

Jonas Kristensen

Domestiseringen av Discord - Nettsamfunn og samhold på tvers av organisering

Masteroppgave i Medier, Kommunikasjon og
Informasjonsteknologi

Veileder: Kristine Ask

Medveileder: Hendrik Storstein Spilker

Juni 2021

Jonas Kristensen

Domestiseringen av Discord - Nettsamfunn og samhold på tvers av organisering

Masteroppgave i Medier, Kommunikasjon og Informasjonsteknologi
Veileder: Kristine Ask
Medveileder: Hendrik Storstein Spilker
Juni 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for sosiologi og statsvitenskap



Forord

Et halvt år har vært viet til dette arbeidet, og ferdigstillingen av en masteroppgave har vært en god lærdom, og en spennende prosess. Jeg har lært mye om meg selv og om forskning, samt hvor vidunderlig svart kaffe er.

Til tross for oppgavens omfang, som har krevd alle ord, så ønsker jeg å gi mine siste som heder til mine veiledere, som trodde på meg fra prosjektets start, til slutt. Deres innsikt og kompetanse har uten like kunne inspirert fjell til å bevege seg.

Mange takk,

Førsteamanuensis Kristine Ask
Institutt for tverrfaglige kulturstudier, NTNU

Professor Hendrik Storstein Spilker
Institutt for sosiologi og statsvitenskap, NTNU

Jonas Kristensen

07.06.2021, Trondhjem

Oppsummering

Denne masteroppgaven tar for seg den digitale kommunikasjonsplattformen 'Discord' som en plattform for spillentusiaster. Lenge har dataspill og dets virkninger hatt glede av litterær oppmerksomhet på godt og vondt, men lite har enda blitt sagt om dets brukeres måter for å kommunisere med hverandre. Som en tilrettelegger for det kommunikative behovet, vil også 'Discord' integreres som en nyttegjenstand hos brukerne, og vil gjøre at brukerne skaper bruksmønstre og brukerdefinisjoner til teknologien.

Forskningen tar stilling til temaet ved å arbeide seg ut fra følge hovedproblemstilling: «*Hvordan skapes fellesskap og tilhørighet på Discord?*». Forskningens innfallsvinkel for å besvare spørsmålet, tar utgangspunkt i en induktiv og kvalitativ tilnærming til et empirisk materiale, som er hentet gjennom dybdeintervju fra spillentusiaster, som også er aktive brukere av Discord. Dette tillater forskningens analyse å preges av jordnær empiri, og tillater for et innblikk i hoved-demografiens bruk av plattformen.

Empirien skildrer erfaringer fra plattformens påvirkning, på tvers av brukernes virtuelle og hverdagslige rutinemønstre. Dette fremstår som en kontinuerlig forhandling mellom brukernes ønsker og forestillinger, gjensidig - plattformens forestillinger og forventninger til brukerne. Samtidig som dette kan være individuelt forankret, spiller også kollektive relasjoner og oppfatninger av henholdsvis identitet og fellesidentitet en sentral rolle i dynamikken mellom bruker og plattform.

Discord som digital kommunikasjonsplattform tillater en å være anonym, og tillater for et velde uttrykksmuligheter. Samtidig som det fremstår som befriende, vil det også, på tvers av sosiale relasjoner, være betinget av samhold og anerkjennelse av at et Discordsamfunn er noe mer enn bare 'organiserende' rundt interesser og hobbyer. Discords digitale samfunn, og de millioner av brukere som tar del i disse samfunnene, er ikke der på tvers av ren vilje. Deltakelsen i, og samlingen rundt felles verdier og interesser, er sentralt for miljøene som vokser frem, hvor deltakelsen i seg selv er hva som har betydning for nettsamfunnenes bærekraftighet.

Abstract

This master's thesis looks to 'Discord' as a digital communications platform for video game enthusiasts. Video games have over a longer period enjoyed the attention of scholarly research regarding its uses, for better or worse, yet, little has been said of its users' methods of communication. As a provider of the communicative needs of its users, Discord is integrated as a useful tool among its userbase and has led to the creation of user-patterns and user-interpreted definitions of the technology.

The thesis approaches the thematic of Discord by the following primary research question: "*How is affiliation and community created on Discord?*". To answer this, the thesis approaches the question by an inductive and qualitative approach to the empirical material, through the means of in-depth interviews from video game enthusiasts that also are frequenting Discord. This allows for the research to be conducted from the foundation of the platforms' users' experiences.

The empirical material views the user-experiences made through the platform, as intertwined with the users' virtual and real-life habits and daily routines. This is represented as a continuous negotiation between the wishes and imaginations of the user, and the imaginations and expectations of the platform, to its users. This, while at the same time being of an individual dependency, also relates to the collective relations of identity and common identity, respectively, in the dynamic between the user and the platform, and plays a central part in this 'relationship'.

As a digital communications platform, Discord allows its user to remain anonymous, and allows for a host of ways to express oneself. While this may allow for a greater sense of freedom, the affordances are in turn conditioned by the social relationships and acknowledgements of Discord communities, as something more than just a means for 'organisation' around interests and hobbies. Discord's digital communities and the millions of users that daily partake in these communities, do not exist due to the sheer will of there being communities. The partaking in common interests and sharing of common values, are of the most paramount important of understanding why these digital communities grow forth, where the act of participation in itself is the most determining factor for this development.

Oppgavens innhold

1.	Innledning.....	1
1.1.	Aktualisering	1
1.2.	Problemstillinger	2
1.3.	Samfunnsnytte og faglig relevans.....	3
1.4.	Viktige teoretiske begreper og metoder.....	4
1.5.	Hva er Discord?	5
1.6.	Dagsaktualitet og Discord	7
1.7.	Oppgavens struktur og innhold.....	7
2.	Teori	9
2.1.	Skript	9
2.2.	Domestisering.....	12
2.3.	Plattformteori.....	16
2.4.	Nettsamfunn	17
3.	Metode.....	20
3.1.	(SDI) Stegvis-Deduktiv Induktiv Metode	21
3.2.	Gruppe 1 – ‘Holdfast: Nations at War’	22
3.3.	Gruppe 1 – Presentasjon av informanter	23
3.4.	Gruppe 2 – ‘War of Rights’	24
3.5.	Gruppe 2 – Presentasjon av informanter	25
3.6.	Matrise av informanter	26
3.7.	Metode 1 – Kvalitative dybdeintervju	26
3.8.	Metode 2 – Deltakende observasjon.....	27
3.9.	Etiske vurderinger.....	28
3.10.	Pålitelighet, Gyldighet og Generaliserbarhet	29
4.	Discords designskript og tilretteleggelser for bruk	31
4.1.	‘En vanlig dag på Discord’	31
4.2.	Kommunikasjon og organisasjon på tvers av tid.....	33
4.3.	Kommunikasjon og organisasjon på tvers av rom.....	35
4.4.	Multimedialitet	36
4.5.	‘Bot’	38
4.6.	Identitet.....	41

5.	Domestiseringen og bruken av Discord	43
5.1.	Kommunikasjon og organisasjon på tvers av tid.....	43
5.2.	Kommunikasjon og organisasjon på tvers av rom.....	47
5.3.	Multimedialitet	53
5.4.	‘Bot’	56
5.5.	Identitet.....	62
6.	Hvordan skapes fellesskap og tilhørighet på Discord?	67
6.1.	Oppsummering	67
6.2.	Sentrale funn.....	67
6.3.	Avsluttende refleksjoner	71
	Kilde- og referanseliste.....	75
7.	Vedlegg.....	80
7.1.	Vedlegg 1 – NSDs vurdering	80
7.2.	Vedlegg 2 – Informasjonsskriv.....	81
7.3.	Vedlegg 3 – Intervjuguide	84

1. Innledning

1.1. Aktualisering

Digitaliseringen preger måten vi kommuniserer med andre på. Dette synliggjøres fra måtene vi bruker mobiltelefoner og datamaskiner for å snakke med andre. Vi kan kalle disse 'brukere', av kommunikasjonsmulighetene som teknologien tillater. I nyere tid har bruken av datamaskiner og digitale kommunikasjonsløsninger blitt økende populære. Vi kjenner disse best som sosiale medier slik som Facebook og Twitter. Dette kan sees som en økning også i bruken av digitale kommunikasjonsplattformer som er tilrettelagt brukerne av dataspill slik som Teamspeak, Discord, Ventrilo og flere. Disse er gjerne en sentral del av ens spillopplevelse, da kommunikasjon mellom spillere er viktig for å oppnå mål eller samarbeide effektivt. Det kan tenkes at plattformenes brukere har skapt et forhold til hverandre, og at de av denne grunn ønsker å fortsette å bruke plattformene. Dette innleder spørsmål relatert til bruken av disse plattformene, og potensielt om disse har mulighetene til å skape bånd mellom brukere gjennom skapelsen av nettsamfunn eller lignende.

Fremveksten av kommunikasjonsplattformer som Riemer et al, (2009) kaller *eCollaboration* er ikke et fenomen som plutselig har dukket opp og blitt tatt i bruk. Teknologien har lenge vært utnyttet til formål slik som å koble institusjoner og organisasjoner til hverandre på bakgrunn av kommersiell- og forskningsinteresse som sett fra de tidligste stadiene av utviklingen av internett (Spilker, 2005, s. 7:15). Fenomenet har utviklet seg i tråd med teknologiens utvikling og samfunnsmessige nytte. Spilker (2005) viser at tilretteleggelsene for dette har kommet gjennom den utbredte tilgangen til internett for allmennheten, samt kommersielle aktører som har fortjeneste i å tilrettelegge tjenester til brukere av internett (Spilker, 2005, s. 8-19:16-27). Dette har ledet til en utvikling av *demokratiseringen* av internett (Riemer et al, 2009), hvor tidligere instanser var begrenset av restriksjoner som nå er opphørt av allmenn tilgjengelighet og bruk av internett (Spilker, 2005, s. 22:14). En sentral driver i denne utviklingen var '*social software*' som betegnet at brukeren også kunne være deltakende samt 'innholdsskapende' i brukerens bruk på internett (Riemer et al., 2009, s. 5:185). Moderne eksempler på *eCollaboration* (Riemer et al., 2009) er Wikipedia, Google, YouTube, Twitch, Discord, Facebook og mer.

Som et resultat av utviklingen av internett gjennom 'social software', har fremveksten av fenomener som Discord gitt uttrykksmuligheter til brukerne av plattformen. Eksemplifisert som 'social software' viser Webb (2018) til Discord som en plattform som tilrettelegger for virtuell kommunikasjon mellom mennesker og spesielt spillentusiaster (Webb, 2018). Plattformens popularitet begynte ved å 'streamline' funksjoner og tilretteleggelser tidligere tilbudt av Skype og Teamspeak, som ifølge Pierce (2020) har økt dens appell for gamle og nye brukere av plattformen (Pierce, 2020). Disse funksjonene er typisk sett mulighetene til å kommunisere via tale og tekst, samt dele medieinnhold som bilder, filer og annet. Dette støtter tanken om, og tilrettelegger for at brukeren skal være en aktiv deltaker i forhold til utviklingen av samfunn.

Disse samfunnene er mange, blant annet på Discord hvor samarbeidet og den sosiale kommunikasjonen som foregår mellom spillentusiaster. Samarbeidet viser Williams (2006) til som potensielt lærende og idéskapende også i 'real-life structures and organisations' (Williams, 2006; Jung, 2020). Squire (2010) viser til at dette også kan ha en positiv påvirkning på læring og problemløsning utenom spillverdenen (Squire, 2010; Jung, 2020). Denne kommunikasjonen tilrettelegges gjennom at gamere har et tilholdssted og en kommunikasjonsplattform hvor de kan møtes for å utvikle disse ferdighetene, samt utvikle sosiale praksiser gjennom deltakelse i et samfunn (Thomas & Brown, 2011; Jung, 2020). Fellesskap og tilhørighet er interessante tema, og som vi ser kan sammenkomsten av gamere ha positive effekter på blant annet læring og sosialitet. Discord som plattform for gamere er et lite utforsket område i litteraturen, og jeg har satt det som mitt mål å grave frem betydningen av disse fellesskapene og hvorfor de er attraktive for brukerne. Selv er jeg en aktiv bruker av Discord og har tidligere erfaring fra andre plattformer som TeamSpeak - hvor også videospill og spesielt lagspill er en viktig del av fritiden.

1.2. Problemstillinger

For å besvare det overordnede forskningsspørsmålet har jeg formulert tre problemstillinger som skal brukes for å undersøke Discords bruk, og for til slutt å besvare signifikansen knyttet opp mot bruk og nettfellesskap på Discord:

- ***Hvordan skapes fellesskap og tilhørighet på Discord?***

Dette er forskningens hovedproblemstilling og er hva forskningen vil besvare i et konkluderende kapittel. Problemstillingen tar for seg bruken og samfunnsnyttene av Discord for å undersøke hva som vil ligge til rette for å skape et virtuelt fellesskap gjennom deltakere.

Det antas ut fra innledningen at deltakerne føler en tilhørighet til disse nettsamfunnene, og at det av den grunn er hensiktsmessig å knytte fellesskap og tilhørighet til hverandre. For å kunne si noe om fellesskap og tilhørighet må vi først benytte oss av to underproblemstillinger som jeg har valgt til å være supplerende og nyttige for forskningens utgangspunkt, og som kan hjelpe oss til å si noe om Discord som fenomen i seg selv:

- ***Hva forteller Discords designskript om dets tiltenkte bruk?***

Fordi vi skal undersøke bruken av Discord vil det være hensiktsmessig å studere plattformens designskript. Designskriptet forteller oss noe om brukerne og bruken av Discord, og gir et inntrykk av skriptets forestillinger om dets brukere. Dette vil skape en oversikt over relasjonene mellom brukerne og Discord, og funnene vil kunne lede over til den andre underproblemstillingen.

- ***Hvordan domestiserer brukere Discord gjennom plattformens designskript?***

Denne problemstillingen bygger videre på brukernes forhold til designskriptet, men fokuserer langt mer på brukernes holdninger og direkte bruk av plattformens funksjoner. Dette vil kunne fortelle om hvordan bruk av plattformen har skapt tilhørighet til artefakten, hvordan brukerne omgås Discord i hverdagen, og hvordan brukerne velger å bruke plattformen til deres egne formål.

1.3. Samfunnsnytte og faglig relevans

Videospillentusiaster eller ‘gamere’ som de ofte er kalt, er en økende bestand av et hvert samfunn, verden over. Selv om fenomenet i stor grad er undersøkt siden videospillenes opprinnelse, er likevel forskningslitteraturen som omgår gameres digitale plattformer lite utbredt. Dette viser til en åpenbar ubalanse på tvers av et hurtig økende og verdensomspennende fenomen – hvor Discord er blant verdens ledende sosiale medier. ‘Gaming’ eller handlingen med å spille er et åpenbart stort fenomen, sett både i popkultur, men også som hyppige nyhetsoppslag spesielt gjennom e-Sports, spillutgivelser og mer. Det nyeste spillet som virkelig tok an var *Resident Evil 8: Village* som vakte både nyhetsartikler, reportasjer og enorm ståhei blant verdens 2.2 milliarder ‘gamere’, selv de utenom ‘gamer’-kategorien. Kort sagt er videospillindustrien ‘Big business’, likevel trenger ‘gamere’ et tilholdssted for å utføre sine hobbyer og interesser i kommunikasjon med andre spillere. Dette er dessverre lite utforsket, men presenterer seg som en mulighet for min forskning å belyse emnet, og forsøksvis skape interesse hos andre ved å inspirere til å bedrive videre forskning på dette spennende feltet. Discord er ikke bare noe man ‘er på’, det er noe ‘man er del av’.

1.4. Viktige teoretiske begreper og metoder

Skript (Akrich, 1992; Bijker & Law, 1997) handler om den tiltenkte bruken som noe har, og hvilke forestillinger som produsenten/avsender har for forbruker/mottakers måte å bruke produktet eller artefakten på. Det er mottakeren som skal tolke skriptet og bruke artefakten etter disse forventningene til bruk. Mottakeren gjør dermed en *de-description* for å tolke artefaktens mening, og bruker artefakten enten gjennom dets tiltenkte skript, eller ikke. Jeg vil bruke skript for å se på Discord sin struktur og funksjoner slik som voice-chat, tekst og video chat. Denne strukturen og funksjonene utgjør Discords designskript. Designskriptet er tilnæringsmetoden jeg skal bruke for å fortelle oss noe om den forestilte bruken fra plattformens brukere. Dette vil kunne kartlegge hvem de forestilte brukerne er, samt produsentens forventninger til hva brukerne ønsker seg fra Discord.

Domestisering (Silverstone, 1992; Martinez & Olsson, 2020) går ut på det teoretiske rammeverket ved å forstå teknologien som en artefakt som vi tar i bruk. En artefakt vil også kunne få en nyttebruk og dermed en tilhørighet hos brukere, avhengig av dens funksjoner og den meningen vi tilegner den. Jeg vil bruke domestiseringen for å se på teknologiens 'plass' hos brukeren og hvilken tilhørighet den har i hverdagen. Slik kan teorien brukes for å fortelle noe om teknologiens bruk, både funksjonelt, men og dens mening. Dette vil gi oss muligheten til å forstå forholdet mellom bruk og brukeren av Discord.

Min primære metode for å samle informasjon vil være i form av kvalitative intervjuer. Intervjuene tillater for et nærmere dykk i deltakernes bruk av Discord, og vil ifølge Tjora (2018) gi informasjon som ikke ellers ville kommet frem. Verdien av dette er å få et innblikk i brukerens opplevelser og forståelser av plattformen. Metoden vil være sentral for å samle informasjon som kan brukes for å besvare enkelte fenomener, eller hvor teorien kan brukes som verktøy for å forstå intervjuutsagnene. I forhold til drøfting vil også intervjuutsagnene ha en sentral rolle, og vil kunne påpeke hvor fremt forestillinger til et skript viser seg å være sanne, eller ikke.

Den sekundære metoden er deltakende observasjon, da dette var muliggjort for meg gjennom mine interesser og sosiale nettverk. Metoden går ut på å være 'ute i felt' ifølge Fangen (2017), som betyr å ta del i, eller observere karakteristikk, holdninger, hendelser, relasjoner, utsagn og mer. Dette gir meg innblikk i et samfunn som ikke ellers ville vært enkelt å gjøre rede for, dersom det skulle ses fra utsiden. Fordelen med metoden er at det tillater meg å komme tett på deltakerne, samt tillate meg å 'go native' som Fangen (2017) beskriver som å bli del av samfunnet eller gruppen en observerer.

1.5. Hva er Discord?

Discord er en gratis digital kommunikasjonsplattform som ble utviklet som et alternativ til tidligere plattformer som Skype og Teamspeak (Hornshaw, 2021). Discords opprinnelse kom av ønsket om å skape en plattform som var designet for spillentusiaster, og som kunne være med på å skape nettfellesskap rundt ulike spill og interesser (Discord, 2021). En 'gamer' er ifølge Mendoza (2018) å klassifisere som enten 'Hardcore', 'Casual' eller 'ikke-gamer', og viser til alt fra folk som kun spiller på mobilen på toget til arbeid, til de som profesjonelt tjener penger ved å spille (Mendoza, 2018). Den typiske alderen på en 'gamer' ligger på 34 år, og det finnes nå mer enn 2.3 milliarder spillere i verden (Trojani, 2019). *«Discord was specifically designed to serve the gaming community. The app, which offers text messaging and voice and video calling, allows gamers to communicate and strategize with friends mid-game. But it's lightweight and streamlined, so it won't fill up their computers' hard drives or bog down their processors»* (Fagan, 2020). Dette forteller oss at Discord streamliner funksjonene og samler de til en oversiktlig og brukervennlig utgave som gir form til plattformen. Horaczek (2021) påpeker at spillentusiaster av denne grunn har siden 2015 i økende grad beveget seg over fra Teamspeak, Tunngle, Ventrilo o.l. til fordel for Discord (Horaczek, 2021).

Plattformens primære funksjoner er tekst og tale gjennom brukerdefinerte rom og kanaler. Discords rom og kanaler er områder som brukerne kan befinne seg avhengig av ønsket formål. En kan for eksempel befinne seg i en 'lounge' kanal med underliggende rom slik som 'rom 1', 'rom 2' osv. Rommene kan enten gå på tekstuell eller verbal kommunikasjon, hvor sistnevnte tillater for å ha brukere 'sittende' i rommet og snakke sammen. Nyttebruken av dette er at spillenes natur ofte krever organisering med andre, hvor Discord tillater dette gjennom rask tilkobling, og oversikt over deltakere (Radulovic, 2021). Gjennom denne økende populariteten for Discord har også andre demografier beveget seg over til Discord ettersom plattformens tilretteleggelser ikke er eksklusive for spillentusiaster. Cornell (2020) trekker frem at plattformen *«(...) features more diverse integrations and services, a more friendly user interface, and free servers (...)*» (Cornell, 2020). Dette har gjort Discord til et samlingspunkt for mer enn spillentusiaster og kan ses gjennom selskapets endring av motto som vi så innledningsvis.

Nå er Discord et samlepunkt for populærkultur, interesser, populære 'streamere' og mikrokjendiser blant andre (Schiesel, 2020). Plattformen er en sentral del også for influensere å nå ut til fans, og benyttes gjerne som en måte å kommunisere frem og tilbake mellom influenseren og en fanbase (Lorenz, 2019). Samtidig har plattformen vist seg å være attraktiv for 'branding' og merker som ønsker å spre seg til en større demografi (Sanchez, 2021). Discord som vi ser er en allsidig plattform, og dens tilretteleggerer tiltrekker ulike interessegrupper som influensere, hobbyentusiaster og gamere. Ifølge Diaz (2020) er en dagsaktuell utvikling som har skjedd gjennom tilvenningen og tolkningen av teknologien, at Discord har endret sitt motto og forsøksvis dets omdømme til å bli mer inklusivt for en større demografi (Diaz, 2020). Dens gradvise økning i popularitet siden dens utgivelse i 2015, og spesielt siden utbruddet av Covid pandemien i ved utgangen i 2019 (Curry, 2021), har gitt uttrykk for at plattformen har nådd ut til flere enn kun spillentusiaster og deres behov. Dette kan ses mest eksplisitt i Discords omvandling av dets motto fra «Chat for Gamers» til «Chat for Communities and Friends» (Discord, 2021), men også i en økende trend rundt dataspill som samlende for ulike mennesker med ulike interesser (Pollack & Pierre-Louis, 2019).

Gjennom denne utviklingen stilles det også dagsaktuelle spørsmål ettersom selskaper som Microsoft, Amazon og Epic Games ønsker å kjøpe Discord (Schiesel, 2020 og Klebo-Espe, 2021) på grunn av Discords popularitet, dens appellerende funksjoner, men mest sentralt dens nettsamfunn og etablerte tilholdsplass for så mange. Dette har innledet spørsmål om hva som vil skje med plattformen, og om nettsamfunnene vil merke forandring eller frafall av medlemmer. Dette stiller spørsmålet om hva betydningen av disse nettfellesskapene er for brukerne av Discord, og hvordan bruken omgår nettsamfunnene. Dette skal virke som en overordnet rød tråd gjennom forskningen, og skal veilede deg som leser slik at det her gis en forståelse av brukens betydning for Discord som plattform.

1.6. Dagsaktualitet og Discord

Warren (2021) viser at Discord i nyere tid er i forhandlinger med store selskaper som Microsoft som ønsker å kjøpe Discord. En potensiell grunn til dette er at Discord tillater for 'community' eller samfunn, som det kommer frem i nyhetskilden 'the Verge' (Warren, 2021). Dette er noe Microsoft ikke har i sammenligning med andre store aktører slik som Amazon, Google og Facebook, og selv om Microsoft befinner seg hos mange av Discord brukeres hjem i form av dataspill, datamaskiner, teknologi og mer, så kan det ikke sies å ha en storslagen effekt når det kommer til samhold. Discords synlighet og økende profilering, også tatt i betraktning dets nye motto, virker dermed appellerende for Microsoft, men er dette like fristende for de vanlige brukerne av Discord?

Warren (2021) skriver: «*Skype is a solid example of what goes wrong when Microsoft attempts to integrate a complicated service into its vast network of software and services, but GitHub, LinkedIn, and Mojang have all stayed largely independent. Microsoft wants Discord because of its active user base; the last thing it needs to do is anger a community of millions*» (Warren, 2021). Som vi ser, har tidligere tilegninger av Microsoft ikke alltid hatt det beste utfallet en kunne ha håpet på. Derimot har Microsoft ressurser, tekniske nettverk og annet som Discord kunne benyttet seg av dersom de velger å selge. Samtidig er det viktig å tenke på at oppkjøpet av Discord av Microsoft kan bety at Discord som plattform må omskapes eller undergå endringer som ikke nødvendigvis er til fordel for dets alminnelige brukere, eller?

1.7. Oppgavens struktur og innhold

Forskningen vil følge en analytisk struktur hvor det først vil gjøres rede for hvilke metoder og teorier som er valgt for å utføre og hjelpe forskningens kvalitative datainnsamling, samt for å tydeliggjøre for hvordan datamaterialet har blitt bearbeidet og kodet. Dette vil gjøres rede for sammen med min primære metode for koding av datamaterialet - Aksel Tjoras (2018) Stegvis-Deduktive Induktive metode. Deretter vil jeg ta for meg to analysekapitler (Kapittel 4 og 5) basert på henholdsvis skript og domestisering som mine to primære analysemetoder, etterfulgt av en oppsummering av sentrale funn fra analysekapitlene. Kapittel 4 og 5 vil gi innsikt i sentralt designskript og brukerskript relatert til Discord, forestillinger om bruk og brukerne, og brukernes faktiske bruk og forhandling av designskriptet.

Oppfølgende vil jeg presentere et drøftingskapittel som tar for seg den røde tråden i oppgaven, og presenterer til slutt en konklusjon basert på forskningens funn. Kapitlet vil fokusere på nettsamfunn og deltakernes rolle som bidragsytende, hvor den tidligere teorien og egne empiriske forskningen vil bli brukt gjennomgående for å belyse dette temaet.

2. Teori

I dette kapitlet skal det gjøres en grundig gjennomgang av de viktigste teoriene som er brukt gjennom forskningen. Hver av teoriene skal gis en historisk oversikt, som innebærer å se på teoriens opprinnelse og dens konseptualisering, samt teoriens tidligste bruksområder og faktiske bruk. Dette skal oppfølges av teoriens verdi i bruksområder i ulik, og tidligere forskning, og hvilke metodeområder som teorien eger seg til. Til slutt vil jeg gi en forklaring på hvorfor hver teori er viktig for min forskning, og hva teoriene kan bidra med.

2.1. Skript

Begrepet *Skript* (Akrich, 1992 i Bijker & Law, 1997) kommer fra Madeleine Akrichs artikkel fra 1992 hvor hun skriver om en '*de-description*' av tekniske objekter. Hun viser til et tidligere eksempel fra Sigaut (1984 i Bijker & Law, 1997), hvor håndverktøy slik som en hammer eller spade skaper en presis beskrivelse av deres tiltenkte bruk og bruksområde gjennom dets utforming (Bijker & Law, 1997), og at brukere anvender verktøyet etter dets tiltenkte bruk på basis av kulturelle, profesjonelle og andre forkunnskaper eller kjennskaper til verktøyet. På samme måte mener Akrich (1992) at teknologiers skript på lik måte som et manus eller bruksanvisning kan gi brukeren en forståelse for artefaktens tiltenkte bruk, ved at artefakten har dette 'skriptet' tilknyttet seg (Bijker & Law, 1997).

