

Fredrik Weisethaunet

# DayZ og ARMA III

Brukergenerert innhold i en sosial kontekst

Masteroppgave i Sosiologi  
Trondheim, juni 2015

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet





## **Forord:**

Helt siden jeg oppdaget DayZ og ble vitne til hvordan en mod til et relativt ukjent spill ble verdenskjent og superpopulært på bare få måneder i 2012 har jeg vært bestemt på at dette skulle være tema for masteroppgaven. Når jeg da sitter her tre år etter, er det rart å forholde seg til at en epoke nå er over. Ikke bare har jeg satt punktum for det største arbeidet jeg har gjort i mitt liv, jeg har også avsluttet en lang karriere som student. Arbeidet med oppgaven har vært enormt lærerikt, og jeg har fått en langt større innsikt i et forskningsfelt jeg bare har sett små glimt av tidligere. Det er uten tvil den mest faglig utfordrende, men også mest spennende og givende oppgaven jeg har fått lov til å jobbe med i løpet av min tid som student. Arbeidet har vært krevende, og det har tatt både tid og krefter å orientere seg i et for meg nesten helt nytt felt. At jeg i det hele tatt har kommet i mål, er heller ingen selvfølge. Jeg vil derfor benytte anledningen til å gi en enormt stor takk til min veileder, Hendrik Storstein Spilker. Jeg føler meg utrolig heldig som har fått ha Spilker som veileder, jeg kan nemlig neppe forestille meg en bedre veileder en ham. Han har vist stor tålmodighet for min hang til det kjente og kjære, han har utfordret meg uten å demotivere meg og han har gitt gode og konstruktive tilbakemeldinger hele tiden. Spilker formidler mye på få ord, og hans korte, oppmuntrende eposter har vært avgjørende for min psyke. Våre lange og gode faglige samtaler har på samme måte vært avgjørende for at jeg nå kan skrive dette forordet. Tusen takk.

Ellers vil jeg også takke min kone, Inger Margrethe Weisethaunet, for å ha holdt ut med meg og for å ha gitt meg gode og oppmuntrende ord underveis. For å ha vist meg kjærlighet og forståelse, og for å ha tolerert at det ofte har blitt sene kvelder og mindre tid til å være sammen. Jeg hadde nok aldri kommet i mål om jeg ikke hadde hatt Inger ved min side også.

Jeg vil også takke min mor og min far for å ha støttet og oppmuntret meg, hjulpet til når det har trengs, samt gitt meg et sted å komme til hvor jeg har fått god, hjemmelaget mat. Og helt til sist, tusen takk også til mine informanter. Selv om intervjuene kan ha virket mer som samtaler om en felles interesse enn som formelle intervjuer, så er det deres tanker og refleksjoner i forhold til ARMA og DayZ er det denne oppgaven handler om!

Jeg håper til slutt du som leser dette vil finne oppgaven interessant og lærerik, og at den kan gi deg innsikt og forståelse for miljøet knyttet til ARMA og DayZ. Bakerst i oppgaven har jeg også lagt ved lenker til videoer som demonstrerer ulike spillmoduser i ARMA samt en introduksjon til DayZ. I tillegg finner du også en kort oppsummering over ulike mods og hva de gjør. God fornøyelse!



# Innhold

1: Brukergenerert innhold i dataspill .....	1
1.1: Hva er ARMA? .....	2
1.2: Hva er brukergenerert innhold?.....	4
1.3: Hva er DayZ? .....	5
1.4: Oppgavens oppbygning:.....	7
2: Teori .....	9
2.1: Sosialisering i dataspill .....	9
2.1.1: Sosiale felt .....	9
2.1.2: Bourdieus kapitalbegreper.....	9
2.2: Simmel og sosiabilitetsbegrepet.....	12
2.3: Simmel vs. Bourdieu .....	14
2.4 Spillertyper i ARMA og DayZ .....	15
2.5: Brukergenerert innhold .....	17
2.5.2: Sosialisering av ny teknologi .....	19
3.0: Metode .....	22
3.1: Kvalitativ forskingsmetode: .....	22
3.2: Valg av informanter:.....	22
3.3 Intervjuene.....	24
3.3.2 Dybdeintervjuer ved bruk av Skype som intervjuverktøy:.....	25
3.4 Analysen .....	26
3.5 Etske hensyn: .....	27
3.6 Datas kvalitet:.....	28
4.0 Hvorfor er det gøy å spille?.....	30
4.1 Hva gjør spill attraktivt?.....	30
4.2 Hva gjør ARMA og DayZ attraktivt? .....	33
4.3: Konklusjon: .....	36
5.0: Viktigheten av sosialt samspill.....	38
5.1 Organisert spill eller tilbakelent lek?.....	38
5.2 Viktigheten av sosialt samspill .....	42
5.3 DayZ og innflytelsen på spillerbasen .....	47
5.4: Konklusjon .....	49

6.0: Brukergenerert innhold .....	51
6.1: Hvilket innhold bruker informantene? .....	51
6.2: Viktigheten av brukergenerert innhold.....	52
6.3 Hvorfor skape innhold? .....	55
6.4: Relasjonen mellom moddingmiljøet og Bohemia Interactive.....	59
6.4 Konklusjon .....	65
7.0: Brukergenerert innhold og sosial organisering av lek .....	67
Kilder: .....	71
Vedlegg 1: Intervjuguide .....	74
Vedlegg 2: Nyttige lenker .....	80
Vedlegg 3: Mods og hva de gjør .....	81

# 1: Brukergenerert innhold i dataspill

I 2012 ble det i all forsiktighet lansert en brukergenerert innholdspakke, en såkalt «mod» til ARMA II, denne bar det litt mystiske navnet DayZ. Skaperen av modden, Dean «Rocket» Hall, arbeidet på det tidspunktet som innleid i selskapet bak ARMA II, Bohemia interactive. På kort tid gikk DayZ fra å være en obskur mod til et nisjèspill til å bli et kultfenomen med over en million spillere på bare noen måneder. Ingen reklamekampanje, ingenting i budsjett og fullstendig resultat av frivillig arbeid fra et lite knippe entusiaster. Som en direkte følge av moddens popularitet, har i dag Bohemia ansatt Dean Hall og de andre back DayZ for å lage DayZ til et selvstendig og uavhengig spill. Denne historien er utgangspunktet for denne oppgaven. Oppgaven skal se på hvilket miljø DayZ oppsto i, hvilke spillere som finnes i miljøet i dag, hvordan miljøet har endret seg som følge av DayZs popularitet og hvordan forholdet mellom Bohemia Interactive og skaperne av brukergenerert innhold til spillet.

Dataspill har i lengre tid opptatt både sosiologer og forskere fra andre forskningsfelt, men en svært stor del av forskningen har enten dreid seg om hvorvidt vold i spill kan påvirke de som spiller til voldelig adferd, om spill kan medføre risiko for avhengighet eller det har vært studier av ulike miljøer knyttet til rollespillet world of warcraft. Enkelte perspektiver og funn har fått stå tilnærmet utfordret, så som Taylors (2006) Play between worlds og Bartles (1996) begreper på ulike spillertyper. Denne oppgaven vil derfor fokusere på helt andre spill i en helt annen sjanger, nemlig ARMA og DayZ.

Som sagt begynte DayZ opprinnelig som brukerskapt tilleggspakke til ARMA II, og førte på kort tid til at sistnevnte havnet på topplisten til en av de mest populære salgstjenestene for spill, nemlig Steam. De spørsmålene denne oppgaven forsøker å finne svar på, er derfor knyttet til hvordan DayZ gjorde et to år gammelt spill til en bestselger. Hvordan foregår det sosiale samspillet mellom spillere i ARMA og DayZ, og påvirker spillenes egenart hvordan dette samspillet foregår? Hvilken rolle spiller brukergenerert innhold for spillerne, og hvordan er relasjonen mellom skaperne av brukergenerert innhold og utviklerne i Bohemia Interactive?

Til å svare på disse spørsmålene, har jeg valgt å gjennomføre en kvalitativ undersøkelse ved å benytte dybdeintervju. Rekrutteringen er gjort slik at både utviklerne, nye spillere som har tilkommet etter DayZ-modden ble utgitt og spillere som har spilt siden før DayZ kom ut er representerte i tillegg til at også skapere av brukergenerert innhold er representert.

## 1.1: Hva er ARMA?



Fig 1: ARMA III som infanterist

Bohemia Interactive studios, selskapet bak ARMA og ARMAs forgjenger Operation Flashpoint ble grunnlagt i 1999. Operation Flashpoint: Cold War Crisis ble utgitt av Codemasters og var det første spillet de slapp på markedet og ble en umiddelbar suksess med over 1.2 millioner solgte eksemplarer og en rekke internasjonale priser. I ettertid har også spillmotoren bak Operation Flashpoint blitt lisensiert til et datterselskap til bruk i treningssammenheng for militært personell. Av ukjent årsak brøt Bohemia Interactive med Codemasters og fortsatte å gi ut oppfølgeren ARMA under nytt navn grunnet rettighetsspørsmål. ARMA ble sluppet i 2007, mens ARMA II kom to år senere. Det siste spillet i serien, ARMA III ble sluppet før spillet offisielt var ferdig utviklet høsten 2013. I tillegg har ARMA også utviklet og gitt ut en rekke andre titler, inkludert tilleggspakker og utvidelser til de ulike ARMA-spillene (Bohemia Interactive, 2015a).

Oppgaven tar utgangspunkt i det siste spillet i serien, ARMA III (fig 1). Som den militære adopsjonen av spillmotoren indikerer, er ARMA et militærspill. Men i motsetning til en rekke andre spill i sjangeren, er fokuset i ARMA lagt til å gjenskape en slagmark som er så nært opp mot virkeligheten som mulig samtidig som det også skal fungere som spill. ARMA III gir deg muligheten til å spille som soldat i en rekke ulike scenarioer i tillegg til å gi muligheten til å føre en rekke ulike militære kjøretøy inkludert biler, tanks, helikopter, båter og fly. Mange av kjøretøyene krever mer enn en operatør for å kunne fungere optimalt. Eksempelvis trengs det minimum to

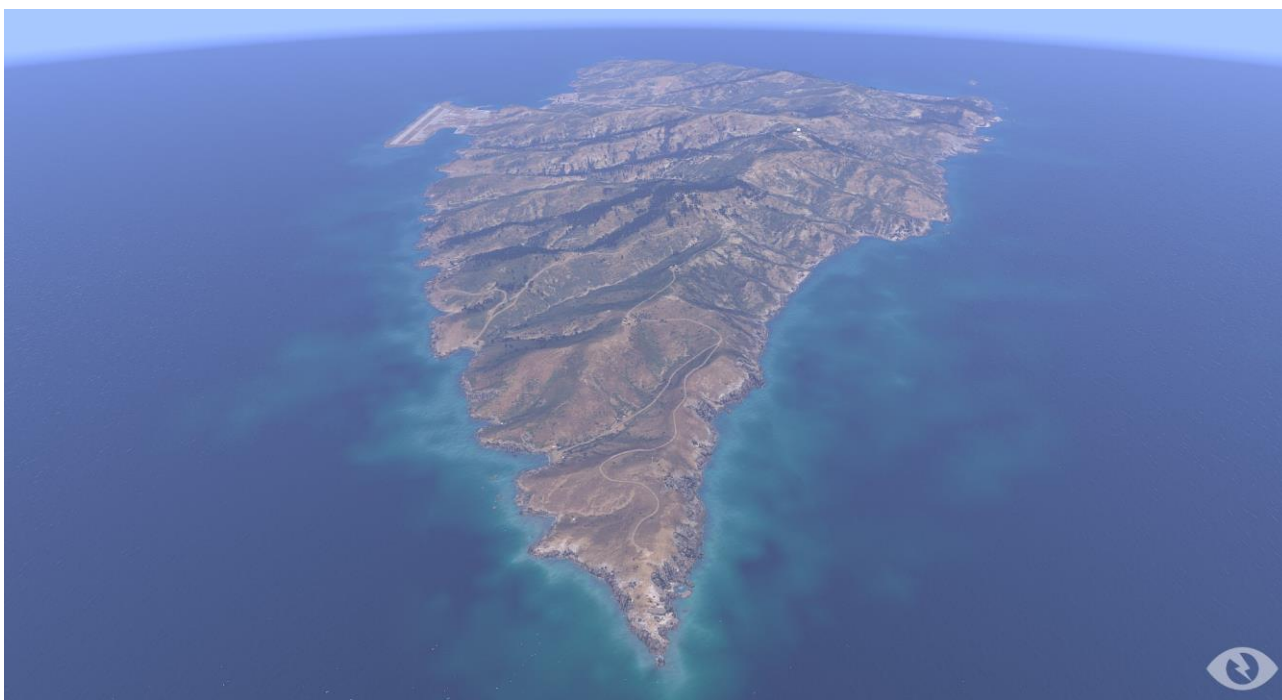


karakterer for å føre en tanks, hvor en karakter er sjåfør mens den andre er skytter, i tillegg til at det også plass til en vognkommandør.



*Fig 2: Altis sett ovenfra*

I tillegg gir ARMA III muligheten til å spille på to medfølgende «kart», nemlig de fiktive øyene Altis (fig 2) og Stratis (fig 3). Stratis og Altis er basert på de greske øyene Agios Efstratios og Limnos og er på henholdsvis 20- og 270 kvadratkilometer (Wikipedia, 2015a, b, Bohemia Interactive, 2015a).



*fig 3: Stratis sett ovenfra*

ARMA har også en avansert kunstig intelligens som kan opptre både som alliert og som fiende, og det er også mulig å lede datastyrte underordnede. En rekke andre elementer med spillet er også designet for å ligne mest mulig på virkeligheten, eksempelvis kan man navigere etter en nøyaktig stjernehimmel, lydshastighet simuleres, ballistikk simuleres svært nøyaktig, i tillegg til at spillet også simulerer hvordan ulike kaliber penetrerer ulike materialer. Utover rent militære roller, er også alt av modeller i spillet teknisk sett spillbare, så alt fra sivile og sivile kjøretøy til dyr er tilgjengelige for spilleren.

ARMA III har også en innebygget scenario editor som lar deg lage egne, spesialdesignede oppdrag og scenarioer, i tillegg til en realtime editor som lar spillere skape scenarioer i multiplayer underveis mens man spiller. Samtidig skiller også ARMA seg ut fra de fleste andre spill ved at alt spillet har å by på av utstyr, våpen og kjøretøy er tilgjengelige for spilleren helt fra starten av, uten at de trenger å låses opp ved å gjennomføre handlinger i spillet. Hvorvidt utstyret er tilgjengelig eller ikke avhenger derfor av hvilket oppdrag eller spillmodus man spiller, i noen spillmoduser kan man velge mellom stort sett alt, i noen må man finne utstyr, men vanligvis er de fleste oppdrag slik at man spiller med forhåndsdefinert utstyr ut i fra hvilken rolle man spiller. Dette gjør at det finnes en enorm variasjon av ulike spillmoduser og måter å spille ARMA på som kan være svært forskjellige av natur.

## **1.2: Hva er brukergenerert innhold?**

Brukergenerert innhold er innhold som er laget av brukere av et produkt. I denne sammenhengen vil det bety innhold som er skapt av ARMA-spillere som på en eller annen måte endrer eller legger til funksjonalitet, utstyr eller scenarioer i ARMA. Oppgaven vil legge til grunn en todeling av brukergenerert innhold med en glidende overgang mellom de to. På den ene siden har vi brukergenerert innhold i form av scenarioer og oppdrag som er skapt ved hjelp av den innebyggede oppdragseditoren i ARMA III, og på den andre siden har vi såkalte «mods», altså innhold som er skapt ved hjelp av verktøy utenfor selve spillet, så som ekstra utstyr, kjøretøy, våpen og lignende. Det er også viktig å påpeke at utviklerverktøy for brukergenerert innhold tilbys gratis fra Bohemia Interactive. I mellom de to kategoriene har vi spillmoduser som Wasteland og lignende, som rent teknisk faller inn under den første kategorien, men som benytter seg av en god del scripts og kode som er med på å endre og legge til funksjonalitet som spillet i utgangspunktet ikke tilbyr. Forskjellen ligger altså i hvordan innholdet fremstår. Skillet er introdusert først og fremst av praktiske hensyn, da noen av informantene spiller uten å benytte seg av mods overhode, men samtidig benytter seg i stor grad av scenarioer og oppdrag skapt av brukere.

På playwithsix, en av de mest populære distribusjonsnettverkene av brukergenerert innhold er det per i dag listet 1177 ulike mods. Når det gjelder scenarioer og oppdrag, er det for øyeblikket 13785 ulike oppdrag tilgjengelig for gratis nedlasting via Steam Workshop i deres app. Utvalget av brukergenerert innhold til ARMA er altså omfattende, og varierer fra korte oppdrag til avanserte mods. Jeg har valgt å legge ved en kort oversikt over ulike mods og scenarioer som informantene mine rapporterer at de bruker som vedlegg til oppgaven. Jeg vil også trekke frem Bohemia Interactives satsing på brukergenerert innhold her. I forkant av at arbeidet med denne oppgaven begynte, lanserte Bohemia Interactive en moddingkonkurranse til ARMA III fordelt på kategoriene «single player game mode», «multiplayer game mode», «modification», «total modification» samt en bonuskategori i samarbeid med Røde kors sitt internasjonale prosjekt «Health care in danger» som var en ren oppdragskategori hvor premien var å bli med Røde kors ut i felt. Den samlede premiepotten var på 500 000 euro, hvor 200 000 var den høyeste enkeltpremien, og gikk til førsteplassen i klassen «Total modification». I forkant av at arbeidet med denne oppgaven begynte, lanserte Bohemia Interactive en moddingkonkurranse til ARMA III fordelt på kategoriene «single player game mode», «multiplayer game mode», «modification», «total modification» samt en bonuskategori i samarbeid med Røde kors sitt internasjonale prosjekt «Health care in danger» som var en ren oppdragskategori hvor premien var å bli med Røde kors ut i felt. Den samlede premiepotten var på 500 000 euro, hvor 200 000 var den høyeste enkeltpremien, og gikk til førsteplassen i klassen «Total modification».

### **1.3: Hva er DayZ?**

DayZ var opprinnelig en mod til ARMA II utviklet av Dean «Rocket» Hall med flere som ble sluppet våren 2012. Modden ble raskt en enorm suksess og nådde over 1 million spillere allerede i august samme år (Senior, 2012). Som tidligere nevnt ble ARMA II sluppet i 2009, og siden DayZ i utgangspunktet var en mod til ARMA II, betydde det at man måtte ha ARMA II for å kunne spille DayZ. Dette medførte at DayZ lå på topplistene på Steams salgslister i flere måneder på rad, noe som er uvanlig for et så gammelt spill. I dag har modden registrert 1,737,741 unike spillere (Bohemia interactive, 2014b).



Fig 4: En mørk kveld i Chernarus (hentet 01.06.15 fra DayZ.com)

Det er også verdt å påpeke at DayZ-modden på ingen måte ble markedsført, og at populariteten var et resultat av munn til munn-metoden. Som en følge av DayZs suksess, ble Dean Hall med andre etter hvert ansatt av Bohemia Interactive for å lage en fullstendig og uavhengig utgave av DayZ som i ettertid har fått navnet DayZ Standalone (senere referert til som DayZ SA, se fig. 4). DayZ SA ble så lansert som early access-spill desember 2013. DayZ SA har for øyeblikket 3,091,070 unike spillere (Bohemia Interactive, 2015a, c).

Men hva er så DayZ (Fig. 4)? DayZ har mange fellestrekk med ARMA, både fysikken, simuleringen av våpen og ballistikk, kontrollene og lignende er den samme på tvers av spillene. I tillegg foregikk også DayZ-modden på det samme terrenget som ARMA II opprinnelig ble lansert med, nemlig Chernarus, dog med en oppgradering fra ARMA IIs versjon. Chernarus er basert på et område i Tsjekia og er på 225 kvm (Wikipedia, 2015c, Bohemia Interactive, 2015d). DayZ kjennetegnes dog av at det er satt i en postapokalyptisk setting og er eksklusivt multiplayer, i tillegg har ikke DayZ en egen oppdragseditor, så det er bare en «spillmodus» man kan spille. Spilleren starter på et tilfeldig sted langs kysten av Chernarus helt uten utstyr, og er nødt til å samle utstyr og mat for å kunne overleve. Utstyr, mat og drikke finnes tilfeldig spredt rundt i hus og bygninger i Chernarus, men i byene finnes det også datastyrt zombier som er ute etter å drepe spillere. Det mest karakteristiske med DayZ er kanskje hvordan interaksjonen spillere i mellom foregår, det

finnes nemlig ingen regler. Spillere som møter hverandre har muligheten til å snakke til hverandre, men spillet legger ingen føringer på hvordan dette skal foregå. Hvorvidt spilleren skal drepe den andre spilleren for å stjele utstyr og mat fra vedkommende, om han skal forsøke å samarbeide med vedkommende eller om han skal velge å forsøke å unngå vedkommende er fullstendig opp til hver enkelt. Et annet element som gjør DayZ unikt, er at det er «persistent». Begrepet er hentet fra engelsk, og betyr at hver enkelt spillers tilstand lagres når vedkommende logger av, og vil være den samme når han logger på igjen. Dette muliggjør at man kan spille den samme karakteren over flere dager og på den måten akkumulere våpen, utstyr og mat over lang tid. Kombinerer man dette med det faktum at man mister alt om man dør, blir utfallet av møter mellom spillerne avgjørende for den enkelte. Tolker man situasjonen feil eller er uforsiktig, kan en kule bety at man mister potensielt flere dager med progresjon. Dean Hall, skaperen av DayZ har selv uttalt at han har sett på DayZ som et sosialt eksperiment, rett og slett av ren nysgjerrighet etter å se hvordan spillere reagerer på en slik verden uten regler.

DayZ SA er fortsatt under utvikling og er enda i alpha-versjon, og er følgelig stadig i endring. Likhetene mellom modden og SA er mange, men SA har i tillegg til mange rent tekniske forbedringer i kraft av å ha en dedikert spillmotor også introdusert en rekke ulike overlevelsedyamikker så som forringelse av utstyr, nye animasjoner og karakterer, i tillegg til spillelementer som dyrking av mat og lignende. Avslutningsvis er det også relevant å nevne at det i etterkant av DayZ har kommet en rekke andre spill som har latt seg inspirere av DayZ, så som H1Z1, 7 days to die, World War Z samt en rekke andre. DayZ kan derfor sies å ha dannet en ny sjanger innenfor spill.

#### **1.4: Oppgavens oppbygning:**

Innledningsvis vil jeg i kapitel to presentere to teoretiske rammeverk for å kunne se på hvordan det sosiale organiseres hos mine informanter. Til dette har jeg valgt å sette Pierre Bourdieu og George Simmel opp mot hverandre. Videre vil jeg også presentere teori om ulike spillertyper basert på Taylors videreutvikling av Bartles begreper om spillertyper med fokus på hardcore- og casualspillere. Dette for å kunne undersøke hvorvidt det er en forskjell på hvordan spillerne av DayZ og ARMA-spillerne forholder seg til spillet og andre spillere, samt hvorvidt spillenes egenart er med på å påvirke hvilke spillertyper det tiltrekker seg. Avslutningsvis i teorikapitlet vil jeg introdusere teori om brukergenerert innhold og om forholdet mellom teknologi og bruker for å kunne belyse rollen brukergenerert innhold har for spillerne, men også for å kunne se på forholdet mellom skapere av brukergenerert innhold og Bohemia Interactive.

I kapitel 3 vil jeg så redegjøre for det metodiske valg som er gjort i oppgaven i tillegg til at informantene presenteres. Her vil også eventuelle etiske utfordringer med oppgaven drøftes, i tillegg til at jeg også forsøker å drøfte oppgavens reliabilitet, pålitelighet og overførbarhet.

Kapitel 4 vil være det første av tre analysekapitel. Her vil jeg la informantene slippe til med sine beretninger om hva det er som gjør at spill generelt er noe de synes er gøy å drive med, i tillegg til at jeg også undersøker hva det er som gjør DayZ og ARMA til attraktive for mine informanter.

