

U i T

NORGES
ARKTISKE
UNIVERSITET

Institutt for sosiologi, statsvitenskap og samfunnsplanlegging

"Jeg har spilt spill hele livet, og I'm just fine"

En kvalitativ studie av gamere og deres beskrivelser av spill i deres hverdagsliv

—

Oda Julie Hembre

Masteroppgave i sosiologi - Juni 2014



Forord

*Å jobbe med denne masteroppgaven har vært lærerikt, spennende og utfordrende. Prosessen har utfordret både min faglige og personlige selvtilit, og jeg hadde ikke klart det uten så mange gode støttespillere. For å begynne med begynnelsen; jeg ønsker å dedikere denne oppgaven til min storebror og spill-nerd **Arild**. Takk for tiden sammen foran Super Nintendoen hjemme, og takk for at du gav meg ideen om å skrive om spill.*

*Så vil jeg rette en stor takk til min engasjerte, oppmuntrende og dyktige veileder, **Anne-Grete Sandaunet**. Takk for faglige innspill, din enorme tiltro til meg og din smittende ro gjennom prosessen.*

Uten så engasjerte informanter som var villige til å dele sine erfaringer med meg, hadde ikke denne oppgaven blitt til. Dere gjorde prosjektet morsomt å jobbe med – Takk for gode samtaler.

*Til mine medstudenter på lesesalen og i rødsofaen: Takk til **Ida** for din evne til å motivere og oppmuntre alle og enhver – uansett hvor mørkt det ser ut. Takk til **Elin**, som er arbeidsmoralen selv, og jeg tror du har gitt oss alle noe å strebe mot. Takk til **Victoria** for din støtte og beroligende tilstedeværelse. Vi har jobbet sammen fra starten av, og nå står vi alle ved veis ende. Uten det gode samholdet vi har hatt, hadde prosessen vært mye tyngre.*

*Til slutt vil jeg rette en enorm takk til min samboer **Ottar**. Takk for grundig korrekturlesing og oppmuntring underveis. Du hadde rett; jeg klarte det.*

Oda Julie Hembre, Tromsø 1.juni 2014.

Innhold

<i>1: Innledning: Debatten om spill</i>	7
1.1: Relevans og bakteppe	10
1.2: Personlig motivasjon	11
1.3: Hva er World of Warcraft?	11
<i>2: Teoretisk bakteppe: Hvordan kan spilling forstås?</i>	13
2.1: The magic circles begrensninger	14
2.2: Spill som sosialt rom og kontekst	16
2.3: Spill som mer enn bare spill	17
2.4: En overordnet sosiologisk ramme	18
<i>3: Vitenskapsteoretisk utgangspunkt og metode</i>	21
3.1: Vitenskapsteoretisk bakteppe	21
3.2: Kvalitativ metode og forskningsstrategi	24
3.3: Intervjusituasjonens aspekter	28
3.4: Prosjektet legitimitet	32
3.5: Analyse – Rammer og gjennomføring	33
<i>4: Beskrivelser av spilleaktiviteten</i>	37
4.1: Måloppnåelse- Mer enn lek og moro	37
4.2: Det sosiale	41
4.3: Innlevelse	46
<i>5: Spill i hverdagslivet</i>	53
5.1: Spillprodusenten	53
5.2: Deltakende kultur	55
5.3: LAN- «Kom vi ut og spiste pizza eller noe sånt, og store mengder potetgull og brus. Og så satt vi og drepte hverandre»	58
5.4: Symbolske uttrykk	59
5.5: Spill og voksenliv	61
5.6: Avhengighet og identitet – «Jeg må ha det, jeg må spille det»	62
<i>6: Omverden</i>	67
6.1: Generasjoner	67
6.2: Å være nerd	68
6.3: Respons på ekspertsystemer	70
<i>7: Avsluttende drøfting</i>	71
7.1: Spillrommet blir et «sted» og et fellesskap	72
7.2: Er gamere del av en subkultur?	75
7.3: Gamerens retoriske strategier; analogier og latterliggjøring	79
7.4: Hverdagsliv og gamer-identitet	86

8: Avslutning: <i>Mitt bilde av en gamer</i>	95
Litteraturliste.....	99
Vedlegg 1	103
Vedlegg 2	104
Vedlegg 3	106

1: Innledning: Debatten om spill

Med jevne mellomrom blusses debatten om dataspill opp – gjerne i sammenheng med voldsepisoder, skyte-episoder, eller når nyeste utgave av *Grand Theft Auto* kommer ut for salg. I 2003 ble *GTA* anmeldt for utilbørlig bruk av grove voldsskildringer i underholdningsøyemed (St.meld. 14, 2007-2008), men saken ble henlagt. Etter terrorhandlingene på Utøya og i Regjeringskvartalet ble dataspillene *World of Warcraft* og *Call of Duty* satt i sammenheng med Anders Behring Breiviks forberedelser til terrorhandlingene – både som mental trening og som øvelser i bruk av våpen. Omtalen av spill i media gir et dystert bilde, der spilling anses som en kilde til det moderne menneskets tap av helse og virkelighetsoppfatning. Samtidig omtales spill som betydningsløs moro (Consalvo, 2003). Det er imidlertid vanskelig å dra en konklusjon fra studier av dataspills effekt på spillerens psyke og adferd (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2013). Partene i debatten står støtt mot hverandre, der den ene siden sier det er en klar sammenheng mellom spill og individers økte tilbøyelighet til å utøve vold, og den andre siden sier det ikke finnes noen sammenheng (Wold, 2011). I debatten om vold blir kausalpilens retning uklar når det trekkes frem at enkelte personer kanskje tiltrekkes voldelige spill på grunn av en latent voldelig natur i seg. Den enkelte spillers forestående psykososiale tilstand står opp mot spillets effekt.

Med utbredelsen av det som kalles *MMORPGer* (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), har dataspill blitt en del av diskusjoner om avhengighet, og blir ofte sidestilt med pengespill og rusmidler (St.meld. 14, 2007-2008). Spillet *World of Warcraft* er det mest typiske eksempelet, da det også er mest utbredt. Kallenavn som *World of Warcrack* (UrbanDictionary.com, 2006) og benevnningen spill-narkomane om de som spiller det (Gjesvik, 2008) illustrerer noen antagelser om spillere i offentligheten. Spill-forskere har tatt på seg oppgaven om å formidle en mer nyansert forståelse av spilling; ifølge Espen Aarseth er det problematisk å snakke om dataspill-avhengighet, da man ikke kan se de samme virkningene på spillere som på, for eksempel, rusmisbrukere. Feilaktig bruk av begreper om spilling fører med seg en stigmatisert gruppe av unge spillere, og det er behov for mer kulturell kunnskap om fenomenet, ifølge Aarseth (Bryne, 2006). Også spill-forsker Kristine Jørgensen (2008a) fremhever viktigheten av å presisere hva aktiviteten er, for å forstå likheter og ulikheter med avhengighet.

«For en utenforstående kan det selvsagt være vanskelig å skille denne adferden fra det man ofte hører er symptomer på avhengighet: blant annet bruker spilleren mengder med tid på spillet, og spilleren ser ut til ikke å kunne løsrive seg. Men opplevelsesmessig for spilleren er dette noe ganske annet enn avhengighet.»
(ibid.)

Avhengighet av dataspill er heller ikke anerkjent som medisinsk lidelse av *The American Medical Association*. Man benytter i stedet begrepet *problemskapende bruk*, noe som vil si en spilleaktivitet som tar overhånd i så stor grad at den har negative implikasjoner på spillerens sosiale liv, samt fysiske og psykiske helse. Når det gjelder sidestillingen med pengespill tydeliggjøres forståelsen av spilling som en risikabel adferd. Norsk diagnosesystem for psykisk helsevern definerer forskjellen mellom problemgambling og problemgaming utfra den stimulansen det gir; i pengespill handler det om spenningen i å satse materielle goder, mens i dataspill satser individet sin tid og sosiale tilhørighet (St.meld.nr.14, 2007-2008). Denne definisjonen kan sies å bli problematisert i mer dyptgående studier av spill og spillere. Psykologiens oppgave er å fastslå en årsakssammenheng, altså om spillet fører til sosiale problemer og avhengighet, eller om sosiale problemer fører til overdreven spilling og avhengighet (Chee og Smith 2005). Andre deler av spill-studier arbeider mot en nøytralisering av stereotypifiseringen av spillere – asosiale og virkelighetsfjerne tenåringsgutter – som den offentlige debatten fører med seg.

Debatten om spill og vold, og debatten om spill og avhengighet kan begge sies å fokusere på spill som virkelighetsflukt der spillerne går for dypt inn i en fantasiverden, lever seg inn i en fantasifigur, og mister sin virkelighetsoppfatning (Castronova, 2005). Spilling anses således som en destruktiv praksis da man kan miste evnen til å skille fantasiens logikk og normer fra virkeligheten. I arbeidet mot en opphevelse av stereotypifiseringen virkelighetsfjerne nerder, studeres spill som dynamiske sosiale rom, som formes av aktørene i aktiv deltakelse og samarbeid innenfor rommets grenser. I spill som *WoW* oppstår det således et eget samfunn, med egne normer, språk, sosiale grupper, og et økonomisk system der virtuell valuta flyter – dette i stor grad utenfor spillprodusentenes kontroll (se for eksempel Taylor (2006), Corneliussen og Rettberg (2008), og Bainbridge (2010)). Spillsamfunnet har også sammenheng med det «virkelige» samfunnet, når virkelige samfunnssystemer som økonomi, marked og lovverk,

institusjonaliseres innenfor spillrommet (Castronova, 2005). Det blir dermed mer problematisk å snakke om virkelighetsflukt, når grensene mellom virkelig og ikke-virkelig tynnes ut i online-liv. De studiene som er nevnt her, har stort sett studert spillene innenfra. Få studier tar for seg spillerens hverdagsliv, foruten effekt-studier som ser på tidsbruken i spill og dens konsekvenser for andre livsområder. Jeg ser dermed et behov for å innta et nytt perspektiv på spill for å få grep om de som faktisk spiller. Det er nettopp de som må forholde seg til de offentlige diskursene i sine refleksjoner om hva de bruker tiden sin på.

Denne masteroppgaven vil inngå i litteraturen som søker å oppheve en stereotypisk fremstilling av spill og spillere, men med en annen tilnærming til feltet, som jeg vil gjøre mer rede for senere. Min studie har til hensikt å undersøke hva spillerne legger i sin spillrelaterte aktivitet, både i PC-skjermen og rundt den. Andre sentrale aspekter oppgaven ønsker å belyse er hvordan spillerne snakker om å bli sett på av omgivelsene. Ved å innta et analytisk blikk på spillernes egne beskrivelser er målet med prosjektet å få belyst hva det vil si å være en data-spiller – jeg velger å omtale dem som gamere.

