

EXAMENSARBETE

Hösten 2006

*Institutionen för Beteendevetenskap
Sociologi*

Samtalande rum

Ett socialpsykologiskt perspektiv på individens erfarenheter

av onlinerollspelet *Word of Warcraft*

Författare

David Johansson

Handledare

Sari Pekkola

Abstract

Den här uppsatsen är en teoretisk och empirisk studie över unga vuxnas erfarenheter av onlinedatorspelet *World of Warcraft*.

Perspektivet som anläggs på spelet och dess användare är ett socialpsykologiskt perspektiv. Det socialpsykologiska perspektivet utgörs av den symboliska interaktionismen, sociala roller och rum samt Johan Asplunds teori om social responsivitet. I uppsatsen relateras även teorier om det medialiserade samhällets inverkan på individ och sociala rum.

Kunskap om fältet har genererats främst genom ostrukturerade intervjuer med användare, samt genom en kulturanalys av verket. Analyskapitlet bedriver ett resonemang som belyser de olika former av socialitet som *World of Warcraft* ger upphov till. Socialpsykologi och medialiseringsteorier relateras till varandra och visar hur användandet av *World of Warcraft* i en mängd aspekter är en ytterst social aktivitet.

Nyckelord: Datorspel, Mediering, Internet, MMORPG, Social responsivitet

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	2
1.1 Problemformulering.....	3
1.2 Bakgrund.....	3
1.3 Avgränsning.....	5
1.4 Tidigare forskning.....	5
2. Teori.....	6
2.1 Inledning.....	6
2.2 Ett socialpsykologiskt perspektiv.....	7
2.3 Social responsivitet.....	7
2.3.1 Roll.....	9
2.3.2 Social responsivitet och mediering.....	9
2.3.3 Lek och spel.....	10
2.4 Postmodernitet.....	11
2.5 Mediering.....	12
2.6 Individ.....	13
2.7 Sociala rum.....	14
3. Metod.....	15
3.1 Perspektivval.....	15
3.2 Metodval.....	15
3.2.1 Internet som virtuell plats och kulturell artefakt.....	16
3.3 Intervju som metod inom Internetforskning.....	17
3.4 Urval.....	18
3.5 Övriga källor.....	19
3.5.1 Skriftliga källor.....	19
3.6 Respondenterna.....	19
4. Analys.....	20
4.1 Social responsivitet i <i>World of Warcraft</i>	20
4.2 Det postmoderna verklighetsbegreppet.....	23
4.3 Social responsivitet i det medierade rummet.....	24
4.4 Socialpsykologiska perspektiv på gemenskap i <i>World of Warcraft</i>	26
4.4.1 Rollbegreppen i <i>World of Warcraft</i>	26
5. Sammanfattning.....	28
Källförteckning.....	30

1. Inledning

Människan är i grunden en mycket sällskaplig varelse, hon bär på en nyfikenhet och en vilja till *samtal*.

Människan inrättar det också för sig, hon tillrättalägger och bekvämliggör. Hon omformar sitt *rum* och gör det till en avbild av sig själv, sina önskningar och behov.

Samtal och *rum* är ledord i denna uppsats. Samtalet representerar två individers ömsesidiga vilja att fråga och besvara. Rummet är den arena vari samtalet sker och representerades för inte så länge sedan av den fysiska verklighet där individer levde sitt dagliga liv. Idag kan rummet sägas representeras av symboler, representationer och meddelanden. Ett rum vars väggar inte längre enbart har öron utan också talar, samtalar. Nästan alla ting i idag bär på symbolisk, arbiträr betydelse, vilken inte hänger samman med tingets existens. Framför allt är denna betydelse utbytbar och individen kan roa sig med att förändra tingets betydelse.

Individens identitetsarbete innebär ofta att hon tar till sig, eller omformar, symbolisk mening genom ting och miljöer.

I det medierade samhället sker ett ohämmat utbyte av betydelser mellan rum, ting och individer. Detta är essensen av ett samtal, utbytet av symboliska meningar.

Verkligheten håller så sakteliga på att bli ena parten i ett samtal. Ett rum fyllt av möjliga symboliska betydelser, men också berett att anpassa sig efter individen. Ett interaktivt rum är ett rum som simulerar nyfikenhet.

Stycket ovan ger uttryck för en postmodern syn på samtiden inspirerad av Jean Baudrillards m.fl. analys av medias inverkan på samhället.¹ Om, och till vilken grad den är sann återstår att se; men i en miljö är det en riktig beskrivning av verklighetens betingelser: i den virtuella världen, i *World of Warcraft*.

Den här uppsatsen svävar i det odefinierade ingenmanslandet mellan kultursociologi, kulturanalys och socialpsykologi. Dess subjekt är den enskilda individen och dess objekt den komplexa kulturartefakt² vars närmsta gräns utgörs av en dator, där ett datorspel körs och vars bortre gräns utgörs av en virtuell värld och mötesplats för ett oräkneligt antal individer.

¹ Baudrillard, Jean (2001). *Selected writings Second edition, revised and expanded* Stanford: Stanford University Press.

² Begreppet kulturartefakt inbegriper elektroniken, d.v.s. datorn, datorspelets text och det verk som uppstår när datorspelet spelas.

Människan tycker om att skraddarsy sitt sociala rum, med musik i öronen tar hon kontroll över det offentliga ljudrummet på bussen, med en bärbar dator väljer hon sin visuella miljö på tåget eller i flygplanet. En bärande idé i den här uppsatsen är att individen strävar efter en valbar omgivning. En omgivning som inte bara tilltalar henne, utan tack vare interaktiv media och simulerad responsivitet, *samtalar* med henne. Datorspelet representerar ett sätt att forma sin omgivning. Den tillåter individen att vistas och umgås i en egenvald miljö. Hos de spelare jag mött och intervjuat är spelandet en mycket stor och meningsfull del av vardagslivet.

Uppsatsens disposition utgörs av ett teoriavsnitt där aspekter av socialpsykologisk och postmodernistisk teori presenteras. Därefter följer en redovisning av uppsatsens metod och resultat. I analysavsnittet appliceras det socialpsykologiska synsättet på ett antal aspekter av samspelet mellan individ och kulturartefakt.

1.1 Problemformulering och Syfte

Hur kan de erfarenheter som individer gör i samband med användandet av datorspelet *World of Warcraft* förstås?

Syftet är att utifrån en socialpsykologisk och medieteoretisk syn belysa relationen mellan individ, rum och kulturartefakt och utveckla en förståelse kring spelet *World of Warcraft*.

Uppfattningen att datorspelade är en isolerande och asocial aktivitet går ofta stick i stäv med användarnas egen upplevelser av gemenskap och socialitet. Till syftet hör också att utveckla en förståelse för spelet utifrån användarnas egna erfarenheter.

1.2 Bakgrund

World of Warcraft är ett datorspel skapat av Blizzard Entertainment, 2004. Det har i skrivande stund, hösten 2006, 7.5 miljoner användare. Dessa betalar en månadsavgift på cirka 100 svenska kronor för att få tillgång till den onlinevärld där spelet utspelar sig. *World of Warcraft* är ett MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), en spelgenre, som innebär att användare via Internet kommer samman i en virtuell miljö, där de representeras av en grafisk karaktär. Denna värld existerar även när den enskilde användaren inte spelar och händelser och social interaktion fortgår genom andra användare trots att den enskilde inte deltar.³ Detta är själva definitionen på MMORPG, och det som skiljer spelgenren från andra former av datorspel. Miljön är mycket stora tredimensionella världar

³ Yee, Nicky (2006). *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Graphical Environments* <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf> [2007-01-01] s.4.

eller kontinenter. Dess geografi är mycket varierad, med hav, skogar, berg och städer där karaktären kan ströva fritt. *World of Warcraft* är en fantasivärld, den lånar mycket av sitt stoff från den skönlitterära fantasygenren, vilket i sin tur är skapad i folksagor och myter. Stoffet utgör sammantaget en mytologi vars underliggande konflikt bygger på kampen mellan raser. Spelet inleds med att användaren skapar en karaktär genom att välja, kön, klass och ras. Könen är manligt och kvinnligt, vilket inte har någon regelmässig effekt på spelandet. Exempel på raser är människa, dvärg, gnom, orc, tauren, troll med flera, alla inspirerade av fantasystoff. Vidare väljs även klass, vilka kan vara jägare, magiker, krigare, präst, shaman med flera. Klassen definierar sedan i mycket den roll man tar i spelet och interaktionen med andra användare. Utseendemässigt har man ett antal val förutom kön, de berör ansiktsform, behåring och olika rasspecifika förändringar alternativt är dock inte speciellt många. Spelandet går ut på att "levla" sig uppåt. Genom att utföra s.k. quests vilket är äventyr där man dödat djur och monster, skaffar man sig erfarenhet, ny och bättre utrustning och guld, vilka också cirkuleras i spelets interna ekonomi. Erfarenhetsmässigt börjar man på level (nivå) 1 och arbetar sig upp till level 60.

För att lyckas i spelet krävs det att man kan samarbeta med andra användare, bara då, och genom avancerat lagarbete är det möjligt att gå vidare i spelet. Spelreglerna är utformade så att det som behövs för att hela tiden avancera i nivåerna är tid, det går aldrig att tappa i nivå eller förlora spelet. Den enda negativa effekten av att misslyckas är att det tar längre tid att nå nästa nivå. Interaktionen sker främst mellan användare och miljö, där skapade figurer i spelet leder karaktären genom äventyr, vilka oftast är förankrade i den underliggande mytologin. Spelet är dock inte slut när man når level 60, här krävs samarbete mellan ett ofta ganska stort antal användare för att klara av instanser, och döda monster.

Spelets inriktning på samarbete formar mycket av den kultur som omger *World of Warcraft*. Tidigt i spelet börjar sammanslutningar mellan användare formas för att klara av vissa äventyr, i början är det ganska löst sammanhållna och håller i kanske några veckor. Ju högre upp i nivåerna ju starkare verkar sammanhållningen i grupperna vara, vilka kan bestå av allt mellan 20 till 300 karaktärer. Sammanhållningen är dels instrumentell, det vill säga att kombinationen av karaktärernas raser och skickligheter är viktig när äventyr skall klaras av och monster dödas, dels social då gruppen ofta består av människor med vilka man utvecklar en social sammanhållning som innebär ett intresse för användarens liv utanför spelet.