Bakgrunnen for utviklingen av skriptbegrepet kommer av Akrichs (1992) forklaring om hvorfor teknologien potensielt skaper utydelige skiller mellom *brukerskript* og det faktiske skriptet. *Brukerskriptet* tillater en person avhengig av disposisjon eller personlig erfaring å anse teknologien og dens bruksområder ulikt. Hun eksemplifiserer dette ved at en politibetjent, forsikringsagent eller tilfeldig forbigående vil anse en bil å ha ulike verdier basert på skikkelsenes forestillinger til artefakten (Akrich, 1992 i Bijker & Law, 1997). Hun forteller at disse skikkelsene på denne måten gjør en '*de-description*' av bilens skript basert på «(...) *technical choices, users' representations, and the actual uses of technologies*» (Akrich, 1992, i Bijker & Law, s. 208). På en annen side forteller Akrich (1992) at denne måten å avlese tingens skript på over tid kan skape en teknologisk deterministisk relasjon mellom produktet og brukeren (Bijker & Law, 1997). Grunnen til dette er at artefakten eller teknologien er så forankret hos oss at dens bruk kan tas for gitt, og at den dermed, ifølge Akrich (1992); «(...) *ignores the range of uses to which objects may be put*» (Akrich, 1992, i Bijker & Law, 1997, s. 208).

Dette skyldes at brukeren kan anse produktet å være mer passet til andre formål eller bruksområder, noe som vil stride mot produktets skript, også kalt *anti-skript*. Dette kan bli gjort til et anti-skript gjennom misforståelser, ignoranse eller simpelthen ved å forkaste skriptet (Fallan, 2008). Disse beslutningene fremstår slik fordi produsentens evne til å videreformidle produktets intensjon ikke alltid kommer frem slik det er tenkt. Fallan (2008) mener derfor at det å anvende skript som en tilnærming til metode for å forstå relasjonen mellom artefakt og bruker, er et godt utgangspunkt for å forhindre en teknologisk determinisme, og snarere fremme hva Fallan (2008) påpeker som hvordan «(...) *producers/designers, products and users negotiate and construct a sphere of action and meaning*» (Fallan, 2008, s. 63).

Dersom relasjonen mellom skript og bruker ikke hadde funnet sted, ville produsenten definert sin målgruppes behov, motiver, politiske ståsted, kompetanser og aspirasjoner osv. Ved å gjøre dette forutser produsenten av skriptet at «(...) *mortality, technology, science and economy will evolve in particular ways*» (Akrich, 1992; Ask, Spilker & Hansen, 2019, s. 3). Akrich (1992) tilbyr en løsning på den deterministiske holdningen ved å undersøke relasjonen mellom teknologien og brukeren. Hun påpeker at 'the word inscribed in the object' og 'the world described by its displacement' (Akrich, 1992, i Bijker & Law, s. 209). er to motpoler som arbeider sammen; som hun forklarer som designets tiltenkte bruker og den faktiske brukeren.

Skapelsen av disse anti-skriptene ved å ikke anvende produktet eller teknologien slik det er tiltenkt av avsender, gir uttrykk for det Gjøn og Hård (2002, i Ask, Spilker & Hansen, 2019) viser til som et brukerskript. Dette fremhever en relasjon mellom teknologien og brukeren for å unngå en teknologisk deterministisk holdning, men snarere se på dette som en gjensidig og dynamisk forhold hvor den ene skaper innovasjon til den andre (Fallan, 2008). En slik relasjon frem og tilbake mellom bruker og artefakt kan tilsi en utvikling som vil lede til en *re-inscription* ifølge Fallan (2008), hvor brukerens påvirkning av teknologien tilrettelegger for teknologien å skulle endre seg i tråd med faktiske forestillinger og ønsker fra brukeren (Fallan, 2008). Dette innleder hvorfor det sosiotechniske aspektet ved skriptbegrepet er en sentral del av forståelsen for hva skript er, og hvordan det kan anvendes som en forskningsmetode. «*The socio-technical script has more to do with the transportation and the transformation of a product's symbolic, emotional, social and cultural meanings*» (Fallan, 2008, s. 65).

Fra dette er det mulig å forstå skriptets håndtering fra brukeren som en kulturell bruk av artefakten. Akrich (1992) eksemplifiserer et slikt tilfelle ved å vise til Sigaut (1984) og hvordan han illustrerer hvordan enkelte redskapers opprinnelige skript kan ha blitt 'de-scripted' av brukere for så å gi artefakten et annet bruksområde, eller skapt innovasjoner av artefakten som tjener et mer relevant formål (Sigaut, 1984; Akrich, 1992; Bijker & Law, 1997). Hans eksempel er om den Angolanske hakken som ble brukt av kvinner som bar barn på ryggen samtidig som de arbeidet (Bijker & Law, 1997). Hakken i seg selv er et redskap som over lang tid har blitt brukt til jordbruket, men dens form og design kan her ha blitt de-scripted og innovert gjennom brukerskript for bedre å være tilpasset de angolanske kvinnenes behov. Dette vender tilbake til hva vi har lest om Fallans (2008) syn på det sosiotekniske skriptet som en samhandler mellom artefakten og brukeren.

Et annet eksempel på en sosioteknisk bruk av et tiltenkt skrip kommer av Latours (1990) eksempel om et hotell og dens nøkler til ulike gjesters hotellrom. Han forklarer at gjestene må levere sine nøkler i resepsjonen før de forlater hotellet. Nøkkelen har hva Latour (1990) kaller et *program*, men kan relateres til som et skript. Dette programmet består av ulike funksjoner som skal være til ønske for brukeren å faktisk levere nøkkelen i resepsjonen, og består av blant annet en tung vekt som er fysisk tilknyttet nøkkelen – en skaper av et underliggende ønske for brukeren å kvitte seg med nøkkelen (Latour, 1990). Som vi ser, er dette en forhandling mellom brukerens ønsker, men også av hotellets policy om innleveringen av nøkkelen. Dette forhandles frem gjennom det sosiotekniske skriptet. I et tilfelle hvor en gjest ville ha forsøkt å kvitte seg med den tilknyttede vekten, mest sannsynlig for å ha nøkkelen med seg, presenterer Latour (1990) et eksempel på et *anti-anti-program* som avsender/hotellet ville forsøkt å iverksette for å forhandle frem en 'ny' forståelse mellom avsender og bruker. I dette tilfellet ville vektens tilknytning til nøkkelen bli fysisk forsterket med en mer solid ring eller lignende, da et forsøk fra avsenderen å begrense brukerens anti-program, ved å introdusere dette *anti-anti-programmet* (Latour, 1990, s. 104-105).

Så langt har vi sett på både skriptets historie og dets teoretiske tilnærminger til bruk gjennom både Latour (1990), Akrich (1992) og Fallan (2008). Vi har sett på hvordan skriptet kan brukes deterministisk, men også som en forhandling mellom bruker og produsent. De tre formene for skript som vi har sett er *in-scripture*, *de-scripture*, *de-inscription/anti-program/anti-skript* (Ask, Spilker & Hansen, 2019). Vi vet fra Fallan (2008) at disse begrepene kan anvendes som metoder for å utforske bruken av en teknologi eller artefakt, og det vil derfor være hensiktsmessig i forhold til denne forskningens formål å benytte seg av disse verktøyene for å gi en bedre forståelse av 'hvordan' og 'hvorfor'.

Skript kan brukes som et utgangspunkt for å forstå Discords forestillingen om dets brukere og målgrupper, dets *designskript*. Dette relaterer til den forestilte bruken som produsenten ser for seg at Discords brukere tar i bruk artefakten. Forskningen kan metode vis tilnærme seg et rammeverk for forståelse av bruk av artefakten ved å sette designskriptet og brukeren i kontrast til hverandre. Dette vil naturligvis innlede et fokus på brukerperspektiv og hvordan Discords brukere velger å ta i bruk teknologien for å oppfylle deres ønsker. Til dette står spesielt én teori sentralt: *co-scripting*. Ask, Spilker og Hansen (2019) viser til plattformen Twitch.tv som et eksempel på hvordan teorien kan anvendes. Deres studie om plattformen viser til en dynamisk utvikling av plattformens innhold og funksjoner som et resultat av 'creative and unruly users'. De viser til denne typen brukere som drivere av utviklingen av Twitch.tv, på tvers av brukernes motstillinger til teknologien gjennom anti-program og re-inskripsjoner (Ask, Spilker & Hansen, 2019).

Disse motstillingene og forhandlingene av teknologien, poengteres i artikkelen å være gjennomgående for brukerne av plattformen; «(...) *we argue that it is most accurate to understand them as intertwined with designer's script (...)*» (Ask, Spilker & Hansen, 2019, s. 5). Dette viser til en så gjennomgående forhandling mellom brukerne og produsentens skript, at disse på tvers av hverandre er bundet i å være nyskapende og utviklende av de tidligere nevnte funksjonene og innholdene. *Co-scripting* er av interesse for min forskning ettersom dette kan bidra til å forstå relasjonene mellom brukerne og Discords skript. Samtidig vil teorien om *co-scripting* være vesentlig for den analytiske fasen gjeldende domestiseringen av Discord, og hva dette forteller om brukernes bruk og tilhørighet til plattformen.

2.2. Domestisering

Domestiseringsteoriens opprinnelse kommer av utviklingen i det medievitenskaplige feltet på slutten av 1980-tallet, hvor den faktiske bruken og brukeropplevelsen av medier gjennom ulike medier ble mer sentral for vitenskapen (Haddon, 2007). Dette viser til mer brukerfokuserende studier hvor blant annet en studie av Hobson (1980; Haddon, 2007) tok for seg rollen og betydningen av fjernsynet i husfruers hverdager (Haddon, 2007). Sentralt for denne utviklingen var å studere bruken av teknologi som et gjensidig forhold mellom bruker og artefakt (Sørensen, 1994).

Dette ble konseptualisert av Silverstone, Hirsch og Morley (1992; Haddon, 2007) som et rammeverk for analyse av '*information and communications technologies*' (ICTs) (Haddon, 2007), og hadde som formål å kunne undersøke teknologiens tilhørighet og bruksområder i brukeres hjem basert på fire stadier av domestisering (Haddon, 2007). Roger et al, (1992; Haddon, 2007) kom frem til fire faser av domestiseringen av teknologiske artefakter; *Appropriation, Objectification, Incorporation og Conversion* (Haddon, 2007, s. 2). Disse fasene er sentrale for denne forskningens utgangspunkt i å forstå bruken og brukerne av Discord. Den første fasen forteller om ICT sin rolle som kommodifikasjon (Silverstone & Haddon, 1996, i Gjerstad, 2016), hvor artefaktens materialistiske verdi eller symbolikk gir et uttrykk for å være en nyttegenstand eller ressurs for en potensiell forbruker (Martinez & Olsson, 2020), hvor verdien «(...) *reveals itself in possession and ownership*» (Silverstone, 1994, i Martinez & Olsson, 2020, s. 483:4). Dette betyr at ICT'ene ikke kan sies å være utelukkende teknologisk deterministiske ovenfor brukeren, men snarere presentere seg som en ting eller noe som har verdi for brukeren gjennom interaksjon og legitimering (Pantzar, 1997). Gjennom denne appropriasjonen av ICT vil spørsmål som omhandler hva artefakten er godt til eller hva det kan brukes til, være sentrale for brukerens ønsker og forventninger til teknologien (Martinez & Olsson, 2020).

Dette er innledende for den andre fasen i domestiseringen, hvor *objectification* av en ICT peker til artefaktens tilhørighet og faktiske 'plass' i brukerens hverdag (Haddon, 2007). Tidligere studier viser til dette som en begynnelse av en forhandlingsfase som skjer mellom brukeren og teknologien, hvor under et case-studie av Silverstone og Haddon gav innsikt i hvordan husholdninger valgte å enten forkaste eller akseptere teknologier, og «*how they [brukere] try to control the ICTs in their lives*» (Haddon, 2007, s. 2). Silverstone (1994) viser at objektiviseringen av ICT, gjør at ICT'en i seg selv tillater brukeren å 'se' hva teknologiens hensikt og bruksområde er (Silverstone, 1994; Haddon, 2007). Som vi kan se fra Silverstone (1994) er dette refleksivt av at en ICT ikke er teknologisk deterministisk. Samtidig kan vi se til Thomas Hughes som gjelder teknologiens påvirkning av oss, men også hvordan vi er med på å forme teknologien etter våre behov; hvor Hughes viser til ICT som «*socially constructed and society shaping*» (Haddon, 2007, s. 61). *Objectification* fremstår altså som organiseringen av ICT i hverdagen (Martinez & Olsson, 2020).

Den tredje fasen i Silverstones domestiseringsmodell er en videreføring av forhandlingen med ICT'en i dens tilhørighet med brukeren, og handler om hvordan artefaktens bruk og nytte viser seg gjennom tidfestet bruk, hvem som bruker den og til hvilke formål (Haddon, 2007). Disse spørsmålene er blant de som hjelper for å undersøke hvordan ICT'en har blitt inkorporert/*incorporation* i brukerens hverdag, og hvilke(n) nyttebruk den har gjennom de nevnte spørsmålene (Haddon, 2007). Haddon (2007) forteller at Silverstone (1994) reflekterer på artefaktens tilhørighet hos brukeren og brukerens hjem og hverdagsliv gjennom dens *incorporation* i hverdagsrutiner og praksiser (Silverstone, 1994 i Haddon, 2007). Sørensen (1994) tilbyr en kontrast til inkorporeringen av ICT gjennom hans eksemplifisering av teknologien som en «*unfolding social force that reduces our options to a bare minimum*» (Sørensen, 1994, s. 10). Dette forutser en deterministisk holdning til teknologien som en kilde til endring i samfunnet. Men som både Sørensen (1994) og Silverstone (1992) forteller kan denne dikotomien utelukkes gjennom å anvende domestiseringsteori for å undersøke hvordan, når og på hvilken måte teknologien anvendes. Det er også verdt å bemerke at teknologiens bruk også strekker seg til ulike brukergrupper som kjønn, sosiale klasser og alder – faktorer som vil gi en påvirkning for utfallet av bruk av ICT (Van Zoonen, 2002, Murdock et al., 1992, Olsson et al., 2019 i Martinez & Olsson, 2020).

Inkorporeringsfasen er, som vi ser, et sentralt element i domestiseringsteorien og et empirisk viktig element som en tilnæringsmetode til å forstå hvordan ICT skaper tilhørighet hos og med brukerne. Kanskje spesielt relevant for besvarelser til hvordan og hvorfor, er case-studier som omhandler bruken av ICT'er (Yin, 1994; Gjerstad, 2016). Samtidig er det relevant å benytte seg av en mangfoldig gruppe brukere for å se hvordan deres ulike bruk deltar i teknologisk utvikling (Dutton et al., 2004; Gjerstad, 2016). Bijker (1995) viser til disse gruppene som «*relevante sosiale grupper*» (Bijker, 1995; Gjerstad, 2016, s. 32:38) – som tilbyr et verktøy for forskeren «*(...) å studere hvordan ulike grupper kan hemme eller fremme endring*» (Gjerstad, 2016, s. 32:38). Studier av disse brukergruppene kan vi si innleder den fjerde og siste fasen i Silverstone et als., (1992) domestiseringsteori – *conversion*. Ved å studere brukergruppene vil vi også se hvordan artefaktens bruk og nytte gjenspeiles hos brukeren (Haddon, 2016, i Martinez & Olsson, 2020). Gjennom innblikk i hvordan, når og hvorfor brukere velger å ta i bruk artefakten, er det også mulig å se hvordan brukeren presenterer artefakten både til seg selv og andre. Et case av et ekstremt tilfelle av *conversion* kan ses fra den franske encyklopedisten Dennis Diderot og hans omforming av hans omgivelser til å reflektere hans nye burgunder-fargede akademiske bekledning.

Bekledningen/artefakten tok til å stå ut av 'stil' til resten av hans værelser, og han bestemte seg så for å endre omgivelsene sine til å bedre reflektere artefaktens utseende og 'nyhet' (Pantzar, 1997). Dette ble kalt *Diderot effekten* (McCracken, 1988, i Pantzar, 1997).

Effekten kan vise til *conversion* som et eksempel på en omstillingsprosess hvor hvordan «*people mobilise these ICTs as part of their identities (...)*» (Haddon, 2016 i Martinez & Olsson, 2020, s. 484:5). Ved at artefakten eller ICT'ene blir del av brukerens identitet kan tilfeller slik som *Diderot effekten* forekomme. Eksemplet er heller ekstremt, men fremstiller et faktisk tilfelle av et '*consumption ritual*' eller 'forbruksrituale' som Pantzar (1997) viser til som en potensiell kilde til livsstilsendringer, som vi så fra eksemplet om Dennis Diderot. Et forbruksrituale ifølge Pantzar (1997) er en 'selv-transformativ' logikk av forbrukersamfunnet. For conversion-fasen av domestiseringsprosessen betyr dette at artefakten tilrettelegger for forbrukeren å være selv-transformativ rundt artefakten, som ved Diderots forvandling av hans omgivelser for å speile hans 'nye' identitet rundt den akademiske bekledningen. Ifølge Bell (1992, i Pantzar, 1997) vil det transformative være preget av å forholde seg til tradisjoner som er etablert rundt en artefakt på et mikro- og makronivå. La oss se på dette.

Disse tradisjonene på et mikronivå vil artefakten ha betydning for et individs, husholdnings eller samfunns anseelse av artefakten og hvilken nyttebruk, tradisjoner og verdi som tilegnes artefakten (Søraa et al., 2021). ICT vil så kunne tilrettelegge for skapelsen av identiteter i mikronivået, hvor brukere og brukergrupper i mikronivået vil kunne reflektere dette til hverandre, og dermed skape sosiale og mentale relasjoner rundt ICT på dette mikronivået. Søraa et al., (2021) trekker også frem at bruken og selv-transformasjonen rundt en artefakt kan gi brukeren en selvinnsett i sin identitet.

Dette er godt eksemplifisert gjennom bruken av roboter hvor teknologien utgjør en nyttebruk og har en hjelpende effekt på brukeren og i dette tilfellet følelsen av 'companionship' (Søraa et al., 2021), men hvor bruk av artefakten har ledet til følelser og selvinnsett i at denne kunstige relasjonen mangler vesentlige elementer som en kun får gjennom kontakt med andre mennesker (Turkle, 2011; Søraa et al., 2021). Søraa et al. (2021) artikkel viser til hvordan roboten tildeles hyppig bruk og tilhørighet av eldre brukere dersom forhold slik som avstand til andre mennesker var lange. En annen instans var at brukere følte tilhørighet til roboten på ulike vis ved at roboten ble som at «*they perceived the messages from Tessa (en robot) to come from their adult child*» (Søraa et al., 2021, s. 9:9). Grunnen til dette kom av at den eldre personen visste at hans familie benyttet seg av roboten for å kommunisere beskjeder til han.

Gjennom denne selvinnsikten av hvordan han kunne bruke teknologien, samt hvordan hans familie brukte teknologien for å nå han, viser til et sosialt nettverk av deltakere som tar teknologien i bruk for å skape endring. Dette skyldes teknologiens '*established interaction order*' (Strauss, 1993; Søråa et al., 2021, s. 9:9), hvor det påpekes at teknologien i seg selv ikke kan lede til endring, men må være mediert gjennom sosiale nettverk som vi har sett: «*This example illustrates how human-technology interaction can evolve into a social relationship that contributes to shaping the further trajectory of domestication in a unique way, due to the social dimension*» (Søråa et al., 2021, s. 9:9). Dette forteller oss at interaksjonene mellom menneskelige brukere og teknologier ikke kun kan ses fra mikronivået, men hvor også sosiale dimensjoner som Søråa et al., (2021) skriver er sentralt for utviklingen av hvordan vi oppfatter og relaterer til teknologien gjennom domestiseringsfasene. For forskningen spiller domestiseringsteori en betydelig rolle i å tillate for brukerfenomener å bli analysert på tvers av de fire fasene som vi har sett på. Hovedsakelig er det relevant å bruke domestiseringen for å studere hvordan brukerne velger å ta i bruk Discord, men også hvorfor valget faller på Discord. Dette vil kunne fortelle om relasjoner mellom brukerens forventninger til teknologien, og hva teknologien gjør for å tilegne seg en 'plass' hos brukeren. Forsøksvis vil anvendelsen av domestiseringsteorien kunne vise til forholdet mellom brukeren-teknologien, inntrykk av sosiale nettverk gjennom artefakten og potensielt om/hvordan brukeren er selv-transformativ rundt Discord.

2.3. Plattformteori

En plattforms utgangspunkt er gjerne avhengig av hva dens tiltenkte område er (Gawer, 2014; Saarikko, 2015), men deler likhetstrekk på tvers av bruksområde ved at en plattform tillater for kontakten mellom ulike aktører (Saarikko, 2015). For vår del, og til denne biten om plattformteori skal vi se på digitale plattform som vårt utgangspunkt. Digitale plattformer har lenge vært en aktuell arena for samhandling mellom aktører, kanskje mest historisk sett gjennom utviklingen av internett. Spilker (2005) viser til denne utviklingen som en kollektiv triumf, innebærende det at mulighetene for samhandling, informasjonsdeling og kommunikasjon ble gjort enklere takket være et fremvoksende nettverk av aktører i kontakt med hverandre (Abbate, 2000; Leiner et al., 1997; Spilker, 2005). Dette har etter hvert ledet til en kommersialisering av internett og dets tjenester (Dijck, 2013, Gillespie, 2010 i Ask, Spilker & Hansen, 2019) hvor vi nå kan se utarbeidelser av plattformer slik som YouTube, Google, Facebook, Twitter, Discord og mer.

Et gjengående fenomen er hvor brukeren aktivt anses for å være en integral del av plattformens virksomhet (Ask, Spilker & Hansen, 2019) hvor brukerinteraksjoner nå, i seg selv er en verdiskapende enhet for plattform og andre brukere av plattformen (Farell og Aloner, 1985; Katz og Shapiro, 1985; Economides, 1996, i Eisenmann et al., 2011). Eksemplifisert av Gillespie (2010) så vil utviklere av plattformer slik som YouTube og Google forsøke å skape hva han kaller '*cultural terrain*' (Gillespie, 2010). Dette betyr å anvende plattformen til å være verdiskapende i et 'peer-to-peer' system hvor interaktiviteten mellom brukere skaper et kulturellt 'økosystem' for skapelsen, gjengivingen og innovasjonen av kulturelle fenomener slik som memes, popkultur, politikk, interesser og subkultur (Gillespie, 2010, Ask & Abidin, 2018).

De verdiskapende plattformene påpekes å ha forholdsvis liten monetær verdi, men snarere en verdi på grunnlag av deres tilhørighet fra grupper av brukere (Parker & Van Alstyne, 2014, Eisenmann et al., 2011, Ask, Spilker & Hansen, 2019). Dette kommer igjen av plattformers mulighet til verdiskaping ved å interagere mellom forbrukere og produsenter (Johnson, 2021). Som ved et eksempel fra Ask, Spilker & Hansen (2019), viser de til Twitch som en verdiskapende plattform hvor *strømmere/streamers* er brukere som har valgt å være aktive skapere av innhold, hvor de gjerne viser reklamer, fremmer merkevarer, deler et visst narrativ, eller forsøker å påvirke seere til å handle etter visse ønsker, gjerne på vegne av et eller flere selskaper som sponsorer (Ask, Spilker & Hansen, 2019). Disse teoriene presenterer et rammeverk som kan brukes for å forstå Discords situasjon, både ved at dens popularitet har vokst raskt over tid (Curry, 2021), men også fordi plattformen nå står ovenfor et potensielt oppkjøp av Microsoft (Warren, 2021, Klebo-Espe, 2021). Rammeverket forteller oss at plattformens brukere kan skape verdier som igjen tilegner den stadig flere brukere. Spesielt interessant for forskningen er det å se på dette fenomenet, samtidig som det tar for seg skapelsen av verdier gjennom etableringen av diverse nettsamfunn.

2.4. Nettsamfunn

Et moderne nettsamfunn kjennetegnes kanskje av dets desentraliserte og 'frie' følelse av bruk (Hughes, 2000; Spilker, 2005), likt tidligere tilfeller av akademiske brukere som opplevde deres tilhørighet til Internett som et felles eierskap, ikke nødvendigvis sentralisert av myndighetene (Spilker, 2005). Til tross for dette påpeker Spilker (2005) at myndighetenes tilretteleggelse av å kunne tilby akademikere – studenter og lærere, tilgang og fri bruk av Internett var et utgangspunkt for en demokratiserende retning (Spilker, 2005).

Demokratiseringen har en effekt for å tillate uttrykk og fri bruk av Internett, og for å dele samt opprette meninger blant grupper, som kan dele disse meningene med hverandre. Her kan individer komme sammen for å skape samhold i meninger og interesser som omgår dem (Preece, 2000 i Ren et al., 2007), ikke ulikt den tidlige hackerkulturen som oppstod på 60-tallet (Castells, 2001, i Spilker, 2005), som i seg selv var dedikerte interessegrupper som utforsket og utviklet mulighetene rundt de tidlige datamaskinene (Spilker, 2005).

En annen del av demokratiseringen på Internett var delingen av *'open source'* programvare. Dette vil si å dele programmet i den formen som programmererne har skrevet den (Spilker, 2005, s. 13). Relevansen av dette er at vi kan trekke paralleller til Internetts måte å kollaborere om å skape nye ideer eller samfunn gjennom *deltakerkultur* (Jenkins, 2006 i Langlois, 2012). Betydningen av *'open source'* er at en kan bruke et tidligere program som fundament for å skape et nytt program, uten å måtte finne opp hjulet på nytt (Spilker, 2005). Langlois (2012) viser til de nye deltakerkulturene og nettsamfunnene som drivere og skapere av *'user-generated content'* – brukerskapte og medialiserte innhold, og hvordan disse er med på å forme videre sosiale, politiske, kulturelle og demokratiske retninger (Langlois, 2012). Jeg mener at på lik måte som *'open source'*, vil deltakerkulturer som baserer seg på fenomener som memes og popkultur også kunne være demokratiserende ved å være nyskapende og være *'open source'*.

Gjennom å kunne delta i online nettsamfunn ved å være skapende eller være del av et samfunn, vil dette lede til å skape en følelse av fellesskap/*sense of community* (SOC) (Blanchard & Markus, 2004). Dette tilsier at brukeren får oppfylt forestillinger om tilhørighet, muligheten til påvirkning og tilfredsstillingen av behov slik som støtte og sosial (Blanchard & Markus, 2004). SOC kan også skapes gjennom at deltakerne opplever utfordringer eller andre erfaringer som tilsier at utkommet vil skape et sterke samhold mellom deltakerne (Chen, 2009, i Ask, 2011). Ved dette stiller Ask (2011) spørsmål ved hva det faktisk vil si å spille, og hvordan vi kan forstå spillsamfunn. Det er enkelt å separere det fysiske og virtuelle i teorien, men som Haythornthwaite og Hagar (2005, i Ask, 2011) foreslår, vil det være fornuftig å undersøke bruken av digitale medier sett fra hvilken sosial verdi de har (Ask, 2011, s. 142). Ask (2011) viser til Taylor (2006) som påpeker at relasjonene mellom det fysiske og digitale er flytende (Taylor, 2006; Ask, 2011). Gjennom denne forståelsen av hva et nettsamfunn kan være, samt hvordan vi og deltakerne kan oppfatte Discords sosiale verdi, og den verdien det kan ha for fellesskapet eller som individuell verdi, kan vi se tilbake til domestiseringsteorien som en tilnærming til metode som kan bidra til et løsningsforslag til hva det faktisk vil si å spille, og hvordan vi kan forstå spillsamfunn.

