

Masteroppgave

NTNU
Norges teknisk-naturvitenskapelige
universitet
Fakultet for samfunnsvitenskap og
teknologiledelse
Institutt for Sosiologi og Statsvitenskap

Even Solli Kvernberg

«Vi snakkes i Azeroth»

En kvalitativ studie av venns­kaps­relas­joner i
World of Warcraft



Masteroppgave i Sosiologi

Trondheim, våren 2013

Even Solli Kvernberg

«Vi snakkes i Azeroth»

- En kvalitativ studie av vennsksapsrelasjoner i World of Warcraft

**Masteroppgave i Sosiologi
Trondheim, juni 2013
Norsk Teknisk Naturvitenskapelig Universitet
Fakultetet for samfunnsvitenskap og teknologiledelse
Institutt for Sosiologi og Statsvitenskap**



FORORD

Å skrive masteroppgaven har vært spennende, lærerikt og utfordrende. Det har vært spennende å forske på vennskap, samtidig som det har vært utfordrende i den forstand at jeg har fått et litt kynisk syn på hvem jeg definerer som mine venner. Beklager til alle dere som har hørt på meg si at vi ikke er venner, men bekjente.

Jeg vil rette en stor takk til min veileder Berit Skog for å vise engasjement, for å rettlede meg når jeg har spasert langt utenfor turstien, og for å gi meg tro på at jeg har gjort et godt arbeid i skriveprosessen. Alltid på en positiv og konstruktiv måte. Videre vil jeg takke alle informantene som tok seg tid til å være med på undersøkelsen.

Jeg vil også takke mine gode medstudenter og venner fra Lektorkullet 08. Dere har gjort studenttilværelsen uforglemmelig. Videre vil jeg rette en takk til mine faste samtalepartnere i kaffepausene, Robin, Henrik og Henrik. Jeg vil også takke mine foreldre for å stille krav til meg og for å støtte meg i studietiden. Til slutt vil jeg rette en stor takk til min kjære Sara, som har vært en god samtalepartner gjennom hele masterprosessen.

Trondheim, 04 juni 2013

Even Solli Kvernberg

Innholdsfortegnelse

FORORD	III
Innholdsfortegnelse	V
1. Innledning	1
1.1 World of Warcraft – kun en virtuell verden?.....	1
1.1.2 Kort om World of Warcraft	2
1.2 Vennskap	3
1.3 Forskning på internett og World of Warcraft	4
1.4 Problemstilling	5
1.5 Oppgavens oppbygging.....	6
2. Teoretiske tilnærminger	7
2.1 Vennskap	7
2.1.1 Vennskap et balansert og åpent tillitsforhold?	7
2.1.2 En dynamisk utvelgingsprosess	9
2.1.3 Like barn, leker best?	10
2.1.4 Vennskap og identitet.	11
2.2 Nye sosiale mønstre?	12
2.3 Vennskap i World of Warcraft	14
2.4 Klargjøring av problemstillingene	16
3. Metode.....	17
3.1 Egen kjennskap til feltet.....	18
3.2 Dybdeintervju.....	19
3.2.1 Valg informanter	19
3.2.2 Intervjuguiden, en veiviser.	20
3.2.3 Gjennomføring av intervjuene	21
3.3 Koding og analyse.....	22
3.4 Datas kvalitet.....	23
3.5 Etske hensyn	24
4. Vennskap.....	27
4.1. Hva er en venn?.....	27
4.2 Ulike vennerelasjoner	29
4.3 «Venner er alfa omega».....	31
4.4 Vennefasiten?	33
5. Digitale vennskap i WoW	35
5.1 World of Warcraft - en sosial arena?	35
5.1.1 Etablering av relasjoner	36
5.1.2 Vennskap eller andre relasjoner?.....	38
5.2 Hva kjennetegner relasjonene?	40
5.2.1 Relasjonsutvikling i WoW	40
5.2.2 WoW - tillit til dine medspillere?.....	44

5.2.3 World of Warcraft – Identitet og sosiale relasjoner.....	47
5.3 Digitale vennskap vs face-to-face	49
5.3.1 Møter.....	51
6. Avslutning	53
6.1 Hovedfunn.....	53
6.1.1 Hva er en venn?.....	53
6.1.2 Hva kjennetegner de nære sosiale relasjonene i World of Warcraft?.....	54
6.1.3 Hva er likhetene og forskjellene mellom digitale vennskap og face-to-face vennskap?..	56
6.2 Teoretisk diskusjon.....	56
6.3 Konklusjon.....	57
6.4 Veien videre.....	58
Referanser.....	59
VEDLEGG 1 – Ordliste.....	65
VEDLEGG 2 – Informasjonsskriv	66
VEDLEGG 3 – Intervjuguide	67
VEDLEGG 4 - Godkjenning fra NSD.....	70

1. Innledning

Internettbruk er i dag en viktig del av veldig mange menneskers liv. Etter sitt inntog på 1990-tallet er internett blitt en kanal hvor mennesker kan holde seg oppdatert på hva som skjer rundt omkring i verden, se på ulike underholdningstilbud, bedrive handel og mye mer. På arbeidsplassen og i utdanningsinstitusjoner er internett et viktig virkemiddel, både i prosessen med å løse arbeidsoppgaver og å kommunisere. Internett er også en kanal hvor personlig kommunikasjon fremkommer. Personlig kommunikasjon kan eksempelvis foregå gjennom ulike chatte-rom, Facebook, nettdatingssider, blogger og e-poster. Online spill er en annen plattform for sosial interaksjon på internett. En undersøkelse gjennomført av den nederlandske spillprodusenten Spil Gaming viser at 40 % av internettbrukere spiller online-spill (Freeman 2010). I mange av disse spillene spiller og interagerer brukerne med andre spillere. Som et resultat av sosial interaksjon online kan vennskap oppstå.

I dette forskningsarbeidet ønsker jeg å ta tak i den sosiale interaksjonen som forekommer på internett. Jeg vil undersøke vennskap som blir dannet gjennom onlinespill og hvilke egenskaper som kjennetegner denne formen for vennskap.

1.1 World of Warcraft – kun en virtuell verden?

Et av de mest kjente dataspillene er World of Warcraft (WoW). I følge en kvartalsrapport gjennomført av Activation (2013) har WoW i dag over 8,3 millioner brukere, over tre millioner flere enn Norges befolkning. World of Warcraft kan dermed betegnes som et stort digitalt samfunn. WoW er markedslederen innenfor sin spillgenre med over 60 % av brukerne (MMOData 2012). WoW har fått mye oppmerksomhet av spilllets egne brukere, medier og i samfunnet generelt. Medieomtalen har vært både positiv og negativ, med hovedvekt på artikler som fokuserer på negative aspekter tilknyttet WoW-spilling. Nyhetsartikler med fokus på blant annet avhengighet (Klausen, Budalen og Røiseland 2011; Bryne 2006; Nisja-Wilhelmsen 2011), og at spillet fremmer en voldelig oppførsel (Koppegård 2011; Meyer 2011), har fått spalteplass i mediene. Men det finnes også avisartikler med et mer positivt syn på spillet, som viser til hvordan spillet blir en sosial møteplass, hvor brukerne kan ha sosial interaksjon med venner og bekjente (Christensen 2011), at WoW kan utvikle lederkompetansen til spillerne (Bjørkeng 2009), og at WoW stimulerer og utvikler hjernefunksjonen, kreativiteten og samarbeidsevnen til sine brukere (Cox 2012). Gjennom mediefremstilling ser vi dermed at World of Warcraft både får positiv og negativ omtale.

Omfanget spillet har i dagliglivet til mange mennesker vises blant annet gjennom oppmerksomheten

spillet har fått. Eksempelvis sendte den kjente amerikanske animasjonsserien South Park i 2006 en episode basert på World of Warcraft (South Park Studios 2006). Spørsmål om karakterer i spillet har også blitt brukt i tv-programmet Jeopardy i USA (Schramm 2009). Det finnes flere utsalgssteder som selger WoW-tilbehør (Jinx 2012; Squido 2012; Cafe Press 2012) Det har også i lang tid vært planlagt å produsere en World of Warcraft film (Makuch 2012). Spilleets popularitet, medieomtale, dets status innen massivley multiplayer online role-playing game-genren og onlinespill generelt, samt spillets appell til et bredt og variert publikum, gjør WoW til et godt utgangspunkt for studier av vennskap i online-dataspill.

I neste kapittel vil jeg kort presentere noen aspekter ved World of Warcraft. Videre i oppgaven vil jeg benytte meg av begreper fra spillet. I vedlegg 1 er det en kort ordliste med begrepsavklaringer.

1.1.2 Kort om World of Warcraft

World of Warcraft er et spill innenfor massivley multiplayer online role-playing game genren (Battle.net 2013). Handlingen i et MMORPG foregår i en virtuell verden (Hellevik 2007; Munn 2011:5; Battle.Net 2013). Det som kjennetegner en virtuell verden, er at spillene foregår over internett, spilleren må være online for å spille det og at det er mulighet for flere tusen spillere å spille det sammen (St. Meld Nr 14:9; Cole og Griffiths 2007:375; Battle.net 2013). Det vil ikke si at alle brukerne er sammen med deg på skjermen, de er spredt ut over hele verdenen i spillet. Videre foregår spillet i sanntid. Dette vil si at når den enkelte bruker logger ut av spillet, fortsetter det virtuelle samfunnet som vanlig (St. Meld Nr 14:9). Den virtuelle verden eksisterer uavhengig om individet er logget på eller ikke.

World of Warcraft er et rollespill som utspiller seg i en verden kalt Azeroth (Battle.Net 2013). Spillet inneholder tradisjonelle fantasielementer. I WoW lager spilleren seg en karakter, denne karakteren blir personens virtuelle identitet. Når en bruker starter spillet, må han første bestemme hvilke «realm», det vil si server, han skal spille på. Deretter bestemmer brukerne seg for om de vil være en del av «The Alliance» eller «The Horde». Etter at brukeren har valgt hvilket lag han vil være på, er han nødt til å velge hvordan type avatar han vil være. Her står valget mellom forskjellige raser og klasser (Nardi og Harris 2010:396). Spillere kan velge mellom 13 forskjellige raser; Nighth Elf, Dwarf, Gnome, Human, Dranei, Troll, Orc, Tauren, Undead. Blood elf, Pandaren, Worgen og Goblin. Mens klassene er druid, priest, warrior, rogue, mage, hunter, paladin, shaman, warlock, death knight og monk (Battle.net 2013). Alle de forskjellige spillklassene har ulike egenskaper og kvaliteter, og man er avhengig av hjelp fra andre for å klare de ulike gruppeoppgavene som finner sted i spillet (Cole og Griffiths 2007:576; Nardi og Harris 2010:396;

Battle.net 2013).

I World of Warcraft strekker levlene eller nivåene seg fra 1-90 (Wowwiki 2013). For å øke i nivået må spillere gjøre oppdrag og drepe monstre. Dette kan gjøres alene, eller sammen med andre spillere (Nardi og Harris 2010; Munn 2011; Battle.net 2013). Det er ikke nødvendigvis slik at en spiller kjenner de vedkommende spiller med, hverken i leveling- eller end-game-spillingen. Det er mulig å finne grupper gjennom å melde seg opp i et køsystem for å gjøre ulike gruppeoppgaver.

World of Warcraft motiverer til samarbeid mellom spillere. Og det er mulig å bli venner med dem man spiller med. Vennelista til hver bruker styres individuelt, og her får spillere oversikt over om venner er pålogget, og hvor de er i den virtuelle verden (Nardi og Harris 2010:399). Det er også mulig å bli venn med spilleren og ikke bare karakteren (Munn 2011:6). Det vil si at når en spiller går på med hvilke som helst av Blizzard-karakterene sine, så vil vennene som har lagt til hele brukeren som venn, få beskjed om dette.

En vanlig form sosial organisering i WoW er guilds. Over halvparten av alle spillere tilhører en guild (Williams m.fl 2006:345; Chen, Sun og Hsieh 2008:297). En guild er en relativt stabil gruppe, hvor det kan være alt fra en håndfull spillere til et par hundre (Ducheneaut, Yee, Nickel og More 2006:4; Nardi og Harris 2010:399). Spillere kan kun tilhøre en guild samtidig. Og det varierer hvilke mål som er viktigst for ulike guild. Noen guild er interessert å få kjappest mulig progresjon i spillet, hvor fokuset er på å være effektive for å mestre ulike oppgaver i spillet, mens andre guild fokuserer mer på det sosiale (Ducheneaut m.fl 2006; Nardi og Harris 2010). Det varierer hvordan spillere oppfatter sine guildmates, dette har ofte en sammenheng med hvilke mål som er viktige i de forskjellige guildene (Ducheneaut 2006; Williams m.fl 2006; Nardi og Harris 2010). Guilds er som alle former for grupper sosialt organisert. Ducheneaut (2006:6) hevder at de spillerne som befinner seg i kjernen av en guild, vil ha sterkere relasjoner både til gildet og andre spillere i kjernen av gildet.

WoW har noen interne funksjoner som gjør det mulig å stifte relasjoner i spillet. Munn (2011:6) argumenterer for at kontakt gjennom eksterne plattformer som ulike snakkeprogrammer, internett-sider og kontakt via sosiale medier gjør WoW til en arena hvor sterke sosiale relasjoner kan etableres og opprettholdes.

1.2 Vennskap

Vennskap er et begrep de aller fleste mennesker kjenner og har et forhold til. Oxford Dictionary

definerer venn som “a person with whom one has a bond of mutual affection, typically one exclusive of sexual or family relations” (Friend 2012). Dette er en forståelse av vennebegrepet vi kan kjenne igjen i dagligtalen. En venn er en person som et individ har en gjensidig hengivenhet til, men denne hengivenheten er ikke påvirket av seksuelle eller familiære relasjoner. Adams og Allan (1998) og Allan (1998) hevder at forståelsen vår av begrepene vennskap og venn må sees i sammenheng med tiden og den sosiale konteksten vi befinner oss i.

Vennskaps-forskningen fokuserer på selvet fenomenet vennskap. Vennskap som sosialt fenomen står ikke lenger i skyggen av familiære bånd, eller naboskap. Vennskapsforskningen har i følge Bliezner og Adams (1992) og Adams og Allan (1998) gått vekk fra filosofiske diskusjoner og over til mer empirisk rettet forskning. En annen tendens innenfor forskningen på vennskap har vært fokuset knyttet til opprettelsen og starten av et vennskap (Bliezner og Adams 1992). Dette er noe som gir et utelukkende positivt bilde av vennskap og vennskapsdannelse.

I nyere tid har flere arbeider fokusert på vennskap som finner sted under andre forutsetninger enn geografisk nærhet. Blant annet har et fokusområde innenfor vennskapsforskning vært internettbaserte sosiale relasjoner. Flere forskere argumenterer for at vennskap kan etableres på ulike internettplattformer; gjennom blant annet sosiale medier (Wang m.fl. 2010; Valafar, Rejaie og Willinger 2009), ulike interesseforum (Baym og Ledbetter 2009) eller i onlinespill (Merritt m.fl. 2013; Munn 2012; Ledbetter og Kuznekov 2011). Van Dijk (2006) og Castells (1996) poengterer at vi lever i et nettverkssamfunn hvor det eksisterer flere og nye muligheter for sosial interaksjon. Dette indikerer at vennskapsrelasjonen også kan eksistere gjennom ulike plattformer, og ta ulike former, både fysisk og digitalt.

1.3 Forskning på internett og World of Warcraft

Tidligere forskning med internettbruk som tema har ofte fokusert på hvordan denne teknologien påvirker mennesker. Påvirkningen kan bli sett på som både negativ og positiv (Hellevik 2007). Innenfor forskningsarbeider som har funnet at påvirkningen er negativ, er det ofte blitt fokusert på ting som avhengighet, isolasjon og at internett blir en plass hvor individer flykter fra virkeligheten (Žižek 1997; Parson 2005; St.meld 14 2007-2008). I form av positive funn, blir internett fremstilt som en sosial møteplass hvor sosial interaksjon kan fremkomme (Cairncross 1997; Thomas og Brown 2009; Chan og Cheng 2004), en arena hvor spillere opplever mestring og en plass for utvikling av kreative evner og lederegenskaper (Byron, Mallone og O`Driscoll 2008). Larsen (2010) viser til hvordan internett må forstås som domestisert og integrert i unge menneskers livsverden, og dermed blir ikke internettbruk nødvendigvis noe som går på bekostning av andre aktiviteter, men

heller komplementerer de. I mye av forskningen er fokus på det sosiale kontra isolasjon. Begreper som har blitt brukt er sosiale fellesskap og vennskap. Det er blitt stilt spørsmål om det er mulig å oppnå vennskap og fellesskap online, og om tiden som benyttes online går på bekostning av andre sosiale aktiviteter som foregår offline.

I forskningen som er gjort på online-dataspill og sosial interaksjon er det vist til blant annet at digitale vennskap tar lenger tid å utvikle enn offline vennskap, at stabiliteten til disse online vennskapene er svakere, samt at vennskapene i stor grad er nyttebaserte (Chan og Cheng 2004). Andre forskningsarbeider har gjort funn ved at spillere synes det er lettere å være seg selv online (Henderson og Gilling 2004; Cole og Griffiths 2007). Brignall og Van Valey (2007) viser til funn hvor informanter hevder at de kan snakke åpent om personlige og intime temaer med sine medspillere. Flere av forskningsarbeidene på sosial interaksjon i onlinespill viser til at spill er en plattform som gir mulighet for å skape online vennskap og å være sosial, men også at det varierer hvor sosiale spillerne velger å være (Williams m.fl 2006; Brignall og Van Valey 2007:2; Hellevik 2007). Dermed blir det viktig å være klar over at selv om noen opplever World of Warcraft, eller andre onlinespill som sosiale arenaer, er det ingen selvfølge at alle gjør det.

1.4 Problemstilling

I denne oppgaven ønsker jeg å undersøke hva som kjennetegner vennskap som er etablert i dataspillet World of Warcraft. For det første ønsker jeg å tydeliggjøre hva et vennskap er. Dette gjør jeg ved å ta tak i hvilke tanker og erfaringer deltakere i WoW har knyttet til venne- og vennskapsbegrepet. Her vil jeg se på hvilke kvaliteter deltakerne legger til grunn for at de skal definere en sosial relasjon som et vennskap. Deretter vil jeg undersøke deltakernes oppfatning om de sosiale relasjonene i World of Warcraft. Er disse relasjonene vennskap slik vennskapet er blitt presentert i tidligere forskning på vennerelasjonen, eller er det en ny form for vennskap, digitale vennskap? I arbeidet med oppgaven tar jeg utgangspunkt i disse underspørsmålene:

- *Hvordan karakteriserer WoW-spillere en venn?*
- *Hva kjennetegner de nære sosiale relasjonene i World of Warcraft?*
- *Hva er likhetene og forskjellene mellom digitale vennskap og face-to-face vennskap?*

Gjennom disse spørsmålene ønsker jeg å belyse følgende problemstilling:

Hvordan kan nære sosiale relasjoner etablert i World of Warcraft forstås i lys av spillernes oppfatning av vennskap?

1.5 Oppgavens oppbygging

I kapittel 2 vil jeg presentere oppgavens teoretiske rammeverk. Teorikapitlet består av tre hoveddeler. Først vil jeg ta for meg vennskapsbegrepet. Her vil tidligere forskning og teorier om vennskap presenteres, med et fokus på hva som kjennetegner et vennskap. Videre vil jeg presentere kort om sosiale nettverk og hvordan samfunnet gjennom teknologiutvikling gir nye muligheter for etablering og opprettholdelse av kontakter og vennskap. Den siste delen av teorikapitlet vil presentere funn fra tidligere forskning på sosiale relasjoner og vennskap i over internett og i WoW.

I kapittel 3 beskriver jeg den metodiske fremgangsmetoden som har blitt brukt, og vurderer de valgene jeg har tatt. I denne oppgaven har jeg benyttet meg av et semistrukturert dybdeintervju. Totalt har jeg intervjuet åtte personer som spiller, eller har spilt World of Warcraft aktivt i et guild sammen med andre spillere. Disse åtte intervjuene er datamateriale som skaper grunnlaget for dette forskningsarbeidet.

Dataanalysen har blitt fordelt på to kapitler; kapittel 4 er viet til vennskapsbegrepet. Gjennom informantenes uttalelser prøver jeg å kartlegge hva de legger i vennskapsbegrepet, hvilke tanker de gjør seg rundt ulike vennskap og hva vennskap betyr for dem. I kapittel 5 analyseres de sosiale relasjonene i World of Warcraft. Her ser jeg blant annet på hvordan informantene skaper sosiale relasjoner i WoW og hvordan de vil definere disse vennsksrelasjonene. Videre undersøker jeg hva som kjennetegner vennsksrelasjonene i spillet. Eksempelvis hva som preger kommunikasjonen, hvordan tilliten er mellom venner og informantenes oppfattelse av genuinitet tilknyttet identiteten og de sosiale relasjonene online. Til slutt presenterer jeg kort informantenes oppfatning av vennskap som har blitt etablert i World of Warcraft sammenlignet med vennskap som er blitt etablert og utspiller seg i den fysiske verden.

I kapittel 6 vil jeg oppsummere oppgaven. Her belyser jeg sammenhengen mellom deltakernes forståelse av vennskap og deres erfaringer gjort med digitale vennskap. Jeg prøver også å sette denne oppgaven inn i en større sammenheng, ved å peke på andre tilnærminger som kan bidra til å øke forståelse av vennskap etablert digitalt.

2. Teoretiske tilnærminger

Jeg vil i dette kapitlet presentere de ulike teoretiske tilnærmingene som jeg anvender i oppgaven. Først vil jeg vise til ulike teorier om vennskap, og vise til hvilke kvaliteter som eksisterer i vennsksrelasjonen. Dette som et grunnlag for den videre analysen av informantens oppfatning av digitale vennskap. Videre vil jeg vise til endringer i sosiale mønstre for å aktualisere at sosiale interaksjon finner sted over ulike kommunikasjonsplattformer. Er det er mulig å etablere sosiale nettverk og vennskap over disse plattformene? Jeg vil i den siste delen vise til kjennetegn i tidligere forskning på sosial interaksjon over internett.

2.1 Vennskap

Vennskap er en relasjon som består av minimum to personer. Det er et sosialt fenomen som stadig blir forsket på, og det blir definert og anvendt forskjellig av ulike forskere. I forskningen finnes det noen egenskaper og kvaliteter som begrenser og definerer dette sosiale fenomenet (Vodahl 2007). I følge Allan (1998:688) kan vi se endringer i kvaliteter og egenskaper ved vennskap i nyere tid. Blant annet er ikke vennskap like geografisk betinget lenger. Med utvikling av ny transport- og kommunikasjonsteknologi, kan vennskap foregå på tross av geografiske avstander (Wellman og Wortley 1990).

Jeg vil videre presentere forskning som fokusere på noen av kvalitetene og egenskapene som synliggjør og skiller et vennskap fra andre mellommenneskelige relasjoner. Jeg vil bruke forståelsene av vennskap som presenteres er til å analysere hvilke kvaliteter som eksisterer i digitale vennskap senere i teksten.