Kapitel 5 vil videre undersøke nærmere hvordan det sosiale organiseres hos de ulike spillerne, før jeg i kapitel 6 ser på hvordan forholdet mellom Bohemia Interactive og skaperne av brukergenerert innhold oppleves for informantene. Kapitel 7 vil avslutningsvis oppsummere funnene i oppgaven. Jeg har også valgt å legge til tre vedlegg. Som første vedlegg finner du intervjuguiden. Vedlegg nummer to er en rekke lenker til videoer som viser gameplay fra DayZ og ulike spillmoduser i ARMA III. Vedlegg tre er en beskrivelse av modder som omtales i oppgaven samt lenker til hvor man kan lese skapernes egen beskrivelse samt laste dem ned.

## **2: Teori**

### **2.1: Sosialisering i dataspill**

I dette kapitlet vil jeg redegjøre for det teoretiske grunnlaget som skal hjelpe meg i å undersøke hvordan det sosiale samspillet hos mine informanter foregår med andre spillere. Pierre Bourdieu har blitt mye brukt i dataspillforskning tidligere, spesielt med fokus på hans utvidelse av forståelsen av kapital ved å introdusere begreper om sosial, kulturell og symbolsk kapital (referanser fra forskning). Av mer praktiske hensyn, vil jeg samtidig også redegjøre for Bourdieus begrep om sosiale felt, da begrepet bidrar til å sette rammer for selve oppgaven i sin helhet. Etterfulgt av introduksjonen av Bourdieus begreper, vil jeg introdusere Simmels begrep om sosiabilitet for å kontrastere og utfylle Bourdieus teoretiske rammeverk.

#### **2.1.1: Sosiale felt**

Jeg har valgt å benytte meg av Bourdieus feltbegrep fordi det gir en mulighet til å avgrense oppgavens omfang på en god måte. Begrepet er i seg selv lett å forstå, lar seg lett anvende og er greit å definere. Denne oppgaven legger til grunn en forståelse av ARMA og DayZ som et sosialt felt, hvor utviklere, skapere av brukergenerert innhold og spillere utgjør de sosiale aktørene i feltet.

Et sosialt felt defineres som et mer eller mindre lukket sosialt system som opererer med egne normsett og verdisett som er av en begrenset størrelse. Sosiale felter vil samtidig også kunne inngå i et større, overordnet sosialt system. Et eksempel på et slikt system kan være et politisk parti, hvor ulike normer, verdier og kapitalformer blir tillagt en mening som ikke eksisterer utenfor rammene for det definerte sosiale feltet. Feltet defineres altså av den relative fordelingen av kapital, hvor ulike individer eller institusjoner besitter definerte posisjoner. Det er også avgjørende at de ulike aktørene innad i feltet anerkjenner hverandres posisjoner i feltet. Det avgjørende for å kunne si hvorvidt det er snakk om et eget sosialt felt er hvorvidt det fremstår som selvstendig fra det øvrige sosiale rommet samt andre sosiale felt. Sosiale felt er samtidig dynamiske, og kan omdefineres hele tiden. For å finne svar på hvordan et gitt sosialt felt fungerer, forutsetter det at man observerer det aktuelle sosiale feltet (Hovden, 1997).

#### **2.1.2: Bourdieus kapitalbegreper**



*Capital, which, in its objectified or embodied forms, takes time to accumulate and which, as a potential capacity to produce profits and to reproduce itself in identical or expanded form, contains a tendency to persist in its being, is a force inscribed in the objectivity of things so that everything is not equally possible or impossible. And the structure of the distribution of the different types and subtypes of capital at a given moment in time represents the immanent structure of the social world, i.e., the set of constraints, inscribed in the very reality of that world, which govern its functioning in a durable way, determining the chances of success for practices. (Bourdieu, 2008, s. 280)*

Som vi ser, forstår altså Bourdieu utveksling og opparbeidelse av ulike former for kapital som selve grunnlaget for det sosiale liv. Kapitalbegrepene inngår i et større analytisk rammeverk hos Bourdieu som han redegjør for i boken «Distinksjonen» hvor opparbeidelsen av ulike former for kapital fremstår som en måte å skape distanse mellom ulike grupper i samfunnet eller i et sosialt felt (Bourdieu, 1995). Smak blir derfor i denne sammenhengen forstått som en måte å utøve makt på, hvor de som besitter prestisjefylte posisjoner definerer hva som er god smak og ikke på en måte som skaper sosiale ulikheter. Denne akkumuleringen av kapital, kombinert med distanseringen mellom ulike grupper med ulik sosial status forstås altså av Bourdieu som utgangspunktet for den sosiale virkeligheten. Dette gir en fin inngang til å spørre hvorvidt ulike spillere i ARMA og DayZ aktivt distanserer seg fra andre spillere, og hvordan de forstår seg selv som tilhørende en gruppe eller ikke. Kan man finne spor av elitisme hos enkelte av spillerne, og blir måten spillerne organiserer seg med hverandre på noen måte påvirket av ulike former for kapital? Det er dette Bourdieu skal hjelpe meg å finne svar på.

Kapitalbegrepene Bourdieu har lansert, forstås derfor i denne oppgaven i forhold til Bourdieus analyseverktøy som jeg nå har skissert. Begrepene forstås derfor som verktøy for å utforske hvordan spillere i ARMA benytter seg av disse kapitalformene til å etablere sosiale hierarki. Jeg vil derfor ikke legge stor vekt på begrepene enkeltvis, men vil allikevel presentere hver av dem kort.

Bourdieu definerer sosial kapital som summen av reelle og potensielle ressurser knyttet til en person i et sosialt felt. Dette betyr at den enkelte kan tilegne seg tilgang på tjenester eller varer som følge av sin posisjon i et nettverk. I relasjon til oppgaven, kan man eksempelvis se for seg at en utvikler av brukergenerert innhold som følge av at innholdet hans er populært, ender opp med å bli ansatt i



Bohemia Interactive. Sosial kapital er derfor individuelt, og defineres av hvilke ressurser den enkelte kan tilegne seg som følge av sine sosiale relasjoner innenfor det sosiale feltet. Ressursene den enkelte tilegner seg, kan også i noen tilfeller benyttes utover det sosiale feltet det er ervervet i (Bourdieu, 1996).

Symbolisk kapital omhandler gjenstander, egenskaper eller sosial praksis som anses for å ha verdi innad i et sosialt felt. I motsetning til sosial kapital er symbolisk kapital feltspesifikk, og begrenser seg til det sosiale feltet. Hvorvidt den aktuelle gjenstanden, egenskapen eller sosiale praksisen innehar symbolisk verdi avgjøres av hvorvidt aktørene på det aktuelle sosiale feltet anser den for å inneha verdi. Det innebærer altså at noe som har symbolisk verdi i et felt, kan ha lav symbolisk verdi i et annet (Bourdieu, 1996). Eksempelvis kan en Rolex-klokke ha stor symbolisk verdi i et sosialt felt, men bli sett på som noe negativt i et annet. I ARMA kan man eksempelvis se for seg at det å være dyktig til å samarbeide kan være regnet for å ha høy symbolisk verdi.

Det siste begrepet som inngår i Bourdieus kapitalbegreper er kulturell kapital. Kulturell kapital kan ha 3 former i følge Bourdieu. Den kan enten være immateriell eller iboende, fysisk eller institusjonalisert. Sistnevnte vil jeg ikke gå nærmere inn på her, men jeg vil ta for meg de to første. Kulturell kapital er samlet en betegnelse på kapital som gir den enkelte mulighet til å orientere seg i et sosialt hierarki ved hjelp av kunnskap og forståelse. I tradisjonell forstand representerer altså kulturell kapital eksempelvis ens formelle utdanning, ens evne til å orientere seg i kulturelle sammenhenger, kunnskap om normer og etikette etc. Dette er alle eksempler på immaterielle eller iboende kulturell kapital. Fysisk kulturell kapital kan eksempelvis være at man har tilgang på leksikon, publikasjoner eller andre former for kulturelle og vitenskapelige uttrykk (Bourdieu, 1996).

Kulturell kapital vil også være den kapitalformen som vil være vanskeligst å overføre til det aktuelle sosiale feltet oppgaven forsøker å studere. Man kan eksempelvis forstå kulturell kapital i ARMA ved kunnskap om spillets mekanikker, kunnskap om militære strategier samt kunnskap om programmering etc. Eksempelvis kan man også forestille seg at det vil være lettere å rapportere om feil og mangler ved spillet for en som har innsikt i hvordan spillet rent teknisk fungerer enn det vil være for en spiller som ikke har denne kunnskapen. Som vi ser av sammenhengen, fremstår også kulturell kapital som kanskje det mest sentrale begrepet i Bourdieus analyseverktøy, da kulturell kapital kan forstås sin den mest raffinerte og minst tilgjengelige kapitalformen.

## 2.2: Simmel og sosiabilitetsbegrepet

I dette underkapitlet vil jeg redegjøre for Simmels begrep om sosiabilitet. Simmel vil her bli brukt som en kontrast til Bourdieu, i tillegg til at de to blir brukt for å utfylle hverandre. Simmels begrep om sosiabilitet vil i sammenheng med oppgaven bidra med å stille kritiske spørsmål i forhold til Bourdieu, samt tilby et alternativt analytisk verktøy for å forstå hvordan spillerne organiserer seg og hvorfor de gjør det.

«The sociology of sociability» (Simmel, 1949) åpner ved å vise til at samfunnet utgår fra individers sosiale relasjoner til hverandre. Simmel fortsetter så ved å hevde at samfunnet som helhet består av en rekke ulike personer som inngår i ulike relasjoner til hverandre, men påpeker samtidig at disse relasjonene, og derfor også samfunnet som størrelse, kommer som en følge av det enkelte individs trang eller behov for å sosialisere sammen med andre. Med andre ord, i følge Simmel oppstår samfunnet som en direkte følge av menneskers behov for å sosialisere med andre. Samfunnet er altså ikke en følge av en praktisk nødvendighet, for selv om ulike institusjoner og organisasjoner har en praktisk funksjon, mener Simmel allikevel at de eksisterer som følge av at vi som mennesker har et personlig behov for mellommenneskelig kontakt. Med andre ord forstår Simmel alt av sosialt liv; både religion, politikk, økonomi, bedrifter og kultur er fundert i menneskers behov for å sosialisere med hverandre. Den praktiske organiseringen av gjøremål er rett og slett en konsekvens av hvordan mennesker fungerer som sosiale vesen. Uten vår hang til å sosialisere med hverandre, finnes det ikke grunnlag for komplekse sosiale institusjoner og organisasjoner som evner å fylle de praktiske funksjonene som de har (Simmel, 1949).

Altså blir vært enkelt individs forståelse, følelse av tilknytning og tilhørighet og sosiale behov selve grunnstenen i menneskelig eksistens. Som mennesker, som samfunn og som art defineres vi av vårt behov for å samhandle med andre, og det er nettopp denne trangen til å være sosial som Simmel omtaler som «sosiabilitet». I tillegg får leken og kunsten stor plass hos Simmels forståelse av det sosiale liv. Simmel ser på leken som selve idealformen for sosiabiliteten, og legger stor vekt på lekens iboende karakter. Lekens funksjon er først og fremst å oppfylle de sosiale behovene hos de som inngår i leken, og alle andre behov som dekkes av ulike sosiale sammenhenger er tilsidesatt. Leken handler først og fremst om at de som deltar i den skal ha glede av å dele noe sammen med andre. Sosiabiliteten blir derfor både en idealform for sosial samhandling i form av lek, men også det grunnleggende elementet som muliggjør samfunnet som størrelse. Uten sosiabiliteten, vil det ikke være grunnlag for samfunnet (ibid).

Simmel benekter samtidig ikke for at ulike former for sosial samhandling kan ha en praktisk funksjon, men han legger vekt på at disse relasjonene er av en noe annen karakter enn idealformen for sosial samhandling, samtidig som slike praktiske former for samhandling forutsetter sosiabiliteten som fenomen. Altså kan man hevde at slike former for sosial samhandling ikke direkte er eksempler på sosiabilitet i seg selv, men at sosiabiliteten er det som gjør slike samhandlingsformer mulige i utgangspunktet. Om vi ikke hadde behov for å sosialisere med andre, ville vi heller ikke se noen nytte i å samarbeide med andre for å kunne sette og nå felles målsetninger.

Samtidig er det viktig å påpeke at sosiabiliteten lettere kan forstås som et samlebegrep på de ulike sosiale behovene den enkelte har, og at vi i søken etter å oppfylle disse, danner grunnlaget for både sosialt liv og organisering i samfunn. Simmel bygger her på Kants moralfilosofi. Følgende sitat er i så måte interessant:

*«[...]Kant set it up as the principle of law that everyone should have that measure of freedom which could exist along with the freedom of every other person. If one stands by the sociability impulse as the source or also as the substance of sociability, the following principle according to which it is constituted: Everyone should have as much satisfaction of this impulse as is consonant with the satisfaction of the impulse for all others (Simmel, 1949, s. 257)».*

Som vi ser, kan altså sosiabiliteten forstås både som et individuelt behov eller som en samling ulike behov hos den enkelte, men begrepet kan også benyttes på ulike former for sosial samhandling. I sistnevnte sammenheng måles altså sosiabiliteten etter hvor vidt de personer som inngår i den sosiale samhandlingen får muligheten til å oppfylle sitt sosiale behov. En sosial samhandling er altså en samhandling hvor deltagerne sørger for å tilfredsstille hverandres behov for sosial samhandling. Sosiabiliteten blir i så måte et mål i seg selv, og i en slik sammenheng havner praktiske formål og objektive mål som uinteressante. Det er samhandlingen som fenomen som er av interesse for Simmel (Simmel, 1949). I denne sammenhengen kan man altså se for seg at spillere vektlegger det å kunne spille sammen med andre og å kunne dele gleden av å spille med andre som et mål på sosiabilitet. Målsetningene en eventuelt har satt i spillet vil derfor, om det er snakk om en sosial sammenheng, være mindre viktig enn muligheten for å samles rundt noe felles. Simmel påpeker riktignok at det objektive elementet kan tillegges verdi av de som deltar, men at situasjonen er sosial så lenge det å delta sammen med andre fremstår som det viktigste (ibid). Som en naturlig følge av dette, er derfor Simmel opptatt av at det sosiale utbyttet er likt fordelt

mellom de som deltar i en gitt aktivitet, og dette skjer i følge ham ved at det skapes en følelse av tilhørighet. Simmel vektlegger tilhørighetsfølelsen i stor grad, og hevder at sosiabiliteten i stor grad karakteriseres av et behov for å tilhøre noe eller noen. Han trekker videre frem at begrepet «samfunn» i de aller fleste kulturer lar seg oversette til «samhold» eller «sammenverelse», og dette elementet fremstår som svært viktig i Simmels arbeid. Ikke alle samhandlingsformer er sosiabile, men sosiabile samhandlingsformer defineres av at de som deltar har en forholdsvis lik forståelse av hva man ønsker å få ut av samhandlingen. Enklere sagt kan man si at like barn leker best.

Sosiabiliteten blir derfor i følge Simmel grunnleggende demokratisk, men forutsetter altså at de som deltar i sosiale samhandlinger evner å identifisere seg med hverandre. Det er også her vi finner Simmels forståelse av opphavet for sosial konflikt, da kulturelle, klassemessige og økonomiske forskjeller kan føre til gnisninger og konflikter mellom ulike aktører. Konflikter karakteriseres med andre ord av at forutsetningene for sosiabiliteten ikke er til stede. Når man ikke klarer å identifisere seg med dem man samhandler med, vil det være fare for konflikt og uenigheter. Det er først når deltagerne i en gitt sosial sammenheng er villige til å gi slipp på deler av seg selv for å imøtekomme de øvrige på likt grunnlag at man kan snakke om en reell sosiabel samhandling.

### **2.3: Simmel vs. Bourdieu**

Jeg har altså valgt å bruke både Simmel og Bourdieu som utgangspunkt for den delen av analysen som tar for seg informantenes sosiale interaksjon med andre spillere. Men hvorfor har jeg valgt å trekke inn disse to? Som jeg sa innledningsvis i dette kapitlet, er Bourdieu brukt i tidligere forskning på dataspill for å kategorisere og forstå de sosiale relasjonene mellom spillere og for å undersøke hiarkiene i onlinerollespill. Men Bourdieu vektlegger i stor grad rasjonalitet i sin samfunnsanalyse. Det er verdt å spørre hvorvidt Bourdies forståelse av det sosiale som en form for konkurranse hvor de ulike aktørene kjemper om å karre til seg så mange verdier som mulig bør få lov til å stå utfordret. Er ikke nettopp dataspill også et ganske godt eksempel på det Simmel omtaler som sosiabilitetens reneste form, nemlig lek? Simmel og Bourdieu har svært ulike tilnærminger til å forstå sosialt samspill, Bourdieu har et perspektiv som i bunn og grunn kan forstås som et konfliktperspektiv, mens Simmel i langt større grad tar utgangspunkt i en mer harmonisk forståelse av det sosiale liv.

Det høres rimelig ut, når Simmel hevder lek først og fremst har som oppgave å tilfredsstille deltagerens behov for å sosialisere med andre. Men det høres også rimelig ut at dyktige spillere kan høste anerkjennelse og følgelig opparbeide seg sosial kapital som følge av sin deltagelse i spillet.

Men selv om Bourdieu kan ha rett i at ulike former for kapital finnes, da også i spill, betyr ikke det nødvendigvis at opparbeidelsen av slik kapital fremstår som målet for aktiviteten i utgangspunktet. Samtidig er det også verdt å stille spørsmål ved Simmels påstand om at aktiviteten man samles rundt er uviktig, og at det å være sammen med andre fremstår som det overstående målet med det å spille. Her kan eksempelvis kulturell kapital og symbolsk kapital bidra til å nyansere Simmels noe mer enkle måte å forstå sosial samhandling på. Samtidig er det også interessant å se Simmels forståelse av konflikt på, opp mot Bourdieu. Der hvor Bourdieu ser posisjonering i et sosialt hierarki med utgangspunkt i rasjonelle smaksvalg, forstår snarere Simmel det samme fenomenet som et utslag av at «like barn leker best» når han vektlegger viktigheten av å skape en felles forståelse for aktiviteten. Bourdieu og Simmel fungerer både som komplimenterende overfor hverandre, i tillegg til at de også byr på interessante kontraster. Å bruke begge disse vil derfor forhåpentligvis bidra til å belyse sider av datamateriale som de to perspektivene hver enkelt ikke ville kunne belyse.

## **2.4 Spillertyper i ARMA og DayZ**

For å kunne undersøke hvorvidt ulike spillere skiller seg fra hverandre med utgangspunkt i hvordan de spiller og hvordan de sosialiserer med andre spillere, har jeg valgt å basere meg på tidligere teori utviklet av Taylor og Bartle. Som utgangspunkt for denne diskusjonen har jeg valgt å også se på hvordan disse presenteres i Azams masteroppgave.

Azam (2011) har i sin masteroppgave «Snille drager selger best» skissert hvordan ulike spillertyper har blitt karakterisert siden sosiologien begynte å se på ulike former for spill. Han sporer kategorisering av spillertyper tilbake til såkalte «pen & paper»-rollespill som Dungeons & Dragons og videre i såkalte «muds», en type online rollespill som ofte er tekstbaserte. I sammenheng med denne oppgaven er ikke disse begrepene av spesielt stor interesse da de først og fremst er utformet for å kunne svare til spesifikke spillestiler som kretser rundt akkurat denne formen for spill. Azam viser eksempelvis til begrepene «achiever», «explorer», «socializer» og «killer» lansert av Richard Bartle (1996). Spillestilene som hvert av disse begrepene viser til, er dog sterkt lenket opp til spesifikke kjennetegn ved rollespill som sjanger som gjør at det er verdt å sette spørsmålstegn ved om de kan anvendes like godt på spill som ARMA og DayZ. Jeg vil allikevel redegjøre for dem, slik at jeg har muligheten til å se om jeg kan finne de samme spillertypene hos mine informanter.

Begrepet «achiever» omhandler først og fremst spillere som er opptatt av måloppnåelse. Målene kan være definert av spillet, eller det kan være mål spilleren selv setter. «Explorer»-spilleren er som navnet tilsier spillere som er opptatt av å utforske og lære om verdenen og universet spillet foregår

i, dette inkluderer både spillmekanikker, det geografiske området spillet finner sted i samt grensene for hva spillet tillater av adferd (i form av tekniske begrensninger). «socializer»-spillere er opptatt av å sosialisere med andre og som bruker spillet som en kommunikasjonsplattform og som en aktivitet for å sosialisere med andre, enten det er venner eller ukjente. Det er også her man finner spillere som også spiller spillet i karakter, det vil si at de oppfører seg og snakker som den karakteren de spiller og at spillverdenen faktisk er virkelig. Eksempelvis ved at man oppfører seg som soldat i ARMA, eller later som om man faktisk er en overlever i DayZ når man møter andre spillere. Den siste kateogiren, «killer» (også noen ganger omtalt som controler) omhandler spillere som ønsker å dominere andre spillere i form av å jakte på dem eller opptre aggressivt overfor dem (Bartle, 1996).

Azam (2011) legger videre stor vekt på Taylors (2006) begreper om «power gamer», «hardcore gamer» og «casual gamer», og de to siste begrepene kommer også jeg til å vektlegge her. Begrepet «power gamers», som representerer i følge Taylor spillere som tøyser grensene i et spill for å oppnå belønninger og «skills» i spill lar seg ikke overføre til ARMA, da denne kategorien forutsetter et spill hvor karakterutviklingen til den enkelte spiller er permanent. Selv om det til en viss grad kan hevdes at man kan snakke om en mer eller mindre permanent karakterutvikling i DayZ, så er det fortsatt slik at karakterer nullstilles i det øyeblikket karakteren dør. Man kunne også ha operasjonalisert «power gamer» til å omtale de som jukser i DayZ og i de permanente spillmodusene i ARMA, men dette har ikke vært et fokusområde for denne oppgaven da ingen av informantene faller inn under en slik kategori.

Når det gjelder begrepene «hardcore» og «casual» har jeg valgt å benytte meg av Fritsch, Voigt & Schillers (2006) definisjon av begrepene, redegjort for i deres artikkel «Distribution of online hardcore player behaviour». Artikkelen er en statistisk undersøkelse om distribusjonen av hardcore-spillere, men har en definisjon av de to begrepene som er anvendelige og lettforståelige. Hardcorespillere blir her definert for å være eksplisitte, resistente overfor endring og sist men ikke minst svært dedikerte tidsmessig med et sterkt engasjement for spillet. Casualspillere blir derfor det motsatte, spillere som har et mer avslappet forhold til spillet (ibid). Den samme beskrivelsen finner vi også igjen hos Taylor (2006), men Taylor påpeker at tidsbruk ikke nødvendigvis henger sammen med øvrig dedikasjon.

Juul (2010) utfyller Taylor her, når han stadfester at den stereotypiske oppfatningen av casualspillere er at de er glade i positive tilbakemeldinger, har lite kunnskap om spill, ikke er villige

til å investere store mengder tid og at de ikke er glade i spill som er for vanskelige. I likhet med Taylor, understreker også Juul at dette er en uvitenskapelig forståelse av casualspilleren, men at denne forestillingen kan være nyttig når vi studerer spill (Juul, 2010 s. 140ff).

Jeg vil samtidig påpeke at både Juuls, Azams og Fritsch, Voigt & Schillers arbeid har behandlet Taylor og Bartles begreper relativt ukritisk samtidig som ingen av dem har drøftet i særlig stor grad hvorvidt slike karakteristikker er overførbare til andre spill utover de spillene de selv har valgt å se på. Hvordan jeg operasjonaliserer disse begrepene vil derfor ta utgangspunkt i datamaterialet. Som jeg har redegjort for i kapitlene om DayZ og ARMA, så er det snakk om helt klare forskjeller i hvilke føringer disse spillene har for hvordan spillet kan spilles. At spillenes egenart kan være med på å forme hvilke spillestiler de muliggjør og hvilke spillertyper de tiltrekker seg er det verdt å undersøke nærmere. Analysen vil derfor ta høyde for at begrepene må tilpasses datamateriale på en måte som gjør den anvendelige.

## **2.5: Brukergenerert innhold**

I boken «Remix» skriver Lawrence Lessig (2008) om det han omtaler som remix-kultur. Han lanserer her en rekke begreper som jeg i denne sammenhengen vil komme til å bruke for å kunne hjelpe meg å finne svar på hvilken rolle brukergenerert innhold spiller for mine informanter. Boken er skrevet som en kritisk gjennomgang av copyright-lovgivning i USA, med utgangspunkt i nettopp det fenomenet brukergenerert innhold i dataspill representerer.