Jeg har derav lagt til grunn en bred overordnet problemstilling med tre retningsgivende forskningsspørsmål:

Hva vil det si å være en gamer?

- *Hvilke beskrivelser legger spillerne selv i sin aktivitet?*
- *Hvilken rolle spiller det i deres hverdagsliv?*
- *Hvordan opplever de holdninger utenfra?*

Problemstillingen legger opp til at spillernes egne beskrivelser av selve spilleaktiviteten er det empiriske utgangspunktet, og studien skal gi innblikk i hvordan gamere snakker om spill. I lys av den dominerende offentlige diskursen om spill, og Espen Aarseths oppfordring (Bryne, 2006), vil det være interessant å få innblikk i hvordan gamere forholder seg til volds- og avhengighetsdebatten. Samtidig har spill vokst frem som en mer akseptert samtidskultur (Shaw

2010). Det er dermed interessant å undersøke hvordan spillere praktiserer spill og spill-kultur i sitt hverdagsliv og se spilleaktiviteten i en utvidet hverdagslig kontekst for de involverte aktørene. Denne studiens analyseobjekt blir således det jeg velger å kalle hverdagsgameren.

1.1: Relevans og bakteppe

De senere år har online-rollespill blitt mer utbredt og millioner av spillere verden over tar del i digitale sosiale rom (Castronova, 2005). TV- og dataspill generelt har fått større plass under kulturspaltene i de store norske avisene, magasiner er dedikert til sjangeren, og det har vokst frem større nettsamfunn både rundt spesifikke spill og spill generelt. Online-rollespill inkorporerer sosialt liv, estetikk og massemedia på en unik måte (Aarseth, 2001). Det «moderne individet» danner fellesskap og oppnår tilhørighet på nye måter ved bruk av denne teknologien, og det som tidligere har vært en mer skjult subkultur av «nerder» vokser mer og mer frem som anerkjent populærkultur (Williams, Hendricks et al. 2006). Samtidig legger den offentlige debatten om effekt press på spills legitimitet. Fenomenet online-spill er ikke lenger veldig nytt, men allikevel mangler det kunnskap om hva det egentlig dreier seg om for spillerne. Ifølge St.meld.14 (2007-2008) er det behov for økt bevissthet rundt problemskapende bruk av TV- og dataspill, men ifølge Aarseth er det behov for mer kulturell kunnskap før man kan snakke om problem-gaming.

Et oppgjør med den dominerende offentlige oppfatningen om spill kan ses i lys av aktørstruktur-problemet i sosiologien. Ved å fokusere på digitale mediers effekt reduseres et komplekst kulturelt fenomen til enkle variabler (Jenkins, 2006) – for spill er også et populærkulturelt fenomen, noe man kan observere i diverse kulturspalter i utvalgte nettaviser. John Fiske (2010) setter bruk av populærkultur i en større samfunnsmessig prosess, og mener populærkultur gjenspeiler maktforhold og opprør i samfunnet. Gamergruppen er en interessant gruppe å ta for seg i så måte, da de ikke er involvert i kriminelle handlinger, men deres populærkulturelle aktivitet og livsstil er allikevel debattert i offentligheten, og noe mange har en mening om. Å undersøke hvordan subjektet opplever sin posisjon i dette spenningsfeltet mellom anerkjennelse og avvisning, kan gi grunnlag for å stille spørsmål ved etablerte normer og definisjonsprosesser, samt deres virksomhet i sosialt liv og identitetskonstruksjon.

Argumentasjonen ovenfor viser til at spill som fenomen må trekkes ut i en større samfunnsmessig sammenheng. Her kan sosiologiske begreper og analytiske rammeverk bli anvendt på spill for å vise at de er sosiale sfærer på linje med alt annet, bare online (se for eksempel Chee, Vieta og Smith (2006) og Pargman og Jakobsson (2007)). Denne masteroppgaven søker å belyse hvordan gamere konstruerer en meningsfull praksis og en gamer-identitet, online og offline. Ved å se utover selve spilleaktiviteten, vil det også være mulig å belyse gamere som aktører i samfunnet. Denne oppgavens teoretiske ambisjon er således å vise til et dialektisk forhold mellom aktøren og dens omgivelser, samt aktør og objekter.

1.2: Personlig motivasjon

Jeg har selv vært spiller av spillet *World of Warcraft* og diverse andre spill, dog ikke på et høyt nivå eller over særlig lang tid. Jeg har flere nære bekjenskaper som er eller har vært aktive spillere. Før jeg spilte det selv stod jeg også på skeptikersiden til *WoW*, til dels også etter, da jeg erfarte hvor fengslet man kan bli. Jeg har allikevel en personlig interesse for feltet og personlig motivasjon for å belyse det for utenforstående. Min førteoretiske erfaring kan sies å ha disponert meg for noen forhåndsantagelser i forkant av den sosiologiske tilnærmingen i denne studien. Det medfører at jeg kan ta del i en felles referanseramme innenfor feltet som studeres, noe som kan være fordelaktig for meg som forsker. Dette innebærer også noen utfordringer til forskerrollen, noe jeg tar for meg i metodekapittelet.

1.3: Hva er World of Warcraft?

World of Warcraft er en den mest populære MMORPG'en per dags dato, og spillverdenen Azeroth befolker omtrent ti millioner abonnenter. Spillets utbredelse er bakgrunnen for at det ble utgangspunktet for denne studien. Selv om denne oppgaven ikke handler om spillet, eller noen spesifikke spill, isolert sett, vil jeg her gjøre kor rede for hva det går ut på. Det vil bli referert til elementer ved spillet senere, og det må etableres en enkel forståelse av hva det dreier seg om på forhånd.

Det særegne med MMORPG'er er muligheten til å spille online med andre mennesker verden over. Det er et spill man kjøper og installerer som vanlig, men i tillegg kommer det en

månedsavgift for å kunne spille det, og spillet tar aldri slutt. Når man starter spillet velger man en server. De er kategorisert etter hvor i (den virkelige) verden man befinner seg, samt hvordan man vil spille (rollespill eller mer kampbasert). Man spiller altså kun sammen med andre som har valgt samme server. I neste omgang kan man si at man beveger seg nærmere inn på fantasiverdenen. Først velger man *fraction*; Alliance eller Horde. Det vil si de to «gruppene», sammenlignbar med nasjonaliteter, som står opp mot hverandre i spillet. Det vil si at hvis man, for eksempel, velger å spille på Horde, spiller man på lag med andre som også er Horde. Deretter lager man en egen karakter som man styrer og opparbeider i løpet av spillingen. Man kan også ha flere karakterer samtidig, men fortsatt i samme *fraction*. Her kan man velge rase (orc, human, elf, osv.). Deretter velger man klasse. Hvilke ferdigheter karakteren har varierer mellom *klassene* (warrior, mage, priest, hunter osv.). Man kan også tilpasse karakterens utseende innenfor de tilgjengelige valgmulighetene i blant annet hårfrisyrer, hårfarge og ansikt. Valgmulighetene er dog noe begrenset. Til slutt lager man et navn og man kan gå inn i spillet, så fremt ingen andre har det navnet fra før.

I begynnelsen dreier det seg hovedsakelig om å gjøre oppdrag man får av programmerte karakterer. Oppdragene kan være å drepe et visst antall monster, igjen datastyrte. Fullførelse av oppdragene øker karakterens kompetanse ved å gi erfaringspoeng. Når man har nådd en viss mengde erfaringspoeng går man opp i *level*. Man starter på level 1, og makslevel er per dags dato level 90. Som sagt blir spillet aldri ferdig og mange sier at det er etter maxlevel at spillet virkelig begynner. De vanskeligere oppdragene forutsetter å være del av en gruppe, og man kan danne *guilds*. Hva guildens hensikt er, og om den er formell eller uformell, er opp til medlemmene. Med de valgmulighetene jeg har vist til her blir åpnet spillrommet i WoW for en relasjonell prosess mellom spillere og spillsystem. Med en grunnleggende forståelse av hva denne oppgaven studerer, vil jeg i det følgende gjøre rede for hvordan spilling og spillere kan forstås sosiologisk.

2: Teoretisk bakteppe: Hvordan kan spilling forstås?

Å få innsikt i hva en gamer er innebærer å først få grep om fenomenet spill, som gameren tar del i. Dermed er det behov for en redegjørelse for hvordan spill og spillere kan studeres, og drøfte hvilket perspektiv som er mest fruktbart i tilnærmingen til feltet. Her vil jeg ta opp en grunnlagsproblematikk i spill-studier, og koble det opp mot sosiologiske perspektiver på teknologi og det virtuelle. Å anvende sosiologiske begrepsapparat i studier av spill har også blitt gjort tidligere, noe jeg vil vise eksempler på. Til slutt vil jeg argumentere for et overordnet sosiologisk rammeverk som legges til grunn for denne studien.

Grunnlaget for hvordan spill kan defineres og analyseres har sin opprinnelse fra 1930-tallet, da Johan Huizinga utga sitt verk *Homo Ludens*. Huizingas definisjon av spill har en ideologisk dimensjon. Hans formål var å vise til hvordan all kultur er preget av *lek*, og at lek og spill tjener en egen funksjon i samfunnet. Huizinga kritiserer perspektiver som tillegger lek en funksjon utenfor leken i seg selv (for eksempel som barns forberedelser til voksenlivet), og søker å belyse lek som en egen totalitet (Huizinga 2000). Selv om hensikten med *Homo Ludens* ikke var å bygge et analytisk rammeverk for spill, har hans definisjon av lek og spill fått en sentral rolle i nyere studier av dagens videospill. I *Homo Ludens* defineres spill som et avbrudd fra det «vanlige liv». Lek er avgrenset i tid og rom, basert på fantasi og forestilling, og har et eget sett regler og normer for handling. Ens handlinger har konsekvenser kun innenfor systemet, og har ingen ringvirkninger på livet utenfor. Spill blir altså lukkede fantasirom utenfor det virkelige samfunn og hverdagsliv, og noe isolert fra virkeligheten. Huizinga lanserer begrepet *the magic circle* som en avgrensingen mellom virkelig og ikke-virkelig (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2013), og kan sies å ha blitt tema for en grunnlagsdebatt i spill-studier. Begrepet *the magic circle* har i senere tid blitt problematisert og revidert fra flere hold.