1.3 Avgränsning

Intentionen är att ge uppsatsen en karaktär av gränsöverskridande, detta trots det knappa omfånget. Genomgående för de redovisande begreppen och teorierna är att de behandlas ytligt. Jag vill istället relatera dem till varandra och erhålla en bredd som annars inte skulle kunna få utrymme. Både socialpsykologin, kultursociologin och kulturanalysen står för ett brett och gränsöverskridande utforskande.

Inom spelforskningsområdet har jag valt att avgränsa mig till användare av en viss datorspelsgenre, denna representerar något radikalt annorlunda gentemot andra former av datorspel eftersom många användare måste samverka för att klara av spelet. Att avgränsa sig till en enda titel, var inte heller ett svårt beslut, *World of Warcraft* är i skrivande stund den dominerande artefakten inom genren om man mäter i antalet användare och tid.

Det är inte längre relevant att nedteckna en generell bakgrund till datorspel. Det är inte heller nödvändigt att redovisa forskning kring andra sorters spel än de som här åsyftas. Detta är en nackdel för vissa, som inte är bekanta med datorspelet som kulturartefakt, men jag vill tro att dagens datorspel används och upplevs på ett radikalt annorlunda sätt än exempelvis ett *Tetris* från 1991.

På flera plan är den sociala interaktion som finns i *World of Warcraft* lik de informella gemenskaper som återfinns på andra ställen i samhället, i omklädningsrum, på studiecirkel eller på caféer, se vidare kapitel 4.1. En socialpsykologisk avgränsning i den här uppsatsen innebär en koncentration på skärningspunkten mellan individ och kulturartefakt. Det innebär att en makroanalys av gemenskaper i virtuella världar inte är ett föremål för studien.

1.4 Tidigare forskning

Ett flertal djupa och över tid utsträckta etnologiska kartläggningar har gjorts på olika MMORPG och dess användare. En av anledningarna tycks vara att den attraktionskraft som dessa spel utövar på användare också appellerar till forskare.⁴ Det är förhållandevis enkelt att göra långa etnologiska undersökningar eftersom man kan sitta hemma framför datorskärmen istället för vara tvungen att resa till platsen för den specifika kulturen.

I en forskningsbakgrund på ett så nytt område som spelforskning måste man dra en gräns också bakåt.

⁴ Castronova, Edward (2005). *Synthetic worlds, The business and culture of online games* Chicago/London: The University of Chicago Press s.52.

Datorspelsforskningen på sociala kulturer via Internet har pågått länge men det är först på senare år som den hittat vägen in i egna böcker och social- och kulturvetenskapliga antologier.

En av de få böckerna på området är T L Taylors bok *Play between worlds Online multiplayer games and contemporary play* (2006). Den är en bred beskrivning i aspekter av sociala världar, hängivna användare, genus och äganderätt i ett MMORPG. Tack vare flera års deltagande studier ger Taylor en mycket tät beskrivning av individerna och kulturen inom ett MMORPG. Jag har använt mig mycket av Taylor när jag försökt precisera de sociologiska ansatserna till mitt arbete och jämfört resultaten från mina intervjuer.

Ett liknande dokument, dock mindre vetenskapligt, är J R Kelly 2s *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (2004). Också Kelly 2 beskriver kulturen i en MMORPG som den såg ut runt 2000, grundad på egna erfarenheter som producent och konsument. Kelly 2 behandlar den psykologiska aspekten i begrepp som beroende och attraktion.

Edward Castronova har studerat MMORPG med tonvikten på ekonomin inom och utom spelvärlden i *Syntetic Worlds A business and culture of online games*, och ger samtidigt en beskrivning av användare och den virtuella världen bland annat genom ett flertal serveyundersökningar.

Också nätet utgör en rik källa till akademisk information om MMORPG. Bland andra kan den elektroniska journalen *Games and Culture*⁵ framhållas.

Historiskt tog forskningen om sociala onlinevärldar fart under mitten av 90-talet. Om en spelforskningskanon någonsin skrivs kommer den att inledas med MIT-forskaren Sherry Turkles bok *Life on the screen* (1995), som avhandlar aspekter på identitetsskapande och experimenterande i sociala virtuella världar.

2. Teori

2.1 Inledning

Det teoretiska avsnittet kommer att etablera ett socialpsykologiskt perspektiv. Det kännetecknas främst av begreppet *social responsivitet* och här argumenteras för det sätt som begreppet kan appliceras i uppsatsens sammanhang. Det är nödvändigt att behandla social responsivitet på ett mer tolkande sätt, eftersom det av Johan Asplund formats i tillämpningar, alltså behöver det en begreppsdefiniering mer anpassad till uppsatsens ämne.

⁵ www.gamesandculture.com [2006-12-31].

Vidare kommer ett klagörande av begreppen *postmodernitet* och *mediering* samt begreppsdefinitioner av *roll*, *individ* och *socialt rum*. En vidare diskussion, där dessa relateras till syftet förs i analyskapitlet.

2.2 Ett socialpsykologiskt perspektiv

De två vanligaste gemensamma socialpsykologiska grundantagandena är att det sociala livet föregår och skapar individens medvetande och jaguppfattning, samt att jagets utveckling sammanfaller med språkets utveckling hos individen.⁶ Dessa grundantaganden har sitt ursprung i den symboliska interaktionism som George Herbert Mead utvecklade under 1930-talet. Mead intresserade sig för hur barnet förvandlas från ett *tabula rasa* till en social individ med ett medvetande.⁷ Meads beskrivning av medvetandets uppkomst har av andra socialpsykologer utvecklats till att också tjäna som grund till förståelse av individen genom hela hennes liv. Johan Asplund är en av Sveriges främsta socialpsykologer och har den symboliska interaktionismen som sin utgångspunkt när han skapar teorier om det moderna samhället och kulturen.⁸ Asplunds begrepp *social responsivitet* inbegriper även den vuxna människan.

Det är alltså fråga om att försöka förstå det sociala livet mycket nära individen. Den här uppsatsen utgår från en mycket elementär nivå i synen på människan som samhällsvarelse.

2.3 Social responsivitet

Social responsivitet är ett mycket grundläggande begrepp för att förstå människan som social varelse. Vi föds med en inneboende svarsbenägenhet och lust och lycka i att intressera oss för och besvara kontakt från andra individer.⁹

Den epistemologiska synen på människan hos Asplund är att hon är en varelse som får ett grundläggande behov tillfredsställt genom andra individers uppmärksamhet. Det gör att hon är en samhällsvarelse snarare än en psykologisk varelse. Individen är alltid benägen att svara på all sorts stimuli. Det är detta som är definitionen på social responsivitet.

Den sociala responsiviteten styr individen i vardagslivet och strukturerar henne som ett *jag*.¹⁰ Asplund påpekar att själva innebörden av ordet *jag* är social. Det är i en social situation

⁶ Boglind, Anders (1975). Den symboliska interaktionismen: Bakgrund och utveckling. I Berg, Lars-Erik m.fl. (1975). *Medvetandets sociologi En introduktion till symbolisk interaktionism* (s.11-30) Stockholm: Wahlström & Widstrand s.12.

⁷ Mead, George H. (1976). *medvetandet jaget och samhället från socialbehavioristisk ståndpunkt* Lund: Argos.

⁸ Johansson, Thomas (1999). *Socialpsykologi Moderna teorier och perspektiv* Lund: Studentlitteratur s.117.

⁹ Asplund, Johan (1987a). *Det sociala livets elementära former* Göteborg: Bokförlaget Korpen s.33.

¹⁰ Asplund (1987). s.29.

och i relation till ett du eller de, som jag är ett meningsfullt begrepp att förstå sin eget varande med.¹¹ Social responsivitet utgör alltså "grundämnet" hos människan som en social varelse. Den sociala responsiviteten skall dock inte förväxlas med reflexartade stimuli och responsbeteenden, istället menar Asplund att nyfikenhet och intresse är egenskaper som tillsammans med reflexer utgör den sociala responsivitetens sammansättning.¹²

Den sociala responsiviteten regleras ofta av normer bundna till det sociala rummet men när oreglerad social responsivitet uppstår mellan två individer, i exempelvis ett samtal eller annan icke-verbal¹³ interaktion, skapas ett *responsorium*.¹⁴ Det är en social bubbla där svar och fråga stimuli och respons strömmar ostört mellan två eller flera individer. I ett responsorium blir den sociala responsiviteten så intensiv att det som sker utanför det interpersonella samspelet utestängs. Ett exempel kan vara ett intensivt cafésamtal eller ett telefonsamtal, där omgivningen tycks försvinna. Motsatsen till social responsivitet är *asocial responslöshet*. Om social responsivitet innebär ett utbyte av svar och frågor, nyfikenhet och rollövertaganden i samtal och integration innebär asocial responslöshet att individer behandlar varandra som om den andre inte fanns.

Ett samtal mellan två individer behöver dock inte innebära att ett responsorium uppstår. Utspelar det sig exempelvis i en kyrka blir samtalet sällan ett responsorium eftersom en mängd regler och normer för hur man får bete sig i kyrkorummet stör och lägger band på en fritt flödande social responsivitet. Är en av parterna i ett samtal ointresserad av att prata, sneglar på förbipasserande eller tänker på annat uppstår heller inte ett responsorium.

Detta kan utnyttjas som en maktfaktor menar Asplund, och är analogt med att förneka någon som människa. I vissa tillfällen är dock asocial responslöshet norm, exempelvis det sätt som individer ignorerar varandra på offentliga platser. Därför talar Asplund också om inskränkningar i vår naturliga socialitet.¹⁵ Att tygla den sociala responsiviteten är något man lär sig successivt, jämför ett barns ohämmade lek som innebär att heja på alla förbipasserande med de vuxnas sätt att sorgfälligt ignorera varandra. Relationen mellan att bejaka eller tygla sin sociala responsivitet är en viktig del av att forma sig som fungerande samhällsvarelse.¹⁶

¹¹ Asplund, Johan (1987b). *Om hälsningscermonier, mikromakt och asocial pratsamhet* Göteborg: Bokförlaget Korpen s.47.

