

Kristine Ask

Abstract

Massive Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPGs) have gone from sub to mainstream culture in the past decade, showing play as social and diverse. Looking at play as a continuous process, I analyse how the practice of play is shaped not just by design, but also by the context in which it is played. Based on qualitative interviews with a group of powergamers, defined by their instrumental approach to the game, I investigate the ways in which these players negotiate their time-consuming play style with their everyday lives.

Keywords:

- MMORPG
- domestication
- player practices
- everyday life

Spiller du riktig? Tid, moral og materialitet i domestiseringen av et online dataspill

Denne artikkelen handler om bruk av dataspill i hverdagskontekster. Et sentralt poeng er hvordan utfordringer gitt av spillet kan komme i konflikt med eller støtte oppunder sosiale relasjoner, dagligdagse rutiner og forpliktelser. Slik viser artikkelen kompleksiteten i hvordan nye medieteknologier forhandles inn i hjemmet, og hvordan moral og materialitet fungerer i denne prosessen.

Online dataspill har hatt en enorm vekst de siste ti årene. For eksempel er spillet *World of Warcraft (WoW)* blitt en kommersiell suksess med over 12 millioner spillere, og det har vakt oppsikt både i media og academia (Corneliusen og Rettberg 2008). Spillet tilhører sjangeren Massive Multiplayer Online Roleplaying Games (MMORPG) og er kjennetegnet ved at flere tusen spillere samhandler gjennom avatarer i en virtuell verden. Studier av MMORPG-er har vist hvordan spillere utvikler vennskap, skaper komplekse organisasjoner og tilegner seg spesialisert kunnskap og språk som en del av den virtuelle leken. Beskrevet som «et tredje sted», er det en plass for uformell sosialisering og utvikling av sosial kapital (Steinkuehler og Williams 2006). Samtidig handler ikke populariteten og utbredelsen av spill som WoW bare om en tilstedeværelse online, men også om hvordan den relaterer til familie og forpliktelser (Linderoth og Bennerstedt 2007). Med utgangspunkt i kvalitative intervju av spillere i *World of Warcraft* vil jeg tematisere hverdagens betydning for spillpraksiser. Ved hjelp av domestiseringsbegrepet vil jeg vise hvordan både spillet og hverdagen er gjenstand for symbolsk og praktisk bear-

beidelse når spillere forsøker å utvikle en spillpraksis som lar seg forene med andre forpliktelser.

Spillende mennesker (jf. Huizingas «Homo Ludens» (1955)) har fått økende oppmerksomhet gjennom den raske utviklingen og voksende popularitet til digitale spill de siste 30 årene. At dataspill og det lekende mennesket har fått økt betydning, vises også ved at den internasjonale spillbransjen på få år har fått en omsetning som konkurrerer med både musikk og film.¹ Nylig kom også den første stortingsmeldingen som spesifikt omhandler dataspill og framhever her spill som et sentralt kulturuttrykk.² Dataspill har altså gått fra å være subkultur til å bli stor-kultur.³ Det engasjerer på tvers av generasjoner. Hele 96 % av alle barn mellom 9 og 16 år spiller dataspill, og det er ikke en interesse man vokser av seg.⁴ Ifølge Entertainment Software Association er gjennomsnittsspilleren 34 år og har holdt på med dataspill i 12 år.

I dataspillets relativt korte historie er vi blitt presentert for motstridende visjoner om hva dataspill er. Den tidlige debatten om dataspill som voldelige (Anderson og Dill 2000; Dill og Dill 1998) og senere påstander om dataspillavhengighet (Griffiths 2005; Chappell et al. 2006) bygger på stereotypien om spillere som isolerte og ustabile (se for eksempel Cover 2006; Rutter og Bryce 2006). I forhold til MMORPG-sjangeren har tidsbruk blitt et sentralt tema. Kvantitative studier viser at medianen ligger på rundt 26 timer spilt per uke (Williams et al. 2008), og den tidsintensive spilleformen har for noen vært grunn til konflikt og bekymring (Gjesvik et al 2009). På den andre siden skal dataspill redde ungdom fra manglende lærelyst, ved å engasjere elever til kritisk læring gjennom digital lek (Gee 2007; Steinkuehler 2004). Med så motstridende påstander om effekter er det kanskje ikke så rart at dataspill fremdeles framstår som en teknologi med stort rom for forskjellige fortolkninger?

Dataspill er altså fremdeles åpent for motstridende tolkninger, og kan oppfattes både som farlige og lærerike. Selv om dataspill nå er blitt både offentlig politikk og kultur, foregår slik meningsbrytning også i hverdagen og i hjemmet. Slik sett er dataspill et godt eksempel på hvordan teknologiers rolle og mening ikke er gitt. Pinch og Bijker (1987) kaller dette fortolkningsmessig fleksibilitet. Som kritikk av en teknologisk-deterministisk tilnærming viser de hvordan relevante sosiale grupper konkurrerer om å bestemme innholdet i både innovasjon og tilegnelse av teknologier. Foreldre, politikere, spillere og spillforskere forhandler med teknologien og hverandre i forsøk på etablere meningen med dataspill og hva som er gode spillpraksiser. Tidlig i en teknologis livsløp kan det være uklart hvilke bruksmønstre, reguleringer og meninger som skal knyttes til et gitt artefakt, slik som dataspill. Denne artikkelen viser eksempler på hvordan spillere har forhandlet om meningen med dataspill når de skal balansere forpliktelser til familie, jobb og skole så vel som til dem de spiller sammen med på nettet. Spillernes entusiasme og engasjement må forhandles i og utenfor spillet når de skal prøve å finne ut hva det vil si å «spille riktig». Hvordan kan vi forstå dette?

Det spillende mennesket gjør mer enn å leke

Spillstudiefeltet har delt seg i flere retninger. De mest synlige er ludologene og narrativistene. I grove trekk er ludologi fokusert på unike kvaliteter ved spillopplevelsen (se for eksempel Juul 2005), mens narrativistene analyserer historiene som spillene forteller (som hos Murray 1997). Forskjellene mellom disse to perspektivene overdrives ofte, men debatten har avdekket deres svakheter. Ludologene fascineres av spillaktivitetens særegenheter. Dermed risikerer de å skille denne aktiviteten for skarpt fra andre sentrale praksiser i hverdagslivet. Narrativistene, på den andre siden, begrenses av sitt ensidige fokus på historie og form. Felles for begge tilnærmingene er derfor fraværet av interesse for brukerne (Malaby 2007). Karlsen (2009) sammenligner dette med tidlige studier av andre medier der man ekskluderte publikum og brukerperspektiver til fordel for studier av form og innhold. Brukernes aktiviteter ble gradvis inkorporert etter hvert som betydningen av deltagelse og aktiv bruk vokste fram. TV ble for eksempel etter hvert satt inn i en familie- og hverdagskontekst (Morley 1986). Samme dreining innenfor spillstudiene er et nødvendig steg for å unngå tilnærminger til dataspill der det komplekse nettverket av spillere, design og mening reduseres til spørsmål om form eller innhold.