Som analytisk utgangspunkt for spill-studier er *the magic circle* på en side fruktbar, og mindre fruktbar på en annen. Det argumenteres for at begrepet bringer med seg dikotomier som ikke er kan være gjeldende i analyse av spill og spillere i dag, som blant annet viser seg i effektstudier (Pargman og Jakobsson 2008). Når *the magic circle* lukker seg fra virkeligheten, legger det grunnlaget for å forstå spill som substanser med effekt på individet. For de som lager spill derimot, kan analysemodellen være nyttig for å produsere gode spill – De skal gjøre spillene attraktive ved å skape et system som appellerer til sansene. Min studie vil i stedet se på hvordan

spilletts plass i gamerens liv adresseres, og i den sammenheng har forståelsen av spill som en magiske sirkler noen elementære svakheter.

2.1: The magic circles begrensninger

Huizingas magic circle bringer med seg sterke skillelinjer mellom spill og ikke-spill, online og offline, og lek og arbeid (Consalvo, 2009). Å problematisere det å se på spill som en magisk sirkel, åpner for å utfordre det metodologiske grunnlaget for effekt-studier. Ved å se spill som isolerte mediefenomen, blir innholdet analysert som en substans med enten positiv eller negativ effekt på spilleren –henholdsvis med tanke på læring (se for eksempel Gee (2003) og McGonigal (2011)) og sosialitet, og vold og avhengighet – spilleren blir således passiv mottaker av substansens signaler. Begreper hentet fra spill-studier, som prosessuell retorikk (Egenfeldt-Nielsen et al., 2013 s.160) og transdiegetisk kommunikasjon (Jørgensen, 2008b s.2), viser derimot til at spillet/ teknologien og spilleren forhandler frem mening til spilleaktiviteten – spiller og spillmekanikk kommuniserer. Dermed settes spill og spiller sammen i et dialektisk forhold, i stedet for et kausalt og ensidig virkningsforhold. Spillerens bruk av spillet må altså inkluderes for å forstå meningsproduksjonen som er i virkning, i relasjonen mellom spill og spiller (Egenfeldt-Nielsen, Smith et al. 2013).

Å bruke the magic circle som analytisk modell blir dermed problematisk. Dette blir spesielt tydelig i studier av MMORPG'er, som *World of Warcraft*, da avgrensning av spilletid og spillerom fra virkeligheten, og lek og arbeid blir mer utydelig (Pargman og Jakobsson 2008). Etnografiske feltarbeid i spill viser til at normer og verdier skapes i spillrommet av spillerne. Forpliktelsen og fellesskap i spillsamfunnet strekker seg også langt utover spillet i seg selv, når medspillere og motstandere er faktiske personer. Taylor (2006) og Castronova (2005) gjør sirkelens rammer mer porøs ved å inkorporere hvordan sosialt liv, normer, økonomiske krefter og spill-interessen kontinuerlig krysser grensen mellom online og offline. Det metodologiske problemet med den magiske sirkelen er imidlertid fortsatt til stede på et ontologisk grunnlag; spill anses som egne systemer, mer eller mindre isolert fra det virkelige liv, der egne normer for samhandling dannes. Spill er således interessante å studere, omtrent som laboratorium for samfunnsvitere, hvor man finner større sosiale prosesser innad systemet. Avgrensningene fra virkeligheten opprettholdes dog til en viss grad når det dominerende studieobjektet er spilllets

innhold. Jeg ønsker å ta steget utenfor spillrommet, og hente beskrivelser fra de som «befolker» det fra tid til annen.

2.1.1: The third way

Grunnlagsdebatten om hvordan fenomenet spill kan belyses, kan trekkes ut til den større teknologidebatten som vokser frem i sosiologien. The magic circle og fokus på effekt legger hindringer for en bredere forståelse av spill som digitale medier og virtuelle rom. Man kan si at online-spill har vært underlagt en teknologisk determinisme, der de reduseres til isolerte systemer og det gjøres en antagelse om at teknologiens generelle effekt er skadelig. Alternativt kan man se digitale rom som blanke ark, som er fullstendig åpne for aktørens tolkning og fremførelse av hva det skal være (Timmermans and Berg, 2003). Begge perspektivene medfører et ensidig kausalt forhold mellom individ og teknologi i virtuelle rom. Det er derfor behov for supplerende perspektiver som ser spill i en bredere kontekst, samt å belyse hvordan de faktisk brukes.

Sosiologiske studier av teknologi og det virtuelle bør heller legge til grunn et betinget perspektiv (Nettleton et al. (2005), og Sandaunet (2010)), inspirert av Bruno Latour. Ifølge Latour (1998) kan man ikke betrakte sosiale aktører som om de tvinger sin vilje over døde og passive ting. Man kan heller ikke betrakte autonome teknologiske objekter som om de presser sine meningsløse mål på menneskets vilje. For å forstå prosessen mellom aktør og objekt, må det rettes oppmerksomhet mot hvordan mennesket blir ett med sine produkter, og hvordan sosialt samhold kan stabiliseres ved hjelp av teknologi (Czarniawska 1997). Studier av internett og digitale medier beveger seg således vekk fra å studere lukkede verdener befolket av «Internet wizards» (Wellman and Haythornthwaite, 2008 s.6), til å studere vanlige menneskers bruk av internett og medier som integrert i deres hverdagsliv. Ved å oppheve klare grenser mellom online og offline, og avskrive the magic circle-begrepet, kan det legges et betinget perspektiv på spill og spillere til grunn, der de er integrerte i hverandre. Alternative forståelser av spillrommet blir dermed relevant å ta for seg.

2.2: Spill som sosialt rom og kontekst

Spill-feltet er relativt ung som akademisk forskningsområde. Spill er fortsatt under en prosess med å bli definert, samtidig som de studeres (Shaw 2010), og flere fagområder er involvert i prosessen (psykologi og medievitenskap kan sies å dominere feltet). I den sammenheng kan sosiologien bidra med perspektiver som alternativ til å analysere spill med utgangspunkt i den magiske sirkel. Grunnlagsdebatten om hva spill er går altså i hovedsak ut på hvordan man kan avgrense spill som kontekst eller rom. Oppfatningen av spill som *virkelighetsflukt* kan sies å ligge i en forestilling om at den magiske sirkelen har klare grenser fra virkeligheten. Med andre perspektiver på spillers rammer, muliggjøres en problematisering av virkelighetsfluktsoppfatninger, og det kan stilles spørsmål om spill er en avhengighetsskapende substans som ekskluderer individet fra virkeligheten. Er det mulig å se spilling som rent engasjement i en aktivitet man finner midlertidig tilflukt i? (Se for eksempel Chee og Smith 2005 og Castronova 2005). Alternative sosiologiske begreper på spill som sosiale rom, kan belyse spill på en ny måte, noe jeg vil gjøre rede for her.

2.2.1: Goffmans rammer

Relasjonen mellom spill og spiller åpner for en argumentasjon for at online-rollespill er nærmere virkelighet enn fantasi (Fine 1983). Innenfor denne argumentasjonen kan man si at spillere av online-rollespill er aktive aktører i en kollektiv konstruksjon og forståelse av sosiale situasjoner. De er også i stand til å uproblematisk skifte mellom fantasi og virkelighet (ibid). For å bryte med den magiske sirkelen benytter Pargman og Jakobsson (2008) en svak-grensehypotese som trekker på Goffmans begrep om felles situasjonsdefinisjoner og *rammer for handling*, med påfølgende rolleforventninger, noe man også kan se i lys av Gotved (2006), som jeg vil ta for meg senere.

Goffmans rammebegrep defineres som et mentalt redskap individer bruker for å forstå situasjoner som de er involvert i. Sosiale rammer handler om hvordan aktørene tolker situasjonen som uttrykk for motiver og hensikter. Samtidig er rammer noe som eksisterer forut for individets tolkning av den (Hviid Jacobsen and Kristiansen, 2002). Som alternativ til the magic circle, åpner rammebegrepet for å kombinere online-liv og offline-liv, og i større grad knytte det til aktørens aktive bruk. Aktøren kan bevege seg over svake grenser ved å anvende teknikker i samhandlingsordenens faser (Aakvaag 2008). Dette gjenspeiles i spilleres

kontinuerlige overganger mellom in-game-kommunikasjon og real-life-kommunikasjon i spill. Et eksempel kan være der en spiller gjør de andre spillerne, i chatterom, oppmerksomme på at hun må på do, og går «AFK» (Away from Keyboard). Her trekker spillere altså på et felles språk som er særegent for spillesituasjonen, og er samtidig til stede i virkeligheten – i en uproblematisk inngang og utgang av spillets rammer.

2.2.2: Community

Med online-rollespill som WoW, har det blitt mer relevant å snakke om sosiale fellesskap i spill og hva de går ut på. Begrepet om community, med positive assosiasjoner til sosialt liv online, kan sies å settes opp mot avhengighetsbegrepet, med negative assosiasjoner til fellesskapet som forpliktende og meningsløst. I sosiologien defineres community som en sosial struktur rundt en felles interesse, og skilles ut fra sine omgivelser i kraft av dette. Et «community» kan også være adskilt fra omverden i betydningen *fremmedgjort* (Bauman, 2001). Her kan det trekkes en parallell til online-community ansett som virkelighetsflukt. Chee, Vieta og Smith (2006) har anvendt fenomenologisk teori og Schütz' begrep om intersubjektivitet for å vise til at spill er *konstruerte livsverdener* som er like meningsfulle som «virkelige» sosiale kontekster. Gotved (2006) argumenterer også for å analysere digitale rom som sosiale konstruksjoner, der aktøren er delaktig i strukturen i stedet for styrt av den. Hun tar i bruk Andersons begrep om imagined communities (Anderson, 1983) der alle former for community, er avhengig av *imagination* – også virkelige ansikt-til-ansiktsrelasjoner. Sosiologiske perspektiver på online-rollespill viser altså til at de kan analyseres som sosiale rom og fellesskap på lik linje med alt annet.

2.3: Spill som mer enn bare spill

Med alt som oppstår rundt selve spillet som produkt og objekt, har det blitt relevant å snakke om en spill-kultur (Shaw, 2010). I den sammenheng kan spill sies å ha lav status i en hierarkisk rangering av kultur. Negativ omtale om spill kan ses som uttrykk for Adorno og Horkheimers perspektiv på den moderne, kapitalistiske massekultur som passiviserende for individets rene og spontane kreativitet (Horkheimer et al., 2011). Nyere studier av populærkultur, vokser frem av Birmingham-skolens kritikk av det elitistiske kulturbegrepet, og muliggjør et mer inkluderende perspektiv på samtidskultur, der aktørens kreativitet utenfor produksjonskreftenes kontroll fremheves (Larsen 2013). For å få et helhetlig bilde av hva spill er, krever det å belyse bruken av det, samt samtidskulturen det er en del av. Å få grep om hva det vil si å være en

gamer innebærer dermed å se spilleaktiviteten og den tilknyttede hverdagslige praksis som omgir den. Henry Jenkins er en av dem som trekker community-begrepet i spill utover spilllets periferi, og belyser et nerdesamfunn som vokser frem spontant. Hans verk *Textual poachers* (2013) beskriver en sosial gruppe som kjemper for å definere sin egen kultur og konstruerer et eget fellesskap innenfor en postmoderne kontekst. Denne gruppen insisterer på å produsere mening fra gjenstander og produkter som andre karakteriserer som verdiløse og uvesentlig (Jenkins, 2013).