Lawrence kategoriserer grovt inn i to ulike former for kulturer, henholdsvis Read only-kultur og read/write-kultur hvor førstnevnte representerer en kultur hvor de profesjonelle står for produksjon av kulturelle uttrykk, mens publikum forbruker disse uttrykkene. Read/write-kultur representerer da en kultur hvor publikum og produsent er i et mer likestilt forhold, hvor konsumenten endrer, legger til og trekker fra elementer fra allerede eksisterende uttrykk for å legge sitt eget preg på det. I forlengelsen av det, trekker han også opp en lignende dikotom i forhold til økonomi. Til å kontrastere det vi vanligvis forstår med økonomi, nemlig som et marked hvor varer og tjenester tilbys og kjøpes ved hjelp av penger, fremmer også Lawrence begrepet «delingsøkonomi». Delingsøkonomien fungerer altså uten økonomiske incentiver, og Lawrence påpeker at vi alle inngår i ulike delingsøkonomier (ibid).

Eksempelvis tar vi ikke betalt for å vise kjærlighet overfor vår familie og våre venner, men vi arbeider sammen for at alle skal kunne dra nytte av de ressursene som er tilgjengelige. I en større

sammenheng trekker Lawrence frem Wikipedia som eksempel på en vellykket delingsøkonomi. Wikipedia har i følge Lawrence blitt en av de mest brukte nettstedene i verden og er derfor utvilsomt verdifull for samfunnet som helhet, men er et resultat av frivillige bidrag og frivillig arbeid. Til slutt viser også Lawrence til en rekke eksempler på vellykkede hybrider av delingsøkonomi og markedsøkonomi, hvor selskaper har funnet måter å tjene penger på å kunne tilby digitale plattformer for deling. Et av de mest kjente og vellykkede eksemplene på dette er Youtube, hvor brukere kan laste opp og dele videoer de har laget og tilby reklame i videoene hvor inntekten deles mellom brukeren og google (ibid).

Det Lawrence videre omtaler som «the remix» er altså kulturelle produkter som er et resultat av at konsumenten eller publikumet setter sitt preg på et kulturelt uttrykk, enten det begynte som et kommersielt produkt eller det begynte som et amatørprodukt. Resultatet er altså et produkt hvor resultatet er en blanding eller en «remix» av det opprinnelige og det tilkomne (ibid).

Til å kontrastere Lessig, har jeg valgt å trekke frem en artikkel skrevet av Terranova (2000) ved navn «producing culture for the digital economy». Før jeg presenterer denne artikkelen vil jeg nevne at den er skrevet i 2000 og at det har skjedd enormt mye siden den gang, hvor en stor del av det har fulgt det mønsteret Terranova skisserer. Artikkelen begynner med en henvisning til det Terranova omtaler som «nettslaver». Dette er ikke slavearbeidere i tradisjonell betydning av ordet, men brukes til å omtale kommersielle selskapers bruk av frivillig arbeidskraft i vedlikeholdet og utviklingen av innhold på internet. Terranova skriver med utgangspunkt i den Marxistiske tradisjonen, og skisserer opp to ulike forståelser av Internet, hvor den første tradisjonen forstår internet som en frigjøringsarena i Marxistisk tradisjon, fordi hjernen fremstår som produksjonsverktøyet. Dette blir kontrastert med en forståelse som ligner Lessigs, knyttet til begrepet delingsøkonomi.

Terranova forutser en utvikling av internet hvor brukeren genererer produktet, mens det kommersielle selskapet først og fremst tilbyr plattformen denne produksjonen foregår på. Om man ser dette i sammenheng med eksempelvis Facebook, hvor det facebook tjener penger på er individuelt rettet reklame, er det en interessant observasjon Terranova så allerede for 15 år siden. Terranova påpeker videre at utbyggingen av brukernes gratisarbeid kan foregå i ulike former, og at den også kan utføres frivillig. Han argumenterer med at brukerne tilnærmet blir villedet til å bidra med sitt arbeid slik at kapitalisten bak kan sko seg økonomisk på dette arbeidet (Terranova, 2000). Terranova går også langt dypere inn i utfordringer knyttet til hvorvidt internet er kapitalorientert



eller antikapitalistisk orientert, men det meste av diskusjonen er ikke direkte relevant til oppgavens fokusområde. Min fremstilling er en forenkling, men samtidig en forenkling jeg mener det er dekning for i Terranovas artikkel. Han innrømmer også selv at hans konklusjon ikke er ment til å introdusere et fullstendig dekkende bilde av hvordan gratisarbeid er strukturelt knyttet til ny og gammel medieproduksjon, ergo vil jeg si min forenkling er innenfor (ibid).

Der hvor Lessig har et positivt syn på brukergenerert innhold, ser altså Terranova potensielt utbytting av til dels forledede slavearbeidere som lures til å gi fra seg sitt arbeid gratis.

Som redegjort for i kapitlet om ARMA, så gir Bohemia Interactive fri tilgang til utviklerverktøy for brukerne, både for moddere og for de som vil lage oppdrag eller scenario. Det anses derfor som svært relevant å se på hvordan relasjonen mellom skaperne av brukergenerert innhold og Bohemia Interactive oppfattes fra både skaperne av brukergenerert innhold, spillere og selskapets perspektiv. Samtidig vil det også være naturlig å se hvilken rolle brukergenerert innhold har for spillere, både hos de som skaper innhold selv, og for de som bare spiller. At man i tillegg har Bohemia Interactives syn representert er også interessant i denne sammenhengen. Er brukergenerert innhold viktig for spillerne, og hva motiverer skaperne av innhold? Hvem tjener på brukergenerert innhold, og hvordan påvirker brukergenerert innhold utviklingen av ARMA III? Dette er eksempel på spørsmål og problemstillinger som denne teorien skal hjelpe meg med å belyse.

### **2.5.2: Sosialisering av ny teknologi**

I tillegg til å bruke Lawrences begrepsapparat og Terranovas kritiske forståelse av delingskulturer, har jeg også valgt å bruke mutual shaping-teori for å utfylle disse. Mutual shaping handler kort fortalt om hvordan ny teknologi adopteres og inkorporeres sosialt, og vil i denne sammenhengen bidra til å belyse hvordan spillere forholder seg til spill som teknologi, og hvordan spill blir inkorporert i deres hverdag.

Lie og Sørensen (1996) redegjør for hvordan synet på relasjonen mellom teknologi og sosial utvikling har forandret seg innenfor sosiologien over tid. Innledningsvis forteller de at tidligere teknologistudier først og fremst forsto teknologi i en deterministisk sammenheng. Ny teknologi var en direkte årsak til sosial endring, enten som et uttrykk for større frihet, så som hos Marx i form av hans tese om «the means of production» og hos ingeniører som ser et stort potensiale i ny teknologi. På den andre siden har man hatt et negativt syn på måten teknologi påvirker samfunnet på. Til felles for begge perspektivene ligger det dog en forestilling om at påvirkningen fra ny teknologi først og fremst går en vei. Ny teknologi determinerer altså i følge disse forestillingene sosial endring, enten i

positiv eller negativ grad (Lie og Sørensen, 1996).

At teknologi påvirker og medfører sosial endring er i og for seg greit, men kan man tenke seg at brukerne av denne teknologien også er med på å påvirke teknologien, slik at vi får et toveisforhold hvor teknologi og samfunn påvirker hverandre? Det er dette mutual shaping dreier seg om, altså hvorvidt brukerne av teknologi enten anvender den på måter den ikke er tenkt, eller tilpasser teknologien til sitt bruk. Et eksempel på dette, finner vi i Spilker og Svein Höyers artikkel om piratteknologi (2013). Her redegjør Spilker og Höyer for hvordan mp3- og divx-standardene har blitt teknologiske verktøy utviklet av og forvaltet av konsumenter av musikk og film i en ideologisk kamp mot markedskreftene og teknologien. Spesielt interessant er det kanskje i denne sammenhengen at mp3 først ble utviklet for å etablere en standard for formidling av lyd på digitale plattformer av industrien selv (Spilker og Höyer, 2013).

En annen artikkel som tar for seg den teoretiske utviklingen i feltet er skrevet av Boczkowski (1999). I likhet med Lie og Sørensen (1996) påpeker også Boczkowski at tidligere teorier om relasjonen mellom teknologiske endringer har stått i et linjært kausalforhold til sosiale endringer. I en slik forståelse har teknologiens begrensninger og muligheter lagt grunnlaget for samt vært katalysatoren for den sosiale endringen. I en slik modell har det analytiske fokuset derfor vært hos de sosiale endringene, snarere enn direkte på forholdet mellom teknologi og bruker (Boczkowski, 1999). Etterhvert som det ble tydelig at innføringen av teknologi ikke ga de samme effektene overalt, samt at de også ikke alltid førte til den sosiale endringen teknologien var ment til å skape, oppsto det et behov for å videreutvikle de teoretiske verktøyene til å også kunne forklare dette fenomenet. I første omgang fikk man derfor såkalte adopsjonsstrukturteorier, som videre ledet til mediert påvirkningsteori (ibid).

I mediert påvirkningsteori ser man fortsatt på teknologi i et linjært kausalforhold, men man forsøker å ta høyde for at teknologien sosialiseres eller adopteres i samfunnet på ulike måter som følge av hvordan teknologien blir mediert eller tatt i bruk. Ny teknologi setter altså i gang en medieringsprosess hvor bruken av teknologien inngår i en sosialiseringsprosess hvor bruken av teknologien tilpasser seg de sosiale forholdene samtidig som de sosiale forholdene tilpasser seg den nye teknologien. I mediert påvirkningsteori vil altså det analytiske fokuset forholde seg til denne medieringsprosessen, men den vil altså ikke se på forholdet mellom de som skaper teknologien og de som bruker den direkte (ibid).

Den siste teoretiske utviklingen på feltet blir da følgelig mutual shaping-teori, hvor man fortsatt forstår teknologi som en katalysator for sosial endring, men man ser også på det sosiale liv som en katalysator for videreutvikling og nyutvikling av teknologi. I tillegg til at man i likhet med mediert påvirkningsteori ser på hvordan ny teknologi medieres, forsøker man også å se på hvordan dette videre fører til skapelsen av ny teknologi (ibid). Artikkelen til Spilker og Höyer (2013) er et godt eksempel på denne prosessen. Om vi eksempelvis ser på utviklingen av mp3, som da innledningsvis var ment for å være en standard som bransjen kunne bruke for å selge musikk, førte offentliggjøringen til at brukere plukket teknologien fra hverandre for å så benytte denne kunnskapen til å selv kunne både spille av mp3-filer, men også konvertere eller rippe musikk fra andre kilder over på det nye formatet. Dette muliggjorde videre en delingskultur hvor musikk (og også video) senere ble delt på piratnettsteder og tjenester som direkte havnet i konflikt med bransjen som i utgangspunktet hadde utviklet mp3-formatet til et annet formål (Spilker og Höyer, 2013). Poenget her er ikke at teknologien nødvendigvis ble benyttet i disfavør av bransjen som i utgangspunktet utviklet den. Poenget er at teknologien ble brukt på en annen måte enn opprinnelig intendert, og følgelig viser at teknologi både kan være årsaken til sosial endring, men også at sosial endring kan medføre teknologisk utvikling.

### **3.0: Metode**

I dette kapitlet skal jeg redegjøre for de metodiske valg som ligger til grunn for dette arbeidet. Innledningsvis vil jeg først argumentere for hvorfor jeg har valgt å gjøre en kvalitativ oppgave, før fremgangsmåten for gjennomførelsen for intervjuene redegjøres for. Avslutningsvis vil jeg drøfte etiske problemstillinger knyttet til behandlingen av data, samt drøfte oppgavens kvalitet.

#### **3.1: Kvalitativ forskningsmetode:**

Allerede før arbeidet med oppgaven ble startet, hadde jeg bestemt meg for at jeg ville gjøre en kvalitativ oppgave. Årsakene bak dette valget er flerfoldige, men dreier seg først og fremst om at dette arbeidet i stor grad berører et tema som det foreløpig ikke er etablert noen forskningstradisjon på, og at det derfor i stor grad dreier seg om upløyd mark. For å kunne stille gode kvantitative spørsmål, er man avhengig å vite hva man skal lete etter, noe som forutsetter en god del kunnskap forut for arbeidet. I tillegg er miljøet relativt lite, og det ville vært vanskelig å rekruttere nok respondenter til at man kunne fått et representativt og bredt utvalg. Videre ønsker også oppgaven først og fremst å sette søkelys på refleksjoner som både skapere av innhold så vel som spillere har i forhold til sitt eget engasjement i spillet, og da fremstår kvalitative dybdeintervju som en god måte å samle data på.

#### **3.2: Valg av informanter:**

Formålet med denne oppgaven var å undersøke hvilke refleksjoner ulike representanter i miljøet knyttet rundt DayZ og ARMA gjorde seg i forhold til eget engasjement i spillene, men også rundt brukergenerert innhold og rollen det spiller både hos Bohemia Interactive, men også i spillindustrien forøvrig. Med det som utgangspunkt, var jeg altså interessert i å rekruttere informanter som først og fremst spilte DayZ, informanter som først og fremst spilte ARMA 3 og til slutt informanter som også skapet innhold selv, helst da både de som skaper oppdrag og de som skaper mods. En naturlig plass å starte, var derfor det offisielle forumet for Bohemia Interactive og ARMA 3, samt DayZ-forumet. Det viste seg med tiden at det var noe vanskelig å rekruttere informanter utelukkende på denne måten, så jeg var i tillegg nødt til å bruke mitt eget nettverk for å komme i kontakt med eventuelle informanter. Av den grunn vil jeg redegjøre for at 4 av mine 8 informanter er mennesker jeg kjenner fra før. Stavrou kjenner jeg fra tidligere ved at vi begge har spilt ARMA II sammen i et tidligere community, men det er verdt å påpeke at vi ikke har spesielt mye kontakt lenger. Armstrong kjenner jeg ved at vi spiller ARMA sammen i communityet «Charlie

Foxtrot Ops», mens Hammer og Gastovski er bekjente i fra min egen vennekrets i Norge. Når det gjelder informantene som ble rekruttert via forumene, var det kun ved hjelp av posten på Bohemia Interactive sitt forum jeg kom i kontakt med noen, posten på DayZ-forumet holdt ikke til å komme i kontakt med DayZ-spillere. Jeg vil også påpeke at jeg i posten på forumet understreket at jeg ville ha påmeldinger pr. e-post, slik at anonymiteten til informantene kunne bli ivaretatt på best mulig måte. Av de som meldte sin interesse, mistet jeg dessverre kontakten med to, i tillegg til at den eneste kvinnelige potensielle informanten som meldte sin interesse måtte trekke seg av årsaker som ikke er relevante her. Til slutt satt jeg da igjen med 8 informanter hvorav 3 først og fremst spilte DayZ, mens de øvrige først og fremst spilte ARMA. I tillegg er en av mine informanter etter avtale ikke anonymisert. Dette gjelder Matt Lightfoot, og ble gjort slik fordi Lightfoots rolle som Community manager i Bohemia Interactive er relevant for oppgaven. Lightfoot har selv sagt samtykket til at hans identitet vil bli gjort kjent i arbeidet.

Jeg vil nå kort presentere mine informanter:

Armstrong er 36 år, gift og selvstendig næringsdrivende innenfor programmering og bor i Storbritania. Han har spilt ARMA II siden det kom ut i 2009, og har også spilt DayZ-modden en kortere periode når modden kom ut. I dag spiller han i et organisert community.

Lightfoot er 22 år gammel og kommer fra Manchester i England. Han har bakgrunn fra moddingmiljøet og var en del av modteamet som utviklet DayZ. Han arbeider nå ved Bohemia Interactives kontor i Praha og spiller ARMA i et organisert community. Han spiller ikke DayZ i like stor grad lenger. Lightfoot skaper også innhold til ARMA som først og fremst eksklusivt for hans community.

Hammer er en 32 år gammel student og kommer fra Norge. Han har spilt DayZ siden modden, og spiller i dag DayZ SA. Han spiller alene eller sammen med venner, men er ikke en del av et community.

Stavrou er 42 år gammel, kommer fra Australia men er bosatt i Sveits. Han er gift med et barn og arbeider som prosjektsjef. Han er den av informantene som har spilt ARMA lengst, og han begynte med Operation Flashpoint når demoen ble sluppet i år 2000. Stavrou spiller i et organisert community og har også vært aktiv modder tidligere. I dag lager han oppdrag eksklusivt for communitiet han spiller i.

O'hara er 20 år, kommer fra Tyskland og arbeider som telekommunikasjonsingeniør. Han har spilt ARMA siden 2011. O'hara spiller også i et community, og driver i tillegg mye med utvikling av brukergenerert innhold i form av mods. O'hara var også deltager i Make ARMA not War, og var en del av modding-gruppen som vant førstepremiepotten\*<sup>1</sup>. Dette skjedde etter at intervjuene ble gjennomført.

Gastovski er 33 år, for tiden arbeidsledig og kommer fra Norge. Han har spilt DayZ i en kort periode, men er nok den av informantene som er minst aktiv. Når han spiller, spiller han først og fremst med venner. Han har ikke spilt ARMA, men gir uttrykk for at han er interessert i å prøve det etterhvert.

Miller er 18 år, går sisteåret på high school og kommer fra USA. Han har spilt ARMA siden ARMA 3 ble gitt ut i alpha, og spiller også DayZ SA. Han spiller først og fremst sammen med venner. Miller driver også med modding, og arbeider spesielt med en stor mod som fullstendig forandrer eller erstatter en av fraksjonene i spillet.

Kerry er 22 år gammel, arbeider som rørlegger og kommer fra Danmark. Han har spilt ARMA siden DayZ-modden ble sluppet, og spiller i dag i et organisert community. Selv om han spilte en del DayZ før SA kom ut, spiller han ikke DayZ i dag.

### **3.3 Intervjuene**

I forkant av intervjuene laget jeg en intervjuguide med utgangspunkt i Axel Tjoras (2012) modell. Intervjuguiden består av en innledende del hvor spørsmålene dreier seg om litt generell bakgrunnsinformasjon, samt kort om hvilket forhold informantene har til dataspill generelt. Noe av formålet med en slik «myk» introduksjon til temaet er å etablere en tone eller en atmosfære som er av uformell karakter. Hensikten, i tillegg til å samle viktig bakgrunnsinformasjon, er altså å gi informanten trygghet i forhold til intervjusituasjonen (ibid).

Etter introduksjonsdelen, kommer hoveddelen av intervjuguiden. Denne er noe ulikt sammensatt med utgangspunkt i hvilken forhåndsdefinert gruppe informanten tilhører. I hoveddelen ble det stilt spørsmål som går direkte på ARMA, DayZ og brukergenerert innhold alt etter hvorvidt spørsmålene var relevante for den aktuelle informanten som ble intervjuet. Alle intervjuene ble så avsluttet med

---

<sup>1</sup> Han deltok i utviklingen av RHS, som består av en relativt stor gruppe medlemmer. Hans anonymitet anses derfor for å være ivarettatt.

en uformell samtale hvor informantene ble spurt om hvordan de opplevde intervjuet, samt om de hadde noe de ellers ville tilføye. Denne delen av intervjuene inngikk ikke i intervjuguiden direkte, men ble foretatt med utgangspunkt i hvordan det enkelte intervju hadde utartet seg. Spørsmålene i hele intervjuet var først og fremst formulert på en åpen måte, og det ble også stilt oppfølgingsspørsmål om det var ting som fremstå uklart, eller om det dukket opp interessante tema underveis som intervjuguiden ikke dekket. Intervjuguiden ble også tilpasset underveis for å kunne dekke opp for tema som hadde dukket opp i tidligere intervju.

I etterkant ble intervjuene transkribert, og datamaterialet ble sortert manuelt uten hjelp av elektroniske verktøy.

### **3.3.2 Dybdeintervjuer ved bruk av Skype som intervjuverktøy:**

Dybdeintervju som metodeverktøy er ikke uproblematisk i seg selv, og forutsetter at jeg som forsker er klar over hvilke fordeler og begrensninger denne metoden medfører når jeg samler inn data. Som Tjora (2012) legger vekt på i sin bok om kvalitative forskningsmetoder, er formålet med dybdeintervjuet å skape et rom hvor informanten kan snakke fritt. Man vil med fordel oppnå at samtalen mellom informant og forsker skal bli så uformelt og fri som mulig, for å unngå det Tjora (2012) omtaler som «asymmetrisk formalisme». Med asymmetrisk formalisme menes en situasjon hvor forskeren forsøker å etablere en så uformell samtale som mulig mens informanten på sin side forventer en mer formell situasjon og forholder seg deretter (Tjora, 2012).

I den kvalitative forskningstradisjonen blir det tradisjonelle dybdeintervjuet hvor forsker og informant møtes til intervju ansikt til ansikt, gjerne hjemme hos informanten eller på et sted hvor informanten føler seg trygg, ansett for å være nærmest en gullstandard. I følge Tjora er telefonintervju, som da fremstår i hans bok som den eneste alternative måten å gjennomføre dybdeintervju på, først og fremst aktuelt dersom det tradisjonelle dybdeintervjuet vanskelig lar seg gjennomføre. Dette fordi man i telefonintervjuer mister muligheten til å lese kroppsspråk, at det kan oppstå tekniske problemer kan forstyrre samtalen, at eventuell telefonskrek hos informanten kan gjøre informanten utrykk, eller ved at forstyrrende elementer i bakgrunnen hos både forsker og informant kan forstyrre hele intervjuet. Samtidig påpeker Tjora (2012) i tillegg at telefonintervjuer også kan oppleves som mer formelle enn tradisjonelle dybdeintervju. Samtidig kan også telefonintervjuer i enkelte tilfeller være fordelaktige, fordi det ivaretar informantens anonymitet i større grad ved at forskeren ikke er i stand til å se informanten, samt at telefonintervju gjør det lettere å ta opptak av intervjuet uten at en synlig opptaker fremstår som et forstyrrende element (ibid).

Det Tjora derimot ikke drøfter i sin bok, er bruken av P2P-teknologi som for eksempel Skype eller Teamspeak diskutert nærmere. I denne oppgaven er alle intervjuene foretatt ved hjelp av Skype som intervjuverktøy, noe jeg også har erfaring med fra mitt arbeid med bacheloroppgaven (Weisethaunet, 2012a).

I tillegg har jeg også skrevet en metodeoppgave om bruk av Skype som intervjuverktøy når man intervjuer informanter som spiller dataspill høsten samme år (Weisethaunet, 2012b). I denne oppgaven påpeker jeg blant annet at bruken av ulike P2P-verktøy som Skype og Teamspeak for denne gruppen inngår som en sentral del av aktiviteten disse spillerne utøver når de spiller sammen på internet. Jeg påpeker blant annet at det at informantene er vant til å bruke slike verktøy når de spiller sammen med andre, noe som i utgangspunktet er en uformell form for aktivitet, kan i slike tilfeller gjøre at informantene lettere opplever situasjonen som uformell, enn om intervjuet hadde foregått over telefon eller som et tradisjonelt dybdeintervju. I tillegg påpeker jeg også at skype gjør det lettere å foreta opptak, ved at opptak gjøres på en diskret og enkel måte i tillegg til at de ferdige opptakene blir lagret direkte på datamaskinen i et tilgjengelig format. Samtidig er også Skype gratis å benytte, og muliggjør gjennomføringen av intervjuer som ellers hadde vært økonomisk og praktisk umulig å gjennomføre for meg i den situasjonen jeg befinner meg (ibid). Utover de to norske informantene, bor mine informanter i Tyskland, USA, England, Sveits og Danmark, så muligheten for å kunne avtale og gjennomføre intervju ved hjelp av Skype har vært den eneste reelle muligheten for å kunne gjennomføre dette arbeidet.

Utover dette gir også, som jeg påpeker i min tidligere eksamensoppgave, skype muligheten til å bryte intervjuet når de vil. I tillegg gir Skype muligheten for både informant og forsker til å dele lenker og annet materiale via chat under intervjuet. Samtidig introduserer bruken av Skype muligheten for de samme forstyrrelsene som telefonintervju introduserer (Ibid). I to konkrete tilfeller ble to av mine intervju forstyrret av andre personer i informantenes omgivelser og har derfor i noe grad påvirket utfallet av intervjuene. Disse er selvfølgelig redigert ut av datamaterialet, slik at personvernet til disse er i varetatt. I tillegg benyttet flere av informantene seg av muligheten for å supplere intervjuene med lenker til relevant materiale underveis i intervjuet.