En studie av Bhattacharya et al (2019) viser til fenomenet og det mobile spillet 'Pokémon GO' som en skaper av fellesskap på tvers av en felles interesse. Spillet oppfordrer brukerne til å samarbeide for å oppnå diverse mål som å beseire en 'boss', eller overvinne andre spilleres 'gyms', hvor samarbeidet krever deltakelse fra flere spillere for å overkomme utfordringen (Bhattacharya et al., 2019). Fra studien viser Bhattacharya et al (2019) til Turkles (2012) konseptualisering om denne deltakelsen som å være '*alone together*' (Turkle, 2012; Bhattacharya et al., 2012). For studien betydde dette at teknologien og kommunikasjonsmulighetene gjennom Pokémon GO ikke var tilstrekkelige for å skape et permanent sosialt miljø. Snarere var spillet designet for å tillate spontant samarbeid for å beseire 'bossene' og 'gymmene' ved å klikke seg inn i et 'raid rom', uten å måtte kommunisere med andre deltakere (ikke at dette var tilrettelagt fra teknologiens side) (Bhattacharya et al., 2019).

Turkles (2012) '*alone together*' (Turkle, 2012; Bhattacharya, 2019) kommer av at dette betydde at brukerne ikke hadde muligheten for å etablere kommunikasjon med hverandre utenom å fysisk møte og snakke med de andre brukerne av Pokémon GO. Studien viste dermed at plattformen kun tilrettela for midlertidig samarbeid, men ingen mulighet for den videre byggingen av et sosialt fellesskap (Bhattacharya et al., 2019). Brukerne tok derfor til å opprette dedikerte grupper gjennom ulike sosiale medier, blant annet Discord, og kunne på den måten stedfeste deres interesser og tilhørighet til Pokémon GO i et nettfellesskap.

I teorikapitlet har jeg redegjort for de mest sentrale teoriene i forskningen, hovedsakelig skriptteori og domestiseringsteori. Det er samtidig redegjort for underliggende teorier som hjelper struktureringen av oppgaven som teorier om nettsamfunn og plattformteori. Disse vil hjelpe å forstå hva som kommer frem i empirien, og vil hjelpe å fremskaffe et bilde av Discords bruk. Til det neste kapitlet skal jeg gjøre rede for hvilke metoder jeg har valgt for å gjøre forskningen, og nytten dette har.

3. Metode

Til dette kapitlet skal jeg gjøre rede for hvilke metoder jeg har brukt for å samle datamateriale, og hvordan jeg har kodet og bearbeidet materialet. Kapitlet skal fortelle hva min inspirasjon til forskningen var, hva jeg forventet å finne, hvorfor jeg valgte de metodene som jeg gjorde, og hvordan utvalget av informanter skjedde. Det skal også redegjøres for min relasjon til informantene, både som forsker, men og som bruker av Discord. Jeg vil også gi en kort presentasjon av hver av informantene, samt deres tilhørende spillgruppe, etterfulgt av en matrise med oversikt over informantene. For å utforske bruken og brukerne av Discord, var det hensiktsmessig å skreddersy metodene for innhenting av datamateriale. For forskningens del ønsket jeg å tilegne meg datamateriale som kunne fortelle noe om denne bruken. Her var det mest relevant å anvende metodeverktøy som tillot å hente data direkte fra brukerne av Discord. For å gjøre dette valgte jeg å dra nytte av å rekruttere informanter til studien.

Handlingen ved å 'rekruttere' 'informanter' kan høres militaristisk ut, men det har en overført betydning som Tjora (2018) refererer til som handlingen ved å tilegne seg mennesker som villig ønsker å dele informasjon med en, og som gjerne har kunnskaper eller kjennskaper til det emnet en ønsker å rekruttere de for å hjelpe å avdekke (Tjora, 2018). For vår bruk vil disse informantene være spillentusiaster og aktive brukere av Discord. Min interesse for emnet kom av den personlige bruken og aktive deltakelsen av nettsamfunn blant annet på Discord. Min bruk av digitale kommunikasjonsmidler for deltakelse i ulike nettsamfunn har foregått i over 15 år, og over ulike plattformer som Teamspeak, Facebook, Reddit, Ventrilo, Tunngle, Discord, Skype og Steam. Samtidig har jeg spilt en stor variasjon av ulike lagspill, både for konkurranse, men også for sosiale grunner.

Aktuelt for forskningen har jeg tilbrakt to år sammen med den første gruppen (*Holdfast*), samt hatt en mindre lederrolle i den samme gruppen. I den andre gruppen (*War of Rights*) er jeg derimot fersk, hvor jeg kun har tre måneder med erfaring og relasjoner til de andre spillerne. Dette har vist seg å ha en påvirkning på hvor enkelt det var å skaffe informanter, og kanskje hvor villige de var til å dele informasjon om deres bruk av Discord.

3.1. (SDI) Stegvis-Deduktiv Induktiv Metode

For å kode mine datamateriale har jeg tatt i bruk den Stegvis-Deduktiv Induktive Metoden, forkortet SDI-metoden, eller kun SDI. Tjora (2018) viser til metoden som en fortrinnsvis induktiv metode, hvor den ledende hensikten er å arbeide seg fra rådata til begreper og teorier. Den videre hensikten vil så være deduktiv, hvor teoriene og begrepene sjekkes opp mot empirien gjennom rekker ‘tester’ som skjer i en stegvis prosess (Tjora, 2018). Metodens hensikt som Tjora (2018) forteller, er å tilrettelegge for en systematisk og strukturert fremgangsmetode for bearbeidingen av empirien fra kvalitative metoder. Dette vil som Tjora (2018) påpeker – skape en bedre ‘fremdrift’ på tvers av en kvalitativ forskning.

Kodingen av datamaterialet spiller en sentral rolle i den stegvis-deduktiv induktive metoden ifølge Tjora (2018) hvor kodingen skjer på et nivå og er delt opp i tre formål med kodingen: «(1) ekstrahere essensen i det empiriske materialet, (2) å redusere materialets volum, og sist, men ikke minst (3) å legge til rette for idégenerering på basis av detaljer i empirien» (Tjora, 2018, s. 197). Hensikten er at empirien skal ligge tett på empirien og informantenes utsagn, et sentralt element for å faktisk utføre en SDI-tilnærming til analyse av datamateriale.

Koding og analyse av datamaterialet. For å ta utgangspunkt i min forskning, vil jeg vise til hvordan jeg har kodet så analysert datamaterialet. Før dette ble datamaterialet/rådataene innhentet via intervjuer fra ti informanter tilhørende to ulike grupper. I løpet av intervjuene, og på tvers av spørsmålene jeg hadde satt opp i en intervjuguide, skapte dette en viss forestilling om hva som kom til å bli sentrale emner. Etter intervjuene ble datamaterialet kodet. Kodingen i seg selv var en lengre prosess, men som med tilbakeblikk resulterte i en mer ‘jordnær’ tilnærming til forskningen, tatt i betraktning at også ved å ha flere ‘koder’ ville ikke noe av empirien bli underlagt annet, eller forsvinne som et resultat av selektivitet. ‘Kodene’ bestod av f.eks. ‘ønsker til endringer av stemmefunksjon på Discord’, eller ‘bemerkning på teknisk utfordring ved x-tilfelle gitt av y’ – altså konkrete og spissede situasjoner som oppstod gjennom intervjuene. Resultatet av dette var analysen å ha et bredere utgangspunkt for hvilke kategorier jeg omsider måtte samle disse konkrete utsagnene inn i, samtidig som dette skapte ideer for hva analysen kunne se på, og samtidig som empirien forholdt seg jordnær. Som Tjora (2018) påpeker vil en slik tilnærming være ideell for en empirisk induktiv tilnærming til databehandling, ved at datamaterialet i mindre eller ingen grad tar utgangspunkt i forhåndsdefinerte eller tiltenkte teorier som igjen kan prege ‘forestillinger’ som empirien (Tjora, 2018, s. 202-204).

Analysen av datamaterialet bestod av å sette sammen de kodete empiriske utsagnene og funnene. Dette var en gjennomgående prosess ettersom oppgaven i sitt begrensede omfang måtte kategorisere funnene for å strukturere oppgaven på et eller annet vis. Løsningen ble derfor å skape overkategorier for underkategorier av empiriske funn som 'passet inn i båsene'. Dette reflekteres i analysen gjennom kategoriene 'Tid', 'Rom', 'Multimedialitet', 'Bot'er' og 'Identitet'.

3.2. Gruppe 1 – 'Holdfast: Nations at War'

Den første gruppen tar utgangspunkt i spillet *Holdfast: Nations at War*. Spillet er et lagspill som tar sted under Napoleonskrigene, hvor spillere individuelt samles for å utgjøre et lag eller *regiment*. Et regiment kan variere i størrelse og spesialisering, men generelt sett har et regiment rundt 20 aktive medlemmer. Enkelte regimenter vil ha ulike spesialiseringer, eller vil ha interne avdelinger for disse spesialiseringene, avhengig av regimentets totale størrelse – spesialiseringene kan variere fra jegertropper, artilleri, kavaleri og infanteri. Dette får betydning for organiseringen av flere regimenter som kjemper mot hverandre på en virtuell slagmark. For å sikre at spilleregler blir fulgt og at ingen oppnår urettferdige fordeler basert på sine spesialiseringer, vil gjerne lagene deles så likt og rettferdig som mulig av spillserverens moderatorer. Dette krever at de enkelte regimentenes medlemmer er disiplinerte og følger instruksjoner fra sine offiserer, som igjen mottar sine regelverk fra serveradministratorene. Tilvenningen til slike regelverk kommer gjerne i form av generelle 'treningsøkter' eller *drill*. Dette er øvelser som øves inn av de enkelte regimentene for å sikre at deres manøvreringer i formasjoner står i stil til hva som er tillatt av regelverket. Her, som under et slag, vil kommandoer gis gjennom Discord, og av den grunn benytter deltakerne seg av plattformen for å gi og motta ordre. Samtidig er spillet prestisje og prestasjonstungt, hvor eleganse og ferdigheter blir godt ansett av andre regimenter, samt at dyktighet i forhold til strid og treffsikkerhet med ens våpen gjør at sjansen for seier er høyere.

Fra intervjugruppen som samles om dette spillet, har jeg samlet seks deltakere som også tilhører ulike spesialiseringer internt i regimentet. Deltakerne kan sies å være 'kjerne'-medlemmer som betyr at de har aktive roller og er ansett å ha gode forbindelser internt i spillgruppen. Begrunnelsen for et selektivt utvalg var gjort på bakgrunn av min kjennskap til informantene, og at dette kan tillate for en mer informativ dialog mellom informant og forsker. Den andre begrunnelsen for det selektive utvalget er at informantene kan forventes å vite mye om samtaleemnet.

Dette beriker forskningen ved å kan utbre samtalene til ulike aspekter ved bruk av Discord. Et eksempel på dette kan være at enkelte informanter har bakgrunner eller formelle utdannelse som tillater de å reflektere i større grad over deres bruk av Discord. La oss nå se på en oversikt over informantene tilhørende den første gruppen.

3.3. Gruppe 1 – Presentasjon av informanter

- **'Candy'** er et av medlemmene som har spilt lengst i hans spillgruppe, og anses av andre medlemmer å være blant 'den gamle garden'. Hans fritidsinteresser inkluderer en rekke ulike spill, men til tross for dette deltar han ikke lenger i stor grad i Holdfast. Han deler medieinnhold slik som egenproduserte videoer på Discord, og hans videoer har ofte innspill av andre deltakeres kommentarer og samarbeid i enkelte tilfeller.
- **'Kilt'** har sin bakgrunn i en høyere formell utdanning og er blant en av lederne i spillgruppen. Han er leder for spillgruppens artilleriavdeling som innebærer 'MacAdder', 'Latvian' og meg selv. Han deltar ofte i spillkvelder hvor andre ting enn Holdfast spilles, og er en aktiv deltaker i nettsamfunnet.
- **'Randy'** er blant den eldre garden, og var i sin tid lederen for spillgruppen. Han har en bakgrunn i psykologi og interesserer seg for å snakke med andre medlemmer om alt og intet. Han er en populær skikkelse blant eldre og nye medlemmer på grunn av hans noe eksentriske karakter som han selv uttaler.
- **'MacAdder'** er en av de aldersmessig eldre medlemmene i spillgruppen, og det gis inntrykk for at han har respekt fra flere av deltakerne av denne grunn. Hans interesser er lagspill og samarbeid, men tar seg gjerne tid til spill preget av konkurranse. Samtidig er han en hyppig deler av bilder av sine katter, ofte til fornøyelse av andre deltakere i Discord gruppen.
- **'Sabotage'** er den nåværende lederen i spillgruppen og er en svært aktiv deltaker på Discord. Han meddeler at han til tider venter i et tomt rom på Discord slik at andre medlemmer kan komme for å ta en prat når de måtte ønske. Han forteller selv at dette bidrar til et sterke samhold, og mer sosial interesse. Hans hovedoppgaver i spillgrupper er å arrangere for spillaktiviteter og organisere deltakerne gjennom Discord, samt lede gruppen under en spilløkt.

- **'Latvian'** sammen med 'Candy' og delvis 'Kilt' utgjør en liten gruppe programmere som gjerne samtaler med hverandre om dette emnet, men som også skaper 'bot'er' til spillgruppen eller gjør modifikasjon avhengig av ønsker. 'Latvian' som de andre deltakerne i artilleriavdelingen vil også dele mediainnhold som bilder og videoer av gammelt og nytt artilleri, gjerne med høy lyd.

3.4. Gruppe 2 – 'War of Rights'

I likhet med gruppe 1 (G1), så tar også gruppe 2 (G2) del i et lagspill – *War of Rights*. Spillet er satt i den amerikanske borgerkrigen mellom de to sidene nord og sør. Våre informanter i den andre gruppen er del av et sørstatsregiment og har om lag 20-25 aktive spillere, samt en spesialisering gjennom et artillerikompani. Spillet har den samme utformingen som Holdfast, hvor regelverk for opptreden og generelle spilleregler preger de tidligere nevnte 'linebattles'. En merkbar endring til disse reglene er at de hos G2 er mer 'løse' grunnet spillets design; en er begrenset til å spille spillet sett fra et førstepersonsperspektiv, og spillet er langt mer realistisk i grafikk og 'gameplay'/spillets utforming, noe som tilsier at reglene for formasjoner og stridstaktikk ikke er like stilrene' som hos G1. Til tross for dette øves det her og på 'drills' en time før de faktiske trefningene, slik at regimentet skal kunne hevde seg i slaget.

Som ved G1 vil det gis kommandoer fra ens offiser og underoffiserer slik at de menige soldatene vet hva som skal skje, og vet å kunne utføre disse kommandoene. Ulikt G1 så vil G2 ikke bruke Discord for å sende kommandoer til hverandre, men snarere benytte seg av *War of Rights* sin innebygde talefunksjon, hvor nærhet og volum fra den talende har betydning for hvem som kan høre en snakke. I sammenligning med G1 har forskningen kun samlet fire medlemmer fra G2 som ønsker å stille som informanter. Én grunn til dette er at forskerens egen tilhørighet til spillgruppen ikke er like sterk eller etablert som hos G1, og at enkelte medlemmer derfor kan hatt reservasjoner mot å bidra til et intervju. Opprinnelig var det kun et medlem som ønsket å delta i et intervju, men heldigvis var dette en nøkkelperson og *portvakt* (Fangen, 2017) som senere overtalte de andre tre medlemmene å delta som informanter. Ved at portvakten alt hadde en etablert posisjon og status i gruppen, kunne vedkommende gi meg tilgang til andre informanter. Av denne grunn ble utvalget mer tilfeldig enn hos G1, men samtidig var informantene utvalgt av portvakten som personen mente kunne være relevante for forskningen.

3.5. Gruppe 2 – Presentasjon av informanter

- **'Hogg'** er den nåværende lederen i den andre spillgruppen, og har påtatt seg rollen som Kaptein for regimentet han representerer. Han forteller at hans fritid gjerne går til å lese historie, eller spille spill med sine venner på nett. Av denne grunn forteller han at han er en aktiv deltaker på Discord gjennom å dele og kommentere på innhold som handler om historie. Hans rolle som Kaptein dikterer at det er hans ansvar i spillgruppen å organisere og moderere, samt lede spillgruppen og sørge for et godt miljø i spillgruppen, sammen med hans underoffiserer 'Moneo' og 'Harper' blant andre.
- **'Signet'** er 'Hoggs' far og deltar i spillgruppen som en menig soldat på lik linje som mange andre deltakere. Hans formelle utdanning er i historie og hans introduksjon til Discord er relativt ny i forhold til andre medlemmer. Han forteller selv at hans bruk av Discord kom av ønsket om å opprette relasjoner til mennesker fra ulike deler av verden. Han forteller også at hans familie, inkludert hans sønn 'Hogg', har en interesse av å se på direktesendinger av deres spillaktivitet. For hans del er hele familien involvert når det kommer til *War of Rights*.
- **'Moneo'** begynte sin bruk av Discord ved å først bli introdusert til en spillgruppe som allerede tok plattformen i bruk som sin primære måte å kommunisere på. Han forteller at han også benyttet seg av mobilspill som også brukte Discord for å snakke med andre brukere. Han forteller at Discord kom 'naturlig' og at bruken var nødvendig for å holde kontakten med de andre spillerne på de ulike spillene og for å gjøre bedre fremgang i spillene. I tilfellet med gruppe 2 betød dette å få tilgang til organiserte slag og spill arrangement.
- **'Harper'** sin introduksjon til Discord som kommunikasjonsplattform kom i senere tid etter å først ha benyttet seg av TeamSpeak som hovedplattform. Ved å dele interessen for spillet *Mount & Blade: Warband* med andre, ble han informert om at gruppen benyttet seg av Teamspeak for å kommunisere og organisere eventer og sosiale samlinger, noe som betød at deltakelse også kom med et krav til nedlastning av et chatte-program. Han forteller videre at Discord ble en naturlig overgang for spillgruppen.

3.6. Matrise av informanter

Gruppe 1 – Holdfast: Nations at War	Gruppe 2 – War of Rights
'Candy'	'Hogg'
'Kilt'	'Signet'
'Randy'	'Moneo'
'MacAdder'	'Harper'
'Sabotage'	
'Latvian'	

3.7. Metode 1 – Kvalitative dybdeintervju

Ettersom jeg ønsker å undersøke bruk og brukerne av Discord, var det mest fornuftig å anvende en metode som tillot meg å komme tett på informantene. Dette gjordes ved å benytte *dybdeintervjuer*. Ulikt et 'vanlig' intervju, så vil et dybdeintervju gi et dypere dykk i en bestemt tematikk eller emne. Et alminnelig intervju vil kunne påpekt enkelte aspekter ved et emne eller tema, men ville være sammenlignbart overfladisk i forhold til et dybdeintervju (Tjora, 2018).

Valget av dybdeintervju betydde at forskning fikk et dypt innblikk i informantenes egne erfaringer med Discord. Disse erfaringene inkluderte holdninger og meninger rundt Discord, men også personlige erfaringer og inntrykk fra deres bruk. Ved at informanten meddelte slik informasjon, vil forskningen kunne tas til nye høyder. Slike innblikk i en persons bruk og sanseerfaringer tilhører viktige empiriske funn som forskningen vil kunne dra stor nytte av. For å slippe til for informantens subjektive meddelelser, er det viktig å påpeke metodens hensikt ved å tillate for en fri og åpen samtale (Tjora, 2018). Dette gav informanten et bredt spillerom til å uttrykke seg på, samtidig som samtalen mellom forsker og informant ble veiledet av spørsmål som gjelder bruk av Discord. Dette hadde som hensikt å la informanten snakke fritt, og tillate forskeren å komme opp med spørsmål underveis. Denne tilnærmingen til et dybdeintervju gav en bedre flyt i dialogen mellom informant og forsker, og spørsmålene som dukket opp underveis bidro til å utforske områder som det ikke før var tenkt på, eller tenkt på som 'signifikant' (Tjora, 2018).

Intervjuene ble gjennomført ved å ta opp lyd direkte gjennom datamaskinen, som samtidig gjorde at dataene ble trygt lagret på en ekstern harddisk. Opptakene ble gjort gjennom å ta opp 'film' av skjermen på datamaskinen – 'screen capture', hvor også lyd ble fanget opp fra både meg og informant. Alle intervjuene ble gjennomført i en privat samtale mellom forsker og informant.

3.8. Metode 2 – Deltakende observasjon

For å supplere og gjøre forskningen mer attraktiv ved å dele eksempler fra praktiske tilfeller av bruk av Discord, har forskningen benyttet seg av *deltakende observasjon* som sin sekundære metode for innsamlingen av informasjon. Fangen (2017) viser til metoden som en todelt metode hvor deltakelse og observasjon utgjør de to sammensatte elementene. Hun forteller at «*Du involverer deg i samhandling med andre, samtidig som du iakttar hva de foretar seg*» (Fangen, 2017, s. 13). Dette oppsummerer godt de to handlingene som forskningen har tatt for seg. Ved at jeg selv er en deltaker og bruker av Discord, har dette tillatt forskningen å få et nærmere innblikk i hvordan forestillingen om bruk av Discord er. Det har samtidig gitt et inntrykk av hvordan Discord kan brukes i forbindelse med andre aktiviteter, slik som sosial bruk, rekreasjonell bruk, og bruk for organisering.

Ved å ha tilhørighet til en gruppe og deres medlemmer, har tidligere tillit mellom forsker og potensiell informant lagt til rette for at noen skulle ønske å bli en informant. Fangen omtaler tilfeller hvor kjennskap eller venner i en gruppe, tillater for forskeren å tilegne informasjon fra gruppen gjennom disse bekjentskapene. Hun kaller dette *portvakter* eller at vedkommende har en *portvaktfunksjon* (Fangen, 2017), et tilfelle vi har sett på ved informantene i gruppe 2. Dette fenomenet har vært viktig å dra nytte av for den andre intervjugruppen, hvor forskeren ikke hadde et bredt nettverk, men hvor jeg lenete meg på å kunne få tilgang til informanter via en slik portvakt.

Den andre siden ved deltakende observasjon er å kunne observere deltakerne fra en 'avstand'. Fangen (2017) påpeker at dette tillater forskningen å være selektiv og gå utenfor de intervjuene som vil ta for seg informantenes subjektive meninger (Fangen, 2017, s. 15). Å være 'selektiv' i denne sammenhengen betyr å skulle se situasjoner og subjektive meninger fra egen deltakelse og fra intervjuer, fra et tilnærmet objektivt standpunkt. Dette har jeg gjort ved å føre feltnotater, samt bemerket hendelser og utsagn som kunne være hjelpelige til å forstå fenomenene i forskningen bedre.

3.9. Etiske vurderinger

Tjora (2018) viser til viktigheten med å være var og respektfull ovenfor andre ved utførelsen av kvalitativ forskning. Det påpekes at dette kommer av et forhold av tillit mellom forsker og informant som er gjensidig, men som i hoved grad skal sørge for informants privilegier. Dette vil si at informanten, selv om samtykke er gitt ved en instans – skal være mulig å tilbaketrekke dersom informant føler at tilliten er brutt (Tjora, 2018).

Informert Samtykke. Tjora (2018) trekker frem det informerte samtykke som en sentral del av tillitsrelasjonen mellom informant og forsker. Dette ligger til grunn for at informanten skal være bevisst på når og hvordan forskeren samler inn det empiriske materialet. Utfallet av dette er at informanten skal kunne trekke sitt samtykke dersom forskningen over tid er ubeleilig for informanten, eller at tilliten mellom informant og forsker er svekket, så for å unngå at det 'skyldes' noe fra informantens side (Tjora, 2018).

Fra min egen studie ble informantene forespurt om de ønsket å delta i intervju. Dersom en potensiell informant gav uttrykk for å være interessert, gav jeg et utarbeidet informasjonsskriv som inneholdt informasjon om prosjektet – dets hensikt og formål, samt skjemaet om informert samtykke. Dersom informanten var villig til å delta i intervju, ble det redegjort for informantens rettigheter og privilegier i forhold til forskningen, før skjemaet ble signert. Også etter intervjuene ble informantene bemerket at det var mulig å trekke sitt samtykke når som helst (NESH, 1993; Tjora, 2018).

Konfidensialitet. Sentralt for behandlingen av datamateriale viser Tjora (2018) til konfidensialitet som viktig for også observasjonsstudier. Han viser til NESH (1993) hvor konfidensialitet er blant forskerens etiske ansvar, som forteller at informantene har krav på at den informasjonen de bidrar med skal behandles konfidensielt – også 'skjult' som betyr at det er forskerens plikt å sørge for den sikre bevaringen og utilgjengeligheten av informasjonen (Tjora, 2018). Fra min studie ble det både skriftlig, så vel som muntlig redegjort for denne konfidensialiteten, samtidig som jeg formet intervjuguiden rundt spørsmål som ikke relaterte til personlig informasjon eller annet som kunne spores tilbake til informantene. I tillegg anonymiserte jeg navnene til deltakerne samt deres tilhørende grupper, som informantene ble gjort vare på.

3.10. Pålitelighet, Gyldighet og Generaliserbarhet

Pålitelighet. Tjora (2018) viser til pålitelighet som et av de tre kriteriene for å utføre god forskning, hvor idealet ligger ved nøytrale eller objektive observatører. Dette viser han til som problematisk ettersom han mener at all samfunnsforskning innebærer at forskeren vil ha «(...) et eller annet engasjement i temaet det forskes på» (Tjora, 2018, s. 235). Derfor påpeker Tjora (2018) at det å redegjøre for egen innvirkning på feltet er sentralt for å gjøre leseren bevisst på eventuelle personlige inntrengninger, slik at dette tydeliggjøres dersom forskningen brukes i videre forskning. Ringdal (2018) viser til høy pålitelighet som innebærende at gjentatte målinger med samme måleinstrument gir samme resultat (Ringdal, 2018, s. 103).

Ettersom jeg har benyttet meg av kvalitative intervjuer som min hoved metode for datainnsamling, vil forskningen være vanskelig å påvise at har høy pålitelighet, da både forskeren og informantene vil påvirke intervjuene. I et forsøk på å motarbeide dette har intervjuene båret preg av åpenhet samt unngått ledende spørsmål. Sentralt for denne utviklingen av intervjuguiden var den underliggende tanken at dette skulle tillate informanten å snakke fritt for å skape tillitt til informanten. En svakhet som er viktig å påpeke er at er at ettersom det kun er jeg som har gjort, og analysert intervjuene, vil også dette være et hindre for 'den gode forskningsånden'. En løsning ville ha vært å gjøre studiene sammen med en eller flere andre, for å styrke oppgavens pålitelighet.

Gyldighet. Tjora (2018) viser til gyldighet/validitet som en betegnelse på om vi forsker på det vi faktisk ønsker å forske på. Gyldighet fremstår som å fortelle noe om hvor sikker forskningen er, og om funnene i datamaterialet gir en god nok grunn til å skape forestillinger og drøftinger fra datamaterialet – såkalt *kommunikativ gyldighet* (Tjora, 2018). Dette er også mitt utgangspunkt for forskningen, da min forskning tar utgangspunkt i tidligere og relevant forskning, samt at dette skal kunne veies mot tidligere forskning og forsøksvis bidra til utvikling i forskningsfronten. En utfordring til min forsknings gyldighet er at Discord i seg selv ikke er et mye utforsket emne i litteraturen. Dette har gjort forskningen avhengig av lånelitteratur som, samtidig relevant for emnet og det overordnede temaet, ikke vil ha den samme gyldigheten som f. eks en studie av bruken av fleinsopp basert på tidligere forskning og artikler relatert til fleinsopp.

Generaliserbarhet. Tjora (2018) viser til generaliserbarhet som et eksplisitt eller implisitt mål innen samfunnsforskning, og viser til tre former for generalisering i kvalitativ forskning: *naturalistisk, moderat og konseptuell*. Til min forskning er sistnevnte mest relevant, som Tjora (2018) viser til «(...) *hvor målet med kvalitativ forskning er å utvikle innsikt knyttet til et fenomen, og hvor denne innsikten kan testen ved en form for konsept- eller teoriutvikling*» (Tjora, 2018, s. 240). Til min forskning vil det være vanskelig å generalisere funnene, på grunn av det begrensede utvalget informanter, dermed vil det være vanskelig å si at funnene gjelder *alle* av Discords brukere. På tvers av fokuset i oppgaven som kommer av kategoriseringen av funnene gjennom SDI-metoden vil derimot generaliserbarheten kunne *'løfte blikket'* som Tjora (2018) så fint beskriver det, ved å tillate annen forskning å trekke på konsepter og ideer fra forskning for å teoretisere disse og anvende i ny forskning, spesielt blant fokusgrupper eller av grupper av forskere.