2.1.1 Vennskap et balansert og åpent tillitsforhold?

En venn er en person som et individ har en gjensidig hengivenhet til (Allan og Adams:190; Desai og Killick 2010:9) Denne forståelsen kan vi også finne igjen i Alberonis (1986) *Friendship*, hvor han normativt forklarer hva og hvordan et vennskap skal være. Her vektlegger han vennskapet som noe eget. Det er et forhold mellom to personer som gir hverandre rettferdighet, og verdsetter kvalitetene og ønskene til hverandre (Alberoni 1986:41). Vennskapet er ikke en kamp om makt og goder, men et likestilt forhold (Allan 1998:693; Killick og Desai 2010:12). Aristoteles viste til det dydige vennskapet som det beste vennskapet. Dette er et vennskap basert på velvilje og ønsket om å gjøre venner fornøyd, uten å tjene på det selv (Grunebaum 2003:9). Vennskapet består altså av to parter som er der for hverandre, for å gi hverandre hjelp og støtte, uten å forvente å få noe tilbake.

Anthony Giddens (1991) har en annen tilnærming til vennskap. Han benytter begrepet *pure relationships*. Pure relationships er basert på intimitet, likestilling, refleksivitet, frivillig engasjement og gjensidig tillit. Giddens (1991) sier at vennskap og forholdene til andre eksisterer så lenge partene ser det relevant å bevare forholdet. Pure relationships krever et engasjement og en investering, men kan bli frivillig brutt av partene, dersom det ikke gir noen psykiske eller sosiale fordeler (Giddens 1991). Som vist til tidligere, er det dydige vennskap det beste vennskapet i lys av Aristoteles. Men han skisserer også en vennskapsform som blir kalt nyttevennskap. Denne formen for vennskap er basert på at individet skal få noe tilbake fra vennskapsrelasjonen (Grunebaum 2003:10). Dette kan betegnes som en form for byttehandel, hvor avkastning er viktig, i form av psykiske og sosiale fordeler. Pure relationships og nyttevennskapene kan forstås som samme form for sosiale relasjoner. De er investeringer, men når investeringene ikke gir noen avkastning, kan individer trekke sitt engasjement i de gitte investeringene.

Sztompka (1999) og Giddens (1991) viser til *tillit* som en viktig faktor knyttet til personers vennskap. Dette argumenteres det blant annet for ved å hevde at vi stadig befinner oss i en tilstand hvor usikkerhet og følelsen av å ikke ha kontroll over fremtiden oppstår. Bell (1981:16) mener at et vennskap ikke kan eksistere uten åpenhet, og tillit fører til mer åpenhet. Det må være tillit mellom to personer for at vennskapet skal eksistere. Giddens (1991) knytter sammen begreper om tillit og risiko. I motsetning til håp og selvtillit, er tillit noe vi aktivt bruker for å møte usikkerheten knyttet til fremtiden (Sztompka 1999:24). Har vi tillit oppfører vi oss som om vi vet hva som vil skje. Henderson og Gilding (2004) argumenter for at tillit er en aktiv prosess. Å ha tillit til noen er en investering. Når vi bestemmer om vi skal investere i noen, må vi vurdere påliteligheten til vedkommende (Sztompka 1999:70-71). Sztompka (1999) viser til at pålitelighet og tillit har størst sjanse til å oppstå gjennom nærhet, intimitet og fortrolighet, mens disse har liten sjanse til å bli etablert når distanse og anonymitet er involvert.

Er det mulig å få tillit til venner i World of Warcraft? I lys av Sztompka (1999) sin argumentasjon virker det problematisk å etablere tillit gjennom sosiale relasjoner etablert over internett. Sztompka (1999) viser blant annet til at internett er preget av anonymitet og distanse. Henderson og Gilding (2004) hevder det motsatte. De sier at brukere ikke er så anonyme på internett, og argumenterer for at det er fullt mulig å få tillit til personer over ulike internett plattformer.

Pahl (2000:63) hevder at vi risikerer i større grad å bli sviktet eller såret når tilliten til en person øker, og vi åpner oss følelsesmessig for andre. Når vi åpner oss og investerer tid i et vennskap, blir det viktigere (Vodahl 2007:86). Med andre ord, når vi investerer mer, vil tapet bli større dersom

vennskapet går i oppløsning. Større åpenhet gir dypere vennskap, og vi kan tillate oss større åpenhet når vi slipper færre mennesker inn (Bell 1981:64). Chan og Cheng (2004) argumenterer for at mange av de som spiller WoW etablerer nye bekjentskap, men det tar lang tid å utvikle relasjonene til vennskap. Innledningsvis er relasjonene preget av lite åpenhet og tillit. Ut i fra dette vil jeg undersøke om WoW-spillere stoler på sine medspillere.

2.1.2 En dynamisk utvelgingsprosess

Vennskap kan også forstås i lys sosial påvirkning (Allan og Adams 1998; Desai og Killick 2010). De styres til en viss grad av sosiale strukturer og føringer. Vennskap kan dermed forstås som både personlig og sosialt konstruerte (Allan og Adams 1998; Oliker 1998). Valget av venner og hvordan vennskapene utspiller seg foregår ikke i et sosialt vakuum (Allan og Adams 1998:190) Hvordan vennskap blir etablert og hvilke kvaliteter og egenskaper som eksisterer i ulike vennskap, varierer fra tid, rom og sted. Hvilke egenskaper er det som kjennetegner vennskap og gjør det til en særegen personlig relasjon?

Først av alt er vennskap en valgt relasjon (Bell 1981:12; Allan og Adams 1998:190; Bell og Coleman 1998:6). Vi velger selv hvem vi vil være venn med. Det vil si at vi ikke kan tvinge noen til å være venn med oss, de må selv ønske det. Vennskap er følgelig en frivillig relasjon (Bell 1981:12; Allan og Adams 1998: 191). For at vennskap skal etableres må begge partene velge hverandre. Derfor kan vennskap karakteriseres som en gjensidig valgt og frivillig inngått avtale. Siden relasjonen er valgt, vil det også være mulig å avslutte vennskapet, i henhold til Giddens (1991) pure relationships. Bell (1981:18) hevder at etablerte vennskap kan føles naturlige. Det som oppfattes som naturlig er vanskelig å avslutte, noe som sannsynligvis heller ikke ønskelig.

Pahl (2000:82) ser på vennskap som en pågående prosess. Det er noe som blir gjort. Vennskap er basert på sosial kontakt som eksisterer og blir jobbet med over tid. Det som fører et vennskap sammen, er nødvendigvis ikke det som holder det sammen (Bell & Coleman 1998:6). Vennskap er et dynamisk fenomen, som er i kontinuerlig forandring (Pahl 2000:82). Vennskap kan dermed forandre seg i takt med hvordan vi utvikler oss som mennesker, eller ved sosial påvirkning, som Allan og Adams (1998) vektlegger. I lys av dette kan man hevde at vennskap ikke er etablert en gang for alle, men det skapes og forandres av de involverte parter (Pahl 2000:82). Vi kan gjennom våre egne forventninger og investeringer i relasjonen være med på å påvirke prosessen vennskap. Videre vil vennskap være en ulik prosess for forskjellige personer (Allan og Adams 1998; Bell og Coleman 1998; Killick og Desai 2010).

Kort oppsummert er vennskap en sosial relasjon som er valgt, og må være ønsket av begge parter.

Relasjonen er i kontinuerlig utvikling og forandring. Relasjoner som innledningsvis ikke er vennskap kan etter hvert utvikle seg til å bli det. Utvikler også relasjoner i WoW seg over tid? Chan og Cheng (2004) viser til at de sosiale relasjonene i World of Warcraft kan forstås som valgte og i utvikling. De argumenter for at vennskap i WoW tar lang tid å utvikle, men når relasjonene har vart en stund oppfattes de som vennskap. Jeg vil i denne studien undersøke om sosiale relasjoner i WoW også kan forstås som valgte og dynamiske relasjoner.

2.1.3 Like barn, leker best?

«Like barn, leker best» sier et gammelt ordtak. Gjenspeiler ordtaket virkeligheten? Dette er vanskelig å svare på, men Secord og Backman (1964:125) har vist at vi blir tiltrukket av mennesker som har lik status og lik livssituasjon som oss selv. Bell (1981:19) støtter også opp om dette, og hevder at de fleste voksne vennskap er preget av homogene kvaliteter blant partene. Vi kan spore sosiale mønstre i vennskap gjennom sosial og kulturell likhet (O'Connor 1998:127). Det vil si at mennesker med eksempelvis lik utdanning, jobb, eller familiesituasjon har større sjanse for å bli venner (Allan 1998:693). I tillegg til de strukturelle føringene, er et annet aspekt viktig for etableringen og opprettholdelsen av vennskap, nemlig preferanse av ulike interesser og aktiviteter (Coleman og Hendry 1999:145). Dette kan eksempelvis være en interesse rundt å spille World of Warcraft.

Thibaut og Kelley (1965:39) poengterer at nærhet assosieres med likhet i verdier og holdninger, og som vist til tidligere kjennetegnes gode vennskap av nærhet og intimitet. At noen deler våre holdninger gir en form for sosial støtte (Thibaut og Kelley 1965:39). Dermed kan det hevdes at nære vennskap gir oss en følelse av tilhørighet. Vil det si at vi må ha like verdier, og lik sosiokulturell status som alle vennene våre? O'Connor (1998:128) mener at dette ikke er en forutsetning. Ikke alle mellommenneskelige relasjoner er like nære (Bell 1981:63). Å dele en aktivitet kan være grunnlag for å etablere og opprettholde en relasjon. Aktiviteten er hovedmotivasjonen for møtene, og aktiviteten styrer også rammene for relasjonen (O'Connor 1998:128). Aktivitet og handling bidrar altså til å opprettholde relasjoner og vennskap, selv i tilfeller der partene i relasjonene ikke nødvendigvis har det samme verdigrunnlaget. Munn (2011:9) argumenterer for at World of Warcraft er en aktivitet som kan skape et godt fundament for å utvikle nye relasjoner og vennskap. Dette i hovedsak fordi i WoW gjør spillere ulike aktiviteter med hverandre. Eksempelvis kan brukerne spille på lag mot bossen, eller mot andre spillere (Nardi og Harris 2010; Munn 2011). Munn (2011) poengterer videre at mange spillere tilbringer mye tid på WoW. Det blir dermed en aktivitet som er en stor del av WoW-brukernes liv.

Feld og Carter (1998:137) hevder det er en sammenheng mellom hvem vi er, og hvilke aktiviteter vi deltar i. Gjennom aktivitetene finner vi mennesker som liker å gjøre det samme som oss, og dermed mennesker som har potensiale til å bli våre venner. For å ta steget fra bekjentskap til venner krever det en investering i relasjonen. Gjennom å bruke tid sammen og bli bedre kjent, kan relasjoner forandre karakter og bli til et vennskap (Feld og Carter 1998). Munn (2011:3) poengterer at for at aktiviteten skal bli et fundament for vennskapet, er det nødvendig at partene i vennskapet ønsker å delta i aktiviteten med hverandre. Aristoteles argumenterer for at felles aktiviteter bidrar til å styrke vennskapene (Grunebaum 2003:12). Ut i fra dette vil jeg undersøke om WoW er en felles aktivitet som skaper grunnlag for vennskap.

2.1.4 Vennskap og identitet.

Allan (1998:693) mener at vennskap bidrar til å skape et individs identitet. Dette viser også O'Connor (1998:119) til; vennskap er en relasjon som gir økt selvdefinering. Vennskap kan altså bidra til å forme vår identitet. I lys av dette, kan hvilke venner vi har si noe om oss og hvem vi er som personer. Jeg vil kort presentere teoretiske forståelser om begrepet identitet, og videre peke på om vennskap og identitet påvirker hverandre gjennom relasjoner i WoW.

Identitet blir brukt om ulike fenomener. Noen benytter det for å omtale kulturen til et folk, andre til en mindre sosial gruppe, og et siste alternativ er i fokuset på individer (Stryker & Burke 2000). Castells (1997:6) definerer identitet som menneskers kilde til mening og erfaring. Et fokus innenfor identitetsteorier har vært *rolleidentiteter* (Goffmann 1956; Castells 1997:7; Stryker og Burke 2000). Stryker og Burke (2000) viser til identitet, roller og sosiale strukturer. Rolle har en dualitet. Rolle er eksternt, begrepet er knyttet til sosial posisjoner i den sosiale strukturen. Identitet er intern, som består av internaliserte betydninger og forventninger knyttet til en rolle. Identiteten vår kan bli påvirket av ulike roller som oppstår i ulike grupper. Dermed kan vi se hvordan sosiale strukturer kan påvirke identiteter.

Et individ innehar flere roller i ulike grupper. Dette betyr at individet har flere roller å forholde seg til. Igjen fører dette til at aktører besitter flere identiteter (Castells 1997:6; Stryker og Burke 2000). Goffman (1956:47) argumenterer for at vårt samfunn betrakter den rollen et individ fremfører og individets eget selv som samme sak. Det er ikke nødvendigvis slik at et individs identitet og selv stemmer overens med rollene som vedkommende tar på seg. Rolleforventningene som er produsert i sosiale organisasjoner, legger føringer på hvordan aktører tenker at de skal handle og hvordan de handler (Goffman 1956). Dermed kan en hevde at rolleforventningene som stilles til et individ, legger føringer på individets tanker om sitt eget selv, men også andre aktørers forventninger til

individet. Dette påvirker igjen hvordan individet tenker om seg selv og hvordan det vil handle. Cole og Griffiths (2007:582) og Brignall og Van Valey (2007:4) viser til at flere WoW-spillere føler at de i større grad kan være seg selv mer i spillet enn utenfor. Det er en sammenheng med hvordan de er online, og hvordan de ønsker å være. Henderson og Gilding (2004) argumenterer for at det er mindre fordommer i digital kommunikasjon, noe som gjør det lettere for brukerne å være seg selv. Jeg vil videre undersøke om WoW-spillere erfarer at de kan være seg selv i spillet.

Giddens (1991) hevder i *Modernity and Self-Identity* at individers identitet aktivt blir skapt gjennom dagligdagse handlinger. Identitet er noe som er i kontinuerlig forhandlinger med individets selv, og de forholdene individet har med andre aktører. Giddens (1991) viser til at identiteten er skjør i moderniteten vi lever i nå, og at pure relationships er en faktor for å kunne danne en viss stabilitet knyttet til individets identitet. Heggem (2008) argumenterer for at samfunnet består av ulike grupper som skaper sin egen kultur og forståelse av verden. Det er gjennom deltakelse i disse ulike gruppene at individet utvikler sin identitet. Gjennom sosialisering utvikler individet en egen identitet. I interaksjon med andre individer eller i grupper dannes en felles symbolsk forståelse og forpliktelse (Heggem 2008:9). Brignall og Van Valey (2007:2) argumenterer for at det er vanlig å få en sterk gruppeidentitet i WoW gjennom gilden spillerne er medlem i.

Identitet kan forstås med utgangspunkt i ekstern eller intern påvirkning (Stryker & Burke 2000). Identitet må sees i sammenheng med roller og gjennom interaksjon med andre aktører, enten individuelt eller i grupper. Vennskap som sosial relasjon kan påvirke rollene vi innehar og dermed også identitet våres i et sosialt rom. Er World of Warcraft en arena hvor individer kan være seg selv og gjennom interaksjon med andre spillere utvikle sin egen identitet? Eller er det en plattform som av ulike årsaker gjør at spillerne tar på seg totalt forskjellige roller, slik Sztompka (1999) hevder at anonymiteten som eksisterer på internett kan medføre? Disse spørsmålene jeg skal forsøke å svare på; om WoW er en plattform hvor spillerne er seg selv, og kan utvikle sin egen identitet, eller om interaksjonen uten fysisk samvær gjør at selvpresentasjon til spillerne blir påvirket.

2.2 Nye sosiale mønstre?

I dette kapitlet vil jeg presentere hvordan teknologiutvikling har bidratt til å endre sosiale handlingsmønstre. Tiden vi lever i er preget av en teknologi som muliggjør fri flyt av kommunikasjon og informasjon. Dette er noe som påvirker hvordan mennesker interagerer med hverandre. Innledningsvis vil jeg kort presentere hva som kjennetegner dagens samfunn i lys av Castells (1997) og van Dijk (2006) sine arbeider. Deretter vil jeg vise til hvordan nettverk påvirker sosial interaksjon. Avslutningsvis vil jeg argumentere for at teknologiske nyutviklinger skaper nye

arenaer for sosial interaksjon.

Castells (2000) og van Dijk (2006:18) omtaler dagens samfunn som informasjonssamfunnet. Levold og Spilker (2007) definerer tiden vi lever i som kommunikasjons-samfunnet. Hva kjennetegner nettopp denne tiden? En utvikling innenfor teknologien, særlig fremmarsjen til internett, har ført til at informasjon flyter kjapt over geografiske grenser. Teknologien gjør det mulig å opprettholde relasjoner med andre så og si uavhengig av tid og sted (Wellman og Wortley 1990; Lin 1999:46; Castells 1996:491). Van Dijk (2006:2) sier videre at vi lever i en connected age hvor ulike nettverk påvirker livene våre.

Hva er nettverk? Nettverk blir definert som en samling av koblinger mellom elementer av en enhet (Castells 2000:501; van Dijk 2006:24). Mer spesifikt for denne studien vil jeg se på sosiale nettverk. Sosiale nettverk består av sosiale agenter, det vil si, individer, grupper, og organisasjoner, og koblingene som er konstruert gjennom kommunikativ interaksjon (van Dijk 2006:25). Schiefloe (2003:320) definerer sosiale nettverk som et sett av relativt varige uformelle relasjoner mellom mennesker. Sosiale nettverk kan forstås som de sosiale relasjonene som eksisterer mellom ulike sosiale aktører.

Lin (1999:31) argumenterer for at deltakelse i sosiale nettverk gir aktørene en avkastning, en form for kapital. Bourdieu (1986:248) viser til sosial kapital som «summen av faktiske eller potensielle ressurser som er knyttet til en posisjon av et varig nettverk, av mer eller mindre institusjonaliserte relasjoner av gjensidig bekjentskap, eller anerkjennelse». Lin (1999:30) argumenter også for at sosial kapital er noe et individ anskaffer seg gjennom sosiale relasjoner i nettverk. Sosial kapital kan forstås som en form for personlig investering, hvor det forventes å få en form for avkastning

Gjennom å engasjere oss i ulike nettverk kan vi få fordeler, en form for sosial kapital. Det er en aktiv handling vi gjør, en investering, som medfører ønsket gevinst. Nettverkene kan finne sted i ulike former. Eksempelvis på en arbeidsplass, fotballag, eller over internett. Å ha et stort nettverk kan gi personlige fordeler som styrker posisjonen for vedkommende. Utvikling av teknologien gjør det mulig å etablere og opprettholde sosiale relasjoner og nettverk via en felles plattform uten fysisk nærhet (Lin 1999:46; van Dijk 2006:12; Munn 2011:1). En persons sosiale nettverk er vidstrakt, men kan fortsatt være intime gjennom internett (Lin 1999:46). Flere forskningsarbeider har undersøkt egenskaper knyttet til sosiale nettverk og relasjoner som har funnet sted online (Chan & Cheng 2004; Henderson & Gilding 2004; Williams m.fl 2004; Brignall og Van Valey 2007; Cole & Griffiths 2007; Larsen 2010; Munn 2011).

Sosiale medier er eksempel på en ny sosial plattform som har blitt etablert i tråd med teknologiutviklingen. Gjennom sosiale medier er det mulig å opprettholde vennskap uten fysisk nærvær (Larsen 2010; Munn 2011:9). Larsen (2010) hevder at bruken av tjenester som tilbyr sosial interaksjon på nettet er internalisert i ungdommer og kommunikasjon over internett er like naturlig som face-to-face kommunikasjon. Dette viser til en relativt ny endring i måten vi kommuniserer på. Munn (2011:9) argumenterer for at World of Warcraft er plattform som er gunstig for å opprettholde og utvikle vennskap.

Det kan argumenteres at det har skjedd endringer i hvordan menneskelig interaksjon forekommer. Castells (1996; 1997) og van Dijk (2006) sier at vi lever i en tidsalder hvor sosiale nettverk er viktig, og de poengterer at teknologien spiller inn på hvordan vi interagerer med ulike aktører i våre sosiale nettverk. Blant annet interagerer mennesker sammen over ulike plattformer på internett. Det er ikke lenger bare i den fysiske verden hvor sosiale relasjoner opprettholdes. Chatteprogrammer, sosiale medier og online dataspill er plattformer som muliggjør sosial interaksjon og relasjoner uten fysisk nærhet. Flere sosiale plattformer gir aktører flere muligheter til å utvikle deres sosiale nettverk. Munn (2011) hevder at World of Warcraft er en online plattform som gjør det mulig å etablere ekte vennskap. Jeg vil ut fra dette undersøke hvordan WoW som en ny plattform for sosial interaksjon og kommunikasjon, muliggjør opprettelse av nettverks- og vennsapsrelasjoner.

2.3 Vennskap i World of Warcraft

Hva er det som kjennetegner vennskap etablert online? I følge Chan og Cheng (2004:317) utvikler vennskapene i WoW seg tregere enn offline vennskap og fremstår mer sårbare. Men forskjellene mellom digitale og fysiske vennskap blir mindre desto lengre vennskapene har vart (Chan og Cheng 2004:316). Nyere forskning viser at sosial interaksjon og vennskap i WoW kan oppfattes som like ekte og dypt som fysiske vennskap. Cole og Griffiths (2007:577) fant at over halvparten av spilleren hadde fått venner i WoW. Munn (2011:9) argumenterer for at gjennom felles aktiviteter i World of Warcraft kan vennskapene som etableres der, bli like dype og ekte som vennskap i fysiske verden.

Det er viktig å poengtere at ulike spillere har ulik oppfattelse av vennskap og sosial interaksjon online. Noen av vennskapene og de sosiale relasjonene er mer midlertidig og nyttebaserte (Chan & Cheng 2004; Parson 2005; Williams m.fl 2006; Brignall & Van Valey 2007). Noen ser på medspillere som gode venner, mens andre oppfatter de som ukjente eller fremmede. Videre kan WoW-spillere prate om intime og personlige temaer med sine onlinevenner (Henderson og Gilding

2004:504; Brignall og Van Valey 2007:5; Cole og Griffiths 2007:582). Dette indikerer at det er mulig å etablere tillitsforhold mellom spillere online. Henderson og Gilding (2004:504) argumenterer for at gjennom personens karakter på internett, blir de ikke anonyme. Gjennom karakteren har brukerne en fast karakter, og identiteten vil skinne gjennom når relasjonen har eksistert over en viss tidsperiode (Chan og Cheng 2004; Henderson og Gilding 2004:504). Relasjoner og vennskap som har blitt etablert digitalt kan av individene selv bli anerkjent som like ekte som vennskap etablert i den fysiske verden (Williams m.fl 2006:352; Brignall og Van Valey 2007:4). Larsen (2010) prøver å fjerne forskjellene som eksisterer i forståelse av online og offline vennskap, og heller vise til hvordan online vennskap er et supplement til det tradisjonelle vennskapet.

Det er ikke uvanlig at personer som har møtt hverandre digitalt, også møtes i den fysiske verden (Cole og Griffiths 2007:582). Etter et møte i den fysiske verden kan det stilles spørsmål om det er noen reelle forskjeller på digitale og fysiske venner. Mange spiller WoW med sine offline venner (Williams m.fl 2006:351; Cole og Griffiths 2007:578; Nardi og Harris 2010:402). Er det slik at venner fra den fysiske verden blir onlinevenner når man spiller WoW med dem? I så fall er det slik at hvis man møter sine online venner offline, blir de offline venner? Disse spørsmålene poengterer, som vist tidligere, at det er problematisk å ha et klart skille mellom digitale venner og venner fra den fysiske verden.