Adrienne Shaw (2010) gjør en drøfting av forskning på det som kalles spill-kultur. Hva spill-kultur er, er derimot vanskelig å finne klare svar på. Ifølge Shaw bidrar det å snakke om spill som kultur til en dikotomi mellom spill og «normal» massekultur, der spill skal forsøkes å beskrives som noe distinkt og annerledes. Det skjer noe særegent innenfor en bestemt gruppe. Tidligere studier av spillsamfunn (se for eksempel Taylor 2006, Corneliussen og Rettberg (2008) og Bainbridge (2010)) kan problematiseres på dette grunnlaget. Det skjer noe eget innenfor en porøs magic circle. I tillegg kan slike etnografiske studier kritiseres på grunnlag av at forskerne er deltakende i adferden som studeres og identifiserer seg sterkt som spillere selv – etnografens troverdighet kan dermed betviles. Shaw argumenterer for en mer fruktbar tilnærming til spill som fenomen i en bredere kontekst. Studier av spill bør heller vise, refleksivt og kritisk, til hvordan fenomenet konstrueres. Shaw viser altså til at spill kan trekkes ut som del av noe større i sosialt liv. Innenfor denne argumentasjonen vil denne studien ta stilling til spillere som delaktig i et kulturelt fenomen – både i og rundt skjermen.

Along these lines, one lesson video game studies should learn from cultural studies is that beyond just labeling culture, it is important to unpack why culture has been labeled in certain ways. (Shaw 2010, s. 417).

2.4: En overordnet sosiologisk ramme.

Så langt har jeg argumentert for en tilnærming til spill som noe mer enn lukkede systemer og fantasiverdener. Videre kan spill-kultur trekkes ut som noe mer enn bare å spille, og må studeres deretter. Det må altså tas høyde for at spill-fenomenet er del av sosiale prosesser i samfunnet – ikke fremmedgjorte avlukker fra virkeligheten. Jeg ser derfor behov for et sosiologisk perspektiv som kan favne om gamerens deltakelse i meningsskapende prosesser i sin

hverdagslige kontekst. Med den tilnærmingen til feltet jeg har argumentert for, og spørsmålene jeg søker å få svar på, ser jeg den symbolske interaksjonismen som et fruktbart perspektiv i denne studien.

I relasjonelle situasjoner bruker aktøren symboler for å uttrykke noe for andre. Mennesket er ikke bare i stand til å bruke symboler, men kan også reflektere over dem, bruke dem ironisk og modifisere dem slik det passer situasjonen hun befinner seg i. Mennesker samhandler altså med språk, gester og objekter i det daglige, og det er disse samhandlingene som må studeres – ikke individ og handling isolert sett (Joas and Knöbl, 2009). Her kommer den kreative og frie aktøren frem i lyset, og gir rom for at aktøren kan respondere og reflektere i sin hverdagslige tilværelse (Guneriussen, 1999). Ifølge den symbolske interaksjonismen, og jamfør George Herbert Mead, er individet i stand til å se seg selv i andres øyne og gjøre refleksive vurderinger av hvordan ens egne handlinger blir oppfattet av andre. Samtidig innebærer ikke dette perspektivet å frakjenne sosiale strukturers påvirkning. Aktørene responderer og er i stand til å endre sine omgivelser (ibid.), men det innebærer at det også er noe å respondere mot. De offentlige diskursene om spill blir dermed relevante. Selv om jeg har forsøkt å stadfeste at disse diskursene eksisterer, vil ikke denne studien satt fokus på disse som en form for sosial kontroll eller diskursiv makt, jamfør Foucault (Aakvaag 2008). I denne studien må diskursene forstås slik gamere oppfatter og tolker dem på sine måter.

Studien tar ikke for seg handling og materielle omgivelser rent konkret, men omhandler i større grad hvordan aktører beskriver og gir mening til sin handling. Hvordan gamere snakker om sin praksis er altså det sentrale. Informantenes spilleadferd, for eksempel med tanke på mengde og hyppighet, er således ikke relevant for denne oppgaven. Med fokus på formidling er det som skjer mellom aktører, og mellom aktør og omgivelser, det som skal studeres – altså relasjonelle prosesser i meningsproduksjon. Den symbolske interaksjonismens syn på handling som relasjonelle prosesser vil altså være det overordnede perspektivet på hvordan gameren forstås. I kombinasjon med perspektiv på spill som integrert i deres liv vil denne studien kunne belyse hvordan gamere er i stand til å respondere på sine omgivelser og gi mening til sin hverdagslige spilleaktivitet. Prinsippet om meningsproduksjon i relasjoner er også noe jeg har tatt med meg i studiens vitenskapsteoretiske og metodologiske ståsted. I og med at jeg gikk eksplorativt inn i et felt som er forholdsvis lite beskrevet, vil videre teoretisk drøfting være empirisk drevet. Jeg

vil altså presentere og argumentere for anvendelse av sosiologiske begreper i lys av egne funn, men begrepene som trekkes frem vil være i tråd med den symbolsk-interaksjonistiske tradisjonen. Først vil jeg gjøre rede for hvordan disse funnene ble produsert og behandlet.

3: Vitenskapsteoretisk utgangspunkt og metode

Før jeg går inn på planleggingen og den praktiske gjennomføringen av prosjektet vil jeg gjøre rede for rammeverket jeg har gjort forskningen utfra. Med bakgrunn i et ønske om å belyse meningsproduksjon og åpne for at en forholdsvis ukjent gruppes perspektiv skal frem i lyset, retter jeg meg til kvalitativ metode og en forstående – ikke bare beskrivende – sosiologi. Studien har til hensikt å gå i dybden av et noe ukjent fenomen, og beskrive dets mangfold fra innsiden. Dermed så jeg behov for en delvis eksplorativ problemstilling, som åpner for aktørenes beskrivelser av egne hverdagslige praksiser. I og med at jeg har kjennskap til gamer-miljøet har jeg bragt med meg noen forhåndsantagelser inn i studien. Disse antagelsene ligger bak problemstillingens underspørsmål, som gir noen retningslinjer for innsamling av data. Av min posisjon følger et behov for å gjøre rede for mine refleksjoner, med hensyn til hvordan jeg nærmer meg feltet, og ikke minst, muligheter for å produsere troverdig kunnskap om det.

3.1: Vitenskapsteoretisk bakteppe

Å forstå hensikten bak valg av tema og forskningsfelt har implikasjoner for prosjektets metodiske og analytiske rammeverk. Og ifølge Thagaard (2009) vil det vitenskapsteoretiske rammeverket være grunnlaget for den forståelsen man utvikler i løpet av forskningsprosessen. Derfor ser jeg det som hensiktsmessig å gjøre rede for studiens ontologiske og epistemologiske posisjonering. Den ontologiske antagelsen dreier seg om den sosiale realitetens karakter, og epistemologi er læren om hvordan denne realiteten kan forstås (Hagen, 2006). Den vitenskapsteoretiske posisjoneringen som ligger til grunn her har ringvirkninger både for planlegging av studien, samt innsamling og behandling av data som produseres.

3.1.1: Ontologisk posisjonering

Nå som jeg har gjort rede for hva som er denne studiens bakenforliggende hensikt, må det klargjøres hvordan fenomenet som skal beskrives forstås. Jeg vil ikke gå inn på en grunnleggende drøfting av vitenskapsteoretiske retninger, men klargjøre at jeg ikke går inn i studien med en positivistisk ambisjon om å finne en objektiv og stabil virkelighet, som kan observeres som rene sansedata. Motsatsen er den fenomenologiske tradisjon, og Husserls antagelse om at den sosiale virkeligheten må forstås fra et aktørperspektiv – og transcendentale

egoer som konstituerer en erfaringsverden for seg (Guneriussen 1999). Fenomenologiens ambisjon om å beskrive aktørens hverdagslige erfaringer og oppfatninger, kan problematiseres på grunnlag av at de bygger på en mer eller mindre stabil livsverden – en iboende essens- som forskeren kan få tilgang til (Järvinen and Mik-Meyer, 2005). Husserls fenomenologi ender med et ensomt ego, som inkorporeres i et stabilt moralsk fellesskap (Guneriussen, 1999). I denne studien ønsker jeg å åpne for at aktørens subjektive oppfattelser skal frem i lyset, men samtidig ikke ta aktøren for gitt, som en stabil enhet.

Dette bringer meg til konstruktivismen. Den ontologiske antagelsen som ligger til grunn, er at den sosiale realitet ikke er objektiv, ekstern og stabil. Virkeligheten er derimot flytende og kontinuerlig revidert gjennom foranderlige definisjonsprosesser, som konstrueres av sosial samhandling og meningsbærende symboler (Järvinen and Mik-Meyer, 2005). Dermed er det mer hensiktsmessig å se virkeligheten som prosesser, i stedet for objektive strukturer eller subjektive livsverdener man kan oppnå direkte tilgang til. Jeg vil heller ikke kunne anta at virkeligheten oppstår slik individer fortolker den, som er i tråd med Blumers mer ekstreme individualistiske perspektiv, men anerkjenner at det finnes sosiale kontekster som virker på aktøren en dialektisk prosess (Guneriussen, 1999). Forutsetningene for å få innsikt i disse prosessene, må dermed utledes.

3.1.2: Epistemologisk antagelse.

Denne studien søker å få innsikt i gameres opplevelser, oppfatninger og erfaringer, delt i to deler. Den ene delen tar for seg hvordan de oppfatter sin praksis. Den andre delen innebærer deres opplevelser av hvordan egen praksis oppfattes av utenforstående. I lys av deres forståelse av seg selv og deres respons på utenforstående holdninger, søker denne studien å forstå meningsskapende prosesser innenfor gameres opplevde kontekst.