Kapitlet har gitt en oversikt over forskningens metode for analyse av datamateriale, samt behandlingen og tilegningen av informasjon fra prosjektets informanter. Det har også blitt gitt en oversikt over sentrale etiske retningslinjer som er overordnet forskningen, og som har hensikten i å fremme informantenes rettigheter, men også tillater for en jordnær tilnærming til empirien og hva den forteller.

Til det neste kapitlet skal forskningen ta for seg det første analysekapitlet, basert på skriptanalyse på tvers av fem utarbeidede kategorier gjennom kodingen av datamaterialet fra informantene.

4. Discords designskript og tilretteleggelser for bruk

Til dette kapitlet vil jeg foreta en skriptanalyse basert på Discords skript, designskript og brukerskriptene tilhørende plattformen. Utgangspunktet for analysen vil være i den hensikt å kartlegge plattformens forestillinger og forventninger til brukerne og bruken av Discord, slik at dette vil kunne dras nytte av i kapittel 5 om domestiseringen av Discord. Skriptanalysen vil foregå på tvers av fem kategorier relatert til bruken av Discord; tid, rom, multimedialitet, bot'er og identitet – sentrale elementer som jeg vil ta for meg i forskningen. For å innlede analysekapitlet vil jeg først dele et lengre utdrag fra mitt feltnotat under tittelen 'en vanlig dag på Discord'. Utdraget handler kortfattet om mine erfaringer og bruk av Discord i løpet av en nok så 'typisk dag'.

4.1. 'En vanlig dag på Discord'

Dagen begynte med hverdagslige rutiner som å stelle og kle på seg, skru på datamaskinen, tilberede frokost og en kopp kaffe, for så å sette seg ned foran datamaskinen. Her ble jeg imøtekommet av Discord som fortalte meg at jeg hadde mottatt flere notifikasjoner. Jeg forventet dette ettersom jeg hadde delt noen innlegg i en av mine spillgrupper kvelden før. For å se hva disse notifikasjonene handlet om klikket jeg meg inn til min spillgruppes Discordserver, hvor jeg fikk en oversikt over hvilke tekstrom dette gjaldt. Jeg kunne se at notifikasjonen viste til 'animals'; et rom hvor medlemmer deler bilder og kommentarer av ulike dyr. En bruker hadde delt et bilde av en bjørn, hvor en annen hadde kommentert spørrende om hvilken hunderase dette var. Jeg opplevde dette som humoristisk og bestemte meg så for å kommentere til dette innlegget. Dette innledet en tekstsamtale i 'animals' rommet, med noen av spillgruppens andre deltakere.

Disse aktivitetene tok om lag en time, og jeg valgte å ta en pause fra datamaskinen til fordel for atter en kopp kaffe. Samtidig som jeg ventet på at vannet skulle kokes opp, kunne jeg legge merke til at det var enkelte tekstsamtaler som foregikk på Discorden, blant annet i 'animals' rommet. Selv om samtalen bygget på deler av mine egne kommentarer, valgte jeg ikke å delta, men kun observere. Etter at kaffevannet var ferdigkokt, vendte jeg tilbake til mitt skrivebord og min datamaskin for å arbeide. Klokken var omtrent 09:30 og jeg arbeidet frem til ~12:00 ved å av og til åpne Discord for å se om noen hadde delt et interessant innlegg. På denne tiden valgte jeg å legge fra meg arbeidet mitt, og jeg så at enkelte av spillgruppens medlemmer hadde samlet seg i 'general' rommet; et stemmerom som tillater for bruk av stemmechat, og jeg bestemte meg for å delta sammen med de fire som hadde samlet seg.

Når jeg klikket på rommet hilste jeg på de tilstedeværende deltakerne, og ble hilst på av de som var der. Det kom frem at deltakerne hadde snakket i en god stund - sannsynligvis begynte samtalen like etter at jeg begynte arbeidet mitt. Samtalen vi hadde var variert og omhandlet flere emner, hvor enkelte samtaler var humoristiske, men hvor også enkelte var basert i korte faktuelle diskusjoner. Det latet til at disse alt hadde blitt diskutert, men at de andre medlemmene ønsket å vite mine tanker om de. Disse samtalene varte i om lag en halv time, og medlemmene tok deres avskjed en etter en – dette kunne vært på grunn av arbeid, andre interesser eller forpliktelser de måttet ha. Etter den verbale samtalen la det seg en ro over Discordsserveren, hvor kun sjelden aktivitet i form av tekstkommentarer i et eller annet rom var det som fantes av aktivitet. Samtidig kunne jeg se at flere av gruppens medlemmer spilte ulike spill slik som 'Valheim' og utgivelser fra 'Total War'-serien. Aktiviteten beholdt seg slik frem til klokken 18:50, og jeg bestemte meg for å ta kontakt med et medlem fra en annen Discordserver som tidligere hadde uttrykt et ønske om å spille 'Valheim' sammen. Vi ringte til hverandre via Discords private 'voice-call' funksjon, slik at vi kunne snakke samtidig som vi spilte 'Valheim'.

I løpet av denne tiden mottok jeg et fremhevet varsel fra 'Apollo'-bot'en som fortalte meg at min spillgruppe hadde arrangert for en spillkveld, og at dette kom til å begynne om en halvtime, klokken 20:00 dersom jeg ønsket å delta. Jeg valgte å avrunde min spilløkt med personen jeg var i en samtale med, og forlot den private voice-chatten rundt klokken 19:50. På dette tidspunktet hadde flere av medlemmene fra spillgruppen samlet seg i et rom på Discorden for å snakke og for å vente på at spilløkten skulle begynne. Gruppelederen varslet om at informasjonen til spillserveren var mottatt fra arrangøren av spillkvelden som også var eier av serveren som skulle benyttes. Lederen la all denne informasjonen som han hadde mottatt, inn i et av våre egne Discordrom, slik at våre medlemmer kunne vite hvilken server, hvilket passord, og hvilket lag vi skulle spille på. Samtidig som dette skjedde senket lydnivået seg – potensielt grunnet konsentrasjonen for å finne og logge på serveren. I løpet av spillkvelden bestod kommunikasjonen for det meste av lederen som gav medlemmene verbale kommandoer og informasjon. Medlemmene viste omhu og valgte å ikke snakke over lederen når han gjorde dette, slik at budskapet ikke ble forstyrret. Dette preget spillkvelden i stor grad, men det kom ofte frem latter og kommentarer fra enkelte medlemmer dersom en situasjon i spillet ikke bød på en utfordring som krevde konsentrasjon. Etersom denne kvelden tillot for vår gruppe å ha en kanon under vår kommando, så bestemte artilleriavdelingen seg for å bevege seg til et annet rom. Lederen for artilleriet fortalte at dette tillot de to avdelingene å unngå å snakke over hverandre.

Spillaktivitetene varte i én time frem til klokken 21:00, og ble etterfulgt av en 'debriefing' som gikk ut på å snakke med medlemmene om hva de mente om spillkvelden, og eventuelle kommentarer. Medlemmene samlet seg på sin egen spillserver når dette foregikk, selv om kommunikasjonen foregikk på Discord. Enkelte medlemmer mottok bemerkelser på gode spillferdigheter, hvor disse ble nedskrevet i et eget tekstrom på Discorden kalt 'honours'. Så snart disse ble nedskrevet av lederen, begynte 'reaksjoner' i form av mottakernes nasjonalflagg å strømme inn som 'likerklikk' til innlegget. Disse bemerkelsene markerte avslutningen på den organiserte og offisielle spilløkten med spillgruppen, men mange av medlemmene ble fremdeles igjen på Discorden for å snakke og spille andre spill med hverandre. For min del valgte jeg å ikke delta ved disse samtalene, og bestemte meg heller for å si adjø og logge av datamaskinen og Discord. Til tross for dette benyttet jeg meg av Discords mobile utgave før jeg la meg til å sove, slik at jeg kunne oppdatere meg dersom noen hadde delt et innlegg eller lignende.

Fra dette feltnotatet finner vi fenomener som beskriver Discords forestilte designskript, og dets brukerskript. Dette dynamiske forholdet mellom bruker og teknologi er på å forme erfaringene som en har, individuelt, eller i fellesskap med andre, og er det geleidende utgangspunktet for å forstå forhandlingen mellom bruker- og designskript. Plattformen er ikke kun et sosialt medium, den tilbyr noe mer som gir følelser av samhold og samfunn. Dette er mest fremtredende gjennom plattformens tilretteleggelse for kommunikasjon, og organisering på tvers av tid og rom, samt den behjelpelige 'bot'en', hvor organiseringen av spillgruppen kan automatiseres via 'pings' og 'notifikasjoner'. Beskrivelsen av den 'vanlige' dagen på Discord kan fremstå som uformell, og uforpliktende – dette reflekterer Discords tilretteleggelse for anonymitet og identitet.

4.2. Kommunikasjon og organisasjon på tvers av tid

Et fenomen som fremstår sentralt for Discords design er dens 'notifikasjoner' og dets forestillinger til brukeren gjennom dets designskript. Det tar utgangspunkt i dets primære brukergruppe som er 'gamere' eller spillentusiaster, hvor Ask (2011) viser til kommunikasjon som en vital del av både spilloplevelsen og sosialitet med andre gamere og nettsamfunn. Hun påpeker også at spillentusiaster ofte har et behov for organisering ettersom sammensettingen av grupper er en sentral del for å oppnå et felles mål (Ask, 2011).

Designet forteller at notifikasjoner kan brukes som direkte henvendelser til et individ eller en gruppe avhengig av formål og ønske. Forestilt fra designskriptet vil Discords spillentusiaster kunne gruppere og dermed oversiktlig organisere medlemmene internt. Her skapes en forestilling om spillentusiaster som søkende etter enkle organisatoriske muligheter, samt muligheten for å effektivt kommunisere blant individer eller grupper av spillere. Dette ser for seg at spillentusiastenes verdier omfatter sosiale så vel som funksjonelle kommunikasjons hensikter, og at notifikasjonene kan tilby dette ved at dets designskript kan relateres til brukergruppen. Notifikasjonens visuelle og auditive elementer er også noe som appellerer til brukeren ifølge forskningens informanter. Spillentusiasten er oftest opptatt med sine spillrelaterte oppgaver, men kan av ulike årsaker skanne Discord i ny og ne for potensielt nyttig informasjon fra gruppemedlemmer eller venner. Designskriptet forstår seg på brukeren som å gjøre dette, og har valgt en synlig oransje sirkel som sitt notifikasjons-ikon, slik at brukeren ikke går glipp av noe. 'Oppfordringen' til å se etter dette ikonet kommer av et auditivt 'ping' som forteller om en notifikasjon dersom Discord ikke er ens aktive vindu.

Men spillentusiasten er også en travel honningbie, og dermed må ikke fokuset på spillet forsvinne, eller ved at notifikasjoner overtar konsentrasjonen. Designskriptet relaterer til denne forestillingen av brukeren gjennom funksjonelt å tillate for å gjøre notifikasjonene lydløse og eventuelt usynlige. Dette fremstår blant flere informanter som en viktig funksjon, hvor mulighetene for å definere hvilke og fra hvem notifikasjoner skal mottas, forestilles å være av interesse for 'gamerne'. Notifikasjonene er et eksempel på hva Ijsselsteijn et al (2003) betegner som *asynkrone*, som kjennetegnes ved en opphøring av tid (Leino et al., 2012; Skaathun, 2019). Ifølge Ellis et al (1991) vil kommunikasjonen være avhengig av brukerens responstid og ønske om å respondere (Ellis et al., 1991 i Skaathun, 2019). Sistnevnte er nærmest en guddom for designskriptets forståelse av spillentusiastenes tidsskjema. Samtidig som en 'gamer' er opptatt med sine spill påpeker Ask (2011) at vedkommende også er et sosialt vesen, hvor forhandlinger om hva som skal ta prioritet og oppmerksomhet forhandles gjennom verdier, ønsker og interesser m.m (Ask, 2011). Arbeid, familie, andre interesser, kjæledyr og venner er mulige faktorer som påvirker brukerens mulighet for å umiddelbart besvare eller reagere til en notifikasjon. Disse er forestillinger om brukeren som designskriptet setter sentralt.

En annen forståelse fra designskriptet er at brukeren ønsker å kommunisere samtidig som vedkommende spiller og gjør sitt. En hensikt med grupperingen og kommunikasjonsmulighetene som er tilrettelagt gjennom notifikasjoner, er at brukere skal kunne samle seg for å kommunisere i sanntid ved å bruke tale. Denne tanken er forenelig

dersom brukeren i utgangspunktet sikter seg etter å sosialt eller organisatorisk kommunisere *synkront* med andre. Ijsselsteijn et al (2003) viser til en *synkron* kommunikasjon som noe direkte og flytende, som tale (Ijsselsteijn et al., 2003). Dermed forestilles brukeren å kunne ta i bruk notifikasjoner som henvendelser eller invitasjoner fra andre til å delta i talekommunikasjon. Denne talekommunikasjonen så vel som tekstkommunikasjon, finner sted i egne kanaler og rom som dominerer enhver Discordserver. Disse rommene er ofte designet og egendefinerte rundt enkelte tema eller stiler, men hva er betydningen av disse rommene? Hva forteller designskriptet om brukeres brukerkonfigurering av rom?

4.3. Kommunikasjon og organisasjon på tvers av rom

Som en flittig honningbie må også brukeren av Discord ha et sted å kalle sitt virtuelle 'hjem', for både å omgås andre brukere og bygge på samfunnet som befinner seg der. «*I think that to contribute is important for people to make Discord feel more comfortable and maybe a little like a home community*» - 'Moneo'. Sett fra 'Moneo' er tanken om et virtuelt hjem appellerende, men hva skal til for å skape et 'hjem'? Riley (2010) viser til et 'hjem' som noe som er komfortabelt og 'lived in', og er bestående av en rekke av personaliserte gjenstander eller ting (Riley, 2010).

Discords designskript forstår brukeren som et individ som søker samhold, enten på grunn av å beseire monstre og drager sammen i mytiske virtuelle landskap, eller for å sosialisere, slå av en prat, eller snakke om metafysikk på en søndagskveld. Skriptet forstår at på tvers av disse interessene så vil brukerne se til mulighetene for å skape rom på tvers av de holdningsverdiene de har individuelt, eller som del av en større gruppe. Designskriptet forestiller seg at som en bikube vil brukerne instinktivt bli dyttet til å være skapende av kanaler og rom, ofte gjenspeilende av deres kollektive interesser og verdier. Dette bygger på forestillingen om brukernes forventninger til plattformen som muliggjørende for å skape denne 'bikuben' gjennom brukerkonfigurering. 'Randy' påpeker dette som en viktig funksjon for både å organisere medlemmer, og som en sosial 'fritidsklubb'.

Gjennom fortolkningen av en 'fritidsklubb' ser designskriptet på Discord som en artefakt som holder verdi for brukerne, mye som et virtuelt hjem påpekt av 'Moneo'. Han, 'Randy' og 'Hogg' forteller at brukerkonfigureringen er blant de viktigste elementene for å realisere en gruppes visjon om et fellesskap, noe designskriptet forstår og tar hensyn til.

Dette eksemplifiseres av Bhattacharya et al (2019) som påpeker relevansen av et tilholdssted eller møteplass for spillentusiaster (Bhattacharya et al., 2019), og av Ask, Spilker og Hansen (2019) som viser til plattformers funksjon som samlende og skapende av artefakter og innhold (Ask, Spilker og Hansen, 2019). Gjennom dette kan designskriptet forstå brukeren som ønskende til å definere kanalene og rommene på Discord etter ønsket om skapelse av artefakter og fellesskap. Riemer et al (2009) peker på *user-generated content* som en viktig del av online deltakelse, hvor deltakelsen i seg selv er 'content' eller innhold (Riemer et al., 2009). Dette er gjeldende for spillentusiaster da Discords designskript forestiller seg at brukerne vil være innholdsskapende gjennom deltakelse i kanalene og rommene de oppretter og egendefinerer. Brukernes forventninger til plattformen er at den kan tilfredsstillere behovet for at brukerne kan skape en egendefinert opplevelse av et virtuelt 'hjem'. Disse forventningene fra brukeren blir innfridd gjennom Discords designskript. Riemer et al (2009) viser til teknologien som at «(...) *they reveal and unfold their full potential only the context of emerging practices of communication, coordination and collaboration*» (Riemer et al, 2009, s. 186:6). Følgende ser designskriptet for seg at brukerkonfigureringene er en samhandling mellom designskriptet og brukerskriptet.

4.4. Multimedialitet

Discords design preges av mulighetene for opplasting, deling, lagring og kommunikasjon m.m rundt medieinnhold slik som memes og videoer. Dette gjøres teknisk ved å tillate brukerne å laste opp filer fra de mest populære filformatene, eventuelt dele en hyperlenke til videoen eller hva enn det måtte være. Disse handlingene er å forstås som brukerinteraksjoner, og skaper en forestilling til brukerne som delere, og skapere av innhold. Farrell og Saloner (1985) viser til disse brukerinteraksjonene som avhengig av nettverk og interaksjon med andre brukere/deltakere (Farrell & Saloner, 1985; Eisenmann et al., 2011). Fra dette skaper designskriptet et bilde av Discords brukere som interagerende med andre medlemmer, også på tvers av andre plattformer og medieinnhold. Det fremstår som både signifikant og aktuelt for brukerne å dele og kommunisere rundt artefakter som 'Candy' forteller: «*Our interests are mainly video games and it is for that reason we are here in the first place, but we also share cultural references of media and the various portrayals of media we can think of like Star Wars or Lord of the Rings references and what have you*» - 'Candy'.

Han forteller i tillegg til å være samlet på Discord på tvers av deres felles interesse, er også brukerinteraksjoner med artefakter og medieinnhold viktige for brukernes samhold. Slikt sett skaper brukerne forventninger til plattformen som en muliggjørere av delingen av artefakter. Våre 'gamere' oppholder seg ikke utelukkende på Discord til deres daglige behov av memes, 'shitposts' og popkulturelle referanser, men er snarere i bevegelse mellom ulike plattformer for å tilfredsstille disse behovene. Gjennom å utforske det veldige internettet kan brukerne bringe tilbake artefakter for å dele med de andre deltakerne på 'planet home'. Gillespie (2010) viser til enkelte store plattformer som YouTube som samlepunkt for skapere og skapelse av innhold (Gillespie, 2010), hvorfra designskriptet forestiller seg at 'gamere' gjerne deler en hyperlenke eller tilsvarende og har en samtale om det på sin Discord. Ask og Abidin (2018) viser til delingen av memes, innhold, referanser og annet som en sosial praksis (Ask & Abidin, 2018), hvor designskriptet har forestilt seg at brukerne ønsker å kommunisere gjennom delingen av mediainnhold. Ved at innhold deles asynkront og lagres på Discord, vil det dermed kunne 'plukkes opp' når som helst for å bli et samtaleemne.

En annen tilretteleggelse av multimedialitet kommer av betalingstjenesten '*Discord Nitro*', også kalt Nitro/Nitro 'Boosting'. Nitro er en tjeneste som tilbyr utvidelser til brukernes ulike formål blant annet ved å tilby tjenester som rom til å ha flere emojier, forbedret lyd kvalitet, server bannere, høyere opplastningsgrenser og bedre strømmekvalitet. Dette skaper en rekke forestillinger til Discords brukere og hvorfor og hvordan disse tilbydde funksjonene skulle ha en nytte. Blant disse forestillingene ser designskriptet for seg brukerne som interesserte i de kosmetiske og praktiske utvidelsene, som å kunne ha bedre lyd kvalitet når en kommuniserer med andre, eller ha bedre strømmekvalitet om en velger å dele skjermen sin for å spille et spill. Det kommer frem fra 'Latvian' at Nitro Boosting er en måte for brukere som har noen kroner ekstra å vise at de 'bryr' seg om serveren, samtidig som vedkommende kan ønske å profilere seg som 'boostere'. Han forteller at sistnevnte kan gjøres gjennom animert emojier og profilbilder. Dette tilsier et brukerskript som forutsetter at tjenesten gir visse privilegier mot betaling, og virker til å være overens med designskriptets intensjon.

Biocca & Harms (2002) forteller at «(...) *the informational content of the message is of secondary importance to the emotional, relational content that is being transmitted*» (Biocca & Harms, 2002; Ijsselsteijn et al., 2003, s. 4). Slikt sett vil forståelsen av designskriptet være i forhandling med brukerskriptets ønsker til hva brukerne forestiller seg skal være den faktiske bruken av tjenesten. Dette innleder også et samarbeidsaspekt ved forhandlingen av disse to skriptene.

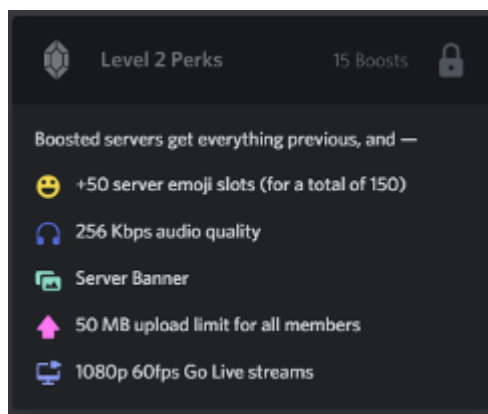


Fig. 1. Figuren fremstiller en liste over goder som en Discord server kan tilegne seg dersom den har nok brukere som tilegner den en boost. Illustrert vises det at oppnåelsen av nivå 2 vil gi serveren +50 emojier, bedre lyd kvalitet på samtaler, egendefinerte serverbannere, større opplastningsmuligheter, og HD-strømmings muligheter. På dette tidspunktet hadde serveren 14/15 brukere som aktivt boostet serveren, hvor 15 var nødvendig for å nå nivå 2.

Inskripsjonen av Discord forteller at dersom flere samarbeider for å oppnå det neste nivået vil både booster og serveren bli belønnet med goder. De-skripsjonen av brukeren er forholdsvis det samme, men utfallet til tross for å individuelt følge skriptets instruks ble i figur 1 ikke belønnet. Designskriptet kan dermed forestille seg at brukeren vil følge skriptet individuelt, men ettersom det kreves stadig flere boostere for å oppnå de neste nivåene, kan designskriptet ønske at brukeren overtaler eller 'gifter' boosts til andre deltakere. Dette vektlegger forhandlingen mellom design- og brukerskriptene og forteller at samarbeidet mellom deltakerne på en server må klaffe, for at en gruppes server skal kunne nå sitt 'fulle' potensiale.

4.5. 'Bot'

En robot forkortet 'bot' er en ikke-menneskelig aktør som utgjør en eller flere nyttefunksjoner. Samfunnsmessig er roboter i økende grad blitt integrale deler av hverdagens våre (Pajarinen et al., 2015; Ask & Søråa, 2021), blant annet for å sette sammen bilder, for å kjøre anti-virus på datamaskinen, eller som personlige assistenter typ 'Alexa', 'Siri' eller Microsofts 'Clippy' (Warren, 2019). De tre sistnevnte er eksempler på digitaliserte forestillinger av en menneskelig assistent eller sekretær (Dara, 2019), og kan gjennom dets funksjoner betraktes som en 'majordomus' som tar ansvaret for å kommunisere og/eller organisere på vegne av en bruker.

Nelly (2020) forteller at bot'er har kommet for å bli og at de utvikles for å være sentrale både for Discords funksjoner, men også for at de skal kunne utvikle seg i 'økosystemet' sammen med brukerne (Nelly, 2020). Dette fremstiller en situasjon hvor Discord som plattform satser på bot'ers utvikling og fremvekst, og at designskriptet rundt bot'er er å sørge for at brukerne ønsker å benytte seg disse. Det finnes mange bot'er, men til dette delkapitlet skal jeg ta for meg de to bot'ene 'mee6' og 'Apollo' – to bot'er som benyttes til organisering, men som har ulike funksjoner og tiltenkte designskript og brukerskript.

Taylor (2009) viser til 'CTRaidAssist' (CTRA) i hennes artikkel *The assemblages of Play* (2009) som en bot brukt til kommunikasjon og organisering. Bot'ens rolle defineres gjennom å håndtere kommunikasjonen relatert til hva et boss-monster gjør, og følgende hva spillerne må gjøre for å kontre bossens handling (Taylor, 2009). Sentralt for studien viser hun til relasjonen dette har mellom bot og bruker, og mener at samhandlingen mellom disse skaper måten vi anser og omgår teknologien (Giddings, 2007; Taylor, 2009). Dette er relevant for min studie ettersom forholdet mellom bot'er og brukere er sentralt i forståelsen av design- og brukerskript, og hva følgende av forhandlingen mellom de to skriptene kan vise seg å være.

Innledningsvis til den første bot'en jeg skal se på, viser Jiang et al (2019) til utfordringer ved å moderere Discordsamfunn og hvor bot'er tildeles en sentral rolle som moderatorer (Jiang et al., 2019). Kiene og Hill (2020) påpeker at grunnen til dette er 'disconnect' mellom brukerskriptet og designskriptet, som får følgene av at bot'er utvikles som brukerløsninger til problemene (Kiene og Hill, 2020). Presentert med dette settes lyset på skriptenes mislykkede samhandling, hvor brukerens forventninger til designskriptet ikke har tillatt for den eller de ønskede moderasjonsfunksjonene.

Brukernes forestillinger til modereringsmulighetene av Discord var ifølge studien tilnærmet like tidligere erfaringer fra tilsvarende kommunikasjonsplattformer (Kiene og Hill, 2020), her eksemplifisert gjennom nettstedet Reddit. Konsekvent med at brukernes forestillinger ikke ble innfridd, så begynte utviklingen av egendefinerte bot'er å ta over enkelte roller som tidligere var utført av menneskelige deltakere. Bot'en 'mee6' kan anses som å være en brukerskapt respons til en (foreløpig) manglende omstilling i Discords designskript, hvor dens mest prominente funksjon er å imøtekomme, tildele roller til, og moderere 'net troll' (mee6.xyz, 2021). Dette forteller at brukerne ønsker en delvis organiserende bot gjennom dens tildeling av roller, samtidig som en moderator for net troll og annet rusk. Det forteller også at brukerne, 'gamerne', tar oppførsel som trolling og andre brudd på overordnede retningslinjer på alvor, og at ønsket om å holde Discord rent og pent fremstår som viktig.

Sistnevnte er en gjenganger i intervjuene hvor blant annet 'Sabotage' forteller at «(...) *there is no filter on Discord. Of course, you could report this to an admin and have them regulate things. Whoever creates the channel(s) has to also take the responsibility to moderate them to make sure there isn't any unacceptable behaviour going on*» - 'Sabotage'. Han viser til Discords skript som ved et manglende filter ikke filtrerer ut ord, uttrykk eller muligheten for å skape et skript som forhindrer spredningen av enkelte ord eller til og med mediainnhold. Ettersom det per dags dato ikke er utviklet som en direkte funksjon til Discord, anvendes bot'er for å fylle denne etterspørselen.