¹² Asplund, (1987a) s.34.

¹³ Med icke-verbal kommunikation åsyftas gester, symboler och attityder.

¹⁴ Asplund, (1987a) s.17.

¹⁵ Asplund, (1987a) s.30.

¹⁶ Asplund, (1987a) s.115

2.3.1 Roll

Ett mycket centralt begrepp i all socialpsykologi är begreppet *roll*. I den symboliska interaktionismen¹⁷ beskriver begreppet interaktion mellan individer och är de handlingsmönster som en individ utför i en specifik social situation samt den gemensamma förståelsen för dessa handlingar.¹⁸ Att förståelsen av gester och åtbörder är gemensam innebär att rollagerande dels är symboliskt, dels kommunikativt, och bara existerar i interpersonellt samspel.

I ett responsorium förekommer rollövertaganden, det är ett höggradigt socialt responsivt beteende som innebär att en individ i exempelvis ett samtal föregriper, eller kompletterar den andra individens gest¹⁹. I ett samtal innebär det att de inbegripna faller varandra i talet eller avslutar varandras meningar, man övertar den andres roll, och sker detta på rätt vis upplever individerna en mycket stark form av bekräftelse, något av den sociala responsiviteten i sin högsta form.

Hos Mead ges rollbegreppet en mer fundamental betydelse och blir central för uppkomsten av medvetandet. Det fysikaliska faktum att en uttalad gest, ett ljud eller ett ord, låter likadant för den som uttalar det som för den som hör det innebär att en individ som uttalar ord påverkar sig själv på samma sätt som hon påverkar den andre.²⁰ Den sociala responsiviteten är själva drivkraften i detta beteende. När individer inte bara reagerar på samma sätt inför en uttalad gest utan också förstår innebörden på samma sätt är gesten en signifikant symbol, d.v.s. ett beteendemönster som blir betydelsebärande.²¹ Den sociala responsiviteten, som är ett asplundskt begrepp, föregår språket vilket består av signifikanta symboler, och därmed medvetandet.

2.3.2 Social responsivitet och mediering

Det finns två aspekter av den sociala responsiviteten som jag vill lyfta fram i samband med analysen av användare av *World of Warcraft*. Främst relationen mellan maskin och människa samt social responsivitet och lek.

¹⁷ Jag använder mig här främst av Per Månsons tolkning av Meads interaktionistiska rollbegrepp. (Månson, Per (1975). Roller och symbolisk interaktion. I Berg, Lars-Erik m.fl. (1975). *Medvetandets sociologi En introduktion till symbolisk interaktionism* (s.100-127) Stockholm: Wahlström & Widstrand).

¹⁸ Månson, (1975) s.103.

¹⁹ Asplund, (1987b) s.20.

²⁰ Mead, (1976) s.248.

²¹ Berg, Lars-Erik (1975). Medvetandets uppkomst: En tolkning av G H Meads socialpsykologi. I Berg, Lars-Erik m.fl. (1975). *Medvetandets sociologi En introduktion till symbolisk interaktionism* (s. 43-72) Stockholm: Wahlström & Widstrand s.46.

Social responsivitet är lustfyllt. Asplund föreslår att källan till glädje och tillfredsställelse i existensen är den sociala responsiviteten.²² Medvetandet bygger på en lustprincip. Men en social aktivitet behöver inte vara en aktivitet mellan två individer. En interaktion mellan maskin och individ är också en form av social responsivitet. Asplund menar att om social responsivitet mellan maskin och människa upplevs som en social aktivitet är den också en social aktivitet.²³ Ett växelspel som uppkommer i interaktion mellan människa och maskin, liknar i mycket den sociala fråga - svar dialogen. Ett exempel är bilkörning, då individen stampar på gaspedalen och bilen svarar med att accelerera, eller datoranvändarens tryck på uppåttangenten och karaktären på skärmen tar ett steg framåt. På ett socialt elementärt vis är detta tillfredsställande för en individ. Svartsbenägna maskiner är jagspeglande och personifierade objekt och individen upplever tillfredsställelse och nöje i interaktionen med dessa.²⁴ Vidare menar Asplund att den direkthet som är inbyggd i en maskins omedelbara förbindelse mellan fråga och svar är något av dess lockelse och estetik.²⁵

2.3.3 Lek och spel

Sambandet mellan social responsivitet och lek och spel är något som Asplund ägnar stort intresse.²⁶ Asplund refererar till lekteoretikern Johan Huizinga som menade att hela kulturen har sitt ursprung i lek. Huzingas lekbegrepp innebär att leken är en frivillig aktivitet, den hör inte till det vanliga, eller rutinartade livet; snarare är en av dess definitioner att den är ett brott från rutinen, vidare följer den vissa regler och är spännande och roande²⁷. Asplund själv bygger ut Huzingas lekbegrepp med den sociala responsiviteten som grund. Han skiljer på lek och spel genom att leken till skillnad från spelet saknar regler. Hos Asplund är leken ren responsivitet.²⁸

Det innebär att lek föregår allvar, eftersom den sociala responsivitet är en av den sociala existensens grundformer. Allvaret och spelet innebär inskränkningar i den sociala responsiviteten. Asplund menar att: "I leken är det responserna som bestämmer över världen, inte världen som bestämmer över responserna".²⁹ Detta är essensen av lekens låtsatskaraktär. Genom att reagera på en sak, som vore den något annat definierar och formar individen verkligheten. Att detta skulle vara något som endast är förbehållet barn och ungdomar

²² Asplund, (1987a) s.120.

²³ Asplund, (1987a) s.15.

²⁴ Asplund, (1987a) s.15.

²⁵ Asplund, (1987a) s.34.

²⁶ Asplund, (1987a)

²⁷ Asplund, (1987a) s.63.

²⁸ Asplund, (1987a) s.64.

stämmer inte. Dock är det till viss mån kulturellt förbjudet för vuxna, men det är en helt annan sak.

2.4 Postmodernitet

Det postmoderna tillståndet refereras här mycket kort och tjänar som ett komplement till medieringsbegreppet, med vilket det är ouplösligt. Samhället föregår individen och det går inte att tala om mediering, individ eller social situation på ett adekvat sätt utan att referera till samhället. Medierade erfarenheter är en viktig del av individens upplevelser i ett postmodernt samhällstillstånd.³⁰

Postmoderniteten förstås med moderniteten som fond. Den är, hävdar förespråkare som Baudrillard, Thompson, Harvey m.fl. en ny kulturell dominant som genomsyrar alla sfärer av individens liv och påverkar så stor del av en individs samlade erfarenheter att den innebär en fundamental påverkan på individens medvetande.³¹ Det innebär inte att den bär på fundamentalt nya tankeformer, snarare handlar det om omlokalisering av de sfärer där individen gör erfarenheter. Representationer av verkligheten i form av bilder har funnits sedan förhistorisk tid men det är först de senaste trettio åren de förekommit i en så överväldigande massa och i sådan realitet, d.v.s. likhet med verkligheten.

Postmodernitetens motståndare menar att detta inte alls har en så fundamental påverkan på individen och samhället som det påstås.

Produktionsmässigt karaktäriseras postmoderniteten av snabbare skiften i stilar och trender samt ökad kundanpassning och målgruppstänkande. Varumärken lyfts fram och laddats med symbolisk mening.³² Gränser mellan konsument och producent har luckrats upp och konsumenten inbjuds till rollen som medskapare. Dessa karaktäristika har som effekt att konsumtionen får en mer djupgående effekt på individers identitetsskapande, jämfört med modernismen vars individer skapade sina identiteter i förhållande till sin plats i produktionen.

Postmoderniteten karaktäriseras vidare av en värde- och normupplösning till följd av ökad relativism. Valbarhet i sig självt blir meningsfullt för individen genom själva massan av valmöjligheter. Samhällets relativism blir en del av medvetandet.³³

Estetiken i postmoderniteten karaktäriseras av allt fler skilda stilar också i konst och litteratur. Postmoderniteten står för en nedmontering av smakstrukturer, och ett estetiskt

²⁹ Asplund, (1987a) s.67.

³⁰ Jansson, André (2002). *Mediekultur och samhälle En introduktion till kulturteoretiska perspektiv inom medie- och kommunikationsvetenskapen* Lund: Studentlitteratur s.150.

³¹ Harvey, David (1990). *The condition of postmodernity* Cambridge/Oxford: Blackwell s.248 f.f.

³² Jansson, (2002) s.177 f.f.

landskap som ger att allt är tillåtet och gångbart. I de estetiska förändringarna kan det vara belysande att ta fasta på den ökade förekomsten av intertextualitet som narrativ framställningsform, d.v.s. en övergång från en tydlig historia i aspekter av kausalitet och kronologi till förmån för en mycket fragmentarisk berättelse, med otydlig berättare och multilinjära meningsstrukturer som ofta refererar till en kombination av andra texter³⁴.

World of Warcraft är ett exempel på en intertextuellt skapad hypertext, med dess möjlighet för läsaren att välja en egen väg genom meningsstrukturerna. Ett datorspel är en hypertext, där användaren genom beslut och val förkroppsligar upplevelsen.³⁵

Både *World of Warcraft* som artefakt och samhällstillståndet kan ses som postmodernistiskt respektive postmodernt. Interaktionen mellan individ och artefakt och individ och sociala rum måste alltså förstås i ljuset av postmoderniteten.