I studier av meningsproduksjon er språklig formidling sentralt. Ved å undersøke hvordan aktørene beskriver og forholder seg til sin virkelighet kan man få innsikt i språklige strategier som bidrar til å skape mening og orden til deres praksiser og omgivelser. Et slikt dialektisk perspektiv innebærer å få innblikk i informantenes formidling av sine subjektive virkelighetsoppfatninger (Larsen, 2013). En intervjusituasjon vil aldri kunne avdekke virkelighetsoppfatningene som rene fakta, eller skjulte betydninger som kan «graves frem»

(Järvinen and Mik-Meyer, 2005). Forskeren vil alltid være delaktig i produksjonen, noe som må tas høyde for. Jeg har altså ikke tilgang til kunnskap som noe latent og «gravd ned» i virkelighetens domener. Kunnskapen produseres i relasjonen mellom forsker og studieobjektet.

For å kunne forstå det som produseres i relasjonen med studieobjektet, vil jeg benytte meg av begrepet *accounts*, slik det anvendes av Radley og Billig (1996). Accounts kan kort defineres som å snakke om ting; gjennom å produsere accounts i hverdagslivet kan individet reflektere over og skape mening til verden (Aakvaag 2008). Radley og Billig fremhever at accounts ikke må forstås som uttrykk for indre, latente holdninger, eller noe som kan påvise delte sosiale representasjoner av virkeligheten. I stedet må det tas høyde for at individet konstruerer sin forståelse av egen situasjon og identitet i relasjon til andre. (Radley and Billig, 1996). Begrepet accounts muliggjør en ivaretagelse av den epistemologiske antagelsen som ligger til grunn. Intervjuet er således ikke en «tapping» av informantens subjektive erfaringer, men sosial samhandling der erfaringer fortolkes og tillegges mening, i relasjon mellom informant og intervjuer (Järvinen and Mik-Meyer, 2005).

In offering views, people are also making claims about themselves as worthy individuals, as more or less fit participants in the activities of the social world
(Radley og Billig 1996, s.221)

Intervjufortellinger kan beskrives som deskriptive utførelser der informanten vil presentere et foretrukket selv ovenfor intervjueren, jamfør Goffmans begrepsapparat (Järvinen and Mik-Meyer, 2005). Dermed kan det konstruktivistiske rammeverket kombineres med en symbolsk-interaksjonistisk retning – mening blir fremforhandlet i en kontinuerlig vekselvirkning mellom aktøren og hennes omgivelser. Forskeren er heller ikke immun mot de relasjonelle prosessene, i samhandling med analyseobjektet (Järvinen og Mik-Meyer 2005), og mine refleksjoner rundt forskerrollen med hensyn til datainnsamlingen er noe jeg kommer tilbake til senere. I beskrivelsen av den praktiske gjennomføringen, vil jeg vise hvordan en posisjonering innenfor det konstruktivistiske paradigmet har gjennomgående implikasjoner på valg som ble tatt i prosjektet – fra begynnelse til slutt.

3.2: Kvalitativ metode og forskningsstrategi

Ettersom jeg er opptatt av hvordan informantene selv snakker om og forstår fenomenet, er kvalitative intervju mest hensiktsmessig. Denne metoden gir rom for deres formuleringer og forståelser, noe et standardisert spørreskjema ikke kunne gjort i tilstrekkelig grad. Gamere er godt beskrevet i form av kvantitative demografiske data (se for eksempel Castronova 2005, og Yee 2006), men det er like viktig for samfunnsvitenskapene å inkludere en meningsdimensjon i sosiale fenomener, som å tallfeste dem (Aase and Fossåskaret, 2007). Denne studien kan derfor bidra til å belyse sider ved det sosiale fenomenet dataspill som har fått for lite oppmerksomhet tidligere.

I tilnærmingen til feltet var hensikten å være mest mulig åpen for hva slags data som kunne dukke opp. Jeg foretar altså ikke en deduktiv forskningsstrategi, da studien ikke handler om å styrke eller svekke allerede formulerte hypoteser. På en annen side kan det ikke sies at den forskningsstrategien jeg har jobbet ut ifra er rent induktiv. I likhet med induksjon er det informantenes beskrivelser som er hovedbestanddelen av empirien. Derimot avviser jeg ikke egne forforståelser, samt hverdagslige erfaringer jeg tar med meg inn i studien. Prosjektet kan best beskrives som utarbeidet innenfor en abduktiv forskningsstrategi, der aktørenes egne forståelser og hverdagslige accounts, produsert i relasjon med forskeren, ses som relevante for samfunnsvitenskapelig forskning, og fruktbare for en sosiologisk analyse (Blaikie 2007).

I de påfølgende delkapitlene vil jeg presentere den mer praktiske gjennomføringen av prosjektet, og mine forhåndsantagelser og erfaringer. Selve prosessen med å hente inn datamaterialet vil også bli beskrevet med hensyn til rekruttering, beskrivelse av utvalget, intervjuguidens struktur, samt refleksjoner rundt intervjusituasjonen. I tillegg vil jeg gjøre rede for egne refleksjoner rundt gruppeintervju, da også det ble en del av datainnsamlingen. Til slutt vil jeg vurdere gjennomføringens helhetlige legitimitet i en drøfting av validitet og reliabilitet, slik disse begrepene alternativt kan forstås i kvalitativ forskning.

3.2.1: Utvalget og dets kriterier

I utgangspunktet søkte jeg etter informanter som spiller *World of Warcraft* regelmessig, og har TV- og dataspill som en primær fritidsinteresse. Jeg hadde altså få kriterier for utvelgelsen. Årsaken til dette var den eksplorative tilnærmingen til feltet. Samtidig var jeg ikke interessert i

de spesielle tilfellene, men de mest utbredte. Gruppen jeg ville studere er, som tidligere forskning har vist, preget av variasjon i motivasjon for å spille og spilleridentiteter (Yee, 2006). Som mange andre forskningsbidrag på feltet ønsker jeg å ta del i bruddet med den stereotypiske fremstillingen av gamere.

I kvalitativ metode er hensikten med rekrutteringen å få et utvalg som kan tilstrekkelig representere noe av bredden i fenomenet som beskrives, selv med få informanter (Ryen, 2002). Jeg håpet derfor på et utvalg med noe variasjon i spillertyper, som kunne få frem det nyanserte bildet av gamere. Strategisk utvalg i kvalitativ metode, altså utvalg av informanter som innehar visse egenskaper eller kvalifikasjoner som er strategisk med hensyn til å besvare problemstillingen, kan imidlertid ikke sikre tilfeldig utvalg (Thagaard, 2009). Med noen få kriterier gjorde jeg en strategisk utvelgelse, og med et tilstrekkelig åpent blikk i rekrutteringen håpet jeg allikevel på å oppnå en viss variasjon i utvalget.

I første omgang søkte jeg etter personer over atten år som spiller *WoW*. Jeg hadde altså planlagt å snakke med aktive spillere av et spesifikt spill. Tanken bak dette valget var å få erfaringer i nåtid og ikke erfaringer basert på hukommelse og tilbakeblikk, noe som kan gi en annen type data. Spillet *WoW* var ikke temaet for prosjektet, men mer et utgangspunkt for rekrutteringen. Begrunnelsen for dette bunner i min forhåndsantagelse om at de som spiller, eller har spilt *WoW*, mest sannsynlig er engasjerte gamere med bred erfaring fra spill. Det er også den mest utbredte MMORPG-en, og kunne følgelig sikre en viss mengde respons på studien. I kraft av det spesifikke spillet, har informantene også et felles repertoar av erfaringer, og spillet kan dermed virke som sammenligningsgrunnlag i analysen. I tillegg ble én av informantene rekruttert på grunn av at personen bevisst hadde unngått *WoW*. Det viste seg også at mange har gått vekk fra spillet, og få av mine informanter spiller aktivt *WoW* i dag. Årsakene til at de sluttet viste seg å gi en ekstra meningsdimensjon, i kraft av tilbakeblikk, til materialet mitt. Spillet ble altså mer en fellesnevner enn et kriterium.

Valg av aldersgruppe baserer seg på noen forhåndsantagelser fra min side, og data fra tidligere forskning. Studier viser at gjennomsnittsalderen på de som spiller MMORPG-er er relativt høy; 26 år, ifølge Nick Yee (Grønli, 2006). Den forhåndsantagelse jeg satt inne med, var at spillere i mer voksen alder også har et nostalgisk forhold til spill fra barndommen. Dermed anså jeg alder som sentralt for datamaterialet jeg kunne sitte igjen med. Det ble altså mer hensiktsmessig å finne den voksne spilleren, for å belyse fenomenet på grunnlag av en grunnleggende karakter slik jeg oppfatter det, og slik det er beskrevet av andre.

3.2.2: Rekruttering

Som nevnt kom jeg frem til at jeg ville nå ut til voksne individer som spiller *WoW*, og samtidig unngå informanter som kan sies å ha en problemskapende spilleadferd. Jeg benyttet meg derfor ikke av rekrutteringsarenaer som rehabiliteringsprogram for spilleavhengige, men brukte mitt studiested og mitt hjemsted som rekrutteringsarenaer. Begynnelsen på rekrutteringsprosessen var våren 2013. Jeg henvendte meg først til lederen av en studentorganisasjon ved mitt studiested som er dedikert til spill og rollespill. Jeg sendte en e-post der jeg spurte om denne personen kunne være behjelpelig i rekrutteringen ved å sende informasjonsskrivet om studien til aktuelle informanter, i den nevnte studentorganisasjonen. I tillegg til studentorganisasjonen benyttet jeg meg av personlige relasjoner på mitt hjemsted, og andre bekjente, som kunne videreformidle informasjonsskrivet til sine bekjente som passet kriteriene.

Informasjonsskrivet ble sendt til samtlige portvakter (Thagaard, 2009 s.67) like etter semesterstart, høsten 2013, da prosjektet ble godkjent av NSD (Norsk Samfunnsvitenskapelig Datatjeneste). Selv om jeg benyttet meg av egen vennekrets hadde jeg ingen personlig relasjon til noen av informantene på forhånd. Ved å først sende informasjonsskrivet til portvakter fikk informantene friheten til å ta kontakt med meg eller min veileder hvis de ønsket å være med i studien. Jeg hadde dermed ingen innvirkning på rekrutteringen, foruten formidlingen av informasjonsskrivet, og etter at kontakt ble opprettet på informantenes initiativ. Derfor vil jeg si at rekrutteringsprosessen var etisk forsvarlig. Før intervjuene forsikret jeg meg også om at de hadde forstått informasjonen om egne rettigheter i informasjonsskrivet.