En annen kjent bot, og en som benyttes utelukkende for å organisere enn for å moderere, er Discord bot'en 'Apollo' (apollo.fyi, 2021). Bot'en ble svært nylig tatt i bruk hos *War of Rights*-gruppen som den primære måten å organisere deres felles spillaktiviteter på. Før bot'ens introduksjon til gruppen var deltakelse preget av 'third-party' programmer som 'strawpoll' og Google sheets – hvor deltakeren måtte klikke seg gjennom noen linker og nettsider for å merke at spilleren var interessert i å delta. Fra personlig bruk og tilhørighet til tilsvarende grupper over lengre tid, ble jeg umiddelbart forelsket i potensialet til 'Apollo'-bot'en, da andre løsninger nå virker utdaterte og unødvendig kompliserte. Hva dette forteller er at Apollos fremvekst trolig har kommet som et resultat av spillentusiaster eller hobbyinteresserte sine ønsker om en streamlined tilnærming til organisering. Bot'ens designskript kan best beskrives som 'for brukere, av brukere' ettersom design- og brukerskriptene går hånd i hanske.

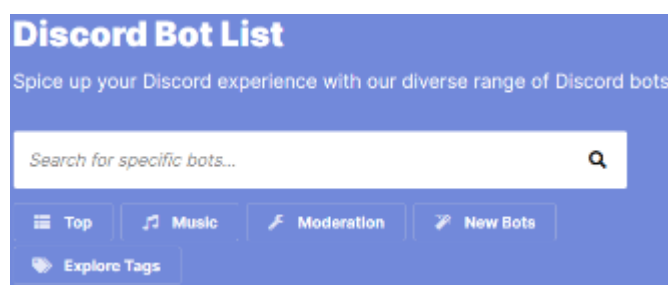


Fig. 2. Skjermbildet hentet 20.04.2021 fra <https://top.gg/> er en nettside som tillater en serveradministrator å finne og laste ned bot'er basert på ulike søkekriterier som 'musikk', 'moderering', 'nyheter' og annet.

Nettsiden som skjermbildet (fig. 2) er hentet fra inneholder et stort antall bot'er som hver har sine ulike design- og brukerskript. Utviklingen og den populære bruken av nettsiden og bot'er generelt peker tilbake til Nelly (2020) om økosystemet om brukere og bot'er. Dette legger interessant opp til spørsmål som gjelder Discords designskript, og hvor vidt det er ønskelig at Discord fortsetter å støtte de brukerskaptene bot'ene, fremfor å skape egne. Uansett tilfelle er 'økosystemet' et tegn på den pågående forhandlingen mellom bot'er og mennesker.

4.6. Identitet

Internett-anonymitet er et fenomen som over tid har fått større betydning, hvor Hoang og Pishva (2014) viser til nettleseren Tor, 'Virtual Private Networks' (VPN), inkognito tab'en i Google Chrome og proxier for søk og lagring (Hoang og Pishva, 2014; Sardá et al., 2019), som populære midler for nettbrukere å unngå å dele informasjon om verken seg selv eller sin aktivitet på nett.

Gjennom Discords designskript blir vi fortalt at brukerne forventes å opprette sin egen profil, slik at den kan brukes for å kommunisere og sosialisere med andre brukere. Designet tilrettelegger for brukere å være anonyme, ved at det ikke kommer frem personlig informasjon eller andre opplysninger tilknyttet ens faktiske selv. Designskriptet forventer dermed at brukeren oppretter sin profil etter et ønske om å være anonym, eller ved å villig dele personlig informasjon. Som en teknisk tilretteleggelse for dette, så vil profilen være preget av fri tekst, slik at brukeren ikke er begrenset av 'drop-down menyer' med forhåndsdefinerte valg. Latvian' forteller at disse tilretteleggelsene tillater brukeren å starte fra 'scratch' med sosiale relasjoner, og gi et nytt inntrykk for hvem de ønsker å bli sett som. Elementene av en brukerprofil er brukerdefinerte og valgfrie, og er bestående av et profilbilde, brukernavn og en tekst tilknyttet profilen sin for andre å se. Ved tilretteleggelsene fra Discords side, og som Jiang et al (2019) påpeker, er det tydelig at skriptet forestiller seg at brukerne ønsker en anonym tilnærming til kommunikasjon på Discord (Jiang et al., 2019). Anonymitet fremstår for min forskningsinformanter som hva 'MacAdder' kaller et sikkerhetsnett, og er noe informantene forteller om som en 'trygghet' ved å kunne være hvem en ønsker å fremstå som.

Sentralt for identitet står muligheten til selv-representasjon som Rettberg (2014) viser til som måten andre fortolker oss på - gjennom måten vi gir uttrykk for oss selv. Dette vil være fortrolig med Discords designskript da det forestiller seg at brukerne ønsker muligheter for selv-representasjon, noe som står sterkt hos plattformens anonymitetsaspekt, og muligheter for opprettelsen og egendefineringen av en brukerprofil.

Ren et al (2007) forteller at det forventes at de andre anonyme medlemmene i en gruppe oppfører seg overens med interessene og holdningene tilknyttet gruppen, og at deres selv-representasjoner gjenspeiler disse forventningene. Dette fremstår som en representasjon gjennom brukerdefineringen av brukerprofiler på Discord. «(...) *like a relationship with friends, they (brukere) are anxious about sharing information about themselves, however they seem to be able to do that here because they 'need' to share it*» - 'Randy'. 'Randy' påpeker tilretteleggelsene både gjennom brukerskriptet og plattformens designskript, som tillatende for deltakere å dele meninger, inntrykk, referanser og dele seg selv. Han avslutter ved å si at brukerne har et 'behov' for å gjøre dette. Discords designskript kan gjennom dette skape en forestilling om at brukeren ønsker å delta sosialt, og å kunne relatere til andre brukere gjennom blant annet å dele interesser, inntrykk og meninger. Ved at brukerne deler sine faktiske identiteter gjennom et anonymt 'slør', kan det påpekes at deltakelse og sosial omgang med andre anonyme brukere leder til en gradvis og delvis de-anonymisering av brukeren (Jiang et al., 2019).

Her vises de-anonymisering til som en prosess hvor de anonyme deltakerne over tid 'visker' ut skillene mellom de virtuelle og anonyme identitetene, og den faktisk virkelige identiteten til brukeren (Jiang et al., 2019). 'Sabotage' bemerker at en slik prosess vil lede til at deltakere blir mer tilknyttet, og at de blir nærere venner. 'Latvian', 'Sabotage' og 'MacAdder' forteller at de har gode vennskap på nett til tross for ikke å fysisk ha møtt vedkommende, og at de har delt personlig informasjon med disse. Slike sosiale relasjoner er forestilt fra designskriptets side, gjennom at brukere skaper samfunn, sosiale bånd og samles om felles interesser.

Hva har skriptet fortalt? / Ved å analysere Discords skript på tvers av kategoriene tid, rom, multimedialitet, bot'er og identitet, har dette gitt en dypere forståelse for hva skriptets hensikt er. Fra skriptanalysen kommer produsentens forventninger til brukerne frem gjennom tilretteleggelser og fremlegg i form av teknologien – som produsenten forventer kan være av nytte for brukerne. Samtidig skaper produsenten en forestilling om brukerne, på tvers av designskriptet også dets forestilte bruk. Denne forestillingen om brukerne er samtidig med på å trekke frem den sentrale bruken om 'brukerskript' – hvor brukerne gjennom anti-program og forhandlinger av teknologien kan skape sine egne forutsetninger og bruksmønstre til og rundt teknologien. Dette presenterer en sentral innledning for den videre analysen, hvor jeg til det følgende kapitlet vil se på hvordan Discord blir domestisert av brukerne, gjennom blant annet, brukerskript og det brukerfokuserede perspektivet.

5. Domestiseringen og bruken av Discord

Til dette kapitlet skal jeg ta for meg Silverstones (1992) domestiseringsprosess som analytisk tilnærming til domestiseringen og bruken av Discord. Dette skal gjøres gjennom å se på domestiseringsprosessens fire faser – *Appropriation, Objectification, Incorporation og Conversion*. Dette gjøres av den hensikt å skape en tydelig ramme over domestiseringens analytiske funn samt for å kategorisere funnene på tvers av domestiseringsfasene. Kapitlet vil ta utgangspunkt i de fem kategoriene tidligere sett i skriptanalysen, som en oppfølging til å 'svare' på funnene fra skriptanalysen. Til dette formålet vil jeg benytte meg av funnene fra de kvalitative intervjuene, samt anvende relevante teorier og begreper for å bedre forstå og besvare fenomenene som dukker opp underveis.

5.1. Kommunikasjon og organisasjon på tvers av tid

Videospill er ofte en sosial affære hvor spillentusiasten til tider må forholde seg til andre deltakere så vel som egne tidsskjema. Til dette delkapitlet skal jeg derfor undersøke kommunikasjon og organisering på tvers av tid for å vise til hvordan brukerne domestiserer Discord gjennom deres bruk og tilknytning til et nettsamfunn. For å gjøre dette skal jeg ta utgangspunkt i Discords 'notifikasjoner' sett fra kapittel 4.

Appropriation/ Som en tidligere leder i hans spillgruppe har 'Randy' et nært forhold til Discords notifikasjoner og deres bruk. Han forteller at hans utgangspunkt for bruken og mottakelsen av informasjon gjennom notifikasjoner var for å i hovedsak organisere medlemmene i spillgruppen. Nåværende leder 'Sabotage' forteller at notifikasjonene fikk sin plass ettersom deres funksjon tillot for massekommunikasjon, både blant alle gruppens medlemmer, og tillot for utsendelser av meldinger til enkelte grupper/'roller'.

'Signet' forteller at notifikasjonene i sterk kontrast til tidligere kommunikasjon mellom spillere på slutten av 80-tallet som nå er en oversiktlig, rask og brukervennlig handling. Han utdyper sistnevnte ved å fortelle om en tidligere, mer 'formell' tilnærming til videreformidlingen av informasjon til ulike medlemmer, gjennom hva han kaller 'tradisjonelle' foruminnlegg og 'announcement boards'/oppslagstavler. Tilgangen til disse var gjerne begrenset på grunn av teknologien og på grunn av et forholdsmessig høyt brukergrensesnitt, som han forteller bestod av å koble seg til internett, for så å navigere seg rundt en nettside for å se om det var en ny notifikasjon som lederen hadde lagt ut. Han forteller spøkende at tekstmeldinger via e-post og senere mobiltelefonen var å foretrekke fremfor denne arbeidsomme prosessen.

Han forteller at Discord har strømlinjet mulighetene til kommunikasjon, blant annet ved at notifikasjonene er del av plattformen, at teknologien har utviklet seg, og at meldingene kan både sendes og mottas nesten umiddelbart.

En annen overgang til Discord kommer blant informantene av å tidligere ha brukt tjenester som 'Xbox Live' for å kommunisere og organisere med venner og andre spillere. 'Sabotage' og 'MacAdder' forteller at det ikke var uvanlig å kombinere andre kommunikasjonsmetoder på tvers av deltakelse gjennom Xbox Live, slik som å bruke andre plattformer som Steam. De forteller på lik linje med 'Signet' at kommunikasjonen ikke var streamline nok, og måtte ty til å både benytte tale-mulighetene gjennom Xbox Live (og veldig begrensede tekst-funksjoner) og tekst-mulighetene gjennom Steam på sine datamaskiner, samtidig. De, blant andre informanter, forteller at samlingen, optimaliseringen og streamliningen av kommunikasjonsformene som tale og tekst m.m var sentrale for deres ønske om å bruke Discord, og for å bruke Discord til mer enn bare ren kommunikasjon. 'Hogg' forteller at hans spillgruppe gikk over til å bruke Discord ettersom funksjonene var mer tilrettet gruppens ønsker og behov, og var grunnene til at han blant andre valgte å ta i bruk og være blivende på Discord.

Objectification/ Ved at brukerne anvender teknologien vil også forholdet mellom bruker og teknologi bli preget av artefakten som et potensielt nytteobjekt, for 'MacAdder' har Discord blitt en hverdagsrutine: *«I would wake up, hop on my PC, check Discord; notifications, messages, check through different channels to see if any new posts have been made, if there are any new memes. It's very much a 'check-in app' or a sort of 'background indirectly active app'»* - 'MacAdder'. 'MacAdder' og 'Latvian' forteller at deres daglige morgenrutiner består av å reise seg opp fra sin seng, for så å sjekke Discord for oppdateringer og meldinger som et av deres første gjøremål om dagen. 'Candy' forteller at dette er viktig for å holde seg oppdatert på nye innlegg, meldinger, notifikasjoner, på lik måte som en åpner datamaskinen for å lese e-Post enten privat eller profesjonelt. Prosessen med å rutinert oppdatere seg på Discord viser Silverstone (1992) til som at artefakten har etablert seg hos informantene som nyttegjenstander og har en 'plass' i hjemmet, ved at brukeren beveger seg til datamaskinen sin for å bruke artefakten (Silverstone, 1992; Martinez & Olsson, 2020). Bruken av Discord fremstår gjennom 'MacAdder' og 'Latvian' som et tegn på et samhold på tvers av tid, ved at brukere oppdaterer seg på beskjerer eventuelt notifikasjoner om morgenen. 'Kilt' forteller at han ofte holder kontakten med venner som har en annen døgnrytme eller som befinner seg på andre siden av kloden, gjennom denne bruken av Discord. 'Latvian' forteller at det er moro å se hva medlemmer i hans gruppe har delt fra kvelden før, eller i løpet av natten.

Riemer et al (2009) viser til denne praksisen som verdi- og innholdsskapende for et samfunn gjennom å skape dialog mellom medlemmene. Han påpeker at *social tagging* gjennom beskjeder og direkte koblinger til andre deltakere «(...) can be used to promote content-related group awareness» (Riemer et al., 2009, s. 185:5). Dette skaper en dynamikk mellom brukerne på tvers av tid, som Martinez & Olsson (2020) viser til som et resultat av at teknologien har en betydning for et sosialt samfunn (Martinez & Olsson, 2020), ettersom flere av Discords brukere kollektivt bruker teknologien for å kommunisere og organisere. Richter og Koch (2008) viser til dette som en '*collaborative practice*' som en samhandling av brukere som skaper innhold gjennom deltakelse, og fremveksten av brukerskap innhold som en driver av brukerdeltakelse (Richter og Koch, 2008; Riemer et al., 2009).

Incorporation/ Denne brukerdeltakelsen kommer frem blant informantene som en viktig del av de sosiale relasjonene som brukerne har til hverandre. Som 'MacAdder' nevnte, uttalte han at Discord ofte føltes som en 'bakgrunnsapp' fremfor noe han konstant brukte og som tok oppmerksomheten hans, som et spill eller annen aktivitet som krever konsentrasjon. Flere av medlemmene, blant andre 'Candy' forteller at de også betrakter Discord som en bakgrunnsapp, hvor han forteller at «*Well, for me Discord is a background app and it just does it better for me in that way, where I can check if I have any pings or notifications from people from time to time, without too much hassle of having to constantly pay attention*» - 'Candy'. Dette kan minne om hvordan mange velger å bruke andre sosiale apper som Facebook og Reddit, hvor mulighetene for å aktivt bruke de er der, men hvor som regel kommunikasjonen skjer gjennom at brukerne kommuniserer i 'tur' med hverandre etter å motta en notifikasjon. Som ved 'MacAdders' og 'Candys' bruk av Discord, viser Leino et al (2012) til kommunikasjonen som *asynkron*, hvor kommunikasjonen kjennetegnes ved en opphøring av tid (Leino et al., 2012; Skaathun, 2019).

Dette er av en sentral betydning for Discords tilhørighet i brukernes rutiner, og som dens nytte som en muliggjør av kommunikasjon og organisering på tvers av tid. Ifølge Silverstone (1994) vil objectification «*reveal itself in display and in turn reveals the classificatory principles that inform a household's sense of itself and its place in the world*» (Silverstone, 1994, s. 127; Martinez & Olsson, 2020, s. 483:4). Dette betyr at Discord som å være en 'bakgrunnsapp' vil i forhold til de andre deltakerne ha den samme forståelsen av å være noe en 'bare sjekker' av og til.

'Hogg' forteller at han benytter seg av Discords mobile app til å oppdatere seg på arbeid om hva som skjer og om han har mottatt noen notifikasjoner. Han viser til hans bruk som å sende og motta beskjeder sosialt, men også som en måte å hjelpe å organisere gruppen sammen med hans underoffiserer, som også bruker Discord til det samme formålet. Forhandlingen mellom brukerne og teknologien viser gjennom *incorporation* at det vokser frem en felles forståelse av bruk av artefakten. Blant disse felles praksisene og forståelsene av Discord, kan vi se tilbake til Designet og hva designskriptet forteller. Fra designet vet vi at notifikasjonene flytter fokuset til brukeren mot Discord, gjennom dets visuelle ikon og auditive 'ping'. 'MacAdder' forteller at «*I tend to turn off certain mentions and pings since it's so annoying with my phone going off all the time, and if people keep posting random stuff just to ping everyone I'll just mute that for a while and check back later, but it's nice still*» - 'MacAdder'. Både 'MacAdder' og 'Moneo' forteller at de velger å gjøre enkelte notifikasjoner lydløse dersom de blir for overveldende, noe som viser til en forhandling i brukerskriptet.

Forhandlingen er at teknologien gjøres lydløs ettersom den blir forstyrrende, som samtidig forteller at budskapet fra avsenderen som er gjort lydløs ikke vil komme like lett frem. Som 'MacAdder' påpeker i slutten av sitatet så velger han heller å sjekke inn etter en stund, da han heller kan være selektiv og bla gjennom beskjedene som er relevante for han, snarere å bli bombardert med potensielt uønskede og irrelevante notifikasjoner.

Fra dette har det vokst frem en praksis hos brukerne i Discord-gruppene som det er mulig å se hos 'Hogg', hvor han forteller at «*(...) sometimes I'd have to '@' people or ping people when asking messages that are linked directly to them (...)*» - 'Hogg'. Denne praksisen fremstår som gjeldende for svært mange grupper og ulike servere på tvers av mine egne erfaringer, men forteller om en felles forståelse for hvordan brukerne ønsker at andre brukere tar i bruk notifikasjoner. Som en langvarig spøk bestemte flere av medlemmene i *Holdfast*-gruppen seg for å 'pinge' 'Sabotage' over og over igjen til ulike tider med meningsløse beskjeder og memes. Han fortalte at han til slutt sa seg nødt til å stenge av sine mottakelser notifikasjonene til hans server, men har trolig åpnet for å motta varsler igjen. I den motsatte enden vil det ikke være noe hinder for at en leder eller organisator skulle kunne pinge en gruppes medlemmer konstant, for å få et høyere antall deltakelse til en spillaktivitet. 'Harper' forteller at ledelsen i hans gruppe kun velger å benytte seg av notifikasjoner som en måte for å dele relevant informasjon til dets medlemmer, ettersom det å konstant bruke notifikasjoner vil kunne oppleves som 'mas' eller et press for å delta. Gjennom å ha inkorporert Discord med notifikasjoner som eksempel, er det dermed mulig å se hvordan den sosiale konstruksjonen av brukerskript er med på å forhandle frem hvordan teknologien er domestisert.

Conversion/ Brukernes forhandling av teknologien som vi har sett, er en viktig del av forståelsen for hvordan den domestiseres. Relatert til *conversion*-fasen av domestiseringsprosessen vil det være vesentlig å se på hvordan brukerne gir uttrykk for deres bruk av plattformen, Monsen (2014) viser til *conversion*-fasen ved eksempel som hvor en som er interessert i solcellepaneler vil bruke solcellepaneler for å vise at dette er noe vedkommende er interessert i (Monsen, 2014). Både 'MacAdder' og 'Hogg' bruker Discords mobile app for å sosialisere og motta/sendte notifikasjoner fra eller til andre brukere, samtidig som de er på arbeid. Fra min egen erfaring har jeg tatt i bruk Discord for å oppdatere meg på andres direkte henvendelser til meg, så vel som å holde meg oppdatert på hva de andre deltakerne gjør. I løpet av arbeidspausene ville jeg ofte fortelle min kollega at jeg 'bare skulle sjekke Discord', som en måte å si at jeg oppdaterte meg på mine nettvenners aktivitet. Aalen (2015) viser til fenomenet om å sjekke inn på sosiale medier under arbeidstiden som *cyberloafing* (Aalen, 2015), og er en typisk handling for brukere av sosiale medier som Facebook, Instagram (Beri og Anand, 2020) og Discord.

5.2. Kommunikasjon og organisasjon på tvers av rom

Spillentusiaster samles gjerne om organiserte aktiviteter hvor lagarbeid er en sentral del for både opplevelsen og deltakelsen. Til dette formålet kreves kanaler og rom som deltakerne kan samle og organisere seg i, samtidig som disse tillater for kommunikasjon gjennom tekst og tale. Fra tillatelsene av skriptet vil rommene være preget av brukerkonfigurering – stiler, estetisk utforming og hensikt – som vokser frem som et resultat av brukernes ønsker til utformingen av kanalene og rommene. Til dette delkapitlet vil fokuset ligge ved Discords rom, for å se på hva de betyr for brukerne og hva de brukes til.

Appropriation/ Felles for informantene vil begge gruppene ta del i lagspill, som gjerne betyr at de behøver et sted å samle seg. Discord på tvers av dets design og designskript forestiller seg at dette også vil være blant Discords primære bruksområder. Ask (2011) viser til gamere å gjøre mer enn å bare spille, de er også sosiale (Ask, 2011). Av denne grunn utgjør Discords rom og kanaler, sett fra Martinez og Olsson (2020); en symbolsk og sosial ressurs, relaterende til approprieringen av [Discord som] teknologi (Martinez og Olsson, 2020). Skriptet ser for seg at symbolske handlinger (opprettelsen av rom, egendefineringen og gruppeidentitet tilknyttet disse m.m.) er noe som er viktig for spillentusiaster og deres bruk, men også en sosial ressurs på tvers av å snakke og kommunisere med andre deltakere.

'Sabotage' og 'Hogg' som lederne av sine grupper, forteller at mulighetene til å organisere og sosialisere gjennom rom og kanaler er enklere på tvers av streamlining av funksjoner. 'Kilt' påpeker at streamlining er et viktig poeng, men at brukerkonfigureringen av rommene er hva som gjør Discord attraktivt for spillgrupper og lagspillere. Han forteller «*I quite like the layout actually; it reminds me WhatsApp and Facebook Messenger a wee bit*» - 'Kilt'. Han fortsetter med å si at bruken og navigeringen av Discord føles intuitiv og familiær. Forestilt at brukerne har erfaringer også med andre sosiale media, vil dette kunne være en ledetråd i å forstå approprieringen av teknologien gjennom 'hvordan vi skal bruke det' og 'hva det er godt for'.

Objectification/ En servers rom og kanaler vil ofte definere og gi mening til både gruppen og serveren, ut fra rommene og kanalenes oppsett og brukerdefinering. Silverstone (1994) viser til teknologiens objektivisering gjennom «(...) *the physical dispositions of objects in the spatial environment of the home*» (Silverstone, 1994, s. 127; Martinez og Olsson, 2020, s. 483:4), hvor Discords rom og kanaler forstås som verdiskapende fra den utformingen og brukerdefineringen de mottar, gjennom brukerforhandlingene og brukernes ønsker til teknologien.

En sammenligning mellom spillgruppens Discordservere viser to ulike tilnærminger til hva kanaler og rom betyr for gruppene. *Holdfast*-gruppen vil være preget av en rekke stemme- og tekstrom som er representative av brukernes ulike interesser, samt enkelte kanaler og rom som er dedikerte til aktivitet rundt gruppens hovedspill og felles interesse – *Holdfast*. 'Sabotage' forteller at til tross for å samles om et felles spill, vil også brukerne uttrykke ønsket om å utføre andre aktiviteter. Han forteller at rom og kanaler avhengig av ønske fra brukerne, vil bli opprettet eller fjernet som et resultat av skiftende trender innad i gruppen. Serveren har også mer 'permanente' rom som 'animals' og 'news-and-politics' som eksempler på aktivitetskanaler som reflekterer brukernes ønsker til å kunne kommunisere om disse emnene. For gruppen består objektivisering av Discord som et dynamisk skifte, hvor rommene og kanalenes plassering og utforming dikteres av et kollektivt ønske om bruk. Gjennom tilretteleggelsene av plattformen forteller 'Latvian' at dette også er en prosess som gjøres hyppig, og er en enkel oppgave for en administrator å utføre.

Dette samspillet mellom designskriptet, brukergrensesnittet og brukerskriptet forklarer hvorfor også rommene og kanalene hos en Discordserver vil være flytende – dermed fortelle at gruppens 'sense of itself' (Silverstone, 1994) også er flytende. Dette 'sense of itself' som Silverstone (1994; Haddon, 2007) påpeker i forhold til *objectification*, vises i en mer konkret form hos den andre spillgruppen som har *War of Rights* som sin hovedinteresse.

Rommene og kanalene bærer sterke preg av en militærleir og en overordnet organisatorisk struktur, men som også har sosiale elementer som diskusjonsrom og rom for deling av bilder og video. Garcia et al (1999) viser til samholdsfølelser som et resultat av definisjonen som samfunnet tilegner seg selv (Garcia et al., 1999; Blanchard og Markus, 2004). Slik er det mulig å forstå gruppens domestisering av Discord gjennom kanaler og rom, som et ønske om å skape et mer tydelig fokusert samfunn.

Incorporation/ Den kanskje mest sentrale og mest betydningsfulle fasen av domestiseringsprosessen når det gjelder rom og kanaler, er hvordan brukerne inkorporerer teknologien på tvers av brukerskript og designskript. Hvis rommenes utforming gjennom objektifisering av de gav uttrykk for gruppenes 'sense of itself', vil hvordan bruken av rommene og kanalene kunne fortelle hva betydningen av disse er. Blant informantene fremstår kanaler og rom som 'bread and butter' for deres aktiviteter og bruk. Dette fremstår som en overordnet forståelse for gruppenes medlemmer – både for sosiale og organisatoriske muligheter og tilretteleggelser.

Det sosiale elementet ved inkorporeringen av Discords rom og kanaler er basert på et brukerskript som forteller at brukerne ønsker å være i stand til å kommunisere med andre deltakere via tekst eller tale. Hadde ikke dette være muliggjort fra designet, ville også plattformen i stor grad mistet sin hensikt. 'Harper' forteller at de sosiale elementene rundt Discord er viktige for å skape hva han og 'Hogg' forteller som 'healthy community'. Han forteller: *«We have what we just call 'side activities', these include playing games with other people, hanging out and just chit-chatting in one of the hangout-rooms. That's one of the things that are so important with every community. It would be awkward and strange if people meet up only to play War of Rights together, then leave - I don't think that would be a healthy and working environment»* - 'Harper'. Som 'Harper' forteller er sosial omgang sentralt for en gruppes trivsel, og forteller at disse 'side-aktivitetene' skjer i de ulike rommene som er tilrettelagt dette formålet. Fra objektiviseringsfasen av domestiseringen vil tilretteleggelsene for dette ha skjedd gjennom at det opprettes rom hvor deltakerne kan sosialisere fritt både gjennom stemme og tekst, samt at deltakerne kan fritt bevege seg mellom disse rommene etter eget ønske. *«The rooms and channels gives our regiment a way of organising itself without there having to be people directly involved; they go to their channels depending on their need and use them without there having to be someone moving them about using admin powers or otherwise»* - 'Harper'. Brukerskriptet forteller at autonomi blant brukerne er verdsatt da dette reduserer arbeidsmengden til administratorene ved å måtte flytte på brukerne, samtidig som det skaper en følelse av frihet for brukerne å kunne flytte seg rundt omkring.