Det er viktig å presisere at det ikke er gjort bare positive funn tilknyttet sosial interaksjon over internett. For det første er det et spørsmål tilknyttet anonymitet. Henderson & Gilding (2004:496) viser til at informantene er klar over at det er ingen sikkerhet for at personer de interagerer med online er slik de utgir seg for å være. Men en tendens er at usikkerheten tilknyttet anonymiteten blir mindre, desto lenger den sosiale relasjonen har vart (Henderson & Gilding 2004; Chan og Cheng 2004). Et annet aspekt ved digitale vennskap er at de fremstår som mer sårbare enn fysiske relasjoner (Chan og Cheng 2004; Williams m.fl. 2006; Brignall & Van Valey 2007). Det vil si at det er større sjanse for at digitale vennskap og sosiale relasjoner kan bli avsluttet. Funnene i forskningsarbeidet til Chan og Cheng (2004:316) viste at respondentene verdsatte offline vennskap i større grad enn online. Offline vennskap var sterkere enn online vennskap i alle målene som ble gjort i undersøkelsen. Tidligere forskning viser til at finnes positive og negative sider tilknyttet digitale vennskap og relasjoner.

2.4 Klargjøring av problemstillingene

I kapittel 1 presenterte jeg oppgavens underproblemstillinger. Tidligere i kapittel 2 har jeg presentert oppgavens teoretiske rammeverk. I dette delkapitlet vil jeg klargjøre sammenhengen mellom oppgavens underproblemstillinger og teorien som her er presentert. Den første underproblemstillingen er *hvordan karakteriserer WoW-spillere en venn?* Denne problemstillingen vil jeg besvare i lys av teorier og forskning som viser til hvilke egenskaper og kvaliteter som kjennetegner venns­kapsrelasjonen.

Den andre underproblemstillingen, *hva kjennetegner de nære sosiale relasjonene i World of Warcraft*, vil jeg også undersøke gjennom forståelser av venns­kapsrelasjonen. Men jeg vil også benytte meg av teorien presentert i kapittel 2.2. Her viser jeg blant annet til at gjennom teknologiutvikling, er det nye måter å kommunisere på, samt nye måter å utvikle sitt sosiale nettverk. Jeg vil gjennom denne teorien undersøke kvaliteter ved relasjonene, men også hvordan relasjonen oppfattes og om de gir noen gevinst. Tidligere forskning på digitale vennskap vil brukes som et utgangspunkt for å forstå de digitale vennskapene.

I besvarelsen av den siste underproblemstilling, *hva er likhetene og forskjellene mellom digitale vennskap og face-to-face vennskap*, vil jeg komparativt se på informantenes oppfattelse av de to relasjonene, i lys av teorier om venns­kapsforståelsen, samt tidligere forskning som har sammenlignet online og offline vennerelasjoner

3. Metode

I dette kapitlet vil jeg redegjøre for oppgavens metodiske aspekter. Det ble tidlig klart at jeg i dette forskningsprosjektet skulle anvende den kvalitative verktøykassen. Jeg vil drøfte hvordan og hvorfor valget falt på kvalitativ metode. Videre i dette kapitlet vil jeg gjennomgå prosessen fra ide til praktisk gjennomførelse, valg av informanter og gjennomføringen av intervjuene, koding og analyse av dataene fra intervjuene, funnernes overførbarhet. Til slutt sees det nærmere på de etiske aspektene ved undersøkelsen.

Karin Widerberg (2001:57) legger vekt på at ulike forskningsspørsmål stiller ulike krav til metode. Videre argumenterer hun for at det er viktig å ha en forståelse av metode som verktøy. På den måten kan man hevde at for å få best mulig innsikt på et felt, er det nødvendig å finne riktig verktøy, og å anvende verktøyet på en god måte.

For dette prosjektet var kvalitativ metode den riktige fremgangsmåten. Dette er grunnet ut fra at World of Warcraft-spillerens egne tanker og ideer rundt online vennskap er grunnlaget for analysene i denne studien. Tjora (2009) påpeker at når det er ønskelig å få innsikt i stedet for oversikt, kan kvalitative metodiske grep være bedre å benytte seg av enn kvantitative. I dette prosjektet er det spillernes subjektive forståelse av tematikken, online vennskap, som er interessant, og dermed er det naturlig å benytte seg av den kvalitative metodeinnsamlingen. Tjora (2012:18) viser også til at når forskningen er induktiv, fremfor deduktiv, er kvalitativ metode er naturlig å benytte seg av. Funnene i dette forskningsarbeidet er eksplorerende og empiridrevet.

Jeg benytter meg av semistrukturerte dybdeintervjuer som datainnsamlingmetoden i dette arbeidet. Dette er en av de vanligste datagenereringsmetodene innenfor kvalitativ forskning (Tjora 2012). Målet med de semistrukturerte dybdeintervjuene er å skape en relativt fri samtale som kretser rundt temaet online vennskap i World of Warcraft, og dermed gi informantene mulighet til å prate om det de synes er interessant i forhold til tematikken, men fortsatt preget av en viss struktur. Vennskap er et begrep som blir definert ulikt av individer. Det interessante i dette forskningsprosjektet er informantenes oppfattelse av begrepet. Tjora (2012:105) viser til hvorfor dybdeintervju er en god datainnsamlingsmetode for et forskningsarbeid som ønsker å få kunnskap om informantenes oppfattelse av et sosialt fenomen, «som hovedregel kan vi si at man bruker dybdeintervjuer der man vil studere meninger, holdninger og erfaringer».

I neste del vil jeg presentere hvordan min kjennskap til forskningsfeltet kan ha påvirket denne studien.

3.1 Egen kjennskap til feltet

I 2009 sluttet jeg å spille World of Warcraft aktivt, men før det hadde WoW-spilling og sosial interaksjon online vært en stor del av livet mitt. Jeg kan på den måten hevde at jeg har *levd* oppgaven min. Ideene og utformingen av forskningsarbeidet et resultat av egne erfaringer. Holter (1996) hevder at all form for kvalitativ forskning påvirkes i stor grad av forskerens forforståelse av et gitt sosialt fenomen. Dette er ikke noe som den kvalitative metodiske tilnærmingen er alene om. Men sammenlignet med kvantitativ forskning kommer det i større grad til uttrykk i gjennom hele forskningsprosessen.

Et problem knyttet til forskning innenfor egen kultur er kulturblindhet (Paulgaard 2005). Dette kan oppstå som en konsekvens av at forskeren ikke analytisk distanserer seg fra kulturen som undersøkes. Kulturblindhet kan blant annet være at man overser handlingsmønstre som er vanlige og dagligdags i kulturen, men som allikevel er viktig for å forstå den sosiale interaksjonen i det samfunnet og miljøet som blir undersøkt (Paulgaard 2005). For å redusere kulturblindheten i dette forsknings-arbeidet, har jeg forsøkt å spille rollen som utenforstående. På denne måten kunne jeg be informantene om å utdype svar jeg egentlig hadde full forståelse for. Det finnes fordeler med å forske innenfor en tematikk som man kjenner godt. Selv om kulturblindhet kan oppstå, kjenner forskeren til strukturene, normene, språket i en større grad enn om en forsker i ukjent terreng (Wadel 1991). Det var en stor fordel at jeg kjente til språket som World of Warcraft-spillere bruker. Et språk med mange forkortelser, interne ord, uttrykk, begreper og navn. Disse ville nesten vært umulige å forstå for en som ikke har slike forhåndskunnskaper. Det er for det første tidsbesparende, og for det andre ga det en fin sosial dynamikk mellom meg og informantene mine. De kunne prate til meg på den måten som falt dem naturlig. I tillegg gir forforståelsen meg en større mulighet til å vite hva som er faglig interessant å forske på, særlig når jeg kjenner til WoW.

I dette forskningsprosjektet bruker jeg en fenomenologisk tilnærming, med utgangspunkt i mine egne erfaringer. Fenomenologiske kvalitative metoder kan omtales som «myke» og subjektive sammenlignet med positivistiske metodiske tilnærminger. Positivismen som vitenskapelig metode streber etter å etablere en viten som er entydig, målbar, isolerbar og operasjonaliserbar, samt at den søker etter å identifisere faste lovmessigheter, som garanterer forutsigbarhet (Tjora 2009). En positivistisk vitenskapelig tilnæringsmetode hevder at vitenskap er fri for subjektive fortolkninger og samfunnsmessige forhold (Nielsen 2010:340). Positivistisk og fenomenologiske vitenskapelige tilnæringsmetoder står i motsetning til hverandre, og det er uenighet knyttet til hva som blir anerkjent som forskning (Vodahl 2007). Tjora (2012) hevder at både kvalitativ og kvantitativ metode i hovedsak er interessert i individers synspunkter, og at funnene også er subjektive i form av

tolkningene til forskeren.

Jeg vil som nevnt undersøke informanter oppfatning av vennskap og digitale vennskap. Selv om det er mulig å identifisere noen mønstre i folks handlinger og forståelse av det gitte fenomenet, finnes det ingen faste lovmessigheter. Dataen er et resultat av informantenes egen interaksjon med andre online, og interaksjon mellom meg og informantene mine. Kvale (2004) påpeker at det er viktig for meg som forsker å være reflektert rundt min og informantenes forforståelse til tematikken og å redegjøre for forhold som kan ha påvirket undersøkelsen. Dette er noe jeg vil gjøre fortløpende for å sikre undersøkelsens kvalitet.

3.2 Dybdeintervju

Som nevnt tidligere, er datainnsamlingsmetoden i dette prosjektet dybdeintervjuer. Kjernen i et kvalitativt intervju er at det er en sosial interaksjon mellom to eller flere aktører som sammen kommer frem til meninger og diskurser om et gitt fenomen (Seale m.fl 2010:16, Holter 1996:16).. Kvale (2004:21) definerer det kvalitative intervjuet som «et intervju som har som mål å innhente beskrivelser av den intervjuedes livsverden, med henblikk på fortolkning av de beskrevne fenomener».

Målet med intervjuene var å skape en relativt fri samtale rundt fenomenet og tematikken online vennskap. Det var viktig at de intervjuede reflekterte over egne erfaringer og meninger knyttet til temaet. Som en metode for å få informantene til å prate fritt om egne erfaringer vektlegger Tjora (2009:59) at det må stilles åpne spørsmål. I mitt forskningsprosjekt ble det stilt åpne spørsmål, samtidig som det var ønskelig at intervjuene hadde en viss struktur. Det var enkelte aspekter knyttet til onlinevennskap som var sentralt å stille spørsmål om. Selv om det ble stilt åpne spørsmål, var det fortsatt noen retningslinjer for strukturen i intervjuene.

Videre i kapittelet vil jeg utdype prosessen med å finne informanter, hvordan gjennomføringen av intervjuene foregikk, samt forklare hvordan intervjuguiden ble utformet og benyttet for å samle inn dataen.

3.2.1 Valg informanter

Mine informanter er et strategisk utvalg ut fra følgende kriterier. Det første kriteriet mitt er at informantene er over 18 år. Dette grunnet blant annet praktiske fordeler rent forskningsetisk ved å intervju myndige individer, men også fordi jeg ønsket at informantene skulle ha litt mer livserfaring, og muligens være litt mer reflekterte enn individer under 18 år. Det er ikke nødvendig

at informantene er aktive spillere i dag. Men et viktig kriterium er at alle i utvalget har spilt World of Warcraft aktivt i en guild over en viss tidsperiode. Det er et viktig kriterium at de har vært har vært medlem av en guild fordi forskningsarbeidet tar for seg digitale vennskap, og et guild er den vanligste arenaen for utfoldelsen av vennskap i WoW (Williams m.fl 2006). Jeg vil presisere at utvalget mitt startet å spille World of Warcraft sammen med venner og at informantene er spillere som periodevis har vært hardcore. Det vil si at spillet har tatt en stor plass i livet til informantene. Dette er relevant å nevne i lys av Hellevik (2007) som peker på at ulike spillere har ulike motivasjoner for sosial interaksjon i WoW. Utvalget har relativt like motivasjoner for å spille WoW. Jeg endte opp med å intervju 8 personer, noe som er passende med tanke på rammebetingelsene for forskningsarbeidet. Jeg vil kort presentere utvalget mitt.

Dette utvalget fylte de bestemte kriteriene jeg hadde satt. I forsøket med å skaffe informanter benyttet jeg meg av flere metoder. Jeg brukte mitt eget nettverk, hvor jeg kontaktet mennesker jeg hadde kontakt med fra World of Warcraft, som jeg hadde fra min egen tid som gamer. I tillegg benyttet jeg meg av bekjente og venner fra studiemiljøet. En annen metode var å gå inn på ulike forumsider eller hjemmesider til norske guilds for å søke etter informanter der (se vedlegg #2 for søknad). Det tok litt tid før jeg fikk kontakt med noen som var interesserte i å delta. Men etter jeg hadde fått noen informanter, gikk det relativt enkelt å finne flere. Jeg forhørte meg da med informantene mine om de kjente noen som kunne være interessert i å bli intervjuet, og jeg tok kontakt videre med personene via email. Denne metoden for å finne informanter kalles for snøballmetoden (Tjora 2010).

3.2.2 Intervjuguiden, en veiviser.

Intervjuguiden bestod av tre ulike deler med forskjellige type spørsmål, oppvarmings-, refleksjons- og avslutningsspørsmål. I den første delen stilte jeg enkle konkrete spørsmål. Dette var for å gi informantene en mulighet til å starte intervjuet uten for krevende og vanskelige spørsmål, slik at de kunne venne seg til intervjuprosessen, samt rette fokus mot tematikken for intervjuet. Tjora (2009:63) hevder at disse innledende spørsmålene kan skape en trygghet hos de som skal bli intervjuet, og det var noe jeg også erfarte.

Refleksjonsspørsmålene er hoveddelen av intervjuet, og kjernen av datainnsamlingen i dette forskningsarbeidet. Hovedspørsmålene ble delt inn i fem forskjellige temaer. De forskjellige temaene er vennskap, vennskap i WoW, relasjon og vennsbygging, tillit og identitet og selvpresentasjon. Her stilte jeg åpne spørsmål slik at informantene kunne svare relativt fritt, men jeg hadde også en del mer konkrete spørsmål. Dette er noe jeg synes bidro til å gi en form for struktur i

intervjuene. Ikke alle informanter snakket like åpent og fritt, derfor laget jeg noen underspørsmål og kategorier som bidro til å få informasjon fra informantene.

Avslutningsvis hadde jeg noen åpne spørsmål hvor informantene kunne svare litt hva de trodde om ting, i stedet for hva de hadde erfart. Eksempelvis hva de tror vil skje med vennskapene om de slutter å spille WoW. Til slutt spurte jeg om de hadde noe å tilføye som det ikke var blitt spurt om.

Under intervjuene hadde intervjuguiden (se vedlegg #3) funksjon som veiviser og god hjelper, men den viste ikke alltid samme vei. Dette grunnet variasjon i hvor aktivt jeg benyttet meg av intervjuguiden. Noen informanter pratet veldig åpent, og dermed var det ikke nødvendig, eller rom for å stille mange oppfølgingsspørsmål. I andre intervjuer måtte alle spørsmålene i intervjuguiden benyttes. Intervjuguiden var også i stadig forandring. Etterhvert, som intervjuene ble gjennomført, la jeg merke til hvilke spørsmål som ikke fungerte like bra, og formulerte de annerledes. Dette bidro til at intervjuguiden stadig var under forbedring. Det er viktig å påpeke at intervjuguiden ikke gjennomgikk noen store endringer, men jeg justerte formuleringer slik at spørsmålene ble enklere å svare på for informantene.

3.2.3 Gjennomføring av intervjuene

Jeg gjennomførte som sagt åtte semistrukturerte dybdeintervjuer. Under alle intervjuene la jeg vekt på å skape en hyggelig og naturlig stemning. Dette ble gjort ved at vi snakket litt løst om ting i starten før intervjuet begynte. Gjerne litt om dataspilling. Videre forklarte jeg informantene hvordan intervjuet skulle foregå, og at de skulle bli helt anonymiserte. Jeg gjorde det klart at jeg var interessert i hva de syntes om ting de ble spurt om, ikke hva de trodde jeg var interessert i å høre. Jeg fikk informert samtykke fra informantene til å ta opp intervjuene med båndtaker.

Sted for gjennomføring av intervjuene varierte. Fire av intervjuene ble gjort på kafe, et av intervjuene ble gjennomført på et grupperom på NTNU og tre av intervjuene ble gjort over videosamtale på Skype. En erfaring etter å ha intervjuet på ulike steder, er at stedet og konteksten som intervjuene blir gjennomført i, kan påvirke selve datainnsamlingsprosessen. Som nevnt tidligere forsøkte jeg å skape en hyggelig og naturlig stemning. Dette var uproblematisk for i kaféintervjuene. Her jeg kjøpte jeg kaffe til informantene, samt at intervjuene ble gjennomført i et koselig lokale med musikk og annen bakgrunnsstøy. Intervjuene ble naturlige, og samtalen fløyt godt. Det samme kan sies om intervjuet som ble gjennomført på grupperom. Det siste stedet som det ble gjort intervjuer var over internett på Skype. Intervjusituasjonen ble annerledes enn på de andre intervjuene. Dette kan det være flere årsaker til, for det første foregikk intervjuet uten at vi

var i samme rom. Noe som kan ha påvirket stemningen, slik at vi hele situasjonen ble litt mer distansert. En annen årsak kan at være fordi hele situasjonen ble mer distansert, følte hele intervjuprosessen mer profesjonalisert. Det vil si at intervjuene bar litt mer preg av klare roller, jeg som intervjuer, og informantene som den intervjuede. Dette var noe som jevnet seg litt ut etterhvert i intervjuene.

De tre intervjuene som ble gjort over Skype, var kortere enn de andre intervjuene, slik at hvor intervjuene har funnet sted kan ha hatt en reell påvirkning på datainnsamlingen. Alle samtaler hadde en varighet på mellom en halvtime til litt over en time. Selv om lengden på intervjuene varierte føles det at de var tilstrekkelige med tanke på informasjonen som ble generert. Et annet aspekt er at hvis intervjuene hadde vart for lenge kunne det blitt vanskelig både for meg som intervjuer, og informantene å holde konsentrasjonen. Etter at intervjuene var avsluttet, informerte jeg om at det var mulighet for informantene å få lese oppgaven når den var ferdig, dersom de var interesserte i det.

3.3 Koding og analyse

I etterkant av intervjuene måtte jeg bearbeide dataen, dette ble gjort ved transkribering av de åtte intervjuene. Her skrev jeg ordrett ned det som ble sagt i intervjuene. Dette resulterte i cirka 60 dataskrevne A4-sider som måtte sorteres og systematiseres. Den første formen for systematisering gjorde jeg allerede under transkriberingen av intervjuene. Her nummererte jeg alle spørsmålene slik at det skulle bli lettere å sammenligne og finne igjen sitater fra de ulike intervjuene. Videre for å holde en viss oversikt leste jeg gjennom alle intervjuene før jeg valgte å fysisk merke sitater som kan knyttes til ulike kategorier med markeringstusj. Hver kategori fikk sin egen farge. Tjora (2009:118) viser til at kategoriene kan danne utgangspunktet for det som blir hovedtemaer i analysen. Grovsorteringen av datamateriale ga seks kategorier:

- Generelt om vennskap
- Digitale vennskap
- Relasjon/vennskapsbygging
- Tillit
- Identitet
- Digitale vennskap sammenlignet med vennskap

Tjora (2009) hevder at vi gjennom kvalitativ forskning skal gi leseren en innsikt og forståelse på det vedkommende leser, uten å selv måtte gå gjennom dataen som er generert. Det er viktig at dataen blir behandlet og presentert systematisk. Analysene i dette prosjektet er strukturert tematisk. Det vil

si at sitater som presenteres, presenteres innenfor en av de seks kategoriene nevnt ovenfor. I kapittel 4 analyserer jeg informantenes oppfatning av vennskap generelt. Mens i kapittel 5, presenterer jeg analysene og funnene knyttet til digitale vennskap. Først i kapittel 5.1 presenterer jeg hvordan etableringen relasjonene fremkommer. Deretter kartlegger og analyserer jeg hvordan informantene kategoriserer disse relasjonene. I kapittel 5.2 analyserer jeg utvalgets oppfatning av kvaliteter ved digitale vennskap, blant annet relasjonsutviklingen, tillit, og identitets-oppfatning. I kapittel 5.3 presentere jeg utvalgets sammenligning av digitale og fysiske vennskap. I analysen har jeg blant annet forholdt meg til hvor ofte noe blir sagt, og hvem som uttrykker det, men også hvor viktig det fremstår for de som har sagt det.

Selve analysene av datamaterialet har blitt gjort i samspill mellom empiri og teori. Teorier om vennskap og tidligere forskning på vennskap har ligget i bunnen når jeg har analysert dataen. Presentasjonen av dataen er på en empirinær linje i hvor jeg aktivt bruker utdrag fra intervjuene. For å tydeliggjøre hvem av informantene som har sagt hva, føres navnet deres opp som en vanlig kildereferanse, eksempelvis «sitat» (Are). Ved å presentere dataen i sitatform, kan datamaterialet oppfattes mer levende, samtidig som det viser en sammenheng mellom empiri og teori.

3.4 Datas kvalitet

I kvalitativ forskning er det flere faktorer som kan påvirke kvaliteten på dataen. Tjora (2009:126) viser til tre viktige kvalitetsindikatorer for forskning, reliabilitet, validitet og generaliserbarhet. Ringdal (2012:248) argumenterer for at disse begrepene er nyttige i kvalitativ forskning, selv om det er omdiskuterte begreper som i hovedsak tilhører den kvantitative forskningsgenren. Kort forklart sier reliabiliteten noe om datainnsamlingens kvalitet, at den har vært pålitelig. Validiteten måles opp mot gyldigheten. Har vi funnet svar på de spørsmålene som er stilt? Mens generalisering setter spørsmål ved de funnene som har blitt gjort i et forskningsarbeid har en mer generell gyldighet og overførbarhet enn i den gitte casen (Tjora 2009:126; Ringdal 2012:248).

Under intervjuene benyttet jeg båndopptaker. Dette bidrar til å styrke prosjektets reliabilitet. Et viktig poeng ved gjennomføring av intervjuene var at samtalene ble tatt opp slik at det var mulig for meg å lytte til det som ble sagt i ettertid. Tjora (2009) viser til at lydopptak av samtaler er viktig for å styrke dataens kvalitet og reliabilitet. Samtalene ble tatt opp med et lydopptaksprogram til telefonen min, samt at Skype-samtalene ble tatt opp ved hjelp av programmet WireTap. Begge programmene hadde veldig god kvalitet på opptakene, noe som gjør det lett å høre hva som blir sagt. At samtalene ble tatt opp ble på forhånd avklart med informantene mine. Videre ble intervjuene transkribert ordrett. Det eneste som ble omskrevet var dialekter og muntlig sjargong. Et

annet aspekt som kan diskuteres i forhold til metodens egenskaper er i følge Tjora (2009:126) kvaliteter ved meg selv, og mitt forhold til tematikken. Dette er noe det er viktig å være bevisst på under hele forskningsarbeidet. For det første er jeg i samme aldersgruppe som informantene mine, samt at jeg har spilt WoW tidligere. Dette gjør at jeg og informantene mine har forholdsvis like forutsetninger. Noe som igjen kan ha gjort det lettere å forholde seg til meg og omvendt i intervjusituasjonen. Samtalene bar preg av at jeg som intervjuer kjente til normer, språk og fakta om spillet og dermed kunne de intervjuede snakke fritt uten språkproblemer. Det at jeg har vært en del av miljøet kan ha påvirket både datainnsamlingen, analysene og resultatene. Men dette er noe jeg har vært klar over og tatt hensyn til under hele forskningsprosessen.