Forståelsen av spill som en prosess der faktiske spillerpraksiser konfigurerer både mening og design, har en større utbredelse i den voksende litteraturen om online dataspill. Siden Sherry Turkles (1995) pionerarbeid om Multi User Dungeons (MUDs), har kombinasjonen av cyberspace, identiteter og lek vært viktig i akademiske studier av spill på nettet. Selv om MUDs storhetstid er over, er det mange likheter mellom denne tidlige tekstbaserte spillplattformen og MMORPG. Med sterke røtter i rollespill tilbyr begge plattformene innpass i en fantasiverden der en løser oppdrag, dreper monstre og finner skatter. Det mest sentrale kjennetegnet ved disse typene onlinespill er likevel at den sosiale interaksjonen mellom spillere veves sammen med historiefortellingen (Mortensen 2006). En viktig del av spillopplevelsen er muligheten til å dele seire og nederlag med medspillere. Det skapes et sterkt samhold mellom spillerne, og det driver dem videre til stadig nye utfordringer (Chen 2009).

Empiriske studier av dataspillere spør hva det vil si å spille, og hvordan vi skal forstå spillsamfunn. I denne sammenhengen bør ikke studier av brukere avgrenses til hvorvidt de er digitalt medierte (online) eller foregår ansikt til ansikt (offline), men etter den typen sosial verden de inngår i (Haythornthwaite og Hagar 2005). Dette er fruktbart fordi relasjoner går på tvers av grensen mellom det medierte og det ikke-medierte og kontinuerlig flytter den (Taylor 2006). Selv om digital tilstedeværelse er sentral i spillpraksiser, blir den hverdagslige, lokale og rutinemessige konteksten for dataspilling altfor ofte oversett (Bryce et al. 2006). Onlinespill tilbyr en rekke nye opplevelser, relasjoner og digitale reiser som er både ekstraordinære og eksepsjonelle, men det å spille er like mye rutine og hverdagslighet når man inkluderer den fysiske konteksten det skjer i. Vi kan ikke ta for gitt at alle valg

og hendelser som er avgjørende i onlinespill, finner sted i den virtuelle verdenen. At spilling er en kognitiv snarere enn en fysisk reise må ikke overses, men de utfordringer som hverdagen byr på, har stor betydning for hva som skjer i spillet. Spørsmålet blir da hvordan vi kan forstå koblingen mellom spillpraksiser og hverdagspraksiser.

Digitale drager i hverdagen – om domestisering som analytisk tilnærming

Domestiseringsbegrepet knytter teknologibruk til hverdagslivskontekster. Med utgangspunkt i at teknologier er fortolkningsmessig fleksible, bidrar domestiseringsperspektivet til forståelse av hvordan denne fleksibiliteten reduseres gjennom konkret bruk. Ved å analysere brukernes egne oppfatninger og praksiser kan vi observere de tilpasningene som gjøres når en ny teknologi introduseres og anvendes i en gitt sammenheng. Jeg vil bruke dette perspektivet for å situere det spillende mennesket og vise hvordan spillpraksiser er knyttet til domestiseringsaspektene meningsproduksjon, praksis og læring (Sørensen et al. 2000; Sørensen 2006). Dermed kan dataspilling analyseres som materielt, moralsk og knyttet til hverdagens praksiser.

Først introdusert av Silverstone et al. (1992), handler domestisering i sin enkleste form om hvordan teknologier går fra å være fremmede, spennende og komplekse til å bli hverdagslige, nære og naturlige. Denne prosessen ble beskrevet som bestående av fire faser: appropriering, objektifisering, inkorporering og konversjon. Trondheimsmodellen (Haddon 2007; Sørensen 2006) går bort fra faser og fokuserer på tre dimensjoner i domestisering: praktiske, symbolske og kognitive. Den praktiske dimensjonen viser til utvikling av rutiner og bruksmønstre når teknologien gjøres til en del av hverdagen, mens den symbolske dimensjonen dreier seg om meningsproduksjon, identitet og selvpresentasjon knyttet til artefaktet. Det kognitive viser til at nye artefakter krever læring og ny kunnskap. Et sentralt aspekt ved domestiseringsbegrepet er at det betrakter appropriering av teknologi som en toveis prosess: *både* teknologien og hverdagen er gjenstand for endring og bearbeidelse i temmingen. Videre preges domestiseringsanalyser av at teknologi-ers rolle ikke kan tas for gitt. De må undersøkes empirisk for at vi kan forstå hvordan forskjellige bruksmønstre og meningskonstruksjoner oppstår og for å vise at slikt meningsarbeid kan foregå på mange nivå.

Med sterke røtter i publikumsstudier, markerte interessen for domestisering innenfor medievitenskapen en empirisk vending i et ellers hermeneutisk og semiotisk dominert felt. Viktige unntak er blant annet Morleys (1986) og Lulls (1988) studier av tv-publikum, som tok utgangspunkt i husholdningen og observerte hvordan denne konteksten formet seernes opplevelse og fortolkning av budskapet fra tv. Samtidig ble fokuset på hjemmet problematisk etter hvert som nye medier, for eksempel internett og mobiltelefon, flyttet grensen mellom privat og offentlig

(Morley 2006; Silverstone 2006). Et alternativ ble da å se domestisering i kontekst av *hverdag* (kjennetegnet av rutine, ikke-spesialisering og ikke-byråkrati) som ikke begrenses av motstridende og flytende forståelser av hjemmet.

Hvordan teknologi blir tatt i bruk og gjort til en del av daglige rutiner, og hvilken mening de tillegges, er ikke tilfeldig. Det påvirkes av faktorer som moralitet (forståelser av korrekt bruk) og materialitet (hvilke muligheter og begrensninger som kommuniseres gjennom teknologien) (Sørensen 2004). Levold og Berker (2007) refererer til dette som *moralske praksiser* og peker på hvordan bruk ikke er løsrevet fra normative utsagn og forståelser av hvordan teknologier skal og bør brukes. Siden dataspill er omgitt av en rekke kontroverser som i stor grad er knyttet til moralske verdier om riktig bruk, er det grunn til å spørre om hvorvidt og hvordan disse ideene er formende for de spillpraksisene som utvikles. På den andre siden er det også viktig å påpeke at disse forståelsene og praksisene ikke oppstår løsrevet fra sin konkrete materielle kontekst. Selv om domestisering kan føre til radikal re-design i form av nye meninger og bruksområder, skjer ikke dette uten begrensninger. Designet kommuniserer «sine» ideer om hva som er riktig måte å bruke teknologien på. Artefakter er ikke tomme objekter som venter på å bli fylt av brukernes meninger. I designprosessen vil ideer om bruk og brukerne skrives inn i selve designet og materialiseres. Madeleine Akrich (1992) bruker begrepet *script* for å analysere denne prosessen. Hun behandler teknologi som tekst og hevder at designet er som et manuskript med føringer for bruk. Dette forklarer hvordan bruksmønstre kan utvikle seg likt i forskjellige kontekster.