Ofte vil medlemmenes sosiale aktiviteter være ulike, hvor noen medlemmer som spiller *Minecraft* vil befinne seg i et rom, og hvor noen andre som holder på med en quiz eller diskuterer en film eller serie befinner seg i et annet rom. Dette er mest gjeldende for tale-rom ettersom det ville vært upraktisk å snakke over hverandre, og om ulike emner. Når det kommer til tekstrom er disse som tidligere sett gjennom *objectification*-fasen av domestisering navngitte etter interesser som medlemmene kan ha, men hvor det også vil befinne seg 'general' rom som tillater for alle slags samtaleemner. 'Sabotage' forteller at til tross for at en teknisk sett kunne skrevet om alt i 'general' chat vil overflødige samtaler om et emne som bedre hadde passet i et annet rom, bli flyttet dit av en moderator, samt en liten påminner om at 'de ulike tekststrømmene er der av en grunn'. Dette fremstår som en løsning for at tekststrømmene skal holdes mer ryddige, ettersom det fort kan dukke opp flere timer med kommunikasjon mellom brukere.

Den organisatoriske siden ved inkorporeringen av Discord gjennom kommunikasjon og organisasjon på tvers av rom, fremstår todelt blant informantene avhengig av deres gruppes bruk av plattformen. Til den organisatoriske bruken skal jeg først se på hvordan *Holdfast*-gruppen bruker Discords rom og kanaler for å kommunisere og være organiserte samtidig som de tar del i en spillaktivitet i deres hovedspill. Deretter vil jeg gjøre rede for hvordan *War of Rights*-gruppen bruker sine rom og kanaler for å gjøre det samme.

Holdfast-gruppens medlemmer benytter seg som regel av opptil tre rom for deres organiserte spillaktiviteter. Dette skyldes gruppens interne organisering ved å bestå av tre ulike kompanier; infanteri, artilleri og en jegertropp. Spillerne fordeler seg på tre ulike Discordsrom, men som fremdeles havner under kanalen 'Holdfast' – 'Latvian' forteller at dette gjøres av den hensikt at kommandantene for de ulike kompaniene ikke skal overdøve hverandre under en pågående trefning. Dette gir en forståelse for at kommunikasjonen mellom brukerne (offiserer, underoffiserer og menige soldater) forgår over tale, og at kommunikasjonen til tider ikke må overdøves da den kan inneholde viktig informasjon. Ved å fordele spillerne på disse ulike kanalene vil brukerne tilhørende sitt kompani kun motta informasjon som er viktig for deres rolle på slagfeltet. Det er samtidig viktig at ikke det foregår for mye unødvendig snakk mellom deltakerne da offiserene og underoffiserene ofte må koordinere med hverandre. I ofte tilfeller vil kommunikasjonen under en spillaktivitet bli betinget av at en menig ber om 'PTS' (permission to speak) som en brukerforhandling om at en kun kan benytte stemmekanalen dersom en offiser eller underoffiser godtar PTS-forespørselen.

Observert er dette en typisk form for 'disiplin' som går igjen i de fleste regimenter og tilsvarende spillgrupper som omgår den samme typen spill. Dersom brukerne ikke følger denne regel kan vedkommende risikere å bli 'server-muted' – en straff som innebærer å ikke kunne bruke talefunksjonene på Discordsserveren frem til en moderator opphever straffen. Under spillaktiviteter vil derfor brukerne snarere bruke spillets in-game stemmefunksjon for å snakke smått blant seg selv, uten at dette skal forstyrre lederne i like stor grad. Gjennom at brukerne velger å bruke in-game chat fremfor Discord i enkelte tilfeller som beskrevet her, viser Latour (1990) til som et eksempel på et anti-program (Latour, 1990), hvor Discords skript ikke følges på grunn av en brukerforhandlet og inkorporert forestilling om artefakten.

I *War of Rights* gruppen foregår kommunikasjonen under en organisert spillaktivitet likt, hvor deltakerne samles i et designert talerom for å motta informasjon om hvilken spillserver som brukes, og hvilket passord som en må bruke for å få adgang. Samtidig vil også gruppene dele seg inn i en av to rom avhengig om en er del av infanteriet, eller om en er del av artilleri-kompaniet, begge med deres tilhørende offiserer og underoffiserer. Dette er derimot hvor likhetene ender. 'Hogg' forteller: *«War of Rights is a bit special as we don't use Discord that much, we just use it to organise and tell people what to do and to sort everything before the actual event, and sometimes during the events. We mostly use the in-game voice features of War of Rights to communicate, both between other officers and their regiments, but also as friendly banter between the individual soldiers and NCOs for whatever reason. We use Discord mainly between events when there are no formalities that would be better suited roleplay-wise to use in the in-game features»* - 'Hogg'. Relatert til rommene og kanalene på Discord ser vi at deres bruk, snarere mangel av bruk, kommer av brukernes ønsker til en dypere innlevelse i rollespillet. Dette forhandles frem gjennom å domestisere rom og kanaler som utelukkende organisatoriske og samlende, fremfor aktive. 'Signet' forteller at dette føles rart, men at innlevelsen samtidig føles langt mer realistisk enn dersom brukerne hadde valgt å bruke Discords talefunksjon.

Ønsket om innlevelse er både en forutsetning for, og en kollektiv forståelse for at brukerne velger å ikke anvende Discord til kommunikasjon både internt i gruppen, men også på tvers av andre grupper som de spilles sammen med. *«(...) it is actually forbidden to use Discord during battle - any third party software that is - talk application. So, Discord is only a backup solution»* - 'Moneo'. Som 'Moneo' viser til har brukerskriptet forhandlet frem en forestilling om at den innlevelsen som de ulike regimentene og deres medlemmer søker etter, kun er å finne dersom deltakerne velger å kun bruke spillets innebygde stemmefunksjon.

Dette kan ses til Halverson (2012) som gir uttrykk for '*participatory media spaces in which participants learn by performing*' (Halverson, 2012; Jung, 2020), hvor jeg ønsker å vise til et eksempel hvor uttrykket for ønsket om å fortsette å ikke ta i bruk Discord kommer til merke. Eksemplet stammer fra en nylig erfaring fra en spillkveld sammen med *War of Rights*-gruppen hvor regimentet hadde klart å snike seg rundt en fiende og lå i vente i en skog på at fienden skulle snu ryggen til. Ved at både det fiendtlige regimentet og vårt eget brukte spillets stemmefunksjoner (e.g., '*system of meaning that is shared by a social group*' (Goncu og Katsarou, 2000) som en samlet forståelse for ikke å bruke Discord), var det mulig å høre fiendens kommandoer og 'snikk-snakk' som de beveget seg forbi hvor vi lå på lur. Etter at de hadde passert måtte vår kommandant fysisk 'hviske' kommandoer til oss slik at vi kunne høre det, men lavt nok for ikke å nå fienden. Innlevelsen av dette kom av den kollektive forståelsen av situasjonen som Squire (2010) viser til som muligheten til 'problemløsning' gjennom deltakelse, og som Steinkhuehler et al (2012) forteller som felles atferdsmønstre som hjelper interaksjonen med andre deltakere (Goncu og Katsarou, 2000, Squire, 2010, Steinkhuehler et al., 2012; Jung, 2020).

Strauss (1993) viser til forhandlingen av teknologiens bruk [anti-program om Discords rom] som at kommer av en felles forståelse for bruk (Strauss, 1993; Sjøraa et al., 2021). Dette bevises gjennom deltakernes handlinger både gjennom å makro-organisatorisk komme til en enighet med de andre regimentene om ikke å bruke Discord, og mikro-organisatorisk blant gruppen selv. Giddings (2006) viser til denne forståelsen av bruk gjennom interrelasjonene mellom bruker og teknologi (Giddings, 2006; Taylor, 2009) som gjennom domestiseringen forteller at den samme innlevelsen ikke kan oppnås blant spillerne dersom deltakerne ikke velger å følge det forhandlede brukerskriptet.

Conversion/ *Conversion*-stadiet av domestiseringsprosessen kan ses i stor grad gjennom bruken av rommene og kanalene, samt hvordan disse er satt opp som et uttrykk for gruppens holdninger sett fra *incorporation* og *objectification* henholdsvis. Måten disse kan komme til uttrykk gjennom konversjonsfasen av domestiseringsprosessen er måten de uttrykkes til besøkende eller andre brukere av Discord som har tilgang til serveren. «*Not all members participate in all channels or interests, therefore we try to be as inclusive as we can, but of course this isn't possible considering the wide range of people that we do have*» - 'Latvian'. 'Latvians' utsagn referer tilbake til objektiviseringen av rom og kanaler som et uttrykk for gruppens verdier. På en annen side vil disse kunne bli ansett som verdier som gruppen forsøker å reflektere, og som forsøksvis forteller den besøkende eller et nytt medlem om gruppens identitet.

Dette er ifølge Preece (2000) vanlig for nettsamfunn å gjøre ettersom «*They need visitors to return and members to interact with others to maintain the community infrastructure (...)*» [s. 378:4], hvor Slater et al (2000) påpeker at dersom brukere føler tilhørighet eller en 'virtual co-presence' vil dette øke samholdsfølelsene til samfunnet (Preece, 2000, s. 378:4; Ren et al., 2007, Slater et al., 2000; Ren et al., 2007). Dette kan ses på som den drivende faktoren for at nettsamfunnene, gjennom forhandlinger med brukerskriptene, skal gradvis utvikle interessene sine slik at disse kan bedre representeres ovenfor potensielle medlemmer av deres gruppe.

5.3. Multimedialitet

Til dette delkapitlet vil jeg undersøke hvordan *Discord Nitro* domestiseres gjennom brukernes ønsker og behov til tjenesten, og hvordan Discord som en multimodal plattform anvendes for å skape uttrykk for frigjørelse etter forestillingene om spillentusiaster. Sentralt for plattformens multimodalitet står brukerstyringen, konnektiviteten med andre Discordservere og brukerengasjement. Disse vil ses på gjennom domestiseringsteoriens fire faser, for å se hvordan teknologien er integrert hos brukerne, og hva dette forteller om brukerskriptet.

Appropriation/ 'Gamere' har alltid søkt etter friheten til å uttrykke seg selv gjennom de stadig utviklende digitale løsningene og tilretteleggingene for underholdning. Spilker (2005) viser til Internettets tidlige faser som et 'løfte' om denne digitale friheten til å gi uttrykk for en selv (Spilker, 2005) – kanskje noe som nå er idyllisert av spillentusiaster og andre interessegrupper som benytter seg av internett og dets muligheter? Approprieringen av Discord er likevel fremtredende som det informantene gir uttrykk for å være en 'fritidsklubb', og velger av den grunn å ta i bruk plattformen, og dets multimodale tilretteleggelser basert på deres ønsker til å kunne påvirke og engasjere seg i mediet – *brukerstyring* (Hannemyr et al., 2015). Ved siden av dette står tjenesten *Nitro* som en utvidelse av de multimodale uttrykkene som Discord tillater for.

Nitro fremstår i seg selv som en tjeneste som tilbyr kvalitative oppgraderinger som kan være til nytte for estetiske og praktiske grunner som delingen av animerte emoji'er, bredere mulighet for å tilpasse ens profil, og forbedrede muligheter til å laste opp og dele filer med andre (Hearn, 2021). Bruksområdet kan både være individuelt og kollektivt avhengig av hvilken versjon av Nitro en velger å tilegne seg.

Brukerne vil ikke alltid ønske å tildele en server en 'boost' om ikke relasjonene mellom individet og serveren ikke står sterkt nok, eller at dette har en nytte. Et (også billigere) alternativ er å kjøpe Nitro Classic som utelukker server boosten, men som fremdeles gir individuelle goder som animerte profilbilder og emojis, og opplastnings og fildelingsmuligheter. Approprieringsfasen viser her til Nitro som en forhandling mellom designskriptet og brukerskriptet om hvordan teknologien kan tas i bruk og hvilken nytte den har. Emojier skiller seg ut som å være den mest interessante delen for informantene når det snakkes om Nitro. Dette kommer av som Jenkins et al (2012) viser til at kulturelle symboler og referanser som 'memes' eller 'emojier' er sosialt viktige deler i kommunikasjon på tvers av sosiale media (Jenkins et al, 2012; Ask og Abidin, 2018). Ved at artefaktene er tilpasset brukerne og deres verdier (Schutz, 1962; 1970; Chee et al., 2006) vil dette skape et forsterket ønske om å tilegne seg Nitro.

Objectification/ De kulturelle verdiene som Nitro kan ha, presenterer seg for brukerne i approprieringsfasen som en potensielt verdiskapende teknologi, og gir uttrykk for potensialet til forsterkelsen av samfunn og styrke bånd innad i gruppen. Objektiviseringen av Nitro vil dermed vise til hvordan brukerne forhandler om teknologiens designskript til å ha en nytte for brukerne. Forventningene fra dette er at dersom brukerne forhandler seg frem til Nitro som et nyttig produkt, vil også dets objektivisering bli synliggjort gjennom Discords serverens design og utvidelser. Brukerstyringen (Hannemyr et al., 2015) som tilegnes gjennom Discords multimodalitet kan også ses gjennom Nitro og hva det forteller om brukernes forventninger til teknologien og plattformen.

Dersom dette på en annen side ikke tas opp gjennom approprieringsfasen, vil heller ikke Nitro utgjøre en betydning for gruppen, da brukerforhandlingen av skriptet ikke tilsier at Nitro har en nytte for deres bruk, heller ikke en kollektiv bruk for serveren. Dette kommer av objektiviseringen av teknologien hvor «(...) *placing of ICTs also occur in any social environment that brings them to use*» (Martinez og Olsson, 2020, s. 483:4). Slikt sett vil det være aktuelt å utforske den kollektive og sosiale bruken rundt Nitro som del av objektiviseringsfasen. Kollektiv bruk av Nitro sikter til det som ble utforsket i designskriptet i løpet av kapittel 4 – hvor et antall medlemmer må 'booste' serveren for at dette skal ha en påvirkning på serveren. Som visualisert i fig. 1 måtte 15 medlemmer samarbeide om å 'booste' serveren for å tilegne serveren godene fra 'Nivå 2' - det neste nivået, men hvor dette ikke ble oppnådd. Til tross for at 'målet' ikke ble nådd, forteller likevel dette at det kollektive brukerskriptet ser for seg at Nitro kan ha en verdi og nytte for gruppen.

Gjennom at Nitro indirekte påpeker at det 'bare behøves én boost mer' forestiller designskriptet seg at dette potensielt tiltrekker andre medlemmer til å booste for å nå målet. Dette ønsket vil forsterkes dersom brukerskriptet forholdsvis forestiller seg at boosten er verdt kostnaden ved å tilegne seg den. Kahne et al (2013) viser til at nettbasert deltakelse inkludert gaming er med på å fremme kollektive handlinger, noe som Williams et al (2006; Martin og Steinkhuehler, 2010) påpeker at kommer av gaming som ofte handler om et samarbeid mellom spillere (Kahne et al, 2013, Williams et al., 2006; Martin og Steinkhuehler, 2010; Jung 2020). Fra dette kan en trekke forståelsen om at deltakerne på tvers av samarbeid og relasjonsskapende handlinger med de andre deltakerne, vil også kunne bli gitt et insentiv til å være den som hjelper gruppen i mål med 'den siste boosten'.

Incorporation/ Domestiseringen av Nitro har vist seg så langt å være basert på fortolkninger om situasjoner som forteller *hvis* og *dersom* Nitro tas i bruk av brukerne, men hvilken nytte har Nitro ved å inkorporere den i en spillgruppe? *«I don't think it's an important aspect, but I think it's an aspect that helps keep people in the group. If a person joins and he sees there are custom banners and emblems and stuff he will be more inclined to stay because he thinks we are more organised and closely knit as there are people willing to invest in Discord Nitro to allow for the customisability»* - 'Latvian'.

Fra 'Latvians' side forestilles brukerskriptet som at Nitro har en mer estetisk funksjon enn praktisk, og at Nitro snarere vil gi nytte fra dens estetiske utvidelser. Brukerskriptet og gruppens forhandling om Nitro viser seg å skape en forestilling til andre brukere av Discord som et resultat av dette – som ser for seg at andre brukere også vil være mer opptatt av det estetiske slik som animerte og 'blinkende' emojier og egendefinerte bannere etc. Men hvorfor later det til at ikke de praktiske utvidelsene er attraktive for brukerne?

Det kommer gjennomgående frem fra informantene at de generelle kvalitetene fra plattformen som lyd, opplastningsmuligheter etc., er gode nok til deres bruk og at de simpelthen ikke ønsker eller behøver tekniske oppgraderinger. *«I've never felt the need to get Nitro or anything, even without it we've got custom emojis, banners and other custom assets (...)*» - 'Hogg'. 'Hogg' konstaterer denne forestillingen om Nitros inkorporering, hvor plattformen gjør 'nok' ved å være en samlende plattform for deltakerne. *«(...) there are many alternatives instead of pushing everything on Discord»* - 'Hogg'.

Dette viser han til som brukernes muligheter til å dele lenker og referere til eksterne artefakter og medieinnhold, hvor det ikke behøves å tilegne seg Nitro. 'Moneo' viser til brukerstyringen som en viktig del av brukernes opplevelse og samhold i nettsamfunnet. Han og 'Sabotage' forteller at gjennom Discords muligheter til *krysslenking og referanser* (Hannemyr et al., 2015) gir et sterkere samhold på tvers av ulike Discordsamfunn. Dette har som formål for gruppene å ha en rask og enkel tilgang til hverandre gjennom delingen av lenker som består av serveradressene til relevante Discordservere – gjerne til andre regimente som det kommuniseres med, blant annet for å organisere spillaktiviteter. 'Latvian' forteller også at disse lenkene brukes for å dele mediale innhold som videoer og andre medieuttrykk.

Conversion/ Dette er innledende for hvordan spesielt *War of Rights*-gruppen tar i bruk eksterne videoer og medieuttrykk gjennom Discords multimodalitet, som en del av konversjonsfasen av domestiseringsprosessen. 'Moneo' viser til brukeren 'Joehova' som ofte gjør skjermopptak fra slagfeltene som grupper besøker, og deler så disse til alle involverte regimente på deres Discordkanaler. *«(...) and so to see the video and see yourself as a single soldier be part of something greater is a nice feeling and something you don't see very often. (...) and it's also nice because you get to see the other regiments and how they work as well, and so we get to know them a little bit too»* - 'Moneo'. Ettersom videoen også blir delt med de andre regimentene, gjerne i form av en YouTube-link, så vil også deltakerne kunne kommentere og delta rundt videoen både på sine egne Discordservere ved å snakke intern om den, eller kommentere direkte på videoen som den fremstår på YouTube. Mine observasjoner rundt disse aktivitetene er at dette skaper samhold gjennom å samles om en artefakt av felles interesse, men som sagt, at dette også kan styrke bånd til andre deltakere fra andre regimente.

5.4. 'Bot'

Sett fra kapittel 4 er en 'bot' en ikke-menneskelig aktør som gjennom dens programmering og skript utgjør en eller flere nyttefunksjoner. Ifølge Nelly (2020) er bot'ens rolle kommet for å bli, og utviklingen samt tilretteleggingen av bot'er er et fokus både for Discords brukere og dets utviklere. Til dette delkapitlet skal jeg undersøke hvordan Discords brukere har domestisert Discord-bot'er, og hva bot'er har å si for utviklingen av forholdet mellom bruker og teknologien. Dette skal undersøkes gjennom domestiseringen av bot'ene 'MEE6' og 'Apollo' – to bot'er som har organisatoriske roller både som meddelere av informasjon, å være moderatorer og organisatorer.

Appropriation/ Sett fra skriptet har bot'er vokst frem som et generelt ønske blant brukerne av Discord, spesielt for å organisere en server og for å moderere andre medlemmer. Grunnen til deres fremvekst kommer av brukernes forhandling av Discord, hvor Discord ikke har tilstrekkelige modereringsfunksjoner som opprinnelig forestilt av brukerne. Bot'er har derfor blitt populære gjennom å kunne tilby funksjoner som supplerer de som er innebygde i Discord (Kiene & Hill, 2020). 'Sabotage' og 'Hogg' forteller begge at deres opprinnelige ønsker var å tilegne serverne deres en bot som kunne være sosial og som brukerne kunne interagere med, men hvor ønskene viste seg å bevege seg mot organisatoriske bot'er.

'Hogg' forteller at dette kom av ønsket om å gjøre opplevelsen for brukerne 'more enjoyable' som han og 'Harper' viser til som både et grep for å lettere moderere serveren, men også for å organisere en større mengde deltakere som Kiene & Hill (2020) viser til som et tilfelle hvor desto større Discordserver det er og dermed flere medlemmer, så vil også sannsynligheten for å anvende bot'er øke (Kiene & Hill, 2020). Dermed kommer forhandlingen om bot'er frem som kanskje en nødvendighet på tvers av mengden arbeid det er å manuelt moderere et større antall deltakere, kontra automatisert moderering gjennom bot'ens tilretteleggelser sett fra kapittel 4.

'Candy' viser til et eksempel i intervjuet hvor bot'en kan *automatisere* handlinger, slik som å sende automatiserte beskjeder, påminnere – ulike notifikasjoner og avspille musikk etter ønske. *Automatisering* viser til erstatningen av arbeidskraft eller roller på grunn av teknologisk erstatning av menneskelige aktører som tidligere utførte det samme arbeidet (Ask & Søråa, 2021). Sentralt for forståelsen av forhandlingen mellom brukerne og teknologien vil bot'er kunne anvendes for å automatisere prosesser relatert til organisatoriske funksjoner, dette gjenspeiles blant annet i bot'ene 'MEE6' og 'Apollo'.

Objectification/ Bot'ene kommer til syne gjennom deres funksjoner så vel som brukernes forhandling om hva bot'enes betydning er. Som et eksempel viser jeg til *War of Rights*-gruppens MEE6 bot som har blitt omdøpt 'Sergeant Berry'. Dette er ikke en uvanlig praksis å gjøre for sine bot'er ved å gi de et personlig preg, men forteller samtidig om relasjonen mellom bruker- og designskriptet. Gjennom omdøpingen, også ved å gi bot'en en militær rang, forteller dette at det er ønskelig at bot'en er del av den alt militaristiske formen til Discordserveren – at den står i stil med resten. Objektiviseringen forteller at bot'en aktivt personaliseres etter brukernes behov og ønsker, og om et faktisk ønske til at den skal være en symbolsk eller i dette tilfellet 'rollespillaktig' figur.

Samtidig gis det inntrykk om at bot'en får en større tilhørighet ved at enkelte av gruppens medlemmer omtaler bot'en som de ville omtalt en annen bruker. Dette forteller at domestiseringen av bot'en har gitt den en egen plass blant spillsamfunnet, hvor den nå er en artefakt som et resultat av forhandlingene mellom dens funksjoner og designskript, og brukerskriptets forventning og ønsker til 'Berry'.

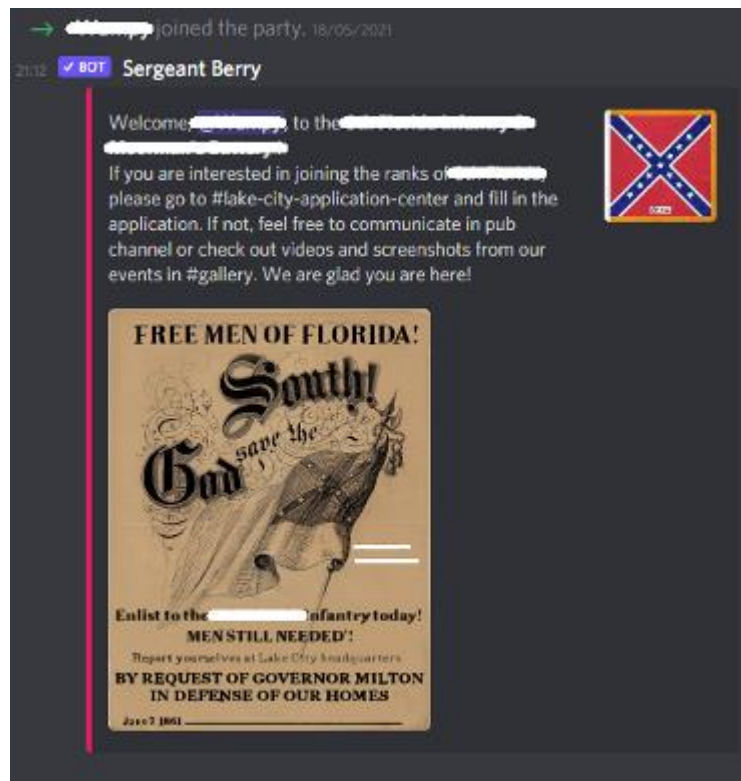


Fig. 3. Skjermbildet viser 'Sergeant Berry' som gir en automatisert velkomst til en ny bruker, sammen, men en rekrutteringsplakat og instruksjoner på hvordan en blir en del av regimentet.

Skjermbildet viser 'Sergeant Berry' som sender ut en automatisert velkomstmelding sammen med en reklameplakat for regimentet – dette fremstår som en rekrutterings-sersjant fra borgerkrigen og viser til bot'en som en propaganda bot. Gjennom bot'ens bruk viser det også til hvordan den er objektivert til å være del av spillgruppens identitet og fellesskap ved at den gir uttrykk for de primære verdiene som gruppen har gjennom tilknytningen til *War of Right* og den historiske gruppen de baserer seg på.

Incorporation/ Fra figur 3 forteller brukerskriptet at bot'ens rolle er å få flere medlemmer til spillgruppen, gjennom å programmere bot'en til å snakke på brukeren informasjon om hvordan en blir med. Dette forteller også at brukerskriptet forestiller seg at nye deltakere på serveren er ute etter å delta, og vil ha interesse av denne informasjonen.

«*By having it streamlined like this it really helps introduce more people into the community, as well as making it more enjoyable for our members*» - 'Hogg'. Som lederen av hans spillgruppe, forteller 'Hogg' at 'Berry' gjennom dens streamlining brukes gjennom å introdusere nye medlemmer til gruppen, og at bot'en kan benyttes for å gjøre opplevelsene på Discord mer fornøyet. Førstnevnte refererer til bot'ens muligheter for å automatisere meldinger og gi roller til forskjellige medlemmer på serveren (MEE6, 2021).

Denne funksjonen er en viktig del også i *Holdfast*-gruppen hvor en rolle tildeles en bruker ved at brukeren responderer til et innlegg fra bot'en som gir informasjon om hvilken reaksjon som gir hvilken rolle. Dette vil så tillate andre medlemmer å se hvilke interesser og spill en har (basert på tildelte roller) – konsekvent vil dette lede til at andre medlemmer eller ledelse i gruppen kan organisere rollens medlemmer gjennom notifikasjoner. Hva dette forteller er at det skapes en forventning fra ledere og andre medlemmer til at brukeren tilegner seg rollene gjennom å respondere til bot'ens innlegg. Samhandlingen mellom bruker- og designskriptene må derfor klaffe ettersom begge skriptene skal kunne utgjøre sine tiltenkte funksjoner, i.e. en bruker vil potensielt kunne gå glipp av beskjeder, aktiviteter og mediainnhold som kan være relevant for en bruker, men som ikke når frem eller tydeliggjøres på grunn av en manglende rolle.

Denne måten å organisere på observeres til å være hyppig brukt både av ledelsen i *Holdfast*-gruppen til å oppdatere bot'ens liste med nye spill, og ser ut til å være populær blant gruppens vanlige brukere for å se hva slags spill de andre har. Som 'Hogg' også forteller er at 'Sergeant Berry' gjør ting '*more enjoyable*' for medlemmene i sin *War of Rights*-gruppe ved å ha en rolle som moderator. Fra bot'ers skripting sett fra kapittel 4 er bot'ens mulighet blant annet å tidsbegrense tilgangen til brukere på grunnlag av én eller flere overtredelser av etablerte regelverk (MEE6, 2021, Jiang et al., 2019). Bakgrunnen kommer av Discords skript som kun tillater for permanent utestengelse dersom en bruker bryter en regel (Jiang et al., 2019), men hvor bot'en kan konfigureres til å være 'moderat' i dens moderering. Gjennom bot'er som 'MEE6'/'Sergeant Berry', 'Dyno' og 'Tatsumaki', kan utestengelsene fra en server gjøres midlertidige ved å introdusere tidsbegrensninger på tilgangen til en server (Jiang et al., 2019).

