sånn sett syns eg det er mye mer positivt enn på et vanlig marked. På en vanlig marked blir det fort inn og ut. I *Stormwind* tar man seg tid til å prate med folk, så det sosiale er kjempekjekt. Man kan også inn og ut om man ønsker, men det gjør det mer sannsynlig å prate med ukjente personer da.

En enkel handel mellom to personer kan fort utvikle seg til å bli en kveld med mye prat og moro. Der Oldenburg finner sin American Tavern finner spillerne sin Tavers i *Stormwind*.⁹⁰

⁹⁰ Oldenburg (1999, kap 9)

3.4 En by med mangelfulle sanseinntrykk

I dette avsnittet starter jeg en tråd jeg ønsker å ta opp videre i diskusjonsdelen. Denne står i kontrast til de funnene presentert i denne delen og viser informantenes oppfatninger om begrensningene til et virtuelt miljø.

Med alle hendelser spillerne har vært med på er det også viktig å få fram aspekter ved stedet som spillerne oppfatter som uekte. Med et rikt bymiljø med mange muligheter er det også vesentlige mangler i en virtuell by som skiller det fra 'virkeligheten'. Som Tuan noterer seg, er vi ofte følelsesinvolvert i naturen og omgivelsene våre. Et viktig element for å nettopp få den dype følelsesmessige tilknytning til landskapet, naturen eller omgivelsene våre er det viktige i å kjenne omgivelsene på kroppen.⁹¹ I likhet med Tuan har spillerne nettopp lagt merke til disse variasjonene. Selv om en virtuell verden kan stimulere til å skape minner og opplevelser med andre, knytte mennesker sammen i tid og rom, eller bryte geografiske barrierer ved å være sosial gjennom en virtuell verden er det fortsatt viktige aspekter ved mennesket som gjenstår. Nemlig sansene. I spørsmål knyttet til begrensninger i spillet uttrykte Ane følgende:

Det er jo virtuelt, selv om du snakker med folk, vi mennesker er sosiale dyr og trenger, eg tror veldig det at man trenger å føle på ting da. Det er det som er den største kontrasten med spillet. I virkeligheten kan man ta på ting, føle eller lukte, eller gi en klem. Det er viktig å ha en del sånne ting og relasjoner som mennesket, men det åpner opp for å møtes i virkeligheten. Det er et startpunkt, eg har møtt mange folk gjennom world of warcraft, hvor man kan klemme og kysse (hun ler og beveger på hendene), ta på hverandre og ja. Eg har faktisk gjort det (ler).

Som Ane har notert seg i likhet med Tuan understreker hun viktigheten av sanser. Lukt, smak, følelsene mellom fingrene, kyssing og klemming er emosjonelt tiltrekkende og mangelfullt i en virtuell fantasiverden ifølge Ane. I likhet med Ane hadde Torgeir også notert seg dette. Det er tydelig at sansene spiller en tydelig rolle i viktigheten av å fange helheten:

Du får jo ikke den fulle opplevelsen, i forhold til det ekte livet, hvor du kan lukte, eller kan føle på alt det i rundt. Du mister jo det, å det at du får jo ikke helt innlevelse og se i en skjerm. Du eksisterer jo selv i et annet univers. Så det er noe du mister når du springer rundt der. Se og høre kan jo være tilnærmet likt om spillet er designet sånn.

Torgeir noterer seg at det er vesentlige egenskaper en mister på veien når en ferdes i landskapet. At det er en skjerm imellom gir mangelfulle inntrykk av 'naturlige opplevelser'.

⁹¹ I boken Topophilia argumenterer Tuan for hvordan sansene våre er vesentlige i å kjenne på omgivelsene (1974, s. 5-11)

Som Torgeir understreker er ikke innlevelsen i en skjerm helt det samme som å være tilstede i ekte omgivelser. Ifølge Torgeir beskrivelse av hva som skjer i møte med et digitalt miljø er det nesten et skifte mellom to distinkte verdener. Til tross disse to som kommenterte forskjeller var det likevel informanter som ikke trakk assosiasjoner til mangelfulle sanseinntrykk. Tilslutt er det passende med et sitat igjen fra Tuan som minner oss på at sanseopplevelser kan kjennes forskjellig, og nettopp derfor er det naturlig at spillerne tilknytter seg ulik til ulike omgivelser. Noe blir utelukket når andre opplevelser kommer i fokus. For noen av informantene kan det sosiale og følelsen av kollektive opplevelser være nok, for andre spillere gjenstår viktige aspekter ved livet som et virtuelt miljø ikke kan tilby. Som Tuan skriver er kulturer forskjellig:

Perception is an activity, a reaching out to the world. (...) As a result, not only do attitude to environment differ but the actualized capacity of the senses differs, so that people in one culture may acquire sharp noses for scent while those in another acquire deep stereoscopic vision. Both worlds are predominantly visual: one will be enriched by fragrances, the other by the acute three-dimensionality of objects and spaces.⁹²

Likewise is Tuan, me and the players I interviewed aware that it can also be individual differences.

⁹² Ibid (s. 12)

Kap II. Det spontane bylivet

3.5 Tilfeldige initiativ

Utover det informantene selv forteller og får med seg, oppstår det også små koselige, morsomme og spontane hendelser i byene. Disse spontane situasjonene er vanskelig å spore fordi de skjer i småskala og kan vare over veldig kort tid. Dette kan være helt enkle hendelser som en morsom samtale, et morsomt rollespill, en duell, tenning av bål, åpning av casino, eller at en spiller bare gjør noe mer originalt som å kle ut karakteren sin med en egen 'arbeidsdrakt' når en skal selge varer eller tjenester på torget. Det er nettopp denne humoren som er viktig å få fram, fordi den ofte er litt sær, og sjelden noe å se i en virkelig by. Humoren bidrar også mye til følelsen av å være i et *community*, fordi den ofte er veldig uformell og leken. Nedenfor har jeg lagt ved bilde av hendelsene.

3.6. Kasino

Som observatør av aktiviteter i byene var jeg til stede med egen spill-karakter. Et av de spontane møtene var med Janne, som jeg kaller henne her av hensyn til konfidensialitet. Primært var jeg bare omkring i byene, men plutselig en dag hadde Janne åpnet et kasino omtrent samme tid jeg var mest aktiv med observasjonene. Jeg tok meg en prat med henne for å fortelle om prosjektet og hørte om jeg kunne observere henne i utførelsen av kasinoet. Janne var ikke en veldig aktiv spiller, men synes kasinoet var ganske gøy å drive med. Her brukte jeg noen et par timer hver kveld i en uke for å observere hennes nyåpnede kasino i *Orgrimmar*. Kasino fungerer som en rulettlek, for å få deltagere stiller man seg i byen og annonserer på chat at andre spillere kan delta. Måten det foregår på er at spillerne legger inn et bet, slik som i poker. I spillet vil det si at de satser en viss sum med kunstige penger (gull). Videre skriver de «/roll» i chatten, for å få et tilfeldig tall mellom 1 og 100. Om tallet er lavere enn for eksempel 65 taper man pengene man har lagt inn, og om tallet er høyere så vinner man for eksempel det dobbelte av det man la inn. Kasinoeieren setter selv reglene for spillet, inkludert hvilke tall som refunderer gull til den som satser og hvilke som gjør at man taper. En gylden regel ved alle kasino er at huset alltid vinner. Det ble også tilfellet for Janne.



Bilde 12: Bildet viser Janne utenfor *Orgrimmar* som annonserer kasino 6.mars 2021 kl. 15:15. Dette var helt i starten på denne uken. Det er ikke så lett å se, men her annonserer hun med følgende: Lucky golds! Contest your luck with me! Casino hosting outside *Orgrimmar* AH. Simple rolling. Roll 65 and over and double your gold – roll 100 and triple your gold. Min 2g roll, max 35g roll!

Etter hvert som jeg observerte henne og hun hadde fått litt tid til å drive på ble også satsene høyere. Spillerne begynte å satse 100-500 gull og tapte enda mer penger. Hun ble også mer rutinert og annonseringene begynte å se mer proffe ut med tiden. Hun viste meg hvor mye gull hun startet med og hvor mye gull hun endte med etter noen uker med casino. Selv var jeg bare til stede noen kvelder i løpet av en uke. Gullet hennes i spillet økte betraktelig, men det viktigste for spillerne var at de hadde det gøy. I starten kom det bare én og én spiller av gangen, men etter hvert økte også populariteten og flere stormet til. Bilde 6 viser hvordan dette så ut 13. mars rundt midnatt og bilde 7 viser samme situasjon en uke senere. En person satser 150 gull, og er i ferd med å tape dem. To uker senere snakket jeg med Janne igjen, og det viste seg at hun totalt hadde tjent opp omtrent 30 000 gull i løpet av 2-3 uker. Dette er mye gull i spillet. Hun startet på under 200 gull, noe som vil si at hun har hatt en massiv profitt. Jeg snakket med et par av dem som var til stede og satset, og en fortalte at han elsket casino fordi det var «fantastisk» og «kjempegøy». Etersom flere stormet til fortalte også de det samme.



Bilde 13: Fem dager etter start, gjør Janne fortsatt et forsøk på å kjøre i gang casino en ettermiddag/kveld. Her er det kun én spiller i kasinoet. Bildet er tatt selv.



Bilde 14: Her ser vi en flokk med spillere, inkludert spilleren fra bilde 6, som har samlet seg rundt Janne ved midnatt. Det er mange interessenter som vil gamble gull for moro skyld. Bildet er tatt selv.

Som disse episodene med Kasino viser er byene, særlig i *Classic* en arena for å ta spontane initiativ som andre spillere kan delta på. Initiativet viser sterkt engasjement og interesse.

Utenom det intensjonelle fra *Blizzard Entertainment* sin side klarer spillerne selv å skape lek og moro. Casino og andre spontane hendelser bidrar med nyheter inn i spillet, hvor spillerne selv kan utfolde sin kreativitet og bidra til å danne sosiale arrangementer. Den trangen spillerne får for å delta kommer til syne, og som vi ser blir spillerne så engasjerte og lekne at de har lyst til å være oppe lengre for å gjøre en siste innsats. Som flere spillere utover kvelden sa *'I need to stop, but I just wanna do it one more time!'* eller *'it's getting late, but I enjoy it so much'*. Magien til et slikt spill er forførende, og får spillerne til å nettopp ville gjøre det om igjen og om igjen. Det er den spenningen, lekenheten og gleden spontane hendelser i byene klarer å skape som får spillerne til å spille til klokken 01.00 på natten.

3.7. Duel

Dueller er noe som rett utenfor byen og er en kamp som utføres slik som det tradisjonelt ble utført blant gentlemen fra 1500-tallet og oppover. Duell i *Wow Classic* er hverken preget av pistoler eller sverd, men fungerer på den måten at to avatarer spiller mot hverandre. Rollene Spillerne har er avgjørende hvilke våpen, evner og trylleformler spillerne kan kaste på hverandre. Duell er på mange måter en sosial aktivitet der to spillere utfordrer hverandre til kamp. Årsaken kan være at det er gøy eller at spillerne har lyst til å bli bedre i rollen sin. Å duellere er en måte å trene seg selv i visse situasjoner. Duell har høy underholdningsverdi og det er ikke uvanlig at spillere kommer ut for å se på. Ofte starter det med en duell, som ofte fører til at flere ønsker å duellere. Spillerne kan når som helst utfordre hverandre til duell. Som i en ekte duell dør man ikke spillet, men som regel kan spillerne føle tap av verdighet. I en duell handler det om å være best. Nedenfor har jeg lagt ved noen bilder av duellene som skjedde spontant utenfor byen Orgrimmar. Det er min karakter (avatar) som vises i midten.



Bilde 15: Bildet viser duell utenfor Orgrimmar. Det er meg i midten som sitter på dinosauren. Bildet er tatt selv.



Bilde 16: Bildet viser tre spillere som skal til å duellere utenfor Stormwind. Det er meg i midten. Bildet er tatt selv.

4. Kulturbyen

initiativer fra *Blizzard* og fra spillere

I dette kapitlet presenteres og analyseres funnene fra spillernes egne opplevelser og erfaringer fra kulturarrangementer i *Wow Classic*. Kapitlet er delt inn i to deler, hvor jeg har skilt mellom arrangementer som er initiert av *Blizzard* og det som er initiert av spillerne selv. Det er ikke alltid slik at spillernes og *Blizzard* sine egne initiativer er motsetninger, derfor vil det være overlapp mellom dem. For eksempel utvider spillerne initiativene til *Blizzard* i noen tilfeller. Noen eksempler på *Blizzard* sine initiativer er årlige arrangementer i storbyene som skjer i tråd med høytider som jul, nyttår og Halloween. Under høytidene dukker det opp sesongbaserte dekorasjoner i spillet, nye artefakter som leketøy og kostymer, og sesongtypiske oppdrag [*quests*]. Spillernes egne initiativer og arrangementer kan både skje relatert til disse høytidene eller knyttet til andre hendelser i eller utenfor spillet. Noen konkrete eksempler på slike initiativ fra spillere er nyttårsfester, quiz og minnestunder for spillere som har gått bort.

Både *Blizzards* initiativ og spillernes egne initiativ skjer stort sett i byene. Funn fra intervjuene viser at arrangementene i *Classic* er viktig av tre grunner. For det første stimulerer *Blizzard* sine arrangementer til kreative innspill og nye bruksmønstre blant spillerne. Det gjør byene i *Classic*, og spillet generelt, mer attraktivt som et sted. For det andre stimulerer

arrangementene til at spillerne kan treffe andre mennesker virtuelt, knytte bekjentskap og til og med danne nære relasjoner. For det tredje viser funnene fra intervjuene eksempler på at storbyene i *Classic* er et sted som knytter spillerne sammen emosjonelt og fysisk til unike stunder. Med spillernes egne oppfatninger vil jeg underbygge mitt argument for at spillernes faktiske erfaringer ikke bare er et møte mellom spilleren og en virtuell verden, men heller utspiller seg i et levd liv. Her er det ingen betydelig forskjell for spillere med kortere eller lengre erfaring. *Blizzards* vanligste arrangementer i *Classic* er Valentinsdagen, Halloween, Darkmoon Faire, jul, nyttår, og Lunar Festival. Endringene som skjer i spillet under høytider er i tråd med tradisjonene slik vi kjenner dem, og bidrar til å gjøre omgivelsene og stemningen i byene mest mulig ekte. Under høytidene dekorerer storbyene *Stormwind* og *Orgrimmar* med passende dekorasjoner, NPCene får nye sesongbaserte handelsvarer og artefakter som spillerne kan kjøpe, og det legges til rette for relevante aktiviteter som spillerne kan utføre. Dekorasjonene som legges til i storbyene kan være hjertedekorasjoner under Valentinsdagen, julepynt og nissedekorasjoner i julehøytiden og gresskar på Halloween. Dette kaller jeg i denne sammenhengen for artefakter. Eksempler på en aktivitet kan være *quests* hvor spillerne går knask eller knep under Halloween, og utfører tilsvarende aktiviteter under andre høytider. Slike endringer ved fysiske trekk og aktiviteter i byene *Orgrimmar* og *Stormwind* er endringer i de fysiske trekkene til omgivelsene og kan bidra aktivt til å stryke stedets karakter og kvalitet.⁹³ For eksempel vil bordet som plutselig dukket opp utenfor *Ironforge* under Halloween i bilde 17 tilsvare en slik endring. Andre endringer kan for eksempel være særskilte tilleggs-quests som bare gjelder under arrangementene, og som fjernes når det er over. På spørsmål knyttet til hvilke arrangementer spillerne selv hadde deltatt på var preferansene ulike både for hva de deltok på og hvilke de foretrakk. Arrangementene varierer også i omfang av hvor lenge de varer og hvor store de er.