Det er mulig å motsette seg script og skape alternative forståelser om hva som er tiltenkt og korrekt bruk (jmf. Brukerscript i Gjøn og Hård 2002). Som vi skal se blir forståelsen av korrekt bruk en sentral del av hvordan scriptet rekonfigureres. Scriptet i World of Warcraft legger vekt på tilstedeværelse, sosiale bånd og ekspertise. Disse tre sentrale dimensjonene er alle sterkt avhengig av tid. Tid til å delta på spillsesjoner kveld etter kveld, uke etter uke. Tid til å utvikle sosiale relasjoner som tåler perioder med motgang. Tid til å opparbeide seg nødvendig kunnskap og ferdigheter. Slik sett kan scriptet sies å være preget av forestillingen om den sosialt isolerte og oppslukte spilleren som ikke har andre interesser eller forpliktelser å ta hensyn til. Selv om WoW tok mange grep for å gjøre designet mer tilpasset et «casual market» sammenlignet med tidligere MMORPG, står de dominerende spillerpraksisene med 3–4 timers spillsesjoner flere ganger i uken solid plantet i den tradisjonelle forestillingen om spilleren som en ung, singel mann med mye tid til disposisjon.

Scriptet spiller en sentral rolle for utformingen av brukernes spillpraksis, selv om designet kan domestiseres på forskjellige måter. Kravet til å disponere mye tid til WoW, gjerne i bestemte tidsrom, har klare konsekvenser for hvordan hverdagen bør organiseres og ordnes. Samtidig vil skole, jobb, familie og kjæresten også stille krav om tid og tilgjengelighet, og vil møte spillpraksisene med forskjellige forståelser av hva som er den rette måten å spille på. Dette tyder på at domestiseringen av WoW er komplisert og med stor risiko for at utfallet skaper konflikter i hverdagsli-

vet. Hva skjer når brukere havner i konflikt med scriptet? Er det overhodet mulig å etablere en spillpraksis som også gir rom for deltakelse i andre forpliktelser og aktiviteter?

Metode: Hva vil det si å spille World of Warcraft, og hvordan kan det studeres?

Det finnes mange online dataspill. Jeg har altså valgt å studere domestisering av World of Warcraft fordi jeg selv kjenner dette spillet, og grunnet dets popularitet. Imidlertid er hovedtrekkene i WoW forholdsvis like i flertallet av online dataspill, slik at domestisering av dette spillet vil ha mange fellestrekk med domestisering av andre spill. I denne sammenhengen kan det være nyttig med en kort beskrivelse av WoW.

En kan involvere seg i en rekke forskjellige aktiviteter når man spiller WoW, men det er avataren som står i sentrum. Gjennom å løse oppdrag og drepe monstre belønnes avataren med erfaringspoeng som gjør det mulig å gå opp i nivå (eng: level), et system kjent fra den beslektede rollespillsjangeren etablert gjennom *Dungeons and Dragons*. Ved å gå opp i nivå får avataren tilgang til nye og bedre egenskaper som gjør den i stand til å bekjempe farligere fiender. I tillegg til å avansere i nivå kan avataren også forbedres gjennom å utstyres med magiske gjenstander, eksempelvis en hatt som gjør magien mer potent eller et sverd som gjør mer skade. Det skilles ofte mellom to stadier i spillet. Den første fasen er preget av mye solospilling og utforskning (mens man går opp i nivå). På maksnivå, også kalt end-game (no: sluttspill), driver man samspill i store grupper. I end-game er det kun gjennom bedre rustning og våpen at avataren kan utvikles. Dette utstyret gis som belønning for å ha bekjempet særlig vanskelige monstre. Spillere må gå sammen i større grupper, kalt raids, for å overvinne dem. På intervjutidspunktet var dette normert til spillergrupper på 40 stykker. Å få 40 spillere til å være til stede samtidig og jobbe mot det samme målet, krever organisering.

Vektingen av evner og forpliktelser i raiding har gitt utspring i praksiser som kan framstå som ganske rigide. På grunn av den virtuelle verdenens krav til synkronitet, må slike spillsesjoner planlegges og avholdes til avtalte tidspunkt. I sentrum av de nettverkene som spillere konstruerer, er lauget (fra det engelske guild). Tilgangen til raidlaug er begrenset, og mange guild krever skriftlig søknad der egenskaper og tidligere erfaringer i spillet kartlegges, gjerne med en påfølgende prøveperiode, før en ny spiller kan bli fullverdig medlem. Disiplin opprettholdes gjennom interne belønningssystem. Oppmøte og generell overholdelse av regler premieres av lauget som tildeler poeng som kan benyttes for å få etterlengtede oppgraderinger i form av magisk utstyr (Silverman og Simon 2009). En spiller som ikke overholder laugets krav til oppmøte, vil bli degradert eller sparket ut. Videre inviterer designet til at dette skal være en kontinuerlig prosess fordi det er relativt få belønninger, og at en må komme tilbake uke etter uke i påvente av at det

skal bli «sin tur». Ikke minst legges stadig nye områder og utfordringer til i spillet. Designet har følgelig ingen klar slutt eller begrensninger på hvor mye tid som skal brukes. Dette må forhandles fram av spillerne, og som jeg skal vise kreves det både entusiasme og hardt arbeid, i og utenfor spillet, for å lykkes som raider.

Artikkelen bygger på fem dybdeintervju med totalt syv informanter, gjennomført høsten 2006. Av disse var to jenter og seks gutter. Kjønn har vært et aktuelt tema innenfor spillstudier på grunn av kvinners tilsynelatende manglende interesse for spill. Selv om dette nå er i endring, har både spilldesign og kultur vært dominert av maskuline symboler og praksiser (Kafai 2008). De kvinnelige informantene beskrev hvordan de tidvis måtte kjempe for respekt fra medspillere, men kjønn framsto ikke som sentralt for domestiseringsprosessen (i motsetning til Lie og Sørensen 1996). Derfor vektlegges heller ikke kjønn i denne analysen.

Jeg var på intervjutidspunkt selv en aktiv WoW-spiller. Mine egne erfaringer som spillende har vært sentrale i utforming av problemstilling og fortolkning av datamaterialet. Inspirert av ideen om det aktive intervju (Holstein og Gubrium 1995) med fokus på dialog og utveksling av ideer, historier og synspunkt, foregikk intervjuene som halvstrukturerte samtaler mellom to spillere. Vi utvekslet erfaringer, lo av interne vitser og diskuterte laugpolitikk. At jeg selv kjente meg igjen i konfliktene de beskrev, gav oss gode felles referanserammer. Intervjuene ble tatt opp på bånd og deretter transkribert. Spillstudienes krav om at forskeren selv skal spille, gir dermed forskningen et etnografisk tilsnitt. Ikke minst har mine erfaringer spilt en rolle i kodingen av intervjudata i tråd med en tilnærmet grounded theory-analyse (jf. Clarke 2005).