2.5 Mediering

Begreppet *mediering* innebär att uppleva verkligheten genom någonting som representerar något. Medieringsteknologier är inget nytt fenomen utan uppkom när människan gick från muntlig till avbildande eller skriftlig kultur. Det finns en mängd olika aspekter på mediering, och hur medialiseringen påverkar individen i hennes vardagsliv.³⁶

Begreppet *medialisering* beskriver en process där medierad representation utgör lejonparten av individens erfarenhetsbas. Medierade erfarenheter formar individens syn på både samhälle och kultur, men också upplevelsen av interpersonell interaktion och det sociala rummet.³⁷

Enligt John B. Thompson skiljer sig dessa erfarenheter från dem individen gör i verkliga livet. De medierade erfarenheterna är nästan alltid avlägsna i rummet och tiden, de görs i en kontext som skiljer sig från den där händelsen inträffar. Vidare är deras relevans för hennes identitetsskapande mindre än de verkliga erfarenheterna. Dock, menar Thompson, sker de medierade erfarenheterna mer selektivt och specifika medierade erfarenheter kan få djup relevans för individens sätt att se på sig själv.³⁸ Vidare innebär medierade relationer att individer förs närmare varandra samtidigt som de hålls isär.

³³ Jansson, (2002).

³⁴ Jansson, (2002) s.183.

³⁵ För en fördjupad diskussion om datorspelets textualitet se vidare Aarseth, Espen (1997). *Perspectives on ergodic literature* Baltimore: Johns Hopkins University Press.

³⁶ Johansson, Thomas (2002). *Bilder av självet, Vardagslivets förändring i det senmoderna samhället* Stockholm: Natur och kultur s.166.

³⁷ Silverstone, Roger (2005). The sociology of Mediation and Communication. I Calhurn, Craig & Rojek, Chris & Turner, Bryan (Red.) (2005). *The Sage Handbook of Sociology* (s.188-207) London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications s.203.

³⁸ Thompson, John B. (2001). *Medierna och moderniteten* Göteborg: Daidalos s.283.

Det är dock svårt att visa på tydliga effekter av mediekonsumtion hos individen. De förmoderna strukturer, vilka i moderniteten var avgörande för identitetsarbetet genom exempelvis individens plats i produktionen, i samhällsgemenskapen, traditionen och religionen har förlorat sin vikt som identitetskapare. Om eller till vilken grad detta beror på medialiseringen är osäkert. Media kan förstås som en ny storhet, vid sidan om de gamla, för individen i hennes identitetsarbete, bland annat genom att tillhandahålla nya roller och platser att upprätta relationer.³⁹

Den postmoderne teoretikern Jean Baudrillard talar i samband med mediering om hyperrealitet.⁴⁰ Det innebär att mediering inte längre innebär en avspegling av verkligheten. Istället ersätter media den verklighet den gjorde anspråk på att avspegla, men den blir också något mer.

Verkligheten via media blir en hyperverklighet. Det innebär att verkligheten framställs som mer dramatisk, förbättrad och komprimerad i tid och rum. Ett utmärkt exempel på detta tänkande är kvällstidningarnas nyhetslöpsedlar, den mening de ofta representerar återfinns enbart i media. Medieringen ses av Baudrillard som en meningsskapande, inte meningsförmedlande process.⁴¹ En mediering av verkligheten avspeglar alltså inte de moderna strukturerna utan förändrar dem i sin framställning.

Medialiseringen handlar också om hur individen konkret organiserar sitt vardagsliv kring mediekonsumtion och vad det får för effekt på vardagslivet. Detta kommer att avhandlas närmare i kapitel 2.6.

2.6 Individ

Förståelsen för hur individen ser på sig själv i den postmoderna teoribildningen är komplicerad. För att förstås bättre kan den delas in i tre olika begreppsliga aspekter: jaget, identiteter och den subjektiva jagupplevelsen.

Jaget, eller *subjektet*, syftar på den existentiella kärnan, medvetandet. Individens upplevelse av att finnas till.

Identitet vill jag förstå som ett kameleontiskt begrepp som i varje situation tar färg dels från det specifika sociokulturella sammanhanget, dels från individens autonomi vilket hindrar henne från att helt gå upp i sammanhanget och som gör att det går att urskilja henne som enskild individ. Växelspelet mellan identifikation och avståndstagande är något viktigt

³⁹ Jansson, (2002) s.147.

⁴⁰ Baudrillard, (2001) s.169 f.f..

⁴¹ Jansson, (2002) s.193.

inte minst för henne själv. Identitet konstrueras utifrån att individen finner det meningsfullt att gå upp i, eller ta avstånd från specifika textuella eller symboliska kontexter genom egna handlingar.⁴² Identitetsbegreppet är mycket likt rollbegreppet, och jag vill hävda att genom att studera rollbeteenden studerar man också den del av identiteter som ageras ut inför andra.

Individen handlar utifrån att hon upplever handlingen meningsfull på så sätt att den gagnar hennes delmål eller övergripande livsmål. Denna subjektets formering av sitt liv som en meningsfull enhet kallar André Jansson för en *subjektiv identitetsupplevelse*. Det gångna, vår historia av individuella och sociala erfarenheter är den enda stabila struktur vi erfar.⁴³ Den subjektiva identitetsupplevelsen är ett livslångt projekt som har ett, på olika sätt formulerat, mål - en enhetlig upplevelse av jaget.⁴⁴ Detta innebär att förena alla de divergerande sociala och kulturella identiteter vi skapar med det långsiktiga målet att knyta ihop alla dessa trådar till en fullödig och enhetligt upplevelse av att vara en.⁴⁵ Detta sker genom att vi formulerar en sammanhängande berättelse, en narrativ, om oss själva. En historia med en början, ett nu, och ett eller flera framtida lyckliga slut.

2.7 Sociala rum

Sociala rum syftar här på ett mycket konkret rumsligt begrepp vilket hänvisar till Erwind Goffmans dramaturgiska modell, där det används i samband med individers rollbeteende i bakre och främre regioner.⁴⁶

Den av Erwind Goffman influerade medieforskaren Joshua Meyrowitz har intresserat sig för sambandet mellan medialisering och sociala rum. Ett socialt rum är en miljö där särskilda sociala konventioner gäller. Det kan vara exempelvis ett offentligt bibliotek, där reglerna hur man beter sig är explicita, eller ett privat hem där individen upplever en frihet tack vare att beteendenormerna är friare. De sociala rummen anger vilka beteendemönster, vilka roller som är tillåtna. En individ definierar det sociala rummets gränser när hon ställer sig frågorna: *Vem ser mig?, Vem hör mig? samt Vem kan jag se?, Vem kan jag höra?*⁴⁷

Ett socialt rums inverkan på individen anger vilka roller och beteenden som sanktioneras respektive bestraffas. Men det sociala rummets normer är ofta kulturellt bestämda och av

⁴² Jansson, André (2001). Senmoderna livsvärldar Om mediekonsumtion och kulturell identitet. I Sernhede, Ove & Johansson, Thomas (red), *Identitetens omvandlingar, black metal, magdans och hemlöshet* (s.121-152) Göteborg: Daidalos s.126.

⁴³ Fornäs, Johan (1995). *Cultural Theory and Late Modernity* London: Sage Publications s.229.

⁴⁴ Jansson, (2001) s.124.

⁴⁵ Fornäs, (1995) s.225.

⁴⁶ Meyrowitz, Joshua (1985). *No sense of place, The impact of electronic media on social behavior* New York: Oxford University Press s.46.

⁴⁷ Meyrowitz, (1985) s.39.

permanent karaktär. Det är interpersonellt betingat vad som är möjligt, d.v.s. vad individen definierar som verkligt respektive överkligt beteende i en situation. Det är vidare mycket svårt att omdefiniera roller i sociala rum. Meyrowitz menar att teknologiska framsteg är en av de få processer som har makt att forma nya rollbeteenden.

Den fysiska miljön är en av aspekterna som definierar en social situation. Ett privat rum i en lägenhet får social mening i och med att den för det första inkluderar eller exkluderar individer samt att den definierar det sociala samspelet, individen kan inte negligera sin omgivning på samma sätt som i ett offentligt rum.

3. Metod

3.1 Perspektivval

Uppsatsens teorikapitel spinner en mängd trådar mellan individens inre och yttre liv. Det tar fasta på hennes inneboende förmåga att respondera på social stimuli från varelser och objekt. Det föreslår också sambandet mellan rummets påverkan på individens beteende och därmed vikten av att förstå olika sociala rum.

Tankefiguren som målas upp kan förstås som ett platt nätverk med noder i form av texter och objekt, fysiska och virtuella rum. Inom detta nätverk formerar individen sitt medvetande och sina identiteter. Den medierade världen karaktäriseras av att väggar raseras och verkliga och medierade erfarenheter smälter samman i komplexa sociala rum. Men människan och samhället går också att studera på en ytterligare nivå. Ovanför den ensamma individens elementära sociala nivån återfinns gruppnivån.⁴⁸ Också den är ett objekt för studien. Framst med intresse för individens upplevelser av olika rollförväntningar i sociala rum. Den anförda teorin pekar mot att kunskapen måste inhämtas mycket nära människan.

3.2 Metodval

Inom medieforskning som behandlar individers mediebruk finns det två dominerade metodskolor för datainsamling: receptionsanalys och medieetnografi.⁴⁹ Ingen av dem är direkt anpassad till datorspelsforskning, utan har uppkommit främst i samband med studier om television.

Receptionsanalysen söker efter publikens tolkning av en viss text, den analyserar vilken mening en individ får med sig av exempelvis ett TV-program. Den förespråkar långa

⁴⁸ Asplund (1987a) s.25.

intervjuer som metod, där forskaren söker efter hur en text uppfattas. Hänsyn tas också till respondentens livsbiografi och sociala situation, samt söker samband mellan tolkningen och den sociala situationen. Ett alternativ inom receptionsanalysen är att arbeta med fokusgrupper, d.v.s. gruppintervjuer där deltagarna pratar fritt kring ett tema eller en frågeställning. Det kan ge svar på hur gemenskaper påverkar tolkningar; något som kunde ha varit intressant i en så gemenskapsorienterad kultur som *World of Warcraft*.