⁹³ Gieryn (2002) referert i Seamon (2015) *Understanding place holistically: Cities, synergistic relationality, and space syntax*

Kap III. Initiativ fra Blizzard

4.1 Halloween

Halloween er en av de klassiske arrangementene i spillet og i vestlig kultur. I denne oppgaven har jeg fokusert på Europeiske servere, noe som gjør at vestlige tradisjoner står i sentrum. Det kan tenkes at det er tilsvarende arrangementer som gjelder på ikke-europeiske og ikke-vestlige servere. Poenget er uansett ikke å se på tradisjonen i seg selv, men heller å undersøke arrangementet som et fenomen spillerne forholder seg til.

Under festlighetene tillegges både store og små byer dekorasjoner på de fysiske omgivelsene, og tilskudd som aktiviteter og nye artefakter legges til hos NPCer. Dette kalles stedsintensiver, som kort fortalt er endring ved fysiske trekk i omgivelsene.⁹⁴



Bilde 17: Sesongbasert begivenhet. Bildet viser et fulldekket bord som er satt utenfor Ironforge under arrangementet Halloween. Dessverre ble det få til bords denne gangen. Bare én spiller møtte opp (hentet: 5.mars 2021)

Hensikten med slike intensiver er å tilføye nyheter som kan involvere spillerne eller spillerne kan involvere seg med. Et eksempel er bordet i bilde 5 som står utenfor storbyen *Ironforge*. Selv om bordet er kodet inn som et statisk artefakt åpner det en mulighet for at spillerne kan sette seg ned å delta på et festmåltid sammen med andre spillere. Bordet blir

⁹⁴ Seamon (2018)

dermed et symbol på å skape en tilnærmet lik stemning av et festmåltid slik det ville vært om de samlet seg til en festmiddag med venner under Halloween enten hjemme eller ute på restaurant. Selv med et labert oppmøte under festmåltidet i dette tilfellet, er det likevel en god illustrasjon på hvordan stedsintensivering kan påvirke spillerne til å ta i bruk bordet. I likhet med andre lignende artefakter og dekorasjoner kan bordet bidra til å fasilitere at spillerne møter opp eller blir med på aktiviteter under Halloween. Selv om det er dårlig oppmøte i bilde 5, pleier arrangementene og artefaktene i *Azeroth* å tiltrekke seg mange spillere. Tara (30) er en av personene som tiltrekkes av arrangementer og spillet generelt, hun har spilt *Classic* i to år. Stort sett varierer spilltiden hennes, men ut fra det hun selv sier er hun tydelig en aktiv spiller og kanskje litt ekstra aktiv under korona, *'nå i disse corona-tider kan det fort gå 20t i uka, spilte mer når jeg gikk for rank 14*. Festlighetene syns hun er kjekke å ta del i, og særlig Halloween:

Det er festligheter i alle byer for eksempel når det er noe som hender i virkeligheten. Påske, jul, *Halloween*. Da prydes byen med tilhørende pynt, du kan gjøre Quests eller skaffe gjenstander som hører tiden til. For eksempel stå under en misteltein og kysse noen, du kan gå knask eller knep til inkeeperen og få kostyme som tryllestav, den kan du bruke på deg selv eller andre. Disse arrangementer tilbyr alltid noe gøy som flere vil ta del i. (...) stemningen i kanalene kan være enkel og kortfattet, profesjonelt med andre ord, eller du det kan være mye trolldom. du finner alltid keyboard-Warriors som har behov for å være ufin.

Sentrum av byene er som regel der arrangementer finner sted og trekker naturligvis til seg spillernes oppmerksomhet. Arrangementer har ifølge Tara alltid noe gøy å tilby og fasiliterer at spillerne kan møtes gjennom aktiviteter og ha det gøy med artefakter, som kostymer og leker. For Tara er Halloween en sosial seremoni hvor hun kan omgås andre spillere ved å gå knask eller knep og kle seg ut sammen. Stort sett er folk greie, stemningen og tonen mellom spillerne er lettfattet og enkel. Det er tydelig at Tara finner seg til rette og er komfortabel i omgivelsene sine, selv om noen kan være ufin til tider. Det er nettopp det som gjør det for Tara så tiltrekkende å komme tilbake gjentatte ganger under arrangementet og å være til stede i *Azeroth* jevnlig. Tara forteller videre at hun syns det er fint å være til stede i byene mer generelt fordi det er sosialt, særlig i sentrum:

Torgene er en plass for sosialisering, det er et lite avbrekk fra eventyrene, der du stopper opp, du kan gå ifra pcn eller bare stoppe opp for å prate med noen du kjenner når man er ute på sine ærend.

Etter to års erfaring er det vanlig å knytte bekjentskap og for Tara er det normalt å treffe en eller annen i byen hun kjenner til. For Tara virker dette nesten som en selvfølge, og trolig er arrangementer litt ekstra gode på å fasilitere møter med kjente.

En annen spiller som jeg har valgt å kalle Ane, fortalte at Halloween i *Wow Classic* var en god alternativ måte å feire Halloween på med parallelle trekk til 'virkeligheten'. Her utdypet hun at det var mulig å bruke *Wow Classic* som den fysiske arenaen og kombinere det med andre kommunikasjonskanaler som video og tale gjennom discord:

(...) Det som kanskje er spesielt er at World of Warcraft har events sånn som valentinesdagen, jul og nyttårsaften (...) Vi har kamera på gjennom discord slik at det føles virkelig (...) World of Warcraft har jo også halloween, og kostyme. For eksempel med «trick or treat», slik som det er i her i virkeligheten, for å si det sånn. (...). Det eneste som er bedre med *Wow* er at du ikke har unger på døra, som banker på døra ... (ler) ... (tenker). Halloween, man kledde seg opp og sånn, det var jo spøkelser og sånn. Events for meg er sånne ting som skjer i virkeligheten også.

I likhet med Tara er Ane også veldig aktiv under arrangementer, med engasjement for det de sosiale arrangementer kan tilby. I tillegg til å delta på arrangementet i spillet foretrekker hun å bruke flest mulig sanser når hun er sammen med andre mennesker. Sånn sett tilføyer *Discord* muligheter for kommunikasjon med video, hvor de snakker sammen og ser hverandre mens de spiller. Her utdypet hun at de på *Halloween* var en gjeng som kledde seg som spøkelser, med video på og samtidig gjorde aktiviteter sammen med hverandre i den 'virtuelle byen' i *Azeroth*. For henne er kamera en fin måte å få følelsen av hendelsen som mer ekte. Med sin tilstedeværelse både via kamera og med karakteren i *Azeroth* kan spillerne interagere med hverandre mer ordentlig. For Ane tilføyer det aspekter ved spillingen som hun kan kjenne igjen gjennom en *Halloween*-feiring i virkeligheten. Kort sagt kan video og spillet i kombinasjon gi en opplevelse av å være tettere på andre spillere. For Ane er påvirket nok også det hennes positive syn på at arrangementer er en ekstra grunn for å være til stede i spillet:

Det er jo en ekstra grunn for å være der. Det er jo som i en virkelig by også, om du har band som spiller, events og musikk, og ting som skjer. Det gir hygge og kos. Møte folk med samme interesse som deg. Det gir en mer mening enn å bare spille et spill.

For spillerne kan spenningen og intensiteten variere, hvor andre eksterne tilleggskanaler kan bidra til å gjøre arrangementer generelt og *Halloween*, mer 'ekte'. I spillernes møte med arrangementer er det to viktige utfall som er vesentlig å trekke fram. Det første er at det spillerne erfarer at arrangementer kan fasilitere meningsfulle sosiale møter som har parallelle

trekk med virkeligheten, om det er en fest eller feiring. Assosiasjonene reflekteres i at spilleren finne arrangementer som gøy, engasjerende og inspirerende opplevelser. Gjennom sosiale møter i spillet og private videosamtaler danner spillerne egne små felleskap og kommer tettere innpå hverandre. Her kan de dele erfaringer, opplevelser og knytte bånd. Selv om Ane er en sosial person utenfor skjermen, kan arrangementer tilby akkurat det man trenger. Som Ane selv peker på, er sosialisering med andre i spillet en måte å møte likesinnede, eller mennesker med 'samme interesser'. Med det er tydelig at Ane kjenner på tilhørighet både til sine omgivelser i *Azeroth* og til andre spillere.

Fortellingene til både Tara og Ane viser hvor aktive enkelte spillerne er generelt og under arrangementer spesielt. I likhet med tidligere funn viser Ane og Taras erfaringer nettopp det at *Azeroth* for mange åpner dørene til å knytte nye og nære bekjentskap, ta del i arrangementer og ha det gøy sammen over nettet.⁹⁵ Her er det viktig å minne leseren om at det også finner nyanser og at opplevelsene ikke alltid er positive og at det finnes nyanser av involvering i den virtuelle verden. Espen (31), som jeg har kalt han, er en annen informant som sto i kontrast til Tara og Ane. For han var ikke nødvendigvis det sosiale viktige ved arrangementer, men mestring av fullførte *quests* og oppnådd fremdrift på et individuelt nivå. For han var det viktig å utnytte arrangementer strategisk ved å få tak i viktige belønninger, gjenstander og oppskrifter som han kunne ta i bruk senere i spillet. *Halloween* var en av Espens favoritter hvor han nettopp kunne få oppnådd det han ønsket:

Jeg deltar på de fleste fordi du får forskjellige belønninger av det, som oppskrifter og utstyr. Jeg liker mest Halloween, jul og valentinhendlesene fordi du kan få ting som kan være til hjelp når du gjør oppdrag senere.

Espen er i mer eller mindre grad en solospiller, men han trives med det. For Espen er det viktigere å oppnå individuelle prestasjoner enn å knytte vennskapsbånd. Likevel setter arrangementer opp til at spillerne sjeldent klarer å utføre alt alene, det gjør at Espens mestring må utføres ved hjelp av andre. Her er det også belønningene som stort sett er motivasjonen bak, men andre ganger er Espen også en iver etter å hjelpe andre, ettersom han bruker arrangementer til å få tak i oppskrifter som han kan bruke senere i spillet for å tilby tjenester til andre spillere:

⁹⁵ Kvernberg (2013) *Vi snakkes i Azeroth*

(...) Jeg spiller for meg selv for det meste, men verver meg inn i grupper om er interessert i hvor de skal, eller tilbyr tjenester til folk som spør etter det. Disse tjenestene er yrkesrelaterte til karakteren min, som er skredder (Tailor) og Enchanter.

Oppskrifter og utstyr er ofte særegne tilleggsartefakter som kun legges til under arrangementer, og kan være verdifulle for andre formål senere i spillet. Utstyr og oppskrifter kan være unike og vanskelige å få tak i, når arrangementer er ferdig, så forsvinner ofte disse artefaktene også. Det gjør at verdien på salg av slike artefakter og slikt utstyr kan øke i pris med tiden, fram til arrangementet kommer tilbake året etter. Som vi så kapittelet om marked og handelskulturen var det flere spillere som var opptatt av gevinst og belønninger. Slike spillere er ofte mer opptatt av fremdrift og progresjon enn henging og relasjonsbygging. Iblant må man likevel gruppere seg opp for å få tak i det de ønsker, særlig om mer omfattende utfordringer krever det:

Arrangementer varierer. Noen oppdrag krever grupperinger så folk vil samarbeide for et felles mål og jule-arrangementet kan belønne spillere med sjeldne oppskrifter du kan bruke, selge eller bytte med andre. *Scourge Invasion* i fjor jul var en midlertidig begivenhet der gruppering var anbefalt, hvis ikke krevet for å få mest mulig ut av det, så det var ikke uvanlig for folk å gruppere seg der.

Selv om Espen er mer en solospiller enn Tara og Ane er det tydelig at han ser nytten av å gruppere seg opp iblant. Uansett virker det som at i motsetning til de andre spillerne blir grupperingen et middel for å få belønninger eller artefakter, eller for å hjelpe til, mer av godvilje. Ettersom han er opptatt av å tilby tjenester til andre og delta i grupper for å samarbeide mot felles mål er det viktig for han å ha noe å tilby. Tilhørighet ser ut til å være mindre viktig for Espen enn de andre spillerne. For de to andre er det sosiale mer i kjernen av arrangementer og spillet generelt. Som jeg vil ta opp igjen i neste del av dette kapittelet.

Basert på de tre spillernes ulike erfaring fra arrangementet *Halloween* ser det ut til at spillernes engasjement deles inn mellom mindre til mer intense og sammensatte møter med *Halloween* og arrangementer mer generelt. For enkelte spillere kan deltagelse i aktivitetene og bruk av artefaktene være en artig sfære som spilleren finner gøy alene eller med andre. Under *Halloween* kan vi se at ulike artefakter og tilleggs *Quests* har forskjellig innvirkning på spillerne. For noen er det mer lek og moro enn andre, mens for andre er det en måte å øke sin individuelle gunst. Der noen finner det interessant å spille seg helt ut i en rolle under den bestemte arrangementet ved å sitte sammen over *discord* og samhandle med bekjente og kjente. Finner andre det gøy å spille alene til tider, og utfordre seg selv og oppnå bonuser.

Halloween er uansett en måte å knytte spillerne sammen romlig og sosialt, Spillerne finner det det gøy i å være til stede under andres selskap og gå knask eller knep, kle seg ut eller gjøre andre morsomme aktiviteter sammen. Ut fra alle tre informantenes erfaringer fra *Halloween* har spillerne utelukkende positive ting å si. Det er tydelig at spillerne finner mye glede, engasjement og motivasjon for å være til stede under slike hendelser. *Halloween* er en av mange arrangementer som påvirker og blir påvirket av spillerne selv. Arrangementer er på mange måter en vei inn for sosiale initiativ der spillere som ellers spiller alene kan bli invitert i grupper. På den måten kan andre spillere få en person som egentlig føler seg litt som en *outsider* til å få opplevelsen av å være på innsiden av et felleskap som styrker ens komfort og tilhørighet til omgivelsene.⁹⁶ Et annet viktig moment å trekke fram er at gjennom grupperingene under arrangementer er det lettere for å komme i prat med andre spillere i interne gruppesamtaler. Her kan nye korte spontane møter danne mer langvarige bekjentskap eller tilfeldigvis møte på andre spillere man kjenner til fra tidligere anledninger. Planleggeren Vika Methas beskriver fenomenet som *flytende sosiabilitet* – som er uventede sosiale møter som leder til korte samtaler, vanligvis med andre [spillere] som man har litt kjennskap til.⁹⁷ Dette er viktige aspekter ved spillet er arrangementer, slik Ane selv forklarer en ekstra grunn for å være der. Nettopp fordi det åpner opp for nye sosiale og romlige bånd mellom spillerne og *Azeroth*. I neste seksjon skal vi se litt nærmere på en annen begivenhet. Nemlig *Darkmoon Faire*. Her skal vi få være med inn i livet til en annen informant og hans møte med *Marshall of the purple tents*. En kar som virkelig er seriøs i rollen sin og har et dypt, involverende engasjement i sin karakter som har tatt eierskap av et landområde for *Alliance-klanen*.