Den innsamlede dataen har relevans i forhold til forskningsarbeidets tematikk. Informantene svarte på åpne spørsmål om temaene vennskap, online vennskap, tillit og identitet. Dette er alle temaer som bidrar til å svare på oppgavens hovedproblemstilling, og underproblemstillinger. Eksempelvis stilte jeg spørsmål til informantene hvor de skulle definere hva vennskap var for dem. Et av hovedmålene i forskningsarbeidet er å undersøke hvilke kvaliteter og egenskaper som eksisterer i digitale vennskap. For å undersøke dette stilte jeg blant annet spørsmål til informantene om hva de snakket med sine WoW-venner om, om de hadde tillit til dem og hvordan de oppførte seg i lag med vennene sine online. Dersom informantene gikk for langt bort i fra temaet, stilte jeg oppfølgingsspørsmål slik at de holdt seg til en tematikk som er relevant for oppgaven. Noe som bidrar til å styrke forskningens gyldighet og validitet.

Forskningsprosjektets funn kan ha en relevans for andre nettsamfunn og multiplayer online spill. Funnene som blir gjort i dette arbeidet faller ikke bare inn under World of Warcraft, men kan overføres til lignende nettsamfunn og spill. Dette er en form for generalisering Tjora (2009:131) kaller for naturalistisk generalisering. Det vil si at leser kan gjøre en veloverveid bedømmelse av i hvilken grad resultatet fra denne undersøkelsen kan ha overførbarhet eller sammenlignes med hva som kommer til å skje i en annen situasjon. En form for analytisk generalisering som kan benyttes i lignende forskningsprosjekter (Ringdal 2012:248).

3.5 Etiske hensyn

Widerberg (2001:165) hevder at god etikk er prima for god kvalitet innenfor forskningen og at etiske hensyn må gå som en rød tråd gjennom hele forskningsprosessen. Tjora (2009:13) viser til aspekter som tillit, konfidensialitet, respekt og gjensidighet. Informantene må gi et informert og fritt samtykket før forskningsarbeidet setter i gang, og de skal ha muligheten til å trekke seg om de måtte ønske det. I prosessen med å skaffe informanter har jeg vært åpen med deltakerne om hva de har tatt

del i. Jeg la ut informasjonsskriv (vedlegg 2) på ulike forum og jeg ga informasjon til informantene på forhånd via mail. Før intervjuene ble gjennomført forklarte jeg de etiske aspektene ved intervjuet og gikk gjennom informasjonen som var nødvendig for at informantene kunne gi meg et informert samtykke. Det vil si at en innsikt i forskningsprosjektet, samt at de fikk beskjed om at de ville forbli anonyme, og at de kunne trekke seg fra prosjektet når de ville. Jeg spurte informantene om det var greit at det ble benyttet båndopptaker, noe som ble godkjent av alle informantene. Det er ingen av informantene som har uttrykt misnøye med gjennomføringen av intervjuene eller temaet for undersøkelsen. Det har heller vært positive tilbakemeldinger, hvor informantene viser interesse for forskningsarbeidet og resultatene.

Mye av etikken knyttet til semistrukturerte samtaleintervjuer er knyttet til presentasjon av data, da med særlig fokus på anonymisering. Informantene skal ikke komme til skade for uttalelsene sine (Tjora 2009:85). For at informantene skal forbli anonyme er det ingen andre enn meg som har hatt tilgang til datamaterialet, før det har blitt omskrevet og anonymisert i form av sitater. Jeg har anonymisert informantene mine ved å gi de tilfeldige utvalgte navn; Are, Bjørn, Cato, Dennis, Egil Frans, Ivar og Gunn. Alle sitatene er skrevet på bokmål og muntlig sjargong er fjernet, dette fordi det ikke skal være mulig å gjenkjenne informantene på talemåte.

4. Vennskap

Analysedelen er delt inn i to hovedkapitler. Det første kapitlet omhandler vennskap, og hva informantene legger i dette begrepet. Deretter vil det bli argumentert for hvorfor vennskap er en viktig relasjon for informantene. Dette som et grunnlag for å analysere digitale vennskap. I analysekapittel 2 vil jeg undersøke informantenes oppfatning av egenskaper ved digitale vennskap som har blitt etablert i World of Warcraft.

4.1. Hva er en venn?

Som inntak til forståelse av digitale vennskap vil jeg her vise informantenes oppfatning av hva en venn er, og hva som kjennetegner et vennskap generelt for de. For flere av informantene er det vanskelig å definere hva en venn er:

«Veldig vanskelig å definere. Jeg vil tro at en venn har visse kvaliteter, de må bety en viss ting for meg. Det er jo folk du kan stole på til syvende og sist. Folk som stiller opp for deg, og noen du føler en verdig for å stille opp med. Folk du har, det blir litt feil og si det, men et gjensidig avhengighetsforhold til, men det blir litt det. At man vil være sammen, man vil gi hverandre goder. Man vil være god mot hverandre, snill mot hverandre, i essens» (Are).

Selv om Are sier det er vanskelig å definere hva en venn er, viser han at han har en formening om begrepet. Bjørn synes også det er vanskelig å si hva en venn er: «*vanskelig spørsmål*». Cato ville ha litt ekstra tid på å tenke på spørsmålet, «*oi, gir du meg et minutt betenkningstid?*». Alle informantene forklarte hva de la i ordet venn, og var en relativt enige i hvilke kvaliteter et vennskap skal ha.

Are mente at en venn skal ha visse kvaliteter. Tillit viser seg som en viktig faktor for at en sosial relasjon skal bli et vennskap. Dette støtter også Egil opp om: «*[...] en venn er en som jeg tror du kan stole på*». Cato sier at «*tillit er alfa omega i et vennskap*». Flere informanter understreker at det å kunne stole på noen og å ha tillit til at man kan gjøre akkurat det, er viktig. Tillit fremstår som en kvalitet ved vennskap. Dette er også i samsvar med tidligere forskning (Bell 1981:16; Giddens 1991; Sztompka 1999:24; Grunebaum 2003:15; Bell 1981:16).

Videre sier Are at en venn skal er en person som stiller opp for deg, og en som du har lyst til å stille opp for. Dette mener også Egil og Ivar. En venn er en som skal vise at han bryr seg. Alberoni (1986:41) argumenterer for at venner skal verdsette kvalitetene og ønskene til den andre, men også gi hverandre rettferdighet. Bjørn synes også at dette er viktig, «*[...] Noen som gidder å høre på deg. Ikke nødvendigvis støtter deg, men tar seg tiden til å lytte*». Bjørn mener at en venn ikke skal støtte deg ukritisk, men være tilgjengelig for å lytte. Å yte en venn rettferdighet kan være å høre på ulike

ønsker, og si ifra om at dette ønsket ikke er bra, eller gjennomførbart. «*Det viktigste er at jeg ønsker vennene mine godt, og de vice versa*» sier Dennis. Dette er kvaliteter ved det vi finner igjen i det perfekte dydige vennskapet Aristoteles skisserer (Grunebaum 2003:9).

Are uttrykker videre at venner er personer han har et «*gjensidig avhengighetsforhold*» til. Han er ikke alene om å se dette som en viktig egenskap ved en venn: «*[...]man har en gjensidig gevinst på å være sammen og prate sammen*» (Dennis). Dennis sier at venner oppnår gevinst i vennsapsrelasjonen. Frans vektlegger at begge partene må føle seg like verdsatt. For alle informantene virker det som at vennsapsrelasjonen skal være gjensidig. Ut fra dette kan vi tolke det som at en person ikke kan være venn med en annen som ikke ønsker å være venn tilbake. Informantenes fokus på gjensidighet fremstår som svært viktig for at den sosiale relasjonen skal defineres som et vennskap. Vennskapet skal være ønsket av begge parter. Dette underbygges av tidligere forskning (Bell 1981:12; Allan og Adams 1998:190; Bell og Coleman 1998:6), hvor det argumenteres for at vennskap er en valgt relasjon med gjensidige følelser for begge partene som er involvert.

Cato poengterer at «*det finnes ingen sjef blant venner*» når han prater om hva en venn er. I følge Cato er vennskap en balansert og likeverdig sosial relasjon. Dette kan trekkes opp mot Allan (1998:693) og Killick og Desai (2010:12) sine argumenter om at det ikke eksisterer noen maktkamp i vennsapsrelasjonen. På et oppfølgingsspørsmål om hvordan maktbalansen blir i en gruppe av venner, svarer Cato: «*Hvis vi er flere sammen blir det litt annerledes. Her er det alltid noen sterke personligheter som vil sjefe. Kanskje sånne som meg*». Vi ser at vennerelasjonen forandrer seg når den går fra å være mellom to venner, til å bli en gruppe av venner. I gruppen kan det bli en kamp om makt og posisjon. Posisjon i gruppen kan forstås i lys av Lin (1999:30 og Bourdieus (1986:248) begrep om sosial kapital. Den sosiale kapitalen avgjør hvor en person hierarkisk plasseres i et sosialt rom. Når et vennskap består av flere enn to personer kan det tyde på at makt spiller en rolle. Dermed kan egenskapene ved vennsapsrelasjonen være endret.

Samtlige informanter uttrykker at venner er noen de har lyst til å gjøre ting sammen med. Dette kan være alt fra å feste sammen, til å spille World of Warcraft;

«Jeg vil si at en venn for meg er en jeg kan ha det chill (koselig og behagelig) og gøy med. Enkelt og greit, ha det fett uten for mye stress med tanke på hva vi skal gjøre, eller hvor vi skal være. Om det er å spille dataspill, eller dra på fylla har ikke så mye å si. Rett og slett bare kose seg i hverandres selskap» (Cato).

Cato gir uttrykk for at det er viktig å trives i hverandres selskap. Det viktigste er at han er sammen

med venner, ikke hva de gjør når de først er sammen. Frans har samme oppfatning som Cato; en venn er en han vil være mye sammen med: «*en venn en person du kan omgås ofte og ha lett kommunikasjon med [...]*». Sammenhengen mellom å være sammen og trivsel fremstår som viktig. Dennis understreker dette med å si «*[...] man har det hyggelig i lag begge to. Trenger ikke være noe mer enn det. Trenger ikke være noe ild og vann greier*». Gunn gir uttrykk for det samme, når hun ikke trenger å ha et sterkt følelsesmessig bånd til personer for at de skal kategoriseres som venner: «*[...] de jeg har det gøy med, de jeg har felles interesser med. Vi har kanskje ikke sterke bånd, men jeg anser de som venner ford det*».

I lys av informantenes uttalelser kan en venn forstås som en som får oss til å føle oss bra. En person som gir oss glede og en person vi trives i lag med. De faktorene kan avgjøre om vi definerer noen som en venn eller ikke. Egil sier at «*Venner er de som gjør det artig å være i livet. Det å være med venner er det som gjør at dager går fort*». Ut fra informantenes uttalelser fremstår venner som noen man har lyst til å være sammen med, enkelt og greit fordi det er gøy å være sammen med vedkommende.

Her fremgår det at en venn har flere kvaliteter. *Tillit* fremstår som en viktig egenskap i vennskapet. Videre poengterer flere av informantene viktigheten av at venner *stiller opp for hverandre*. En venn skal ikke nødvendigvis gi ukritisk støtte, men venner skal høre på problemene til hverandre, og ønske vennen sin det beste. Informantene er opptatt av at vennerelasjonen skal være *gjensidig*. Det vil si at begge parter ønsker å være venner med hverandre. Det er en *valgt relasjon*. Det eksisterer *ingen maktkamp* i vennsapsrelasjonen. Samtlige informanter vektlegger ønsket om å være sammen med vennene sine. Når de er sammen med venner er det en forutsetning at de har det koselig, morsomt eller hyggelig sammen.

4.2 Ulike vennerelasjoner

På spørsmål om forskjellige venner tar ulik plass i informantenes sine liv, er det en bred enighet om at noen venner er viktigere enn andre. Dennis sier at hvor god venn en er: «*har med hvor mye kontakt man har med personer, og hvor godt man trives med de personene. Jo høyere verdier av de to variablene, jo bedre venner er man*». Han vektlegger her to faktorer som påvirker hvor god venn han er med en person. Den første faktoren har med hvor mye tid vennene tilbringer sammen, og den andre viser til hvor høy trivsel han har når han er sammen med vennen.

Flere av informantene mener at tid som brukes på venner er en viktig faktor for å si hvor gode venner man er. Eksempelvis sier Frans: «*Ja, selvfølgelig er det noen jeg bryr meg mer om. Det er*

noen du alltid omgås mye mer med». Frans uttrykker at gode venner er de han er oftest sammen med. For Are er det også en sammenheng mellom hvor god venn en person er og hvor mye tid som brukes sammen med vennen. Men han påpeker videre at det ikke er statisk hvem som er hans næreste venner:

«Jeg tror ikke nødvendigvis det er sånn at jeg kan si at han vil være bestevennen min eller betyr mer for meg over tid. Det er noe som forandrer seg hele tida, ut i fra hvem du bruker mye tid sammen med. Det er de du definerer som bestevenner.[...]. Det er befestet med den tida, hva som skjer rundt deg, hva man finner på, og hvem man finner på noe med» (Are).

Vi ser her at for Are er vennskap noe som er dynamisk. De er ikke gitt. Hvem som er hans nære venner, har med tidsbruken hans å gjøre og hva som foregår rundt han. Eksempelvis å være travel med studier eller arbeid kan påvirke vennsrelasjonen. Dette kan vi se igjen i blant annet Allan og Adams (1998:190) teser om at vennskap ikke eksisterer i et sosialt vakuum, men blir påvirket av sosiale strukturer og det sosiale livet rundt personene. Pahl (2000:82) viser også til hvordan vennskap er en pågående prosess som stadig vekkes og forandres. Dette poengterer Ivar også:

«Du har jo kompisene fra grunnskolen. Men nå har vi flytta fra hverandre, så da blir det litt avstand, og da kommer andre folk og blir venner. Men når jeg kommer hjem igjen er jeg jo venner med gutta. Det er litt kontekstuell, men fortsatt, du mister ikke kompisene, det bare varierer litt, hvor nære man er. Etter vi har hengt sammen en stund er alt som det var for 5 år siden» (Ivar).

Ivar vektlegger også den geografiske nærheten. Men han viser til at selv om vennene hans har glidd litt fra hverandre når de har vært på ulike geografiske steder, er stemningen fort den samme igjen når de møtes. Alberoni (1986:63) argumenterer for at vennskap opprettholdes av møter. Han hevder at venner ikke nødvendigvis trenger å møte hverandre så hyppig, men at relasjonen må være god når de møtes. Det er også det vi kan se igjen i Ivar sin forståelse av gode venner. Frans poengterer at det er lettere å bruke mye tid med venner som bor nærme han. Gunn vektlegger også geografisk nærhet og hyppig kontakt da hun snakker om sine nære venner: «*Det er de jeg har i den virkelige verden, de som er her, de som er rundt meg, de jeg prater med på daglig basis*». Hun poengterer at de næreste vennene hennes er de hun har i den virkelige verden og har kontakt med ofte. Det vil si de hun har en sosial interaksjon med utenfor World of Warcraft.

De fleste informantene inkludert Gunn, sier at gode venner er dem de har mye kontakt med, og at dette er personer som de har en geografisk nærhet til. Men videre utdyper hun at «*jeg har noen venner på internett som jeg kan snakke åpent med og dele ting som plager meg. Kan søke trøst hos dem og fortelle de alt. Både internett og IRL venner står meg nær*». Gunn vektlegger aspektet ved at hun kan prate om private ting og dele sine problemer. Det fremstår som viktig at det eksisterer åpenhet, tillit og nesten daglig interaksjon mellom henne og hennes nære venner. Selv om hun innledningsvis gir uttrykk for at fysisk nærhet er viktig, kan det virke som hun kan ha nære

vennerelasjoner over internett. At vennskap kan opprettholdes uten at personene bor samme sted, underbygges av Wellman og Wortley (1990) som argumenter for at vennskap kan opprettholdes på tvers av geografiske avstander. Kommunikasjonen fremstår som like viktig som den fysiske nærheten. Pahl (2000:116) viser blant annet til at vennskap etableres der det er tid og rom for en samtale. Kommunikasjon online kan i lys av dette gi et like godt grunnlag som kommunikasjon i den fysiske verden, for vennskapsdannelse og videreføring av vennsksrelasjonen.

Bjørn vektlegger andre egenskaper ved vennskapene enn de øvrige for hvor nær venn han er med en person. For han er komfortsonen viktig:

«Man har selvfølgelig bestevenner og vanlige venner. Forskjellen er vel hvilken komfortsone man har sammen med dem, hvor mye man kan være seg selv, om man vet at de aksepterer deg uansett hvor løk du oppfører deg» (Bjørn).

Han vektlegger her at gode venner er personer han føler seg komfortabel sammen med. Venner lar deg være deg selv, og aksepterer deg uansett. Ut i fra Bjørn sine uttalelser kan venner forstås som noen som aksepterer og respekterer identiteten din. I den gode vennsksrelasjonen skal det altså være en sammenheng mellom selvet og vennens oppfattelse av rollen som blir fremført. Goffman (1956:47) hevder at rollen en person fremfører stemmer overens med samfunnets forventninger til rollen, men ikke nødvendigvis individets identitet. For Bjørn fremstår det som viktig i et nært vennskap at det skal være samsvar mellom hans identitet og vennens forventning til han.

Informantene skiller mellom forskjellige typer vennskap. Noen venner står nærmere informantene enn andre. Dette er i samsvar med Bell (1981:63) som argumenterer for at det krever en investering å ha nære relasjoner. Informantene peker på ulike faktorer som påvirker hvor nær relasjonen er. Tid er en faktor som påvirker ulike vennerelasjoner. Desto mer tid det brukes på en venn, desto større sjanse er det for at det er en nær relasjon. Gunn viser til at hun må kunne dele personlig informasjon og problemer med de nære vennene sine. Det kan i like stor grad foregå over internett med venner hun har møtt der. Flere informanter hevder at det er lettere å ha nære relasjoner til venner som bor geografisk nært. Bjørn vektlegger til slutt at han må føle seg komfortabel med å være seg selv for at vennsksrelasjon skal være nær. I lys av det som er presentert i dette kapitlet, kan det hevdes at det finnes ulike typer vennskap.

4.3 «Venner er alfa omega»

I dette kapitlet skal jeg presentere informantenes tanker om betydningen av vennskap som sosial relasjon. Gunn forklarer at vennskap er noe av det viktigste i livet:

«Det er noe av det aller viktigste jeg syns man har i livet. Det er de man velger, den familien man velger. Det har så mye å si for ens mentale helse; at man har noen å knytte bånd med. Å ha noen og

snakke med. At du har noen du liker å gjøre ting sammen med. Noen som stimulerer og fasiliterer deg» (Gunn).

Gunn ser på venner som den familien hun velger. Videre vektlegger hun aspektet ved en persons mentale helse. Flere informanter gir uttrykk for samme synspunkt: «*det sies jo at det verste du kan gjøre mot en person er å isolere dem*» (Are). Are hevder at sosial kontakt er et primærbehov blant mennesker, og det er en straff å isolere de. Ivar påpeker at det tar på å sitte alene dag inn og dag ut. «*Du er avhengig av å ha sosial kontakt, og noen å prate med generelt*» (Ivar). Vi ser at sosial kontakt og venner oppfattes som viktig del av informantene sin trivsel i livet. Dette er noe Wellman og Wortley (1990:580-1) også peker på. De argumenterer for at venner kan gi følelsesmessig støtte og er en viktig faktor for trivsel for individer. En pressemelding fra Regjeringen.no (2001) underbygger viktigheten av venner for god psykisk helse. Vi kan dermed se at venner kan være viktig for personer, ikke bare i form av å gi hverandre glede, men også som en viktig faktor for god psykisk helse.

Frans gir uttrykk for at venner er viktig fordi det gir han noen å dele opplevelser med, «*sosialt liv er alfa omega. [...] Man er nødt til å ha folk man kan prate med og dele felles interesser med. Å få det samme tilbake. At man deler opplevelser*». Her fremgår det at venner er viktig for det gir han en fellesskapsfølelse, en delt erfaring. Et vennskap for Frans er handling, en prosess, noe han gjør sammen med andre. Dette samsvarer med Bell & Coleman (1998:6) og Pahls (2000:82) vurderinger av vennskap som en dynamisk prosess. Cato støtter opp om at opplevelser blir bedre når han deler erfaringer med venner, «*å se Drogba sette den avgjørende straffa i CL-finalen, jeg har aldri klemmt Karl så mye. [...] Det ble større av at han var der*».

Gunn og Are er også opptatt av at venner er noen de gjør ting sammen med, og sammen med vennene utvikler de seg som personer. De viser til at venner utfordrer deg, og sammen med vennene utvikler du «*kunnskap, relasjoner, deg selv og moralske standpunkt*» (Are). Are og Gunn sin oppfatning om at venner bidrar til en selvutvikling, kan ses i lys av Allan (1998:693) som blant annet mener at vennskap bidrar til å skape et individs identitet. O'Connor (1998:119) argumenter for at vennskap gir oss økt selvdefinering. Alberoni (1986:44) hevder at det er gjennom venner vi får et objektivt portrett av en person. Gjennom tidligere forskning og informantenes forståelse tyder det på at vennskap bidrar til å forme deres identitet.

Informantene vektlegger også at det er viktig med venner bare fordi det gjør hverdagen litt morsommere. «*Ja, fordi det er kjedelig hvis man ikke har noen venner å prate med*» (Dennis). Dennis ser på venner som en slags underholdningskilde. Cato sier at det er med andre man kan le,

«blir man ikke oppfattet som gal om man sitter og ler alene?». Her viser Cato til at venner er noen som skal ha det gøy sammen, og i tillegg viser han til hva som er sosialt akseptert. Uttalelsen hans kan forstås som om det er forventet at man skal le og ha det gøy med andre. Dette er noe vi finner igjen i arbeid av Wellman og Wortley (1990:580) som peker på at venner er der for å gi glede.

Det fremgår at venner er viktig av flere grunner. Informantene fremstiller blant annet venner og sosiale relasjoner som en form for primærbehov. Vennskap bidrar til å øke trivselen og opprettholde en form for mental helse. Videre kan det se ut som at venner er en viktig del av å erfare ting. Erfaringer og opplevelser blir sterkere og bedre når de oppleves i samvær med venner. Venner bidrar også til å utfordre, samt utvikle deg som person. Alle informantene viser til at venner er en kilde og plattform for underholdning, glede og hygge.

4.4 Vennefasiten?

Jeg vil i dette kapitlet oppsummere informantenes forståelse av vennskapsbegrepet, ulike venne-relasjoner og deres tanker rundt viktigheten av å ha venner.

Ut i fra informantenes oppfatning av vennskapsbegrepet er det ingen klar fasit på hva en venn er, men noen kjennetegn går igjen. Tillit fremstår som en viktig egenskap i et vennskap. Informantene vektlegger at de kan stole på vennene sine. Videre poengterer flere av informantene viktigheten av at venner støtter hverandre når det er behov for det. Alle informantene er opptatt av at vennerelasjonen skal være gjensidig, og at det er en relasjon de selv har valgt. Samtlige informanter viser til et ønske om å være sammen med vennene sine.