### **3.4 Analysen**

Når intervjuene var transkribert, ble det først laget korte intervjusammendrag av alle intervjuene for å kunne legge grunnlaget for analysen. Etter dette ble det gjennomført en såkalt plananalyse, hvor



intervjuene alene ble lagt som grunnlag for analysen. Det meste av språket fra transkripsjonene er beholdt, og det er gjort bare små enklere endringer for å øke lesbarheten noe. Jeg har også valgt å ikke oversette de intervjuene som ble gjort på engelsk, for å sikre at viktige språklige nyanser ikke skulle forsvinne i oversettelsen. Tanken bak analysen var å i første omgang ta utgangspunkt i intervjumaterialet, for å så la funnene styre hvilke teoretiske perspektiv som ble valgt for å kunne utdype analysen videre. Formålet er at datamaterialet i stor grad skal fremstå som styrende for analysen, hvor teorien først og fremst får en støttende rolle fremfor å være førende for analysen. Når plananalysen var gjennomført, begynte så arbeidet med å finne relevant teori som kunne bidra til å belyse de funn og refleksjoner datamaterialet alene ga grunnlag for.

### **3.5 Etiske hensyn:**

All forskning innebærer at man som forsker er nødt til å ta etiske hensyn til egen forskning. Tjora (2012) trekker frem tillit, konfidensialitet, respekt og gjensidighet som viktige begreper når det gjelder forskningsetiske hensyn. I tillegg kan vi lese hos den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora at alle informanter som bidrar i et forskningsprosjekt skal ha tatt et informert valg om sin deltakelse. I tillegg skal informantene ha mulighet til å trekke sitt bidrag, også i etterkant av at intervjuene er ferdige (NESH, 2006). Dette er ivaretatt i dette arbeidet ved at det ble informert om omfanget av oppgaven og betydningen av deltakelse i posten som ble lagt ut på forumet. I tillegg ble spørsmål og innsigelser informantene hadde i forkant av intervjuene besvart både pr. e-post og via skype. Når intervjuene først så ble gjennomført ble informantene enda en gang spurt om de samtykket til å delta, samt at de ble minnet på om at de kunne trekke sin deltakelse når som helst. Dette ble også gjentatt etter at intervjuene var overstått, i tillegg til at informantene i etterkant av intervjuene fikk tilbud om å lese igjennom transkripsjonene. 4 av informantene benyttet seg av denne muligheten, de øvrige uttrykket at de ikke hadde noe behov for dette. Når det gjelder anonymitet ble alle informantene informert om at de ville bli anonymisert, med unntak av Matt Lightfoot, som ble spurt om han hadde noen motforestillinger om å stille under eget navn. Lightfoot fikk også tilbud om å være anonym om det var nødvendig, men uttrykte at han ikke hadde noe i mot at hans bidrag ble knyttet til hans identitet. Alle data jeg har håndtert har, med unntak av transkripsjonene som de aktuelle informantene fikk tilsendt etter ønske om det, utelukkende blitt behandlet av meg. Sammendrag av intervjuene er dog drøftet sammen med min veileder Hendrik Spilker. Av hensyn til informantenes anonymitet, har informantene fått utdelt fiktive navn basert på ARMA-universet.

### 3.6 Datas kvalitet:

Jeg har valgt å legge begrepene «pålitelighet», «gyldighet» og «generaliserbarhet» til grunn for hvordan jeg avgjør kvaliteten på datagrunnlaget for oppgaven. Begrepene er hentet fra Tjora (2012).

Pålitelighet blir i denne sammenhengen forstått som intern logikk i forskningsprosjektet, gyldighet blir forstått som logisk sammenheng mellom utformingen av oppgaven, oppgavens funn og oppgavens problemstilling. Generaliserbarhet forstås som projektets evne til å beskrive lignende fenomener utenfor det aktuelle caset for oppgaven (Tjora, 2012).

Pålitelighet handler derfor om hvorvidt jeg som forfatter av oppgaven fremstår som nøytral i forhold til datamaterialet oppgaven ligger til grunn. Forskerens fortolkning av data vil alltid være en mulig feilkilde, og forskerens forkunnskaper og engasjement knyttet til temaet kan både påvirke forskningen i negativ og positivt betydning. Forkunnskap kan være fordelaktig for å forstå hva informantene forsøker å si ved at man eksempelvis kjenner til språket og sjargongen i miljøet det forskes på. Samtidig kan det å forske på noe man selv er involvert i medføre at man lar analysen bli farget av forhåndsinnfattede holdninger og oppfatninger. Det er derfor viktig at forskeren reflekterer over og tar stilling til slike problemstillinger, i tillegg til at det går klart frem i arbeidet hva som er informantens bidrag, og hva som er forskerens tolkning av disse (Ibid). Av den grunn har jeg derfor valgt å gi stor plass til, samt legge stor vekt på sitater i min analyse, fremfor å forsøke å gjengi med egne ord det jeg oppfatter som informantenes synspunkter. Dette har blitt gjort i den grad det har vært praktisk og mulig å gjennomføre. På den måten vil det være tydelig for leseren å se hva informantene har svart, og hva som er min tolkning av informantens svar. Videre er det blitt gjort opptak av samtlige intervjuer, og analysen er gjort med bakgrunn i rene transkripsjoner av disse, noe som bidrar til å styrke påliteligheten av datagrunnlaget. At transkripsjonene og sitatene også er gjengitt uten at disse er oversatt, bidrar til å styrke påliteligheten ytterligere. Til slutt er det samtidig nødvendig å påpeke at det kun er deler av datamaterialet som er gjort tilgjengelig via analysen, og at utvelgelsen kan være påvirket av holdninger og synspunkter jeg har som jeg ikke har klart å avdekke selv. Slik vil det dog alltid være når man bedriver denne typen arbeid, men det er allikevel viktig å påpeke.

Når det gjelder gyldigheten av dataene som er generert, så er det viktig at det er samsvar mellom det oppgaven forsøker å finne svar på og det som kommer frem i analysen (ibid). Av den grunn har arbeidet med analysen tatt utgangspunkt i datamaterialet direkte før de ulike teoretiske

perspektivene har blitt introdusert. I tillegg har intervjuguiden vært formulert med utgangspunkt i klare kategorier med det formål å sikre samsvar mellom oppgavens formål og de data som har blitt generert. Med utgangspunkt i resultatet er jeg derfor relativt sikker på at det er sammenheng mellom det oppgaven forsøker å finne svar på, og analysen som ligger til grunn.

I forhold til generaliserbarheten, er det dog noe vanskeligere. Hvorvidt funnene i oppgaven lar seg overføre til andre spill og eventuelt om hvorvidt de er representative for miljøet knyttet til ARMA og DayZ er ikke fastslått. Videre forskning eventuelt med et kvantitativt design kan i fremtiden bidra til å avdekke hvorvidt resultatene av dette arbeidet lar seg overføre til andre, nærliggende felt.

## 4.0 Hvorfor er det gøy å spille?

I dette kapitlet vil jeg innledningsvis se på hva som gjør at mine informanter liker å spille dataspill generelt, før jeg videre vil se på hva det er med DayZ og ARMA som gjør disse attraktivt for mine informanter. Avslutningsvis vil jeg så oppsummere de funn som er gjort i kapitlet samt presentere en konklusjon.

### 4.1 Hva gjør spill attraktivt?

Jeg vil innlede denne analysen med å stille et litt åpenbart spørsmål, nemlig hva er det som gjør at dataspill generelt er noe mine informanter liker å bruke tid på. Til felles for alle mine informanter er at de alle sammen har begynt å spille dataspill ved ung alder. Armstrong har i tillegg lagt bak seg en karriere som e-sportspiller, hvor han har vært i toppsjiktet i Storbritania i spill som Counter-strike source og Call of Duty. Stavrou og Lightfoot er de eneste av informantene som forteller at de har spilt ARMA siden det første spillet i serien, Operation Flashpoint: Cold War rising, som kom ut i 2001.

Utover ARMA og DayZ, er det ingen tydelige mønstre i materialet mellom hvilke typer spill informantene foretrekker, men det er flere av informantene som forteller at de er glad i strategispill, skytespill og simulatorer generelt. Ellers legger også både Armstrong og Kerry vekt på flerspillerspill. Det er dog en del interessante funn jeg ønsker å trekke frem, og jeg vil begynne med å trekke frem hva Lightfoot svarer på spørsmålet om hvilke sjangre han foretrekker:

*I would like to say it's a wide range, so. as I mentioned, Zelda is my favorite game, and the thing I really loved about that was you could completely destroy your efforts. Halfway through where there was a maze, if you went wrong more than 3 or 4 times, you would have to start the entire game again. But as well you'd got the open world that you could explore, you could litterarly just wander around Zelda and never really not achieve anything. I liked that side of it, because alot of it was my own imagination... So with ARMA I would play, I played before I played online I played thousands of hours in the editor... Just pretending I had stories and giving my guys names (laughing). So yeah, I'd say probably open world and plausable... Allthough I go more for open world kind of style of games. - Lightfoot*

Det Lightfoot trekker frem her, treffer stemmer ganske godt med de karakteristikkene Bartle (1996)

bruker på spillertypen «explorer», i tillegg til at også det at han bruker fantasien svarer til Bartles siste kategori, nemlig «socializer». Det blir allikevel litt vanskelig å anvende socializer i denne sammenhengen, da begrepet i stor grad vektlegger sosialisering med andre personer. Der Lightfoot passer beskrivelsen socializer, er det faktum at Lightfoot rollespiller og bringer sin egen fantasi inn i spillet. Å bruke socializerbegrepet blir derfor noe missvisende, og jeg finner det mer dekkende å heller introdusere et eget begrep, nemlig «rollespiller» eller «roleplayer». I tillegg peker Lightfoot seg også ut ved at han er den eneste som velger å svare på dette spørsmålet med å beskrive elementer ved spillene han foretrekker i detalj, fremfor å produsere en liste med ulike sjangre han foretrekker. Selv på spørsmål om hvorfor de øvrige gir de svarene de gir, er responsen kort og konsis. Det er samtidig svært stor spredning i svarene hos informantene, og selv om ting som skytespill, strategispill og verdensromssimulatorer er ting som går igjen hos flere, representerer utvalget en enorm variasjon i preferanser. Det er derfor grunnlag for å vise til at mine informanter spiller et bredt og variert utvalg av spill, og at informantene skiller seg fra hverandre.

Når det kommer til hva som gjør at de liker spill generelt, er det en del spennende funn å trekke frem i materialet. Kerry svarer følgende på spørsmål om hva det er som gjør at spill er noe han liker å bruke tid på:

*I don't know, the interactivity certainly helps... and, the ten percent of the time I spend time playing singleplayer experiences it's usually for the fact that, by comparison of let's say a movie or a book, it's a significantly less... you don't have to invest as much to become invested, wich is a terrible way to say it. But if you are reading a book it may take an hour or two hours for you to really get into the mood of the book, or in a movie depending on the intro, the intro can pretty quickly get you into the movie of course, but in games you don't really have that barrier. You pretty much imidiately are required to act as the video game player. So it's very immidiate like the interactivity or what you want to call it. The experience is imidiately gripping, so to speak. -Kerry*

Kerry er den eneste som sammenligner spill og øvrige medier på denne måten, selv om også Miller og Stavrou også trekker frem TV. Men der hvor Miller og Stavrou begge vektlegger interaksjonen i spill og påpeker at denne mangler på TV, så er det innlevelsen og investeringen som kreves for å oppnå innlevelsen Kerry poengterer. Her er han på avvikende front fra Gastovski, som svarer følgende på samme spørsmål:

*Ja, det er jo liksom litt sann... Å slå meg ned og koble helt ut og. Ja, det er liksom det å leve seg inn*

*i en verden noen ganger, litteranne, også bare liksom. Jeg vet ikke. Det å få et sånt lite avbrekk. Også liker jeg litt det at det er en kunstform liksom, det er den eneste kunstformen, altså du må på en måte ha et skill-level da. Om du ikke er dyktig nok innenfor den kunstretningen, så blir du nekta tilgang til resten av kunsten. Så du får ikke oppleve på en måte det de prøver å vise deg med mindre du gjør en innsats da. Så jeg liker liksom for eksempel å spille på høy vanskelighetsgrad, for da får jeg på en måte den opplevelsen som de forsøker å gi meg da. - Gastovski*

Altså trekker Gastovski frem nesten det motsatte, at spill faktisk krever noe rent ferdighetsmessig fra sitt publikum for å kunne oppleves, som noe som tiltrekker ham med spill. Dette tegner opp et bilde av spill som et medium som, på tvers av hva Kerry trekker frem, faktisk krever mer av publikum enn det øvrige medier gjør. Kanskje er det nettopp dette med at spilleren er nødt til å ta aktivt del i produktet som gjør at Kerry opplever at det er lettere å la seg engasjere av spill fremfor film og bøker? Det er iallefall en tolkning som er ganske interessant. Som Stavrou sier;

*[...] So I've allways preferred video games as a release, like somebody would be watching TV, but I like them more than TV because there is an opportunity there to engage and interact with other people and potentially learn stuff on the way, but ok, you can learn stuff on TV depending on what you watch as well. - Stavrou*

En annen måte å se dette på, er i forhold til Bourdieu (1995) og «distinksjonen». Spesielt med utgangspunkt i Gastovskis svar, så kan det virke som om han ser på dataspill som et overlegent medium nettopp fordi han mener det krever noe av publikum for å kunne forstå og tolke det. Bourdieu påpeker nettopp i «distinksjonen» at en av måtene eliten bruker smak som makt på, er ved å verdsette kunstneriske eller kulturelle uttrykk som krever noe av publikum for å forstå . På den måten legitimerer man en holdning overfor de som ikke besitter den kulturelle kapitalen til å «dekode» eller forstå som laverestående på den sosiale stigen (ibid). Kontrasten til Kerry blir dermed enda tydeligere, da Kerry først og fremst fremstiller spill som fenomen som noe som er lett tilgjengelig. Stavrou havner et sted i midten, når han vektlegger muligheten for å faktisk lære noe, selv om også hans fremstilling vitner om at spill er lett tilgjengelige og er lett å konsumere. Samtidig er alle enige om at muligheten for å spille sammen med andre er et viktig element. Det vil være noe vanskelig å hevde at Simmel (1949) lar seg anvende like godt på spill hvor man spiller alene. Selv om spill lett lar seg sammenligne med Simmels idealform for sosiabilitet, er det kanskje å strekke strikken litt langt å hevde at det å spille dataspill alene er uttrykk for sosiabilitet. Allikevel, dataspill kan samtidig forstås som et medium eller en måte å kommunisere på mellom

spiller og spillskaper. Materialet sier lite om hvorvidt spillskaper også er motivert av å skape en god opplevelse for sine spillere, men vi kommer noe tilbake til det i kapitel 6. Materialet er dog rikere i forhold til skaperne av brukergenerert innhold, så akkurat dette spørsmålet vil bli tatt videre også der. Men det at alle informantene trekker frem muligheten for å spille sammen med andre, er etter min oppfatning et sterkt signal om at sosiabiliteten spiller en stor rolle og dette blir et av hovedtemaene i kapitel 5.

Jeg vil også trekke frem at dataspill skiller seg fra andre medier ved at enkeltspill skiller seg klart fra hverandre i måten de blir konsumert på. Selv om to enkeltfilmer kan være svært ulike fra hverandre, har de allikevel til felles at de konsumeres på samme måte, og at interaksjonen mellom mediet og publikum er den samme på tvers av ulike filmer. Spill er av natur interaktive, og måten spillet åpner for innflytelse eller kontroll fra sitt publikum varierer enormt fra tittel til tittel. Dette er noe av det som definerer spill som medium, men det legger også en del sentrale føringer for hvordan spill kan forstås for oss som sosiologer. Går vi glipp av denne viktige nyansen, og følgelig generaliserer og forstår spill som ett enkeltfenomen, går vi samtidig glipp av selve kjernen i mediet, nemlig interaktiviteten.

Dette er også noe datamaterialet demonstrerer godt da informantene er klare på at det finnes generelle karakteristikk ved spill som fenomen som fremstår som tiltrekkende eller attraktive for dem. Samtidig er det hos enkelte av informantene en klar forskjell mellom hva de beskriver som attraktivt med spill generelt, og hva de beskriver som attraktivt med ARMA og DayZ, det neste spørsmålet vi skal forsøke å finne svar på er derfor hva det er som gjør ARMA og DayZ til attraktive spill for mine informanter.

## **4.2 Hva gjør ARMA og DayZ attraktivt?**

Til å begynne med, vil jeg først gå igjennom et par elementer som flere av mine informanter har trukket frem som aspekter ved ARMA som de opplever som viktige for deres engasjement i spillet. Noe det første som går igjen hos flere av informantene, er begrepet «autentisk», i tillegg til at begrepet «realisme» også går igjen. Begge begrepene forholder seg til ARMA sin evne til å skape et univers eller en verden som enten er lik virkeligheten, eller som gir inntrykk av å være lik virkeligheten, og gradene i mellom. Dette understrekes i tillegg ved at både Lightfoot, Armstrong og Kerry forteller at de benytter seg av brukergenerert innhold som har som formål å gjøre spillet mer realistisk enn det i utgangspunktet er. Hos Armstrong er dette en av de viktigste elementene, på direkte spørsmål om hva som gjør at han liker ARMA svarer han:

*So, ARMA is about as close as we have currently got to a realistic military simulator... And if you ask any soldier they'll tell you that combat is pretty exillirating. I find ARMA does give you a bit of that rush as it where, without the real danger involved. And the fact that we can build our own scenarios, adjust the game to make it more realistic or to fix issues with the realism is to me what makes it deeply enjoyable - Armstrong*

Utover realismeaspektet, ser vi også at Armstrong trekker frem muligheten for å bygge egne scenarioer. Dette er et annet element som går igjen hos flere av informantene. Akkurat dette er interessant, og det sier også noe om hvordan ARMA sosialiseres hos spillerne. Sett i forhold til mutual shaping og det jeg har presentert av Lie og Sørensen (1996) og Boczkowski (1999) er dette et interessant funn. Det at spillet av natur er åpent og tilrettelagt for at ulike spillere kan tilpasse spillet til sine egne behov er altså noe disse spillerne uttalt verdsetter. I tillegg til det, trekker Lightfoot spesielt frem åpenheten ARMA tilbyr som et viktig element for ham. På spørsmål om hvilke sjangre han foretrekker, svarer han nemlig:

*[...] But as well you could explore, you could litterarly just wander around «Zelda» and never really achieve anything. I like that side of it, because a lot of it was my own imagination. So with ARMA I would play, before I played online, I played thousands of hours in the editor... Just pretending I had stories and giving my guys names (laughing). So yeah, Id's say probably open world and plausable... Although I go more for open world kind of style of games. - Lightfoot*

Igjen ser vi at Lightfoot foretrekker spill som har åpne verdener og som gir muligheter for å skape egne historier, og han trekker frem denne egenskapen ved ARMA som noe ARMA deler med «Zelda», som han tidligere i intervjuet omtaler som sitt favorittspill. Muligheten for å skape egne historier og å utforske åpne verdener er også noe Lightfoot trekker frem i forhold til DayZ, altså er det samsvar mellom hva Lightfoot finner i ARMA, og hans preferanser i forhold til spill som gir ham mulighet til å utforske og rollespille. Lightfoot er samtidig ikke alene om å verdsette den åpne verdenen som ARMA tilbyr, dette er noe også Stavrou trekker frem når han blir spurt om hvordan ARMA skiller seg ut fra andre spill:

*With ARMA I thnk it's the fact that the total freedom the player has, the fact that you can play within a scenario that somebody has written, or that you can throw a few people onto an island and the can make things up as they go along. And the level of detail, the fact that you can jump into a*



*helicopter, fly virtually 200 km away and jump off on a hill and jump into a car or a bike, or parachute or be a diver in the ocean... I mean, all these things are very cool, they kind of unlock your imagination as a player, and ARMA does this very well! - Stavrou*

Åpenhet og frihet ser derfor ut til å være stikkord hos både Lightfoot og Stavrou, men når det gjelder Lightfoot finner vi altså en overlapp mellom DayZ og ARMA her. Friheten ARMA tilbyr, er også en av elementene han trekker frem som positive ved DayZ. Det er også verdt å påpeke nettopp at DayZ i utgangspunktet oppsto som en mod til ARMA, og derfor har arvet en del av ARMAs karakteristiske trekk, og at dette kan forklare en del av denne overlappen. Igjen kan dette sees i sammenheng med Lie og Sørensen (1996) og Boczkowski (1999) og igjen understreker det at spillerne setter pris på friheten til å selv definere hvordan de spiller spillet. Det er likevel viktig å påpeke at friheten spillerne her uttrykker at de verdsetter, går ut over akkurat scenarioeditoren, men at også et annet element med ARMA åpner for og muliggjør sosialisering, nemlig spillets åpne «natur» og mangel på forhåndsdefinerte mål og regler. Selv om ARMA også kommer med spillmoduser som har definerte regler og rammer for spill, er det også tilsvarende mulig å spille enten andre brukergenererte spillmoduser som har andre eller ingen slike regler, eller man kan lage sine egne. Dette er noe av det samme som vi finner i DayZ, for selv om det ikke finnes brukerskapte scenarioer og innhold, så gir spillet svært stor frihet til den enkelte spiller. Man må selvsagt forholde seg til de «fysiske» lovene i spillet, samle mat og utstyr og lignende for å overleve osv. Men det at man samtidig velger helt selv hvordan man skal forholde seg til andre, hvordan man skal prioritere hva man er ute etter i spillet og så videre, ser ut til å gi disse informantene en stor grad av kontroll på hvordan de velger å inkorporere spillet i sin hverdag. Videre er det også et annet funn relatert til DayZ som går igjen hos både Hammer og Gastovski, nemlig viktigheten av at man mister alt man har klart å samle om man dør. Hammer er den som er tydeligst på dette, han svarer eksempelvis følgende når han blir spurt om hvilke spill han liker:

*Eh, varierer. Jeg liker jo sånne overlevelsesspill med en liten miks av, ja, litt sånn krigsinnspirert spill. Sånne ting som DayZ-modden var. Liker for eksempel ikke så veldig godt spill som Battlefield og sånn, fordi når jeg har prøvd det så har det. Eller, jeg har jo spilt det med venner og da virket det veldig som at det var sånn... Det var på en måte ingen konsekvenser av å dø, for du kan bare begynne på nytt igjen med alt du hadde før du døde. Så, jeg ble veldig tiltrukket av akkurat det, og jeg hadde savnet det fra.... eller det hadde jeg savnet da, ehm. og det fikk jeg på en måte med DayZ-modden, at selv om du kunne begynne på nytt, så hadde det konsekvenser utover det at du døde en gang da. Alt du hadde brukt veldig lang tid på å skaffe deg og sånn, det forsvant. - Hammer*

Gastovskis fremstilling er noe mer indirekte når han blir spurt om hva det er med DayZ som tiltaler ham:

*Det er liksom det at det har mange faser da. For eksempel det å være helt naken og redd i starten, det er ordentlig spennende å spurte rundt og grafse til seg det som er og, stikke hull på en boks å suge det i seg og, passe på at du ikke sulter og fryser ihjel og sånne ting. Etterhvert så begynner du å gå over i en sånn selvsikkerhet, og da er det et helt nytt gameplay... også er siste tredjedelen på en måte paranoia da, for da har jeg så bra utstyr at jeg ikke har lyst til å miste det... så det er nesten tre spill i ett nesten. - Gastovski*

På oppfølgingsspørsmål om det at man mister alt er avgjørende for opplevelsen, svarer han konstant ja. Gastovskis svar er også interessant fordi det gir et klart bilde på hvilken effekt det at man risikerer å miste alt man har opparbeidet seg har på spillet og spillopplevelsen, men også på hvilken effekt det har på selve spillestilen. Her er det mer vanskelig å finne hjelp i teorien, noe jeg vil komme tilbake til i konklusjonen.

Helt avslutningsvis, vil jeg også trekke frem at samtlige av informantene vektlegger det sosiale aspektet som viktig for at de spiller ARMA og DayZ på ulikt vis, dette vil jeg diskutere nærmere i kapittel 5. I tillegg vektlegger informantene også muligheten til å benytte seg av brukergenerert innhold som viktig, og dette vil videre diskuteres i kapittel 6.