⁹⁶ Seamon (1979, s. 149-150)

⁹⁷ Metha referert i Seamon (2018, s. 98)

4.2. Darkmoon faire

I dette underkapittelet skal du få høre mer om spillernes erfaringer fra arrangementer *Darkmoon Faire*, her har jeg belaget meg stort sett på en fortelling, fordi den viser en spiller sitt dype engasjement som finner sted under arrangementet. Fortellingen er gjenfortalt av en annen spiller, og knyttet opp med hans egne erfaringer og opplevelser i tilknytning til både spilleren det blir fortalt om og selve arrangementer. Magne, som jeg har valgt å kalle han, er 34 år, spiller *Alliance* og har spilt helt siden starten da første utgaven kom like rundt 2005:

Jeg spilte jo i Vanilla, spilte det, men så mye, eller jo, jeg spilte ganske mye. Så jeg begynte i 2005 når spillet kom ut, spilte ganske casual, også har jeg spilt classic da, siden det kom ut. August 2019. Da har jeg hele tiden vært i en guild, og raidet hver uke, har flere alts, jeg er ikke noe streamer, men jeg streamer litt av og til, noen raids her og der, når kompisser har spurt og litt sånn. Ja, jeg er nok en av de som spiller en del.

Magne er nok en av de spillerne med mest erfaring fra intervjuene, og ut fra hans lange erfaring var det tydelig at han var pratesalig om mange spennende erfaringer. Før vi hører Magnes fortelling skal jeg kort sette arrangementet i kontekst.



Bilde 18: Darkmoon Faire teltet i Elwynn Forest utenfor *Stormwind*. Her ser vi inngangspartiet med to telt, et på hver sin side. Her kan spillerne få buff, kjøpe artefakter som hører arrangementet til og ta Quests. Dette er teltene ‘Marshall of The Purple tents’ har tatt på seg ansvaret å beskytte. Hentet: 30.Mars 2021.⁹⁸

⁹⁸ Bildet er tatt 5.Februar 2020 av Blizzard selv. Hentet fra: <https://news.blizzard.com/en-us/world-of-warcraft/23302786/the-darkmoon-faire-in-wow-classic>

Kort fortalt er Darkmoon Faire en feiring av det vidunderlige og mystiske som finner sted i Azeroth. Dette er en av Blizzards faste festivaler som lokaliserer seg annenhver måned i sonen *Elwynn Forest* utenfor byen *Stormwind* og i sonen *Mulgore* utenfor byen *Thunder Bluff*. I likhet med et reisende tivoli, er *Darkmoon Faire* et reisende team som stopper opp og tilbyr nye artefakter som leker, konkurranser, buff, eller spennende varer i de oppsatte teltene for spillerne i spillet.⁹⁹ Utenom lekene pleier spillerne på motsatt side å invadere stedet om det er lokalisert i territoriet til motsatt klan. Festivalen varer i en uke, og om en av klanene skal nå buffen i motsatt territorium må de trå varsomt.

I fortellingen om *Marshall of the purple tents* skal vi få høre om et tilfelle hvor en kar fra *Alliance-klanen* tar på seg ansvaret å beskytte teltet hvor buffen befinner seg mot ytre fiender. I fortellingen om *Marshall of the purple tents* finner handlingen sted i teltet lokalisert i *Elwynn Forest* utenfor *Stormwind*. Fortellingen er fortalt i et intervju fra en annen spiller som har deltatt jevnlig på denne arrangementet og blant annet vært i gruppe med *Marshalen* selv, Magne, som jeg har valgt å kalle han. Jeg og Magne hadde en god lang dialog, og Magne hadde mye å dele. Blant mange spennende erfaringer skilte denne historien seg fra resten. Med mange interessante elementer av entusiasme, engasjement og rollespill viser fortellingen hvor dypt involvert enkelte spillere kan bli. Det hele startet med at jeg spurte Magne om han kunne fortelle litt om hans erfaringer fra arrangementer, da han kom opp med fortellingen om *Marshalen*. Her startet han så smått med å fortelle om *Darkmoon Faire*, videre ble erfaringen fra hans egen opplevelse mer overskygget av fortellingen hans om *Marshall of the purple tents* under selve arrangementet:

(...) Det har jo vært sånn en gang i måneden med Darkmoon faire. Det er en sånn enda en world buffs. 10% increased, den er rett på utsiden av *Stormwind*. Det er en person som kaller seg *Marshall Of The Purple Tents*, Gipsy som reiser og han er *Marshall* og står og samler troppene, slik at horde ikke kan komme å ta buffen, også varer den en uke da. Da er han på plass hver gang. (...) Det er en fyr som har tatt på seg ansvaret bare for å ødelegge for horde. Det er annen hver mnd. på horde og allianse. Både allianse og horde kan ta den buffen, men lettere å ta den buffen når man er utenfor *Stormwind*. Det er en event som er litt morsom da. Det har jeg deltatt på.

Marshall's dedikasjon og forpliktelse til både sine medspillere i klanen og til teltet tydeliggjør oppførselen til en *tilstedeværende*. Som Relph legger inn:

⁹⁹ Se bilde 6 for bildet av *Darkmoon Faires* lokalisering av teltene i *Elwynn Forest* utenfor *Stormwind*

It is the insideness that most people experience when they are at home and in their own town or region, when they know the place and its people and are known and Accepted there (...) But someone who does experience a place from the attitude of existential insideness is part of that place and it is part of him.¹⁰⁰

Holdningene, engasjementet og eierskapet til *klanen* og *Marshall* viser hvordan spillerne tar eierskapet til teltet og gjør stedet til sitt eget i regi av klanen. Magne fortelling synliggjør på mange måter hvordan teltet blir spillerens fysiske senter for handlinger i spillet. Gjennom *Alliance-klanens* annektering av teltet og ekskludering av motsatt klan sikrer de seg buffen som gir spillerne en ekstra styrke i spillet og er gunstig for i møte med utfordringer og erobringer. Under *Darkmoon Faire* rustet *Marshall* opp til kamp mot motsatt klan, og samler troppene når arrangementet starter. Ettersom buffen kan fås tak i flere ganger i løpet av arrangementet returnerer *Marshallen* tilbake for å sikre seg buffen gjentatte ganger i løpet av uken. Et drama som Magne forteller varer over en hel uke omgangen.

Selv om dramaet spiller seg ut i en konkurranse eller krig mellom to klaner tydeliggjør informanten at arrangementet har et viktig moment av humor, glede og entusiasme. Dette har skapt engasjement hos spillerne. Det er tydelig at *Marshall's* engasjement har smittet over på medspillere og gjort *Marshall* selv til en lokal kjent hos begge klanene. I forlengelsen av *Blizzards* faste initiativ til *Darkmoon Faire* bidrar *Marshall* og *Alliance-klanen* selv til å bidra til å skape arrangementet gjennom sine kreative måter å spille ut en rolle på. Å rollespille på den måten er neppe noe alle spillere gjør, derfor viser engasjementet tydelig dedikasjon. Særlig *Marshall*, men også Magne. Her finner de mye lek i å delta på arrangementet, og når Magne pratet om det var han tydelig entusiastisk, vi lo godt. Videre fortalte Magne om hvordan *Horde-klanen* hadde prøvd seg på en lokkedue strategi for å få tak i buffen fra teltet:

Det var jo en gang jeg tror det var horde som prøvde seg på en manøver, lokkedue strategi fordi teltet var så godt bevoktet, og drepte IF kongen for å mobilisere folket fra teltet. Det har også vært et eksempel fra, darkmoon faire var oppe for og horde var opptatt av at allianse ikke skulle få den. Det er en slags ressurs, ja. Å hindre motstanderen din for å få det de vil ha. (...) Det spiller jo litt inn i dette allianse vs horde narrative. World buff, kan sammenlignes med at man forbereder seg til noe, du kan kanskje sammenligne det med noe sportslig, at man går «the extra mile».

Magne starter med å utdype dette narrative på PvP-serverne som oppstår mellom *Horde* og *Alliance*, særlig under utsatte arrangementer. Som Magne forteller, er *Ironforge*

¹⁰⁰ Relph (1976, s. 55)

Alliance-byen kongen er lokalisert i. Tidvis når en av klanene prøver å drepe kongene til hverandre blir det som regel et engasjement blant spillerne om å beskytte kongen sin. Magne utdyper at det var nettopp det *horde* gjorde et forsøk på for å mobilisere *Alliance troppene* [spillerne] under *Darkmoon Faire*, slik at de kunne få tak i teltet. Magne forklarer selv at han liker godt å spille ut dette narrative, og legger til at det nesten blir en sport ut av det. Magne som ellers er en opptatt mann med barn og kone vier mye tid til spillingen. For Magne kan spillingen tilby han det sosiale i en ellers hektisk hverdag og som han selv fortalte hadde han gode venner å spille med som nå bor andre plasser:

Yes, vi har spilt cs sammen før det igjen, vi har vært en gjeng som har spilt sammen i omtrent 20 år. Jeg har bodd sammen med han ene, møttes mange ganger, så vi henge sammen. Spilt sammen med de samme folkene som fra classic. I starten var vi en stor gjeng, men det detter jo stadig vekk folk av, ettersom tiden går så detter folk av, så vi rekrutterer, vi var en svær sosial gjeng. Nå er vi en liten kjerne igjen da, av folk som kjente hverandre fra før, så detter flere av underveis og nå er vi sånn ca. 6-7 stykker igjen. Og tilbake da spilte jo alle vanilla, da var det 40 manns guild med mange av de som spilte sammen kjente vi hverandre. Da raidet jeg ikke så mye, men var med litt sånn når de trengte folk her og der. Ja, det har jo gjort det, vi har samme interessene, og liker å holde på med de samme tingene. Det var jo så huge når det kom. Vi har jo hatt sånt år, før korona, julebord og samles en gjeng på 10-15stykker da. Tradisjon for det også, gamet mye forskjellig sammen og er en sammensveiset gjeng.

For Magne er spillet e fin måte å opprettholde kontakten med kompisene sine hjemmefra, men at det tenderte til at flere hoppet av med tiden. Her mimret Magne litt tilbake til tidligere spill som de pleide å spille sammen. Selv om mange av Magnes kompisar ikke spiller lengre, har Magne en god vennegjeng, i tillegg til en *guild* og nye bekjente å spille med i *Wow Classic*. Det gjør Magne i likhet med *Marshall* til en *insider*. For begge kan det virke som at rollespillet og engasjementet rundt spillingen både under *Darkmoon Faire*, men også mer generelt minner de på at de er en del av et felleskap og hører til stedet, *gilden* sin, og til *Alliance-klanen*. Uten at Magne eksplisitt uttrykte det, finner han nok mye frihet i være et annet sted i hverdagen. Arrangementer blir en fin måte å leke seg på, som han selv hevder er morsomt. Her finner spillerne mye humor i å spille ut konkurranser under arrangementet, særlig knyttet til *Darkmoon Faire*. I enkelt tilfeller til og med bare ved å gjøre det til noe ekstra, som å rollespille karakteren sin litt mer enn vanlig, slik som *Marshallen*.

Arrangementer blir fort en lekeplass, og for Magne som ellers har en noe hektisk hverdag med familie, er det kanskje enda en lettelse å få tid med venner gjennom spillingen. Erfaringen fra Magne, og fortellingen om *Marshallen* er gode indikasjoner på hvordan spillerne gjennom sin

interaksjon med *Alliance-territoret* og gjennom sosiale arrangementer knytter seg selv til identiteten med stedet. Det er her særlig *Marshalen* selv rotfester seg, *Marshalen* vet tydelig rutinen, han møter opp, lokaliserer seg ved teltet, og samler troppene for å stå imot 'fienden'. Teltet rotfester *Marshalen* til *Azeroth* ved å binde han romlig til teltet. Noe som kommer til uttrykk gjennom måten han vier oppmerksomheten, tilstedeværelsen, og engasjementet sitt til akkurat dette stedet, ukentlig, månedlig og årlig. Det er tydelig at *Marshalen* identifiserer seg med stedet, så vel som '*the purple tent*' er hans sted. Her vil jeg til slutt legge til et sitat fra Seamon som sammenfaller godt med fortellingen til Magne:

Place identity and place interaction are reciprocal processes in the sense that, through place Interaction, participants actively engage with place and appropriate it as their own. They come to feel a part of place and associate their personal and group identity with the identity of that place.¹⁰¹

¹⁰¹ Seamon (2018, s. 106)

Kap IV. Initiativ fra spillere

4.3. Nyttårskvelden som aldri blir glemt

Rundt nyttår pleier *Blizzard* å tillegge NPC-kjøpmenn i spillet fyrverkeri og alkohol som spillerne kan kjøpe billig med gull i spillet. Under selve nyttårsseremonien når klokken ringer 00.00 har ikke *Blizzard* selv noen store greier og spillerne pleier stort sett å være ute, vekk fra spillet uansett. Nyttårskvelden 2021 er trolig året som neppe blir glemt og kanskje er det derfor nettopp denne gangen at det ble en litt unik tilstedeværelse blant *Azeroth*s trofaste venner. Som vi har sett fram til nå har *Blizzard* selv vært den store arrangøren for sine spillere. I dette kapittelet skal vi se nærmere på to festligheter spillerne selv har vært med på å lage i regi av egne initiativ. I det tidligere kapittelet fikk vi høre om Tara og Ane sine erfaringer fra *Halloween*. Igjen vil jeg ta opp tråden med disse to spillerne og høre erfaringene de hadde fra nyttårsaften i år, og mer generelt utenom *Blizzard* sine faste arrangementer. På spørsmål om hva annet spillerne kunne finne på å gjøre om det ikke skjedde noe i byene var det nettopp disse to som trakk fram de mest spektakulære initiativene. Tara startet med å fortelle om sitt omfattende sosiale engasjement rundt årets nyttårsfeiring i *Stormwind*:

Jeg gjorde et forsøk på et role play på nyttårskvelden. Jeg skrev i kanaler og ropte ut at jeg kom til å lodde ut forskjellige priser til den som fanger oppmerksomheten via dans. det var utrolig mange som kom til det stedet jeg skrev jeg sto og folk begynte å danse. Dette gjøres ved en enkel kommando i spillet. Folk danser, prater og flirte. det var faktisk veldig gøy. Folk skøyt opp raketter og kledde seg ut i diverse rolle-spill klær. Det ble prisutdeling, noen glade folk og noen bitre for å ikke vinne. Akkurat slik folk er.

Det hele startet med å spre informasjon over chat-kanalene i byene. Forsøket som hun omtaler det som, ble etterhvert en fest som flere spillere deltok på. Ved å organisere en konkurranse med prisutdeling lokket Tara til seg andre spiller for å delta. Overraskende mange kom. Som hun forteller videre var folk ivrig på å danse, noe spillerne får karakteren til å gjøre via en enkel kommando i spillet. Det var tydelig at dans fort ble til prat og gjennom leker, prisutdelingen og sosialiseringen befant spillerne seg i en folkefest midt i *Azeroth* som under årets nyttårsfeiring. Underveis ble spillerne så engasjerte at de vekslet mellom humor, glede og irritasjon, slik det vanligvis skjer under slike konkurranser. Som Tara legger til er alltid noen bitre for å tape, mens andre er glade for å vinne, 'det er nettopp slik folk er' og er en klar beskrivelse på en normalisert tilstedeværelse. Instinktivt henter personene fram det mest personlige i seg selv og uttrykker det gledelig i felleskap, de glemmer rett og slett at de er til

stede i en virtuell verden. Det er nettopp denne entusiasmen som setter den *varme* stemningen i *Azeroth*.