Informantene peker på at ikke alle vennene deres er like nære venner. Noen venner er nærere enn andre. Dette baserer seg i stor grad på tid som blir brukt sammen med personen. Det virker som det er en sammenheng mellom tid brukt med venner og geografisk nærhet. Informantene synes det er lettere å tilbringe tid sammen venner som bor nærme dem. En annen faktor er hvordan det føles å være sammen. Informantene viser til at venner skal trives og ha det gøy i hverandres selskap. Videre hevder noen informanter at det er viktig at de kan dele personlig informasjon og problemer, samt at de kan være seg selv sammen med venner. Denne studien viser at venner er viktig for informantenes emosjonelle velvære. Blant annet peker informantene på at venner er viktig for at de skal ha det mentalt bra. Videre oppfatter informantene at erfaringer og aktiviteter med venner, gjør opplevelser bedre. Avslutningsvis viser alle informantene til at venner er en kilde for underholdning, glede og hygge. Ut i fra denne kunnskapen skal jeg videre analysere informantenes oppfatning av vennskap i WoW. Dette vil gjøres i lys av informantenes forståelse av vennskap og vennskapsforskningen.

5. Digitale vennskap i WoW

Jeg vil i dette kapitlet undersøke hvilke egenskaper som ligger til grunn for vennsksapsrelasjonen som eksisterer i World of Warcraft. Her vil blant annet opprettelsen av vennskap og utviklingen av vennskapene presenteres og analyseres. Er WoW-vennskap en sosial relasjon som kun finner sted online, eller er det en sosial relasjon som øker den sosiale kapitalen til spillerne? Videre vil det bli sett på hvilke kvaliteter som kjennetegner denne vennsksapsformen. Før jeg avslutningsvis undersøker likheter og forskjeller mellom digitale og fysiske vennskap.

5.1 World of Warcraft - en sosial arena?

I denne delen vil jeg presentere hvordan etableringen av de sosiale relasjonene til informantene har foregått. Deretter skal jeg kartlegge og analysere hvordan informantene kategoriserer disse relasjonene. Er det vennskap, bekjentskap eller blir det definert på en annen måte?

For informantene fremstår det sosiale aspektet ved WoW som en viktig grunn for at de begynte å spille: ««[...] jeg tror kanskje at de (venner) var hovedmotivasjonen for å begynne å spille» (Are). Are sier at det var på grunn av venner han begynte å spille WoW. Også Frans, Cato og Bjørn sier at deres hovedgrunn til å begynne med WoW var at kompiser spilte det. Gunn ble anbefalt spillet av kjæresten. Ingen av informantene hadde begynt å spille WoW hvis det ikke hadde vært en aktivitet de gjorde sammen med venner. Dette stemmer overens med tidligere forskning (Williams 2006; Cole og Griffiths 2007:578; Hellevik 2007:70), som har vist at de fleste som spiller WoW, spiller med venner de har fra før. Videre fremstår de sosiale kontaktene som viktige årsaker til at informantene fortsetter å spille: «Det er jo en av tinga som har gjort at jeg har spilt så lenge. Vi er en vennegjeng» (Egil). For Egil er det en forutsetning at han har noen å spille med. Han sier at når det ikke er venner pålogga spillet, gidder han ikke spille selv. Frans har sluttet å spille, men begynt igjen fordi han savnet vennene fra spillet. Noe som tyder på at den sosiale interaksjonen og nettverket informantene har etablert, er en faktor for at informantene deltar eller har deltatt tid i spillet.

Informantene har gjennom WoW-spillingen fått et større sosialt nettverk: «Jeg har fått veldig mange bekjente gjennom WoW. Har begynt å snakke med folk på nett, på forum og in-game. Blitt mer sosial siden jeg begynte å spille» (Gunn). Gunn påpeker at hun har blitt kjent med mange mennesker og blitt mer sosial gjennom WoW-spillingen. Samtlige informanter sier de har blitt kjent med flere i løpet av WoW-karrieren. At WoW er en arena som kan øke informantenes sosiale nettverk, får støtte av blant annet Larsen (2010) og Lin (1999) som argumenterer for at det er mulig

å etablere og opprettholde sosiale nettverk gjennom digitale plattformer. Et større sosialt nettverk burde i teorien gi sosial kapital, som igjen kan gi fysisk eller psykisk gevinst (Lin 1999:31; Bourdieu 1986:248). Flere av informantene påpeker at de har fått psykisk støtte og råd i livsvalg som utdanning og kjæresteproblemer. Frans og Egil har fått overnattingsplass når det har vært behov for det. Det virker som informantene har fått et større sosialt nettverk, og disse relasjonene kan gi avkastning i form av ulike goder.

Jeg har i dette kapitlet vist til at informanten oppfatter World of Warcraft som en plattform hvor sosial interaksjon er viktig. De startet å spille WoW med venner, og motivasjonen for å spille var den sosiale interaksjonen. WoW er også en arena som kan utvidet det sosiale nettverket til spillerne, som igjen kan bidra til en økt sosial kapital. I neste kapittel vil jeg undersøke hvordan nettverksrelasjonene i WoW opprettes og hvordan disse relasjonene blir kategorisert av informantene.

5.1.1 Etablering av relasjoner

I denne delen vil jeg fokusere på hvordan informantene etablerer relasjoner til medspillere og hvordan disse relasjonene kan utvikle seg videre til vennskap. Eksempelvis kan vi se hvordan Are opplevde World of Warcraft som en arena for å stifte bekjentskap med andre spillere:

«Det er veldig lett. Det er kanskje derfor WoW er så veldig appellerende for mange.[...] Litt av motivasjonen for å begynne med onlinespill er enkelheten ved å komme i kontakt med folk fra hele verden. Det er så enkelt som og bare si «hei» til noen. Du kan bare chatte opp en fyr som står et tilfeldig sted, du kan bare se på listen av online folk å sende en melding. Sjansene er store for at de kommer til å svare» (Are).

I følge Are er det uproblematisk å komme i kontakt med andre spillere, og han mener at dette kanskje er en av årsakene til at WoW er et så populært spill. Flere av informantene vektlegger det Are poengterer, «for alle er åpne for å bli kjent når de spiller WoW, eller de fleste» (Egil). Egil har i likhet med Are oppfatning at det er lett å komme i kontakt med nye mennesker, samtidig som han hevder at de fleste som spiller er interessert i å stifte nye bekjentskap. Cato sammenligner det å komme i kontakt med andre spillere i WoW med å sosialisere seg i hverdagen, «spillerne er jo der uansett, så det er jo bare å slå av en prat. Litt som å slå av en prat med naboen. Blir hyggeligere om man kjenner hverandre». Det fremgår at det å komme i kontakt med andre spillere i World of Warcraft er en naturlig prosess. Det er noe som skjer, og noe som gjør det morsommere å spille WoW. Dennis forklarer prosessen med å komme i kontakt med vennene sine online:

«Det starter på en måte ved at man vil utvikle sin karakter. På et tidspunkt når personer må gjennom den samme prøvelsen, så treffes man jo på den måten da. Man har et felles mål i spillet også må man samarbeide for å nå det målet også blir man kjent på den måten. [...] Det har aldri vært som jeg har prøvd å få nye venner på internett, men jeg har fått det allikevel» (Dennis).

Dennis gir her uttrykk for at han aldri aktivt har forsøkt å få nye venner. Gjennom spillets oppbygging, som til tider fremmer samarbeid, har han allikevel fått det. Når Dennis først har kommet i kontakt med andre gjennom samarbeid, utvikler relasjonene seg videre. Ivar er ikke av den samme oppfatning. Han hevder at for å bli kjent med andre spillere, må han være imøtekommende og hyggelig. Det er en investering som blant annet Giddens (1991) viser til når han snakker om pure relationships. Selv om Ivar synes det krever en innsats å komme i kontakt med andre spillere, viser det seg at den sosiale interaksjonen i spillet kan gi noe tilbake til informantene i form av sosial gevinst. Det vil si blant annet nye sosiale relasjoner, bekjentskap eller vennskap. Dette samsvarer med tidligere forskning på sosial interaksjon i WoW (Williams m.fl 2006; Brignall og Van Valey 2007:3-4; Cole og Griffiths 2007), som viser til at World of Warcraft kan bidra til å etablere og opprettholde sosiale relasjoner.

Som vist til tidligere er guild en vanlig form for sosial organisering, noe som også er tilfelle for informantene i denne oppgaven. Alle har vært medlem av et guild. På spørsmål om hvordan det er å komme i kontakt med folk, svarer Frans at han opprettet kontakt med venner gjennom guilden, «*i mitt tilfelle er det gjennom guilden*». Det er også gjennom guilden at Ivar har skapt sosiale relasjoner til andre spillere. «*Da fikk jeg en invite av en kar som hadde starta opp en ny guild, og da begynte vi å prate mer og mer i guildchatten og etter hvert på skype*». Gunn viser også til at det er gjennom å bli med i et nytt guild at hun blir kjent med nye folk. I hennes tilfelle starter relasjonene med at hun sier «hei» i guildchatten også finner hun gradvis de hun klikker med. I lys av dette kan vi se at for noen WoW-spillere fremstår guild som en viktig plattform som gir muligheter til å stifte nye sosiale relasjoner.. Noe blant annet av Williams m.fl (2006), samt Nardi og Harris (2010) peker på. De argumenterer for at guild er en vanlig og relativt permanent sosial institusjon i spillet.

Å etablere en kontakt med andre spillere fremstår som uproblematisk og en vanlig prosess for spillere av World of Warcraft. En årsak til at WoW er en arena hvor det er relativt enkelt å etablere relasjoner kan forstås gjennom Henderson og Gilding (2006:499) sine argumenter om at det er lettere for personer å ta kontakt over internett på grunn at interaksjonen fremstår som mindre personlig. En annen forklaring kan være Pahl (2000:63) som gir uttrykk for at vi risikerer mindre når tilliten til en person er mindre. Med andre ord, investeringen i relasjonen er mindre, og dermed taper ikke WoW-spillerne så mye om de sosiale relasjonene ikke varer. Brignall og Van Valey (2007:4) fant at en av årsakene til at mange liker sosial interaksjon i World of Warcraft, er at spillerne kan ignorere personer de ikke liker. En tolkning av dette er at det ikke gir noen sosiale konsekvenser eller ubehag dersom relasjonen blir dårlig. Åre sine erfaringer bygger opp om at det

ikke får noen negative konsekvenser om den sosiale relasjonen går dårlig, «*du kan jo eksperimentere litt. Det er jo ikke som du møter de i det virkelige liv, og det blir kleint*». Are uttrykker at den sosiale interaksjonen på internett ikke er like viktig som sosial kontakt i den fysiske verden. På grunn av dette vil ikke en dårlig relasjon gi noen form for reelle negative konsekvenser. Argumentene overfor kan bidra til å forklare hvorfor World of Warcraft er en plattform for nye sosiale relasjoner. I neste kapittel vil jeg presentere hvordan informantene oppfatter de sosiale relasjonene i World of Warcraft.

5.1.2 Vennskap eller andre relasjoner?

Informantene har alle utviklet ulike sosiale relasjoner i den virtuelle verdenen Azeroth som eksisterer i World of Warcraft. Forskning (Chan og Cheng 2004; Williams m.fl 2006; Hellevik 2007) har forsøkt å undersøke kvaliteter og egenskaper ved disse relasjonene, og funn viser at det er problematisk å konstatere noen klare egenskaper ved de sosiale relasjonene som finner sted i ulike MMORPG. Dette underbygges av sitater av flere av informantene. Et poeng er at informantene kategoriserer spillere de har sosiale relasjoner med ulikt, akkurat som relasjoner de har i den virkelige verden vil ha ulike kategorier. Frans forklarer dette:

«Det er forskjellige kategorier blant de jeg spiller med. Noen er kollegaer, de har jeg ikke så mye å gjøre med annet enn å raide [...] kommuniserer om jobben som må gjøres her og nå. Også er det selvfølgelig bekjente, folk jeg kan navnet på, men ikke er så godt kjent med. Også er det de jeg karakteriserer som venner. Sånne jeg kommuniserer mye med» (Frans).

Frans vil kategorisere spillere han regelmessig spiller med ulikt. Dennis støtter opp om at det er ulikt hvor god venn han blir med folk, «*det varierer liksom hvor gode venner man blir med folk også i WoW*». Med utgangspunkt i en tredeling Frans presenterer, kan det skilles mellom tre ulike sosiale relasjoner online; profesjonell-, bekjent- og vennerelasjon. Egil, Dennis og Gunn benytter seg av lignende kategoriseringer av deres sosiale relasjoner i WoW. Innenfor den profesjonelle relasjonen er det personer som blir ansett som kollegaer. Dette er ofte personer som er i samme guild som informantene. Både Are og Frans sier at det er flere spillere de bare spiller sammen med fordi de må det for å kunne klare å gjennomføre de ulike oppdragene i spillet. Bekjente er for informantene personer de kjenner for dårlig til at de vil kategorisere de for venner. Både Dennis og Egil poengterer at de ser på medspillere som bekjente inntil de har hatt kontakt over en lang periode, «*men etter hvert som jeg har blitt bedre kjent, over en lengre og lengre periode, så blir de jo venner*» (Egil). Et stikkord for at bekjentskap skal gå over til å bli vennskap er altså tid. Tid er noe Chan og Cheng (2004:316) argumenter for er viktig for utvikling av vennskap både online og offline, men de viser til at relasjoner online trenger mere tid for å utvikle seg.

Når Dennis omtaler de han ser på som venner fra World of Warcraft, sier han:

«de jeg har på facebook er liksom sånn, jeg tenker at det er helt uproblematisk å være venner i det vanlige, der man ser hverandre. [...] Det hadde vært helt uproblematisk. Sånn sett ser jeg de på som ordentlige venner. Ingenting som byr meg i mot å være i lag utenfor spillet heller» (Dennis).

Han poengterer at han ikke ser på det som noe problem å skulle være sammen med venner fra World of Warcraft utenfor spillet. Og han sammenligner relasjonen han har med sine WoW-venner på lik linje med venner han har fra den fysiske verden. Dennis er ikke alene om å mene at venner fra World of Warcraft kan defineres som venner, «[...] de som jeg liksom spiller med nå er venner. De anser jeg som venner. Det er folk jeg snakker med alt om, og det er artig» (Egil). For Egil er relasjoner etablert i WoW like ekte som vennskap etablert i den fysiske verden. Han viser til at han kan prate om alt med venner fra WoW. Vi kan av dette se at Egil, Dennis, Bjørn, Frans og Gunn kategoriserer de nære sosiale relasjonene med andre spillere i World of Warcraft som vennskap.

Are, Ivar og Cato definerer de nære sosiale relasjonene i World of Warcraft som noe annet enn venner. De ser heller ikke på sine medspillere som kolleger. Are forklarer sitt syn på sine online sosiale relasjoner:

«For min del definerte jeg de godt innfor det som er online friends. Jeg kunne aldri tenkt meg og møtt de i real life, eller reist ned til der de bodde. Det var på en måte på internett vår sosiale plattform var. [...] Det var alltid en utvikling i onlinevennskapet. Men det var en grunnleggende forskjell på det, i den fysiske kontakten» (Are).

For Are er det faktum at relasjonen er etablert og foregår på internett en viktig faktor for at han ikke kan definere vennskapene på lik linje med vennskap han har etablert i den fysiske verden. Are verdsetter *nærhet* som en viktig kvalitet ved sosiale relasjoner. Ivar syns det er problematisk å definere de nærmeste relasjonene han har med andre spillere: «en kompis, tja, vil kanskje kalle det en ingame friend». Han omtaler på samme måte som Are de personene han har nær kontakt med i World of Warcraft som venner. Gjennom bruk av definisjoner, som ingame og online, om vennskapene i World of Warcraft ser vi at Ivar og Are ikke kategoriserer relasjonene etablert i WoW på lik linje fysiske vennskap, men heller som noe annet. Dette kan være en ny form for vennskap som eksisterer over internett.

Det kan her kartlegges en tredeling i synet på relasjoner som er etablert digitalt. Noen ser på relasjonene som *vennskap*, mens andre ser på relasjonene som digitale vennskap, som minner om *bekjentskap*. En siste kategori er at relasjonene er *kollegiale*. Idealtypisk skisseres vennskapskategorien som en relasjon basert på tillit, åpenhet, frivillighet og gjensidighet. Bekjente er personer spillere har kontakt med, men interaksjonen er både mer overfladisk og mindre hyppig enn vennerrelasjonen. Kollega-relasjonen er i hovedsak nyttebasert. Her er den sosiale relasjonen

oppretholdt gjennom et målrettet fokus.

Å være sosial i World of Warcraft kan bidra til å øke det sosiale nettverket til spillere: «*Det har ikke blitt mindre. Jeg har fått flere kontakter. Jeg har jo kontakt med folk rundt omkring i verden.*» (Ivar). Ivar sier han har fått flere kontakter, men vil ikke si at han har fått flere venner, i hvert fall ikke «ekte venner». Gunn, Egil, Dennis og Frans sier de har fått flere nye venner gjennom World of Warcraft. Som pekt på tidligere, viser forskning på området at det er vanlig med sosial interaksjon online, og et resultat av dette er et større sosialt nettverk. Selv om de sosiale relasjonene i WoW blir definert ulikt, viser alle informantene til at de gjennom World of Warcraft har fått nye sosiale relasjoner. Larsen (2010) argumenterer for at teknologien og sosiale relasjoner digitalt er internalisert i oss, men for noen av informantene kan disse digitale vennskapene oppfattes som mindre naturlige enn de som fremkommer i den fysiske verden. Spilker og Levold (2002:270) hevder at det er problematisk å skille mellom virtuelle og fysiske verdener. Noen spillere skiller allikevel mellom digitale og fysiske sosiale relasjoner. Sosiale relasjoner som har blitt etablert digitalt, blir definert som vennskap eller en form for digitale vennskap

Videre vil jeg analysere hva som kjennetegner vennsapsrelasjonen som fremkommer i World of Warcraft.

5.2 Hva kjennetegner relasjonene?

I dette kapitlet vil jeg analysere aspekter ved de digitale vennskapene. Først vil jeg undersøke hvordan interaksjonen i relasjonene foregår. Dette blir i hovedsak gjort ved å kartlegge informantenes aktiviteter og kommunikasjon med deres digitale venner. Deretter vil jeg analysere tilliten informantene har til sine digitale venner. Jeg vil videre undersøke informantenes oppfatning av egen identitet og selvpresentasjon online.

5.2.1 Relasjonsutvikling i WoW

Sosial interaksjon og kommunikasjon er en viktig del av å ha relasjoner på internett. Som vist til i det forrige kapitlet er de sosiale relasjonene en av hovedmotivasjonene til at brukerne fortsetter å spille World of Warcraft. Informantene skisserer i hovedsak to hovedmomenter ved utvikling og investering i vennerelasjonene i WoW; å spille sammen og å kommunisere sammen. Først vil jeg analysere på hvordan aktiviteter i spillet bidrar til å opprettholde og utvikle relasjonene. Deretter vil jeg undersøke hvordan kommunikasjon mellom spillere bidrar til det.

Det fremgår at å gjøre ulike oppdrag og raids sammen bidrar til å skape gode relasjoner i spillet.

Cato forklarer dette slik:

«Gjennom å klare ulike raids, skaper vi en relasjon. Jeg husker når vi drepte Ragnaros (en boss) så var det skikkelig god gruppefølelse i hele gildet [...] Det vi gjør sammen i spillet, er helt klart noe vi snakker om senere» (Cato).

Cato sier at gjennom å mestre oppdrag sammen med gilden sin får han sosial tilhørighet til de han spiller med. De felles aktivitetene bidrar også til nye samtaletemaer for Cato og hans venner i spillet. Ivar utdyper at «*det er jo de jeg spiller mest med, som jeg har mest kontakt med*». Ivar sier at det er en sammenheng mellom hvem han har mest kontakt med, og hva de gjør sammen. Flere informanter vektlegger viktigheten av felles aktiviteter for relasjonsutvikling. Bjørn uttrykker videre at «*at vi spiller sammen, er jo det som gjør at vi er venner*». Bjørn viser til at felles aktiviteter er en forutsetning for vennerelasjonen. At felles aktiviteter er viktige for å skape og å utvikle vennskap er noe Feld og Carter (1998:137) også argumenter for. Felles aktiviteter fremgår som en viktig årsak for vennskapsdannelse og utvikling i World of Warcraft også. Dette underbygges av Munn (2011), som sier at WoW er en sosial plattform som gjør det mulig for spillere å gjøre aktiviteter sammen, og derfor gjør det mulig å etablere vennskap.

Larsen (2010:297) viser blant annet til at kommunikasjonen på sosiale medier foregår «automatisk» og er et fundament for å opprettholde kontakter. Kommunikasjon fremstår også som viktig for de sosiale relasjonene som eksisterer i World of Warcraft (Cole og Griffiths 2007:581). Hvilke temaer som blir tatt opp blant WoW-venner varierer veldig fra relasjon til relasjon. Noen kan prate om alt mulig med sine venner i spillet. Frans sier følgende om hva han snakker med hans online venner om:

«Det er himmel og jord. Som å snakke med en vanlig kompis. «Gjort noe artig?» eller «er det noe som har skjedd?», en vanlig samtale. [...] Mye spill, og om gildet og raidet som var og sånne ting. Kan snakke om personlige ting også. Varier med hvem da, men snakker om sånt» (Frans).

Frans vektlegger at det er kun de han ser på som venner han kan prate om personlige ting med. Dette er ikke noe han gjør med alle han spiller WoW med. Relasjonen må være så nær og intim at den blir betegnet som et vennskap. Men det eksisterer ingen klare skiller på hva som kan snakkes om online og offline. Det er de ulike relasjonene som setter begrensinger på dette. Flere av informantene poengterer at de kan prate om alt med sine WoW-venner: «*Ikke noen særlige grenser for det*» (Dennis) og «*alt mulig. Alt fra a til å*» (Gunn). At noen av brukerne av WoW ikke ser begrensinger på hva de kan snakke med andre spillere om, finner vi også igjen i tidligere forskningsarbeider (Henderson og Gilding 2004; Brignall og Van Valey 2007; Cole og Griffiths 2007:581-2).

For en del av spillerne er det ingen hindring for dype og personlige samtaler at kommunikasjonen foregår digitalt, men andre viser en skepsis til å prate om personlige ting med sine digitale venner:

«Det var jo gaming hovedsakelig. Vi snakka om World of Warcraft. I tillegg kunne man dele andre interesser etter hvert når man ble mer åpen og delte mer om seg selv [...] Men det var ofte ting, det var musikk og film. Kanskje fordi man lasta det ned. Det var alltid innenfor onlinesfæren. Det var ikke som vi snakka om hva vi gjorde i dag, hva vi spiste, og hva som skjedde i det virkelige liv [...] Alt vi diskuterte skjedde online» (Are).

Are viser her at kommunikasjonen bærer preg av at det blir diskutert litt overfladiske ting. Temaene for samtalerne er relatert mot spillet og internett. For noen fremstår det ikke som relevant eller naturlig å prate om ting som har skjedd i den fysiske verden: «*det er ikke for å prate om ting som har skjedd irl at vi er venner. Det er på grunn av spillet at vi har kontakt*» (Cato). I følge Cato er grunnlaget for kommunikasjonen World of Warcraft og det som foregår i spillet. Dermed kan det forstås som naturlig at folk som er interessert i å gjøre progresjon i en instance i World of Warcraft, vil synes at det er et interessant samtaletema. Feld og Carter (1998:137) hevder det er en sammenheng mellom hvem vi er, og hvilke aktiviteter vi deltar i. I lys av dette kan vi også se en sammenheng mellom hvem vi er og hvilke temaer vi vil snakke om. At det kommuniseres mye «*drit*» er heller ikke noe som nødvendigvis indikerer at kommunikasjonen i World of Warcraft er overfladisk og lite personlig. Larsen (2010:297) argumenter også for at det viktigste er at det er en form kommunikasjon når venner prater sammen på Facebook. At det faktisk kommuniseres fremgår som viktig for de sosiale relasjonene i WoW også: «*Det var mye 'skitprat'. Det var ikke mye politiske dype samtaler, nei. Mer trivielt og dagligdags*» (Ivar). Det fremstår ikke som så viktig hva som blir kommunisert. Så lenge det er kommunikasjon, opprettholdes de sosiale relasjonene.