På tvers av ønsket fra 'Hogg' som *War of Rights*-gruppens leder, og fra en generell observasjon om at spillsamfunn ønsker vennlighet blant sine medlemmer, forteller dette at domestiseringen av bot'er, blant annet som moderator, er en brukerforhandling som forteller om bot'ens nytte overens med brukernes ønsker.

Ask og Sjøraa (2021) forteller at moraliteten tilknyttet bruken av teknologi, gjerne betinges av uskrevne normer og regler fra en gitt situasjon (Ask og Sjøraa, 2021, s. 73), hvor «*We can see a complex set of relationships between not only the player and their software, but the collective use of software and the production of group practices*» (Taylor, 2009, s. 336:6). Som Ask og Sjøraa (2021) og Taylor (2009) forteller, så preges forholdet mellom brukeren og bot'en av et sosioteknisk forhold. Dette forholdet kan beskrives som et gjensidig forhold, hvor bruken av teknologien for å skape nytte eller glede på tvers av moralske verdier og forhold til teknologien, i gjengjeld kan sies å gjøre en avhengig av teknologien ettersom den har blitt domestisert til å bli en uerstattelig 'producer of group practices'.

Disse praksisene ses gjennom bot'enes tilegnelse av sted og symbolske verdi gjennom deres forestilte verdi fra approprieringsfasen, og anerkjennelse av verdiene gjennom å faktisk plassere bot'ene i gruppenes samfunn gjennom objektiviseringsfasen. Som ved 'Sergeant Berry' ser vi en tilknytning til bot'en, både gjennom tilhørighet fra gruppens medlemmer, og fra dens nytteverdi på tvers av sosiale (velkomstbeskjed og rolle-tildeling) og organisatoriske (veiledning og moderering) funksjoner.

Innledningsvis vil også bot'en 'Apollo' være en skaper av praksiser innad i gruppen basert på de forestillingene brukerne i utgangspunktet har til domestiseringen av bot'en. Brukerne fremstår gjennom deres aktivitet og deltakelse i en organisert gruppe til et organisert formål, som ønskende om å gjøre enkel handling ved å organisere gruppen både på tvers av å samle medlemmene, men også for å se hvor mange av medlemmene som har muligheten til å delta ved en spillaktivitet. 'Apollo' fortelles å bli brukt som et bindeledd mellom gruppens ledelse og dets medlemmer.

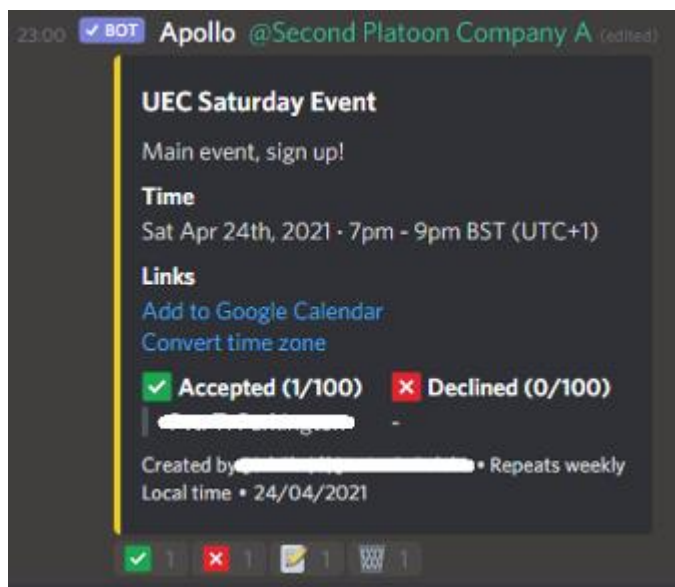


Fig. 4. Skjermbildet viser bot'en 'Apollo' som har produsert et meldeskjema fra brukerkonfigureringene til en serveradministrator. Ved å trykke 'Accepted' eller 'Declined' vil ens Discord-brukernavn dukke opp under den tilsvarende listen. Dette tillater en arrangør å se hvor mange deltakere som er interesserte å delta ved spillaktiviteten som er beskrevet i meldeskjemaet.

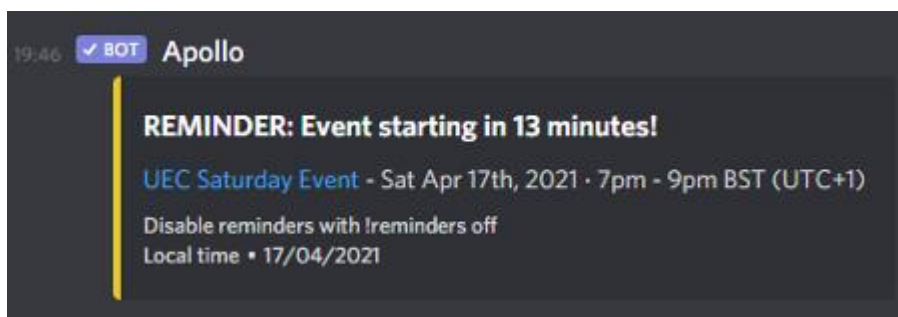


Fig. 5. Skjermbildet viser en automatisert og mottatt beskjed fra bot'en 'Apollo' som følger av at en deltaker i fig. 4 trykket på 'Accept'-knappen som en bekreftelse på ønsket deltakelse. Den gir en automatisert påminner noen få minutter før spillaktiviteten er beregnet til å begynne, samt dens varighet og annen informasjon som blant annet dato, varighet og tidssoner.

Fra begge figurene illustreres automatiseringen av organiseringen av brukerne på Discord gjennom å inkorporere teknologien som et organiserende verktøy. 'Harper' forteller at dette fremsto som et arbeide som tidligere ble gjort ved at en leder eller hjelpeleder opprettet et innlegg, for så å manuelt telle antall, og hvem som var interesserte, for så å huske å gi disse medlemmene beskjed en liten stund før spillaktiviteten. Han og 'Hogg' påpeker interessant at bruken av bot'er har bidratt til en økning i deltakelse de siste månedene. Dette innleder et interessant poeng som gjelder bot'ens rolle og design.

Som vi har lest kan Discords notifikasjoner virke forstyrrende, og enkelte velger av den grunn å skru de av for å unngå 'mas'. 'Apollos' (blant andre) forhandling om brukerskript og designskript skaper en forestilling om brukeren som at en ikke ønsker å fremstå som 'masete' ovenfor andre spillere, selv om dette kan være en nødvendighet for å organisere rundt en aktivitet. Den forestilte bruken av 'Apollo' fremstår dermed som en slags 'syndebukk', ettersom jobben *må* gjøres – men kan en egentlig klandre en bot? Samtidig forteller designskriptet at dersom en faktisk har klikket på 'accept', så forestiller bot'en seg at brukeren ønsker å motta notifikasjonen. Ved at bot'en presist påminner de interesserte medlemmene, fremfor at en menneskelig aktør 'maser' på potensielt alle medlemmene i gruppen (både interesserte og uinteresserte), så vil bot'en gjennom å være inkorporert på tvers av forhandlingen av bruker- og designskriptene skape en *interrelasjon* (Giddings, 2006; Taylor, 2009) mellom teknologien og brukerne. Til dette eksemplet forteller inkorporeringen av bot'en at kontakten mellom deltakerne (ledere og medlemmer) er redusert, og at bot'en fyller denne rollen som 'sekretær' ved å formidle og motta 'beskjeder'.

5.5. Identitet

Fra kapittel 4 har vi sett hvordan Discord tillater for egendefineringen av brukerprofiler, så vel som at Discord tillater for anonymiseringens av ens faktiske selv gjennom de tekniske og designskript-messige tillatelsene. Til dette delkapitlet skal jeg undersøke hvordan brukerskriptet og brukernes forestillinger til teknologiene samsvarer med forestillingene fra designskriptet, og hvordan forholdet mellom disse skriptene kommer i forhandling. For å gjøre dette skal kapitlet ta utgangspunkt i hva Rettberg (2014) viser til som 'selv-representasjoner'. Selv-representasjoner er uttrykksmåter som brukere av teknologi gir uttrykk for seg selv gjennom på tvers av fysiske og ofte anonymitet. Rettberg (2014) viser også til selv-representasjoner som måter å forstå seg selv gjennom innhold og uttrykk vi deler med andre – som å forstå seg selv, ved å se seg selv i et speil (Rettberg, 2014).

Hun refererer til et eldre kunstverk (Parmigianino, 1524, *Self-Portrait in a Convex Mirror*; Rettberg, 2014, s. 1) som en representasjon for hvordan kunstneren malte seg selv, med utgangspunkt i representasjonen som kunstneren så i sin speilrefleksjon. Til dette utgangspunktet vil også brukerne som Rettberg (2014) viser til, prege hvordan vi som brukere av digitale medier fremstiller oss selv på tvers av spesielt sosial medier, gjennom å gi

representasjoner av oss selv gjennom uttrykk som selfier og 'innsikt' i deler av de faktiske identitetene våre uten å gi 'hele bildet' (Rettberg, 2014).

Appropriation/ Approprieringen av 'identitet' vil jeg hevde baserer seg på holdninger relatert til Discord som et sosialt medium, og som et ønske som brukerne har forestilt seg at tilrettelegges for gjennom bruk av plattformen. Dette vil basere seg på et sosiokulturelt skript som kommer av brukernes ønsker og behov om Discord som en anonym og selv-representativ plattform. Dette er appellerende for blant annet 'Latvian', som forteller at mulighetene gjennom Discord er et godt utgangspunkt for flere brukere, hvor han forteller at plattformen på tvers av anonymitet er en mulighet for brukerne å 'starte fra scratch' med sosiale relasjoner: *«Certainly new people will be eager to get into the community and get to know other people in their own time, it's nice because this allows them to start from scratch with social relations and really be who they wish to be seen as»* - 'Latvian'.

Dette fremstår som en sikkerhetsnett for 'MacAdder' blant andre, som meddeler at trygghetsfølelsen som kommer av å være anonym tillater brukere å komme sammen i fellesskap på tvers av anonyme profiler. 'Kilt' konstaterer dette ved å gi uttrykk for at ens virkelige persona ikke hindrer deltakelse på nett, basert på anonymiseringen av ens fysikk og utseende. Han forteller snarere at oppførsel og hvordan en gir et inntrykk av seg selv, er mer sentrale for hvordan andre oppfatter en på nett. Her viser 'Kilt' til hvordan selv-representasjon gjennom muligheten som 'Latvian' beskrev som å 'starte fra scratch' - er med på å forsterke inntrykket om at Discord som plattform er en mulighet for å kommunisere og delta i fellesskap med andre brukere som også har de samme ønskene om å starte med blanke ark. Disse funnene forteller at brukerne samles om samfunn for å gi uttrykk til hva de ønsker å gi seg ut for å være gjennom selv-representasjoner. Det fortelles også at gjennom selv-representasjoner så vil fysisk utseende ikke være vesentlig for hvordan andre anser hverandre, og kan av den grunn være mer inkluderende for mange. Fra de tekniske tilretteleggingene vil det være mulig for brukerne å skreddersy sine profiler, som det kan forestilles at er relevant for hvordan brukerne ønsker å fremstille seg selv.

Objectification/ Objektiviseringen av identitet som konsept kan ses gjennom deltakernes sammenkomster om å skape nettsamfunn på tvers av felles interesser. Domestiseringen av identitet og anonymitet kan dermed ses gjennom brukernes opprettede profiler, og hvordan disse selv-representasjonene interagerer med hverandre. Rettberg (2014) viser til at selv-representasjonene gis mening gjennom samhandlingen med andre (Rettberg, 2014) – jeg vil derfor ta utgangspunkt i objektiviseringen av identitet ved å undersøke betydningen av brukerprofilene på Discord, og hva disse kan bety for brukerne.

Utgangspunktet for å forstå brukernes oppfatninger og forhold til Discord og brukerprofilene vil være gjennom 'Latvians' utsagn: «*After all, when communicating with someone on Discord you often take note of their profile pictures, and so that is one of the factors that contributes to creating a personal identity and something we come to consider when talking to that person, and often how we perceive them to look like*» - 'Latvian'. Fra hans utsagn gis det til uttrykk at selv-representasjonen for hvordan brukerne ser hverandre blant annet kommer gjennom hvilket profilbilde vi har. Videre forteller han spøkefullt at en ikke vil anse 'personen bak profilen' å være en hund – men som det sies kan en ikke være sikker, ettersom 'on the Internet, nobody knows you're a dog'.

Dette er også forestillingen av brukerne *om* brukerne, hvor et anonymt nettsamfunn sammensettes av selv-representasjoner av noe som i teoretisk sammenheng skaper hverandre, fremfor å kun være en 'en-veis selv-representasjon'. Dette forteller at brukerne domestiserer Discord på tvers av et ønske om å skape et fellesskap sammen, både gjennom å få, men også gi uttrykk til egne og andres selv-representasjoner. Markham (2013) viser til dette som «*We 'write self into being', but to 'recognize our own existence in any meaningful way, we must be responded to'*» (Markham, 2013a; Rettberg, 2014, s. 13).

Incorporation/ Inkorporeringen av identitet på Discord vil som objektiviseringen være preget av å se på hvordan identitet som et abstrakt begrep, går over til noe som gjør seg manifest i en selv-representasjon i form av en egendefinert brukerprofil. Chee et al (2006) og Jiang et al (2019) viser til opprettelsen og egendefineringen av en nettprofil på tvers av anonymitet, som en måte gjennom å forholde seg til andre deltakere på (Chee et al., 2006, Jiang et al., 2019). Dette, og hva som kommer frem i objektiviseringen av identitet, forteller at brukerne inkorporerer nettprofilene sine for å skape et nettsamfunn for deltakelse og sosialisering. Dette skaper samtidig en forestilling om at brukerne ønsker et samhold til hverandre, gjennom at profilene vil bli preget av brukerne på tvers av selv-representasjoner, som sett fra Rettberg (2014) og Markham (2013).

Dette kommer til uttrykk fra 'Randy' som forteller om hans egne erfaringer gjennom å gi uttrykk for en representasjon – 'Randy Bumpkins':

«I've met lots of people during my time on Discord that very much do have identities that aren't necessarily their actual identities, it's more of a take on themselves, I mean 'Randy Bumpkins' was sort of like that, you know? (...) He's a pretty normal person but I don't think he as a 'normal person' would be as a successful in a gaming group if he didn't act out his online persona, and you get that with all sorts of people I think» - 'Randy'.

Gjennom 'Randys' refleksjon av hans egen bruk, gis det til kjenne at brukerne på Discord også trolig vil gi uttrykk for de 'personaene' de ønsker å opptre som. 'Randy' beskriver sine egne handlinger som en 'clownish character', men hvor dette utgjorde en positiv handling i forhold til den positive responsen han mottok for sine handlinger – *'and people liked him for it'*. 'Kilt' gir uttrykk til det samme, hvor hans første persona var basert på noe han ønsket å være, fremfor hans faktiske selv.

Ved å kunne inkorporere brukerprofilene som en aktiv del av utspillingen av de sosiale handlingene med andre, viser dette til brukernes domestisering av plattformen, som forestillende av en bruk hvor det selv-representativt – nå virtuelle 'selvet' – er i samspill med andre deltakere for å skape et fellesskap av *'clownish characters'* dette kommer også til uttrykk gjennom 'Moneo': *«Some people are of course different too, and so you get these kind of characters that one is maybe a bit loud, another says funny things in-game sometimes, and I think this helps the community to bond, and it's nice to reflect and talk about these things after the battle on Discord» - 'Moneo'.*

Conversion/ Konversjonsfasen av domestiseringsteorien vil her basere seg på hvordan brukernes virkelige identiteter og deres interesser kommer til syne og blir *'de-anonymisert'* (Jiang et al., 2019) ved at deltakerne gir til uttrykk for disse, gjennom selv-representasjon av brukerprofilene. Jiang et al (2019) påpeker at den gradvise interaksjonen vi har med andre til tross for å være anonyme, vil lede til en de-anonymisering av vår virtuelle brukerprofil (Jiang et al., 2019). For brukerprofilen vil dette til tross for å være anonym, lede til at det anonyme 'sløret' i større grad blir transparent og tillater for et innblikk i våre faktiske selv. Dette forteller at brukerne villig gir gradvis 'slipp' på anonymiteten gjennom å sosialisere og interagere over tid med de andre deltakerne (Jiang et al., 2019), og fremstår hos 'Randy' og 'Signet' som et ønske blant Discords brukere å bli kjent med hverandre, – hvor det fattes at *'one has to give to receive'* ifølge 'Moneo'.

Dette forteller om brukernes forhandlinger om sine identiteter, og hvordan brukerne gjennom konversjonsfasen gir uttrykk for deler av sine faktiske selv. Dette viser Ren et al (2007) til gjennom å knytte bånd med andre deltakere på tvers av identiteter, som en nøkkel til å skape et fellesskap (Ren et al., 2007). Cambre & Lavrence (2019) viser til det å selv-representere seg selv gjennom teknologi som et positivt inntrykk, da teknologien tillater brukeren å egendefinere hvordan vi ønsker å fremstå (Cambre & Lavrence, 2019; Ask & Søråa, 2021). På bakgrunn av at våre informanter er spillentusiaster, vil også underholdningsverdien som skapes fra, eller på tvers av spillaktiviteter, også være en positiv forsterker og vil bidra til et videre ønske om å knytte bånd med andre deltakere.

Som det er gjort rede for i skript- og domestiseringskapitlene, så er Discord av vesentlig betydning for både spillentusiaster som er interesserte i aktivitetene rundt Discord, dets organisatoriske aspekt, og de sosiale elementene som står sentralt for plattformens bruk. Til det neste kapitlet skal jeg konkludere forskningens sentrale funn, samt legge opp til, og gjennomføre en drøfting som vil sette lys på oppgavens hovedproblemstilling.

6. Hvordan skapes fellesskap og tilhørighet på Discord?

6.1. Oppsummering

Forskningen har tatt utgangspunkt i Discords relevans som et sosialt fenomen, som preger digitale samfunn og dets mange brukere, verden rundt. På tvers av manglende forskning, ser oppgaven seg inspirert av å kunne aktualisere plattformens signifikans for bestanden av 'gamere' som stadig vokser. Til denne hensikten har oppgaven gjennom kvalitative intervju og analytiske rammeverk, lagt til grunn for en utvikling av en støttemur som forsøksvis skal kunne geleide videre forskning innen temaet.

Fremgangsmåten har vært preget av skript- og domestiseringsanalyse – to utgangspunkt for å sette på lys den jordnære empirien som fra de kvalitative intervjuene har muliggjort dette dypdykket i brukerne av Discords '*hvordan og hvorfor*'. Dette har ledet til en forståelse om demografien på tvers av forestillinger, forventninger, forhandlinger og faktisk bruk; hvor tillatelsene fra intervjuene har gitt muligheten til å undersøke disse. I tråd med en induktiv tilnærming til forskningen, har så forskningens utgangspunkt bygd på det empiriske datamaterialet, supplert med teorier og begreper for å skape en forståelse for hva det er materialet forteller.

Dette har tillatt forskningen innsikt i Discords bruk på tvers av kommunikasjon og organisasjon, og sosiale relasjoner; og hvorfor de undersøkte elementene er av betydning til brukernes ønske om å skape tilhørighet til plattformen. Dette materialet har gjennom skript- og domestiseringsanalysen i henholdsvis kapittel 4 og 5, blitt analysert på tvers av fem kategorier som omfatter de mest sentrale elementene for informantene. Dette har tilrettelagt for en avsluttende drøfting, som til dette kapitlet vil være det utledende elementet og vil konkretisere forskningens funn. Før den tid, vil det presenteres en oversikt over tre av oppgavens mest sentrale funn, relatert til Discord som en 'bakgrunnsapp', 'bot'er' og 'anonymitet og brukerdefinerte profiler'.

6.2. Sentrale funn

'Bakgrunnsapp' | Det første sentrale funnet er hvordan Discord fremstår som en 'bakgrunnsapp' for brukerne, hvor dette tilrettelegges gjennom de tekniske utførelsene av plattformen. Ved at det tekniske elementet forteller at det muliggjøres for både synkron og asynkron kommunikasjon, vil dette skape forestillinger om at brukeren henholdsvis ønsker å kommunisere aktivt og inaktivt.

Måten dette er forestilt på er tilsynelatende inspirert av andre kommunikasjonsplattformer som Facebook og Twitter, hvor meldinger sendes og responderes til etter ønske fra brukerne. Gjennom mine observasjoner og som det fremstår i analysekapitlene er denne kommunikasjonen delvis preget av notifikasjoner. Notifikasjonene spiller ikke bare en rolle for å gi mottakeren et varsel om en mottatt beskjed, men har som det fremstår i oppgaven – en sosial funksjon. Fenomenet kommer av brukernes forhandling om hvordan teknologien skal tas i bruk, både for å sosialt kommunisere, men også for å organisere aktiviteter og meddele viktig informasjon.

Den sosiale og 'uformelle' siden ved bruk av notifikasjoner er den mest fremtredende og generelle bruken for Discord på tvers av hva en alminnelig bruker ville foretatt seg. Gjennom å 'tagge' som mange er kjente med fra sosiale medier som Facebook, vil dette gi en notifikasjon til mottakeren om at deres oppmerksomhet er ønsket hos innlegget en er 'tagget' i. Sett fra synspunktet hvor Discord er en 'bakgrunnsapp', vil kommunikasjonens 'flyt' være forhandlet mellom brukerne og deres individuelle holdninger til teknologien – spesielt *når* notifikasjonene 'sjekkes' av mottakeren. Dette fremstår som en tilpasset løsning for informantene av to grunner. Den første grunnen er at spillentusiaster gjerne benytter tiden i et spill eller lignende, og at spillet krever at brukerens konsentrasjon ikke løper fra skjermen. Notifikasjonen på tvers av den asynkrone kommunikasjonen vil derfor 'vente' på mottakeren – både som en forståelse mellom brukerne, men også som en tilretteleggelse gjennom designskriptet som brukerforhandlingen tar utgangspunkt i.

Den andre grunnen til at til tross for å være 'gamere' vil også informantene i studiene ha virkelige liv de må forholde seg til, og har derfor ikke alltid anledningen til å respondere til en melding eller notifikasjon. Brukerne viser seg derfor å anvende Discords mobile app dersom de er fraværende fra datamaskinen sin, hvor de kan *cyberloafe* (Aalen, 2015) på arbeid. Fra analysen gav informanten 'Hogg' uttrykk om at han cyberloafer slik at han kan oppdatere seg på notifikasjoner, eller generelle meldinger som deles i hans Discordservers ulike chatrom. Hans bruk innleder også den andre siden ved å bruke notifikasjonene, og Discord som en 'bakgrunnsapp'. Han forteller at hans bruk ofte preges av også å hjelpe hans underoffiserer med å organisere spillaktiviteter, gjennom å sende notifikasjoner til de andre regimentenes ledere eller sine egne medlemmer for å gå et godt oppmøteantall. Dette fremstår som å være organiserende på tvers av å bruke den mobile appen 'av-og-på'. Forhandlingen mellom brukerne er at også mottakerne oppdaterer seg på Discord – enten via mobil eller datamaskin, 'av-og-på', og som et resultat av dette må organiseringen skje ved at informasjon og etterspørsel av deltakelse skjer gjerne en uke i forveien av en spillaktivitet.

'Bot'er' | Det andre sentrale funnet er hvordan 'bot'er' anvendes som del av kommunikasjonsprosessen mellom Discords brukere. Bot'ene kan utføre både sosiale og organisatoriske funksjoner, men fra forskningen og dets informanter har bot'er vist seg å utgjøre en større og 'viktigere' betydning for det organisatoriske enn det sosiale. For å redegjøre for funnene rundt bruken av bot'er vil jeg trekke frem analysenes to eksempler – 'MEE6' og 'Apollo'.

MEE6-bot'en brukes i *Holdfast*-gruppen som et bindeledd mellom sosiale og organisatoriske interaksjoner på tvers av medlem/medlem kommunikasjon og organisator/medlem kommunikasjon. Dette kommer frem gjennom bot'ens muligheter som 'rolletildeler'. Dette er observert til å innebære at deltakerne interagerer med bot'en ved å gi en 'reaksjon' eller 'emoji-respons' til bot'ens innlegg, som forteller bot'en hvilke(n) rolle den skal tildele brukeren. 'Rollene' representerte brukernes spill, og hvilke spill de ønsket å bli assosierte med. Betydning av dette er at medlemmene kunne sende notifikasjoner til hverandre for å spørre om de ville 'play this or that', men kunne også brukes for å organisere flere spillere på en større skala typ 20-30 spillere. MEE6 – omdøpt 'Sergeant Berry' i *War of Rights*-gruppen ble fra dets designskript, forhandlet av brukerne til å utgjøre en modererende funksjon, samtidig som den ble en maskot for gruppens identitet som en amerikansk borgerkrigs-rettet gruppe. Dette kom til uttrykk gjennom hvordan bot'en var observert til å handle i forhold til å imøtekomme nye medlemmer til Discordserveren, og hvordan den ifølge 'Hogg' streamlinet rekrutterings- og innlemmingsprosessen ved å henvise nye medlemmer til de forskjellige og viktigste rommene og kanalene på Discorden.

Fra min observasjon ble det også lagt merke til at bot'en verken ble omtalt som en 'bot', eller lignende ikke-menneskelig betegnelse – men ble isteden bare omtalt som 'Berry'. Dette var et funn som tillot å forstå hvordan brukerne tenkte om bot'en og gav ledetråder til hva dens betydning for brukerne er. Som Taylors (2009) studie viste til var også en bot mer eller mindre 'del' av spillgruppen som det '41. medlemmet' – så hvorfor kan ikke 'Berry' behandles likt? I *Holdfast*-gruppen ble 'MEE6' brukt i langt mer 'sosial' og 'organisatorisk' grad enn i *War of Rights*-gruppen, men til tross for dette hadde den ikke et eget navn, og ble heller ikke omtalt i noen av chatloggene eller rommene fra mine observasjoner. Kanskje ved å gi bot'en et navn e.l. så vil deltakere få tilhørighet til bot'en?

Den andre bot'en som har vært sentral for forskningen er bot'en 'Apollo'. I analysen vises 'Apollo' til som en utelukkende organisatorisk bot som verken har et eget navn, eller som omtales eller interageres med på lik måte som muliggjøres gjennom 'MEE6'. Til tross for dette viser analysen til at 'Apollo' har en langt viktigere rolle når det kommer til den 'offentlige' og 'formelle' organiseringen av regimentets medlemmer. I *War of Rights*-gruppen brukes bot'en for å effektivt organisere medlemmene gjennom interaksjon mellom bot'en og de individuelle brukerne. Ulikt MEE6 vil 'Apollo' kunne opprette en liste over deltakere og i hvilken rekkefølge deltakerne har respondert, gjennom at brukerne velger enten 'ja' eller 'nei' til dens forespørsel.

Det interessante er at dette har overtatt en tradisjonell rolle tidligere tilhørende de menneskelige lederne i en gitt gruppe. Ved å trykke 'ja' til 'Apollos' forespørsel vil alle de interesserte deltakerne motta automatiserte beskjeder noen minutter før det gitte tidspunktet at en spillaktivitet eller annet er satt til å begynne. Tradisjonelt har dette vært preget av at gruppens leder eller en av underoffiserene har påtatt seg ansvaret rundt å 'mase' på deltakerne for å få de til å møte opp. Gjennom å benytte seg av 'Apollo' som et mellomledd, og ved at bot'en automatisk gjenkjenner hvem som er interesserte i å delta fremfor å faktisk gi beskjed til alle, som tradisjonelt har vært tilfellet, – viser dette til å potensielt bedre relasjonene mellom ledernes ønske om at folk deltar, og medlemmenes villighet til å delta.