Stormwind ser ut til å være en gunstig plass for at spillerne kan samles til sosiale arrangementer. Torget danner en fysisk grunn for å møtes og den lokale bychatten åpner opp for å spre informasjon over større rekkevidde som når ut til andre spillere. Gjennom kanalene registrer andre spillere initiativet og kan lett delta ved å skrive direkte til spilleren eller svare i by-chatten. *Azeroth* tilbyr en plattform for spillerne hvor de ubegrenset kan bruke byen som et fysisk møtested. Om de vil gjøre det ekstraordinært kan de legge til andre kommunikasjonsmidler som tale og video parallelt med spillet.

I etterkant av intervjuet snakket jeg litt med Tara utenom, da fortalte hun at de hadde møtt en annen gruppe litt senere den samme kvelden, omtrent rundt midnatt når det var tid for rakett- og fyrverkerioppskytning. Ane som var med i gruppen Tara etterhvert deltok, kunne bekrefte dette:

(...) Sånn som nyttårsaften så tilbrakte vi den her. På nyttårsaften for eksempel, klokken 24.00 var det fyrverkeri, som i en virkelig by. Så vi hadde kjøpt fyrverkeri og tok med det opp på borgen av *Stormwind*, så sto vi på rekke, og klokken 24 hadde vi nedtelling til nyttår også hadde vi video på og champagne og alt det der. Så telte vi ned til midnatt og fyrte opp bål og med fyrverkeri klokken 24 (*ler*). Finklær på hele gjengen, øl, alle sammen. (*ler*) Så det e jo veldig sånn. World of Warcraft er jo veldig sånn med tidene.

Parallelt med *Azeroth* brukte spillerne video på *discord* for å kommunisere. Når gruppene møttes rundt midnatt ble festen utvidet ytterligere, med både champagnespretting på video og fyrverkeri i byen rundt midnatt. Ane forteller at de hadde funnet seg en ypperlig plass for å skyte opp fyrverkeri underveis som klokka nærmet seg midnatt. Med båltenning i spillet, fyrverkeri og nedtelling gjorde de seg klar til oppskytning. Jeg spurte Ane ytterligere om jeg kunne få et bilde fra kvelden, noe hun fant uproblematisk. På bildet ser vi gjengen som var til stede i det fyrverkeriene blir skutt opp. Bildet er brukt med tillatelse fra henne og de tilstedeværende.

Et initiativ fra enkeltspillere, kreative ideer og tilstedeværelse gjør at spillerne kan møte hverandre selv på de mest spektakulære høytidene i finstasen. Fortellingen om nyttårsfeiringen viser hvordan mennesker fra ulike land og steder kan finne sammen og danne seg et sosialt arrangement selve nyttårskvelden. Selv om disse arrangementer kan være et engangstilfelle for disse spillerne, viser forumet fra tidligere at det finnes flere lignende historier med andre spillere som gjennomfører slike initiativ under høytidene. Her kan

spillerne i likhet med den *virkelige* verden finne kjøpmenn som selger alkohol og fyrverkeri i spillet som kan benyttes av karakterene. Gjennom karakteren kan spillerne drikke alkoholen og parallelt drikke på videochat på *discord*. Alkoholen som drikkes i spillet gir bidrar til den samlende effekten av å være beruset med sitt sjanglende bilde og ufullstendige setninger når spillerne prøver å skrive i spillet, det blir med et hic! *Wow Classic* er ikke bare en hverdagslig plattform for å spille en *lore* i et spill. Det er en plattform hvor spillerne tydelig kan sosialisere seg, ta initiativ, finne seg til rette og til og med delta på festligheter med andre spillere. Denne nyttårsfeiringen var utelukkende hyggelig for spillerne som deltok. *Azertoh* er tydelig stedet å være om man føler seg alene, eller ønsker å delta åpent på andres initiativer I likhet med en nyttårsfest kan en nyttårskveld i *Azeroth* tilby et rom for å stase seg opp, prate tull, drikke sammen og skyte opp fyrverkeri akkurat slik som det pleier å være på en nyttårsfeiring.



Bilde 19: Bildet viser nyttårsfeiringen i *Stormwind* ved midnatt. I bakgrunnen ser vi fyrverkeri bli skutt opp, bålet bli tent mellom spillerne. Bildet er tatt av informanten Ane, med tillatelse til å publiseres.

4.4 Ukentlig Quiz!

Vel, sa jeg, det hadde jeg ikke trodd. Joda sa hun, vi har massevis av quiz. I løpet av de årene jeg selv har spilt er det et par ting jeg ikke har fått med meg, og det er nemlig folk som quizer i *Wow*. Utenfor er Quiz kjent som et veldig sosialt arrangement som folk vanligvis deltar på ukentlig. Quiz er nesten noe alle folk har et forhold til, og derfor tenkte jeg ikke å utdype nærmere hva det innebærer. Uansett, quiz er aldri noe *Blizzard* selv har arrangert så langt jeg kjenner til. I likhet med en helt vanlig quiz fungerer quiz i spillet nesten på samme måte. Ane fortalte at måten de gjør det på er at de bruker byen *Stormwind*, nærmere bestemt en pub i et av distriktene som den fysiske arenaen for å treffes med karakterene i spillet. Der setter de seg ned og får tildelt øl i spillet. Parallelt har de på video og snakker med hverandre gjennom *discord*. Som regel er Guild masteren personen som er quizmasteren. Hver og en som deltar får en invitasjon på forhånd i mailboksen i spillet, man svarer på invitasjonen og møter opp på stedet på et bestemt tidspunkt. Når de møter opp må de gi fra seg våpnene i spillet, nærmest som et rollespill for å gjøre situasjonen mer ekte. Puben eller baren i spillet er installert med bord og stoler og en bardisk hvor man trolig får tak i øl. Ifølge henne selv var dette en vanlig aktivitet hun delte med guilden sin, som skjedde jevnlig flere ganger i løpet av året. Ane er en veldig aktiv spiller, og trives godt med å være til stede i *Azeroth*. Måten jeg fikk innsyn i quizlivet på var at jeg spurte henne under intervjuet om det var noe annet hun brukte å gjøre i *Stormwind* enn det vanlige. Hun svarte følgende:

Vel, så kanskje annen hver måned har Guildet vårt popquiz, vi er kanskje den eneste guilden på denne serveren. Eg har streamet det et par ganger. Så det som skjer er at vi stikker til Mage Quarter og der er det en pub. (ler) Så har du 6 stoler fordelt på flere bord. Også er det ikke lov å ha på våpen når du kommer inn, og har en vakt som passer på at alle tar av våpenet når man går inn i puben. Da har vi en quizmaster. Så får du deg en note i postkassen med invitasjon. (...) Så vi har pubquiz, også drikker vi øl og sånn. Så er det ganske likt virkeligheten, og vi har kamera på slik at det føles virkelig, også har vi musikk og sånn i bakgrunnen. Det er ganske tilnærmet likt, eg tror ikke alle gjør slike ting, det er veldig få folk som gjør sånne ting. Det er kanskje derfor vi er bra som guild da, fordi vi gjør andre ting enn bare å raide sammen, også tar vi bilder. (...) Dette er også den gjengen eg kan sitte å drikke med til tidlig om morgenen (med latter og entusiasme). Så får man kjøpe ting, som i en virkelig by. Du får kjøpe vin og ost og gjøre sånne ting, ikke at det blir helt det samme, da.



Bilde 20: Bildet viser et tilfelle hvor Guild-medlemmene møttes for å ha quiz. Som vi ser, er folk på plass denne kvelden med tre ulike quizlag, et på hvert sitt bord. Bildet er tatt av Ane, med tillatelse til å bruke bildet.

Som Ane selv forteller er ikke quiz hverdagskost, og gjør meg klar på at dette kanskje er den eneste gilden som driver med quiz. Likevel viser det at *Stormwind* og andre steder i *Azeroth* kan tilby en fysisk arena hvor spillerne selv kan initiere til sosiale arrangementer. Et viktig spørsmål som reiser seg, er om ikke spillerne bare kunne møtes på discord og hatt en quiz gjennom en videosamtale. Som intervjuet viser ville det ikke vært det samme. Mye av gleden for spillerne ligger nettopp i det å rollespille en karakter, og være til stede i de fysiske omgivelsene som har tydelige trekk med en ekte bar eller pub. Invitasjonen på forhånd, drikkingen i spillet, det karakteristiske ved det arkitektoniske puben og leveringen av våpen ved inngangen er vel så viktig elementer som det sosiale møte, for å skape en mest mulig ekte opplevelse av arrangementet. Et annet viktig poeng er at selv om *Azeroth* er et univers med spillerdeltagelse fra hele verden, viser eksemplet at mer lokale miljøer, som en guild, dannes gjennom regelmessig oppmøte. Den sosiale relasjonen mellom deltagerne på quizen ser ut til

å være mer bekjente enn nære venner. Likevel gjennom gjentakende interaksjonen mellom spillerne og møte med kjente fjes skapes en varm stemning.¹⁰²

¹⁰² Moores (2015, s. 56)

4.5. Minnestunden i Kapellet

I motsetning til all romantikken og de mer positive hendelsene vi har sett på til nå var ikke alle opplevelsene fra informantene like muntre. I 2020 ble det kjent at en av de mest kjente streamerne innenfor *gaming-world* døde som følge av et selvmord. Bedre kjent med aliaset *Reckful*, var han en anerkjent spiller i *Wow-community*. Med en rekke anerkjente strømninger på nett og antall vunnet priser for å være en god streamer og spiller hadde han et eget *podkast-program* hvor han inviterte kjente spillere ifra *gaming-community*. I lys av å være kjent blant nesten alle i *gamingfelleskapet*, og mer spesielt knyttet til hans karakter i *Wow* var det ikke til å komme foruten minnestunder som ble holdt av alle i *Wow-community* i *Stormwind*-kuppet i ettertid. To av spillerne jeg selv intervjuet på et senere tidspunkt tok opp minnestunden som både unik, og særegen *one-time-experience* de selv hadde deltatt på. Ane begynte å fortelle følgende:

Det var noen måneder siden en veldig kjent streamer som døde, og det var en fin ting. Folk fra ulike servere satte seg i kirken på spillet og hadde en minnestund for han. Poenget med fortellingen av denne begravelsen er at mange visste hvem denne personen var, personlig gjorde eg det ikke. (...) Det som skjedde var at på alle servere i *Stormwind* så gikk alle på den kirken i Cathedral square, så satt de seg ned og hadde minnestund for denne spilleren. Det skjedde på alle servere, selv om han ikke spilte på denne serveren, gjorde de det her også. Det var lksom for en person som spilte *Wow* og streamet det. Det sett jo også veldig mye fokus på mental helse og sånt da. Så det er kjempe fint at folk kan være åpne og prate om det. Det syns eg er en positiv ting med spillet, at det kan være positivt og sette fokus på viktige spørsmål. Knyttet til byen så var det bare interessant at så mange møtte opp. Det blir nesten en begravelse, og interessant at det skjedde i kirken i byen. At man tok til i denne katedralen, at det var en plass, det er jo en plass man også forbinder i virkeligheten med død. Det er ofte der folk ofte velger å ha begravelse.

Ane starter med å fortelle om streameren hun selv ikke kjente, men som likevel var godt kjent. Ut fra fortellingen ser vi igjen hvordan spillerne samler seg i *byen*, i dette tilfelle primært fra *Stormwind*, men så vidt jeg kjenner til hendte minnestunden i *Orgrimmar* også. Så fort minnestunden startet spredte tilfellet seg over en rekke servere. Det er uklart hvor mange som møtte opp, men ut fra bilder på google fra ulike servere har man en indikasjon på flere hundre tusen om ikke millioner av mennesker som møtte opp i spillet *Wow*. Hendelsen tar opp tre viktige elementer, det ene er at enkeltspillere kan ha det tøft i hverdagslivet, og spill kan

fort bli en tilflukt for å isolere seg, men likevel ifølge denne seremonien gjør seg godt kjent som til og med illustrerer en motsetning til isolasjon. Et annet viktig poeng er hvordan samspillet mellom spillerne og den virtuelle verden i *Wow* klarer, med sine fysiske elementer, som kirken til stede og ekte, levende mennesker skaper en atmosfære som omgjør et virtuelt rom til et ekte minneste. Som Ane legger til forbindes kirken eller katedralen ofte med død, der folk ofte ønsker å ha begravelse. Naturlig nok var det her også spillerne ønsket å ha minnestunden for den kjente streameren slik vi ser i bilde nedenfor.



Bilde 21: Bilde illustrerer oppmøte i *Stormwind*-kapellet på en server. Bildet ble hentet fra google, hvor det var en rekke bilder fra de andre kapellene på andre serverer.

Et siste viktig poeng, men som ikke er så aktuelt i denne sammenhengen er hvordan en digital verden kan spre informasjon gjennom strømming eller gjennom sin fysiske arena. Uansett, viser minnestunden hvordan mennesker verden over kan knyttes sammen i lys av felles interesser gjennom den virtuelle verden og gjenskape en ekte minnestund.

I forlengelsen av hva Ane fortalte var jeg litt nysgjerrig på hvordan denne minnestunden spilte seg ut. En annen informant, Magne utdypet nærmere om hans deltagelse til seremonien:

Jeg kan fortelle en ting i *Stormwind* som skjedde, var litt unik. En streamer som døde, reckfull, som tok selvmord, da var det sånn som at alle serverne, samlet det seg folk i kapellet til *Stormwind*, og hadde en seremoni for han. Da tok jeg på sakte walk og gikk inn i kapellet, og der satt det hundrevis av folk på knærne og holdt på å be for Reckfull, det var veldig unik one

time ting da. Da så du jo også en world of warcraft stream så var det også mange kjente streamere som var i kapellet og viste det direkte. Det var i fjor.

Magne utdyper at han gikk inn i kapellet og satt seg ned på kne sammen med de andre tilstedeværende. Her brukte han sakte-gåing som et element for å gå inn i en slags rolle som følge av hvordan en ekte minnestund eller begravelse med forsiktig, rolig gåing ofte finner sted. Kort sagt kan måten å gå på lett gjøres via en enkel kommando i spillet. Utover det ble seansen strømmet på nett, slik at andre kunne delta live under minnestunden. Et viktig moment som ble delt og spredt ut til spillerne. Eksemplet viser tydelig hvordan likesinnede finner sammen og kan bruke slike plattformer for å dele viktige opplevelser og skape minner sammen. Minnestunden som vanligvis ofte er arrangert i regi av de nærmeste pårørende ble nå en minnemarkering delt verden over som mange flere enn selve familien kunne delta på. En slik måte å markere noe på kan være et kraftfullt middel og ha sterk betydning.

Del III

Diskusjon

5. Virkelig eller forestilt?

Her vil jeg diskutere Oldenburgs karakteristikker for et *tredjesteder* opp mot egne funn som ble presentert i forrige kapittel. For Oldenburg har *tredjesteder* mulighet til å styrke ens psykososial helse, gjennom velvære, komfort og hjemlighet. Et sted en kan føle sin tilhørighet utenfor hjemmet. I det forrige kapittel startet jeg med å 'sette stemningen' for 'livet' som utspiller seg i byene *Stormwind* og *Orgrimmar*. Hvordan vil så 'livet' og stemningen være lik eller ulik fra *et tredjesteder*? Hvilke elementer fremhever trivsel og velvære for spillerne? Det skal jeg gå igjennom i dette kapitlet.