Dette indikerer at det er en endring i hvordan menneskelig kommunikasjon foregår, både i måten vi kommuniserer, hvor vi kommuniserer og hva vi kommuniserer om. Van Dijk (2006:12) hevder at samtalen og kommunikasjonen er i endring. Det finnes flere måter å kommunisere på, gjennom flere ulike medier. Dette er blant annet noen av årsakene van Dijk (2006) peker på når han hevder at samtalen har endret form i nyere tid. Eksempelvis hvordan brukere av World of Warcraft kommuniserer gjennom flere ulike plattformer. Gunn sier følgende:

«Når vi raider gjør vi det på teamspeak. Når jeg snakker med andre folk kan det være whisper, noen ganger snakker man om private ting også da snakker man ikke med alle om det. Også kan man ha noen samtaler ingame med healchat og lignende. Ellers bruker jeg Skype, Facebook og Twitter og brukte Google Talk, men det har dødd ut litt» (Gunn).

Det fremkommer som vanlig å bruke Teamspeak, Ventrilo, Skype eller andre eksterne snakkeprogram når spillerne raider. Disse programmene gjør det mulig for mange brukere å kommunisere via stemmebruk over internett (Munn 2011:6), men legger ingen restriksjoner på kommunikasjonsmulighetene som spillet tilbyr. En annen vanlig kommunikasjonsform er chatte-

funksjonene i spillet (Nardi og Harris 2010; Munn 2011). Dette er noe Gunn også peker på. Gjennom ulike whispers (privat chattesamtale mellom to personer) eller andre chattekanaler er det vanlig at spillerne kommuniserer med hverandre. Videre fremstår det som at sosiale medier som Skype, Facebook og Twitter er vanlig kommunikasjonsplattformer for venner fra World of Warcraft: «De fleste jeg ser på som venner ingame har jeg på face og Skype» (Egil). For Egil er det helt naturlig at han har vennene sine fra World of Warcraft på Facebook og Skype. Skog (2010:48) viser til at mange WoW-spillere benytter seg av ulike sosiale medier som kommunikasjonsplattform. Egil utdyper videre «Noen har jeg faktisk mobilnummeret til.[...] Postadressa har jeg også, ikke jeg noen gang har sendt noe til dem, hahaha» (Egil). Selv om relasjonen ble etablert i spillet, er det mulig å ha kontakt gjennom flere kanaler enn WoW. WoW-brukere har kontakt med hverandre gjennom vanlige kommunikasjonskanaler for relasjoner som er etablert i den fysiske verden. Mangfoldet av kanaler hvor kommunikasjon foregår viser van Dijk (2006:12) til i sine prognoser for nettverkssamfunnet.

På spørsmål om hvordan kommunikasjonen blir påvirket ved at den foregår online, kommer det frem to motsetninger. Noen hevder at fordi kommunikasjonen fremkommer uten fysisk nærhet, blir den mindre personlig, mindre ekte og mer redigert. Mens andre viser til at den blir mer direkte fordi du kan gi beskjeder uten å tenke på kroppsspråk og ansiktsuttrykk. Gunn har et ambivalent forhold til hvordan kommunikasjonen blir påvirket av at den foregår over chatting eller snakkeprogrammer på internett:

«Kommunikasjonen blir mer redigert. Fordi du har den knappen for å prate. Når du ikke holder den inne kan du gjøre akkurat som du vil, si hva du vil. [...] Men det er ikke sånn at jeg tenker på det. Jeg lurer ikke på om kommunikasjonen er falsk. I hvert fall ikke før nå» (Gunn).

Det virker som at Gunn blir bevisst noen *svakheter* ved kommunikasjon over internett når hun tenker på det. Blant annet ved at den blir mer redigert. Dette underbygges av Cato som poengterer at det er lett å fabrikere hvilke sinnsstemning han er i via bruk av ulike smileys når han chatter. I mangel på kroppsspråk og ansiktsuttrykk fremstår bruk av smilefjes og punktum som en erstatning. Larsen (2010) viser også til at bruk av smilefjes og tegn blir en erstatning for kroppsspråk. Gunn forteller videre hvordan mangel på fysisk nærhet påvirker kommunikasjonen: «Fordi du sitter med en PC-skjerm blir det enklere å åpne seg og fortelle om problemer eller hva det måtte være. Å kunne ja, dele det. Å ha ikke ha noen som kan se litt rart tilbake på deg» (Gunn). Gunn viser at kommunikasjonen fremstår både som redigert, men også mer direkte og ekte. Egil og Are funderer over om kommunikasjonen kanskje blir mer ærlig og direkte ved at de sier det de mener. Dette er noe som er lettere å gjøre når de ikke har møtt vedkommende «*in real life*».

For å oppsummere, kommunikasjonen på internett virker å være mer direkte enn kommunikasjon ansikt til ansikt, og det kan være lettere «å snakke fra levra» (Ivar). Samtidig fremstår kommunikasjonen som relativt enkel å redigere, grunnet at spillere er avhengig av å aktivere kommunikasjonsfunksjonene før de ytrer noe. På den måten blir det lettere å tenke gjennom hva de skal si før det blir sagt. Dette fremstår som et paradoks; kommunikasjonen online er mer *direkte*, samtidig som den er *redigert* sammenlignet med face-to-face kommunikasjon.

Å gjøre ting sammen med vennene sine i spillet og å kommunisere, fremgår som viktig for utvikling av vennsapsrelasjonen. Felles aktiviteter i spillet kan skape en tilhørighetsfølelse. De som spiller sammen, virker også å ha mest kontakt. Dette blant annet fordi de felles aktivitetene gir spillerne erfaringer å snakke om. Kommunikasjon fremstår som viktig for å utvikle og å opprettholde relasjonene mellom WoW-spillere. Studien min viser at hva som blir pratet om, varierer fra person til person, og relasjon til relasjon. For noen av spillerne fremstår det som helt naturlig å fortelle sine WoW-venner om flere aspekter av livet sitt. Mens andre ikke er villige til å gjøre det. Kommunikasjonstemaene varierer fra at noen kommuniserer kun om onlinerelaterte temaer, mens andre kan prate om alt mulig. Onlinerelaterte temaer virker å være sentrale i samtalene. Noe som er naturlig med tanke på at det er gjennom World of Warcraft, som er et online fenomen, at relasjonene har blitt etablert. Videre kan vi se at spillere har kontakt med hverandre gjennom flere kanaler. Eksterne stemmebruk-programmer fremstår som vanlig, særlig når spillerne skal raide. Flere informanter viser også til at de har kontakt gjennom ulike sosiale medier, og at de har telefonnumrene til hverandre. Videre blir kommunikasjonen påvirket ved at den foregår online. Informantene oppfatter kommunikasjonen som både mer redigert, men samtidig mer ærlig og direkte.

5.2.2 WoW - tillit til dine medspillere?

Stzompka (1999) argumenterer for at tillit er en forutsetning for at vennskap kan etableres. I dette kapitlet vil det drøftes om brukere av World of Warcraft har tillit til sine medspillere. Her vil jeg skille mellom to former for tillit. Jeg vil først vil analysere tillit til medspillere og venner i spillsammenheng, deretter vil jeg drøfte i hvilke grad det opprettes følelsesmessige tillitsforhold i vennskap etablert i World of Warcraft.

Vennskap er noe som etableres i lys av at spillere stoler på at spillerne de spiller med mestrer og gjør det de skal gjøre i WoW:

«Jeg stoler på å ha de der. Jeg tror ikke jeg hadde blitt venn med de om jeg ikke kunne stole på de i encounters. Det går litt på tillit. Man har jo tillit til at de kan gjøre jobben sin ingame. Jeg har mindre tillit til bekjente, enn de jeg definerer som venner» (Egil).

Egil understreker at han stoler på dem han anser som venner ingame. Han forventer at de kommer forberedt til raids, og kan gjøre jobben sin. Videre poengterer han at dersom han ikke kan ha tillit til at vennene kan gjøre jobben så ville de nok ikke vært venner, men heller bekjente. Flere følger opp denne tanken: *«Det er ikke alle man stoler helt på.[...] Jeg har mer tillit til de jeg klassifiserer som venner, både ferdighetsmessig, og oppmøtemessig»* (Frans). Frans vektlegger viktigheten av at vennene hans kan spille og møter opp til avtalte tider. Det fremstår som om tillit til at spillere møter opp og tillit til at de kan gjøre jobben, er en forutsetning for at de sosiale relasjonene skal utvikles til vennskap. Gunn forventer at folk møter opp til raids, og at de gjør de arbeidsoppgavene som blir gitt til dem. Dersom dette ikke blir gjort, oppfatter hun det som respektløst og som et tillitsbrudd. Noe som igjen kan lede til en mistillit som kan gjøre det vanskelig å etablere vennsksapsrelasjoner. Tillit kan forstås som viktig for de sosiale relasjonene i World of Warcraft. Giddens (1991) og Stzompka (1999) argumenteres for at tillit er viktig i sosiale relasjoner når det er usikkerhet og risiko knyttet til fremtiden, og dette er noe som kan overføres til risikoene om å mislykkes i å gjøre progresjon i World of Warcraft. Gjennom å ha tillit til sine venner og medspillere, reduseres risikoen for å mislykkes, og samtidig øker sjansene for at vennskapene opprettholdes når det er tillit mellom partene.

Det er viktig å poengtere at tillit til ferdigheter og at onlinevenner møter opp til raids, kan være et viktig fundament for relasjonsdannelse og vennsksapsutvikling for spillere som klassifiseres som hardcore gamers, men ikke nødvendigvis for spillere med andre motivasjoner for å spille WoW. Williams m.fl (2003) og Hellevik (2007) argumenterer for at ulike spillmotivasjoner legger grunnlag for ulike relasjoner. Utvalget i denne studien består av spillere som har vært hardcore i løpet av spillkarrieren, det vil si spillere som er opptatt av å gjøre det godt i spillet. Dermed kan tillit til ferdighetene blant medspillere ha hatt stor betydning for hvilke spillere som det har blitt etablert en vennsksapsrelasjon til. Hardcore spillere har relativt like spillmotivasjoner, som igjen kan skape et grunnlag for vennskap. Noe som underbygges av Thibaut og Kelley (1965:39) som hevder at likhet i verdier og holdninger er et viktig kjennetegn i vennskap.

Tillit til onlinevenner i spillsammenheng fremstår som en selvfølge. Men det er større uenighet blant informantene om de stoler på sine venner med henhold til deling av privat og personlig informasjon og problemer: *«Det er vanskelig å si at jeg stolte på dem. Jeg stolte på at de gjorde oppgavene de ble satt til. Jeg ville ikke fortalt private ting til dem. Sånn sett stolte jeg ikke på de»* (Are). For Are er det fremstår relasjonen som veldig profesjonalisert. Han har tillit til at de kan gjøre jobben sin, men deler ikke private ting. Ivar føler at det er problematisk å dele personlige problemer og private ting med sine onlinevenner. Cato uttrykker noe av det samme:

«Jeg stoler på mine WoWvenner når det kommer til ting som skjer online. Det kan godt være en beef (krangel) jeg har med noen der. Men ser ikke helt poenget med å inkludere de i IRL ting. Det er liksom utenfor vårt relasjonsområde. Er ikke som jeg inkluderer IRL venner i problemer som skjer i WoW heller» (Cato).

Cato trekker et klart skille mellom den virtuelle verden og den ekte. Han kan godt dele personlige ting med vennene sine online, men det må være personlige ting som har skjedd i World of Warcraft. Det er like unaturlig for Cato å dele ting som har skjedd online med venner han har i den fysiske verden. Han har på den måten tillit til sine medspillere, men det er en forutsetning at det han deler online også har skjedd online. Det kan tolkes som at noen spillere oppfatter vennskap etablert i World of Warcraft som relasjoner som ikke egner seg for samtaler som har personlige og intime temaer. Dette stemmer overens med flere forskningsarbeider (Williams m.fl 2003; Chan og Cheng 2004; Hellevik 2007;) som viser til at selv om det er mulig å oppnå nærhet og tillit i WoW-vennskap, er det mange som ikke gjør det også. I denne studien er det en sammenheng mellom de personene som ikke ser på online relasjonene som ekte vennskap, og om de føler at de kan dele personlige og intime ting som har skjedd i den fysiske verden.

Spillerne som sier de har fått ekte venner gjennom å spille World of Warcraft, synes det er helt naturlig å dele intime detaljer fra sitt eget liv med venner de har fått i WoW. Egil sier følgende: «*Det er en av fordelene med å ha venner, ikke bare i WoW, men online, er det at du kan snakke med dem på en litt annen måte kanskje*» (Egil). Flere informanter påpeker at det er enkelt for dem å dele intime detaljer, og at de oppfatter tilbakemeldingene de får som mer objektive online enn offline. Dette understrekes blant annet av Gunn og Egil som sier at tilbakemeldingene fra online venner fremstår som mer direkte og ærlig. At WoW-spillerne føler de kan dele personlige og intime detaljer med venner online er blant annet noe som Cole og Griffiths (2007) og Brignall og Van Valey (2007) argumenterer for i sine forskningsarbeider.

Studien viser til to ulike former for tillit i spillet. Den første formen for tillit baserer seg på spillrelaterte egenskaper. Spillerne, som i dette utvalget klassifiseres som hardcore spillere, stoler på sine WoW-venner når det kommer til spillrelaterte kvaliteter. Her vises det blant annet til at de har tillit til at venner kan det de skal gjøre, og møter opp til avtalt tid når de skal ha felles aktiviteter. At denne tilliten eksisterer fremstår som svært viktig, nesten som et fundament for at vennskapene skal eksistere. Som det er presentert tidligere, er tillit viktig for at vennsapsrelasjoner skal opprettholdes i den fysiske verden, og det samme gjelder for virtuelle verden, Azeroth.

Den andre formen for tillit som er undersøkt i dette kapitlet, baserer seg på i hvilke grad det blir delt intime og personlige detaljer i vennskapene i World of Warcraft. Her er det et mer splittet syn.

Spillere som definerer vennskapene som er etablert i WoW som «ekte» vennskap, har ingen problemer med å dele intime detaljer og problemer fra sitt liv. Et funn som stemmer overens med blant annet Henderson og Gilding (2004). De fant eksempelvis at mange online-brukere fikk sterkere tilknytting til venner online enn offline, og at digitale plattformer var en god kanal for Giddens (1991) pure relationships.

På den andre siden er det spillere som ser på online-vennskapene som noe annet enn vanlig vennskap, disse syntes det unaturlig å dele private detaljer fra livet sitt. De oppfatter relasjonene som nyttige og forventer at de skal gi avkastning i form av fremgang i spillet. I lys av Aristoteles (Grunebaum 2003) blir relasjonene mer nyttebaserte vennskap. Vennskap som er etablert i WoW, kan sees som en relasjon hvor det ikke er naturlig å dele intime detaljer, og da er vennskapene heller ikke en relasjon for dyp følelsesmessig støtte og utveksling. Men det er viktig å påpeke at hvor mye spillerne er villig til å dele av intime detaljer, varierer fra person til person.

5.2.3 World of Warcraft – Identitet og sosiale relasjoner

Stzompka (1999) hevder at det problematisk å etablere tillit over internett grunnet at personer er anonyme. I lys av dette kan det stilles spørsmålsteget ved om World of Warcraft er en plass hvor personer er seg selv, eller om de fremstår som identitetsløse karakterer i et spill. Flere i utvalget mener det er tydelige likhetstrekk mellom hvordan de oppfører seg i og utenfor spillet, Dennis uttrykker følgende:

«Jeg opptreer likt offline og online. Jeg vet ikke, jeg nok stor sett akkurat den samme. [...] Jeg ser ikke helt hvordan, hvertfall når du bruker såpass mye tid på noe som WoW, så ser jeg ikke hvordan du kan være en annen, å ta en annen personlighet» (Dennis).

Når WoW tar en så stor del av livet til Dennis, synes han det virker unaturlig at han skal være annerledes online enn offline. Gjennom å bruke mange timer med venner i spillet, fremstår det vanskelig å skjule sin identitet. Sammen med venner online, fremgår det normalt å være seg selv, i hvert fall i stor grad: «Jeg prøver i det store og hele å være meg selv online. [...] Jeg kan jo selvredigere meg selv, for å se smartere ut» (Gunn). Gunn påpeker at internett gir en mulighet til å redigere seg selv. Dermed kan det virke som at selv om spillerne gir inntrykk av at de er seg selv online, er WoW en plass som gir muligheter til å pynte litt på egen selvpresentasjon.

Selv om informantene sier at de oppfører seg tilnærmet likt online og offline, kommer det tydelig frem at noen oppfører seg annerledes avhengig av hvilke personer de interagerer med: «Med folk i guildet vil jeg si det. Men når jeg spiller for meg selv er jeg idiot liksom. Da lager jeg bare 'faen'» (Ivar). Ivar oppfører seg likt med venner, mens med tilfeldige spillere oppfører han seg annerledes.

Det tyder på at spillere kan gjemme seg bak internetts anonymitet slik Sztompka (1999) viser til. Frans og Cato sier også de oppfører seg annerledes. Årsaken til at de oppfører seg annerledes med folk de ikke kjenner forklares godt av Ivar: «*Det er mye lettere å være idiot online, for du kan gjemme deg bak figuren din, ingen veit hvem du er*». Her ser vi at anonymiteten som eksisterer på internett, gir mulighet til å oppføre seg annerledes. Are følger opp dette:

«Jeg tror jeg var veldig forskjellig fra person til person. Jeg tror det var viktig for meg å prøve ut forskjellige personligheter når jeg spilte. Jeg har alltid vært opptatt av hvem jeg er. Hva er mine styrker og svakheter og hva er mine verdier? Og jeg tror kanskje jeg testet ut det, hvordan jeg føler meg komfortabel med å være» (Are).

Are snakker om at WoW var et sted hvor han kunne prøve ulike personligheter. World of Warcraft er en plattform hvor spillerne kan oppføre seg forskjellig med ulike personer. Noe som flere av deltakerne peker på. Egil påpeker at dette ikke nødvendigvis er noe som er enestående for relasjoner over internett: «*Du skal jo både i det virkelige liv og ingame gjøre ting som krever noe av deg selv, og du kan ikke alltid være deg selv 100 %. Noen ganger må man bare påta seg en rolle*». Online som offline, er det ulike forventninger til et individ, fra ulike hold. Alt avhengig av hvilke forventninger det stilles til rollen.

Egil sitt utsagn påpeker at personer oppfører seg ulikt blant ulike mennesker både i spillet og utenfor. At spillere i WoW oppfører seg annerledes sammen med ulike personer kan forstås i lys Erving Goffmans (1956) teser om at av rolleforventningene styrer hvordan vi oppfører oss og blir oppfattet av samfunnet. Alle informantene peker på det at når de har hatt et lederansvar i guilden, oppfører de seg annerledes enn hva de ville gjort sammen med venner: «*Når jeg er leder er jeg litt streng og seriøs, mens når jeg spiller med venner er jeg kanskje han morsomme*» (Frans). En måte å forstå at WoW-spillerne oppfører seg forskjellig avhengig av hvilke personer de har interaksjon med, er at ulike rolleforventninger fremmer ulik oppførsel.

Selv om det fremstår som mulig å teste ut ulike identiteter, poengterer de fleste informantene at de er seg selv online. Det vil si at de oppfører seg slik de ville gjort offline eller slik de ønsker å fremstå offline. Dette stemmer godt overens med Brignall og Van Valey (2007) og Cole og Griffiths (2007), som i sine arbeider argumenter for at identiteten både kan dannes og styrkes gjennom sosial interaksjon online. I WoW fremstår det som relativt vanlig at spillerne er seg selv, i hvert fall når de spiller med venner. Det er mer varierende om spillere oppfører seg i henhold til hvem de er offline når de spiller med spillere de ikke kjenner. Det kan argumenteres for at internetts anonymitet gir rom for å presentere seg ulikt, enten i form av at spillere kan redigere seg selv, oppføre seg annerledes eller teste ut ulike personligheter. Men WoW fremstår i hovedsak som en plattform hvor

mange av brukerne vil være slik de er i den fysiske verden eller slik de ønsker at de turte å være der.

5.3 Digitale vennskap vs face-to-face

I kapittel 4 har studien i hovedsak tatt for seg hva en venn er, og det er vist til at vennskap er viktig for utvalget. I de foregående delene i kapittel 5 har egenskaper ved World of Warcraft som sosial plattform og informantenes erfaringer knyttet til vennerelasjoner i spillet blitt presentert. I denne delen vil utvalgets sammenligning av digitale og fysiske vennskap belyses. Dette er noe som kan bidra til å skape en forståelse av hvordan vi kan definere de sosiale relasjonene som finner sted online i lys av de *normale* vennskapene som finner sted offline.

På spørsmål om hva som er likhetene og forskjellene på digitale og offline vennskap poengterer informantene først flere likhetstrekk: «*Man klarer å bygge en tilhørighet til en gruppe mennesker, [...] selv om jeg satt på rommet alene, så følte jeg meg aldri alene*» (Are). Gjennom å spille WoW opplevde Are en tilhørighet til menneskene han spilte med. Flere informanter påpeker at gjennom guilden så erfarte de en *vi-følelse*. Ivar poengterer at det var aktivitetene de gjorde sammen som bidro til å skape en fellesskapsfølelse. At det skapes en fellesskapsfølelse blant medspillere i WoW kan forstås i lys av Feld og Carter (1998:137) som hevder det er en sammenheng mellom hvem vi er og hvilke aktiviteter vi deltar i. Gjennom aktivitetene finner vi mennesker som liker å gjøre det samme som oss. Gjennom å spille WoW gjør spillere en handling sammen, som kan bidra til å styrke fellesskapsfølelsen. Dette underbygges av Heggem (2008:9) som poengterer at gjennom interaksjon med andre individer eller i grupper danner individer en felles symbolsk forståelse og forpliktelse som skaper en følelse av tilhørighet.

Et annet likhetstrekk mellom vennskap i WoW og i den fysiske verden er at i World of Warcraft har spillerne regelmessig kontakt med vennene sine: «*Hvis det er folk som spiller aktivt, så møtes man, og da snakker man, kanskje bare 5 minutter, eller mer, men hver dag*» (Frans). Flere informanter hevder at hyppig interaksjon, og det faktum at de har lyst til å prate med sine WoW-venner er felles for vennskap de har både i spillet og utenfor. Når informantene er med vennene sine i WoW er interaksjonen preget av to momenter: «*enten så quester vi, raider, eller PvPer, eller så sitter vi bare og prater*» (Cato). Flere av informantene vektlegger felles aktiviteter i spillet og kommunikasjon som hovedmomentene i interaksjonen. Dette fremstår også som viktig for informantene i de fysiske vennskapene. Dette er i samsvar med tidligere forskning (Feld og Carter 1998:137; Bell 1981). Frans utdyper videre at han ikke ser noen store forskjeller på online og offline vennskap. Dette gjør heller ikke Egil, Dennis, Gunn og Bjørn.