Medieetnografi innebär att man studerar hur individers vardagsliv organiseras runt medieanvändande. Metoden är deltagande observation eller kvalitativa intervjuer utförda i samband med miljön i fråga, båda kan kombineras i samma studie.⁵⁰ André Jansson refererar även till den metod som Knut Schröder kallar kvalitativ mediasociologi. Den berör individers medievanor, i en kontext av livsstil och världsbild, och genererar kunskap om individens plats i mer övergripande kulturteoretiska sammanhang.

Forskning på Internetbaserade kulturer som datorspel har ett antal egna metodologiska problem att brottas med. Till skillnad från traditionell medieforskning handlar det här i högre grad om interaktivitet. I spelforskningen studerar man aldrig bara en publik, utan deltagare, användare eller medkreatörer som till stor del är sin egen publik i ett kretslopp där samma individ är både konsument och producent.⁵¹

3.2.1 Internet som virtuell plats och kulturell artefakt

Etnografen Christine Hine ger i sin bok *Virtual Ethnography* två angreppssätt på Internetstudier. Internet kan ses som en virtuell plats där kulturer skapas och reproduceras. På så sätt blir Internet en plats där fältstudier kan bedrivas på liknande sätt som man genererar kunskap om andra isolerade kulturer.

Det andra sättet att närma sig Internet är att se det som en kulturell artefakt. Det innebär att Internet förstås som ett objekt.⁵²

Att se på Internet som en kulturartefakt är att försöka förstå det som en yttring av kulturen på samma sätt som en poesiuppläsning eller en rockkonsert. Det kan göras genom att behandla den som en text eller ett verk. Det innebär en koncentration på hur texten skapas, tolkas, omtolkas eller avvisas.⁵³ Tidigare medieforskning har påpekat sambandet på så vis att en medieartefakt konstrueras i relation med publiken. Publiken är en föreställd kategori mot

⁴⁹ Jansson, (2002) s.141 f.f..

⁵⁰ Jansson, (2002) s.143.

⁵¹ Jansson, (2002) s.180.

⁵² Hine, Christine (Red.) (2000) *Virtual ethnography* Oxford: Berg s.9.

⁵³ Hine, (2000) s.34.

vilken producenterna orienterar sig för att göra sitt arbete meningsfullt. Publiken kan sedan konsumera, omtolka, eller välja att inte ta del av medieartefakten.⁵⁴

Både om man förstår *World of Warcraft* som en kulturell artefakt eller en virtuell värld är det i mycket konsumenterna som också är producenter. De "riktiga" producenterna, spelskaparna, tillhandahåller en social och virtuell miljö samt en hypertext. På detta sätt är den en kulturell artefakt, anpassad för individer vilka finner lycka i att vara både hypertextens författare och läsare.

Jag försöker använda mig av båda perspektiven i mitt metodval. Min metod är längre intervjuer på det sätt som föreslås i receptionsforskningen. Men för att besvara frågeställningen i ett socialpsykologiskt perspektiv räcker inte detta.⁵⁵ I den här uppsatsen är de socialpsykologiska teorierna vägledande i analysen i form av begrepp som syftar till att fjärma mig från vardagsförståelsen. Min egen förförståelse kring *World of Warcraft* och andra virtuella platser är därför en mycket viktig, om än i detalj oredovisad del av den här uppsatsens analysdel. Min egen erfarenhet av *World of Warcraft* begränsar sig till en veckas spelande i samband med uppsatsen, dock utan att bedriva en formell deltagande observation.

3.3 Intervju som metod inom Internetforskning

Inom Internetforskning förs en diskussion kring vilken verklighetsnivå man skall utföra forskningen på, om det ska ske utanför eller på nätet.⁵⁶ Framför allt konstateras att det är svårt att veta något om en persons förhållande på nätet genom att studera henne utanför nätet och vice versa.

Jag har strävat efter ett fysiskt möte med respondenterna med anledning av att det då är lättare att utföra en djupare, längre intervju. Konversation över Internet präglas ofta av en koncishet, och korta svar, något som motverkade mitt syfte med en ostrukturerad intervju. Kroppslöshet är en annan "nackdel" med intervjuer via Internet, vilket innebär en förlust av sociala ledtrådar.⁵⁷ Är man också av den uppfattningen att identitetsmarkörer, genom exempelvis stilval i kläder och utseende, spelar in i tolkningen av en individ saknas också detta. Sveningsson, Lövheim och Bergquist påpekar dock att det finns andra identitetsmarkörer som kan visa sig via Internet, exempelvis språkstil eller val av alias.

⁵⁴ Jansson, (2002) s.192.

⁵⁵ Socialpsykologin strävar efter en helhetsbild. Men socialpsykologiska begrepp är ofta svåra att göra operationaliserbara. Thomas Johansson menar att de snarare lämpar sig till att skapa ett perspektivseende (Johansson Thomas (1999). *Socialpsykologi Moderna teorier och perspektiv* Lund: Studentlitteratur s.15).

⁵⁶ Sveningsson, Malin & Lövheim, Mia & Bergquist, Magnus (2003) *Att fånga nätet, Kvalitativa metoder för Internetforskning* Lund: Studentlitteratur s.60.

⁵⁷ Sveningsson & Lövheim & Bergquist, (2003) s.94.

Där det varit möjligt har jag också bett att få genomföra intervjuerna i respondentens hem, och även haft uppmärksamhet på det rum där spelandet sker, detta med avseende på det sociala rummet. Det har också gett intressanta uppslag i samtalet. Ett exempel är en konversation om svårigheten att lämna spelet under långa perioder, vilken föranleddes av en termos som stod jämte datorn.

Det finns alltså en rad argument som talar emot intervjuer via Internet i just den här undersökningen.

Intervju som metod syftar till att få reda på intervjupersonens känslor, tankar, kunskaper, föreställningar, åsikter och erfarenheter kring ett fenomen.⁵⁸ Jag har valt en ostrukturerad intervju, genomförd med en mycket enkel intervjuguide som vägledning. Vidare påpekade jag i samband med inledningen av intervjuerna att det inte var mina frågor som var viktiga utan deras erfarenheter av *World of Warcraft*. Mina respondenter tog till sig det och det var ofta de som ledde in intervjuerna på nya teman. Sveningsson påminner om att all information som kommer fram i en ostrukturerad intervju kan vara viktig och den är ett utmärkt verktyg för att skapa en bild av individens sammanhang, värderingar och praktiker.⁵⁹

Jag var också intresserad av att få reda på hur spelandet hade sett ut över tid. Eftersom tidsramen inte tillät återkommande intervjuer med samma person frågade jag om detta. Nackdelen med ostrukturerade intervjuer är att de genererar en väldig mängd med material.⁶⁰

3.4 Urval

Mitt urval är enkelt, det baserar sig på människor som spelar och har spelat *World of Warcraft*, gärna under en längre tid för att de då kunnat utveckla ett djupt deltagande i en kultur som bygger på engagemang över lång tid.⁶¹

Var hittar man då användare, vilka tillbringar kanske hundra dagar om året vid en dator? Lite överraskande var att tillgången till forskningsfältet blev ett stort problem. Att söka upp respondenter visade sig vara ett tidsödande arbete. Efter att ha sökt runt i bekantskapskretsen efter människor som kunde förmedla kontakter fick jag två stycken fysiska intervjuer. Jag hade härifrån hoppats på urval genom snöbollseffekten d.v.s. att respondenterna skulle kunna sätta mig i kontakt med andra individer att genomföra fysiska intervjuer med. Det var dock en

⁵⁸ Patel, Runa & Davidson, Bo (1994). *Forskningsmetodikens grunder, Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur s.78.

⁵⁹ Sveningsson & Lövheim & Bergquist (2003) s.86.

⁶⁰ Sveningsson & Lövheim & Bergquist (2003) s.86.

⁶¹ Ett alternativ hade varit att grunda urvalet på en gemensam social situation. Exempelvis skulle det vara intressant att studera unga arbetslösas relation till spelet. Ett sådant urvalskriterie förutsätter dock en hög grad av förförståelse om vad som är relevant.

missräkning då deras sociala nätverk av medspelare geografiskt bodde långt bort, ofta utspridda över hela Europa. Om jag ville utnyttja snöbollseffekten så var jag tvungen att ta min forskning ut på nätet, vilket inte var aktuellt.

Det är också svårt att få tag på respondenter via *World of Warcraft*, spelets utformning gör det svårt att som oerfaren användare komma i kontakt med erfarna användare.

En mer generell problematik i sökandet efter sökte respondenter via Internet blev jag också medveten om. Det är mycket svårt att på kort tid bygga upp ett förtroende som kan leda från Internetkontakt till ett fysiskt möte. Det tycks rent praktiskt vara ett mycket stort steg om man för det första lyckas lokalisera någon som återfinns geografiskt nära.

3.5 Övriga källor

Uppsatsen står med ett av sina många ben i kulturanalysen. Det kan utnyttjas genom att man kan använda sig av det "material-bricolage" som kulturanalysen förespråkar⁶², också tanken att "teorin skapar källorna"⁶³ manar till en bred kunskapssökning. I mitt fall pekar teorin mot en upplösning av det sociala rummets gränser. Jag har använt mig av informella samtal, informellt deltagande och skriftliga källor vid sidan om intervjuer.

3.5.1 Skriftliga källor

Grupper i *World of Warcraft* organiserar sig ofta genom Internet där de har hemsidor eller forum för diskussioner om när och hur gruppen skall spela, delar med sig av kunskap eller kommer överens om de normer som skall gälla i gruppen.

Att spela *World of Warcraft* innebär ofta att spelarna deltar i diskussioner utanför spelet men på Internet. Människor är reflexiva varelser och älskar att själva avhandla frågor om varför och hur spelandet fungerar. De är alltid medvetna om det "konstiga" i att spendera så mycket tid i *World of Warcraft*, och diskuterar detta frekvent på forum. Det utgör en källa till kunskap som dock är problematisk på så vis att utsagor på Internetforum ofta är helt avskilda från de individer som gör dem.