5.1 Et nøytralt sted?

Wow Classic er en åpen spillplattform for spillerne med betalt lisens. Uten invitasjon eller tillatelse for å 'logge på' kan spillerne ferdes i en hel verden på egenhånd til enhver tid på døgnet. Utover vanlig høflighet og normer er det få eller ingen standardiserte retningslinjer i *Wow Classic*, med visse unntak som deltagelse i dungeons og raids.¹⁰³ Dette samsvarer godt med Oldenburgs beskrivelse av å være et nøytralt sted:

In order for the city and its neighborhoods to offer the rich and varied association that is their promise and their potential, there must be *neutral ground* upon which people may gather. There must be places where individuals may come and go as they please, in which none are required to play host, and in which all feel at home and comfortable. (...) Where neutral ground is available it makes possible far more informal, even intimate, relations among people than could be entertained in the home.¹⁰⁴

Når virkelige puber og barer må avslutte skjenkingen ved fastsatte tidspunkt kan *Wow Classic* fortsatt tilby sine faste spillere et sted å være. Om en skal peke på det mest tilgjengelige stedet i *Wow Classic* er det åpenbart byene. For mange spillere er byene et fristed. Et sted de kan være uten tidsbegrensninger, eller restriksjoner. Med varierende grad av mennesker er de fleste tilstede fra klokken 09.00 om morgenen, med en økende mengde etter klokken 16.00 på dagen til klokken 01.00 på natten. Brynjar som egentlig fremstod som en 'asosial type' så ut til å finne seg til rette i *Wow Classic*. Byene fungerte som en arena hvor han møtte likesinnede som han til og med hadde mer jevnlig kontakt med enn mange andre i det virkelige livet

¹⁰³ Dungeon og raids er et rom (gjerne en hule) en kommer inn i som en gruppe på 5-40 personer. Målet med å gå en dungeon eller gjøre et raid er å samarbeide for å oppnå progresjon ved å overvinne vanskelige utfordringer, NPCer og lignende. I dungeon og raids er det vanlig å få belønning som bidrar til å oppgradere en spillers avatar. Mellom guilds kan det også være konkurranse om å være først. Dungeon og Raids varierer i intensitet og vanskelighetsgrad.

¹⁰⁴ Oldenburg (s. 22-23)

utenfor.

I Ane sitt tilfelle ble noen av de samme elementene fremhevet. For henne ser *Stormwind* ut til å egne seg godt som et møtested for å treffe andre likesinnede mennesker som hun føler seg tilpass med. Ofte da hun var tilstede i byen *Stormwind* traff hun noen som snakket til henne, og det var ikke uvanlig at hun møtte på nære kjentfolk. Over tid så både Ane og Brynjar ut til å ha bygd seg opp et nært sosialt miljø. Mens bylivet i *Wow Classic* i all hovedsak er et virtuelt rom i et spill, har spillerne selv forestillinger om stedet som kan sammenlignes med tredjesteder. Både Brynjar og Ane bruker byene i *Wow Classic* som lett tilgjengelige og nøytrale steder å sosialisere seg på, der likesinnede kan treffes og et sted de kan føle seg komfortable uavhengig av personlig bakgrunn. Deres holdning og bruk av spillets byer samsvarer på den måten med Oldenburgs beskrivelse av tredjesteder som «neutral ground», et nøytralt sted.

Oldenburg minner oss på at alle skal føle seg komfortable på et *tredjesteder*. For å føle seg komfortabel på et *tredjesteder* er det viktig å bli godtatt slik en er. Ettersom man ved tilstedeværelse i *Wow Classic* er anonym gjennom en karakter (avatar), er spillernes personlige bakgrunn og identitet uvesentlig. Hverken kjønn, nasjonalitet eller alder er synlig ovenfor andre spillere. Det som virkelig betyr noe, er in-game prestasjoner.

Forskning som har sett på andre aspekter ved spillet peker på effekter som gjør *Wow Classic* til en mindre nøytral grunn. For eksempel kan skillet mellom *lek*, *underholdning* og *jobb* viskes ut ettersom guilds, eller raiding tenderer til å skifte fra en opplevelse av felleskap til 'en opplevelse av forpliktelse og hardt arbeid.'¹⁰⁵ Guilds kan ha komplekse sosiale strukturer og raiding eller PvP kan ha teamledere som kan være direkte spydige. Byen har også aspekter som gjør at atmosfæren kan skifte til å ikke være nøytral. For eksempel ble det fortalt at enkelte spillere gjør sport ut av auksjonen. Gjennom massehandel prøver enkelte å dominere markedet på auksjon ved å presse opp prisene, slik Ane fortalte i intervjuet. Ettersom mye av *Wow Classic* er bygget opp av in-game ferdigheter, som avhenger av å få oppgraderinger av de 'rette' forbruksvarene i spillet, våpen og rusting kjøpt fra auksjon, vil sluttspillet bære preg av at det blir vanskeligere for enkelte å kjøpe varer de trenger på grunn av høye priser. Særlig for nykommere, eller mindre aktive spillere kan det være utfordrende. Det gjør at enkeltes kulturelle måter å spille på kan sette begrensninger for andre. I visse miljøer hvor konkurranse blir viktig kan det bidra til et skille mellom nykommere og 'proffe', eller

¹⁰⁵ Rossi (2008) *MMORPG Guilds as online communities. Power, Space and Time: from fun to engagement in virtual worlds*. Se også Ask (2006) *Ludic Work. Assemblages, domestications and co-productions of play*.

folk som dedikerer mer tid enn andre. Dette samsvarer ikke med Oldenburgs beskrivelse av «neutral ground» som et sted der folk kan føle seg velkomne og komfortable.

Å drive handel i *Wow Classic* kan bli en måte å danne en grense mellom spillerne på, gjennom ekskludering og å danne forskjeller mellom seg selv og andre med mindre *gull* (spillpenger) som ønsker å oppnå resultater og progresjon. Steinkuehler og Williams har påpekt hvordan handel kan medføre til at spillet blir omgjort til en arbeidsplass, særlig kjent er eksempelet der kinesiske arbeidere farmer *gull* som kan kjøpes enkelt og billig av andre spillere.¹⁰⁶ *Wow Classic* som opprinnelig skal være et nøytralt sted omgjøres til et organisert jobbmarked med motsetninger og geografiske skiller. Først og fremst innad i spillet, men det kan også reflektere en større utfordring i samfunnet utenfor.

5.2. Et inkluderende bymiljø

Tredjesteder skal være inkluderende og allment tilgjengelig ifølge Oldenburg:

A place that is a leveler is by its nature an inclusive place. It is accessible to the general public and does not set formal criteria of membership and exclusion. (...) A place that is a leveler also permits the individual to know workmates in a different and fuller aspect than is possible in the workplace. (...) Wordly status claims must be checked at the door in order that all within may be equals. (...) Wordly status is not the only aspect of the individual that must not intrude into third place association. Personal problems and moodiness must be set aside as well.¹⁰⁷

Ettersom byene i *Wow Classic* knytter spillerne sammen både i spillet, men også på tvers av landegrenser utenfor spillet, er det muligheter for politiske og kulturelle konflikter på et sted som *Azeroth*. I *Stormwind* og *Orgrimmar*, både i møte med andre spillere, i omgivelsene og i separate chatter er det alt annet enn geopolitiske konflikter, personlige muggenheter og politiske diskusjoner som er tilfellet. Primært snakker spillerne om bylivet i *Wow Classic* som et rikt folkeliv med vennlige, hyggelige mennesker som verdsetter å holde en lav profil og ivareta en leken og munter stemning gjennom lette samtaler med intern humor. *Stormwind* og *Orgrimmar* fungerer godt som knutepunkter for sosial aktivitet, hvor spillerne kan både møte kjente fjes, sosialisere seg med likesinnede og variere mellom å gjøre underholdende til mer avslappende aktiviteter. Kulturelle barrierer ser ut til å viskes ut i et anonymt felles sted som

¹⁰⁶ Steinkuehler og Williams (2006)

¹⁰⁷ Oldenburg (s. 25)

byene av *Azeroth*. Til og med når hverdagen utenfor er slitsomt eller det er trått på jobben kan spillerne logge på, henge i *Stormwind* eller *Orgrimmar* og finne støtte og ro blant sine relasjoner som bidrar til å gi dem et løft i hverdagen. Selv blant spillere uten de nære relasjonene, ble det ansett som et knutepunkt og omtalt som en plass 'der det skjer'. Spillerne følte seg aldri alene i *Azeroth*.

Spillerne forteller om et inkluderende miljø hvor de kan prate åpent med tilfeldige mennesker, eller ta kontakt i private samtaler ved å bare 'hviske' til dem. Som Torgeir understreket i intervjuet er det få steder i den virkelige verden det er en samling av så mange mennesker som til enhver tid bare står og henger i bysentrumet. På den måten skaper *Orgrimmar* og *Stormwind* et likeverdig miljø. Her kan spillerne kommunisere fritt som en i en «leveler» slik Oldenburg beskriver.¹⁰⁸

Når spillerne skal finne gruppe, delta på arrangementer eller lignende, finner de det meste i byene. Om de skal trene, eller gjøre lignende ærend, dra innom banken eller forberede seg er det i byene spillerne oppholder seg. Selv om de ikke sosialiserer seg, blir de tilfreds av bevegelsene og aktiviteten fra andre spillere. For noen kan det til og med være nok å bare logge på og være tilstede. Byenes mange gjøremål reflekteres i byens mange rom. Fra kvartal til kvartal eller fra den ene enden til den andre tilbyr byene en rekke distinkte kvaliteter. For eksempel viser spillerne til ulike bruksmuligheter. På den ene siden har man puber, barer som spillerne kan ha ukentlig quiz på. I vegkrysset av *Orgrimmar* kan spillerne ta sosiale initiativ til Casino. Selv på nyttårsaftnen finner spillerne rom for å stå på borgen å skyte opp fyrverkeri. Med sine distinkte kvaliteter tilbyr *Stormwind* og *Orgrimmar* mange rom som spillerne fyller med liv, hyggelige samtaler, festlige arrangementer og god stemning. Her skaper spillerne felles minner, de bidrar til stedsdanning og identiteten på stedet. Det er nettopp dette som gjør at mange føler på nærhet, de minnes om gamle opplevelser de felles har vært med på å skape.

Det er aspekter ved *Azeroth* som på den andre siden kjennetegnes mer av distanse enn nærhet. I motsetning til en pub eller bar hvor alle stort sett blir behandlet som 'likemenn' gjør *Azeroth* med sine mange servere, store kontinenter, og åpne soner at man ikke klarer å orientere seg om alle som er tilstede, eller alt som skjer. På et *tredjesteder* som en lokal bar, eller pub er det mer naturlig å ha overblikk på alt som skjer i nær omkrets. Distansen mellom de tilstedeværende gjør en pub eller bar mer intimt. I *Stormwind* og *Orgrimmar* er det større rekkevidde å ferdes over. Naturlig nok danner spillerne seg egne subgrupper innad i spillets som de mer permanent kan ha som sin nærmeste assosierte. Til sammenligning kan ulike rom

¹⁰⁸ Oldenburg (s. 23-26)

på en bar eller pub være et naturlig skille mellom ulike mennesker eller grupperinger på enkeltbord. Selv om spillerne i *Wow Classic* stort sett er likesinnede er det lettere for noen å interagere med 'tilfeldige' enn det er for andre. I tillegg blir det et sosialt adskilt rom mellom de med guild og spillerne som gjenstår uten. Noen kan lett bare logge på og delta i sosiale liv internt i guildchat. For andre spillere vil ikke dette være tilfelle. Det bidrar til små lokale felleskap som kan være identitetsbyggende, men også ekskluderende og ikke allment tilgjengelige, noe som går imot beskrivelsen av tredjesteder.

I tilknytning til guild kom det fram et tydelig eksempel som indikerte på at spillerne selv danner seg små felleskap. Ane pekte på sin egen guild som organiserte *Quiz* ukentlig, gjentatte ganger de siste årene. For en spiller som er nykommer, eller en som ikke er like involvert, vil ikke nærheten til et lokalt miljø bli like sterk. Spillere som er mer etablerte er mer privilegerte med sine små betydningsfulle personlige steder. Enkelte spillere kan veksle mellom intime, lokale felleskap internt i guilden, gjennom sosiale arrangementer eller gjennom eksterne kanaler som discord. Samtidig kan de være tilstede i *Stormwind* eller *Orgimmar*. Når som helst kan de velge hvor de vil være mest interaktive.

Byene bidrar i sin helhet til å bryte opp med følelser av isolasjon og ensomhet. Flere av informantene i denne studien var tydelige på at *Stormwind* og *Orgimmar* fungerte som sosiale møtesteder hvor spillerne møtte andre likesinnede. For eksempel pekte enkelte informanter hvordan sosiale relasjoner dannes gjennom handel på torget. Som for eksempel Einar som pekte på at han hadde fått inn noen få stykker inn i en guild og dannet bekjentskap bare gjennom enkeltandel. Et annet eksempel er at spillerne tilbyr tjenester og varer billigere eller gratis av vennskapelige grunner. Spillerne ønsker andre vel i spillet, på tross av at de ikke kjenner hverandre. Det bidrar til et inkluderende miljø, noe som kjennetegner tredjesteder.

I andre tilfeller dannes arrangementer som legger til rette for et inkluderende miljø. Spillerne kan delta i aktiviteter som skjer spontant i byen; for eksempel casino, eller på mer faste hendelser som Halloween og Darkmoon Faire. Ofte oppstår lokale felleskap, men i hovedsak er det som regel åpent for alle som ønsker å delta. Det gjelder også når *Horde-Allianse* narrativet spiller seg ut. Da samler mange seg for å motstå motsatt klans invasjon av ens territorium. Det tydeliggjør at eierskap til klanens territorium og land danner grupperinger hvor karakterenes og klassens særegenheter spiller sterk rolle, men også det totale felleskapet som er dannet på hver sin side av *Horde* og *Allianse*. Det er gjennom de større hendelsene at

man virkelig ser et samlet felleskap. Det tydeligste eksemplet av dem alle var under minnestunden av den kjente strømmere 'Reckfull'. Da forenes hele spillfelleskapet.

5.3. En lekeplass for alle

I underkapittelet 'the mood is playful' starter Oldenburg med:

The persistent mood of the third place is a playful one. Those who would keep conversation serious for more than a minute are almost certainly doomed to failure. (...) Here joy and acceptance reign over anxiety and alienation¹⁰⁹

Et viktig aspekt ved et *tredjesteder*, og ikke minst i *Wow Classic* er humoren og lekingen. Her består lek primært av to store bolker. Det ene er de store arrangementene, og det andre er den generelle leken som gjennomsyrrer alt av samtaler, humor og kommunikasjon i spillet. Med fri flyt av samtaler, spontane hendelser i byene, dueller mellom to spillere utenfor byene, og mange ekstraordinære tilfeller av tilfeldige initiativ er spillerrommet for lek uavgrenset både til tid og sted. Ofte tenderer initiativ til å fange oppmerksomheten til flere spillere. Selv om de ikke er direkte motivert til enkeltspillere kan spillere i nære omgivelser finne på å flokke seg rundt initiativene. Mange av initiativene skjer stort sett i byene. Ikke bare blir byene en plattform for spilling eller gjøremål gjennom sitt tradisjonelle vis. Det blir også en fysisk plattform hvor spillere som ønsker kan delta på lek, samle seg og delta på arrangementer sammen i lik grad som andre offentlige arenaer. På tvers av landegrenser og geografiske barrierer danner *Wow Classic* en fysisk lekegrunn for alle som ønsker å delta. Med et enormt sosialt arrangement åpner spillerne selv opp for initiativ som kan engasjere en hel verdensbefolkning. For eksempel ble dette synliggjort av Kasinoet som en spiller initierte til. Interne leker i spillet har også evne til å bringe spillerne sammen og få spillere som ellers ikke ville pratet sammen til å begynne å prate. For eksempel kunne enkelte engasjere andre til å gamble i spillet, for å underholde seg selv. Ved å utføre enkle kroppslige kommandoer på avataren sin, som klapping eller jubling økte de engasjementet av pengespill rundt kasinoet. Disse kveldene var det flere som meldte om at de hadde det gøy og verdsatte det sosiale initiativet.