Spillerne i denne artikkelen kan beskrives som powergamere. Stereotypisk har de blitt framstilt som tallfokuserede, fantasiløse og uten interesse for medspillere. Deres målrettede og effektive spillestil ble sett på som et motstykke til idealene om innlevelse og digital historiefortelling. Det instrumentelle tilsnittet står likevel ikke i motsetning til glede eller nytelse, og kan beskrives som en form for entusiasme (Taylor 2006). Det viser heller at definisjoner av spilling som separat, lekende og konsekvensfritt (jf. Huizinga 1955), ikke alltid er dekkende for å beskrive de praksiser spillere engasjerer seg i.

Tema for intervjuene var relasjoner i og utenfor spillet, samt potensielle konflikter/løsninger i møtet mellom dataspill og hverdag. Som «powergamere» framsto informantene på overflaten som ganske homogene, særlig om en tar utgangspunkt i deres spillaktiviteter. Avatarenes utvikling og aktiviteter ble planlagt på forhånd, jmf. Powergamer-tilnærmingen. Alle var medlemmer av raidlaug og tunge brukere som i perioder brukte opptil 50 timer i uken logget inn i spillet (selv om dette varierte mye). I likhet med andre raidlaugspillere var spillaktiviteten deres preget av organisatoriske strukturer, faste spilltidspunkt og forpliktelser overfor fellesskapet. Forskjellene mellom dem var hovedsakelig knyttet til sivilstatus og boforhold. Tre av informantene bodde hjemme hos foreldrene (Alf, Anders og Arne). De andre informantene var eldre og bodde for seg selv (Beate, Carl, David og Eva). David og Eva hadde begge tidligere bodd sammen med en partner.

Jeg fant tre hovedtyper av domestisering som jeg har kodet under følgende overskrifter: (1) «Kjæresteri og kjærlighet for spillet» (David og Eva), (2) «Strukturert og selvregulert» (Beate og Carl) og (3) «Konstruksjon av akseptabel mening» (Alf, Anders og Arne). Inndelingen er basert på hva informantene la vekt på som utfordringer i sine spillhverdager, og hvilke strategier de utviklet for å forhandle fram en fungerende spillpraksis. Som vi skal se, var det strategiene for regulering av tidsbruk som særlig skilte de tre typene av domestiseringsprosesser. Utfordringene fra spilldesignet ble opplevd som likt. Det inviterte til deltagelse, og medspillere var venner som både online og offline oppmuntret til økt tidsbruk. Hvordan ble dette håndtert? Hva skjedde gjennom domestiseringsprosessene, og hva var grunnlaget for at domestiseringsstrategiene ble forskjellige?

Domestiseringsprosess I: Kjæresteri og kjærlighet for spillet

Det som David og Eva fortalte om domestiseringen av WoW, var i tråd med forventningene om kompliserte og krevende utfordringer. På intervjuetidspunktet var begge single, men de hadde vært i forhold i løpet av tiden de hadde spilt WoW. I ettertid mente både David og Eva at spillet hadde vært en viktig faktor i deres respektive brudd. I en situasjon der oppmerksomhet og tid på kveldene skulle deles mellom kjæreste og spill, oppdaget begge hvordan fascinasjonen for spillet og tilknytningen til medspillerne gjorde en slik balansegang vanskelig. David nevnte avslutningen på kvelden som eksempel. Ofte valgte han å sitte oppe og spille etter at kjæresten hadde lagt seg. Ikke fordi at det å legge seg med kjæresten var «kjipt», men fordi han følte en forpliktelse overfor dem han spilte med. Dersom de var midt i et oppdrag eller halvveis inn i et fiendtlig område, var sjansen liten for å finne noen til å ta hans plass. Da ville det allerede utførte «arbeidet» i spillet gå tapt. Det var også tydelig at når han spilte på det mest intense, var det lite åpning for «kvalitetstid» med kjæresten. Rutinen hans var å komme hjem, sette på ovnen, logge på, slenge i en pizza og spise foran PC-en. Hverdagsrytmen var satt etter World of Warcraft sitt tempo. Det fungerte fint for David og hans progresjon i spillet, men fordi det hadde en slik sentral plass, ble det også en kilde til konflikt med kjæresten.

Eva sin situasjon var i utgangspunktet annerledes. Både hun og kjæresten hadde begynt med WoW sammen, men det oppsto konflikter fordi de vurderte viktigheten av spillet forskjellig. De hadde en felles historie som spillere, hadde spilt i samme klaner og hatt det som en viktig felles hobby. Da WoW ble sluppet, spilte de fram og utviklet avatarer side om side. Men Eva ble veldig engasjert i WoW, mye mer enn hennes kjæreste som foretrakk moderate doser. WoW ble derfor raskt en kilde til krangel. Når hun ville snakke om WoW, var han ikke interessert i det. Eva fant at da hadde de ikke så mye å snakke om:

Han var lei av så mye spilling, så han taklet ikke at jeg snakket om det. Han spilte og ville finne på noe annet. Men jeg ville jo bare snakke om det, og skjønte ikke hvorfor han ikke ville snakke om det. Så han så på WoW som en fiende etter hvert, og da kunne jeg ikke snakke med ham om ting jeg likte. Og da ble det så kjedelig å snakke med ham også.

Forholdet gikk etter hvert i stå, men Eva fortsatte med WoW. Fordi hennes partner manglet forståelse for hennes lidenskap og hennes entusiasme, ønsket hun ikke å fortsette forholdet. Hun beskrev i intervjuet hvor stolt hun var både av egne prestasjoner i spillet og av det spillerfellesskapet hun var en del av. Når hun som singel fortsatte å spille, opplevde hun at det var fritt fram for å dyrke spillengasjementet. Hun mente at en eventuell framtidig kjæreste måtte ha respekt og forståelse for dette.

Om man i denne historien kun hadde forholdt seg til forholdet mellom spilleren og spillet, uten å se på hvilken kontekst spillingen foregikk i, ville Eva og David sitt møte med WoW vært en vellykket tilegnelse av ny teknologi. Spillet ble i høyeste grad oppfattet som en naturlig del av deres hverdag der de blant annet opparbeidet seg ekspertkunnskap som gjorde det mulig å delta i prestisjefylte guild. WoW ble en viktig arena for å holde kontakt med venner, og de forsto spillet som en engasjerende og givende hobby. Fullt klar over den offentlige diskursen som problematiserte slike tidsintensive spillerpraksiser, var de likevel kry når de beskrev hva de hadde oppnådd i spillet. Særlig Eva var innstilt på at hennes prioriteringer i forhold til spillet ville fortsette også i framtiden. Den symbolske omgjøringen av spillet fra noe potensielt farlig til en dominerende del av hverdagen, kom til uttrykk gjennom de mange gangene spillet ble prioritert framfor tid sammen med partneren. Faktisk ble spillet tillagt så stor praktisk plass at det i stor grad dikterte hverdagens rytme ved å bestemme måltid og leggetid. De hadde altså en kognitiv temming gjennom å erverve kunnskap om bruk, en symbolsk prosess der spillet ble gitt mening i deres hverdag og et bruksmønster som speilet dette. Ved å bruke hverdagen som analyseenhet, avdekker man likevel her at domestiseringen ikke var vellykket.