3.6 Respondenterna

Intervjumaterialet består av fyra stycken intervjuer, varav en är en gruppintervju med ett par där båda spelar *World of Warcraft*. De är alla i åldrarna 23 till 26 år. Intervjuerna var mellan fyrtiofem minuter och en och en halv timme långa.

⁶² Ehn, Billy & Löfgren, Orvar (1982). *Kulturanalys* Lund: Liberförlag s.118.

⁶³ Ehn & Löfgren (1982) s.120.

Respondenternas sociala situation är likartad och kan beskrivas som en av de typiska livssituationerna hos unga vuxna.⁶⁴ En av respondenterna studerar heltid, det är också hon som spelar minst, några gånger i veckan. De övriga är antingen arbetslösa, timanställda eller praktiserar. De uttrycker också en osäkerhet inför framtiden. Två av respondenterna har studerat för att sedan hoppa av på grund av osäkerhet på om de valt rätt. Viktigt är kanske att påpeka att den situation de befinner sig i inte är orsakad av deras spelande. Ingen anger spelandet som en aktivitet som går ut över studier eller arbete.

Den typiske MMORPG användaren är 26,5 år, ofta man, och spenderar i snitt 22 timmar i veckan med sitt spelande.⁶⁵ Ålder har dock ett stort spann från 11 till 68 år i den refererade undersökningen, som innefattade ca 30 000 användare. De flesta av mina respondenter spelar i genomsnitt 50 timmar i veckan. Den könsmissiga sammansättningen i respondentgruppen är två kvinnor och tre män. Könsfördelningen i *World of Warcraft* är cirka 40 % kvinnor.⁶⁶ Med det kan man konstatera att MMORPG-genren lockar fler kvinnor än vad traditionella datorspel gör.

4. Analys

4.1 Social responsivitet i World of Warcraft

Som beskrivits i kap 2.4 är en konsekvens av en allt mer medierad verklighet att uppdelningen mellan verkligt och simulerat problematiseras på så vis att det inte längre finns någon verklighet att utgå från. Att skilja på en fysisk och en virtuell plats förlorar något av sin mening för individen när också större delen av alla verkliga platser i någon mån är medierade. I intervjuerna jämför respondenterna ofta spelandet med TV-tittande och menar att det är en mer passiv aktivitet och därför mindre meningsfull. I den första delen av analysen vill jag tillämpa den sociala responsiviteten på individens användande av *World of Warcraft*. Det innebär att olika aspekter av kulturartefakten analyseras för sig.

Respondenterna hävdar alla att det viktigaste med spelet är det sociala umgänget. Jag vill visa att den sociala upplevelsen inte enbart berör interaktionen mellan användare, utan även i interaktionen mellan människa och maskin, och människa och hypertext.

⁶⁴ Till gruppen unga vuxna brukar ofta individer som är i övergången mellan skola och yrke räknas men det är en definition som i postmoderniteten inte längre är tillämpbar fullt ut, till detta måste också former av kulturella och symboliska avskiljningar läggas. (För en vidare diskussion se: Hagström, Tom (red.) (1999). *Ungdommar i övergångsåldern – handlingsutrymme och rationalitet på väg in i arbetslivet* Lund:Studentlitteratur).

⁶⁵ Yee, Nick <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf> [2007-01-01]

Låt oss föreställa oss en enkel bild. En människa sitter vid sin dator, knappar på tangentbordet, klickar med musen, lyssnar till ljuden från högtalarna eller talar i mikrofonen. Det är ett samtal som pågår på flera plan, gester medieras på flera olika sätt, som grafisk representation och som ljud eller tal.

Mellan *World of Warcraft* och individen skapas troligtvis ett mångbottnat responsorium med en ytterst intensiv social responsivitet som analytiskt kan delas upp på tre nivåer. Den första nivån mellan människa och maskin är en form av social responsivitet som är gemensam för alla typer av lek med maskiner och elektronik och grundprincipen för många mekaniska spel. Jämför med tivoliattraktionen där man med en påk försöker banka på grodor som slumpmässigt tittar upp ur håll. En mycket roande fråga- och svarslek, åtminstone för en liten stund. Men mina respondenter spelar *World of Warcraft* varje dag i flera timmar. Grodbankning tröttnar individen fort på trots den intensiva sociala responsiviteten. *World of Warcraft* är ett spel som människor kan spela varje dag i flera år. Det beror, hävdar jag, på att *World of Warcraft* samtalar, till skillnad från det mer reflexartade grodbankandet, med individen. På ett mycket konkret vis genomför spelet ett rollövertagande när det fungerar som en manifestering och förlängning av användarens agerande. Också individen genomför ett rollövertaganden när hon i sin tur agerar och anpassar sig till händelser och miljöer i spelet. Datorn är ett verktyg som upprättar ett responsorium genom att den simulerar social responsivitet och nyfikenhet. En dator är, till skillnad från en TV eller en bok, utformad för att simulera ett samtal.

Nästa responsorienivå i *World of Warcraft* avser spelet som ett symboliskt objekt, en hypertext uppbyggd av symboliska tecken. Den behandlar interaktionen mellan individen och den symboliska mening som texten förmedlar. Flera av respondenterna framhåller vikten av det mytiska och fiktiva stoff som är *World of Warcrafts* estetiska uttryck. Respondenterna är alla förtrogna med stoffet från tidigare, liknande kulturartefakter, främst från fantasyböckernas genre eller från traditionellt rollspelande eller kortspelande. Ofta ersätter *World of Warcraft* alla tidigare konsumtionsmönster eftersom det tar så mycket tid i anspråk. Ingen av respondenterna har längre tid att läsa, eller titta på TV i samma utsträckning som tidigare. För några verkar detta dock inskränka sig till en förändrad kulturell konsumtion inom hemmets fyra väggar.

⁶⁶ Castronova, (2005) s.57

Världen som skapats i spelet är en mytisk värld. En respondent menar att en av lockelserna med att spela *World of Warcraft* ligger i att den utspelar sig i en fantasyvärld och att man till skillnad från bokläsande eller filmtittande får vara med och påverka handlingen själv.

Troligtvis är det enbart i en virtuell värld som det är möjligt att representera ett fantastiskt stoff till den grad att individen upplever det som ett nytt rum. Folksagor, myter och fantastiska berättelser har florerat som en kulturellt buren gemensam fantasi mycket länge⁶⁷, men det är i den digitala kulturartefakten och genom responsivitet mellan människa och maskin som vi upplever att vi kan påverka handlingen i detta stoff. Det blir valbart och det vi väljer blir meningsfyllt genom själva akten att välja. Därför påverkar det också vår identitet på ett mer djupgående sätt.

Den simulerade sociala responsiviteten i *World of Warcraft* innebär, i enlighet med det postmoderna produktionssättet, att individen blir medskapare. Kulturartefakten omformas under hennes händer, och upplevelsen av spelet är upplevelsen av samtalet. Aspekter av valbarhet är mycket viktig. En av respondenterna menar att en av de sakerna som skulle få henne att tröttna på *World of Warcraft* är bristen på valmöjligheter i utformandet av karaktären, trots att det går att välja på ett flertal olika raser, frisyror, kön och kroppsformer, plus ett näst intill oändligt antal vägar att välja genom hypertexten. När individen först lägger tid på skapandet av sin karaktär och sedan på valet av väg genom spelet producerar hon en estetik, vars främsta kännetecken är att den är vald. Detta smickrar självet, eftersom det speglar självet. När individen väljer det som tilltalar henne blir effekten att omgivningen hela tiden speglar, bekräftar, uppmärksammar och smickrar henne.⁶⁸

En hyperverklighet kännetecknad av obegränsade symboliska valmöjligheter innebär i sin förlängning att det sociala rummet till slut blir skraddarsytt. Det faktum att upplevelsen av *World of Warcraft* för det första är vald, och för det andra möjlig att utforma utan att verkligheten sätter begränsningar och på så vis är smickrande för självet är en viktig slutsats. Valbarheten representerar alltså en estetisk lockelse (avbilden av mig själv) hos kulturartefakten. Den postmoderna teoribildningen lägger vikt på hur individen genom att välja eller förkasta formerar sina identiteter, jag vill hävda att det är minst lika viktigt, speciellt om man tar Baudrillard's begrepp hyperverklighet i beaktande, att förstå hur individen också formar sin verklighet. Hypertextens möjligheter till valbarhet kan ses som ett mått på hur väl kulturartefakten lyckas simulera ett samtal. Ett "riktigt" samtal mellan två

⁶⁷ Person, Ethel S (1997). *Fantasins kraft* Jönköping: Brain Books s.206 f.f..

⁶⁸ de Zengotita, Thomas (2005). *Mediated, How the media shapes your world and the way you live in it* New York: Bloomsbury s.175 f.f..

individer kan pågå mycket länge eftersom kreativiteten och associationsförmågan hela tiden skapar nya möjligheter och val.

4.2 Det postmoderna verklighetsbegreppet

Individen är aldrig en passiv konsument, hon kan välja, och väljer hela tiden att inte svara på tilltal, att idka asocial responslöshet gentemot kulturartefakter och produkter. Den sociala responsiviteten och den asociala responslösheten är individens makt- och styrmedel när hon formerar sina identiteter (se kapitel 2.6). Att identifiera sig, innebär att upprätta ett responsorium och genomföra rollövertaganden, oavsett om objektet för identifikation är en vara, en text eller en individ eller grupp. Alla fyra bär på symbolisk mening, och alla fyra inbjuder därför till symbolisk interaktion, d.v.s. ett utbyte av signifikanta symboler.

Medieringen av hyperverklighet innebär en symbolisk valfrihet. Antropologen Thomas De Zengotita tar fasta på detta när han skriver: "In a mediated world the opposite if real isn't phony or illusional or fictional - it's optional."⁶⁹ Begreppen *verklighet* eller *realitet* skall förstås i den innebörd som uttrycks i frasen "*I realiteten är det så att...*". Det vill säga *verklighet* representerar en inskränkning i antalet alternativ och möjligheter. *Verklighet* blir det som bara kan vara på ett enda sätt, det som saknar en utbytbar symbolisk mening. Det är den enda innebörd uttrycket fortfarande har om man väljer att följa Baudrillard's resonemang om det hyperreella fullt ut.