I andre tilfeller av mer organiserte leker som *Darkmoon Faire*, eller under *Halloween* var det bestemte oppdrag spillerne kunne utføre. I slike tilfeller var det naturlig at spillerne

¹⁰⁹ Oldenburg (s. 37-38)

selv flokket til byene for å nettopp utføre oppdrag, tjene belønninger eller kjøpe artefakter som spillerne brukte for å 'leke' med andre spillere, både venner og ukjente i bymiljøet. For eksempel meldte en av informantene om tryllestaven som kunne brukes på andre. Rundt juletider var det heller ikke unaturlig at spillere hadde snøballkrig og ønsket organiserte grupper for snøballkrig.¹¹⁰ Spillerne selv danner små felleskap som arrangerer fester sammen, *Quizen* er en ting. Et annet arrangement er nyttårskvelden.

5.4 Hjemlighet i kjente omgivelser

Ifølge Oldenburg er *tredjesteder* en hjemlig plass. Spillerne som regelmessig er tilstede i byene av Azeroth og spiller jevnlig er mer ventet å kjenne igjen kjente fjes og ta eierskap til plassen. Ofte har de mer etablerte miljøer de føler seg mer velkomne i. Ved å ta eierskap til plassen gjør de stedet til sitt eget. Her har vi sett spillerne initiere til egne arrangementer og konkurranser. Quiz og nyttårsfesten er tydelige eksempler på det. Quizen som Ane fortalte om kan minne om et klassisk tilfelle hvor venner samles på en lokal bar med sine venner, quiz og øl. Det samme gjelder nyttårskvelden som kunne vært en tilsvarende fest lokalt på en pub eller hjemme hos en bekjent eller venn. For spillerne er det ofte kombinasjonene mellom det de fysiske omgivelsene og atmosfæren som til sammen utgjør følelsen av hjemlighet. De vennskapelige båndene og varmen som Ane beskriver minner om Oldenburgs beskrivelse av *tredjesteder*. Men det er fåtallet som kjenner på en slik tilknytning. Eierskapet kommer også synlig fram i måten spillerne snakker om stedet. De snakker som om det er deres naturlige sted å være, de kjenner omgivelsene godt. De vet å orientere- og navigere seg rundt i byen, de kjenner til omgivelsene og hvordan de kan utnytte dem til sin fordel. *Marshall of the purple tent* er et ikon på akkurat det.

For mange andre som ikke har de lokale felleskapene er hjemfølelsen mindre forventet. Likevel er det mange som finner seg til rette i storbyene. Det er deres sted for å 'henge', med andre spillere. For eksempel utdypet Brynjar at han var mer sosialt aktiv ved å henge i byene enn han ellers er i livet utenfor. Her var han tilgjengelig for bekjente og kjente om de trengte han i spillet.

Det estetiske i de fysiske omgivelsene ser også ut til å sammenfalle med følelsen av hjemlighet blant spillerne. Som Ane påpekte var det en av grunnene for å spille Alliance heller enn Horde. Der Oldenburg argumenterer for at *tredjesteders* fysiske karakteristisk er

¹¹⁰ Se Blizzardforum (2019) *Snowballfight*. Hentet fra: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/snowball-fight/389285>

hjemlig med sin enkle dekorering og nøytrale fargevalg. Står *Stormwind* og *Orgrimmar* i sterk kontrast til disse kriteriene. Der Oldenburg primært presiserer *trejsteders* som nøkterne steder er byene i *Azeroth* og landskapet utenfor ekstraordinært, originalt og fantasifullt. For eksempel der Oldenburg hadde foretrukket en brun bar med en skål potetgull finner du *Stormwind*, som en pompøs middelalderby med sine mange elver som renner gjennom byen. Byen er også estetisk flott, og blir omtalt som mektig med sine store katedraler og borger. Samtidig har man småhus iført tremateriale med nøttebrun farge på innsiden. *Orgrimmar* på sin side utgjør en by med mektige murer bygd på leire med hvite tagger stikkende ut av fra hver bygning. Det ser ut til at forestillingen om hjemfølelse reflekteres mer i sin kontekst. De mektige omgivelsene passer nok bedre inn i *Wow* som en fantasiverden enn i vår virkelige verden. For spillerne blir byene et monument i seg selv som spillerne verdsetter både visuelt, men også mer følelsesmessig seg til og de til og med verdsetter. Som Ane påpekte var det deilig å være tilstede i omgivelsene. *Stormwind* for henne var som visuelt D-vitamin og hun la merke til alle symbolene i byen. For eksempel hvordan *Stormwind* var åpent, særlig rundt kanalene med bruovergangene. Det var tydelig at det hadde effekt på humøret hennes.

Noen spillere føler seg mer knyttet til *Stormwind*, mens for andre spillere mer knyttet til *Orgrimmar*. I noen situasjoner er det også unike opplevelser som er viktigst. I et ellers globalt felleskap dannes mindre grupper og lokale felleskap. Hendelser, situasjoner som er begrenset til de små felleskapene minner mer om *trejsteder*. I lys av det kan *Wow Classic* forstås som et globalt felleskap med mange lokale felleskap som også er mer private. Det kan også bli forstått som et større sted, med mange *trejsteder*. I et vekslende miljø mellom lokal og global kan spillerne variere mellom et mer eller mindre privat til et mer allment liv.

5.5 Nostalgi

I dag brukes nostalgi ofte synonymt med hjemlengsel. Nostalgi er knyttet til viktige følelsesladd liv til bestemt tid og sted. For eksempel brukes det mye om en hendelse i fortiden eller til bestemte situasjoner man opplevde som veldig gode og som er ønskelig å bringe til nåtid. Med andre ord kan nostalgi være direkte relatert til betydningen et sted har eller har hatt som kommer til syne gjennom selektive historiske minner.¹¹¹ Oldenburg trekker ikke inn nostalgi som en viktig faktor for å opprettholde *trejsteder*. Som denne undersøkelsen viser, kan nostalgi og ønske om å bringe fortiden til nåtiden være en motivasjonsfaktor for noen

¹¹¹ Creswell (2008, s. 119)

spillere i *Wow Classic*. For eksempel trakk Ragnar fram hvordan *Wow Classic* vekket gamle minner om barndom og ga en nostalgisk følelse av felles tilhørighet til Azertoh med kompisene hans hjemmefra. Det samme gjorde Ane, som nå fortalte hvordan alle som før var ungdommer hadde blitt foreldre, men likevel returnerte. Her understreket hun at ‘nå er det pappaer med kids liksom’. Ofte er minner sosialt betinget. Gjennom minner deler spillerne opplevelser med andre, kjente og kjære, eller nære relasjoner. Det er tydelig at nostalgi knytter spillerne sammen fra fortiden som bidrar til felleskap som danner nye minner i nåtiden. Tilsvarende stemmer overens med forskningen til Wood et al, som understreker hvordan nostalgi fremhever støtte og fasilitere for samarbeid. I forlengelsen av det har nostalgi også vist seg å forsterke følelsen av komfort og som en del av et større felleskap¹¹². I lys av det har en vesentlig del vært tilknytningen til hvordan spillerne selv har hatt frihet til å skape felles situasjoner, hendelser og opplevelser gjennom arrangementer, og sosiale samlinger. Måten spillerne finner sammen på danner interpersonlige relasjoner, og bringer harmoni og varme til stedet.¹¹³ Med all viten om at nostalgi kan bli så intern og sterk at det også er ekskluderende, er i hovedsak nostalgi i denne forbindelsen noe de fleste spillerne kjenner på som noe positivt. Som Spillerne har vist både gjennom Quiz, deltagelse i byen og på nyttårsaften tenderer nostalgi fra fortiden til å forsterke nåtidens mange felleskap i *Wow Classic*. Som Tuan understreker ‘Awareness of the past is an important element in the love of place’.¹¹⁴

Konklusjon

I denne oppgaven har jeg undersøkt om bylivet i *Wow Classic* er et *tredjested* for både nye og mer erfarne spillere. Et *tredjested* er ansett som et sted for uformell sosialisering hvor små lokale felleskap og nære relasjoner kan dannes over tid. I lys av det har jeg sett på ulike aspekter ved spillernes deltagelse i bymiljøet og opplevelser de sitter igjen med, oppfatninger de har av bylivet og kollektive minner som bidrar til betydningen stedet har for spillernes fellesskapsfølelse og tilknytning.

Innledningsvis startet jeg med å stille hovedspørsmålet for denne oppgaven; bylivet i

¹¹² Wood et al (2015) ‘*Therapeutic landscapes and the importance of nostalgia, solastalgia, salvage and abandonment for psychiatric hospital design*’

¹¹³ Eksemplene mine sammenfaller godt med måten varme og harmoni er forstått i Seamon (1979, s. 84)

¹¹⁴ Tuan (1974, s. 99)

Wow Classic, et *tredjested*? Som følge av det stilte jeg ytterligere oppfølgingsspørsmål i teori- og metodedelen. Disse spørsmålene skal jeg nå svare på. Jeg starter først og fremst med å spørre om karakteristikken for *tredjesteder* sammenfaller med karakteristikken i bylivet av *Wow Classic*.

Først og fremst ser vi sterke paralleller til 'ekte' *tredjesteder*. For eksempel gjenspeiler mange av bylivets scener det imøtekommende, uformelle, lekende og hjemlige miljøet et *tredjested* assosieres med. Ofte blir kollektive opplevelser omtalt som mer 'faktiske' enn virtuelle. Dette kan komme av minneverdige hendelser spillerne selv oppfatter som sosialt og fysisk nært. Eksempelvis har vi sett at spillerne selv bidra til å skape et 'ekte' miljø ved å bringe 'ekte' hendelser og elementer inn til den virtuelle verdenen. Quiz, nyttårsfeiringen og minnestunden er tre eksempler der spillerne bruker byene i *Wow* til å utføre minneverdige hendelser som ellers er forbundet med større viktige sosiale og kulturelle arrangementer i vår virkelige verden relatert til feiring og død. Quiz og nyttårsfeiringen på sin side fremhever byene i *Wow Classic* som et *tredjested* med lokal fellesskapsfølelse. Minnestunden er alt annet en leken og uformell slik et *tredjested* er, men til tross for det har det tydelig trekk som fellesskapsfølelse, tilhørighet og vennlighet. Det å møte opp i minnestunden til en ukjent spiller viser at spillerne har omsorg for hverandre, og støtte gjennom deltagelse i et større globalt felleskap. Slike hendelser setter ikke bare spor i hver enkelt spiller, men det setter også spor igjen i en hel verden som knytter spillerne nærere hverandre i et større *Wow*-felleskap.

Neste spørsmål jeg stilte var hvordan spillerne selv påvirker og påvirkes av omgivelsene. Et viktig element i tilknytning til svaret på dette ser ut til å være hendelser forut som har påvirket spillerne til å danne en sterkere kollektiv tilknytning seg imellom i nåtiden. Lengselen etter å gjenoppleve gamle minner, omtalt som nostalgi blant spillerne, har satt mye av stemningen for nåtidens 'atmosfære'. Selv om disse minnene ofte var knyttet til mindre lokale hendelser fra fortiden, ser det ut til å ha spredt seg utover i hele '*Wow*-community'. Livet i byene ser ut til å være preget av en 'lykkerus', der spillerne stort sett har fellesinteresser av å spre glede, være vennlige, og ivareta et godt sosialt miljø. Det har gjort byene til et godt utgangspunkt for å danne sosial kontakt med nye mennesker. Disse funnene ser også ut til å sammenfalle godt med tidligere forskning på *MMO*.¹¹⁵ Spillerne har selv omtalt dette som 'det er i byene det skjer' og 'det er dit du drar for å sosialisere deg'. På den andre siden ser vi sterke spor av nostalgi i lokale felleskap som kan virke ekskluderende ovenfor andre spillere. Dette er trolig mer ventet å forekomme i enkelte *guilds* enn i spillet

¹¹⁵ Lignende funn har også blitt konkludert med i studien til Crowe og Bradford (2006)

forøvrig.

Det neste spørsmålet jeg reiste i lys av bylivet som et *tredje sted*, er hva som skiller det fra et ekte sted. Vel så viktig som likheter er også ulikhetene. Sansene ser ut til å være avgjørende elementer som påvirker hvor følelsesmessig involvert spillerne blir i omgivelsene og sine medspillere. Med fravær av essensielle sanser er *Wow Classic* fortsatt et fantasispill som skiller seg fra ekte omgivelser.

De to siste spørsmålene jeg stilte tidligere i oppgaven var hva som opprettholder *Wow*, og det andre er betydningen spillet har mer generelt for spillerne. Utover det som allerede er sagt er et viktig element positive minner. Det ser ut til at en essensiell del av spillet mer generelt reflekteres i at spillerne kan dele så mange opplevelser sammen. I tillegg til å dele dem er mange av de også dannet gjennom spillernes egne initiativer. Et annet viktig element er at byene i *Wow Classic* fungerer godt som et fysisk og sosialt *tredjested* for å treffe likesinnede eller opprettholde kontakt med gamle kjente på tvers av geografiske avstander. På mange områder er ikke bylivet i *Wow Classic* veldig forskjellig fra et ekte byliv. Et byliv som er diversifisert, tilbyr arrangementer og er et tilgjengelig *tredjested* for 'hangout' som spillerne selv kan ta eierskap gjennom egne initiativer. Det gjør det ikke bare til et, men flere små *tredjesteder*.

Forslag til videre studier

Tilslutt vil jeg vie noen ord til å foreslå noen spørsmål og temaer som kan være relevante for humanetiske og samfunnsvitenskapelige forskere å undersøke videre.

Først og fremst har undersøkelsen min dreid seg om *Wow Classic*, og hvordan det ble oppfattet som et meningsfullt sosialt sted for spillerne. For mange har det vist seg å være et sentralt møtested for sosialisering og for å danne felles kollektive minner på tvers av geografiske avstander. Her er det begrensninger i min studie som gjør at det er elementer jeg dessverre ikke kunne ta med. Her er det særlig tre relevante temaer som kan tas videre fra min undersøkelse.

Korona og isolasjon. Med tanke på at det har vært et stridt år for mange med ensomhet i koronatiden, som også ellers rammer enkeltmennesker i samfunnet mer generelt,¹¹⁶ Ønsker jeg å foreslå en utvidelse av min studie. For eksempel har spillerne i noen av mine intervjuer meldt om at de har klart seg relativt bra under pandemien. En generell idee blant meg og andre spillere har vært at 'nett-spilling og spill' potensielt bryter opp ensomhet og isolasjon. Et forslag til en undersøkelse kan være hvordan nettspill generelt, MMO spesielt eller digitale tjenester som teams, zoom og lignende kan benyttes for å bryte opp isolasjon og ensomhet? En aktuell metode her kan være intervju eller spørreskjema, til og med fokus grupper med arrangerte arrangementer over nett.