### **4.3: Konklusjon:**

For å oppsummere så går det altså igjen hos mine informanter at realisme og autentisitet er elementer som er viktige for deres spillopplevelse i ARMA, samt muligheten for å spille med andre. Åpenheten og friheten både ARMA og DayZ tilbyr, er også noe spillere av begge spillene legger vekt på, i tillegg til muligheten for å skape egne historier direkte. I tillegg har vi også sett at konsekvenser ved å dø er et sentralt element hos Gastovsky og Hammer, noe som også kan sees i lys av det jeg tidligere har argumentert for i forhold til hvordan spillenes systemer for interaksjon har direkte innvirkning på hvordan spillere konsumerer spillet. Et poeng som også understrekes av det at Gastovski vektlegger det faktum at tilgangen på mediet forutsetter at publikum mestrer verket det er snakk om, og at evnene man behøver for å mestre et verk kan være forskjellig fra spill til spill. I tillegg vektlegger også alle informantene muligheten til å spille med andre som viktig. I tillegg later det til at brukergenerert innhold er en viktig faktor for en stor del av ARMA-spillere, men i mindre grad spillere av DayZ.

Men samtidig som man kan se at enkelte av Bartles begreper kan være med på å beskrive enkelte elementer som tiltrekker spillere til DayZ og ARMA, så som socializer, roleplayer og explorer, så viser også materialet at begrepsapparatet ikke greier å favne store deler av det som ser ut til å motivere de som spiller ARMA og DayZ. Det har samtidig vært vanskelig å oppdrive teoretiske perspektiver som gir et dekkende og godt begrepsapparat som kan bidra til å belyse disse elementene hos mine informanter. Autentisitet og realisme er som sagt to nøkkelbegreper, i tillegg til at flere gir helt klare indikasjoner til rent spillmekaniske elementer som viktige. Gastovsky og Hammer er kanskje de mest tydelige eksemplene på dette, deres vektlegging av det at man mister alt ved at man dør, er viktig å ta med seg. Det er bare et eksempel på at spillmekaniske trekk kan være med på å definere spillopplevelsen, samt avgjøre hvilke spillere spillet tiltrekker seg. Videre er det også klare indikasjoner på at mine informanter setter pris på spill som lar dem definere hvordan de skal spille det. Med utgangspunkt i Lie og Sørensen (1996) og Boczkowski (1999) burde man kunne forvente at ulike spillere inkorporerer og tilpasser spillet til sin egen virkelighet, men det at de samtidig også aktivt er opptatt av muligheten for å gjøre det er et interessant funn.

Ellers har vi også sett at det er en mulighet for at dataspill kan brukes som kulturell distinksjon som definert av Bourdieu (1995), men jeg synes grunnlaget for å trekke en slik slutning er tynt. Det samme gjelder også i forhold til hvorvidt vi kan se på dataspill som en form for kommunikasjon mellom skaper og spiller og at dette er uttrykk for sosiabilitet, men det er allikevel en interessant tanke (Simmel, 1949). De viktigste funnene i dette kapitlet blir derfor at spillets egenart er av betydning når man skal studere spillfeltet, samt at vi trenger et mer omfattende begrepsapparat for å forstå ulike motivasjonsfaktorer og spillestiler hos de som spiller dataspill. Materialet er samtidig ikke omfattende nok til å kunne gi grunnlag for et slikt begrepsapparat.

## 5.0: Viktigheten av sosialt samspill

Som kapitel 4 viser, er det å spille sammen med andre et sentralt element hos mine informanter. I dette kapitlet vil jeg derfor undersøke hvilken rolle dette samspillet har for mine informanter. Jeg vil derfor se på hvordan mine informanter forstår og verdsetter det sosiale elementet ved å spille sammen med andre, samt hvordan det sosiale organiseres ut i fra hvilken spillergruppe informantene tilhører. Kapitlet åpner med å redegjøre for begrepene «organisert» og «tilbakeleent» spill i kapitel 5.1, og vil videre gå grundigere inn i hvordan informantene vektlegger det sosiale aspektet for hvorfor de spiller ARMA og DayZ. Til slutt vil kapitlet kunne ut i en oppsummering og en konklusjon.

### 5.1 Organisert spill eller tilbakeleent lek?

Det ble tidlig klart i arbeidet med denne datamaterialet at de ulike informantene var ute etter ulike ting når de spilte dataspill. I all hovedsak fordeler de seg i to kategorier, Taylors (2006) begrep om «hardcore-» og «casualspillere» blir derfor sentrale for denne diskusjonen.

De to gruppene som etter hvert ble synlige i materialet, fordeler seg i all hovedsak i to kategorier på bakgrunn av et sentralt element, nemlig hvordan disse velger å organisere samspillet med andre spillere. Den ene gruppen, som er den gruppen jeg opplever ligger nærmest Taylors (2006) «casualspillere» kjennetegnes ved at de spiller mer tilgjengelige spillmoduser sammen med venner. Den andre gruppen, som da samsvarer mest med Taylors (2006) «hardcore»-begrep spiller derimot spillmoduser som krever planlegging og organisering, og disse spillerne spiller i organiserte communities med folk de ikke kjenner fra før. Grunnen til at jeg føler denne operasjonaliseringen av hardcore- og casualbegrepene er mer presis, er at de to begrepene ikke evner å beskrive de fenomen jeg mener å finne dekning for i materialet. Jeg vil også trekke frem at selv om de to gruppene ser ut til å være forholdsvis adskilt, så spiller en del av hardcorespillerne mer tilgjengelige spillmoduser i mellom de planlagte spillene. Jeg har derfor valgt å operasjonalisere hardcorespillere som «organiserte spillere» og casualspillere som «tilbakeleente spillere».

Det interessante i denne sammenhengen er nettopp det faktum at det i stor grad er spilltekniske elementer som skiller de to gruppene fra hverandre, dette styrker funnet i kapitel 4 om at spillets karakter og egenart er avgjørende for hvilket publikum det har. Det blir derfor viktig å understreke

at spill som medium på dette punktet skiller seg klart fra andre medier som film, TV og bøker, hvor kommunikasjonen er begrenset som enveiskommunikasjon fra skaper til publikum. Ulike spill bruker ulike narrative og spilltekniske grep i tillegg til at spillere reagerer og agerer på ulike måter, selv innad i samme spill. Brukergenerert innhold utvider denne faktoren videre, ved at spillere kan gå inn i spillets oppbygning og endre det radikalt fra originalproduktet. I tillegg gir også flerspillermoduser muligheten for spillere til å kommunisere og agere med hverandre, men også her er det forskjeller fra spill til spill. Det er altså avgjørende for å forstå miljøene knyttet til ARMA og DayZ at man tar hensyn til ARMA og DayZs egenart. I lys av Lie og Sørensen (1996) og Boczkowski (1999) så ser det ut til at spillenes egenart er med på å sette rammene for hvordan spillene sosialiseres, selv om bildet vil utvides noe i kapittel 6.

Dette er også et viktig element å ta hensyn til når man som forsker forholder seg til tidligere arbeid på dataspill hvor forskningen har tatt utgangspunkt i andre titler. Det at datamaterialet i denne oppgaven gir en indikasjon på at spillmekaniske elementer har betydning for interaksjonen mellom spillere er derfor viktig å ha i bunn videre i analysen.

Det ble nemlig svært tydelig relativt tidlig i arbeidet med intervjuene at det var en klar sammenheng mellom hvilke spillmoduser informantene foretrakk og i hvilken grad informantene spilte spillet organisert i definerte communitier eller om de spilte sammen med venner eller tilfeldige de møtte på nettet. En tydelig tendens i materialet er nemlig at de mer organiserte spillerne samtidig også spiller spillmoduser som krever mer av dem som spillere. Spillmoduser som forutsetter større grad av samarbeid og som er av høy kompleksitet sammenfaller med organiserte spillere, mens mer tilgjengelige spillmoduser som ikke forutsetter like høy grad av samarbeid og som er mindre komplekse tiltrekker seg i større grad casual-spillere. I tillegg kommer det også frem at de organiserte spillerne først og fremst organiserer seg med et mål om å oppnå en viss form for gameplay, mens de mer tilbakelente spillerne først og fremst spiller sammen med folk de kjenner fra før enkelt og greit for å finne på noe sammen. Her er det mulig å trekke klare linjer opp mot Simmels (1949) begrep om sosiabilitet, men det er også et element av Bourdieu (1995) her. Simmel legger vekt på at sosiabilitet forutsetter at deltagerne i en gitt sosial situasjon går inn i situasjonen med et formål om at alle skal ha likt utbytte av aktiviteten som foregår, og han trekker også frem at dette forutsetter at de ulike deltagerne har en felles forståelse og felles verdier for det som skjer. I korte trekk, like barn leker altså best. I Simmels verden vil altså det at spillere med en felles forståelse og felles mål spiller sammen, og at det finnes ulike grupper med ulike mål være et utslag

av sosiabilitet i praksis. Men med utgangspunkt i Bourdieu kan man både se tegn til distinksjon her, samt fortolke verdiene spillerne legger vekt på kan være uttrykk for kulturell kapital. Men når man tar hensyn til at det også en del av de organiserte spillerne som også spiller mer casual-orienterte spillmoduser i mellom organiserte spill, så fremstår det som vanskelig å ta utgangspunkt i Bourdieu her. Om organisert spill gir høyere sosial og kulturell kapital, og brukes for å skape distinksjon mellom disse gruppene, så skulle man forvente at skillene mellom gruppene var tydeligere. I denne sammenhengen fremstår Kerry igjen som interessant, han begynte nemlig å spille DayZ sammen med en gruppe venner før han begynte å spille organisert, og han kan fortelle følgende om tiden han spilte DayZ:

*Our sessions of DayZ was never organized in anything part from people would like «we should play DayZ» and then suddenly we do. The group of people, I hesitate to call it a community, but it is, it's basicly since before I got ARMA, it's really old. We have a skype chat with somewhere between 10 and 20 people in it, depending on the time of day so to speak. That's just, people, you know, who exist in a skype chat. It's more like a close circle of friends. I don't know what to compare it to, because I feel like it's a relatively new experience having, like, to the human condition, so to speak, to having a close circle of friends that is composed of people from North America, Scotland, Sweden, everywhere. Yeah, it's a bit weird. - Kerry*

Det sosiale aspektet er med andre ord med på å definere spillestilen i den aktuelle sammenhengen, i tillegg til at det også åpenbart går andre veien. Kerry trekker også frem noe annet interessant i denne sammenhengen, på spørsmål om det var DayZ som fikk ham interessert i å spille ARMA, svarer han nemlig følgende:

*Yeah, I think that is a good way to put it. Because the problem I had with ARMA, it's not really a problem, it's a requirement. You have to have people to play ARMA with and it's basically like 10 minimum, or the game isn't interesting. There aren't many ways to run an ARMA game without being booring with a small amount of players... you have to have a large amount of players for it to be interesting allmost allways. And DayZ was the first time I really played the game where you could have 30, 40, 50 people you don't know, and still have the game be interesting. So it was basicly like... There wheren't many public games so to speak, that where interesting to jump into, but DayZ was one of them. - Kerry*

Med andre ord forutsetter ARMA i stor grad organisert samspill for å kunne være attraktivt, DayZ

kunne tilby en måte å spille ARMA på som ikke forutsatte en stor gruppe mennesker som evnet å samarbeide, og som på den måten var lettere tilgjengelig for nye spillere. Dette er også et element som både Kerry, men også andre legger vekt på i forhold til hvordan DayZ har påvirket miljøet knyttet til ARMA. Flere trekker nemlig frem DayZs evne til å demonstrere hva ARMA kan tilby på en måte som ikke var gjort tidligere, og at dette kan fungere som rekrutteringsgrunnlag også for de organiserte spillerne. Også her trekker informantene frem at det i stor grad er snakk om to store spillegrupper som ellers har lite med hverandre å gjøre, og på den måten mener informantene samtidig at DayZ har hatt lite innflytelse på det miljøet som var der før DayZ kom, men at det i tillegg har oppstått et nytt, mer tilbakelemt miljø som eksisterer på siden av det gamle, mer organiserte miljøet. Det er altså en viss separasjon mellom de to gruppene, men igjen ser det ut til at Simmel trekker det lengste strået da ingen av de organiserte informantene utviser noen form for elitistiske holdninger overfor de tilbakelemt spillerne.

Hos de av informantene som spiller organisert, hvilket er Stavrou, O'hara, Armstrong, Lightfoot og Kerry, er det stort samsvar rundt nettopp spillestilen deres og hvordan de organiserer det sosiale. Men det er spesielt en av disse som utmerker seg litt ekstra i denne sammenhengen, nemlig Armstrong. Armstrong har som tidligere nevnt bakgrunn fra kompetativ e-sport fra før, og han skiller seg merkbart ut ved at han vektlegger effektivt spill i enda større grad enn de øvrige organiserte spillerne. I likhet med de andre organiserte spillerne, orienterer spillekveldene i hans community rundt spesiellagede oppdrag hvor samarbeid og kommunikasjonen står i fokus. Han beskriver nemlig sitt favorittaspekt med ARMA på følgende måte:

*For me, I think it's actually the community and the coop and the teamwork and everything we do with it rather than ARMA itself... So you can play ARMA very easily, or you can do what we've done with hundreds and hundreds of hours of training of military tactics, and play it better, more effectively... and it's that I like about it. - Armstrong*

Han forteller også at spillmodusen de spiller hele tiden er i utvikling, hvor formålet er å skape en så realistisk og utfordrende setting som mulig. Spillestilen deres er altså under utvikling på ukentlig basis, noe de øvrige blant de organiserte spillerne ser ut til å ha et noe mer avslappet forhold til.

Når det gjelder de mer tilbakelemt informantene, Hammer, Gastovski og Miller er det ingen av dem som spiller organisert på samme måte som de organiserte spillerne gjør. På lik linje med de organiserte spillerne vektlegger også de tilbakelemt spillerne det sosiale aspektet, men tendensen

her er at de snarere spiller sammen med venner de kjenner fra før. Hammer svarer for eksempel følgende på spørsmål om han spiller i et community:

*Akkurat nå så er det bare en eller to kompisser. Eh... men, på en måte så er det kanskje i et community via en, eller to av dem jeg, to av dem jeg ser på som streamer\*<sup>2</sup>. De støtter jeg med og abonnerer på for å støtte dem økonomisk da - Hammer*

I tillegg svarer Miller følgende på spørsmål om han spiller med venner:

*I just kind of play with my friends and do stuff until we get boored or has to leave or something - Miller*

Sammenligner man svarene fra Miller og Hammer med svarene Armstrong gir, er det ganske tydelig bilde av at det dreier seg om to ulike måter å organisere seg på, i tillegg til at årsakene til at man spiller sammen er anderledes. Det organiserte spillere vektlegger som viktig er konsekvent anderledes hos de mer tilbakelente spillerne. Samtidig er det også verdt å påpeke at tidsbruk ser ut til å være en faktor som har liten betydning for skillet mellom tilbakelente spillere og organiserte spillere. Hos de som spiller organisert, svarer nemlig alle at de enten spiller en eller to kvelder i uken og at disse spillekveldene ofte varer fra 2 til 4 timer. Hos de tilbakelente spillerne er det en mer variert tidsbruk, men det er ingenting som tilsier at de tilbakelente spillerne spiller mindre enn de organiserte, noe man burde forvente om man legger Taylors (2006) begrepsapparat til grunn. Det sentrale poenget her, er vel at de organiserte spillkveldene krever at det gjøres et forarbeid i form av å avtale, lage oppdrag, velge ut mods og lignende. Dette i seg selv begrenser hvor mye tid de organiserte spillerne bruker på å faktisk spille spillet, mens de tilbakelente spillerne først og fremst spiller mer tilgjengelige spillmoduser som ikke krever forarbeid overhode, og følgelig ikke har den samme begrensningen. I forhold til tidligere forståelser av begrepene hardcore og casual er det derfor verdt å påpeke denne forskjellen, men også her kan det være at ARMA av natur er med på å sette grensene for hvor mye forarbeid som kreves.

## **5.2 Viktigheten av sosialt samspill**

Innledningsvis i dette kapitlet vil jeg begynne med en begrepsavklaring. Jeg vil her redegjøre for i

---

<sup>2</sup> : Streaming refererer i denne sammenhengen til tjenester som eksempelvis Twitch.tv, hvor noen spillere gjør liveopptak av spillet og seg selv mens de spiller, hvor hvem som helst kan velge å sitte å se på sendingen. Å se på slike sendinger omtales som å «se på stream» eller «å se på noen som streamer».



hvilken grad mine informanter spiller DayZ og ARMA alene eller sammen med andre. I denne sammenhengen må det å spille alene forstås riktig, all den tid man i flerspillermoduser alltid vil spille på servere hvor det finnes andre menneskelige medspillere og/eller motspillere. I denne sammenhengen forstås det å spille sammen med andre ved at man spiller sammen med noen man har direkte kontakt med og som man har en eller annen form for relasjon til. Å spille sammen med folk man ikke kjenner på offentlige servere regnes som å spille alene. Det utelukker ikke samtidig muligheten for å spille enkeltspillerdelen i ARMA fullstendig alene, men distinksjonen er viktig fordi det er umulig å spille DayZ fullstendig alene, siden DayZ er et flerspillerspill. Altså forstås det å spille sammen med andre som enten å spille sammen med venner, eller å spille sammen med andre medlemmer i et community.

Som kapitel 5 viser, så er det å spille sammen med andre en fellesnevner for begge gruppene. Den eneste av informantene som rapporterer at han bruker en del tid på å spille alene er Hammer, og han sier:

*Eh... Jeg... Det er kanskje litt fifty fifty for tida, for sånn sum sumarium, men jeg spiller nesten ikke eh... alene, egentlig, hvis jeg kan unngå det. For at hvis jeg må spille alene, så ser jeg gjerne på stream i stedet. Jeg har jo noen jeg følger som jeg liker å se på, som er veldig informative og har lært meg veldig mye om spillet, detaljer som du ikke nødvendigvis plukker opp av deg selv da... For dem har studert, ja... ehmm, feks, eh, ja, hvordan ulike, ja kulebane og sånne ting da, som forskjellig våken kan ha og sånn. Veldig mange tips som du kanskje ikke plukker opp fordi du ikke gidder å lese gamefiles og sånn da. - Hammer*

På oppfølgings spørsmål om han foretrekker å spille sammen med andre svarer han kontant ja.

Utover dette ene sitatet fra Hammer, er det ingen som rapporterer at de spiller alene i noen utstrakt grad, men flere rapporterer at de spilte en del alene tidligere, som eksempelvis sitatene som er trukket frem av Lightfoot i kapitel 4 demonstrerer. Allikevel rapporterer Miller at han bruker en del tid på spillet alene, men at denne tiden først og fremst handler om å teste kompatibiliteten hans egen mod har til annet brukergenerert innhold. I tillegg svarer han litt tidligere på spørsmål om hva han spiller mest av av DayZ og ARMA:

*Probably ARMA, I do play, alot of my ARMA time is like screwing around in the editor and like doing my mods and stuff, but DayZ is like, I actually play the game there. - Miller*

Nettopp fordi Miller så tydelig klargjør at tiden han bruker på enkeltspillerdelen i ARMA først og fremst er av praktisk karakter, det vil si at han tester sitt eget innhold for funksjonalitet og feil, regner jeg derfor dette for å ikke være spilling i den forstand som ligger til grunn for analysen. Utover dette rapporterer han nemlig at han av og til spiller med venner, og at det da dreier seg om spillmoduser som tilhører den tilbakelente kategorien. I Hammers tilfelle er det litt vanskeligere å avskrive tiden han bruker alene for å ikke være relevant, men det er uansett interessant å se at han svarer at han heller bruker tid på å se på andre som spiller via streamingtjenester enn å faktisk bruke tid på å spille alene. Det er uten tvil grunnlag for å hevde at det å spille sammen med andre er en avgjørende motivasjonsfaktor for at mine informanter spiller ARMA og DayZ, selv om både Stavrou, Armstrong og Lightfoot rapporterer at de spilte en del alene i begynnelsen. Sosiabilitet fremstår derfor som en viktig motivasjonsfaktor for å spille på tvers av begge spillertypene.

Videre gir også materialet en unik innsikt i hvordan de organiserte spillerne via å spille i communities har knyttet nye kontakter. Som vi kunne lese i kapittel 5.1, så skiller altså de tilbakelente spillerne og de organiserte spillerne seg fra hverandre ved at de tilbakelente spillerne først og fremst spiller med venner de kjenner fra før. Hos de organiserte spillerne er det allikevel slik at samtlige omtaler viktigheten av det rent sosiale aspektet i tillegg til eventuelle gameplaymessige fordeler det å spille organisert gir. Både Stavrou, O'hara, Armstrong, Kerry og Lightfoot omtaler medspillere i communitiene som de har blitt kjent med som venner. Stavrou, Armstrong og O'hara forteller også at de har møtt flere i virkeligheten, mens Lightfoot forteller at de har planlagt å møtes, selv om det enda ikke har blitt noe av.

Selv hos Armstrong, som kanskje er den som legger mest vekt på rene praktiske fordeler av å spille sammen med andre i en organisert setting, vektlegger vennskap og relasjoner tungt. På spørsmål om han har relasjoner til medlemmer utenfor spillet svarer han følgende:

*Yep, I've met quite a few of them out in the real world, we met in germany as part of gamescom, where they where announcing and had ARMA III alpha there. So we went over there to play the new game and met them, wondered around in the woods with them and threw condoms full of chalk and all sorts of crazy things in the woods we used for smoke bombs and other things so... Yeah, I do.*

– Armstrong

–

Videre svarer han følgende på hvorvidt det sosiale aspektet er viktig for ham:

*I very much think it's a social thing as well. It's not just about grabbing alot of people and putting them into the game, they also have to be the right people. and then once you go about adding the tactics as well, the gameplay itself improves, but really it's also about cohercion... as a community we are not just trying to play the game well, we are also trying to create a group of friends who plays the game together. - Armstrong*

Mye av det samme finner man også hos Kerry. Kerry forteller nemlig at han har fått venner i FOLK ARP utover de vennene han innledningsvis introduserte FOLK ARP for. Han redegjør så for hvordan det å være medlem av et skytterlag gjør at man tilbringer mye dødtid sammen med de øvrige i skytterlaget, og på den måten lett havner i samtaler med de andre i laget som også går ut over rent spillmessige tema. På spørsmål om det sosiale aspektet er viktig for ham svarer han videre:

*[...]So what the game becomes, what you get out of the game, really depends on what you put into the game. What we put into the game is people, as in of course, our selves, in the most obvious sense. And I find that there is a very small amount of interest to get out of the game, simply by taking a scenario and then putting one person into the game and seeing what that one person can do. Because what one person can do in the game is very limited, because it's a war simulator. If your in a plane, one of the enemy AI can bring it down with a rocket and your dead, if your in a tank, you can drive the tank, shoot from the tank, or look out from the tank, but you can't do all three. So it's really, really limited what you can do as one person in ARMA really, and I think that is one of the larger reasons why it's so important to have more people, it's because, you cant do much as one person. - Kerry*

Når jeg så påpeker at dette er spillmekaniske fordeler, og så spør om det også er sosiale fordeler, svarer han videre:

*Yes, exactly... the key to getting a well operating tank is of course for example to have the commander be well communicated with the gunner and the driver and what not. But also, as an added bonus, when there is nothing to commandèr, gunner or driver about, if your just told to sit and wait, it is completely vital that for the next 10, 15, 20 minutes that you don't just do nothing. Because if you do nothing, your not going to play the next time, because it's a waste of time... so in that period of time you just talk to your comrades so to speak. and it really helps me with downtime, of wich there is alot of in ARMA, to have an interesting group of people to talk to. - Kerry*

Både Kerry og Armstrong berører noen viktige aspekter her. Når Armstrong peker på at det ikke bare handler om å få tak på folk, men at det også er snakk om å få tak i riktige folk, berører han noe som virker å være sentralt for de øvrige informantene også. Kameratskapet og samholdet som beskrives av alle informantene virker å være en sentral del av opplevelsen og årsaken til at de engasjerer seg i den grad de gjør. Igjen underbygger disse funnene den sentrale rollen sosiabilitet ser ut til å spille som motivasjonsfaktor for mine informanter. Samtidig viser også svarene fra de organiserte spillerne at det å spille organisert kan gi avkastning i sosial kapital (Simmel, 1949, Bourdieu, 2006). I tillegg er det også flere som peker på at sammensetningen av communityet er viktig, eksempelvis sier Stavrou følgende om viktigheten av communityet for hans engasjement:

*It's very important, because I think there is a wide range of communities that play arma at the moment, ranging from those who are absolute realism nuts and who you know, trying to, they are frustrated non-military people trying to be military. And they insist on compulsory training and calling people sir and all this kind of ridiculous quasi military stuff. That's one end of the spectrum and the other spectrum, wich is our group I think... Wich is organized gameplay, so we try and keep things organized and controlled so that people have a good time... but we don't insist on all this kind of silliness around saluting or ranks or anything like that. It's just all about a bunch of people who love the game, getting together, playing it in an organized fashion two nights a week in order to have a lot of fun together. So because I am with one of these kind of relaxed groups, it's very important for my enjoyment of the game. - Stavrou*

Selv om dette er mer i overført betydning, viser variasjonen som Stavrou her poengterer, at en stor del av det å skape et velfungerende community handler om å finne personer som har en mentalitet som stemmer overens med de øvrige i communityet, noe som igjen rimer godt med Simmel. Ser man i tillegg Stavrou og Armstrongs uttalelser i sammenheng med Kerrys fokus på viktigheten av å være flere, i tillegg til hans poeng om at ARMA medfører en del dødtid som mer eller mindre forutsetter sosialisering virker det som om det ligger et viktig element her. Det sosiale aspektet er utvilsomt viktig for både de tilbaketente og organiserte spillerne, men når det gjelder de organiserte spillerne er det også tydelig at gruppen består av mennesker som fungerer sammen og som går over ens. At alle informantene i tillegg omtaler flere av medlemmene i sine respektive communities som venner, at de har kontakt utenfor spillet og at enkelte i tillegg har møtt dem i sosiale sammenhenger utenfor spillet gir et klart bilde av at samhold og kameratskap spiller en viktig rolle.