De informantene som i utgangspunktet ikke erfarte noen forskjeller på vennskap etablert i World of Warcraft og vennskap etablert utenfor, viser til at vennskapene er annerledes på noen måter: «*Online vennskap er kanskje noe man tar litt lettere på. Litt lavere terskel på et onlinevennskap enn virkelighetsvennskap*» (Gunn). Hun sier at vennskap online er en lettere sosial relasjon enn de vennskapene hun har utenfor spillet. Dette blant annet fordi relasjonene online omhandler i stor grad bare spillet. Det er mindre naturlig å finne på noe annet sammen. Are og Ivar erfarer det samme. Videre argumenterer Ivar og Cato for at både kommunikasjonen og følelsene til venner fremstår mer overfladiske i digitale vennskap enn face-to-face vennskap. Det fysiske fraværet kan forstås som en årsak til at vennskapene etablert digitalt oppfattes annerledes: «*Kroppsspråket uteblir. Og du kan se veldig mye på kroppsspråket til folk*» (Dennis). At spillerne ikke ser hverandre fjerner en viktig del av interaksjonen for Dennis. Gunn understreker at fraværet av kroppsspråk reduserer genuinitetsfølelsen til kommunikasjonen i relasjonene. En annen faktor som påvirker oppfattelsen av vennsapsrelasjonen er tilknyttet utseende: «*Man bygger seg opp et bilde av hvordan man tror folk ser ut, eller i duren, og da kan folk se veldig annerledes ut. [...] Tynn spjæling som høres ut som stor kar*» (Bjørn). Bjørn peker på at selv om han blir kjent med mennesker og personligheten i WoW, er han fortsatt usikker på hvordan de ser ut. Kroppslig nærhet påvirker informantenes oppfatning av digitale og fysiske relasjoner. Fraværet av fysisk nærhet virker å være en viktig forskjell i informantenes syn på online og offline vennskap.

Et siste aspekt som skiller online og offline vennskap, er tiden det tar å etablere relasjonene: «*Det tar vel kanskje lenger tid å begynne å stole på mennesker du møter ingame, enn de du møter i virkeligheten*» (Egil). Egil sier at han bruker lenger tid på å utvikle tillit online. At vennskapene digitalt tar lenger tid å utvikle får støtte av Chan og Cheng (2004:317). Feld og Carter (1998) hevder at det tar tid å utvikle relasjoner til vennskap. Dette uavhengig om det er digitalt eller i den fysiske verden. Hva har det å si at vennskap tar lenger tid å utvikle online? Egil sier at «*Det er ikke nødvendigvis negativt*». Han sier at han kvalitetssikrer sine onlinevenner, slik at når han får tillit til dem, er tilliten sterk.

Informantene viser at det er likhetstrekk mellom vennskap online og offline. For det første føler de en tilhørighet til vennene sine. Videre er tidsbruken på venner et likhetstrekk i både digitale og face-to-face vennskap. Tiden sammen med venner blir i hovedsak brukt på å gjøre aktiviteter sammen, og å kommunisere med hverandre. Analysene i denne studien viser forskjeller mellom digitale og fysiske relasjoner. Vennskapene online blir av noen sett på som en *lettere* form for vennskap. Dette underbygges blant annet ved at det ikke eksisterer noen fysisk nærhet. Fravær av kroppsspråk og fravær av den det fysiske utseende gjør at informantene oppfatter relasjonene som mindre nære og

ekte. Dette fremstår som en viktig årsak til at relasjonene blir oppfattet annerledes. En siste forskjell er at vennskapene digitalt kan ta lenger tid å utvikle.

5.3.1 Møter

Som vist til i forrige kapittel er det fysiske fraværet en av de viktigste forskjellene mellom digitale og fysiske vennskap. Men hva skjer med relasjonene som har blitt etablert i WoW, når vennene møtes i den virkelige verden utenfor WoW?

Alle informantene har møtt venner fra spillet. Gunn forteller om hvordan det er å møte venner fra WoW: «*Det var skummelt første gangen, men når man ble kjent så gikk det greit*». At Gunn sier de måtte bli kjent for at skulle føles naturlig å møte venninnen sin, indikerer at det en forskjell på sosial interaksjon digital og face-to-face. Are sier at når han møtte vennene sine for første gang, måtte de starte en ny prosess med å bli kjent. Selv om informantene har hatt mange timer kontakt med vennene sine online, virker det som det er forskjellig å kjenne en person online og offline. Bjørn, Cato og Frans sier at WoW-vennene deres kanskje har hatt et annet bilde av dem, og de om sine venner.

Rolleforventninger kan forklare at relasjonen føles merkelig. Stryker og Burke (2000) viser til at vi har rolleforventninger til personer og Goffman (1956) fremhever at disse forventningene kan være ulike på forskjellige scener. Eksempelvis kan en venn fra WoW ha en offiserrolle i en guild. En offiser er en leder som har et spesifikt ansvarsområde, og i denne rollen kan det stilles krav til å være ganske streng. Men i den virkelige verden har ikke vennen lenger dette ansvarsområdet. Resultatet kan her være at vennens rolle og informantenes rolleforventninger til vennen ikke stemmer overens. Dermed kan det være behov for å bli kjent på nytt slik informantene understreker.

Frans sier at vennskapene har blitt styrket etter face-to-face møtene: «*Det kan være sånn at jeg har innsett at etter jeg har møtt de, på grillfest, eller besøk, at det faktisk spiller en rolle. Det styrker vennskapet, gjør det litt mer ekte*» (Frans). Møtene har dermed en effekt for vennskapene. Flere av informantene er enige i at møtene får relasjonene til å føles mer ekte. Dette støttes opp av Alberoni (1986:63) som argumenterer for at vennskap opprettholdes av møter.

Vil dette si at digitale vennskap ikke kvalifiserer som vennskap dersom partene ikke har møtt hverandre ansikt til ansikt? Jeg skal ikke hevde det. Selv om det er mange likehetstrekk mellom vennerelasjonene, som eksisterer digitalt og i den virkelige verden, tyder mye på at relasjonene påvirkes av at de foregår på ulike plattformer. At de to ulike vennsformsformene ikke kan analyseres direkte opp mot hverandre, kan underbygges i lys av Allan (1998:688) og Adams og Allan (1998)

som hevder at vennskap må forstås kontekstuel. Egenskaper og kvaliteter er kontekstavhengig og det er derfor problematisk å komparativt sette digitale og face-to-face vennskap opp mot hverandre. Den ene vennsformsformen eksisterer digitalt, mens den andre finner sted i den fysiske verden, dermed er det ulike forutsetninger for interaksjonen.

Det er viktig å poengtere at resultatene fra kapittel 4 og 5 gjelder for informantene i denne studien. De kan ikke generaliseres. Men studiens funn kan ha en viss relevans for andre nettsamfunn og multiplayer online spill.

6. Avslutning

Fokuset i denne oppgaven har vært rettet mot å beskrive trekk ved vennskap og å finne ut hva som kjennetegner digitale vennskap. I dette kapitlet vil jeg diskutere oppgavens problemstilling: *hvordan kan nære sosiale relasjoner etablert i World of Warcraft forstås i lys av spillernes oppfatning av vennskap?* For å svare på denne har jeg gjennom åtte dybdeintervjuer med spillere fra World of Warcraft samlet inn informasjon om deres forståelse av vennskap, og deres erfaringer av vennsksapsrelasjoner i dataspillet World of Warcraft. Først har jeg undersøkt vennebegrepet, og formulert en forståelse av hva en venn er i lys av informantens oppfatning. Videre har jeg presentert informantenes egne erfaringer og oppfatninger tilknyttet vennskap som har blitt etablert i World of Warcraft. Til slutt har jeg fokusert på informantenes sammenligning av digitale vennskap og vennskap som eksisterer utenfor spillet. Før jeg svarer på hovedproblemstillingen vil jeg presentere forskingsprosjektets hovedfunn.

6.1 Hovedfunn

Analysedelen er delt opp i to hovedkapitler som har tatt for seg studiens tre underproblemstillinger. Jeg vil nå presentere hovedfunn fra disse.

6.1.1 Hva er en venn?

Det er ikke en klar fasit på hva en venn er for informantene. Men noen kvaliteter og egenskaper fremstår som viktige for vennerelasjonen. For det første fremstår *tillit* som en viktig egenskap i et vennskap. Det faktum at deltakerne kan stole på vennene sine er viktig. Her vektlegges blant annet at private og intime detaljer og problemer kan deles. Videre poengteres viktigheten av at venner *støtter* hverandre når det er behov for det. Alle informantene er opptatt av at vennerelasjonen skal være *gjensidig*, og at det er en relasjon de selv har *valgt*. Samtlige informanter viser til et ønske om å være sammen med vennene sine. Når de er sammen er det en forutsetning at de har det koselig, morsomt eller hyggelig sammen.

Noen venner er nærere enn andre. Nære vennskap er basert på tid brukt på vennskap. Det kan virke som det er en sammenheng mellom tid brukt med venner og geografisk nærhet. En annen faktor er hvordan det føles å være sammen. Venner skal for det første trives og ha det gøy i hverandres selskap. Videre er det viktig at de kan dele personlig informasjon og problemer, samt at de kan være seg selv sammen med venner. Venner er også viktig for psykiske velvære. Blant annet peker informantene på at venner er elementært for at de skal ha det bra mentalt. Venner er også viktig fordi de gjør erfaringer, aktiviteter og opplevelser bedre. Disse funnene innvirker på hvordan

informantene vurderer digitale vennskap.

6.1.2 Hva kjennetegner de nære sosiale relasjonene i World of Warcraft?

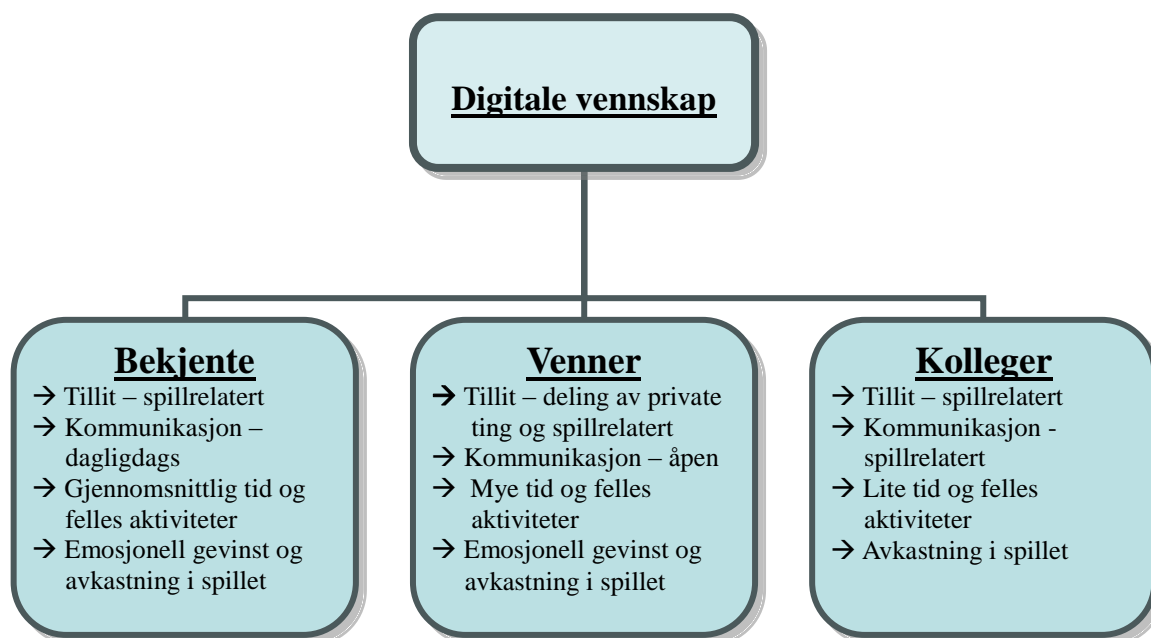
World of Warcraft fremstår som en plattform hvor sosial interaksjon er viktig. Informantene startet å spille WoW med venner, og motivasjonen for å spille var den sosiale interaksjonen. WoW er en arena hvor det er mulig for brukerne å utvide deres sosiale nettverk. Etablering av sosiale relasjoner virker som en naturlig prosess i spillet. Utvalget skisserer en åpenhet til etablering av nye relasjoner, og det fremstår som denne åpenheten er vanlig i World of Warcraft. Sosiale relasjoner virker relativt enkle å etablere, samtidig som de sosiale aspektene er en viktig del av informantenes positive spillopplevelse.

Hva kjennetegner vennsksrelasjonen som eksisterer online? Felles aktiviteter og kommunikasjon fremstår som viktig for å opprettholde relasjonene mellom WoW-spillere. Hvor kommunikasjonen foregår, varierer. Det kan blant annet være i spillet, på Facebook, gjennom eksterne talekommunikasjonsprogrammer eller over telefon. Det varierer fra person til person, og relasjon til relasjon hvor personlige og intime temaer det kommuniserer om. For noen av spillerne fremstår det som helt naturlig å fortelle sine WoW-venner om flere aspekter av livet sitt. Mens andre ikke er villige til å dele det. Kommunikasjonstemaene varierer dermed fra at noen kommuniserer kun om online-relaterte temaer, mens andre kan snakke om alt mulig.

Med utgangspunkt i to ulike former for tillit, tyder det på at det er forskjellig tillit i vennsksrelasjonene online. Spillerne stoler på sine WoW-venner når det kommer til den ene tillitsformen. Denne baserer seg på spillrelaterte kvaliteter. Den andre formen for tillit som har blitt analysert, baserer seg på i hvilke grad det blir delt intime og personlige detaljer i vennskapene i World of Warcraft. Her er det et mer splittet syn. Nok en gang hevder flere av informantene at de kan dele alt med sine online venner, i hvert fall i like stor grad som med venner fra utenfor spillet. Mens den andre sier dette er unaturlig for relasjonene deres.

I følge informantene fremstår det som relativt vanlig at WoW-spillere er seg selv, i hvert fall når de spiller med venner. Det er mer varierende om spillere oppfører seg i henhold til hvem de er offline når de spiller med spillere de ikke kjenner. World of Warcraft fremstår i hovedsak som en plattform hvor mange av brukerne vil være slik de er i den fysiske verden eller slik de skulle ønske de turte å være der. Selv om spillet gir rom for å presentere seg ulikt, enten i form av at spillere kan redigere seg selv, oppføre seg annerledes eller teste ut ulike personligheter

Hvordan kategoriseres de sosiale relasjonene av informantene? Her fremkommer det et skille. Noen av informantene kategoriserer de nærmeste sosiale relasjonene etablert i WoW som vennerelasjon, på lik linje med vennskap etablert utenfor spillet. Mens andre kategoriserer sine digitale venner som bekjente. Et tredje syn på de digitale vennskapene er at de er kollegiale. I figur 1. nedenfor skisserer jeg tre idealtypiske oppfatninger av digitale vennskap som fremkommer i denne studien.



Figur 1. Idealtypisk fremstilling av digitale vennskap

I idealtypen venner, eksisterer det tillit mellom de involverte parter. Denne tilliten består både av spillrelatert tillit, men også tillit til å kunne dele personlige og intime detaljer. I både bekjent- og kollega idealtypen er tilliten i vennskapet i stor grad spillrelatert. Kommunikasjonen varierer ut i fra de tre ulike idealtypene. Venner kommuniserer om alt mulig; dagligdags, intime og spillrelaterte temaer. Samtidig så investeres det mye tid i kommunikasjonen og felles aktiviteter. Bekjente kommuniserer og gjør felles aktiviteter regelmessig, og kommunikasjonen er preget av dagligdags og spillrelaterte temaer. Mens kolleger kommuniserer i stor grad om spill- og internettrelaterte temaer, og det tilbringes relativt lite tid sammen. Hva slags gevinst får informantene av relasjonene? Relasjonene som blir fremstilt som bekjente og venner gir informantene en emosjonell gevinst. Dette vil blant annet si glede, noen å kommunisere med og noen som bidrar til å stimulere de. I tillegg gir relasjonene en avkastning i spillet, noe som også kollegarelasjonen gir. Dette vil si at relasjonene bidrar til fremgang i spillet, enten ved å klare oppdrag, eller ved å gi ulike ting som forbedrer karakteren til spilleren.

6.1.3 Hva er likhetene og forskjellene mellom digitale vennskap og face-to-face vennskap?

Informantene viser til at det eksisterer flere likheter mellom digitale vennskap og face-to-face vennskap, men også forskjeller. Likhetene som presenteres er blant annet at det etableres en *vi-følelse*, en slags tilhørighet til vennene sine. Videre er tidsbruken på venner et likhetstrekk i både digitale og face-to-face vennskap. Tiden sammen med venner blir i hovedsak brukt på å gjøre felles aktiviteter sammen, og å kommunisere med hverandre.

Det blir også poengtert noen forskjeller på digitale og fysiske relasjoner. Vennskapene online blir av noen sett på som en *lettere* form for vennskap. Dette underbygges blant annet ved at det ikke eksisterer noen fysisk nærhet. Fravær av kroppsspråk og fravær av det fysiske utseende gjør at noen oppfatter relasjonene som mindre nære og ekte. En siste forskjell er at vennskapene digitalt kan ta lenger tid å utvikle. I tillegg poengteres det at når informantene møter venner fra i den virkelige verden, er det en form for fremmedfølelse i vennerelasjonen. Det vises til ved at noen av informantene sier de må bli kjent med personen på nytt. Flere informanter sier at vennerelasjonen styrkes av møtene utenfor spillet. Det gjør at de føles mer ekte. Med tanke på at informantene sier de må bli kjent med personene de møter utenfor spillet, tyder mye på at relasjonene er forskjellige på grunn av at de foregår på ulike plattformer.

6.2 Teoretisk diskusjon

I denne oppgaven har jeg undersøkt digitale vennskap i lys av informantenes egen oppfatning av vennskap og digitale vennskap. Jeg har presentert en forståelse av vennskapsbegrepet gjennom funn fra tidligere forskningsarbeider innenfor sosiologisk og psykologisk vennskapsforskning.

Jeg har fokusert på utvikling og opprettholdelse av digitale vennskapsrelasjoner i lys av blant annet felles aktiviteter (Munn 2011; Feld og Carter 1998; O'Connor 1998; Thibaut og Kelley 1965) og kommunikasjon (Larsen: 2010; van Dijk 2006; Pahl 2000). Videre har jeg skissert vennskap som en relasjon avhengig av tillit (Sztompka 1999; Giddens 1991). Og jeg har belyst informantenes selvpresentasjon i de digitale relasjonene gjennom identitetsbegrepet (Stryker og Burke 2000; Goffman 1956). Avslutningsvis undersøkte jeg informantenes sammenligning av digitale og vanlige vennskap i lys av tidligere forskning på digitale vennskap.

Jeg vil presisere at jeg kunne benyttet meg av andre teoretiske tilnæringer for å undersøke sosiale relasjoner i WoW. Eksempelvis kunne jeg undersøkt World of Warcraft gjennom Bourdieus feltbegrep. Hvordan fremstår World of Warcraft som et sosialt felt? Bourdieu (1996) sine teser om *symbolsk kapital* og *anerkjennelse* kunne bidratt til å undersøke hva som hierarkisk plasserer WoW-spillere i det sosiale feltet. Flere av informantene har gitt uttrykk for at spillere med bra utstyr i

spillet får anerkjennelse. Dette kunne det vært interessant å undersøke i lys av Bourdieu.

En annen tilnærming kunne vært å bruke Goffmans (1956) begreper om *front-stage* og *back-stage* om individet og sosial interaksjon. Disse begrepene kunne vært interessante å benytte for å se på hvordan individer opptrer ulikt i lys av forskjellige roller og i interaksjon med andre. Hvilke scener hadde vært backstage i spillet og hvilke hadde vært front-stage?

De andre teoretiske tilnærmingene jeg har presentert, kan benyttes til å belyse sosiale relasjoner i World of Warcraft eller lignende spill i videre forskning på tematikken.

6.3 Konklusjon

Jeg har i denne studien arbeidet ut i fra problemstillingen *hvordan kan nære sosiale relasjoner etablert i World of Warcraft forstås i lys av spillernes oppfatning av vennskap?* Det er flere aspekter digitale vennskap som det er viktig å presentere her.

Hvordan en venn defineres varierer fra person til person, men jeg har forsøkt å lage en ramme for tolkningen av begrepet. Deltakerne vektlegger tillit, gjensidighet, glede og ønske om å gjøre vennen sin godt som viktige egenskaper for at relasjonene skal kunne kalles vennskap. Det som kjennetegner relasjonene digitalt, er blant annet at det investeres mye tid i relasjonene. Da kommuniseres det over forskjellige plattformer på internett, og det blir gjort mange aktiviteter sammen i World of Warcraft. Selv om flere informanter likestiller de digitale vennskapene med vennskap utenfor spillet, viser denne studien at de må bruke litt tid på å bli kjent på nytt når de møter vennene sine face-to-face. Relasjonene som vanligvis har hatt interaksjon digitalt, ser ut til å bli forandret når de forekommer face-to-face. Funn i denne studien indikerer at online og offline vennskap ikke er det samme, grunnet det kroppslige fraværet.

Funn i denne studien peker på at det er likhetstrekk mellom sosiale relasjoner online og offline. Det er individuelt hvilke kvaliteter og hvor stor plass disse relasjonene tar i spillernes sosiale liv. Mye indikerer at digitale vennskap ikke reduserer det sosiale nettverket til WoW-spillerne. Relasjonene som er etablert digitalt, fremstår allikevel som annerledes enn relasjoner etablert i den fysiske verden, i hvert fall inntil partene møtes ansikt til ansikt. De digitale vennskapene er uansett sosial relasjoner som er viktige i den virtuelle verden, Azeroth, og for noen fremstår de også som viktige i den fysiske verden Tellus.

6.4 Veien videre

Jeg har i denne studien tatt for meg egenskaper ved digitale vennskap i World of Warcraft. Å undersøke egenskaper og erfaringer tilknyttet disse digitale vennerelasjonene er tidsaktuelt. I et samfunn hvor flere digitale kommunikasjons- og interaksjonsplattformer skapes og mer tid brukes på internett, gjør dette til en interessant forskningstematikk.

Funn i denne studien viser flere interessante veier for videre forskning på digitale vennskap. Det kan være interessant å undersøke hvordan, hvorfor og hvilke spillere som kategoriserer de digitale vennskapene i henholdsvis venne-, bekjent- eller kollega-kategorien. Hva er det som gjør at noen ser på relasjonen som ekte vennskap, mens andre ser på vennskapene etablert digitalt som en mer kollegial relasjon? En ny studie av digitale vennskap kan bygge på et statistisk representativt utvalg wow-spillere, slik at resultatene kan generaliseres til hele utvalget.

Viktigheten av kroppslig og fysisk nærhet for sosiale relasjoner er også et tema som kan undersøkes videre. I denne studien kommer det frem at det er et skille mellom relasjoner hvor partene har møtt hverandre eller ikke. Selv om det har vært mye interaksjon mellom partene digitalt, fremstår de kroppslige møtene som en faktor som skiller sosiale relasjoner online og offline.

Et hovedfokus i denne studien har vært etableringen og utviklingen av den digitale vennsksrelasjonen i lys av tidligere litteratur og informantenes forståelse av vennsksbegrepet. I videre forskning kan det være interessant å undersøke en potensiell avslutningsfase av vennskapet. Hva skjer med vennskapet dersom en av partene i vennskapet slutter med spillet som har vært plattformen for hele relasjonen? Vil relasjonen oppløses, eller vil vennene finne nye plattformer for å opprettholde vennskapet?