To av intervjuene foregikk i lokaler (valgt av informantene) der jeg ikke hadde kontroll over hvem som kunne komme inn og ut. Dette medførte at intervjuene utviklet seg til gruppeintervju, uten at det var planlagt fra min side, da andre kom inn og tok del i samtalen. Det ene tilfellet var et hjemme-intervju, og det andre i et «spiller-klubbhus». Samtlige av de «spontane» informantene ble umiddelbart gjort bevisste på båndopptakeren og fikk lese informasjonsskrivet, og ga sitt samtykke på stedet. Etter det ene gruppeintervjuet benyttet jeg anledningen til å be om et individuelt intervju med to av deltakerne som kom inn underveis. Jeg gav dem derfor informasjonsskrivet igjen og sa at de kunne ta kontakt med meg hvis de ønsket å avtale et nytt møte, noe én av dem gjorde. Dette kan sies å være et avvik fra min intensjon om å ikke ha innvirkning på rekrutteringen.

Med variasjonen i utvalget som var oppnådd og da jeg erfarte at mange svar gikk igjen over flere intervju, gjorde jeg en vurdering av om flere informanter ville gi en betraktelig større forståelse av fenomenet «gamer». Selv om jeg satt igjen med et rikt datamateriale er det så å si umulig å kunne påstå at et metningspunkt ble nådd, med et så begrenset antall informanter (Thagaard, 2009). Hadde prosjektet vært større, og over et større tidsrom, ville jeg antagelig brukt mer tid på revidering av intervjuguiden og gjennomført flere intervju. Jeg går utfra at senere intervju ville gitt mange av de samme svarene som de foregående intervjuene, hvis tendensen jeg allerede så fortsatte. Med begrenset tidsrom som en viktig faktor så jeg derfor ingen grunn til å gjøre noen påfølgende rekrutteringsrunde.

3.2.3: Endelig utvalg

Jeg endte opp med åtte intervju med totalt elleve informanter. Åtte intervju er ikke et stort antall informanter, men i kvalitativ forskning er ikke antallet så sentralt, da man uansett ikke har et representativt utvalg. Det er mengden informasjon og dybden man får ut av intervjuene (Ryen 2002). Med engasjerte informanter som gav mye informasjon, vil jeg si at en viss variasjon ble oppnådd. Hvordan utvalget mitt kan gi de nyanserte beskrivelsene jeg søkte, vil bli tatt opp her.

Alderen i utvalget varierer mellom atten til tretti år. Guttene dominerer, men utvalget består også av et par jenter. Noen er i fast jobb og noen er studenter. De som er i arbeid har jobber innenfor svært ulike sektorer; studentene tilhører mer eller mindre realfaglige og teknologiske studieretninger. De aller fleste av informantene er i stabile parforhold, og noen har barn. Samtlige av informantene er aktive innenfor andre interesser og fritidsaktiviteter ved siden av spill. Totalt sett har jeg et utvalg som består av det jeg vil kalle en variasjon av «hverdagsgamere» - personer som har spill som interesse og spiller på fritiden når de har tid. Hvordan de praktiserer spill varierer, og to av informantene skiller seg ut i kraft av at de er svært kritiske til spillet *World of Warcraft*, og at de bevisst har gått vekk fra det. Én av dem vil heller ikke definere seg som en gamer. Samtidig er dette en informant som har vist seg å gi mange nyanser og mer dybde til materialet, og som på mange måter har vært en nøkkelinformant (Thagaard, 2009). Dette er noe jeg kommer tilbake til i analysen.

3.3: Intervjusituasjonens aspekter.

Alternativer settinger jeg vurderte for datainnsamlingen var å gå inn i spillet og intervju via chat, eller gjøre både observasjon og intervju på et offentlig eller privat dataparty. Den etnografiske fremgangsmåten kunne muligens gitt meg flere informanter da de allerede er anonyme og lett tilgjengelige i spillet. Den viktigste begrunnelsen for å ikke ta den fremgangsmåten ligger i hensikten om å ikke studere gamere som en digital gruppe (se for eksempel Haenfler (2010)). Jeg har også kritisert de tidligere etnografiske studiene av spill på bakgrunn av forskerens posisjon. Å være forsker og samtidig delta som spiller medfører erfaringsnære tolkninger, som ikke nødvendigvis tar høyde for mer generelle mønstre som uttrykkes gjennom adferden som studeres (Thagaard 2009) Da prosjektet heller ikke dreier seg om selve spillet gav det også mer mening å møte de som spiller utenfor den digitale konteksten. Alternativt kunne jeg gjort både intervju og observasjon på et større spillarrangement, som The Gathering (se for eksempel Kaare (2004) og Skog (2008)). Et dataparty, både offentlig og privat, ville blitt en spesiell kontekst, og kunne gitt andre, supplerende data i kraft av omgivelsene. Det følte imidlertid påtrengende å be informantene om observasjon på et privat dataparty, og det var ingen større spill-samlinger, etter min kjennskap, i perioden datainnsamlingen ble gjennomført. Et observasjonsstudie hadde også vært mer tidkrevende og jeg valgte å begrense datainnsamlingen til å bestå kun av individuelle intervju på et avtalt sted.

Tid og sted for intervjuene ble avtalt over e-post eller via telefon. Informantene fikk mulighet til å bestemme hvor og når. Hvis de ikke hadde noen preferanser tok jeg ansvar for å finne et sted for intervjuet. To intervjuer ble gjort hjemme hos informantene selv. Dette bidro til en trygg atmosfære på deres hjemmebane. Ett av hjemmebesøkene gav datamateriale i seg selv med tanke på innredning i huset, noe jeg kommer tilbake til i analysen. Det større gruppeintervjuet fant sted i studentorganisasjonens lokale, og gav noe av det samme inntrykket av å være på deres hjemmebane. Dermed ble jeg bevisst på rollen som gjest hos dem, uten at jeg tror det preget intervjusituasjonen i betraktelig grad, foruten at det ble mer komfortabelt for informanten.

3.3.1: Forskerrollen – nærhet og distanse i intervjusituasjonen

I tråd med det vitenskapsteoretiske rammeverket for prosjektet, var jeg bevisst på min rolle som delaktig i produksjonen av accounts, og at mine forforståelser ville prege intervjusituasjonen. Det er viktig å reflektere over hvordan forskerrollen kan påvirke intervjusituasjonen og hvilke assosiasjoner og forventninger informantene har til forskeren. (Thagaard, 2009). I dette delkapittelet vil jeg gjøre rede for mine refleksjoner over min selvpresentasjon i intervjusituasjonen, hovedsakelig med tanke på mine forforståelser og kjennskap til spillmiljøet.

Jeg er selv av den generasjonen som vokste opp med spillkonsoller og PC-spill, og har som sagt kjennskap til miljøet. I intervjusituasjonen valgte jeg å være åpen om dette for informantene, for å vise til en felles referanseramme. Både intervjueren og informantene gjør sine vurderinger ut fra det de assosierer med kulturelt definerte egenskaper, og forestillinger om – og forventninger til kategoritilhørighet – vil prege interaksjonen i intervjuet, og dermed datamaterialet som produseres i interaksjonen (Thagaard 2009). I kraft av at jeg selv har vært, og delvis er, en del av deres miljø, ønsket jeg å redusere avstanden mellom meg som forsker og informantene. Medieviter Henry Jenkins vektlegger samme kombinasjon av fan- og forskerrolle som en nyttig ressurs i sine studier av populærkultur og *fandom*, men samtidig noe som farger hans akademiske tilnærming til det (Jenkins, 2013). Derfor ser jeg det som nødvendig å «komme frem» som gamer selv.

Det medfører også noen utfordringer å studere et miljø man er godt kjent med fra før. Helt sentralt er problematikken rundt det å forske på noe man selv tar for gitt. Som forsker vil man dog ha med seg et repertoar av erfaringer og meninger om det man studerer, uansett. Jeg har derfor reflektert over hvordan jeg kan bruke min posisjon som en ressurs for intervjusituasjonen, samtidig som jeg ikke blir blind for det spesielle i det selvfølgelig (Aase and Fossåskaret, 2007). På en annen side spilte jeg *WoW* kun over en kortere periode, og gikk aldri så dypt inn i det miljøet som mine informanter. Dermed kunne jeg innta en rolle som lærling og de som lærere. Denne posisjonen har sine fordeler. Blant annet skaper man tydelige roller i den, for mange, kanskje ukjente intervjusituasjonen. Lærling-rollen er også gunstig for å få innsikt i en kultur man ikke kjenner så godt, da informantene får større rom for å uttrykke sine holdninger (Thagaard, 2009). Dette førte til at de fikk anledning til å ta mer styring over intervjuet i enkelte tilfeller. Et mål med prosjektet var altså fremheve deres engasjement i spill.

I den sammenheng erfarte jeg at rollen som lærling var gunstig, uten at jeg mistet kontroll over regionen.

En annen problematisering av kategoritilhørighet kan gjøre på bakgrunn av at forskeren og informantene kan ha svært like holdninger til det som studeres, i kraft av en felles referanseramme og like erfaringer. Informantenes subjektive opplevelser var det sentrale. Dermed måtte jeg distansere meg fra mine egne holdninger og meninger, og åpne for at informantene kunne ta initiativ til å fortelle om sine egne erfaringer – upåvirket av mine egne. Jeg var derfor bevisst på formulering av spørsmål og mitt kroppsspråk i møte med dem. Før jeg spilte *WoW* selv stod jeg også på kritikernes side. Det at jeg har gjort erfaringer fra to ståsted kan gjøre balansen mellom distanse og nærhet til feltet lettere å oppnå. Allikevel erfarte jeg at noen formuleringer, fra min side, ble tolket av informantene på en måte som ikke var min hensikt. Ved noen få tilfeller reagerte de med et ukomfortabelt kroppsspråk, og ble litt mer tilbakeholdne i sine svar. Dette kan ses i sammenheng med Hunts begrep om overføring og motoverføring, som dreier seg om hvordan ubevisste følelser kan dukke opp i intervjusituasjonen, ved at informantens reaksjon på intervjueren er preget av tidligere erfaringer (Thagaard, 2009). På en annen side var noen spesielt ivrige etter å dele sine fortellinger. Jeg opplevde da at de muligens anså meg som et talerør for deres sak, enten det var for å advare mot spill eller for å legitimere det. Dermed kunne de innta rollen som *speakers* (Goffman, 1990).