### 5.3 DayZ og innflytelsen på spillerbasen

DayZ representerte en ny måte å spille ARMA på som tidligere ingen hadde sett. Som Kerry sier i et sitat i kapittel 5.1:

*[...]And DayZ was the first time I really played the game where you could have 30, 40, 50 people you don't know, and still have the game be interesting.[...] - Kerry*

DayZ tilbød en måte å spille ARMA på som var ny, og som ble utrolig populær. Som redegjort for i innledningen, ble DayZ på kort tid svært populært. Det er rimelig å anta at en del av denne nye spillergruppen, som Kerry er en representant for, etterhvert også har funnet veien inn i ARMA. I etterkant av DayZs tilblivelse har man også sett en rekke andre spillmoduser som muliggjør en mer tilbakeleent spillestil enn det som det har vært tradisjon for i ARMA-miljøet. Innflytelsen DayZ har hatt på ARMA som spillserie er noe alle informantene som spiller ARMA har en formening om, og det er disse jeg skal presentere her. Hos de to informantene som utelukkende spiller DayZ, har ingen av dem noe direkte formening om hvorvidt DayZ har påvirket ARMA-miljøet, nettopp fordi de ikke spiller ARMA. Hos de andre vil jeg innledningsvis trekke frem Stavrous svar:

*I think what it did is it certainly brought a whole bunch of new players to the game that probably would not have picked it up off the shelf or through steam or what ever distribution mechanism. Uhm, so a lot of people came into the community through DayZ, they realized the sort of potential of the engine, uhm, perhaps met a few other people ingame, and then as a result began to, you know, join other communities. So, I think definately that DayZ changed the game, yeah!*

*I think it also changed the game in that people, uhm, I think people began to understand how important mods feature into the game as well, because this is a mod that went so sucessful you know. Alot of people realized that uhm, I think got inspired I think to become mod makers. - Stavrou*

Som vi ser, trekker Stavrou også frem at DayZ sannsynligvis har introdusert mange nye spillere for ARMA universet og på den måten medført rekruttering for det organiserte miljøet. Den samme tendensen peker også Lightfoot på når han blir spurt om det samme, det mer tilbakeleente spillmodusene ble først populære i etterkant av DayZ i følge ham, og DayZ startet denne trenden. Armstrong påpeker også mye av det samme, han svarer:

*Well, DayZ certainly brought a large influx of people into ARMA II. It made it the best seller for a long period of time, you saw a lot of players turn up and play just DayZ. and that also then caused a massive influx of people into the ARMA III alpha as well. The end result of that is that my last community they had a large influx of players who had only played DayZ in ARMA II, that never played the realism game, they never found that, yet they found these realism mods. So I think it made the community quite a lot larger. I don't know if it particularly changed it in any way, other than the fact that it got bigger.*

*But I wouldn't kind of say that it changed particularly the types of people in it. You know, I don't really have the numbers to determine how many people are off just playing wasteland and DayZ and these sorts of things vs. playing in communities like ours. I would guess that the realism end is a much smaller part of it, where as in ARMA II before DayZ, that was pretty much what everybody was doing. But that's probably still the case that the realism is probably now a vastly larger group that it was before but it's still hidden as it allways was. But now there is this whole set of other game modes that alot of people are playing, including DayZ. - Armstrong*

Armstrong er med andre ord svært samstemt med Lightfoot og Stavrou, og Kerry føyer seg også inn i rekken med lignende svar. Armstrong peker også på noe interessant når han trekker frem sammensetningen av ARMA-miljøet. Selv om de tilbakelente spillerne kanskje er i flertall hos de som spiller ARMA i dag, så har også DayZ medført at også de organiserte spillergruppene har vokst, og i dag er større enn de tidligere var. Det er bare forholdet mellom de to gruppene som har endret seg, fordi den tilbakelente gruppen har vokst signifikant mer enn den organiserte. Allikevel er det et sentralt poeng at også de organiserte har vokst. I tillegg poengterer Miller at han tror de to gruppene i stor grad holder seg for seg selv, og at de påvirker hverandre i liten grad.

Den eneste av informantene som har noe negativt å si om innflytelsen til DayZ er O'hara:

*As a game mode, I think it's negative. Because you have all these DayZ players who doesn't know how to correctly play the ARMA milsim. But as a modder and as a community leader I also say I don't think ARMA III would have been at the standard it is today without DayZ because it was a big financial boost for Bohemia Interactive with DayZ. So I think as a modder and as a community leader that it was pretty important what DayZ did and how it effected ARMA, but as a normal player I would say, ok, it's not that good. - O'hara*

Det er allikevel lite å hente ut av dette sitatet, annet enn at det finnes negativt ladede meninger om DayZs innflytelse. O'hara gir ingen forklaring på hvorfor han mener det er negativt, ut over at DayZ-spillere ikke vet hvordan man «korrekt» spiller ARMA som simulator. O'haras svar er den eneste indikasjonen for at noen spillere har en hiarkisk forståelse av forholdet mellom tilbakelente og organiserte spillere. Det er i det hele tatt lite som indikerer at Bourdieus (2006) distinksjonsanalyse er spesielt anvendbar i denne sammenhengen, selv om hans kapitalbegreper også kan benyttes her. Det er tydelig at de organiserte spillerne verdsetter struktur, realisme og mer krevende spillmoduser, så det er absolutt mulig å hevde at dette er eksempler på kulturell og symbolsk kapital. Men det er derimot lite som tyder på at de organiserte spillerne aktivt forsøker å distansere seg fra de tilbakelente spillerne. Igjen vil jeg minne om at enkelte av dem også spiller tilbakelente spillmoduser i mellom spill og at de fleste ser ut til å se på den voksende gruppen av tilbakelente spillere som et rekrutteringsgrunnlag. Det virker allikevel som Bourdieus (2006) kapitalbegreper kan bidra til å belyse hvilke verdier ulike spillere verdsetter når de søker etter andre å spille med.

Oppsummert virker det derfor som om innflytelsen DayZ har hatt på ARMA har medført en større rekruttering til spillet i sin helhet, og til begge spillegruppene. Materialet gir en indikasjon på at DayZ i det hele tatt kan ses på som opphavet til at det i det hele tatt finnes tilbakelente spillere, men samtidig ser det også til at DayZ har medført økt rekruttering til de organiserte gruppene også. I tillegg virker det som om de to gruppene i liten grad påvirker hverandre, men at det finnes overlapp mellom dem. Som tidligere vist i oppgaven er det enkelte av de organiserte spillerne som spiller mer tilbakelente spillmoduser mellom organiserte spill. I tillegg er Kerry et eksempel på en spiller som har startet som tilbakelemt spiller, men som har blitt rekruttert til organisert spill.

## **5.4: Konklusjon**

Det første funnet jeg vil trekke frem som viktig i dette kapitlet er operasjonaliseringen av begrepene «hardcore» og «casual» (Taylor, 2006). Begrepenes begrensninger gjorde seg svært tidlig synlige i analysen, og behovet for å tilpasse dem til ARMA og DayZs egenart ble tydelig. Mine begreper, tilbakelente spillere og organiserte spillere er intuitive og mer dekkende for denne situasjonen. Samtidig indikerer nettopp mitt behov for å tilpasse dem til mitt datasett at mine begreper også må tilpasses andre spill hvor disses egenart kan ha innflytelse på hvordan spillere organiserer seg sosialt.

kapitel 5 ser videre ut til å befeste kapitel 4s hovedfunn om at spillets egenart er med på å sette

rammene for hvilke spillere det enkelte spill tiltrekker. Om vi så ser de øvrige funnene i dette kapitlet i sammenheng med Bourdieu (2006) og Simmel (1949), så fremstår det som et ganske solid funn at å spille ARMA og DayZ i stor grad handler om å tilfredsstille sosiale behov. Samtidig ser vi også at begge gruppene vektlegger viktigheten av å spille med andre som ligner dem både som mennesker men også i forhold til hvilken spillestil de har. Jeg har også trukket frem mange indikasjoner på at de organiserte spillerne og de tilbakelente spillerne i stor grad holder seg adskilt fra hverandre, og at de to gruppene i stor grad verdsetter ulike ting. Det er altså grunnlag for å hevde at symbolsk kapital spiller en rolle, men det virker iallefall ikke som om informantene bevisst bruker sin symbolske kapital for å distansere seg eller posisjonere seg i et sosialt hierarki, men at det snarere dreier seg om et behov for et felles verdigrunnlag med de man spiller sammen med. Det eneste unntaket som gir noen som helst indikasjon på at man distanserer seg fra tilbakelente spillere, er i sitatet hentet fra O'hara. Allikevel utelukker ikke materialet at kulturell og symbolsk kapital er uten betydning, men det ser snarere ut til å være faktorer som indikerer hvilke verdier spillerne verdsetter når de spiller sammen med andre.

Det virker derfor som om Simmels (1949) sosiabilitetsbegrep og hans hang til at «like barn leker best» vil være den forklaringen som rimer mest med datamaterialet. Dette understrekes også ved det faktum at enkelte av de organiserte spillerne også spiller tilbakelente spillmoduser mellom de organiserte spillekveldene, i tillegg til det at mange av de organiserte spillerne også påpeker at DayZ har medført økt rekruttering til organiserte communities.

Samtidig virker det også som at de organiserte spillerne har muligheten for å opparbeide seg sosial kapital, siden flere av dem rapporterer at de har kontakt med andre medlemmer i communitiene deres også utenfor spillet. Det virker derimot ikke som om de organiserte spillerne i utgangspunktet begynte å spille med det å møte nye venner som formål, men spillingen har allikevel hatt som følge at de har blitt kjent med nye mennesker de i dag ser på som venner. Helt avslutningsvis vil jeg også påpeke at fordelingen i oppgaven ikke utelukker at det finnes spillere som spiller DayZ og mer tilbakelente spillmoduser på en organisert måte, da jeg er klar over at det finnes communities som eksempelvis er dedikert til DayZ og andre tilbakelente spillmoduser, men datamaterialet demonstrerer fortsatt at spillets egenart spiller en rolle for hvilke spillertyper det tiltrekker seg.



## 6.0: Brukergenerert innhold

Som vi har sett, er brukergenerert innhold noe alle informantene med unntak av de to dedikerte DayZ-spillerne benytter seg av i varierende grad. I dette kapitlet skal jeg derfor innledningsvis se nærmere på hvor viktig brukergenerert innhold er for at mine informanter spiller ARMA, samt hvilket innhold de ulike informantene bruker. Samtidig skal jeg forsøke å finne svar på hva som gjør at de av mine informanter som bruker tid på å skape innhold til ARMA velger å legge arbeid i å faktisk gjøre det. Til slutt i dette kapitlet vil jeg se på relasjonen mellom Bohemia Interactive Studios som selskap og skapere av brukergenerert innhold.

Som nevnt i innledningen, er det nødvendig å skille mellom to hovedtyper brukergenerert innhold, noe som også er reflektert i intervjuene og spørsmålene som er stilt i intervjuene. Grovt inndelt vil dette være «oppdrag» og «mods», hvor førstnevnte refererer til innhold som er skapt ved hjelp av den innebyggede editoren, mens «mods» refereres til innhold som er skapt ved hjelp av verktøy utenfor spillet.

### 6.1: Hvilket innhold bruker informantene?

En ting som gjør seg gjeldende helt til å begynne med, er omfanget og bredden av innhold som mine informanter benytter seg av. De organiserte spillerne har en ting til felles, og det er nemlig at de alle bruker spesialtilpassede oppdrag som enten er laget med den innebyggede editoren, ved hjelp av Zeus-modulen i spillet, eller i Armstrongs tilfelle, som lages ved hjelp av modden MCC. Armstrong svarer beskrivende når han blir spurt om hvilke former for brukergenerert innhold hans community benytter seg av:

*Uhm, so just as in ARMA II, we are primarily defined by using AGM and Taskforce Radio. AGM is a realism mod and task force radio gives us directional speech and realistic radio mechanics... Beyond that we use a variety of weapon mods, additional map mods, extra camoflage and things like that... And MCC, wich is a mission control center that allows us to build missions dynamically... That is, I mean the default one that the game comes with, Zeus, is pretty good. The problem with it is that it ties up a player, so we find that MCC, certainly on our smaller numbers allows us to make a mission and let it run itself, where with Zeus is a bit more, playing as the dungeon master, wich we prefer not to do. - Armstrong*

I tillegg svarer Armstrong at hans community benytter seg av opp mot 30 ulike mods når de spiller, så det er snakk om en ganske omfattende samling av ulikt brukergenerert innhold. O'hara oppgir at han bruker 40 mods, mens Lightfoot er den eneste av de tre som ikke tallfester antall mods. Samtidig har de det til felles at de alle bruker innhold som fokuserer på realisme, på radiosimulering (enten ACRE eller Taskforce Radio), ekstra våpen, utstyr, visuelle effekter og kjøretøy. Av de organiserte spillerne skiller Stavrou og Kerry seg ut ved at de begge spiller i Folk ARP, som ikke benytter seg av så mange mods. Stavrou oppgir ikke hvilke mods han bruker, men Kerry svarer følgende:

*Yeah, I, currently we... unfortunately I suppose, for example we play currently with FOLK ARPS, wich have a very strict, wich is to say, not many mods are allowed. That was the worst sentence that I've ever made... I have currently, very currently... I play with a different compass from outside of the game, that doesn't glare as much because the base game one is very hard to read... There is also a little thing at the buttom of the screen that shows where your friends are in relation to you. Yeah, the shactac hud. There is a lot of small modifications, but there is nothing mayor. [...] - Kerry*

Av de tilbaketrunkne spillerne, er det kun Miller som spiller ARMA i utpreget grad, og han spiller først og fremst uten å bruke mods når han spiller public. Alikevel tester han en del mods i singleplayer-delen, men først og fremst for å teste dem opp mot sin egen mod. Når han spiller, spiller han alikevel spillmoduser som er brukergenererte. Disse spillmodusene tilhører gruppen med innhold som fremstår som en slags hybrid mellom mods og oppdrag. I den grad Hammer spiller ARMA III, er det samme gjeldende for ham også. Hele dette delkapitlet taler egentlig samme sak, sett i forhold til Lie og Sørentzen (1996) og Boczkowski (1999). Selv om vi i forrige kapitel så at spillenes egenart er med på å legge føringer for hvilke spillestiler det muliggjør, så ser vi her den motsatte tendensen. Muligheten for å bruke samt skape eget innhold til spill, gir spillerne frihet til å tilpasse spillet etter egne behov, og dette er altså et element informantene både er svært klare over og svært tydelig viser at de setter pris på. Det betyr samtidig ikke at spill som ikke åpner for brukergenerert innhold ikke kan sosialiseres inn på andre måter enn det skaperne hadde sett for seg, men det viser allikevel at spillenes egenart er med på å sette rammene for hvordan dette kan skje.

## **6.2: Viktigheten av brukergenerert innhold**

Til å åpne dette underkapitlet har jeg valgt å trekke frem et svært beskrivende svar fra Lightfoot, som han avgir på spørsmål om hvor viktig brukergenerert innhold er for hans engasjement i ARMA.

*I would say it's imperrative... because, I mean, ARMA provides a lot, but alot of the things that ARMA provides are in the background and in the platform. You know, so I'll give you some kind of personal aspect and then, you know, my view from my role. So, you know, you see lots and lots of people on the forums complaining; why haven't you got this gun, why haven't you got this, why haven't you done this feature, why haven't you got this vehicle in the game. You know, people want everything. And because of the ARMA III quality, as a fan and as a staff member, I really think that, you know, the ARMA III quality is the best that ARMA has ever had. It takes a lot of time so you know, ARMA provides this great platform where you can have these beautiful vehicles and a massive world, it simulates bullets, you got tank rounds, you got smokes... all these different things that it does, the thing is that it can never fill all of these features with everything you'd ever want, because it would lust be an infinite list you know. You'd be looking at like, «Grand Theft Auto» levels of work. To ever be able to think about producing that amount of content, I think would be the right word. And that's where user generated content comes in.*

*The community kind of, if the community guys want humvees, and we've only done you know, the hunters, because those are the primary focus of us, that's what we are going for, that's the game feel we are going for... Then the community are able to adapt to that much quicker than a company can.*  
*- Lightfoot*

Lightfoots svar er interessant, fordi det, som han selv sier, bygger både på hans erfaring som spiller, men også hans erfaring som en del av selskapet bak spillet. Som han illustrerer, så åpner brukergenerert innhold opp for at mange fler vil kunne få muligheten til å finne den spillopplevelsen de er ute etter, ved å benytte seg av brukergenerert innhold. Utvalget i denne analysen fungerer i utgangspunktet godt som eksempel, spesielt når man har i bakhodet det faktum at DayZ ble til som brukergenerert innhold innledningsvis etterfulgt av en tilflukt av mange nye spillere av en helt annen spillertype. Brukergenerert innhold gir både brukere muligheten til å skreddersy sin egen opplevelse ved å skape innhold selv, men også ved å skape grobunn for et ikke-kommersielt tilbud ved at skapere deler dette innholdet med hverandre. Det er også en svært unison stemning blant alle som spiller ARMA at brukergenerert innhold er avgjørende for deres engasjement i spillet, på tvers av de to spillergruppene, noe som igjen harmonerer med de tidligere funnene i oppgaven. Samtidig er det et annet element i dette sitatet, som jeg har lyst til å bruke noe mer tid på. Lightfoot trekker altså frem at Bohemia som selskap neppe ville hatt anledning til å kunne tilby et like bredt innhold som det skaperne av brukergenerert innhold gjør. Med tanke på hvor sentralt brukergenerert innhold virker å være for mine informanter og med tanke på det

positive synet Lightfoot har, vil man ut i fra et remix-perspektiv kunne se klare tegn på at DayZ som fenomen, men også ARMA alene, er et eksempel på en svært vellykket Remix-kultur (Lessig, 2008). Men jeg tror samtidig at Terranova (2000) ville være uenig. Selv om Bohemia Interactive forsøker å «gi tilbake» med tiltak som Make ARMA not War (som redegjort for i innledningen) og lignende, er det ganske klart at Bohemia ser ut til å være klar over at brukergenerert innhold bidrar til å holde ARMA i livet og også er med på å motivere kjøpere. Allikevel vitner nettopp det faktum at Lightfoot nå jobber i Bohemia Interactive, med tanke på hans bakgrunn, som om Bohemia tar ansvar for å belønne de som har bidratt til deres økonomiske suksess.

Allikevel er det også viktig å påpeke at brukergenerert innhold har fått en så definerende rolle for hva ARMA er, at flere av informantene simpelthen rapporterer at de ikke klarer å se for seg hvordan spillet hadde vært uten brukergenerert innhold. Som Lightfoot svarer på spørsmål om han ville spilt ARMA like mye om det ikke var for brukergenerert innhold:

*Uhm, well. that's a difficult question because I don't think that ARMA... For ARMA not to have the community, it would have to be a different game. You know, some of the main things that ARMA gives... is it gives this amazing platform for people to create stuff... and you know, that's what kind of built up alot of the community and that's twhat encouraged user generated content. And you know, the only wat it wouldn't have that is if the platform wasn't there, and if the platform wasn't there, I don't know. - Lightfoot*

O'haras svar på samme spørsmål understreker også dette poenget ytterligere:

*That's a good question... If you think about what plain ARMA is right now, without any mods and without any custom missions, I wouldn't have played it, it would be booring. For the ARMA franchise it's pretty important, and it's something they've been doing from the beggining, the mod content and the user generated content - Lightfoot*

Det er svært tydelig at muligheten for å spille med brukergenerert innhold er så sentral på tvers av spillergruppene, at det blir sett på som nesten en uadskillelig faktor fra hele spillet. Samtidig ser vi også fra Lightfoots svar, at det i stor grad dreier seg om ARMA sin natur og måten det er utformet og bygget på. Ved å referere til ARMA som en plattform snarere enn ett spill virker det som om han treffer kjernen av hva dette dreier seg om. Dette tyder altså på at det ligger i ARMAs egenart at brukergenerert innhold fremstår som en sentral del. Samtidig er det også her nyansen jeg tidligere

viste til i forhold til typen innhold gjør seg gjeldende. For Kerry og Stavrou, som jeg tidligere har nevnt spiller i communityet FOLK ARPS, så vil brukergenerert innhold bygget med den innebyggede editoren være mer avgjørende enn øvrig innhold i form av mods. Dette siden FOLK legger restriksjoner på hva de tillater av brukergenerert innhold hos sine medlemmer. Men også Kerry legger stor vekt på brukergenerert innhold for hans engasjement i spillet. ARMA-communityet og moddingmiljøet tilknyttet ARMA er derfor uten tvil et eksempel på en velfungerende remix-kultur som ligner veldig på den modellen Lessig (2008) skisserer som den ultimate i sin bok. Når det gjelder Terranova, vil jeg komme tilbake til hans perspektiv nærmere i kapittel 6.4 hvor jeg vil se nærmere på forholdet mellom Bohemia Interactive og skaperne av brukergenerert innhold.

### **6.3 Hvorfor skape innhold?**

Som nevnt tidligere, tar denne oppgaven utgangspunkt i to kategorier brukergenerert innhold, nemlig mods og oppdrag. Hos mine informanter er Miller og O'hara de eneste som først og fremst skaper mods, mens Lightfoot først og fremst lager oppdrag. I tillegg lager Armstrong litt av begge deler, mens Stavrou har bakgrunn som modder, men lager i dag først og fremst oppdrag.

Hos Armstrong, Stavrou og Lightfoot finner man også at disse tre i all hovedsak skaper innhold som i mer eller mindre grad er eksklusive for deres communities, mens Miller og O'hara først og fremst skaper innhold som er offentlig tilgjengelig og som hvem som helst kan benytte seg av. I dette underkapitlet skal vi altså da se på hva det er som gjør at mine informanter legger ned arbeid og krefter i å lage innhold til ARMA, i tillegg til at vi skal se litt på hva informantene opplever som sine styrker samt at vi også skal se litt på hvordan informantene går frem for å lære å skape innhold, samt lære å bli bedre til det.