Anonymitet og brukerdefinerte profiler/ Det tredje og siste sentrale funnet handler om anonymiteten som er tilrettelagt gjennom Discords tekniske skript, og de brukerdefinerte profilene som er en forhandling av designskriptet og brukerskriptet. Gjennom forskningen har store deler av empirien vært preget av deltakernes holdninger til hva som gjør Discord til et attraktivt holdepunkt for informantenes bruk og ønsker som 'gamere'. Funnene viser til at ønsket om å samles rundt en felles interesse, samtidig som en er anonym ovenfor de andre deltakerne, er sentralt for hvordan brukerne oppfatter plattformen, og som de oppfatter de andre deltakerne.

Brukerne gir uttrykket for en 'selv-representasjon' gjennom å opprette en brukerdefinert profil for å gi uttrykk for hvordan brukeren ønsker å fremstå for andre, men også som et ønske om å motta inntrykk fra andre deltakere. Sentralt fremstår brukerprofilene som representasjonen av brukerne, men er formet av selv-representasjonen de gjør gjennom å både motta og gi uttrykk for deres handling og meninger.

Samtidig som dette er med på å forme den virtuelle identiteten som andre ser en som, leder også dette til hva Jiang et al., (2019) viser til som de-anonymisering – en forestilling om at våre faktiske identiteter kommer til syne desto mer brukerne interagerer og gir til syne sine faktiske interesser og personalteter gjennom deltakelse og aktivitet med andre. Analysen viser at dette leder til at deltakerne på Discord kan skape vennskap med hverandre, og blir fortrolige til hverandre ettersom deres delte interesser og dermed virkelige personalteter gradvis kommer til syne for hverandre.

6.3. Avsluttende refleksjoner

Fra analysen har vi sett en nesten ‘todeling’ av Discords bruk, og hvilke grunner som ligger til rette for at brukerne velger å anvende seg av plattformen. Todelingen fremstår som enten sosial eller organisatorisk, hvor balansen eller ubalansen av disse er avhengig av individets ønsker til plattformen, men også gruppens kollektive forhandling av gruppelemmenes ønsker. Dette presenterer utgangspunktet for drøftingen om hvordan Discord brukes, og hvordan plattformen er mer enn kun et verktøy for organisering.

Hvordan brukes Discord? / Todelingen av bruk innleder spørsmålet om hvordan Discord faktisk brukes. Analysen har vist at bruken er stort sett avhengig av ønskene til å kommunisere med andre i tråd med plattformens skript, både på tvers av tid og rom. Muliggjøringen av dette har så ledet brukerne til å forhandle om Discords ulike designskript, om hvordan plattformen i sin helhet kan brukes for å tjene deres formål. Men hva *er* formålet?

Formålet kommer av en eller flere handlinger som kommer til uttrykk gjennom det å være en spillentusiast. Dette kan virke abstrakt, men betydningen om *formål* rundt bruk av Discord ligger i hva det faktisk vil si å *være* en spillentusiast. Fra analysen kan dette virke til å være ganske ‘rett frem’ – gjennom å samle seg om et spill, for så å snakke med andre samtidig som man spiller. Dette illustrerer en idyllisk bruk av Discord sett fra produsentens side, hvor skriptets instruks er absolutt.

Dette ville vært implisitt av en deterministisk holdning fra teknologiens side, og hvis det er én ting som kan sies om spillentusiaster, så er det at de kan gå til lengder for å forhandle om teknologiens bruk for å tilfredsstille *deres* brukerskript. Dette er ikke kun gjeldende for et individuelt ønske ovenfor teknologiens muligheter, men er, som jeg vi hevde, flere individuelle ønsker som kollektivt samles om å fortolke *hva det er ‘vi’ vil*. Så hva ‘vil’ ‘vi’?

Analysen trekker frem skapelsen av grupper som et resultat av den kollektive beslutningen om å samles om visse interesser eller holdninger. I seg selv er dette et formål ved bruken av Discord, men formålet i seg selv er ikke et sluttresultat. Skapelsen av en Discordserver og at brukere deltar ved å kommunisere med hverandre, er kun det første steget i 'bruken' av Discord. Dette kommer av den stadige forhandlingen av ikke bare plattformen, men også av hverandre – nærmere bestemt hva vi ønsker av hverandre, og hvordan man går frem for å oppnå dette. Dermed er det 'vi' som individer som danner en kollektiv forståelse av 'vi'. Ut fra denne fortolkningen vil også den kollektive forhandlingen av hva 'vi' 'vil' være refleksiv av den individuelle, på lik linje som selv-representasjonene av identitet skapes ikke bare av våre egne uttrykk, men som kollektive uttrykk som definerer våre selv-representasjoner. Dette vil jeg hevde er den sosiale essensen i forståelsen av hva en gruppes formål er, og hva som kjennetegner spillentusiaster som den dominante gruppen av Discord brukere.

Som et eksempel på en gruppes konkrete bruk har analysen vist til blant annet *War of Rights*, og gruppen som har spillet som sin fellesinteresse. Gjennom spillets utforming og 'realistiske' tilnærming til krigføring, har det kollektive valget falt på at innlevelsen i spillet og rollespill-aspektet er den foretrukne bruken av både spillet, men også Discord. Til dette formålet uttrykkes brukernes kollektive ønske om Discord som en plattform for samling og organisering, men ikke til bruk for kommunikasjon. Dette har ledet gruppen til å se Discords nytte i et anti-skript – hvor skriptets tiltenkte kommunikasjon mellom spillerne på tvers av å aktivt spill, blir forkastet til fordel for spillets innebygde stemmefunksjoner. Selv om dette ikke utelukker sosiale relasjoner mellom deltakerne, sender dette likevel et signal til brukerne som forteller at det sosiale foregår i spillet, ikke på Discord. Refleksivt av dette er Discorden preget av langt flere tekst- enn stemmekanaler, hvor jeg til tross for å ha vært medlem i gruppen i et halvt år, svært sjelden ser brukere som verbaliserer med hverandre på Discorden. Men er dette et ønske fra brukerne? Eller er det bare tatt for gitt at 'Discorden er sånn'?

Informantene gir et tydelig uttrykk til at de sosiale relasjonene til andre, og muligheter for å bedrive aktiviteter ved siden av den felles interessen, er sentral for brukerne, og spillentusiasters fornøyelse. En skulle tro at dette leder opp til den synkrone kommunikasjon og muligheten til å chatte, samtidig som en aktivt tar del i et spill. Snarere har det vist seg at den asynkrone kommunikasjonsformen gjennom å tekste hverandre og delta i chatterom er mer utbredt, også i begge av informant-gruppene. Hva kan være grunnen til dette?

Teoretisk påpeker Rettberg (2014) at brukerne er i stand til å selv-presentere sine identiteter gjennom å ha betenkningsstid og muligheten for å veie mulighetene for hvordan de ønsker å fremstå (Rettberg, 2014), men hvor dette i en synkron kommunikasjonsprosess ikke er like tilbøyelig for avsenderens 'vinkling'. Er det dermed ønskelig fra Discordbrukernes side å forholde seg til hverandre gjennom tekst for å ivareta anonymiteten? Aalen (2015) påpekte at en må forholde seg til de en omgås med på nett (Aalen, 2015), så er egentlig anonymiteten så viktig? Hva kan vi lære av disse spørsmålene, og hva kan vi lære av denne forståelsen for bruk av Discord? Hvorfor skal vi bry oss om nettfellesskap i det hele tatt?

Avsluttende refleksjon om nettfellesskap/ Ja, nå som vi bryr oss om nettfellesskap – hva har vi lært? Hvis noe har vi lært at organiseringen rundt Discord ikke kun er for organiseringens skyld, det handler om et samhold og sosiale relasjoner. Drøftende kommer det frem at bruken av Discord er noe som kun kommer av en kollektiv erkjennelse av hva som er 'riktig eller gal' bruk av plattformen, eller at de andre brukerne kun er *tekster* (Rettberg, 2014) gjennom hva 'Latvian' beskriver som 'måten vi ser andre på'. Er ikke derfor plattformen lagt opp til en narsissistisk holdning, ved at brukerne får tilstrømninger av positive forsterkninger gjennom måten en representerer seg selv på? Hva er så i det hele tatt *formålet* ved å samles rundt et dataspill?

Det som leder mot *formålet* ved å samles rundt et dataspill, kommer av ønsket om relasjoner til andre deltakere, samt brukernes ønsker om å ha noen å kommunisere med. Blanchard & Markus (2004) har vist til dette som en samhølsfølelse på tvers av felles interesser, hvor aksept er å få gjennom relasjoner til de andre deltakerne, og at en forholder seg til gruppens felles interesser. Relevansen av dette er at deltakerne, gjennom å samarbeide, skaper en deltakerkultur (Jenkins, 2006; Langlois, 2012) som vil være skapende av *user-generated content* eller brukerskapt innhold (Langlois, 2012).

Fra informanter i begge gruppene kommer det frem at dette brukerskapt innholdet er sentralt for den fortsatte 'overlevelsen' av gruppene som 'Randy' uttrykker. Dette referer til det fortsatte samholdet i gruppen, hvor det påpekes at den kontinuerlige produksjonen av 'innhold' blant deltakerne er nødvendig for å opprettholde nettsamfunnet (Ren et al., 2007). Altså er Discord langt mer enn kun organisatorisk, det er også en sosial forhandling mellom brukerne og plattformen. Men hvordan skapes dette innholdet? Kommer det av relasjoner tilknyttet de andre deltakerne, eller kommer det av det delte forholdet til den felles interessen (Ren et al., 2007)?

For informantene fremstår sidene ved dette spørsmålet som likeverdige - hvor samholdet og interaksjonene mellom brukerne leder til å påvirke dynamikken i gruppen, som sett fra analysen. Dette er en kontinuerlig domestiseringsprosess av artefakter som kommer av gruppens dynamiske forhold - som stadig tar i bruk nye ideer og forhandler disse som del av gruppens fellesidentitet.

Jeg vil hevde at det er denne *dynamikken* som er det faktiske *formålet* med å skape nettfellesskap, og samtidig er et frempek på hvorfor de digitaliserende trendene og skapelsen av nettfellesskap er så populært. Dynamikken har fortalt oss hvordan samholdet knytter bånd mellom deltakere på tvers av interesser og anonymitet, til tross for dette bemerkes det gjentakene hos informantene at samholdet de føler til de andre ‘anonyme’ brukerne er sterkere enn hos mange venner de kjenner IRL (In Real Life).

Men som med mange vennskap og bekjentskap en har fra tidligere stadier av livet som fra ungdomsskolen eller den videregående skolen, så vil også dynamikken i forholdene gjøre at venner mister kontakten eller av andre grunner separeres – nettopp på grunn av forhandlingen av ens egne interesser og identiteter. Derfor vil jeg konkludere med å si at *formålet* i de digitale nettsamfunnene – på tvers av relasjoner til andre deltakere og gruppens identitet – er at en skal nyte de mens en kan, for de, som alt annet, varer ikke evig.

Kilde- og referanseliste

- Aalen, I.** 2015. *Sosiale Medier*. Fagbokforlaget. ISBN: 978-82-450-1806-6
- Apollo.fyi.** 2021. *Apollo Discord Bot*. <https://apollo.fyi/>
- Ask, K. Abidin, C.** 2018. *My life is a mess: self-deprecating relatability and collective identities in the memification of student issues*. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1437204>
- Ask, K. Søråa, R, A.** 2021. *Digitalisering – Samfunnsendring, Brukerperspektiv og Kritisk Tenkning*. Fagbokforlaget. ISBN: 978-82-450-2307-7
- Ask, K.** 2011. *Spiller du riktig? – Tid, moral og materialitet i domestiseringen av et online dataspill*. <http://hdl.handle.net/11250/2451017>
- Ask, K. Spilker, H, S. Hansen, M.** 2019. *The politics of user-platform relationships: Co-scripting live-streaming on Twitch.tv*. <http://hdl.handle.net/11250/2630196>
- Beri, N. Anand, S.** 2020. *Consequences of Cyberloafing – A Literature Review*. https://ejmcm.com/article_2765.html
- Bhattacharya, A. Windleharth, T, W. Ishii, R, A. Acevedo, I, M. Aragon, C, R. Kientz, J, A. Yip, J, C. Lee, J, H.** 2019. *Group interactions in Location-Based Gaming: A Case Study of Raiding in Pokémon GO*. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3290605.3300817>
- Bijker, W, E. Law, J.** 1997. *Shaping technology/Building Society – Studies in Sociotechnical Change*. ISBN: 9780262023382
- Blanchard, A, L. Markus, M, L.** 2004. *The experienced “sense” of a Virtual Community: Characteristics and Processes*. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/968464.968470>
- Chee, F. Vieta, M. Smith, R.** 2006. *Online gaming and the interactional self: identity in situated practice*. <http://summit.sfu.ca/item/13571>
- Cornell, J.** 2020. *What is Discord, and it is only for gamers?* <https://www.howtogeek.com/659237/what-is-discord-and-is-it-only-for-gamers/>
- Curry, D.** 2021. *Discord revenue and usage statistics (2021)*. <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>
- Dara, R.** 2019. *The dark side of Alexa, Siri and other personal digital assistants*. <https://theconversation.com/the-dark-side-of-alexa-siri-and-other-personal-digital-assistants-126277>
- Diaz, J.** 2020. *Discord is moving away from its gamer branding to be more inclusive*. <https://www.androidheadlines.com/2020/06/discord-is-moving-away-from-its-gamer-branding-to-be-more-inclusive.html>
- Discord,** 2021. <https://discord.com/brand-new>

- Eisenmann, T. Parker, G. van Alstyne, M.** 2011. *Platform Envelopment*.
<https://doi.org/10.1002/smj.935>
- Fagan, K.** 2020. *Everything you need to know about Discord, the app that over 250 million gamers around the world are using to talk to each other*.
<https://www.businessinsider.com/how-to-use-discord-the-messaging-app-for-gamers-2018-5?r=US&IR=T>
- Fallan, K.** 2008. *De-scribing Design: Appropriating Script analysis to design history*.
<https://www.jstor.org/stable/25224194>
- Fangen, K.** 2017. *Deltagende observasjon*. Fagbokforlaget. ISBN: 978-82-450-1001-5
- Gillespie, T.** 2010. *The politics of 'platforms'*.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444809342738>
- Gjerstad, B.** 2016. *Itslearning – mangfold og ensretting*.
<https://vbn.aau.dk/en/publications/itslearning-mangfold-og-ensretting>
- Haddon, L.** 2007. *Roger Silverstone's Legacies: Domestication*.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444807075201>
- Hannemyr, G. Liestøl, G. Lüders, M. Rasmussen, T.** 2015. *Digitale Medier – teknologi, anvendelser, samfunn*. Universitetsforlaget. ISBN: 978-82-15-02502-5
- Hearn, P.** 2021. *What is Discord Nitro and is it Worth it?* <https://www.online-tech-tips.com/software-reviews/what-is-discord-nitro-and-is-it-worth-it/>
- Horaczek, S.** 2021. *Why you should use Discord (even if you're not a gamer)*.
<https://www.popsoci.com/story/technology/introduction-discord-chat/>
- Hornshaw, P.** 2021. *What is Discord?*. <https://www.digitaltrends.com/gaming/what-is-discord/>
- Ijsselsteijn, W. van Baren, J. van Lanen, F.** 2003. *Staying in touch. Social presence and connectedness through synchronous and asynchronous communication media*.
https://www.researchgate.net/publication/252800795_Staying_in_touch_Social_presence_and_connectedness_through_synchronous_and_asynchronous_communication_media
- Jiang, J. Kiene, C. Middler, S. Brubaker, J, R. Fiesler, C.** 2019. *Moderation challenges in voice-based online communities on Discord*. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3359157>
- Johnson, N, L.** 2021. *How do platforms create value?* <https://www.apploinc.com/blog/how-do-platforms-create-value/>
- Jung, C, W.** 2020. *The role of game genres and gamers' communication networks in perceived learning*. <https://www.nature.com/articles/s41599-020-0439-y>
- Kiene, C. Hill, B, M.** 2020. *Who uses bots? A statistical analysis of bot usage in moderation teams*. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3334480.3382960>

- Klebo-Espe**, A. 2021. *Microsoft ønsker angivelig å kjøpe Discord for 86 milliarder*. <https://www.gamer.no/artikler/microsoft-onsker-angivelig-a-kjope-discord-for-86-milliarder/508403>
- Langlois**, G. 2012. *Participatory culture and the new governance of communication: the paradox of participatory media*. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1527476411433519>
- Latour**, B. 2000. *Technology is society made durable*. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1111/j.1467-954X.1990.tb03350.x?journalCode=sora>
- Lorenz**, T. 2019. *How an app for gamers went mainstream*. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2019/03/how-discord-went-mainstream-influencers/584671/>
- Martinez, C. Olsson**, T. 2020. *Domestication outside of the domestic: shaping technology and child in an educational moral economy*. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0163443720948011>
- MEE6**. 2021. *Build the best Discord server*. <https://mee6.xyz/>
- Mendoza**, A. 2018. *Gamers, who are they?* <https://www.eluniversal.com.mx/english/gamers-who-are-they>
- Monsen**, F, D. 2014. *En studie av ungdom, IKT og energipolitiske aktører i et klimaperspektiv*. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/281079>
- Nelly**. 2020. *The future of bots on Discord*. <https://blog.discord.com/the-future-of-bots-on-discord-4e6e050ab52e>
- Pantzar**, M. 1997. *Domestication of Everyday Life technology: dynamic views on the social histories of Artifacts*. https://www.jstor.org/stable/1511941?seq=1#metadata_info_tab_contents
- Pierce**, D. 2020. *How Discord (somewhat accidentally) invented the future of the internet*. <https://www.protocol.com/discord>
- Pollack, S. Pierre-Louis**, S. 2019. *Video games are transforming how we communicated with each other – and they could fix a range of other global issues too*. <https://www.weforum.org/agenda/2019/12/video-games-culture-impact-on-society/>
- Radulovic**, P. 2021. *Discord is my most important household management tool*. <https://www.polygon.com/22298212/discord-use-organizing-app>
- Ren, Y. Kraut, R. Kiesler**, S. 2007. *Applying common identity and bond theory to design of online communities*. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0170840607076007>
- Rettberg**, J, W. 2014. *Seeing ourselves through technology*. Palgrave. ISBN: 978-1-137-47664-7

- Riemer, K. Steinfield, C. Vogel, D.** 2009. *eCollaboration: On the nature and emergency of communication and collaboration technologies*.
https://www.researchgate.net/publication/220505633_eCollaboration_On_the_nature_and_emergence_of_communication_and_collaboration_technologies
- Riley, K.** 2010. *What makes a house a home?* <https://centsationalstyle.com/2010/01/what-makes-a-house-a-home/>
- Ringdal, K.** 2018. *Enhet og Mangfold*. Fagbokforlaget. ISBN: 978-82-450-2481-4
- Saarikko, T.** 2015. *Digital platform development: a service-oriented perspective*.
https://aisel.aisnet.org/ecis2015_cr/152/
- Sanchez, S.** 2021. *The download on Discord: How brands can take advantage of Gen Z's new chat app*. <https://www.prweek.com/article/1713514/download-discord-brands-advantage-gen-zs-new-chat-app>
- Sardá, T. Natale, S. Sotirakopoulos, N. Monaghan, M.** 2019. *Understanding online anonymity*. <https://doi.org/10.1177%2F0163443719842074>
- Schiesel, S.** 2020. *If Discord is so great, why hasn't anyone bought it?*
<https://www.protocol.com/why-hasnt-anyone-bought-discord>
- Skaathun, R, O.** 2019. *Kommunikasjon, kunnskapsdeling og kompetanseutvikling gjennom Workplace*. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/70425>
- Spilker, H, S.** 2005. *Den Store Oppdagelsen: Utviklingen av kommersielle internettjenester i Norge ca. 1997-2003*. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/244094>
- Søraa, R, A. Nyvoll, P. Tøndel, G. Fosch-Villaronga, E, J. Serrano, A.** 2021. *The social dimension of domesticating technology: Interactions between older adults, caregivers, and robots in the home*. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120678>
- Sørensen, K, H.** 1994. *Technology in use. Two essays on the domestication of artefacts*.
https://www.researchgate.net/publication/325628170_Technology_in_use_Two_essays_on_the_domestication_of_artefacts
- Taylor, T. L.** 2009. *The Assemblage of Play*.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412009343576>
- Tjora, A.** 2018. *Kvalitative Forskningsmetoder i praksis*. Gyldendal. ISBN: 978-82-05-50096-9
- Trojani, M.** 2019. *Are gamers the ideal talents of the future?*
<https://www.digitalistmag.com/future-of-work/2019/10/15/are-gamers-ideal-talents-of-future-06201012/>
- Warren, T.** 2021. *Why Microsoft wants Discord*.
<https://www.theverge.com/2021/3/26/22352028/microsoft-discord-acquisition-analysis-report>

Warren, T. 2019. *Microsoft resurrects Clippy and then brutally kills him off again.*
<https://www.theverge.com/2019/3/22/18276923/microsoft-clippy-microsoft-teams-stickers-removal>

Webb, K. 2018. *The world's most popular video game chat app is now worth more than \$2 billion, as it gears up to the take on the makers of 'Fortnite'.*
<https://www.businessinsider.com/discord-funding-2-billion-value-2018-12?IR=T>

7. Vedlegg

7.1. Vedlegg 1 – NSDs vurdering

NSD sin vurdering

 Skriv ut

Prosjekttittel

Masteroppgave innenfor Medievitenskap om identitet tilknyttet kommunikasjonsplattformen Discord

Referansenummer

994903

Registrert

21.12.2020 av Jonas Kristensen - jonaskr@stud.ntnu.no

Behandlingsansvarlig institusjon

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet / Det humanistiske fakultet / Institutt for kunst- og medievitenskap

Prosjektansvarlig (vitenskapelig ansatt/veileder eller stipendiat)

Kristine Ask, kristine.ask@ntnu.no, tlf: 97563531

Type prosjekt

Studentprosjekt, masterstudium

Kontaktinformasjon, student

Jonas Kristensen,

Prosjektperiode

01.01.2021 - 07.06.2021

Status

07.01.2021 - Vurdert

04.01.2021 - Vurdert

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet med vedlegg den 04.01.21, samt i meldingsdialogen mellom innmelder og NSD. Behandlingen kan starte.

Ønsker du å delta i forskningsprosjektet;

«Discord som identitetsskapende digital kommunikasjonsplattform»?

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å undersøke bruk og formål ved bruk av Discord som kommunikasjonsplattform. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Oppgavens formål er å undersøke bruk og brukere av Discord. Dette vil se på en forståelse av fellesidentitet og hvordan vi brukes Discord på tvers av andre mennesker og vår interaksjon med de. Forskingen er viktig for forskningsfronten da dette er et nytt og lite utforsket område, og et av målene til forskningen er at dette skal lede til videre forskning og kunne vise til viktige punkter ved f.eks sosial utvikling i den digitale sektoren, eller hvordan vi forholder oss til digitale kommunikasjonsplattformer midt i COVID-19 og/eller fritids/profesjonelle relasjoner.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Institutt for Kunst- og Medievitenskap, NTNU er ansvarlig for prosjektet.

Prosjektet er i samarbeid med Institutt for Tverfaglige Kulturstudier, NTNU og Institutt for Sosiologi og Statsvitenskap, NTNU.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Du har blitt utvalgt som en potensiell deltaker fordi du har vist at du benytter deg av Discord, og at du har kunnskap om plattformen som kan være uvurderlig for videre forskning innenfor feltet.

Hva innebærer det for deg å delta?

Dersom du samtykker til å delta i intervjuet innebærer dette et uforpliktet intervju på omlag 30-45 minutter med tid til pauser når det måtte være bekvemmelig. Samtalen vil være uformell og du kan ved en hver tid melde om at du ikke ønsker at enkelte ting som blir sagt ikke kommer som del av den endelige forskningsoppgaven.

Ingen informasjon vil kunne spores tilbake til deg på noe vis.

Det er frivillig å delta

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

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

- *Den eneste personen som har tilgang til informasjon om deg vil være prosjektansvarlig Jonas Kristensen, og i mindre grad Kristine Ask og/eller Hendrik Storstein Spilker. De to sistnevnte vil ikke gis tillatelse med mindre dette har særskilt grunnlag for å etterspørres.*
- *Lydopptakene vil transkriberes så snart som mulig på en sikker datamaskin uten at uvedkommende har tilgang til informasjonen, eller at informasjonen på noe sett vis kan komme på avveie. Alt datamateriale skal anonymiseres i forskningsoppgaven slik at du ikke kan spores på noe sett vis. Når transkriberingen er fullført vil lydopptakene umiddelbart slettes, og lydopptaker returnert til instituttets kontorerer for bekreftelse av slettet informasjon; dette for å unngå lydgenkjenning.*

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Opplysningene anonymiseres når prosjektet avsluttes/oppgaven er godkjent, noe som etter planen er Prosjektets fase strekker seg fra 1. januar til juni måned. Slutt beregnes å være over ved starten av juni måned, hvor all informasjon relatert til deg og ditt personalia slettes trygt.

Dine rettigheter

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

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

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Norges Teknisk- Naturvitenskaplige Universitet har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvor kan jeg finne ut mer?

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

- *Institutt for Kunst- og Medievitenskap, NTNU ved Jonas Kristensen tlf:*
- *Vårt personvernombud: Thomas Helgesen, 93 07 90 38, thomas.helgesen@ntnu.no*

Med vennlig hilsen

Jonas Kristensen (jonaskr@stud.ntnu.no)
(Masterkandidat/Student)

Kristine Ask (kristine.ask@ntnu.no/97563531)
(Forsker/Veileder)

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet [*sett inn tittel*], og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

å delta i *Intervju*

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

7.3. Vedlegg 3 – Intervjuguide

1 *Introduksjon*

- 1.1 Hvordan oppdaget du Discord?
- 1.2 Hva var det som appellerte til deg med Discord?
 - 1.2.1 Hvordan oppleves brukergrensesnittet (design, lettvinthet, navigasjon)?
 - 1.2.2 Hvorfor valgte du Discord kontra andre plattformer?
 - 1.2.3 Hva tilbyr Discord som ikke andre plattformer gjør?
 - 1.2.4 Har Discord funksjoner som muliggjør aktivitetene dine?

2 *Discord og Hverdagsrutiner*

- 2.1 Hva skjer når du åpner Discord?
- 2.2 Bruker du Discord hverdagslig, eller brukes det mer spontant?
- 2.3 Kunne du beskrevet din hverdagsrutine rundt Discord?
- 2.4 Har du Discord-appen?
- 2.5 Bruker du Discord sosialt med andre brukere?
 - 2.5.1 Hvordan brukere dere Discord sammen?
 - 2.5.2 Varierer disse avhengig av Discord serveren?
 - 2.5.3 Hva tilbyr Discord i form av muligheter for kommunikasjon kontra andre plattformer?
- 2.6 Praktisk bruk av Discord**
- 2.7 Får du noen typer notifikasjoner? Hvilke?
 - 2.7.1 Hva går notifikasjonene som regel ut på? Varierer dette?
 - 2.7.2 Hender det seg at du velger å 'tagge' andre brukere for å gi de notifikasjoner?
 - 2.7.3 Hvilke sosiale følger har dette? Hvilke praktiske hensikter har dette?
 - 2.7.4 Hvordan interagerer du med rom og kanaler?
- 2.8 Hvordan oppleves nye medlemmer i Discorden?
- 2.9 Hvilke(t) interesseemner har dere som felles identitet?
- 2.10 Hvem er bidragsytere til fellesskapet? Bidrar alle likt? Hva er resultatet av bidragene fra ulike aktører?
- 2.11 Hvilken betydning får de sosiale relasjonene for videre spill- eller IRL erfaringer?