En vellykket domestisering ville posisjonert spillet som en naturlig del av hverdagen, et artefakt og en aktivitet det ikke ville bli stilt spørsmål ved. Selv om David og Eva individuelt sett var i stand til å «temme» teknologien inn i sin egen hverdag, forsvant ikke konfliktene på grunn av de andre aktørene som måtte forholde seg til spillet. Domestisering er en toveis prosess der både teknologi og hverdagen må tilpasses hverandre, og konflikten med partnerne forble uløst fordi kjæresteriet ikke ble domestisert på linje med spillet. Signifikante ikke-brukere manglet nødvendig kunnskap for å forstå aktivitetene i spillet, tilla spillingen liten verdi og ønsket da også en hverdagsrutine som ikke var lagt på spillets premisser. Eva og David lyktes bare med teknologien, noe som bekrefter at domestiseringen av spillet var en krevende utfordring. På en måte ble det WoW som domestiserte David og Eva. Var dette et uunngåelig utfall?

Domestiseringsprosess II: Strukturert og selvregulert

Den trøblete domestiseringen av WoW som vi observerte hos David og Eva, hadde et tvetydig utfall: På den ene siden frihet til å ha mye glede av spillingen. På den andre siden omkostningene ved at forholdet gikk i stykker. Slik sett foreligger det potensielle belønninger i en mer disiplinert domestisering, noe Beate og Carl fortalte om. De var begge aktive spillere som likevel klarte å balansere tid til spilling og tid til andre ting. Begge var single. De bodde alene og hadde derfor ikke mange andre forpliktelser enn jobb eller studier. Forhandlingene deres i forbindelse med domestiseringen av spillet dreide seg derfor mest om å balansere bruken av fritiden. Beate likte for eksempel ikke at hun måtte si nei til venner når de spurte henne om å bli med på kafé etter skolen. Hennes løsning var å søke seg til et laug med raidtidspunkt som passet bedre til et slikt sosialt liv:

En viktig grunn for at jeg søkte meg dit [til laug X], var raidtidspunkt. For det gamle gildet hadde kjernetid fra 19–24, men det nye er fra 21–24, så det er kortere raidtidspunkt. Så du kan liksom ha et normalt liv i tillegg da, hvis du jobber sent en kveld eller må jobbe noe etter skolen eller noe sånt. Så slipper du å stresse hjem for du skal være logget på til halv sju for da begynner sign ups.

Selv om hun gladelig stilte opp for det gamle laug et på de forventede tidene, ble timeplanen for intens. For henne som singel og student med behov for sosial omgang, passet det bedre med raiding senere på kvelden, selv om hun da måtte forlate det gamle laug et. Det nye laug et hadde en mer effektiv tidsbruk og passet bedre fordi det lot henne kombinere venner, familie og studier med aktiv raiding.

Carl hadde også ganske klare prioriteringer når det gjaldt engasjementet i raiding. Han hadde opplevd at spillingen hadde ødelagt et kjæresteforhold. Det var en erfaring han ikke hadde tenkt å gjenta. Laug et han var medlem i, krevde omfattende deltagelse og hadde en stram timeplan for raiding. For Carl ble løsningen å ha faste kvelder med raiding. De resterende kveldene ble satt av til andre ting. En dag i uken var reservert for kinotur med en venninne, en annen var holdt av for quizkveld på den lokale puben, mens helgene stort sett var belagt med konserter. Derfor passet det forutsigbare raidingformatet bra.

Carl effektiviserte sin tid i spillet også på andre måter. Virtuelt gull (bare referert til som «gold») er viktig i spillet. I spillet kan gull skaffes på mange måter, men det krever tid. Derfor har det oppstått en illegitim industri, «goldfarming», der noen spillere bruker tid (og/eller ulovlig kode) for å skaffe gull som selges for ekte penger gjennom egne nettsider. Produsenten Blizzard har forbudt dette, men Carl hadde ingen betenkeligheter med å benytte seg av denne tjenesten:

Jeg har kjøpt gold rett og slett for å ha muligheten til å drive med end game. Hvis du ikke skal gjøre det, må du nesten være arbeidsledig. Det går ikke. Det er ikke nok tid [...]. Det kan fort gå et par hundre gull på en kveld. Bare i potions⁵ ... Det som er synd, synes jeg, er at de har designet det slik at man er avhengig av potions. Det synes jeg er dårlig design.

Carl brøt med produsentens regler, men bare fordi han oppfattet designet av koden som dårlig når slike «snarveier» ble nødvendige. Dette demonstrerer hvordan teknologier, selv med klare føringer gjennom EULA (End User Licence Agreement), kan gi rom for ulike fortolkninger.

I likhet med David og Eva tilegnet Beate og Carl seg kunnskap om spillets mekanismer og samfunn som gjorde det mulig for dem å spille på et kompetitivt nivå. Kjennskapen til alternative måter å regulere spillingen på var ikke unik for disse informantene. Alle informantene diskuterte for eksempel kjøp og salg av gull i løpet av intervjuet, og de hadde alle erfaringer fra ulike guild med varierende timeplaner. Grunnen til at den kunnskapen ble relevant var deres forståelse av spillingen som iboende utflytende og noe som måtte reguleres. Det moralske aspektet (evaluering av eget bruk) var en viktig ressurs i denne prosessen. Selv om begge var aktive på høyt nivå og stolte av sine prestasjoner, var det viktig for dem å underordne WoW andre relasjoner og forpliktelser fordi de oppfattet overdreven spilling som problematisk. Deres praksiser innebar at tidsbruken ble begrenset gjennom klare rutiner; raide én dag, dra på kino en annen, eller først tid med venner, så tid i spillet. Deres vurdering av spillet som potensielt skadelig for karriere og andre vennskap, gjorde at Beate forlot spillergruppen hun hadde spilt med i lang tid for å få en tidsplan som passet henne bedre. Carl valgte å bryte spillets lovverk for å spare tid og skaffe seg frikvelder til å gjøre andre ting. Deres domestisering av WoW framstår som relativt vellykket, og dette hvilte på evnen til å strukturere og disiplinere egen hverdag og tidsbruk. Mens designet i WoW inviterte til stadig mer spilling uten en klar slutt, skapte de en motstrategi der hverdagskonteksten ble brukt for å skape et rammeverk med begrensninger på spillaktiviteten.

Dette var også noe de kunne styre ganske selvstendig. Begge var single, bodde alene og hadde ingen «signifikante andre» som motsatte seg strategiene og de tidsmessige avveiningene. For Eva og David var det jo akkurat de signifikante andre som førte til problemer. Er man avhengig av så stor selvstendighet og frihet for å gjennomføre en vellykket domestisering av WoW?