3.3.2: Intervjuguide

I utformingen av intervjuguiden benyttet jeg meg av en dramaturgisk strukturering (Thagaard 2009) av spørsmål gjennom syv tema: *spillhistorie, sosialt nettverk, motivasjon og opplevelse, feltet, markedet, identitet og holdninger utenfra*. Selv om jeg gikk inn i prosjektet med en åpen og eksplorativ problemstilling satte jeg flere hovedtema på forhånd, som svarer til forforståelsen jeg hadde. Samtidig var jeg åpen for annen informasjon som kunne dukke opp. Etersom de fleste informantene var tidligere spillere av *WoW*, fikk jeg mange fortellinger om spillingen som en del av deres fortid. De innledende spørsmålene i intervjuguiden la også opp til at informantene kunne dele sine erfaringer med spill gjennom sine narrativ. Dermed ble intervjuene delvis retrospektive (Repstad, 1998) Tidligere erfaringer er alltid formet av

forståelsen man har i nåtiden. Det må jeg som forsker være bevisst over i tolkningen av datamaterialet.

Spørsmålene jeg stilte var svært åpne og informantene kunne fortelle mest mulig fritt. Samtidig lå det en mening bak den tematiske rekkefølgen. Den første delen av intervjuet dreide seg om deres egne opplevelser og erfaringer med spill. Spørsmål om hvordan de opplever holdninger utenfra ble satt til nærmere slutten av intervjuet. Intervjuguidens dramaturgiske oppbygging vil jeg begrunne på to måter; for det første ønsket jeg å gi rom for at informantene kunne dele alle sine meninger og opplevelser knyttet til spill før det ble fokus på det de opplever fra utenforstående. For det andre hadde jeg en antagelse om at det hadde effekt på min rolle som forsker. Hensikten var å gå inn i intervjusituasjonen som en samtalepartner med en interessert og lyttende holdning til informantens perspektiv (Thagaard 2009). Spørsmål av mer nærgående art ble ikke stilt, da det heller ikke var noe poeng for studien å innhente sensitiv informasjon. Jeg så dog en mulighet for at temaet, holdninger utenfra, kunne fremprovosert noe negativitet til situasjonen. Derfor valgte jeg å ikke introdusere det for tidlig, da det kunne gi et uheldig inntrykk av meg og prosjektets hensikt, og dermed medføre at informantene ble mer tilbakeholdne. Intervjuguiden ble i stor grad utformet i tråd med mine refleksjoner over min status i intervjusituasjonen.

Med den halvstrukturerte utformingen av intervjuguiden, dukket det opp sidestrømmer, noe som førte til videre revidering av intervjuguiden. Det viste seg for eksempel at spillerne selv var noe kritiske til *WoW*, etter at de hadde gått vekk fra det. Dette ble jeg oppmerksom på tidlig i intervjuprosessen, og tok det med meg videre i intervjuprosessen. Jeg oppdaget også at det ble like mye snakk om andre spill, om ikke mer. TV- og dataspill generelt ble dermed et mer sentralt tema i senere intervju. En mest mulig åpen og normal samtalesituasjon var et helt sentralt mål. Derfor ble ikke intervjuene foretatt nøyaktig i tråd med intervjuguidens dramaturgi og hvert enkelt intervju fikk sitt eget særpreg. Jeg fikk erfare hvordan intervjuerens forståelse av informantenes reaksjoner og svar, har stor betydning på hvordan intervjuet forløper, og begge parter bidro til å produsere et innhold til samtalen (Thagaard 2009). Prinsippet om at spørsmål av mer negativ eller sensitiv karakter skulle komme senere i intervjuet ble allikevel ivaretatt i så stor grad som mulig, samtidig som at intervjuguiden var tilstrekkelig fleksibel.

3.3.3: Gruppeintervju

I og med at gruppeintervju ble en del av datainnsamlingen, vil jeg her gjøre rede for noen aspekter ved dette. Å intervju i grupper gir en annen dynamikk til intervjusituasjonen, og kan gi andre data enn individuelle intervju. Det innebærer også noen utfordringer en bør være bevisst på. Ettersom mine gruppeintervju ikke var planlagte, har jeg reflektert over disse i ettertid. Mine tanker rundt de nevnte situasjonene vil bli beskrevet her.

En fordel med gruppeintervju er at det kan bli lettere å få innblikk i en gruppes både delte og motstridende meninger om en felles praksis, der respondentene kjenner hverandre. Et velkjent miljø kan også gjøre informantene mer komfortable med å dele sine holdninger. I tillegg oppstår det en mer dynamisk samtale der de kan følge opp og motsi hverandre. Et godt gruppeintervju forutsetter altså en gruppe der individene er trygge på hverandre og har en felles referanseramme så det ikke oppstår konflikter, heller ikke etter intervjuet (Repstad, 1998). Det var imidlertid ingen tema i disse intervjuene som skulle medføre problematiske forhold mellom informantene, og samtalene bar preg av en god gruppedynamikk. De var åpenbart godt kjent med hverandre fra før. Settingen for gruppeintervjuet kan sies å ha vært på informantenes hjemmebane, som ga en trygg atmosfære.

For intervjueren sin del kan det være en utfordring å ta rollen som ordstyrer. Relasjonen mellom forsker og informanter kan på en annen side bli mer naturlig da gruppeintervju blir mer tilnærmet en ordinær samtale mellom mennesker (Repstad, 1998). Dette medførte også flere digresjoner og forgreininger mellom informantene. Digresjonene og diskusjonene dem imellom ga meg dog supplerende funn, som ikke kom frem i individuelle intervju.

3.4: Prosjektet legitimitet.

Begrepene validitet og reliabilitet i en kvalitativ studie er omdiskuterte. Konstruktivistiske tilnærminger til empirisk forskning kritiserer de positivistiske kvalitetskravene, da det ikke finnes en stabil virkelighet man kan bli enige om. Forutsetningen for generalisering gjennom gjentakelse av studier blir problematisk, da folk konstruerer ulike versjoner. Et reelt grunnlag for generalisering og etterprøvnbarhet blir dermed urealistisk (Ryen 2002). Det blir det mer hensiktsmessig å snakke om studiens *troverdighet*, *bekreftbarhet* og *overførbarhet*. For en vurdering av studiens troverdighet, må forskerens være i stand til å demonstrere en faglig

bevissthet om konsekvenser av metodologiske valg (Ryen, 2002), noe jeg har forsøkt ovenfor. Det blir mer snakk om tillit til at materialet ble produsert på en tilfredsstillende måte, enn reliabilitet. Jeg har presentert den praktiske gjennomføringen av prosjektet, samt mine refleksjoner om min posisjons innvirkning på planleggingen av prosjektet og selve intervjusituasjonen.

Med hensyn til bekreftbarhet, er det behov for en kritisk tolkning av egne resultater. I analysen har jeg, så langt det lar seg gjøre, underbygd egne funn med tidligere forskning på feltet. Jeg har også inkludert direkte sitater som gjengir hva informantene faktisk sier. Seale (1999) argumenterer for at rike beskrivelser gir tilstrekkelige detaljer om konteksten til leseren, og dermed styrke funnenes troverdighet. Det er nettopp de tykke beskrivelsene jeg har søkt å gjengi. Forskeren må være i stand til å vise tilstrekkelig innsikt i feltet, og styrker dermed troen på at de sammenhengene som kommer frem. Dette bør illustreres av direkte sitater, og ikke bare forskerens rekonstruksjoner av dem (Ryen 2002). Dette er noe jeg har vært bevisst på under analysen. I sitatene har jeg også gitt informantene fiktive navn, med tanke på anonymisering.

Med hensyn til overførbarhet vil jeg heller snakke om resultatenes relevans i samfunnsvitenskapelig forskning. En generalisering og overførbarhet vil være urealistisk i konstruktivistiske tilnærminger til empiri, da det bare vil konstrueres nye versjoner, og en vil aldri komme frem til en objektiv sannhet man kan enes om (Ryen 2002) Studiens relevans kan imidlertid bevege seg utover spill-feltets grenser, ved å gi innblikk i hvordan moderne individer forholder seg til og tar i bruk teknologi og digitale medier, samt hvordan det produseres mening i relasjon til slike «døde» objekter. Relevansen forutsetter at analysen presenteres på en måte som viser forenelighet mellom de accounts som produseres i intervjusituasjonen og den begrepsrammen de ses i lys av (Muggleton, 2000). Det er behov for en hermeneutisk sensitivitet, der man veksler mellom teori og data. Med tilstrekkelige begrunnelser for mine valg, og ved å la empirien styre begrepene som kommer frem som fruktbare, vil jeg argumentere for at mine funn er behandlet på en fortrolig måte.

3.5: Analyse – Rammer og gjennomføring.

Järvinen og Mik-Meyer (2005) hevder at mange studier som baserer seg på et konstruktivistisk paradigme, mister tråden i analysen og behandler funn som objektive realiteter. Jeg har i denne studien en ambisjon om å holde fast ved det vitenskapsteoretiske paradigmet som prosjektet er

utarbeidet innenfor. Hvordan funnene har blitt behandlet i tråd med dette, og hvordan problemstillingen kan besvares med de funnene jeg sitter igjen med, vil bli beskrevet her.

Studiens problemstilling er åpen og eksplorativ, men samtidig ikke fri for retningslinjer for empirien som ble produsert. Å få innsikt i en objektiv sosial verden, rundt fenomenet som studeres, anses som urealistisk innenfor det paradigmet denne studien posisjonerer seg innenfor. Derimot kan det identifiseres signifikante karakteristikk, eller *dimensjoner*, ved fenomenet, som kan trekkes inn i en begrepsramme (Muggleton, 2000). Mine forskningsspørsmål svarer til de dimensjonene jeg anser som sentrale, og har vært veiledende for innsamling og tolkning av data.

I begynnelsen av analyseprosessen benyttet jeg meg av analyseprogrammet NVivo. Programmet var behjelpelig med den første sorteringsprosessen av rådata, da datamaterialet fortsatt var veldig stort. Det gav meg allikevel ikke fritak fra å måtte tenke analytisk. Analyseprosessen ble gjennomført i tråd med Erlandsons hovedfaser som beskrevet i Ryen (2002). I den første fasen ble rådataen delt inn i mange mindre enheter, som gjenspeilte et bredt spekter av tema og undertema i intervjuene, blant annet de ulike appellerende komponentene ved selve spilleopplevelsen: utfordring, sosialt liv og innlevelse. Neste steg i prosessen ble dermed datareduseringen – sortering av enhetene inn i større kategorier som kan favne om bredden i enkelte utsagn. Her trakk jeg ut kategorier som svarer til mine forskningsspørsmål.