Fordi Armstrong har bakgrunn med å lage innhold som var offentlig tilgjengelig, men i dag lager innhold som er eksklusivt for communityet han er en del av, fremstår det som naturlig å begynne med ham. Når han blir spurt om hva det var som fikk ham til å begynne å lage innhold svarer han:

*Ahm, I think it was just a passion for the game, having some, you know, some ideas and wanting to see them realized I think. Is really what it was about. - Stavrou*

Han forteller også at han i begynnelsen arbeidet sammen med en gruppe på rundt 10 deltakere som

sammen laget kjøretøy, utstyr, uniformer og lignende basert på amerikanske spesialstyrker. Han forteller videre at filmen «Black hawk down» ble sluppet på den tiden, og at filmen fungerte som videre inspirasjon til flere mods, hvor de laget innhold basert på området og konflikten som var tema for filmen, inkludert et eget kart. Om forholdet til de han laget innhold sammen med, forteller han:

*[...] I guess there was ten of us, ten or twelve of us... and there is something very exciting about working with a bunch of people on the internet to create something. All ten of us were very, very close when we were making this stuff, and we were all feeding off each others energy as well as we made things. - Stavrou*

Det ble også stilt oppfølgingsspørsmål her, for å videre undersøke hvor viktig det sosiale aspektet var for hans engasjement med å skape innhold, hvor han svarer:

*Of course there was, in fact, the social aspect was that we were building this stuff because we wanted to see it, and we got excited about it too. Uhm, but we always knew that we were creating something special that other people would like as well, so we were very excited when making stuff because we knew that other people would get excited as well. And you know, we would share the excitement with each other, we would be testing stuff together and as we were testing stuff we would be talking with each other, you know... The internet really, you know, it can be used for good and it can be used for bad, and I think sometimes when people get together to create content for a game or a project... they work on something together across the internet, it's an example of where the internet truly excels, you know. In bringing dispersed people of different cultural and social backgrounds together, working on something, you know? - Stavrou*

Stavrou legger altså vekt på både gleden av å skape noe sammen med andre i et team, men forteller også om gleden ved å vite at andre kommer til å ha glede av det han har skapt. Han viser også til internettet som en flott arena å muliggjøre slike prosjekter på, og påpeker at internett som arena gjør det mulig å sprengre grenser av kulturell eller sosial art og bringe folk sammen på tvers av disse grensene. Her treffer også Stavrou godt i forhold til Miller og O'hara. Miller sier følgende når han blir spurt om når og hvorfor han begynte å modde:

*Uhm, I don't remember, but I can find out the date I started my threads. I don't know, I thought it was a cool thing to do... Let's go all the way back, and the first thing I did was to start retexturing,*

*uhm, let's see... so I made some trucks green, uhm, and that's pretty much how I started. With truck retexturing and stuff like that. I just wanted to see if I could get it to work. I knew nothing about like, configs and modeling and stuff like that. But, it looked cool... Then I kind of jumped into the project that I am working with now that I started a year ago allmost. It will be the one year anniversary the 17<sup>th</sup> of march, so... it's surprising, I am actually surprised in myself that I've stucked with it for this long. I mean I started and I knew nothing about anything other than my shoddy retextures and now I have modeled my own gear and stuff and... Id say it's a fairly sucessful mod, I know a lot of the big units are using it. But I started that because I know there is a lot of negative feelings towards the part of the game it replaces... I mean, I personally like it, but I've been told that I am the last person that anyone would ever expect to like it, but I do. But alot of people didn't, so I figured it would be a cool way to make a mod, so I did. - Miller*

I likhet med Stavrou, uttrykker også Miller klart at han synes det er gøy at andre setter pris på arbeidet hans og nyter det. I tillegg virker det som om mestringsfølelsen er en viktig faktor hos Miller. Selv om disse ikke er i direkte kontakt med de som bruker innholdet deres, er altså det sosiale en viktig faktor. Igjen ser vi en klar sammenheng med Simmels (1949) begrep om sosiabilitet, selv om det også kan tolkes som uttrykk for at det å skape innhold gir innholdsskaperne sosial kapital (Bourdieu, 2008). Men som sitatet fra Miller viser, så er det å lage mods og innhold krevende arbeid, og jeg opplever det som noe tvilsomt at det å skape gratis innhold til et spill er en effektiv måte å oppnå sosial kapital på. Å skape innhold krever kulturell kapital og teknisk innsikt som jeg vil hevde det er rimelig å anta at kunne vært brukt med større effekt på andre områder om sosial kapital og sosial status fremsto som formålet med å skape innhold.

Videre ser vi av sitatet at det å se at han greier det han har satt seg som mål, er noe han vektlegger ganske tydelig. Det å kunne dele arbeidet sitt for å glede andre, ser også ut til å være viktig for O'hara. Når O'hara blir spurt om hvorfor han publiserer arbeidet sitt offentlig svarer han nemlig:

*Why not? What would be the benefit for me to not publish it? I mean, I don't get anything from it, I don't even put donation links on my stuff. It's a hobby and if I do it, I do it shared. - O'hara*

I tillegg vil jeg også trekke frem at det ligger en del informasjon i hva informantene ikke svarer. O'hara er jo inne på noe, når han sier at han ikke en gang tar i mot donasjoner, samtidig er det ingen av de øvrige som nevner penger i det hele tatt. Det virker derfor til at de av mine informanter som gjør sitt innhold offentlig tilgjengelig, først og fremst motiveres av mestringsfølelse, anerkjennelse

og gleden av å dele resultatet av arbeidet sitt med andre, men ikke av økonomiske årsaker. Ingen av informantene uttrykker at opparbeidelse av kapital er viktig for dem, og det er lite som tyder på at andre former for kapital er sentrale motivasjonsfaktorer eller (Bourdieu, 2008). Det anses derfor som langt mer troverdig at informantene er motivert av å skape glede for andre og derfor er et uttrykk for sosiabilitet (Simmel, 2008). Samtidig viser også sitatet fra Miller igjen et eksempel på hvordan spill inkorporeres og sosialiseres. Han lar seg altså motivere av en misnøye han har registrert med spillet slik det er, og forsøker deretter å tilpasse spillet for å kunne møte denne misnøyen.

Når vi ser på hva som motiverer skapere av innhold som lages eksklusivt til private communities, er informantene i enda større grad samstemte. For å trekke frem Stavrou igjen, når han blir spurt om innholdet han lager i dag blir gjort offentlig tilgjengelig:

*Uhm, well... Look, it's more of... The stuff that we create, alot of it is uploaded to github, wich is a public repository of code. So certainly anyone could grab one of these missions at any time and use it for their community... But we don't publicise our stuff simply because, you know, we believe we have a unique style of play that not everybody wants. Alot of communities play with modifications and so our missions probably wouldn't give them so much. So it's not that we don't want people to use our stuff, it's just that we don't publicise it to much because we don't think people would particularly like it to much, you know (Stavrou, 2015)*

Samtidig virker det også som at motivasjonen først og fremst dreier seg om å møte et spesifikt behov hos det aktuelle komunitiet som fremstår som unikt for dem, Armstrong svarer følgende på hva som fikk ham til å begynne å modde:

*Initially we wanted something and nobody had done it, it hadn't been created before... and we had a problem with the old way of doing it, we desided to fix it. So as a programmer I wen't about designing a different way for us to produce our gear scripts and thus I designed a different system for getting our gear created that was mod based rather than mission based. That allowed us to template missions alot easier and additional map slots quicker. So the underlying problem that drove me to this, I guess, was a dependency issue. Ahm, you have the base game, it has a version, you have mods on top of it, they have versions, and then you have the mission itself that will depend on these things, and because we use MCC we create template missions. Wich depend on all of the existing mods and they also include their own sort of scripts for setting up gear and various*



*markers and other things that are harder to do in mods... so my first experience was to taking a chunk out of that mission and creating a custom mod for it so I could apply it across all our maps... I did the initial work for that and then two others then ported all our gear over to it. (Armstrong, 2015)*

Både det Stavrou forklarer og det Armstrong redegjør for her, samsvarer med de øvrige som lager eksklusivt innhold til sine respektive communities. Det handler altså først og fremst om at innholdet er skapt for å møte et spesifikt behov som oppstår hos de enkelte communitiene. Valget om å ikke publisere innholdet offentlig, taes først og fremst fordi det ikke fremstår som nyttig for andre enn en selv. Det er altså ikke snakk om noen motvilje mot å offentliggjøre arbeidet, men det fremstår som meningsløst fordi det virker tvilsomt at andre vil få bruk for det de lager. Også her kan man forklare noe av motivasjonen med sosiabilitet og ønske om å bidra til en felles opplevelse som svarer til deltageres forventninger, men det er samtidig lite som tyder på at man utelukker andre av behov for å skape distanse til dem (Simmel, 1949, Bourdieu, 2008).

#### **6.4: Relasjonen mellom moddingmiljøet og Bohemia Interactive**

Som vi har sett i løpet av denne analysen, er brukergenerert innhold en sentral del av opplevelsen til de organiserte spillerne, men også hos noen av de tilbakelente spillerne. Allikevel er det slik at mange store spillutviklere så som Electronic Arts, Activision og Ubisoft ikke tillater brukere å lage innhold til deres spill. I denne delen skal jeg forsøke å sette lyset på hvordan forholdet mellom Bohemia interactive og de som lager innhold til spillet fremstår, samt at jeg også vil forsøke å belyse hvorvidt mine informanter mener andre spillere med fordel kan åpne for at brukerne kan lage innhold til deres spill.

Også i dette kapitlet vil jeg begynne med å trekke frem Stavrou, fordi Stavrou var en del av det miljøet som var med på å starte tradisjonen for å skape brukergenerert innhold til Operation Flashpoint, ARMAs spirituelle opphav. Stavrou forteller nemlig om opphavet til miljøet rundt brukergenerert innhold mer eller mindre som en tilfeldighet når han blir spurt om han synes brukergenerert innhold er viktig for hans engasjement for spillet. Han forteller at Bohemia i starten ikke hadde gitt ut modding-verktøy slik de gjør i dag, men at dette kom som følge av at mange spillere begynte å «bryte opp» spillet på egen hånd, for å så endre eller legge til ting selv. Reaksjonen fra Bohemia var først og fremst at de lot seg imponere, men det tok lang tid før spillerne klarte å overtale Bohemia til å dedikere tid til å skape skikkelige verktøy for å lage mods.

Dette er etter min oppfatning av betydning spesielt i forhold til Terranovas (2000) heller pessimistiske syn på brukergenerert innhold. Det faktum at Bohemia opprinnelig ikke oppfordret til eller muliggjorde brukergenerert innhold men valgte å omfavne det når det skjedde, gir en indikasjon på at Bohemias motivasjon fra begynnelsen av har hatt som hovedfokus å åpne for en så inkluderende modell som mulig. Det vil være svært vanskelig å argumentere for at Bohemia aktivt går inn for å utnytte brukergenerert innhold kommersielt og derfor bruker innholdsskaperne som en slags nettslaver, når fenomenet oppsto på initiativ fra skaperne selv. At Bohemia i ettertid har sett at dette har gitt avkastning kommersielt, og at de har gått mer aktivt inn for å muliggjøre brukergenerert innhold er selvsagt med på å komplisere bildet noe. Samtidig vil et perspektiv i tråd med Terranovas analytiske utgangspunkt være en ganske grov underkjennelse av skaperne av brukergenerert innholds autonomitet. Igjen fremstår snarere forholdet mellom Bohemia og skaperne av brukergenerert innhold mer som et eksempel på en velfungerende og likeverdig remix-kultur, spesielt om vi igjen tar høyde for Lightfoots bakgrunn fra moddingmiljøet (Lessig, 2008).

Men hva tenker informantene om måten Bohemia Interactive forholder seg til skapere av brukergenerert innhold på i dag? Vi kan fortsette med å høre hva Stavrou har å si når han blir spurt om han synes måten Bohemia Interactive forholder seg til skapere av brukergenerert innhold er bra. Innledningsvis svarer han nemlig at det er først i det siste han opplever at de virkelig har begynt å tilnærme seg skaperne av brukergenerert innhold, men at det tidligere har vært mange eksempler på at Bohemia har hentet ideer fra brukergenerert innhold uten at modderne som har skapt innholdet har fått anerkjennelse for det. Han peker blant annet på en populær lydmod, og sier følgende:

*[...]I'll give an example, there is this special sound pack that a guy has made, and the sounds are truly excelent. He obviously is some kind of sound engineer and, uhm, he has, this sound pack totally changed the experience in the game. It's like watching a movie in stereo and then maybe going to see the same movie in a huge movie theatre with a proper sound system. Now, the developers have now said «ok, in the next release of new content that we have for the game, it will have new sounds». And of course, the guy spend a lot of time developing this sound pack for the community has I think approached them for a job a couple of times, and they seem to have ignored that. And they also seem to have just decided to go and make a sound pack on their own without involving him, and that's a bit of a pity. I mean, they don't ncesserily need to get every mod maker a job, but it would be nice if they where able to involve some of these key people who contribute quite alot a little bit more into the game... So I think there is still alot for them to learn, but I think ARMA III has probably changed the way they deal with the community. And if they had done things*

*a little bit earlier I think we would have had a different product today. - Stavrou*

Han svarer på et oppfølgings spørsmål allikevel at han synes det er bra at Bohemia Interactive tillater og oppfordrer til brukergenerert innhold. I denne sammenhengen føler jeg allikevel at det er verdt å påpeke at mannen Stavrou omtaler her er kjent som «Lord Jarhead» i miljøet knyttet til ARMA. Modden som her omtales heter JSRS og brukes av flere av informantene, og det stemmer at Jarhead tidligere har gitt uttrykk for at han har følt seg brukt. I ettertid er det allikevel på sin plass å påpeke at han har blitt invitert til å besøke Bohemia Interactive sitt studio i Praha, men at dette har skjedd etter at dette intervjuet ble gjennomført, dette i følge ham selv via releasetråden på ARMA-forumet. Allikevel, her belyser nok Stavrou at Bohemia tidvis kanskje opptre uredelig og har litt uklart forhold i forhold til det å ta andres ideer og arbeid til inntekt for seg selv. Det er nemlig flere spillelementer i ARMA 3 som tidligere har blitt introdusert via moddingmiljøet.

Lord Jarhead blir også omtalt direkte av O'hara, når han blir spurt om det er noe Bohemia Interactive kan gjøre for å bedre forholdet mellom innholdsskapere og selskapet:

*Not for me. But I know for a lot of modders, there is the money making. A big point on their map, I know alot of members that quit modding because of money. Like Lord Jarhead says he has to step down a little bit because he needs to work more, and that could be improved if you could be able to sell your mods or. they switched the monetization for the game servers the first of february. So they are improving it, they are also improving mod content. Dwarden was posting a link on the mod makers channel a few days ago where he said that selling mods in ARMA will come in the future. So, it's not a big point for me because it's fine for me, I get enough from work. But I know it's a big point for alot of modders, and they are improving it... And they are accepting the critisism they get, but I would say that could be improved... But no, I am pretty happy with the game (O'hara, 2015)*

Dette er i utgangspunktet et ganske interessant sitat, ikke bare fordi han uttrykker at han selv er fornøyd med relasjonen mellom innholdsskapere og Bohemia, men først og fremst fordi han trekker frem økonomiske incentiver og Bohemias politikk på området. Som vi så i forrige kapitel, fremstår ikke økonomisk belønning som en viktig motivasjonsfaktor for mine informanter. Svaret fra O'hara, men også svaret fra Stavrou gir allikevel inntrykk av at det kan gjøre det for andre. Måten O'hara velger å formulere seg på, gir også rom for en interessant tolkning. Det virker som om O'hara har inntrykk av at Lord Jarhead har måttet trappe ned fordi han ikke har økonomisk rom for å fortsette med å skape brukergenerert innhold, noe som kan være en indikasjon på at økonomiske motiver

fremstår som sekundære og som en nødvendig konsekvens av hvor stort arbeid det å skape innhold medfører. Dette er i seg selv på langt nær nok til å konkludere hverken den ene veien eller den andre, men det er verdt å legge merke til.

Videre vil jeg også trekke frem hva Armstrong tenker om hvorvidt forholdet mellom Bohemia Interactive og skapere av brukergenerert innhold er godt:

*Not especially... Uhm, unlike most game developers out there, BIS is like amazingly good. But it is surprisingly difficult to raise bugs, get bugs fixed generally... and get help with developing particular things because functions are kind of missing or odd. In addition to that they kind of have a community manager that I would describe as very sirly. He is a very difficult man to work with... I mean, we are also seeing a very recent phenomenon that BI has had performance problems with their game for a very long time. And they've decided to start blaming the problem on the mods themselves. I mean a patch this week we started getting a warning message as we come into our game yesterday that we where all running modded content and that the game could be unstable or behave differently because of it. And they've added underlying variables to track that, and all of this is, in effect going to war with the community over the mods and the performance impact that they have, because BI believes that their game runs well, the rest of the world does not. - Armstrong*

Armstrong skiller seg kraftig fra O'hara på det punktet, litt tidligere i intervjuet svarer nemlig O'hara dette på samme spørsmål:

*Pretty good. Dwarden is a pretty good community manager, and he is basicly the man who talks alot on the skype group. I have him also on my skype chat. I talk alot with him, he is sometimes on my teamspeak, and he is doing it with other communities as well, those that are big enough. Like, with the learning curve that I explained to you with scripting, it's the same with the interaction you have with Bohemia Interactive. So I've met Lightfoot on skype, I've met (Inaudiable) on skype. Even as a friend and I say sometimes to him «It's like 4 oclock, go to bed, go to sleep». It's pretty funny because he is doing a great job for the stuff for what he does. He is available 24/7, you can ask any question you want to «is a bug fixed? Can you look in your internal bug fixer? Is someone even working on it? Has someone even seen it yet?» The interaction between Bohemia Interactive and the modders is great. From my perspective, I don't know how it is for other communities, but from what I can tell, it's good. -O'hara*

Den samme positive innstillingen uttrykker også Miller, samt at de øvrige informantene som ikke er innholdskapere selv, uttrykker også at de har inntrykk av at forholdet mellom innholdskapere og Bohemia Interactive er godt. Det er samtidig interessant å se at på tross av at Armstrong i utgangspunktet er negativ, så påpeker han tidlig at han synes Bohemia Interactive er langt bedre enn de fleste andre spill-selskaper. Men selv om både Armstrong og Stavrou trekker frem negative aspekter i relasjonen mellom selskap og skapere, er samtidig majoriteten av informantene fornøyde med måten Bohemia Interactive forholder seg til skapere på.

Når Lightfoot, som da representerer selskapet, blir spurt det samme spørsmålet svarer han følgende:

*I would like to think that we are really, really supportive. I mean I am sure somebody will find (Inaudible, but negative word), but you know, when we were making DayZ we got a lot of support from Bohemia, and now in my current role... Uhm, I do get quite a bit, I speak regularly to content creators, if they got a problem I try to solve it. We are regularly looking at the feedback tracker and things, to try and solve issues. (Lightfoot, 2015)*

På oppfølgingsspørsmål om i hvilken grad han selv er involvert i oppfølgingen av skapere av brukergenerert innhold svarer han videre:

*Mostly It's just speaking to modders. You know, somebody is going to come and complain at me for something, and I'm the person that takes that rant at midnight and then feeds it back to development in a nice, constructive manner. So; you know, some people, they might find something that's really, really annoying in the game, and they'll hate it and they just need somebody to rant to, and I am that, partly that person. And then, it's more feeding that constructively back into the team, and that would be one of my main tasks with the community. (Lightfoot, 2015)*

Som vi ser, så er Lightfoot klar over at mange er missfornøyde, men han opplever samtidig at han selv og selskapet jobber hardt for å sørge for at forholdet mellom dem og skapere av brukergenerert innhold er godt. Han svarer også videre på spørsmål om det er noe Bohemia kan gjøre for at ting skal bli bedre, at selv om han synes de gjør en god jobb i dag, så tror han at det er mulig å forbedre seg. Han trekker samtidig frem initiativet med Make ARMA not War samt at de ser på muligheten for å la innholdskapere tjene penger på arbeidet de gjør, i tillegg legger han også vekt på at han er åpen for forslag om hva de kan gjøre anderledes.

Selv om det ut i fra hva informantene har sagt er klart at det eksisterer misnøye i forhold til hvordan Bohemia Interactive forholder seg til brukergenerert innhold og skaperne av det, så er det også tydelig at Bohemia gjør mye riktig. I tillegg er det også, om vi skal tro Lightfoot, noe Bohemia selv prioriterer. Dette gir seg også til syne i stor grad i det neste temaet som blir berørt i intervjuene, nemlig hvor vidt informantene opplever at andre spill-selskaper kan ha noe å lære av hvordan Bohemia forholder seg til brukergenerert innhold.

Jeg vil igjen vise til Lightfoot, på spørsmål om andre selskaper kan tjene på å tillate brukergenerert innhold:

*Definately, definately... Uhm, I don't know wether you know, but once, I accidently misquoted the executive producer on Battlefield... I said that he had said something along the lines of «modding is a dying trend» when actually what he appairantly said was «sadly, modding is a dying trend». Uhm, and I said, well, you know... we sure as hell burried that alive, didn't we, with dayZ? I think modding can take games to a whole new level that developers never can. Even Gran Theft Auto wich is one of the most really produced games out there, you know, it's still. We are still seeing modders and communities you know, take... do more vehicles and things like that. (Lightfoot, 2015)*

Når han så blir spurt om hvorfor han tror en del andre selskaper ikke tillater brukergenerert innhold, svarer han videre:

*Uhm, so there is two answers I can give to this. It's the inflammatory one and then there is also kind of the one from their perspective. From their perspective they went for the more controlled route I think. You know it's far easier to get rid of modding in order to control the game, to reduce hacking... to make sure that the game that people... to make sure that people are getting the experience that you intend for them too. And I think it's a real easy way to kind of make those things easier. And those two things are things that publisers really care about. You know, we with DayZ standalone, modding is impossible now because it's easier for us to combat hacking that way... Hacking was one of the most serious issues with the mod... It's a double edged sword... Uhm, you know, so it's easier to kind of do that, but the intention with DayZ standalone I believe is to reintroduce it, if possible (Lightfoot, 2015)*

Det innledende svaret fra Lightfoot er forholdsvis representativt for de øvrige informantene også. De aller fleste uttrykker at de som forbrukere gjerne skulle sett at flere spill åpnet for brukergenerert

innhold. Samtidig påpeker Armstrong, Stavrou og O'hara noe av det samme som Lightfoot er inne på, nemlig at det å åpne for mods gir utviklerne mindre kontroll over sluttproduktet. Samtidig kommer det også frem hos Stavrou og O'hara at brukergenerert innhold er med på å bidra til at enkeltspill får lengre levetid om de tillater brukergenerert innhold. Med tanke på at selskaper som Electronic Arts og Activision har basert seg på årlige utgivelser fremfor mer langsiktige titler som det ARMA er, er dette muligens et godt poeng. Samtidig poengterer både Lightfoot og andre at DayZ har blitt en massiv suksess takket være Bohemias åpenhet i forhold til brukergenerert innhold. Men det er også et poeng at brukergenerert innhold er så tett knyttet til ARMA på grunn av ARMAs utforming, og at det derfor ikke nødvendigvis lar seg overføre like godt til spill som er spillteknisk veldig forskjellige. Det er allikevel klart at informantene i sum ser ut til å mene at mange selskaper, selv om det ikke gjelder alle, kan ha store fordeler av å tillate brukergenerert innhold i større grad enn de gjør i dag.

## 6.4 Konklusjon

Med utgangspunkt i det jeg nå har diskutert i dette kapitlet, fremstår det som forholdsvis klart at ARMA-miljøet er et godt eksempel på en remix-kultur som fungerer godt. Bohemias åpne politikk om brukergenerert innhold har gitt spillerne mulighet til å tilpasse ARMA slik de ønsker det, og har på den måten også skapt en delingsøkonomi innad i ARMA-communitiet som både spillerne og Bohemia selv nyter godt av. DayZ i seg selv er et klart bevis på at ARMAs tilnærming til brukergenerert innhold og «remixing» av sine åndsverk også har gitt avkastning i det tradisjonelle markedet, all den tid DayZ har medført en enorm økonomisk suksess. Samtidig er det også tydelig at for de organiserte spillerne så spiller brukergenerert innhold en sentral rolle for at de i det hele tatt spiller ARMA, så gevinsten går også ut over suksessen til DayZ. Samtidig understreker også funnene i kapitel 5 den samme tendensen, når flere av informantene påpeker at DayZ har ført til rekruttering også hos de organiserte spillerne. Bohemias videre satsing med Make ARMA not war samt Lightfoots svar viser også klart at Bohemia som selskap mener brukergenerert innhold er et sentralt element i ARMAs suksess. Samtidig viser også materialet at det er grunnlag for konflikt, og det vil samtidig ikke være slik at brukergenerert innhold nødvendigvis vil være av like stor betydning i spill som er av en annen karakter. På den annen side er det også klart at Bohemia av og til utnytter ideer og spillmekanikker som først er utviklet av modding-miljøet, noe Stavrous svar gir indikasjoner på. Det er et forbedringspotensiale, og det virker som om Bohemia i større grad kan opptre ryddigere på dette området. Men det er samtidig ingen av mine informanter blant de som skaper innhold som føler at Bohemia har utnyttet deres arbeid på en slik måte, og de fleste uttrykker at de setter stor pris på at Bohemia tillater og oppfordrer til brukergenerert innhold. Satsingen på

Make ARMA not War, viser også et Bohemia som aktivt er ute etter å gi noe tilbake til moddingmiljøet også. Terranovas perspektiv har allikevel vært svært nyttig for analysen, og fungerer godt som et kritisk korrektiv til Lessig som ellers kan oppfattes som både idealistisk og muligens også noe naiv. I sum trekker nok allikevel Lessig det lengste strået, ARMA-miljøet og forholdet mellom Bohemia Interactive og skaperne av brukergenerert innhold ser ut til være et eksempel på en remix-kultur som fungerer godt, selv om det også er elementer det er verdt å stille spørsmål ved.