Domestiseringsprosess III: Konstruksjon av akseptabel mening

David og Eva hadde begge mislykkes med å domestisere WoW på en slik måte at meningsinnholdet i spillingen kunne godtas av partnerne deres. For Beate og Carl var konstruksjonen av WoW enklere. Det handlet om å gjøre spillingen moralsk akseptabel for dem selv, i den forstand at de opplevde det som viktig at spillingen var under kontroll og ikke ble et for dominerende innslag i livet deres. Alf, Anders og Arne, som gikk på videregående og bodde hjemme, var på mange måter avhengige av å lykkes med det som David og Eva ikke fikk til. Foreldrene hadde både meninger og utøvende makt når det gjaldt tidsbruk i World of Warcraft. Hvor mye og når guttene spilte, gikk ikke upåaktet hen.

Mine tre informanter bekreftet at spillingen hadde vært utgangspunkt for og årsak til flere krangler i hjemmet, men de hadde likevel greid å finne løsninger. Fra deres perspektiv var den største utfordringen å få tillatelse fra foreldrene til å spille slik de selv ville. I et forsøk på å oppnå dette, gikk de inn i en translasjonsprosess der de forsøkte å oversette og formidle til foreldrene hva spillet innebar og slik skape forståelse for den entusiasmen de selv følte. Ved å forklare forpliktelsene og spillsesjonenes uflexible karakter (avtalte raidtider), prøvde guttene å skape et forhandlingsrom der spillingen ble respektert og ikke framsto som et meningsløst eller skadelig tidsfordriv. Arne og Alf fortalte om to forskjellige tilnærminger til å gjøre rede for sine opplevelser og knytte dem til verdier og aktiviteter som foreldrene kunne relatere seg til som positive.

Arne sammenlignet spillingen med andre nettaktiviteter fordi søsteren brukte mye tid på MSN og chatsider, noe som familien godtok. Arne brukte det som et utgangspunkt for å forklare hva han gjorde. Alf fokuserte på læringspotensialet i spillet. Etter å ha fått innsikt i hvor mye tid han faktisk tilbrakte i spillet, koblet moren ut nettverkskabelen for å hindre ham i å fortsette. Alf forklarte da at det satt 39 mennesker og ventet på ham, at han hadde forpliktet seg til å være der, og at de ikke kunne fortsette uten ham. Han la i tillegg vekt på hvordan spillet kunne være positivt fordi han der brukte engelskkunnskapene sine aktivt, og at raiding var en komplisert affære som hjalp ham til å utvikle sine samarbeidsevner.

I denne historien kommer det kognitive aspektet av domestisering tydeligere fram. Domestisering innebærer utvikling og deling av kunnskap om bruk. Denne historien viser hvordan det ikke bare gjelder brukerne selv, men at en vellykket domestisering også innbefatter opplæring av ikke-brukere med definisjonsmakt (i dette tilfellet foreldrene). Samtidig som de brukte tid på å lære opp foreldrene i hva WoW gikk ut på, gjorde de også et sentralt symbolsk arbeid. Der informantene forholdt seg til spillet som noe gledesfylt og spennende, var foreldrenes forståelse i større grad på linje med den offentlige diskursen om påvirkning og konsekvenser. Derfor ble hovedstrategien å endre denne oppfatningen, slik at spillets symbolske status ble endret fra problematisk til verdifullt. For å hindre at spillingen framsto som en trussel eller noe som potensielt var skadelig, sammenlignet de det med andre nettaktiviteter som var akseptert av familien. De vektla også aspekter ved spillet som de ellers ikke ville framhevet som viktige, som for eksempel utvikling av engelskkunnskaper eller samarbeidsevner. Det var tydelig verdier som de mente foreldrene kunne respektere og slik skape en forståelse for forpliktelsen til og samholdet med sine medspillere.

Selv om de i stor grad lyktes i å skape forståelse for sin spilling, var spillet til tider gjenstand for konflikt. I et videre forsøk på å unngå slike konfrontasjoner, var de også selv gjenstand for noen omforminger. For eksempel hadde de funnet ut at hvis de var raske med å svare på spørsmål fra foreldrene, hjelpe med små ting i huset og ellers delta i aktiviteter med familien, var det mindre sjanse for at spillingen ble tatt opp som noe negativt. Alf fortalte for eksempel:

Det har jo skjedd at mor kommer inn og er litt sånn «Kanskje du har lyst å avslutte nå?» [...] Hvis jeg for eksempel har ryddet kjøkkenbenken når jeg kommer hjem fra skolen, slik at den er ren og pen, kan jeg gjøre hva jeg vil resten av dagen.

Det ble opprettet en rekke praksiser som ikke handlet om spillet i seg selv, men som var viktige for deres mulighet for utfoldelse i spillet. Rutinene for å stabilisere denne konstellasjonen handlet da om langt mer enn tidspunkt for når og hvordan teknologien skulle brukes. De tre guttene hadde utviklet standardløsninger for å inkludere rutiner for å holde foreldrene «i sjakk» gjennom å delta i husarbeid og andre plikter. Den vellykkede domestiseringen av WoW var like avhengig av at familien ble holdt på plass i spillernettverket som teknologien. I motsetning til David og Eva, som havnet i konflikt med sine partnere, klarte disse informantene å oversette sitt engasjement for de rundt seg i hverdagen.

På den andre siden fokuserte de forhandlingene på menneskene rundt dem og seg selv, heller enn å finne løsninger i eller rundt spillet som kunne gjort spillingen mer effektiv (som Beate og Carl). Med tanke på hvor mye arbeid som ellers legges ned i symbolsk og praktisk å omforme spillet og dets design gjennom bruk av eksterne teknologier (Taylor 2009), utvikling av ekspertkunnskap (Steinkuehler 2004) og organisatoriske verktøy (Silverman og Simon 2009), er det nesten påfallende at så lite av tilpasningen var tilknyttet til situasjoner i spillet. Med unntak av Beate og Carl bærer domestiseringsfortellingene preg av forhandling som legger liten vekt på hvilke muligheter for fleksibilitet som finnes i designet. Symbolske og praktiske omskrivninger skjer både i forhold til spillerne og de rundt, med varierende suksess. Carl og Beate skiller seg også ut, da de er de eneste av spillerne som ser et særlig behov for regulering av egen spilling, uten behov for å overbevise signifikante ikke-brukere. Kanskje er det akkurat derfor at de går inn i designet og finner løsninger i det materielle så vel som i det praktiske?

Det kognitive aspektet framstår som mindre tydelig i datamaterialet, og dermed også i analysen. Dette har sammenheng med hvordan læring i spill ikke oppfattes som læring fordi det er en naturlig del av spillopplevelsen (Gee 2007), og dermed forblir uuttalt. Det må likevel ikke undervurderes hvor mange timer disse spillerne har måttet legge inn for å tilegne seg nok ekspertise så vel som sosial og kulturell kapital til å kunne delta i raids på det nivået de gjorde. At de hadde dybdekunnskap om spillets mekanikker og kultur, må ikke overses i forhold til utviklingen av forståelse og spillerpraksiser.