Digitale møtesteder eller en arbeidsplass. I kapittelet om handel og handelskulturen, problematiserte jeg også hvordan handel kunne gå utenfor rammene av *Wow*. For eksempel er det kjent at enkelte mennesker tar seg betalt for å selge gull i spillet, ved å bruke spillet som en arbeidsplass for å tjene ekte penger oppstår en del etiske utfordringer. *Wow* har aktivt prøvd å bannlyse slik aktivitet, ettersom det er utenfor rammene av hva spillet er ment å bli brukt til. Arbeidet har primært blitt gjort av Kinesiske selskaper. I lys av det er det mulig å undersøke om det er andre digitale verdener som benyttes som en arbeidsplass istedenfor formålet det faktisk er ment å bli brukt til. For eksempel kan det knyttes til en skjevfordelt verden med fattigdom og underbetalte lønninger. For det andre er det en del etiske problemstillinger som reiser seg knyttet til lovlige- og ulovlige måter å utføre arbeid. Hvem definerer grensene? Her har geografi god tradisjon med problemstillinger knyttet til makt, fattigdom, grenser og mye mer som kan være relevant å se på.

Inkludering eller ekskludering. Det tredje jeg vil foreslå er å utvide perspektivet mitt

¹¹⁶ FHI (2020) *Flere sliter med ensomhet og psykiske plager, men framtidsoptimismen er høy.*

om kulturelle måter å spille på. I nettspill er det variasjoner i hva spillerne finner interessant og hvordan en ønsker å spille på. Det kan bidra til å danne kulturelle barrierer eller sette grenser på andres spillemåter. Her kan man utvide perspektivet med for eksempel Cresswells rammeverk *in place/out of place*. Hvordan er spenningene mellom ulike spillere i lys av hva som er ansett som 'korrekt' måte å spille på, i en virtuell verden som *Wow*? Relevante metoder kan være diskursanalyse, intervju eller observasjoner. For å lese mer om grenser foreslår jeg også Anderson sin bok *understanding cultural geography*, som jeg har referert til en del i denne oppgaven.

Referanseliste

- Adams, P. C. (2005) *The boundless self: communication in physical and virtual spaces*. New York: Syracuse University Press.
- Adams, P. C. and Ghose, R. (2003) 'India.com: the construction of a space between', *Progress in Human Geography*, 27(4), pp. 414–437. doi: 10.1191/0309132503ph437oa.
- Anderson, J. (2015) *Understanding Cultural geography: places and traces*. London and New York: Routledge, Taylor and Francis.
- Ash, J. (2010) Teleplastic technologies: Charting practices of orientation and navigation in videogaming. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 35(3), pp. 414-430. Tilgjengelig fra: <https://doi.org/10.1111/j.1475-5661.2010.00389.x>.
- Ash, J. and Lesley, G. (2011) Cultural Geography and Videogames. *Geography Compass*. (5), pp. 351-368.
- Ask, K. (2016) *Ludic Work. Assemblages, domestications and co-productions of play*. Doktorgradsavhandling NTNU, Trondheim. Norge. Tilgjengelig på: <http://hdl.handle.net/11250/2418295>
- Brissett, D. Og Oldenburg, R. (1982) The third place. *Qualitative sociology*. (5), pp. 265-284. Doi: doi.org/10.1007/BF00986754
- Cresswell, T. (2008) *Place: an introduction*. Wiley Blackwell.
- Crowe, N. & Bradford, S. (2006) 'Hanging out in Runescape': Identity, Work and Leisure in the Virtual Playground, *Children's Geographies*, 4:3, pp. 331-346. doi: 10.1080/14733280601005740
- Hay, L. (2016) *Qualitative Research Methods in Human Geography*. Canada: Oxford University Press.
- Jones, P. I. & Osborne, T. (2020) Analysing virtual landscapes using Postmemory: *Social & Cultural Geography*, 21(2), pp. 186-206, DOI: 10.1080/14649365.2018.1474378
- Kendall, L. (2002) *Hanging out on the virtual pub*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Kvernberg, S. E. (2013) «Vi snakkes i Azeroth». Masteroppgave NTNU, Trondheim. Norge. Tilgjengelig på: https://ntnuopen.ntnu.no/ntnuxmlui/bitstream/handle/11250/268702/650186_FULLTEXT01.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Laurier, E 2010, Participant Observation. in N Clifford, S French & G Valentine (eds), *Key Methods in Geography*. 2nd edn, SAGE Publications Ltd, London, pp. 116-130. Tilgjengelig fra: <http://www.uk.sagepub.com/books/Book230792>
- Mikoleit, A. Og Pürckhauer, M. (2011) *Urban code*. Cambridge: MIT press
- Moore, S. (2012) *Media, place and mobility*. UK: Palgrave Macmillan.
- Nardi, B, A. (2010) *My life as a night elf priest: an anthropological account of world of warcraft*. US. University of Michigan. Tilgjengelig fra: <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/24011/1006122.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- O'Reilly, M. and Parker, N. (2013) 'Unsatisfactory Saturation': a critical exploration of the notion of saturated sample sizes in qualitative research', *Qualitative Research*, 13(2), pp. 190–197. doi: 10.1177/1468794112446106.
- Oldenburg, R. (1999) *The great good place*. Da Capo Press.
- Paiva, D. (2015) Experiencing virtual places: insights on the geographies of sim racing: *Journal of Cultural Geography*, 32(2), pp. 145-168, DOI: 10.1080/08873631.2014.978128
- Relph, E. ([2008]1976) *Place and placelessness*. London: Pion Limited.
- Rossi, L. (2008) *MMORPG Guilds as Online Communities - Power, Space and Time: From Fun to Engagement in Virtual Worlds*. Hentet: <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2137594>
- Seamon, D. (1979) *A Geography of the lifeworld: Movement, rest and encounter*. London: Croom Helm.
- Seamon, D. (2015) Understanding place holistically: Cities, synergistic relationality, and space syntax. *The Journal of Space Syntax*. 6(1), pp. 19-33. Tilgjengelig fra: <http://joss.bartlett.ucl.ac.uk/journal/index.php/joss/article/view/246>
- Seamon, D. (2018) *Life takes place*. New York and London: Routledge. Taylor and Francis.
- Seamon, D. and Nordín, C. (1980) *Marketplace as a place ballet*. Tilgjengelig fra: https://www.researchgate.net/publication/238783468_Marketplace_as_place_ballet_A_Swedish_example
- Setten, Gunhild. (2006) Fusion or exclusion? Reflections on the practices of landscape and place in human geography. *Norsk Geografisk Tidsskrift*, vol 60 (1), pp. 32-45. doi: 10.1080/00291950500537315.
- Shaw, I. G. R. and Warf, B. (2009) 'Worlds of Affect: Virtual Geographies of Video Games', *Environment and Planning A: Economy and Space*, 41(6), pp. 1332–1343. doi: 10.1068/a41284.
- Silverstone, R. (1994) *Television and everyday life*. Routledge, Taylor and Francis.
- Steinkuehler, A.C. Williams, D. (2006) Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), pp. 885–909. Hentet fra: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>
- Thaagard, T. (2009) *Systematikk og innlevelse: En innføring i kvalitativ metode*. 3.utg. Bergen: Fagbokforlaget.
- Thaagard, T. (2013) *Systematikk og innlevelse: En innføring i kvalitativ metode*. 4.utg. Bergen: Fagbokforlaget.
- Tjora, A. (2010) *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Oslo: Gyldendal akademisk forlag AS.
- Tjora, A. Henriksen, I.M. Fjærli, T. Og Grønning, I. (2012) *Sammen i byen; En sosiologisk analyse av urbane naboskap, nærmiljø og boligens betydning*. Trondheim: Tapir akademisk forlag.
- Tuan, Yi-fu. ([1990] 1974) *Topophilia*. New York: Colombia University Press.
- Tuan, Yi-fu. ([2018] 1977) *Space and place: The perspective of experience*. London and Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tyner, J. (2016) 'Herding elephants: Geographic perspectives on gendered violence', *Dialogues in Human Geography*, 6(2), pp. 190–197. doi: 10.1177/2043820616655030.

Valentine, G. and Holloway, S.L. (2002) Cyberkids? Exploring Children's Identities and Social Networks in On-line and Off-line Worlds. *Annals of the Association of American Geographers*, 92: 302-319. Tilgjengelig fra: <https://doi.org/10.1111/1467-8306.00292>

Vanolo, A. (2012) The political geographies of Liberty City: *City*, 16(3), pp. 284-298, DOI: 10.1080/13604813.2012.662377

Vincent J. Del Casino jr. (2009) *Social geography: a critical introduction*.

Wood, V. J., Gesler, W., Curtis, S. E., Spencer, I. H., Close, H. J., Mason, J., & Reilly, J. G. (2015) 'Therapeutic landscapes' and the importance of nostalgia, solastalgia, salvage and abandonment for psychiatric hospital design. *Health & place*, 33, pp. 83–89. <https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2015.02.010>

Zook, M. A. and Graham, M. (2007) 'Mapping DigiPlace: Geocoded Internet Data and the Representation of Place', *Environment and Planning B: Planning and Design*, 34(3), pp. 466–482. doi: 10.1068/b3311.

Andre referanser:

Blizzard Forum (2019) *Snowballfight*. Tilgjengelig fra: <https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/snowball-fight/389285>. Hentet: 25.05.2021

Cappelen Damm (2020) *Hva gjør den økte skjermbruken med oss?* Tilgjengelig fra: <https://www.mynewsdesk.com/no/cappelen-damm/pressreleases/hva-gjoer-den-oekte-skjermbruken-med-oss-2985532>. Hentet: 23.05.2021

Chiang (2010) *Blizzard on World of Warcraft's 12 Million Subscribers, And Its Upcoming MMO Successor*. *Forbes*. Tilgjengelig fra: <https://www.forbes.com/sites/oliverchiang/2010/10/08/blizzard-on-world-of-warcrafts-12-million-subscribers-and-its-upcoming-mmo-successor/>. Hentet: 22.05.2021

FHI (2020) *Flere sliter med ensomhet og psykiske plager, men framtidsoptimismen er høy*. Tilgjengelig fra: <https://www.fhi.no/nyheter/2020/flere-sliter-med-ensomhet-o-psykiske-plager-men-framtidsoptimismen-er-hoy/>. Hentet: 23.05.2021

Forsland, V. (2018) Profesjonelle dataspillere ny gigantindustri: – Esport blir større enn NFL i 2022. *E24*. Tilgjengelig fra: <https://e24.no/naeringsliv/i/8mXJKQ/profesjonelle-dataspillere-ny-gigantindustri-esport-blir-stoerre-enn-nfl-i-2022>. Hentet: 23.05.2021

Schaubert, V. (2019) Først da Mats var død, forsto foreldrene verdien av gamingen hans. *NRK*. Tilgjengelig fra: https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod_-forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198. Hentet: 05.12.2020

Stabell, H. (2019) Høy skjermbruk kan hemme barns utvikling. Tilgjengelig fra: <https://forskning.no/barn-og-ungdom-ntnu-partner/hoy-skjermbruk-kan-hemme-barns-utvikling/1587963>. Hentet 20.05.2021

Bildeliste:

Bilde 1: *Kart over Azeroth*. Bildet er tatt ifra *Wow Classic*.

Bilde 2: *Kart over sonen utenfor Stormwind*. Bildet er tatt ifra *Wow Classic*.

Bilde 3: *Kart over sonen utenfor Orgrimmar*. Bildet er tatt ifra *Wow Classic*.

Bilde 4: *Byen Stormwind*. Tilgjengelig fra: <https://Wow.gamepressure.com/map.asp?ID=42>

Bilde 5: *Byen Orgrimmar*. Tilgjengelig fra: <https://Wow.gamepressure.com/map.asp?ID=44>

Bilde 6: Illustrasjon på hvordan bylivet spiller seg ut. Bildet er tatt selv, sentrum i Orgrimmar torsdag 11.

Februar

Bilde 7: Illustrasjon av torget [sentrum] av Alliance-byen Stormwind. Bildet er tatt selv i sentrum av Stormwind

11. Februar

Bilde 8: *Orgrimmar 2*. Av Orgrimmar inn til kjernen av byen. Bildet er tatt selv 10. februar

Bilde 9: *Stormwind 2 - kanaler*. Bildet er tatt selv 22. april

Bilde 10: Inne på auksjonshuset i Stormwind. En samling av spillere som sjekker auksjon eller legger ut gjenstander for salg. Bildet er tatt selv februar 2021

Bilde 11: Inne på auksjonshuset i Orgrimmar. En samling av spillere som sjekker auksjon eller legger ut gjenstander for salg. Bildet er tatt selv 17. Februar 2021

Bilde 12: *Kasino 1*. Bildet viser Janne utenfor Orgrimmar som annonserer kasino. *Bildet er tatt selv*. 6. mars 2021

Bilde 13: *Kasino 2*. Bildet er tatt selv 11. mars 2021

Bilde 14: *Gambling*. Bildet er tatt selv. 11. mars 2021

Bilde 15: *Duell*. Det er meg i midten som sitter på dinosauren. Bildet er tatt selv 19. feb

Bilde 26: *Duell 2*. Det er meg i midten. Bildet er tatt selv 24. april

Bilde 17: *Halloween*. Tilgjengelig fra: <https://news.blizzard.com/en-us/world-of-warcraft/23302786/the-darkmoon-faire-in-wow-classic>

Bilde 18: *Darkmoon Faire*. Tilgjengelig fra: <https://news.blizzard.com/en-us/world-of-warcraft/23302786/the-darkmoon-faire-in-wow-classic> Hentet: 30. Mars 2021.

Bilde 19: *Nyttårsfeiring Midnatt*. Bilde er tatt av informanten Ane. Med hennes tillatelse til å bruke det og publisere det

Bilde 20: *Quiz*. Bildet er tatt av informanten Ane. Med hennes tillatelse til å bruke og publisere det.

Bilde 21: *Minnestunden*. Tilgjengelig fra:

https://www.google.com/search?q=Reckful%20death%20cathedral&tbm=isch&tbs=rimg:CYzPsgG4hwFKYQs wiOyti1JZ&rlz=1C1AWFC_enNO833NO833&hl=no&sa=X&ved=0CBsQuIBahcKEwjA0s7WseTwAhUAAA AAHQAAAAAQCQ&biw=2114&bih=1077#imgrc=c5RgFBCav3a9bM

Vedlegg/Appendiks

Azeroth, et sted å høre til

Om prosjektet

I masterprosjektet mitt skal jeg undersøke en-to byer i dataspillet World of Warcraft Classic. World of Warcraft Classic er kjent for å være et av de største nettbaserte rollespillene. I World of Warcraft lager man en karakter som man kan spille som førsteperson eller tredjeperson. I spillet kan man utføre oppdrag, sosialisere seg med andre, drive med yrkesprofesjon, delta på sosiale begivenheter og bli medlem av en klan for å samarbeide om større utfordringer. Formålet er å finne ut av om den virtuelle byen i World of Warcraft kan forstås som en markeds plass og/eller et bytorg sammenlignet med den virkelige verden. Dette gjøres ved å intervjuere spillerne. Intervjuguiden ligger nedenfor.

Info

I dette skrevet gir vi deg informasjon om målene for dette forskningsprosjektet og hva prosjektet innebærer for deg.

Formål

Formålet med denne masterstudien er å få en bedre forståelse for steder i multimedia nettrollespill. I prosjektet vil jeg undersøke hvordan spillerne utfører daglige rutiner, opplevelsene de sitter igjen med og minnene spillerne har fra erfaringer i spillet. Her er omfanget av studien avgrenset til kun å undersøke hvordan spillerne ferdes i byene. Forskningsspørsmålet for oppgaven er om Azeroth kan forstås som et ekte sted, og eventuelt på hvilken måte? Med utgangspunkt i aspekter ved virkelige byer skal informasjonen fra intervjuene forhåpentligvis kunne si noe om det. Forskningen går over et år og er et masterprosjekt.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

NTNU, institutt for geografi er ansvarlig for prosjektet.