Hos Asplund innebär individens socialisation in i rollen som vuxen att den fria sociala responsiviteten successivt begränsas.⁷⁰ Normer kring, var, med vem och hur vi får idka social responsivitet upprättas och regleras. Dessa inskränkningar i social responsivitet kan förstås analogt med inskränkningar i valmöjligheter. *World of Warcraft* erbjuder som beskrivs i kapitel 4.1, på ett sätt som få andra kulturartefakter, symbolisk valfrihet. Den värld som *World of Warcraft* representerar är helt och hållet arbiträr, där finns ingen underliggande verklighet. I en av Edward Castronova utförd surveyundersökning uppger 20 procent av de tillfrågade spelarna av ett MMORPG likt *World of Warcraft* att de ser den virtuella världen som sin hemvist och den fysiska världen som en plats de upplever att de besöker.⁷¹ De anger en plats vars utseende är helt omformbart, och de väljer att se det liv de lever där som sitt rätta element. Jag vill hävda att detta liv präglas av att det är valbart.

⁶⁹ de Zengotita, (2004) s.14.

⁷⁰ Asplund, (1987a) s.114.

⁷¹ Castronova, (2005) s.59.

Mina respondenters sociala situation präglas av osäkerhet inför framtiden. De står inför en rad val, exempelvis yrkes- och familjeval, vilka samtidigt kommer att inskränka deras framtida valmöjligheter.⁷² Två av dem har hoppat av långa utbildningar, valt fel eller tagit uppehåll. Respondenterna ger uttryck för hur enkelt det är att sätta sig och spela. En av dem talar om sin egen bekvämlighet, när det kommer till att ta tag i saker som kräver ett större engagemang. de Zengotita menar att intresset för individen att investera tid och engagemang i det valbara, innebär att man undviker sammanhang som inskränker antalet framtida val. Den postmoderna människan vill hålla valmöjligheter och identiteter öppna.⁷³

4.3 Social responsivitet i det medierade rummet

Det sociala rummet förändras när individen öppnar upp ett fönster till en virtuell värld likt den i *World of Warcraft*. Att den sociala upplevelsen frikopplas från den fysiska platsen får en rad konsekvenser. För att klargöra på vilket sätt social responsivitet verkar i samband med *World of Warcraft*, måste man försöka förstå det nya sociala rum som uppstår i samband med individens brukande av kulturartefakten.

Respondenterna spelar alla *World of Warcraft* i hemmet. Datorn står i vardagsrummet eller i sovrummet, ofta beroende på hur stort respondenten bor. Ett boende, vilket ofta inte är så stort i den åldersgrupp jag studerat. Var datorn står tycks spela roll för hur interaktionen mellan användare och andra medlemmar av hushållet ter sig. Om datorn finns i samma rum där andra aktiviteter som TV-tittande fortgår tycks det ge en social upplevelse mindre avskärmad mellan det verkliga och det virtuella rummet. Står datorn avskilt, i exempelvis ett sovrums, tenderar spelandet att bli mer socialt isolerat.

Ställer man in en dator i en lägenhet, kopplar upp den på Internet och loggar in i en virtuell värld som *World of Warcraft* har man förändrat det sociala rum som lägenheten utgjorde innan. Den bestäms inte längre av den fysiska verklighetens väggar och dörrar. Det sociala rummet som omger individen blir en situation präglad både av det verkliga och det virtuella rummet.⁷⁴ Detta gäller inte bara individen som spelar, också andra invånare i det fysiska rummet får sitt sociala rum förändrat.

Meyrowitz talar om att social information, snarare än fysiska begränsningar bestämmer det sociala rummets karaktär och individernas rollbeteende.⁷⁵

⁷² de Zengotita (2004) s.182.

⁷³ Pedersen, Poul Poder (1999). En postmodern nutid? I Andersen Heine & Kaspersen Lars Bo (red.) 1999. *Klassisk och modern samhällsteori* (s. 483-503) Lund: Studentlitteratur s.497.

⁷⁴ Meyrowitz, (1985) s.38 f.f..

⁷⁵ Meyrowitz ,(1985) s.37.

Den vuxna, impulskontrollerande, individen navigerar det sociala rummet men hjälp av social responsivitet alternativt asocial responslöshet.⁷⁶ I ett privat socialt rum, exempelvis i en lägenhet, finns det oftast inget behov av att idka asocial responslöshet. Graden av socialt stimuli är kontrollerad av väggar och stängda dörrar och blir aldrig för stor för att göra asocial responslöshet nödvändig. Det vandrar sällan omkring några främlingar i vardagsrummet. Inträffar det så väljer vi absolut inte att ignorera dem. Oreglerad social responsivitet är oftast normativt rollbeteende i ett privat socialt rum. Utvidgar man detta rum med medierad social information genom en kulturartefakt som *World of Warcraft* innebär det att betingelserna förändras och en konflikt mellan det gamla och det nya rummets rollbeteende. Flera av respondenterna talar om arga sambor, gräl, datorer som slängts ut och uppgjorda spelscheman där tid tillsammans med sambor och tid spelandes *World of Warcraft* schemaläggs.

Som beskrivits i kapitel 4.1 uppkommer mellan individ och kulturartefakt ett intensivt responsorium. Men ett responsorium innebär också att de som utesluts utsätts för asocial responslöshet. Detta är oerhört provocerande. Att utsättas för asocial responslöshet innebär att nekas något mycket centralt i sin existens.⁷⁷ När detta sker i individens privata rum, en region där hon annars åtnjuter social responsivitet, är det tillintetgörande för henne som individ och hon revolterar. Detta är inget nytt kan kritiker invända; individer har alltid hummat till svar försjunkna i morgontidningen vid frukostbordet, eller framför TV:n. Jag hävdar att datorspelande upprättar ett responsorium mellan individ och kulturartefakt. Det skall inte förväxlas med koncentration eller försjunkenhet i exempelvis läsning, som ett mer passivt envägsmedium ger upphov till. Det baserar jag på responsoriets karaktär av samtal. I konsumtionen av ett TV-program kan omedelbara rollövertaganden ske, men det är alltid ensidigt. TV-programmet har inte möjlighet att ta över tittarens roll. I all interaktivitet, speciellt genom datorspel utvecklas symboliska rollövertaganden hela tiden. Därav en upplevelse av att vara del i ett responsorium. Jag vill därför betona att den asociala responslösheten som omgivningen utsätts för, speciellt i ett privat rum och i samband med *World of Warcraft*, är mer provocerande, mer förnekande än traditionell ouppmärksamhet. En intressant och ganska talande lösning, som ett av paren jag intervjuade skapat, är att ha var sin dator och tillgång till samma virtuella värld. Då delar båda samma sociala information. Kanske är det en ny, mer korrekt, innebörd av att vara sambo.

⁷⁶ Paralleller kan dras till Simmels begrepp *die Blasierheit*, om stadsmänniskans mättnad på stimuli eller Goffmans civil ouppmärksamhet, där individen förenklar sin rörelse i det offentliga rummet genom att idka asocial responslöshet. (Se vidare Simmel 1981, Johansson 1999:90)

4.4 Ett socialpsykologiskt perspektiv på gemenskap i World of Warcraft

Den viktigaste upplevelsen av *World of Warcraft* tycks vara den sociala gemenskapen. Flera av mina respondenter påpekar att som datorspel betraktat är *World of Warcraft* ganska långtråkigt. Om spelet inte inneburit möjligheten att träffa andra verkliga individer i den virtuella miljön hade de slutat spela efter någon, eller några månader. Intresset för spelet i sig tenderar att falna ju lägre tid man spelar. På samma sätt ökar vikten av den sociala samvaron, långa och djupa vänskaper utvecklas. Många går in i spelet utan att direkt "spela", de står och pratar, kanske bara loggar in för att säga hej. Ämnet på diskussionerna behöver inte alls beröra den virtuella världen, snarare tvärtom. Den sociala samvaron hos grupper och mellan individer i spelet är inte olik den som återfinns på andra informella mötesplatser i samhället.

Det är också här spelet som artefakt inte längre låter sig analyseras på ett elementärt vis. I den virtuella världen återfinns, precis som i verkligheten, en uppsjö aspekter på social interaktion. Ur en socialpsykologisk synvinkel belyses här rollbegreppet som en viktig aspekt av *World of Warcraft*.

4.4.1. Rollbegreppet i World of Warcraft

När rollbegreppet definierades i teoridelens kapitel 2.3.1 utslöts det faktum att begreppet roll har behandlas på två olika sätt inom sociologin. Man talar om ett strukturellt rollbegrepp vid sidan om det interaktionistiska rollbegreppet. Dessa båda begrepp kommer att utvecklas vidare här.

Det strukturella rollbegreppet har samhället, organisationen, gruppen, eller i det här fallet spelets regler som utgångspunkt. Rollen är opersonlig och definieras av förväntningar och normer knutna till en viss position snarare än till en individ. Roller förstås som opersonliga hål för individer att fylla upp, men en strukturell roll är också emotionellt bindande; den inbegriper normer om attityd, känslor och värden, vilka individen förväntas internalisera.⁷⁸

Respondenterna beskriver *World of Warcraft* som en social struktur, där roller definieras av regelverket och som verkar på gruppnivå. Det sker på så vis att en grupp utgörs av en eller flera ideala sammansättningar av karaktärer, var och en med speciella egenskaper som definierar deras roll, och därmed deras handlingar i gruppen. En framgångsrik grupp i *World*

⁷⁷ Asplund, (1987a) s.75.

⁷⁸ Månson, (1975) s.100 f.f..

of *Warcraft* behöver en sammansättning av olika karaktärer. Detta är en nödvändighet för att ta sig framåt i spelet, speciellt på de högre nivåerna.