Spillet i livet og livet i spillet: En dobbel domestisering

Diskusjonene om dataspill i det offentlige rom har hatt en tendens til å være polariserte; dataspill er enten skadelige og en trussel mot et «normalt» liv, eller ufarlig moro med potensial for læring og kreativ utfoldelse. Domestiseringsbegrepet gjør det mulig å nyansere forståelsen av hva det innebærer å spille ved å situere spillak-

tiviteten og vise hvordan spillerpraksiser utvikles i relasjon til mer enn bare medspillere eller design. Der informantene selv i stor grad hadde domestisert spillet og det for dem var en temmet teknologi som framsto som en naturlig del av deres hverdag, gjaldt det ikke for alle aktørene som hadde definisjonsmakt i spillets konstituering. Fokuset for min analyse har vært hvordan informantene har forsøkt å innrullere disse utenforstående aktørene i utviklingen av en mindre konfliktfylt spillerpraksis. Selv om deres aktiviteter i spillet var avgjørende for informantenes egne forståelser, var aktivitetene i tilknytning til og utenfor spillet av større relevans for ikke-brukerne. Den fantastiske spillverdenen med magi og drager står i sterk kontrast til det tidvis uglamorøse arbeidet som ble lagt ned i form av plikter i huset, kjøp av ulovlig virtuelt gull og oversettelsesarbeid for familie og partnere. Min analyse har da framhevet hvordan domestiseringen er en toveis prosess, der både teknologien og hverdagen må gjennomgå endringer på symbolske, kognitive og praktiske nivå.

Ved å fokusere på de hverdagslige forhandlingene, har jeg forsøkt å vise hvordan større diskurser om normativ bruk kommer til uttrykk på et mikronivå. I dette tilfellet har det særlig dreid seg om hva det vil si å «spille rett». Selv om mange av forhandlingene var knyttet til mer generelle forståelser av hva familielivet handler om, var en sentral del av domestiseringen hvilken mening spillet og spillaktiviteten skulle ha. På tross av at spillerne selv var uenige i den ellers brede oppfatningen om spill som bortkastet tid og potensielt skadelig, måtte de forholde seg til en diskurs som var basert på regulering og avgrensning. Hvor mye tid som skulle brukes i spillet, var en avgjørende faktor i forståelsen om «rett spilling», der både konfliktene og løsningene i hovedsak dreide seg om hvorvidt spillet var verdt å bruke tid på. Siden MMORPG-sjangeren kjennetegnes av høyt tidsbruk, er det ikke uventet at det er en viktig faktor i vurderingen av rett bruk, men i mitt datamateriale ser det ut til også å ha overskygget andre mulige normeringer som hvem en skal spille med eller hvor. Det ble også lagt lite vekt på hvorvidt spillerne faktisk lykkes i spillet. Med tanke på det kompetitive nivået spillerne befant seg på, eksemplifiserer det hvordan debatten rundt dataspill framstår som adskilt fra de opplevelser som spillere faktisk har.

De ulike forståelsene som spillerne, foreldrene og partnerne hadde, poengterer designets fortolkningsmessige fleksibilitet ved at det ene og samme artefaktet ble konstituert forskjellig, avhengig av hvilken spesifikk kontekst det inngikk i. Selv om alle forholdt seg til det samme scriptet, som er særlig krevende når det kommer til tid, organisering og forpliktelse til medspillere, måtte det lokale løsninger til for å få til en fungerende omskrivning. Der scriptet la til rette for grenseløshet og ekstrem fleksibilitet (i alle fall sett utenifra, raiding er en sterkt regulert aktivitet) når det kom til tidsbruk, fant spillerne egne måter å regulere dette på eller motsette seg reguleringene for å fortsette å spille slik de selv ønsket.

Forpliktelser til jobb eller venner forsvinner ikke selv om man logger på. Selv om spill som World of Warcraft tilbyr en fantastisk verden med magi og drager, er den praktisk sett ikke så langt unna hverdagen. Sosiale relasjoner går på kryss og

tvers av online og offline, men overgangen er slett ikke alltid myk eller naturlig (Taylor 2006). Spillere står overfor en kontinuerlig balansegang mellom laugets og designets krav til oppmøte, egne personlige mål om framgang i spillet og på skolen eller i arbeidslivet, og familiens middagstider. Tid blir på denne måten en verdifull vare som kontinuerlig må forhandles og vurderes. Spilling er en kilde til glede, vennskap og underholdning, men det er selvsagt ikke den eneste kilden til et godt liv.

Spillentusiasmen må altså modereres og formidles, og mine informanter gjorde det på forskjellige måter. Alf, Anders og Arne i «Konstruksjon av akseptabel mening» valgte å jobbe for å skape en annerledes forståelse for spillet hos foreldrene og slik endre spillets meningsinnhold. Samtidig markerte de deltakelse i familiens hverdagsliv som et premiss for at spillingen skulle bli akseptert. Beate og Carl i «Strukturert og selvregulert» la selv tydelige premisser for når og hvordan spillet skulle spilles. Ikke minst regulerte de tidsbruken gjennom faste rutiner. David og Eva i «Kjæresteri og kjærlighet for spillet» skilte seg fra de to andre gruppene av informanter ved å spille mer grenseløst og ved å ikke greie å formidle hvorfor de syntes WoW var så fascinerende og viktig. Dermed havnet begge i konflikt med sine respektive partnere fordi oppfattelsen av riktig bruk var så forskjellig.

De tre historiene viser også hvordan den hverdagslige konteksten for spillingen blir viktig for hvilke spillpraksiser som utvikles. Når man studerer hvilke føringer som legges på spillere for å forme deres aktivitet, er det derfor viktig å se utenfor selve spilldesignet. For å lykkes som spiller kreves det mer enn bare en domestisering av spillet basert på utvikling av ferdigheter og kunnskap om hvordan en spiller. For å lykkes må også hverdagen omformes for å gi plass til spillpraksisen som utvikles i samsvar med, eller i opposisjon mot mer generelle forståelser av hva som er korrekt bruk og hva det vil si å «spille riktig». Samtidig må selvsagt også spillpraksisen tilpasses hverdagslivet – spillet i livet og livet i spillet må samproduseres.

Kristine Ask, stipendiat
Institutt for Tverrfaglige Kulturstudier, NTNU
Epost: kristine.ask@ntnu.no

Referanser

- Akrich, Madeleine (1992): «The De-Description of Technical Objects» i *Shaping Technology/ Building Society. Studies in sociotechnical change*. Cambridge, MA: MIT Press. S. 205–224.
- Anderson, Craig A. og Karen E. Dill (2000): «Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life» i *Journal of Personality and Social Psychology* årg. 78, nr. 4. S. 772–790.
- Bryce, Jo, Jason Rutter og Cath Sullivan (2006): «Digital Games og Gender» i Jason Rutter og Jo Bryce (red.): *Understanding digital games*. London; Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. S. 185–204.