Hvorfor er du inkludert i studien?

For å få svar på prosjektet mitt trenger jeg intervju fra spillere som har erfaring med spillet enten i en kort eller lengre periode. Utvalget er spillere mellom 18-60 år. Utvalget er plukket ut gjennom tidligere bekjente som har spilt, eller ved hjelp av spillere som jeg enda har en relasjon til enten i eller utenfor spillet og som fortsatt er aktiv i spillsamfunnet, og som jeg har tidvis hatt kontakt med.

Hva innebærer prosjektet for deg?

Metoden jeg har valgt å bruke er intervju, og opplysningene som jeg får fra informantene registreres enten som notater, e-post eller på lydopptak. Grunnen er for å kunne bruke direktesitat og gjøre transkriberingen lettere. Dette vil bli slettet etter transkriberingen av intervjuene er ferdig. Intervjuet vil normalt sett ligge på ca. 50-80 minutter. Spørsmålene inneholder helt dagligdagse gjøremål spillerne foretar seg i Byene i Azeroth og spillopplevelser (i spillet World of Warcraft). Det kan også bli aktuelt å gjøre flere intervjuer underveis som aktuelle informanter jeg intervjuer tipser om (ved behov og er relevant for oppgaven).

Det er frivillig

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis informantene velger å delta, kan de når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle personopplysninger om de vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrevet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Informasjonen informanten gir i intervjuene vil bli publisert, mens alle navn i intervjuene kommer til å bli endret til dekknavn, slik at personene ikke er gjenkjennbart tilknyttet informasjon i intervjuene, om ikke annet er ønskelig. Det gjøres ved at navnet og kontaktopplysningene vil erstattes med en kode som lagres på en egen navneliste adskilt fra øvrige data. Andre opplysninger som kan være aktuelt er alder, og arbeid.

Om det er ønskelig fra informantens side kan jeg bruke skjermnavnet (karakteren i spillet) i et eventuelt bilde eller som «navn aktør» i intervjuene. Dette er selvsagt helt valgfritt og må samtykkes selv av den enkelte informanten. Om det ikke er ønskelig, er det gjeldende regler som gjelder om anonymisering.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Opplysningene om informantene anonymiseres og slettes når prosjektet avsluttes/oppgaven er godkjent, Prosjektslutt er planlagt den 15.Mai 2021.

Om det er ønskelig fra informantene selv kan karakternavnet på spillernes karakter i spillet brukes som navn i intervjuene. I så fall må dette være i samtykke med informantene. Eventuelle formål ved å bruke karakternavn fra spillet, er etterprøvbarehet, oppfølgingsstudie eller arkivering for senere forskning. Denne masteroppgaven blir publisert og derfor vil all informasjon være offentlig på søkemotorer på nett på ubestemt tid. Om det ikke er ønskelig anonymiseres informantens navn, og blir byttet ut med kodet navn, slik at informasjonen som er brukt ikke kan knyttes til informantene (anonym).

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- å protestere
- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg
- å få rettet personopplysninger om deg,
- å få slettet personopplysninger om deg, og
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg fordi forskningsprosjektet er vurdert å være i allmennhetens interesse, men du har anledning til å protestere eller trekke deg dersom du ikke ønsker å delta i prosjektet.

På oppdrag fra institutt for geografi, NTNU har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvor kan jeg finne ut mer?

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

Institutt ved geografi, NTNU, min veileder Thomas Halvorsen, eller meg som student, Sondre Vasseng.

E-mail Veileder: thomas.halvorsen@ntnu.no Tlf: 73412058

E-mail Student: Sondre.a.vasseng@gmail.com Tlf: 48040819

Vårt personvernombud: Thomas Helgesen. Thomas.Helgesen@ntnu.no. Tlf: 93079038

Hvis du har spørsmål knyttet til NSD sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med:

- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS på epost (personverntjenester@nsd.no) eller på telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen

Forsker/Student: Sondre Vasseng, veileder: Thomas Halvorsen

Vedlegg 2: Intervjuguide

Om personen

Fornavn:

Alder

Kjønn

Sted

Yrke

Litt om spillerne

1. Hvor lenge har du spilt world of warcraft classic?

2. Hvor ofte spiller du i løpet av en uke (antall timer ca)?

3. Spiller du horde eller allianse?

4. Hva vil du selv si at du driver mest med i spillet?

5. Spiller du sammen med venner? Eller alene?

kan du fortelle litt mer om hvordan du kommer i kontakt med folk?

Virtuelle storbyer i spillet

1. Kan du fortelle litt om større byer i world of warcraft classic og hva du vanligvis gjør der (eks. fra 1 by)?

Kan du utdype litt om de ulike aspektene ved byen?

2. Hvilken by bruker du oftest?

Hvilke formål bruker du den virtuelle byen til?

Kan du fortelle om et hendelsesforløp der du oppsøker byen i spillet?

3. Ser du noen paralleller til virkelige byer? fortell

4. Hva er din stedsopplevelse av den virtuelle byen?

Er det noen følelser knyttet til noen byer mer enn andre?

Hvordan syns du stemningen på bytorget er?

Hva er hovedaktivitetene?

5. Har byen et sentralt handelssted?

Er dette et handelssted du vanligvis bruker?

Handel i storbyene

1. Hva er et handelssted for deg?

2. Hvordan driver du handel virtuelt?

Kan du forklare litt mer detaljert hvordan dette fungerer?

Hvilke, steder, verktøy eller kanaler i spillet bruker du når du skal kjøpe og selge varer og tjenester?

Syns du byene har mer eksklusive fasiliteter til å drive handel, fortell?

Kan du utdype litt om handelskulturen?

Har du faste kunder?

5. Ser du noen gjengangere på torget?

vil du betrakte deg selv som en fast gjenganger?

Har du faste kunder

Torget som en sosial møtearena

1. Hva tenker du om det torget i den virtuelle byen som en arena for sosialisering?

Kan du fortelle litt mer om hvordan det fungerer?

Er folk imøtekommende?

2. Syns du handel på torget bidrar til å danne sosiale nettverksforbindelser med andre spillere?

Hvordan og gjennom hvilke kanaler?

3. Hvordan er stemningen omkring bytorget blant spillerne både i særegne kanaler og i åpen verden?

4. Hvilke parallelle trekk syns du et faktisk bytorg har med det virtuelle torget i byen?

Hvilke begrensinger har det virtuelle torget i forhold til et ekte torg?

5. Har du gjennom handel på det virtuelle torget skapt langvarige sosiale forbindelser enten i spillet eller utenfor?

6. Hva er din helhetsopplevelse av det virtuelle torget i (byen)?

Andre relevante spørsmål

1. Hvilke begivenheter/events har du deltatt på i spillet, primært byene?

Hvordan vil du forklare livet på torget under events i forhold til ellers?

2. Hvordan vil du si events i byene fungerer som møteplass?

3. Kan du komme på noen mindre byer som utmerker seg?

Kan du fortelle litt mer om dette?

4. Er det andre deler ved spillet du vil trekke fram, eller som du tenker kan være aktuell å fortelle litt mer om?

Vedlegg 3: Begrepsliste over viktige begreper

Placelessness og placeless

Placelessness er et av kjernebegrepene til geografen Edward Relph. Som blant annet har inspirert Meyrowitz, som ruker begrepet placeless og Marc Auge sitt begrep, no sense of place. På norsk kan det tolkes og oversettes som stedsløshet. Begrepet henger sømløst sammen med identitet eller sjel. Når man snakker om placelessness eller placeless snakker man om et sted med fravær av betydning eller om et sted som mangler identitet. I denne sammenhengen brukes det ekvivalent med et ubetydelig sted, eller med et sted som mangler betydning. Måten begrepet blir brukt på har sin bestemte kulturelle kontekst og brukes ofte i to sammenhenger. I den ene sammenhengen er placelessness eller placeless først og fremst forbundet med en underliggende holdning som ikke anerkjenner stedets betydning. Særlig Relph har knyttet en slik holdning til byplanleggers syn på enkelte steder. For det andre kan det brukes i sammenheng med omgivelsene, for eksempel at omgivelsene er stedløse. Konkret relateres det til sanseinntrykk fra et bestemt sted som blir umerkbare. For eksempel når en vandrer i et landskap og lytter til omgivelsene, ser omgivelsene og kjenner på omgivelsene, men ikke føler noen ting, kan man kjenne på at stedet er placeless. Et mer konkret eksempel kan være 'Bar Code' i vår moderne tid – som ofte er assosiert med et identitetsløst sted. På 70 og 80-tallet sto kritikken seg særlig i møte med ny-globaliseringens inntog, medias endring av samfunnet, og mer generelt det moderne.¹¹⁷

Tredje steder

Tredje steder er en teori utviklet av sosiologen Ray Oldenburg. Ray Oldenburg peker på mange ulike tredje steder. Tredje steder spenner vidt og er betydningsfulle steder som parker, cafeer, restauranter, barer, klubber, lekeplasser, lekeparker, offentlige møteplasser, taverna, festivalplasser, ungdomsklubber og sportsarenaer.

¹¹⁷ Se Relph (1976, s. 143)

MMORPG

M-Massively M- multiplayer O- online R-role P-playing G-game (Massively multiplayer Online role-playing game). På Norsk blir det *Massivt flerspiller nettrollespill*, direkte oversatt. Ofte bruker vi bare forkortelsen MMO. MMO er en spillsjanger hvor spillere aldri er alene tilstede i verdenen. Spillsjangeren oppfordrer både til å spille alene, i samarbeid med andre og i konkurranse med andre spillere. For å være MMO må det være en ‘vedvarende verden’ som ligger på eksterne servere. Spillere velger seg en server, lager seg en avatar og logger seg på. Spillet følger sanntid og har ingen ende eller tidsbegrensning for spillerne. Spillerne kan være på klokken 04.00 på natten eller 13.00 på dagen etter eget ønske.

World of Warcraft (Wow) og Azeroth

World of Warcraft er en spillserie som spillerselskapet Blizzard har skapt. Wow har utviklet seg gradvis og i lys av det har jeg bare tatt sikte på å undersøke en liten del av en utgave, Wow classic, som er en gjenåpnet versjon av Wow vanilla. Parallelt med dagens Wow classic finnes også vanlig Wow, kjent som Wow retail. 1.Juni lanseres også enda en utgave som heter Wow TBC classic.

Azeroth er verden i Wow Classic som består av to kontinenter, Kalimdor og Easterns Kingdom. På kontinentene er territorium og byene: Orgrimmar, Thunder Bluff, Undercity, som tilhører (Horde), Stormwind, Darnassus og Ironforge (Allianse) fordelt utover ulike soner.

Farmer

Farmer er et kulturelt begrep vi ofte bruker i spillet. Enten snakker man om en spiller som skal farme, eller en farmer. Å farme betyr bare at man drar ut i verden og dreper eksakte monstre i håp om å få tak i en bestemt gjenstand. Å snakke om en farmer er å referere til en spiller som aktivt gjør handlingen (en spiller som er ute i verden for å farme). Begrepet har også blitt brukt i sammenheng med bestilling av tjeneste hvor et selskap eller en person farmer for en annen spiller. For eksempel ‘jeg betalte en farmer til å gjøre jobben’. Sistnevnte har ofte blitt benyttet for å skaffe seg gull i spillet. Her har spillere betalt Kinesiske selskaper for å gjøre jobben. Selskapene har da tilbudt ekte arbeidere for å ‘farme’ gull for spillerne.

Metoden er sterkt omstridt, og Wow har selvsagt prøvd å 'straffe' de som har benyttet seg av å kjøpe slike tjenester.¹¹⁸

Squatter

Squatter brukes her som alle mennesker (spillere) som er tilstede i spillet. Opprinnelig blir det oversatt som okkupanter, men beskrivelsen er upassende for spillerne som bare henger i World of Warcraft. De okkuperer ikke rommet i ordets rette forstand av å være en okkupant. Derfor har jeg benyttet meg av squatter som tilsvarer en anonym spiller som er tilstede i World of Warcraft, synonymer kan være tilstedeværende, gamer, eller bare en generell spiller som spiller. Som jeg vet ble begrepet først brukt i Steinkuehler og Williams undersøkelse av Evercrest.¹¹⁹

Leveling

Alle spillere starter på level 1 når de lager en karakter (avatar) i spillet. I Wow classic er maks level 60. Å bli level 60 krever dedikasjon, det krever mye tid og litt ferdigheter. Leveling er den prosessen det tar å gå fra level 1 til 2 til 3, hele vegen opp til level 60. Det innebærer å drepe monstre, gjøre oppdrag, og lignende for å få experience som er en bar. Experiencebaren består av 20 ledd som til sammen utgjør 1 level.

Gold (gull)

Er en pengeenhet i World of warcraft. Man har tre pengeenheter, gull, sølv og bronse, rangert der gull har høyest verdi. Gull kan brukes til våpen, rustning, forbruksvarer, å betale boosting og lignende.

Boost

Boost eller boosting brukes om noen som hjelper en med å levle. For eksempel er det mange som ikke har tid til å spille ordentlig, men de ønsker seg en karakter(avatar) i maks level for å

¹¹⁸ For en tilsvarende forklaring kan en sjekke ut Wowpedia: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Farming>

¹¹⁹ Se også Steinkuehler og Williams (2006)

kunne spille sluttspill, late-game, og gjøre morsomme ting som kun kan oppleves når man er i maksimum level.

Raiding og dungeon

Raids og dungeon er to sider av samme sak. Raids er målrettet aktiviteter i maks level som innebærer at en større gruppe med spillere samarbeider om å ta (drepe) vanskelige kjemper og monstre i spillet. I Wow classic består raids av opptil 40 spillere som samarbeider. I dungeons gjelder det samme, men der er det kun 5 spillere som samarbeider.

Kommunikasjon: Chat og gestures

Chat er enkelt og greit en chat. Chatten er alltid tilgjengelig for alle, og alle kan når som helst skrive noe. Chatten er fin å bruke om en ønsker å skrive personlige meldinger i grupper eller til en annen person. Chatten bryter med avstanden i spillet, og gjør at du kan nå ut til spillere på andre siden av verden. Mye av privat snakking foregår på chat, men den har også funksjoner som gjør det lettere å samle grupper, raids eller å rekrutere til guilds og selge varer. Av ulike chatter finnes det whisper-chat, guild-chat, gruppe-chat, raid-chat, og by-chat. Utover det kan en snakke til hverandre i open world.

Gestures er kroppsspråk som spillerne kan utføre målretta til andre spillere. For eksempel ved å skrive inn /wave, vinker man med karakteren (avataren) sin til en bestemt spiller eller ut i lufta. Gestures er definert ut fra ulike 'raser' i spillet, enten human, gnome, troll, orc osv. Gestures brukes ofte som et ekstra virkemiddel i spillet for å skape litt humor, bestemte gestures kan vise noen morsomme bevegelser.

Guild

Innenfor klanene Alliance og Horde har spillerne selv mulighet til å organisere egne klaner. En guild er en klan som en blir med i på karakteren (avataren) sin. Guilds er først og fremst et sosialt felleskap, men også et felleskap for å ha progresjon mot målrettet oppgaver i spillet. Med guild er det lettere å få kontinuitet i raiding som kan bidra til å gjøre raiding mer givende og lettere.