Inbyggt i *World of Warcraft* finns genom spelets regelverk alltså strukturalistiska rollpositioner vilka även är funktionalistiska. Det innebär att en social ordning, på gruppnivå, är närvarande i artefakten. Allt pekar på att denna ordning är relevant för den sociala upplevelsen av spelet. Uttryck som att "*Det är skönt att vara bra på något*" är en återkommande kommentar hos respondenterna. Ett strukturellt och funktionellt regelverk skapar experter. En respondent är officer i sin grupp, vilket innebär att han organiserar och leder gruppens gemensamma spelsejour. Inledningsvis informerar han gruppen om taktiken för äventyret, och under själva äventyret är det han som delvis styr genom att ge order till de övriga. Han fungerar också som en informell hjälpare och informatör till användare som inte har den kunskapen om spelandet som han besitter. Detta blir en del av respondentens sociala upplevelse i den virtuella världen. En grupps gemensamma spelande kan vara mycket auktoritärt styrda av en ledare, och kraven på att man skall följa befallningarna kan vara ett av kriterierna för att man skall få ingå i gemenskapen.

I det sociala rum som förändras i samband med *World of Warcraft* tycks de strukturalistiska och de interaktionistiska rollerna kunna kombineras. En av anledningarna är troligtvis det faktum att olika sociala informationskanaler kan existera samtidigt i ett medierat socialt rum. I ett socialt rum är det inte alls självklart vilka som hör och ser mig. En respondent beskriver hur hon samtidigt som hon handlar i enlighet med den strukturella roll gruppen gett henne, är mer informell i en annan kanal med utvalda ur gruppen. Hon beskriver upplevelsen av en annorlunda interaktion. I spelet kan man skriva meddelande till varandra, men ofta används också hörlurar och mikrofon.

Den interaktionistiska rollen tar sin utgångspunkt i specifika situationer där människor möts och interagerar snarare än ur samhällliga positioner. Som refererats i kapitel 2.3.1 är det i dessa möten som individens medvetande skapas med den sociala responsiviteten som drivkraft och rollövertagande som tillvägagångssätt.

Det hörlurs- och mikrofonmedierade sociala rummet är skiljt inte bara från det fysiska rummet, utan också från det virtuella rummet. Svaret på frågan *Vem ser mig?*, *Vem hör mig?* blir mångbottnad också om man enbart betraktar den kommunikation som sker via datorn. En respondent beskriver hur han talar med vänner via mikrofon vilka samtidigt spelar spelet, men befinner sig på en helt annan plats inom den virtuella världen. Den ömsesidiga påverkan som interagerande individer utövar, formar rollbeteenden på ett för stunden och platsen specifikt sätt genom rollövertaganden. I *World of Warcraft* kombineras olika sociala rum,

individerna ingår i flera samtidigt gemenskaper, och kan spela upp en rad tidsmässigt samtidigt roller eller identiteter. Minst lika viktigt är att hon också njuter en mängd samtidigt samtal, både i form av strukturella och interaktionistiska rollbeteenden. Om individens medvetande skapas i samtal och samtalen flerfaldigas, flerfaldigas också den sociala responsiviteten. Genom att de olika rollsammanhangen spelas upp samtidigt intensifieras responsiviteten ytterligare. Och den sociala njutningen genom fenomenet *World of Warcraft* stegas.

5. Sammanfattning

I resonemanget som har förts i den här uppsatsen konstateras att kulturartefakten *World of Warcraft* skapar en social aktivitet vilken appellerar till individens sociala responsivitet.

Den sociala responsiviteten verkar på flera nivåer, dels i interaktionen mellan individ och dator dels mellan individ och hypertext. Till detta kommer ytterligare en nivå, där spelets utformning underlättar och förutsätter en gemenskap på flera samtidigt gruppnivåer. Den sist nämnda kan analyseras med en rad olika sociala teorier. Här med hjälp av rollbegreppet och visar hur kulturartefakten formar betingelser för social gemenskap genom att tillhandahålla strukturella rollpositioner samt kanaler för informell interaktion. Detta skapar arenor för interaktionistiska roller. Sammantaget är upplevelsen av *World of Warcraft* ett mångbottnat *samtal*, som sker via en rad kanaler. All den symboliska mening vilken utbyts i interaktiv kommunikation är, eller simulerar, ett samtal.

Beskrivits har också hur dessa samtal sker i en rad ofta parallellt existerande *rum*. Datorspelet *World of Warcraft* tycks kombinera simulerade samtal med verkliga samtal. Det sociala sammanhang som skapas hos dess användare är därför den främsta drivkraften till spelandet.

Rummet har också varit föremål för uppsatsen i fler aspekter. Medieringens frikoppling av rummet från den fysiska platsen har relaterats till den sociala responsiviteten. Postmodernitetens problematisering av begreppet verklighet har relaterats till idén om individens vilja till valfrihet. Individerna lockas av en individuellt formbar verklighet, vilket den virtuella världen i *World of Warcraft* är ett exempel på. Också formbarheten kan förstås som ett samtal.

Medieringens fysiska frikoppling av rummet innebär också att det medierade sociala privata rummet kommer i konflikt med gamla normer om rollbeteenden i det privata rummet. Konflikter uppkommer i form av asociala responslöshet kontra social responsivitet. Paradoxalt nog är det just för att spelandet är en så höggradig social handling som det också

missuppfattas som asocialt. Jag hoppas här visa att det är en missvisande slutsats som är lätt att göra för dem som utestängs från responsoriet.

Min förhoppning är även att denna uppsats har lett till ett annorlunda perspektiv på hur användare av MMORPG datorspel organiserar sig kring fenomenet i gränslandet mellan individ, samhälle och kulturartefakt.

Källförteckning

- Aarseth, Espen (1997). *Perspectives on ergodic literature* Baltimore: Johns Hopkins University Press
- Asplund, Johan (1987a). *Det sociala livets elementära former* Göteborg: Bokförlaget Korpen
- Asplund, Johan (1987b). *Om hälsningscermonier, mikromakt och asocial pratsamhet* Göteborg: Bokförlaget Korpen
- Baudrillard, Jean (2001). *Selected writings Second edition, revisted and axpanded* Stanford: Stanford University Press
- Berg, Lars-Erik (1975). Medvetandets uppkomst: En tolkning av G H Meads socialpsykologi
I Berg, Lars-Erik m.fl. (1975). *Medvetandets sociologi En introduktion till symbolisk interaktionism* (s. 43-72) Stockholm: Wahlström & Widstrand
- Boglund, Anders (1975). Den symboliska interaktionismen: Bakgrund och utveckling
I Berg, Lars-Erik m.fl. (1975). *Medvetandets sociologi En introduktion till symbolisk interaktionism* (s. 11-30) Stockholm: Wahlström & Widstrand
- Castronova, Edward (2005). *Synthetic worlds, The business and culture of online games* Chicago/London: The University of Chicago Press
- de Zengotita, Thomas (2005). *Mediated, How the media shapes your world and the way you live in it* New York: Bloomsbury
- Ehn, Billy & Löfgren, Orvar (1982). *Kulturanalys* Lund: Liberförlag
- Fornäs, Johan (1995). *Cultural Theory and Late Modernity* London: Sage Publications
- Hagström, Tom (red.) (1999). *Ungdomar i övergångsåldern - handlingsutrymme och rationalitet på väg in i arbetslivet* Lund: Studentlitteratur
- Harvey, David (1990). *The condition of postmodernity* Cambridge/Oxford: Blackwell
- Hine, Christine (Red.) (2000) *Virtual ethnography* London: Sage
- Jansson, André (2001). Senmoderna livsvärldar Om mediekonsumtion och kulturell identitet.
I Sernhede, Ove & Johansson, Thomas (red), *Identitetens omvandlingar, black metal, magdans och hemlöshet* (s. 121-152) Göteborg: Daidalos
- Jansson, André (2002). *Mediekultur och samhälle En introduktion till kulturteoretiska perspektiv inom medie- och kommunikationsvetenskapen* Lund: Studentlitteratur
- Johansson, Thomas (1999). *Socialpsykologi Moderna teorier och perspektiv* Lund: Studentlitteratur

- Johansson, Thomas (2002). *Bilder av självet, Vardagslivets förändring i det senmoderna samhället* Stockholm: Natur och kultur
- Kelly 2, R. V. (2004). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, The people, the addiction and the playing experience* Jefferson/London: McFarland & Company
- Mead, George H. (1976). *medvetandet jaget och samhället från socialbehavioristisk ståndpunkt* Lund: Argos
- Meyrowitz, Joshua (1985). *No sense of place, The impact of electronic media on social behavior* New York: Oxford University Press
- Månson, Per (1975). Roller och symbolisk interaktion
I Berg, Lars-Erik m.fl. (1975). *Medvetandets sociologi En introduktion till symbolisk interaktionism* (s. 100-127) Stockholm: Wahlström & Widstrand
- Patel, Runa & Davidson, Bo (1994). *Forskningsmetodikens grunder, Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur
- Pedersen, Poul Pøder (1999). En postmodern nutid? I Andersen Heine & Kaspersen Lars Bo (red.) 1999. *Klassisk och modern samhällsteori* (s. 483- 503) Lund: Studentlitteratur
- Person, Ethel S (1997). *Fantasins kraft* Jönköping: Brain Books
- Silverstone, Roger (2005). The sociology of Mediation and Communication
I Calhurn, Craig & Rojek, Chris & Turner, Bryan (Red.) (2005). *The Sage Handbook of Sociology* (s. 188-207) London/Thousand Oaks/New Delhi: Sage Publications
- Simmel, Georg (1981). *Hur är samhället möjligt och andra essäer* Göteborg: Korpen
- Sveningsson, Malin och Lövheim, Mia och Bergquist, Magnus (2003) *Att fånga nätet, Kvalitativa metoder för Internetforskning* Lund: Studentlitteratur
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds, Exploring Online Game Culture* Cambridge: MIT Press
- Thompson, John B (2001). *Medierna och moderniteten* Göteborg: Daidalos
- Turkle, Sherry (1997). *leva.online* Stockholm: Norstedts

Elektroniska källor:

Games and Culture www.gamesandculture.com [2006-12-31]

Yee, Nick (2006). *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments*
<<http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>>
[2007-01-01]