Referanser

Activision (2013) 'Activision Blizzard Announces Better-Than-Expected First Quarter 2013 Financial Results' hentet 06.05.2013 fra Activision: <http://investor.activision.com/index.cfm>

Adams, R. G. og Allan, G. (1998) Placing Friendship in Context. I Adams, R. G. og Allan, G. (red.): *Placing Friendship in Context* (s. 1-17). Cambridge: Cambridge University Press

Alberoni, F. (1986) *Vennskap*. Oslo: Det Norske Samlaget.

Allan, G. (1998) Friendship, Sociology and Social Structure, i *Journal of Social and Personal Relationships*, vol. 15(5): s. 685-702.

Battle.Net (2013) «Beginners guide» hentet 24.04.2013 fra Battle.net: <http://us.battle.net/wow/en/game/guide/late-game>

Baym, N.K. og Ledbetter, A (2009) Tunes that Bind? Information, i *Communication & Society*, Vol 12(3): 408-427.

Bell, Robert (1982) *Worlds of Friendship*. London: Sage Publications.

Bell, S. og Coleman S. (1999) The Anthropology of Friendship: Enduring themes and Future Possibilities. I Bell, S. og Coleman, S. (red.): *The Anthropology of Friendship* (s. 1-19). New York: Oxford.

Bjørkeng, P. K. (2009) 'Henter lederemner fra nettspill' hentet 22.01.2013 fra Aftenposten: <http://www.aftenposten.no/kultur/article3020582.ece>

Bourdieu, P. (1986) The forms of capital, i Richardson, J. (red.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (s. 241-258). New York: Greenwood.

Bourdieu, Pierre (1996): *Symbolisk makt*. Oslo: Pax Forlag.

Brignall, T. W. og Van Valey, T. L. (2007) An Online Community as New Tribalism: World of Warcraft, i 'HICSS', *IEEE Computer Society*: 179.

Bryne, Snorre (2006) 'Andreas skulle skrive oppgave om «World of Warcraft» ... men ble avhengig. Les erfaringene!' hentet 22.01.2013 fra Dagbladet: <http://www.dagbladet.no/kultur/2006/07/07/470891.html>

Cairncross, F. (1997) *The Death of Distance: How the Communications Revolution Will Change Our Lives*. Boston: Harvard Business School Press.

Cafe Press (2012) Gifts → WOW. Hentet 26.01.2013: <http://www.cafepress.com/+wow+coasters>

Castells, M. (1996) *The Rise of The Network Society*. Oxford: Wiley Blackwell

Castells, M. (1997) *The Power of Identity*. Oxford: Wiley Blackwell.

Chan, D. K.-S. og Cheng, G. H.-L. (2004) A Comparison of Offline and Online Friendship Qualities at Different Stages of Relationship Development, i *Journal of Social and Personal Relationships*, 21(3): s. 305-320.

Chen, C.-H., Sun, C.-T. og Hsieh, J. (2008) Player Guild Dynamics and Evolution in Massively Multiplayer Online Games, i *CyberPsychology & Behavior*, vol. 11(3): s. 292-301.

Christensen, K. W. (2011) 'Det nye møtestedet' hentet 22.01.2013 fra Aftenposten: <http://www.aftenposteninnsikt.no/2-februar-2011/det-nye-m%C3%B8testedet>

Cole, H. og Griffiths, M. D. (2007) Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, i *CyberPsychology & Behavior*, vol. 10(4): s. 575-583.

Coleman, J. C. og Hendry, L. B. (1999) *The Nature of Adolescence*. London: Routledge.

Cox, K. (2012) 'Nearly 6 million years of World of Warcraft healthy for players brains' hentet 24.01.2013 fra Kotaku: <http://kotaku.com/5891421/nearly-6-million-years-of-world-of-warcraft-healthy-for-players-brains>

Desai, A. og Killick, E. (2010) *The Ways of Friendship: anthropological perspectives*. New York: Berghahn Books.

Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell E. og Moore, R. J (2006) «Alone together» Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. I *conference proceedings on human factors in computing systems CHI 2006*: s. 407-416. April 22-27, Montreal, PQ, Canada

Feld, S. og Carter, W. C. (1998) Foci of activity as changing contexts for friendship. I Adams, R. G. og Allan, G. (red.): *Placing Friendship in Context* (s. 136-152). Cambridge: Cambridge University Press.

Freeman, W. (2010) "40 % of All Internet Users Play Online Games" hentet 24.01.2013 fra Develop: <http://www.develop-online.net/news/36618/40-of-all-internet-users-play-online-games>

Friend (23.01.2013) I *Oxford Dictionaries*, hentet: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/friend>

Giddens, A. (1991) *Modernity and the Self: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford, CA: Stanford University Press.

- Goffman, E. (1956) *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh.
- Grunenbaum, J. O. (2003) *Friendship: Liberty, Equality and Utility*. Albany: State University of New York Press.
- Heggem, R. (2008) Identitet og strukturell symbolsk interaksjonisme – teoretisk tilnærming til eit landbruk og ei bonderolle i endring, i *Bygdeforskning*, notat nr 8/08.
- Hellevik, P. (2007) *Fjerne venner eller nære fremmede? Sosiale relasjoner og fellesskap i World of Warcraft*. Masteroppgave. Oslo: Universitetet i Oslo.
- Henderson, S. og Gilding, M. (2004) "I've never clicked this much with anyone in my life": trust and hyperpersonal communication in online friendship, i *New Media & Society*, Vol 6(4): s. 487- 506.
- Holter, H. (1996) Fra kvalitative metoder til kvalitativ samfunnsforskning. I Holter, H. og Kalleberg, R. (red): *Kvalitative metoder i samfunnsforskning* (s. 9-25). Gjøvik: Universitetsforlaget.
- Klausen, D. H., Budalen, A. og Røiseland, S. F. (2011) «Magnus var avhengig av dataspill» hentet 22.01.2013 fra NRK: <http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nordland/1.7857585>
- Koppegård, E. A. (2011) «Datadrap påvirker» hentet 22.01.2013 fra Drammens Tidende: <http://dt.no/kultur/datadrap-pavirker-1.6401837>
- Kvale, S. (2001) *Det kvalitative forskningsintervju*. Polen: Gyldendals Norsk Forlag.
- Larsen, M. C. (2010) *Unge og online sociale netværk- En neksusanalytisk undersøgelse af medierede handlinger og offentlige diskurser*. Phd. Avhandling. Aalborg: Aalborg Universitet.
- Ledbetter, A. M. og Kuznekov, J. H. (2011) More Than a Game – Friendship Relational Maintenance and Attitudes Toward Xbox LIVE Communication, i *Communication Research*, vol. 39(2): s. 269-290.
- Levold, N. og Spilker, H. S. (2007) *Kommunikasjonssamfunnet – moral, praksis og digital teknologi*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Lin, N. (1999) Building a Network Theory of Social Capital, i *Connections*, Vol. 22(1): s. 28-51.
- Makuch, E. (2012) "World of Warcraft movie gets Blood Diamond writer" hentet 23.01.2013 fra Gamespot: <http://www.gamespot.com/news/world-of-warcraft-movie-gets-blood-diamond-writer-6390090>
- Merritt, A., Jacobs, A. Z., Mason, W. og Clauset, A. (2013) Detecting Friendship Within Dynamic Online Interaction Networks, i Eprint arXiv:1303.6372.

Meyer, A. H. (2011) «Fører dette til vold?» hentet 22.01.2013 fra Klassekampen:
<http://klassekampen.no/59219/article/item/null/foerer-dette-til-vold>

MMO-Champion (2012) «WoW Loses 1.1M Subscribers, Down to 9.1M» hentet 23.01.2013 fra MMO-Champion: <http://www.mmo-champion.com/content/2872-WoW-Loses-1-1-Million-Subscribers-Down-to-9-1-Million>

MMOData (2012) “MMOData Charts v3.8” hentet 28.01.2013 fra MMOData:
<http://mmodata.blogspot.no/>

Munn, N. J. (2011) The reality of friendship within immersive virtual worlds, i *Ethics Inf Technol*, vol 14: s. 1-10.

Nardi, B. og Harris, J. (2010) Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft, i Hunsinger, Jeremy, Lisbet Klastrup, Matthew Allan (red.) *International Handbook of Internet Research* (s. 395-410). London: Springer.

Nielsen (2010) Kritisk teori i Brinkmann, Svend og Lene Tanggaard (red.) *Kvalitative metoder – en grundbog*. København: Hans Reizels Forlag.

Nisja-Wilhemsen, P. (2011) «Er World of Warcraft Farlig?» hentet 22.01.2013 fra Side 3:
<http://www.side3.no/article3200139.ece>

O'Connor, P. (1998) Womens friendship in a post-modern world, i Adams, R. G. og Allan, G. (red.): *Placing Friendship in Context* (s. 117-135). Cambridge: Cambridge University Press.

Oliker, S. J. (1998) The modernization of friendship: individualism, intimacy, and gender in the nineteenth century, i Adams, R. G. og Allan, G. (red.): *Placing Friendship in Context* (s. 18-42). Cambridge: Cambridge University Press.

Pahl, R. (2000) *On Friendship*. Cambridge: Polity Press.

Parson, Jeffrey Michael (2005) *An examination of massively multiplayer online role-playing games as a fascilitator of internet addiction*. PHD. Avhandling. Iowa: The University of Iowa.

Paulgaard, G. (2005) Feltarbeid i egen kultur – innenfra, utenfra eller begge deler? i Fossåskaret E., Fuglestad, O. L. og Aase, T. H. (red.): *Metodisk feltarbeid. Produksjon og tolkning av kvalitative data* (s. 70-93). Oslo: Universitetsforlaget.

Reeves, B., Malone, T. W. og O'Driscoll, T. (2008) Leadership's online labs, i *Harvard Business Review*. No. 5: s. 4-15.

Regjeringen (2001) «Venner viktig for god psykisk helse», hentet 28.04.2013 fra Regjeringen.no:
<http://www.regjeringen.no/nb/dokumentarkiv/Regjeringen-Stoltenberg-I/shd/Nyheter-og->

- pressemeldinger/2001/venner_viktig_for_psykisk_helse.html?id=245575
- Ringdal, K. (2012) *Enhet og Mangfold - Samfunnsviteskapelig forskning og kvantitativ metode, 3 utgave*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Schiefloe, P. M. (2003) *Mennesker og Samfunn*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Schramm, M. (2009) «World of Warcraft, as seen on television» hentet 23.01.2013 fra WoW Joystiq: <http://wow.joystiq.com/2009/01/24/world-of-warcraft-as-seen-on-television/>
- Seale, C., Gobo, G., Gubrium, J. F. & Silverman, D. (2010) *Qualitative Research Practice*. London: Sage Publications
- Secord, P. F. og Backman, C. W. (1964) Congruency, Perceived Similarity, and Friendship, i *Sociometry*, Vol. 27(2): s. 115-127.
- Skog, Berit (2010) *Digitale Trendsettere – Bruk av dataspill og sosiale medier blant deltagere på The Gathering 2010*. Trondheim: NTNU.
- South Park Studios (2006) «Make Love, Not Warcraft» hentet 03.02.2013 fra South Park Studios: <http://www.southparkstudios.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>
- St.meld Nr. 14 (2007-2008) *Dataspill*. Oslo: Kultur og Kirke departementet.
- Stryker, S. og Burke, P. J. (2000) The Past, Present and Future of an Identity Theory, i *Social Psychology Quarterly*, Vol 63(4): s. 284-297.
- Sztompka, P. (1999) *Trust: a Sociological Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Thibaut, J. W. og Kelley, H. H. (1965) *The Social Psychology of Groups*. New York: Joan Wiley & Sons.
- Thomas, D. og Brown, J. S. (2009) Why Virtual Worlds Can Matter, i *International Journal of Learning and Media*. Volume. 1(1): s. 37-49.
- Tjora, A. (2009) *Fra Nysgjerrighet til innsikt – kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Trondheim: Sosiologisk Forlag.
- Tjora, A. (2012) *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Tönnies, F. og Charles P. L. (1974) *Community and Association*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Valafar, M., Rejaie, R. og Willinger, W. (2009) Beyond Friendship Graphs: A Study of User Interactions in Flickr, i *Proc. of the ACM WOSN*: s. 25-30.
- van Dijk, J. A.G. M (2006) *The Network Society*. London: Sage Publications.

- Vodahl, J. V. (2007) *Venninner for livet – eller til vi vokser fra hverandre? En Kvalitativ studie av venninnerelasjonen*. Masteroppgave. Oslo: Universitetet i Oslo.
- Wadel, C. (1991) *Feltarbeid i egen kultur*. Flekkefjord: Seek.
- Wang, S. S., Moon, S., Kwon, K. H., Evans, C. A. og Michael A. Stefanone, M. A (2010) Face off: Implications of visual cues on initiating friendship on Facebook, I *Computer in Human Behavior*, vol 26 (2): 226-234.
- Wellman, B. og Wortley, S. (1990) «Different strokes by different folks: Community ties and Social Support» i *American Journal of Sociology*, Vol 93: s. 558-588.
- Widerberg, K (2001) *Historien om et kvalitativt forskning – en alternativ lærebok*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Zhang, L. X. Y., L, Yee, N. og Nickel, E. (2006) From Tree House to Barracks – The Social Life of Guilds in World of Warcraft, i *Games and Culture*, vol 1(4): s. 338-361
- WoWWiki (2013) 'Level' hentet 24.04.2013 fra WoWWiki: <http://www.wowwiki.com/Level>
- Žižek, S. (1997) *The Plauge of Fantasies*. London: Verso.

VEDLEGG 1– Ordliste

Blizzard-karakter: Selskapet Blizzard har flere spill. Hvis en person er venn med en blizzard-bruker, vil denne personen se at vennen blir logget på uansett hvilke Blizzardspill vennen logger på.

Encounters: Prosessen med å drepe en boss. Fra kampen med bossen begynner, til den slutter.

End-game: Spilling som foregår etter brukeren har nådd høyeste level i spillet (90). Her gjøres det ofte vanskelige oppdrag sammen med andre spillere, eller så spilles det PvP (player vs. Player) som er konkurranse mot spillere av motsatt lag.

Guild: Sosialt lag i spillet. En organisasjon hvor flere spillere samler seg og spiller sammen. Guilden har felles chattekanaler. Mål til guild kan variere fra å ha et fokus på end-game spilling, leveling eller sosialt.

Hard-Core: Spillere som spiller mye, og har mål om å få progresjon i spillet. Dette vil si å ha størst mulig fremgang i end-game spillingen, på kortest mulig tid.

Chattekanaler: Chatte-kanal er en kanal opprettet for en gruppe spillere. Her kan flere en to personer prate med hverandre.

IRL: In real life, en betegnelse om det som skjer i den «virkelige» verden utenfor spillet.

Klasse: Klasser i WoW har forskjellige kvaliteter. Noen skal gjøre skade, andre skal tåle mye og andre skal igjen holde andre i livet. For å klare ulike encounters er man avhengig av en variasjon av klassene, siden disse har kvaliteter som andre ikke har.

Leveling: Spillprosessen med å spille og øke fra level 1 til level 90.

Raid: Mellom 10-40 spillere går sammen for å drepe ulike monstre og bossen i spillet som gir en avkastning i form av bedre utstyr (våpen, rustning, penger, skjold etc).

Whispers: En chattefunksjon i spillet som er privat og foregår mellom to personer.

VEDLEGG 2 – Informasjonsskriv

Hei,

Mitt navn er Even Kvernberg og jeg skal denne våren skrive en masteroppgave om digitale/online vennskap som finner sted i World of Warcraft. Hensikten med forskningsprosjektet mitt er å se på hva som kjennertegner vennskap som oppstår online, og forstå hvordan dere som brukere av WoW ser på disse vennskapene.

I den anledning trenger jeg å intervjuere brukere av spillet. Kort informasjon om intervjuprosessen. Dere vil bli totalt anonymisert, og det vil ikke være mulig å finne ut hvem som har sagt hva, for personer som leser artikkelen. Selvet intervjuet vil ikke ta veldig lang tid, 20 minutter til så lenge dere har noe å fortelle om. Jeg befinner meg i Trondheim, men sted er ikke kjempeviktig, siden intervjuene kan gjøres over Skype. Personer som blir intervjuet må være over 18 år.

Hvis det er noen av dere som kunne tenke dere å være med på dette forskningsprosjektet så kan dere sende meg en mail på evenkvernberg@hotmail.com.

Med vennlig Hilsen

Even Solli Kvernberg

VEDLEGG 3– Intervjuguide

1. Innledende spørsmål

1.1 Alder

1.2 Sivilstatus

1.3 Yrke

1.4 Har du spilt PC-spill lenge?

1.5 Lenge har du spilt WoW?

1.6 Hvor mye WoW har du spilt/spiller du?

- På ditt meste, nå?

1.7 Hvorfor begynte du å spille WoW?

Hold kontakt med venner/få nye? Anbefalt av noen?

Spilletts glede,

Hovedspørsmål

2. Vennskap

2.1 Hva vil du si en venn er?

2.2 Er venner viktig for deg?

- Hvorfor (ikke) det?

2.3 Vil du si at noen venner står deg nærmere enn andre?

- Hvordan da?
- Hvilke?

2.4 Hvor omgås du med dine venner?

- Telefon, facebook, real life, WoW?

3. Vennskap WoW

3.1 Hvordan er det å starte vennskap i WoW?

3.2 Kjenner du godt de du spiller med?

3.3 Hvor kommer dine onlinevenner fra?

- Samme by, land?

3.4 Hvis du skal plassere folk du spiller med, hva vil du si at de er da? Venner, bekjente, kollegaer, alt sammen?

3.5 Har du fått flere venner og bekjente etter at du begynte å spille WoW?

3.6 Hvordan kommuniserer du med dine online venner?

- Hvilke sosiale medier, ingame, snakkeprogrammer?

3.7 Har du møtt noen av dine online venner, offline? Hvis ja, fortell!

- LAN, byen, idrettsbegivenheter, cafe, andre aktiviteter?

3.8 Er vennskapene en viktig del av det å spille WoW?

- Hvordan da?

3.9 Har du fått noen fordeler/goder av WoW-vennskapene?

- Tilgang til varer, jobb, ferie, større vennekrets, etc?

3.10 Hvor lenge har vennskapene vart?

3.11 Hvor lenge tror du de vil vare?

- Så lenge de spiller,

4. Relasjon/vennskapsbygging

4.1 Hva snakker du om med dine online venner?

- WoW-ting, personlig, dagligdags, intimt?

4.2 Er det viktig for deg å bli godt likt online? Hvorfor?

4.3 Hva gjør du for bli godt likt?

- Hjelpsom, effektiv, flink?

4.4 Hvordan får man tilbakemeldinger fra andre om det man har gjort er bra/dårlig?

- Tilbakemeldinger ingame/voicecom. invitert med på raid.

4.5 Hva må til for at du skal gi skryt eller kjeft til andre?

4.6 Hvordan gir du så skryt/kjeft?

5. Tillit

5.1 Stoler du på dine onlinevenner i spillsammenheng?

- Møter de opp til avtalt tid, holder de avtaler, gjør de som de skal når dere raider?

5.2 Hva gjør du slik at dine venner kan stole på deg?

5.3 Hvordan påvirkes den personlige kommunikasjonen ved at den foregår uten å se en person?

- Blir det lettere, vanskeligere å kommunisere
- Mindre/mer tillit. Lettere/vanskeligere å snakke å personlige ting

5.4 Blir det like nært som kommunikasjon irl?

5.5 Hvordan ser du på å betro deg selv til noen av dine venner in game med dine

problemer/personlige ting?

- Hvilke problemer/ting vil du diskutere, og hvilke ikke.

5.6 Og motsatt, har noen betrodd seg til deg?

- Med hvilke problemer/ting da?

6. Identitet/Selvpresentasjon

6.1 Kan du fortelle hvordan du fremstår/hvem du er i real life?

- Selvsikker, hjelpsom, ydmyk, sjenert, egoistisk, målrettet?

6.2 Hvordan fremstiller du deg selv online?

- Overdriver du noen av av egenskapene dine, hvilke, hvordan?

6.3 Er du den samme personen offline og online?

- Hvordan da? Hvorfor ikke?

6.4 Hvordan vil du karakterisere deg selv og din rolle i gildet/gruppa du spiller med?

- Leder, morsomme, seriøse etc?

6.5 Opptrer du annerledes når du spiller med ulike spillere. PUGS, guild, venner, etc?

- Hvordan da?

6.6 Kan du være deg selv online?

- Utdyp

6.7 Hva tenker du om at de du spiller med presenterer seg selv slik de er irl?

- Overdriver de, pynter de på sannheten, eller er det lettere å være seg online?

6.8 Er det noen spillere du forventer skal oppføre seg *på en viss måte* uti fra informasjon du kjenner til om de

- Equipment, guild etc?
- Alder, sivilstatus, hvor man kommer fra etc?

7. Avrundende spørsmål

7.1 Hva synes du er likheten mellom online og irl vennskap?

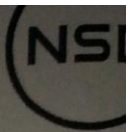
7.2 Hva mener du om WoW som en sosial møteplass?

- Ideelt / vanskelig for å stifte nye bekjentskap

7.3 Hvis du slutter å spille WoW, hva tenker du om å opprettholde kontakten med dine WoW-venner?

VEDLEGG 4 - Godkjenning fra NSD

Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS
NORWEGIAN SOCIAL SCIENCE DATA SERVICES



Berit Skog
Institutt for sosiologi og statsvitenskap
NTNU
Dragvoll
7491 TRONDHEIM

Harald Hårfagres
N-5007 Berg
Norway
Tel: +47-55 58 2
Fax: +47-55 58 1
nsd@nsd.uib.
www.nsd.uib.
Org.nr. 985 321

Vår dato: 24.01.2013

Vår ref:32781 / 3 / HIT

Deres dato:

Deres ref:

TILBAKEMELDING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 16.01.2013. Meldingen gjelder prosjektet:

32781	<i>Digitale vennskap</i>
<i>Behandlingsansvarlig</i>	<i>NTNU, ved institusjonens øverste leder</i>
<i>Daglig ansvarlig</i>	<i>Berit Skog</i>
<i>Student</i>	<i>Even Solli Kvernberg</i>

Personvernombudet har vurdert prosjektet og finner at behandlingen av personopplysninger er meldepliktig i henhold til personopplysningsloven § 31. Behandlingen tilfredsstiller kravene i personopplysningsloven.

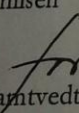
Personvernombudets vurdering forutsetter at prosjektet gjennomføres i tråd med opplysningene gitt i melde skjemaet, korrespondanse med ombudet, eventuelle kommentarer samt personopplysningsloven og helseregisterloven med forskrifter. Behandlingen av personopplysninger kan settes i gang.

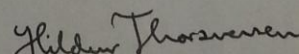
Det gjøres oppmerksom på at det skal gis ny melding dersom behandlingen endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for personvernombudets vurdering. Endringsmeldinger gis via et eget skjema <http://www.nsd.uib.no/personvern/meldeplikt/skjema.html>. Det skal også gis melding etter tre år dersom prosjektet fortsatt pågår. Meldinger skal skje skriftlig til ombudet.

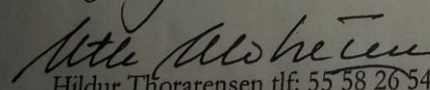
Personvernombudet har lagt ut opplysninger om prosjektet i en offentlig database, <http://pvo.nsd.no/prosjekt>.

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 06.06.2013, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Vennlig hilsen


Vigdis Namtvedt Kvalheim


Hildur Thorarensen


Hildur Thorarensen tlf: 55 58 26 54

Vedlegg: Prosjektvurdering
Kopi: Even Solli Kvernberg, Gyldenløvesgate 15 a, 7014 TRONDHEIM