Samtidig viser også dette kapitlet hvordan brukergenerert innhold på en god måte demonstrerer hvordan ny teknologi blir adoptert inn i livene hos de enkelte. Datamaterialet som er presentert, viser hvordan brukergenerert innhold gir den enkelte muligheten til å selv tilpasse spillet etter deres behov, kanskje spesielt hos skaperne av brukergenerert innhold. Samtidig ser vi også hvordan ARMA og DayZs egenart til en viss grad påvirker hvilke spillertyper de tiltrekker som nevnt i kapittel 4. Samtidig nyanserer muligheten for å benytte seg av og skape brukergenerert innhold dette en god del. Samtidig gir det også en mulighet til å se det Stavrou påpeker i et annet perspektiv. Det at Bohemia har adoptert ideer fra moddingmiljøet kan jo også forstås som at sluttbruker også kan ha direkte innflytelse over produktet utover muligheten til å lage egne remixer.

I forhold til skaperne av brukergenerert innhold, har vi også sett at mine informanter først og fremst har vært motivert til å skape innhold enten for å møte egne behov i spillet, så som hos Armstrong, Stavrou og lightfoot, eller fordi man ønsker å dele resultatet av sitt arbeid med andre. Sett i forhold til Bourdieu og Simmel, ser det igjen ut til at Simmels sosiabilitetsbegrep lett kan anvendes for å beskrive dette fenomenet, spesielt hos Stavrou. Selv om det å skape innhold som blir populært ser ut til å gi sosial kapital, virker det som om det er gleden av å dele noe med andre som ligger til grunn for de som deler sitt innhold offentlig. Når man i tillegg ser at de som skaper eksklusivt innhold først og fremst velger å holde det eksklusivt av praktiske årsaker, er det lite som tyder på at status og kapital spiller noen nevneverdig rolle for motivasjonen for å skape innhold, selv om det å skape innhold kan gi slik avkastning.



## 7.0: Brukergenerert innhold og sosial organisering av lek

Arbeidet med denne oppgaven har vært spennende og lærerikt, og jeg opplever at jeg har klart å belyse nye sider ved dataspill som fenomen. I kapittel 4 så vi at ARMA og DayZs egenart fremsto som viktige i forhold til hvorfor mine informanter brukte tid på dem, og at begrepsapparatet til Bartle (1996) ser ut til å passe dårlig til å kunne forklare omfanget av motivasjonsfaktorer som finnes hos mine informanter for at de spiller de spillene de gjør. Det betyr ikke at Bartles begreper var unyttige, begrepene socializer, achiever og role player dekker deler av informantenes spilladferd, men bildet er mer komplekst. Dette er sannsynligvis en følge av at Bartles begreper er utviklet for å undersøke «muds» samt tatt videre av Taylor (2006) for bruk på rollespill. Oppgaven viser derfor at det er behov for å utvikle begrepsapparat som tar hensyn til det enkelte spills egenart, men samtidig vil jeg igjen understreke at materialet ikke er dekkende for å kunne lansere et slikt begrepsapparat her.

Videre ser vi også at spillets egenart er med på å legge føringene for hvilke spillere det tiltrekker seg og hvordan det kan spilles, noe som kanskje er litt uforventet om man legger Lie og Sørensen (1996) og Boczkowski (1999) til grunn. Konklusjonen i kapittel 4 utfordrer dette funnet noe, men med tanke på at ARMA er en av de få spillene som tillater brukergenerert innhold, er det store indikasjoner her for at spillets egenart er med på å sette rammene for hvordan det kan sosialiseres inn i spillernes hverdag.

I kapittel 5 har vi altså videre sett at i likhet med Bartles (1996) begrepsapparat er det også behov for å tilpasse Taylors (2006) begrepsapparat i tråd med ARMA og DayZs egenart. Men begrepsapparatet lar seg allikevel operasjonalisere på en måte som både er mer beskrivende og intuitivt og som fungerer i forhold til materialet. Kategoriene «tilbakelemt» og «organisert» er mer presise, fordi de samtidig sier noe om hvor mye selve spillingen krever av den enkelte spiller. De tilbakelemt spillerne foretrekker spillmoduser som er lett tilgjengelige og som ikke krever forarbeid eller sosial organisering for å spilles, men det betyr nødvendigvis ikke at selve spillmodusene er lettere å spille rent spillteknisk. De tilbakelemt spillerne spiller først og fremst sammen med venner, og det virker som om spillingen først og fremst er en måte å sosialisere med dem på. De organiserte spillerne på sin side lar seg tiltrekke av velfungerende lag som samarbeider om et felles mål med en effektiv organisering av spillingen. Hos de organiserte spillerne fremstår det

spilltekniske som viktigere, og de spiller sammen med andre som de i utgangspunktet ikke kjenner. Hos begge gruppene fremstår sosiabiliteten som viktig, men det er samtidig tydelig at de i stor grad holder seg adskilt fra hverandre. Samtidig er det tydelig at dette skillet først og fremst er fordi ulike spillere søker å spille sammen med andre spillere som har det samme verdigrunnlaget som de selv har, snarere enn at det dreier seg om et behov for å distansere seg fra andre, noe som er i tråd med Simmels (Simmel, 1949) begrep om sosiabilitet. Videre har vi også sett at kulturell og symbolsk kapital er av betydning, men snarere i form av verdikriterier for at personer med samme verdisyn skal finne sammen (Bourdieu, 1995). Dette understrekes også sterkt ved at alle av de organiserte spillerne med unntak av O'hara ser på DayZs innflytelse som enten uproblematisk eller fordelaktig, fordi det øker mulighetene for rekruttering av nye spillere i de organiserte communitiene.

Så til kapittel 6 og brukergenerert innhold. DayZ er en spesiell historie, nettopp fordi DayZ så radikalt har endret brukerbasen til ARMA-serien. Rollen brukergenerert innhold har hatt i denne historien er også avgjørende. Om Bohemia ikke åpnet for brukergenerert innhold ville aldri DayZ ha skjedd. Når man i tillegg ser at DayZ har gitt opphav til en helt ny sjanger innenfor spillmiljøet, med en rekke spill som har hentet inspirasjon fra DayZ, er det grunn til å hevde at remix-kulturer kan være gunstige for både spillere og spillutviklere. DayZ er ikke det eneste eksemplet på en slik historie, modden «Dota» til spillet «Warcraft III» har også blitt opphavet til en ny spillsjanger, og dota har til felles med modden «Counter-Strike» til «Half-life» at det har gitt opphav til egne konkurranser og turneringer innen e-sport. Til felles for modskaperne av både DayZ, Dota og Counter-strike er at modderne har fått muligheten til å starte spillkarrierer som en følge av suksessen til moddene deres, i tillegg til at spillsekskapene bak har hatt økonomisk vinning av å tillate brukergenerert innhold.

Analysen viser dessuten at selv om det er tidvis noe konflikt mellom skaperne av brukergenerert innhold og Bohemia Interactive, så er det samtidig åpenbart at både spillere, skapere av brukergenerert innhold og Bohemia Interactive mener Bohemias politikk på området er fordelaktig for alle involverte. Jeg konkluderer derfor med at ARMA-miljøet er et godt eksempel på en remix-kultur i tråd med det Lessig (2008) skisserer som den beste tilnærmingen. Samtidig hjelper Terranova (2000) analysen til å identifisere problematiske sider ved forholdet mellom skapere av brukergenerert innhold og Bohemia. At Bohemia adopterer ideer og spilltekniske elementer fra brukergenerert innhold uten å kreditere eller belønne skaperne av dette innholdet vitner om en utnyttning av disse som kan sies å være uheldig. Det ser likeverda ut som om Bohemia er klar over dette, og forsøker å belønne innholdsskapere samt vise at de setter pris på deres arbeid, igjen er

Make ARMA not war et godt eksempel på et slikt tiltak. Lightfoots åpne holdning og hans vilje til å være tilgjengelig for skapere av brukergenerert innhold gir også klare indikasjoner på at Bohemia er opptatt av at forholdet mellom dem og skapere av brukergenerert innhold skal være preget av respekt og likeverd.

Videre har jeg også demonstrert hvordan også skapere av brukergenerert innhold ser ut til å være motivert av sosiabilitet og et behov og et ønske om å glede andre. Selv hos de som lager eksklusivt innhold er det klare tegn på at informantene legger ned arbeid for å kunne skape en bedre felles opplevelse. Selv om også det å lage brukergenerert innhold ser ut til å gi sosial kapital, så virker det som om motivasjonen hos skaperne først og fremst er for å glede andre. Muligheten for å tjene penger på å lage innhold ser heller ikke ut til å motivere mine informanter, men det er samtidig indikasjoner på at andre innholdskapere kanskje kan ha et ønske om å kunne tjene penger på å lage innhold. Det at Bohemia vurderer en slik tilnærming er også et eksempel på at Terranovas bekymringer i denne sammenhengen ikke er like aktuelle.

Jeg håper at oppgaven vil kunne bidra til at viktigheten av å ta utgangspunkt i spillenes egenart får en mer fremtredende rolle i spillforskningen og at man i større grad synliggjør forskjellene som finnes i måten spillerne interagerer med spillene på. Jeg håper også på at oppgaven kan føre til at brukergenerert innhold i fremtiden blir tema for flere forskningsarbeider. Jeg vil også benytte anledningen til å si noen få ord om hvorvidt de funnene som er gjort i denne oppgaven er generaliserbare eller ikke. Når det gjelder funnene i kapitel fire, er jeg relativt sikker på at de ikke vil la seg generalisere like enkelt over i andre spill, nettopp på grunn av hvordan ARMA og DayZs egenart har vært svært styrende i forhold til de funn som er gjort i forhold til spillertype, både i forhold til Bartles begreper, men også i forhold til Taylors begreper.

Når det gjelder sosiabiliteten, er det grunner til å tro at sosiabilitet også fremstår som viktig for spillere av andre spill, men igjen vil jeg tro dette kommer litt an på hva slags spill det er snakk om. Først og fremst vil det nok være aktuelt å benytte Simmels begrep i relasjon til flerspillerspill, men også her kan det være at ulike spill legger føringer for hvorvidt sosial samhandling blir sentralt eller ikke. I forhold til Bourdieus kapitalbegreper har jeg noe av den samme forventningen, det kan godt være at hans begrepsapparat er mer aktuelt i spill som legger større vekt på kontinuitet, og hvor opparbeidelse av utstyr hvor dette ikke kan mistes fremstår som sentralt. Med en mer permanent verden, oppstår også muligheten for at symbolsk kapital vil få sterkere betydning. Samtidig er jeg mer usikker i forhold til det å distansere seg fra andre spillere, og om hvorvidt man vil kunne finne

klare hiarkiske sosiale system i andre spill.

Til sist tror jeg funnene i forhold til brukergenerert innhold vil kunne la seg overføre til andre sammenhenger. At moddere og innholdsskapere motiveres av muligheten til å glede andre er det iallefall mulig å se for seg at kan være aktuelt for andre spill som åpner for brukergenerert innhold. Når det gjelder forholdet mellom de som skaper brukergenerert innhold til ARMA og Bohemia Interactive, så vil jeg tro det er heller vanskelig å konkludere sikkert. Hos de spillselskaper som tillater brukergenerert innhold vil nok forholdet være ulikt fra selskap til selskap, men at det å tillate brukergenerert innhold kan være fordelaktig for både spillselskap og spillere kan vel også stemme hos en del andre selskaper som ikke tillater dette i dag. Samtidig viser også analysen klare tegn på at også her er det aktuelle spillets egenart av betydning.

Avslutningsvis vil jeg samtidig benytte muligheten til å understreke at oppgavens formål har vært å fremme nye perspektiver på spill, men at det samtidig kan være elementer jeg har oversett eller som jeg har lagt for stor vekt på. Selv om jeg føler meg trygg på at oppgavens funn har verdi i seg selv, er det viktig å minne på om at et hvert forskningsarbeid ikke forteller hele sannheten. Jeg håper allikevel at de funn som er gjort skal ha bidratt til økt innsikt både når det gjelder spill generelt som fenomen, miljøet knyttet til ARMA og DayZ og til rollen brukergenerert innhold spiller i dette.

## Kilder:

Azam, Khalid Ezat (2011) *Snille drager selger best – En studie av casualiserings-fenomenet i World of Warcraft* Masteroppgave i sosiologi, NTNU, Trondheim

Bartle, Richard (1996) *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs* Hentet 18.05.15 fra: <http://www.arcadetheory.org/wp-content/uploads/2014/03/1996bartle.pdf>

Bohemia Interactive (2015a) *Company brochure* hentet 29.05.2015 fra <https://www.bistudio.com/company/brochure>

Bohemia Interactive (2015c) *DayZmod.com* hentet 29.05.2015 fra <Http://www.dayzmod.com>

Bohemia Interactive (2015b) *DayZ.com* hentet 29.05.2015 fra <http://www.dayz.com>

Bohemia Interactive (2015d) *Chernarus* Hentet 09.05.2015 fra [http://www.arma2.com/arma-2-  
chernarus](http://www.arma2.com/arma-2-chernarus)

Bourdieu, Pierre (1996) *Symbolsk Makt*, Pax Forlag, Oslo

Bourdieu, Pierre (2008) «The Forms of Capital» i *Readings in Economic Sociology*, Blackwell Publisher, London

Bourdieu, Pierre (1995) *Distinksjonen*, Pax Forlag, Oslo

Chatfield, Tom (2009) «Video games now outperform hollywood movies» i *The guardian (nettutgaven)* Hentet 22.05.2016 fra: <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>

Hovden, Jan Fredrik (1997) *Eit forsøk på å konstruere eit felt for personleg datakommunikasjon ved hjelp av Pierre Bourdieu sin praksisteori*, Universitetet i Bergen, Bergen  
Hentet 28.11.2014 fra <http://www.fou.uib.no/fd/1998/h/710001/>

Juul, Jesper (2010) *A casual revolution – Reinventing video games and their players* MIT Press: Cambridge, England hentet 19.05.15 fra:  
[http://is.muni.cz/el/1421/podzim2013/IM082/um/Juul\\_A\\_Casual\\_Revolution\\_Reinventing\\_Video\\_Games\\_and\\_Their\\_Players.pdf](http://is.muni.cz/el/1421/podzim2013/IM082/um/Juul_A_Casual_Revolution_Reinventing_Video_Games_and_Their_Players.pdf)

NESH (2006) *Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap, humaniora, juss og teologi*  
Hentet 27.05.15 fra <https://www.etikkom.no/forskningsetiske-retningslinjer/Samfunnsvitenskap-juss-og-humaniora/>

Lessig, Lawrence (2008) *Remix* Penguin group, London

Lie og Sørensen (1996) *Making technology our own? Domesticating technology into everyday life*  
Universitetsforlaget, Oslo

Senior, Tom (2012) «DayZ has more than a million players» i *PC Gamer* hentet 29.05.2015 fra:  
<http://www.pcgamer.com/dayz-has-more-than-a-million-players/>

Simmel, Georg (1949) «The sociology of sociability» i *American Journal of sociology*, vol 55, No.3  
pp 254-261 hentet 27.11.2014 fra: <http://www.jstor.org/stable/2771136>

Tobias Fritsch, Benjamin Voigt og Jochen Schiller. (2006) «Distribution of online hardcore player behavior: (how hardcore are you?)» I *Proceedings of 5th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games (NetGames '06)*. ACM, New York, NY, USA hentet 18.05.14 fra:  
<http://doi.acm.org/10.1145/1230040.1230082>

Taylor, T.L (2006) *Play between worlds: Exploring online game culture* MIT Press: Cambridge, England

Terranova, Tiziana (2000) «Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy» i *Social text*  
Vol 18, Nr 2, pp. 33-58 hentet 05.06.15 fra <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf>

Tjora, Aksel (2012) *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*, Gyldendal Norsk Forlag, Oslo

Weisethaunet, Fredrik (2012) *Minecraft som sosial arena – Et studie av minecraft-communitiet*  
*Hardwork*, NTNU, Trondheim

Weisethaunet, Fredrik (2012b) *Bruk av skype som verktøy i dybdeintervju ved studier av*  
*dataspillbrukere – Eksamensoppgave i sos3004* NTNU, Trondheim

Wikipedia (2015a) *Lemnos* Hentet 22.05.2015 fra:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Lemnos#In\\_popular\\_culture](http://en.wikipedia.org/wiki/Lemnos#In_popular_culture)

Wikipedia (2015b) *Agios Efstratios* Hentet 22.05.2015 fra:  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Agios\\_Efstratios#Appearance\\_in\\_popular\\_media](http://en.wikipedia.org/wiki/Agios_Efstratios#Appearance_in_popular_media)

Wikipedia (2015c) *ARMA II* Hentet 22.05.2015 fra: <http://en.wikipedia.org/wiki/arma2>

## Vedlegg 1: Intervjuguide

### **Introduction:**

Fortelle om hvor jeg kommer fra, om min bakgrunn både i forhold til det faglige, men også i forhold til min egen interesse for spill generelt og ARMA spesielt. Informere om anonymitet, spørre om det er i orden å gjennomføre lydopptak samt rett til innsyn i eget bidrag. Avslutningsvis informeres det om at informanten kan trekke seg når som helst.

### **Bakgrunnsdata:**

sex

nationality

age

occupation

relationship status (kanskje sløyfes)

### **Spillmessig bakgrunnsdata**

When did you start playing video games?

What kind of video games do you prefer?

Why?



What makes video games something you enjoy so much?

When did you start playing the ARMA/OFP/DAYZ Franchise?

What makes DayZ/ARMA something you enjoy so much?

What game between ARMA II/III and DayZ do you play the most\*?

-

**\*1: If ARMA:**

What kind of game mode do you play? Wasteland/LIFE/Organized coop sessions/TacBF and so on?

Do you play in a community, alone on multiplayer servers or single player the most?

Do you spend time making content for the game, if so, what kind of content?

How did you learn about the ARMA franchise?

**\*2: If DayZ:** Do you primarily play DayZ SA or DayZ mod?

Do you play with others or do you primarily play alone?

Are you part of a community?

How did you learn about DayZ for the first time?

-

Can you describe a typical ARMA/DayZ session?

What is your favorite aspect of DayZ/ARMA?

**For community members:**

How important is your community for your engagement in the game?

How many members does your community have?

Have you played with other communities in the past? How large were they?

What game modes does your community play? Are they focused on one game mode, or do you have some variation?

Do you have a relationship with members outside of the game?

How important are the social aspects of the game for you and why? Is it simply about gameplay advantages or is it also a social thing?

**For ARMA players:**

Do you use mods while playing ARMA?

What mods?

How important is user-generated content (mods, game modes, custom missions) for your enjoyment and participation in the game?

Would you be playing ARMA as much if there was no user-generated content available for the game?

How would you describe the influence of the mod DayZ on the ARMA community? Has it changed in any way, positive or negative?

Do you think that ARMA III would have been a different game if DayZ never was released? How do you think DayZ influenced the development of ARMA?

**For ARMA content creators:**

Why did you decide to begin creating content for ARMA?

What kind of content do you create?

Do you make content that are exclusive to a community or group?

Do you make content that is publicly available to the ARMA community at large?

Why/Why not on both questions.

Where do you publish your content, and why? (Steam, ARMAHOLIC, PwS and so on)

How did you learn to mod?

What resources do you use in order to learn more about modding or to improve your content?

What is/was your greatest strenght as a mod maker?

What do you find difficult or challanging with making content for the game?

Do you also play the game?

Would you be playing ARMA if it didn't allow you the ability to make your own content for the game?

**For DayZ players:**

Have your experience in DayZ made you interested in the ARMA franchise, have you tried it?

Why do you prefer DayZ over other survival oriented games like H1Z1 for instance?

If you play ARMA, what kind of game modes do you play?

Are there game modes you won't play or have no interest in?

Do you think you would have played ARMA if it wasn't for modding or user generated content?

**To all (not devs):**

Do you think that the way ARMA treats user generated content is good?

Do you think that mods and user generated content has helped the ARMA series financially?

Do you think other companies could learn from what Bohemia interactive have done with the ARMA franchise?

**For the ARMA/DayZ developer:**

When did you start making video games?

What motivated you to begin a career in game development?

Do you have any experience of creating community made content yourself, for ARMA or for entirely other games?

What project are you involved with, and if both, what project are you involved with the most.

How would you describe the relationship between BIS, the modding community and the community at large?

Are you personally involved with parts of the modding community, as in helping them, contributing to the wiki, talking to modders and so on (no names)?

Do you consider user generated content to be an important part of the franchise?

Do you think the game would have been as popular if it wasn't for user generated content?

What do you think can be done to reach out or cooperate more with the modding community?

Do you think that the way BIS approaches community made content might influence the financial success of DLCs and extra content offered by BIS in some way? If so, why?

What do you personally hope that will come out of the Make ARMA not war competition?

Do you think that other game developers could benefit by allowing or encouraging user generated content?

And lastly, how do you view mods in relation to the industry at large?

## Vedlegg 2: Nyttige lenker

En kort og grei introduksjonsfilm til ARMA III:

<https://www.youtube.com/watch?v=LaNeNp8B-WI>

En kort og grei introduksjonsfilm til Wasteland (eksempel på tilbakelemt spillmodus i ARMA III):

<https://www.youtube.com/watch?v=Ixcsi6Zr5hw>

eksempel på organisert spill i ARMA III:

<https://www.youtube.com/watch?v=CUTBylkhCTs>

En kort og grei introduksjonsfilm til DayZ SA:

<https://www.youtube.com/watch?v=JXNJUmhTpzE>

### **Vedlegg 3: Mods og hva de gjør**

**ACRE og Taskforce Arrowhead radio:** To «konkurrerende» modder som simulerer radiokommunikasjon, forutsetter tredjepartsprogramvaren «teamspeak» for å fungere.

ACRE: <http://www.armaholic.com/page.php?id=19324>

Taskforce Arrowhead Radio: <http://www.armaholic.com/page.php?id=23615>

**AGM og CSE:** To ofte brukte realismemodder som ved ferdigstillingen av denne oppgaven har slått seg sammen med en tidligere modutviklergruppe som laget realismemodden ACE til ARMA I/II.

Alle tre introduserer ulike aspekter for å øke realismen i spillet, som for eksempel et mer avansert medisinsk samhandlingsystem, muligheten til å hvile våpen på ulike underlag (er i dag ikke lenger aktuelt, da Bohemia har inkorporert muligheten til å stabilisere våpen på ulike underlag i selve spillet).

AGM: <http://forums.bistudio.com/showthread.php?178253-Authentic-Gameplay-Modification>

CSE: <http://csemod.com/>

ACE3: <http://ace3mod.com/>

**RHS:** En innholdspakke som introduserer både amerikanske og russiske våpen, uniformer, kjøretøy og luftfartøy.

<http://www.rhsmods.org/>

**MCC:** En mod som lar en spiller på en server få tilgang til å lage oppdrag dynamisk mens spillet pågår.

<http://www.armaholic.com/page.php?id=19580>

**Blastcore Phoenix/Blastcore:** En mod som introduserer ulike visuelle effekter

<http://www.armaholic.com/page.php?id=23899>

**JSRS 3.0 Dragonfyre/JSRS 2.2:** En lydmod som fullstendig erstatter ARMAs innebyggede lydhandtering med et eget for å skape et mer realistisk lydbilde. Inneholder eksempelvis scripts som påvirker lyden på bakgrunn av omgivelser, avstand og lignende.

JSRS 3.0: <http://www.armaholic.com/page.php?id=27827>

JSRS 2.2: <http://www.armaholic.com/page.php?id=23885>