- Chappell, Darren, Virginia Eatough, Mark Davies og Mark Griffiths (2006): «EverQuest – It's Just a Computer Game, Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction» i *International Journal of Mental Health and Addiction* årg. 4, no. 3. S. 205–216.
- Chen, Mark G. (2009): «Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft» i *Games and Culture* årg. 4, nr. 1. S. 47–73.
- Clarke, Adele E. (2005): *Situational analysis: grounded theory after the postmodern turn*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- Corneliussen, Hilde G. og Jill Walker Rettberg (2008): *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Cover, Rob (2006): «Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth» i *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* årg. 6, nr. 1 (December).
- Dill, Karen E. og Jody C. Dill (1998): «Video game violence: A review of the empirical literature» i *Aggression and Violent Behavior* årg.3, nr. 4. S. 407–428.
- Gee, James Paul (2007): *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gjesvik, Kalle, H el ene Fellmann og Alexander Fredriksen (2009): *Lek eller alvor? Online rollespill og virtuelle verdener*. Bergen: Fagbokforlaget
- Gj oen, Heidi og Mikael H ard (2002): «Cultural Politics in Action: Developing User Scripts in Relation to the Electric Vehicle». I *Science, Technology, & Human Values* årg. 27, nr. 2. S. 262–281.
- Griffiths, Mark (2005): «The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence» i *International Journal of Mental Health and Addiction* årg. 8, nr. 1. S. 119–125.
- Haddon, Leslie (2007): «Roger Silverstone's legacies: domestication» i *New Media & Society* årg. 9, nr. 1. S. 25–32.
- Haythornthwaite, C. og C. Hagar (2005): «The Social Worlds of the Web» i *Annual Review of Information Science and Technology* årg. 39, nr 1. S. 311–346.
- Holstein, James A. og Jaber F. Gubrium (1995): *The active interview. Qualitative research methods*, v. 37. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Huizinga, Johan (1955): *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Juul, Jesper (2005): *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kafai, Yasmin B. (2008): *Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Karlsen, Faltin (2009): *Emergent perspectives on multiplayer online games: A study of Discworld and World of Warcraft*. Doktorgradsavhandling. Oslo: Universitetet i Oslo.
- Levold, Nora, og Thomas Berker (2007): «Moralske praksiser i forbindelse med tung internetbruk» i Nora Levold og Hendrik Spilker (red.): *Kommunikasjonssamfunnet moral, praksis og digital teknologi*. Oslo: Universitetsforlaget.

- Lie, Merete og Knut. H. Sørensen (1996): *Making technology our own? Domesticating technology into everyday life*. Oslo, Boston: Scandinavian University Press.
- Linderoth, Jonas og Ulrika Bennerstedt (2007): *Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tanker og erfarenheter*. (Art nr 502.) Stockholm: Medierådet.
- Lull, James (1988): *World families watch television*. Newbury Park, Calif.: Sage Publications.
- Malaby, Thomas M. (2007): «Beyond Play: A New Approach to Games». *Games and Culture* årg. 2, nr. 2. S. 95–113.
- Morley, David (1986): *Family television: cultural power and domestic leisure*. Comedia Series, no. 37. London: Comedia Publ. Group.
- Morley, David (2006): «What's 'home' got to do with it? Contradictory dynamics in the domestication of technology and the dislocation of domesticity» i Thomas Berker, M. Hartmann, Y. Punie og K. Ward (red.): *Domestication of media and technology*. Maidenhead: Open University Press. S. 21–39
- Mortensen, Torill Elvira (2006): «WoW is the New MUD: Social Gaming from Text to Video» i *Games and Culture* årg. 1, nr. 4. S. 397–413.
- Murray, Janet Horowitz (1997): *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.
- Pinch, Trevor og Wiebe E. Bijker (1987): «The Social Construction of Facts and Artifacts: Of How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other» i Wiebe E. Bijker, Thomas Parke Hughes og Trevor Pinch (red.): *The social construction of technological systems' new directions in the sociology and history of technology*. Cambridge, Mass: MIT Press. S. 17–50.
- Rutter, Jason og Jo Bryce (2006): «Digital Games and the Violence Debate» i *Understanding digital games*. London, Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Silverman, Mark og Bart Simon (2009): «Discipline and Dragon Kill Points in the Online Power Game» i *Games and Culture* årg. 4, nr. 4. S. 353–378.
- Silverstone, Roger, Eric Hirsch og Marilyn Strathern, red. (1992): *Consuming technologies: media and information in domestic spaces*. London, New York: Routledge.
- Silverstone, Roger (2006): «Domesticating domestication. Reflections on the life of a concept» i Thomas Berker, M. Hartmann, Y. Punie og K. Ward (red.): *Domestication of media and technology*. Maidenhead: Open University Press. S. 229–248
- Steinkuehler, Constance A. (2004): «Learning in massively multiplayer online games» i *Proceedings of the 6th international conference on Learning sciences*. S. 521–528. Santa Monica, Cal.: International Society of the Learning Sciences.
- Steinkuehler, Constance A. og Dmitri Williams (2006): «Where everybody knows your (screen) name: Online games as 'third places'», *Journal of Computer-Mediated Communication* årg. 11, nr. 4.
- Sørensen, Knut (2004): «Tingenes samfunn? Kunnskap og materialitet som sosiologiske korrektiver» i *Sosiologi i dag* årg. 34, nr. 2. S. 5–25.
- Sørensen, Knut (2006): «Domestication: The enactment of technology» i Thomas Berker, M. Hartmann, Y. Punie og K. Ward: *Domestication of media and technology*. Maidenhead: Open University Press. S. 40–61.

- Sørensen, Knut H., Margrethe Aune og Morten Hatling (2000): «Against linearity: on the cultural appropriation of science and technology» i *Between Understanding and Trust. The Public, Science and Technology*. Meinolf Dierkes and Claudia von Grote. Abingdon Oxon: Routledge. S. 237–258.
- Taylor, T. L. (2006): *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Taylor, T. L. (2009): «The Assemblage of Play», *Games and Culture* årg. 4, nr. 4. S. 331–339.
- Turkle, Sherry (1984): *The second self: computers and the human spirit*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, Sherry (1995): *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Williams, Dmitri, Nick Yee og Scott E. Caplan (2008): «Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile», *Journal of Computer-Mediated Communication* årg. 13, nr. 4. S. 993–1018.

Noter

- 1 Spillindustrien omsatte for 190 mrd. kroner i 2006, mot musikkmarkedets 217 mrd. kroner og filmmarkedets 487 mrd. kroner. Fra Stortingsmelding nr. 14 (2007–2008) *Data-spill*.
- 2 Stortingsmelding nr. 14 (2007–2008) *Dataspill*
- 3 Fra Entertainment Software Association, «Game Player Data» hentet fra <http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp> 25.06.10
- 4 Fra rapporten «Barn og digitale medier» (2010) utgitt av Medietilsynet.
- 5 Potions (no: eliksir) er gjenstander som brukes hyppig i løpet av en kamp for å gi avataren mer helse eller energi (mana). For å lage potions kreves det råmaterialer som finnes rundt om kring i spillverdenen, og en kan velge å trene opp avataren til å hente og lage disse, eller kjøpe dem av andre spillere for eksempel gjennom auksjonshuset.