Da datamaterialet ikke gav mer viktig informasjon og informasjonen var sortert, gikk prosessen over i en brobygging der jeg fikk et overblikk over sammenhengene (Ryen, 2002). Samtidig var jeg åpen for endringer, og muligheter for å trekke frem empirien på nytt. Dette viste seg å bli en prosess med flere vendinger. Etersom jeg hadde inkludert to kvinnelige gamere i utvalget, hadde jeg også en kategori for hvordan de identifiserte seg som gamere med hensyn til kjønn. Videre analyse tok derimot en retning der kjønn ikke hadde en sterk relevans for studien. Noe jeg trakk ut som mer sentralt i empirien, var hvordan en del formuleringer og reaksjoner fra informantene antydte en opplevelse av å være del av en stigmatisert gruppe. Parallelt med analysearbeidet leste jeg sosiologisk teori om avvik og stemping, samt mer tidligere forskning på problemskapende bruk. Dette bidro til at jeg kunne se analysen på en annen måte. Samtidig vil jeg ikke si at teorien var styrende for hvordan empirien blir fremstilt. Jeg vil heller si at studien tok et vendepunkt, i løpet av sorteringsprosessen, som følge av det Cato Wadel kaller en «runddans» mellom teori og data (Repstad, 1998). I løpet av

datainnsamlingen og analysen ble det altså mer fokus på informantene som del av en stemplingsprosess. Samtidig ivaretas problemstillingens utgangspunkt som deskriptiv og forstående, i større grad enn problemidentifiserende og kritisk (Busch, 2013).

Beskrivelsene som ble produsert i intervjusituasjonen svarer til det Schütz kaller konstruksjoner av første grad. Tolkningen av disse blir da en kontinuerlig identifisering av metaforer og språklige symboler, som informantene anvender i sin selvpresentasjon og i formidling av sine hverdagslige erfaringer. Forskerens tolkninger, i lys av teori og hennes forforståelser, blir da konstruksjoner av andre grad (Blaikie 2007). Derav søker studien å få belyse gameres formidlede accounts i tre dimensjoner: *spilleaktiviteten, hverdagsliv og identitet, og holdninger utenfra*. I analysen vil jeg presentere informantenes formidlede erfaringer og oppfatninger knyttet til disse. På den måten tjente de ulike dimensjonene en funksjon som empiriske og analytiske hjelpemidler til å besvare studiens overordnede problemstilling, og vil videre utgjøre den tematiske inndelingen i analyse og drøfting av mine funn.

4: Beskrivelser av spilleaktiviteten

Når informantene snakker om det som appellerer med spill kommer tre hovedmomenter frem som mest sentrale. Disse dreier seg rundt selve spilleaktiviteten og det jeg vil kalle *spillrommet*. En informant omtaler alle disse egenskapene som «*skjønnheten i spillet*» ved ulike anledninger i intervjuet. Ut fra materialet trekker jeg ut disse kategoriene med hensyn til beskrivelser av spillrommet; *måloppnåelse*, *innlevelse*, og til slutt *det sosiale*. *Måloppnåelse* svarer til vektleggingen av vanskelighetsgrad og mestring. *Innlevelse* innebærer hvordan informantene lever seg inn i spillet og praktiserer rollespill. *Det sosiale* dreier seg ganske enkelt om sosiale relasjoner i spill, noe som er spesielt fremtredende i MMORPG-er som *WoW*. De kategoriene jeg har identifisert samsvarer med Nick Yees kvantitative studie av motivasjon og spillerpraksis i online-rollespill (Yee, 2006). I likhet med Yee finner jeg at kategoriene ikke er gjensidig utelukkende, men overlappende og gjensidig avhengige av hverandre. De samme kategoriene finner man også i studier av det som fengsler en i virkelighetsflukt eller eskapisme (Stetina et al., 2011). I tillegg til benevnelser som spillets skjønnhet, trekker jeg ut ambivalente meninger i informantenes beskrivelser. Jeg vil gjøre rede for empiriske funn som underbygger dette underveis.

4.1: Måloppnåelse- Mer enn lek og moro

Man tenker gjerne på spill som lek og moro. For gamere derimot, er det å ha det gøy, i spillsammenheng, noe mer enn lek. Spill er stort sett rettet mot måloppnåelse og spillere tar frivillig del i utfordrende og krevende aktiviteter – som kan minne om arbeid. Flere studier tar for seg det utfordrende med spill som fenomenets appell (se for eksempel Rettberg (2008) og McGonigal (2011)). Måloppnåelsesaspektet blir på en annen side ansett som medvirkende faktor til problemskapende bruk og eskapisme (Stetina et al., 2011). Hvordan spillerne selv beskriver den målrettede praksisen er tema for denne delen av analysen. Det kommer frem at utfordring og vanskelighetsgrad er noe helt sentralt for et spills kvalitet.

Av informantenes egne beskrivelser av sin handling i spillrommet forstås det å være en dyktig gamer som å sitte inne med ferdigheter og å «*ha det fingrene*», som en informant så fint sa det.

Lars-Ove: S: Spesielt mot slutten, hvertfall mens jeg spilte WoW så handlet det mye om matematikk. Det handlet mye om å vite nøyaktig hva du skulle gjøre for å få trykka ned den ene lille skaden inn i det sekundet noe annet sto og venta, en cooldown for eksempel.

Eh...ja ehm..læringskurven er ikke vanskelig. Det er bare det at det er trening hele veien. Altså det er ikke vanskelig å lære seg, men det er vanskelig å få det inn i fingrene til et sånt nivå at du gjør det perfekt. Selv om det er tilnærmet umulig. Vil jeg si selv.

I: *Hadde du det i fingrene?*

Lars-Ove: *Jeg hadde det veldig godt i fingrene.*

De innehar altså en slags *gamerkapital*¹ som er opparbeidet gjennom en årelang erfaring. Den innebærer blant annet evne til å planlegge strategier og ha overblikk over et komplekst nettverk av handlinger og funksjoner som skal iverksettes på sekundnivå. Informanten snakker om en opplæringsprosess i spillet som trening mot å bli en dyktig spiller, omtrent som en seriøs idrettsutøver; dette er noe han kan godt. Rettberg (2008) beskriver mestringsaspektet ved spillet som en internalisering av sosiale normer og handlingsrom, samt evne til å analysere målbare og ikke-målbare attributter. Her kan det, ifølge Rettberg, trekkes paralleller til virkelighetens profesjonelle sfærer.

Mine informanter ser ned på nye gamere da de ikke må gjennom den samme læringsprosessen som de har gjort, og innehar dermed ikke den samme *gamerkapital*. Dette bygger på informantens kritikk til «neddummingen» av spillet, slik det har utviklet seg de senere årene. Denne kritikken går igjen som en medvirkende faktor til å forlate spillet blant informantene. Dette illustreres godt av sitatet «*Når jeg starter et spill så starter jeg på hard. Fordi at jeg vil ha utfordringen*». Det er tydelig at mestringsfølelse er sentralt for gameres behov i spilleopplevelsen, noe som også er beskrevet i Chee og Smith (2005) – det er selve gleden med spillet.

Line: *Gleden med spillet er på en måte det å mestre det og klare for eksempel det å få til en oppgave og du ser at du. Det er du selv som kan for at du nå har blitt level åttito da. At du er snart nitti liksom. Du selv har sittet og spilt og brukt tid på det. Jeg vet liksom ikke om andre ord jeg kan bruke på det.*

I tillegg måles et spills innhold og kvalitet ut i fra hvor mange timer som må til for å «runde det». Jo lengre tid det tar, jo bedre er det.

Lars-Ove: *Så de fleste spill i dag har blitt veldig dumma ned i forhold til hva det var da jeg var yngre. Husker fortsatt jeg satt, i Final Fantasy 7, så satt jeg vel over 200 og noe*

¹ Begrepet er hentet fra Bourdieus kapitalbegrep som definisjon av individers ressurser til å oppnå fordeler i sosialt liv, og gir grunnlag for makt og dominans (Aakvaag 2008).

timer for å klare alt i spillet. Tror ikke det finnes et spill i dag som har så mye innhold, i det hele tatt.

Kåre: Final Fantasy 10.

Lars-Ove: Jo, men det hører jo fortsatt til..

Kåre: Jojo, Final Fantasy syv og ti. det er helt utrolig.

WoW er således spesielt, ettersom det aldri tar slutt. I den sammenheng er det snakk om tiden som kreves for å nå topp-level. Mine informanternes beskrivelser er i tråd med det James Paul Gee hevder: Gamere vil ikke spille korte og enkle spill (Gee, 2003). På en annen side er informantene også negative til hvordan spillprodusenten manipulerer en til å bli fengslet av et evighetsspill. Her kommer det altså frem motstridende beskrivelser av spill som mestringsarena. Ti gir positiv verdi, da det betyr at spillet gir dem tilstrekkelige utfordringer. Samtidig er informantene bevisste over den negative effekten manipulasjonsstrategiene har på dem.

4.1.1: Tilværelse i spillrommet – karakter og belønninger

Vektleggingen av egen mestring kommer også tydelig frem i samtaler om juks. Mine informanter forstår ikke andres tilbøyelighet til å jukse, da det medfører at spillets formål faller bort. Dette finner man også i (Consalvo, 2009). Informantenes *egen* innsats og bruk av tid gir mening til spilleaktiviteten, og de uttrykker et individualistisk fokus i spillrommet. Det informantene legger i spillet gjenspeiles også i måten det refereres til karakteren. Forhold til karakteren er sentral i denne sammenheng da karakteren er en manifestasjon av gamerens bevegelse i spillrommet og konstruksjon av identitet (Taylor 2002). I tråd med verdsettingen av måloppnåelse refereres det til valg av karakter og karakteren i seg selv som et symbol for gamerens kapital og investering av tid. Informantene snakker av og til om karakteren som et yrke og en økonomisk verdi – ikke en faktisk kroppsliggjøring av gameren selv. Ingen av informantene i min studie beskriver en dyptgående innlevelse i karakteren, og Taylors begrep om kroppsliggjøring i digitalt rom (ibid.) kan ses som noe over-romantisert, slik temaet fremtrer i mine funn. Liknende beskrivelser finner man også i (Shaw, 2012). Informantenes forhold til karakteren kan beskrives bedre av en gjensidig avhengighet mellom karakterens utseende og kapasitet, da disse karakteristikkene representerer spillerens forbedring gjennom spillets løp (Tronstad, 2008).

For å gjøre seg fortjent til belønningene i spillet må man ofte fullføre oppdrag som baserer seg på repetitiv og kjedelig innsamling av objekter. Den type oppgaver er en stor del av *WoW*, og de er ikke nødvendigvis vanskelige. Hvorfor informantene er villige til å akseptere dette aspektet blir ofte begrunnet med spillsystemets evne til å fenge dem med et belønningssystem, noe som også beskrives i Rettberg (2008). En av informantene uttrykker en bevissthet over dette:

Lars- Ove: S: Det er gøy, men det er ikke gøy fordi at du gjør kjedelige oppgaver. Det er gøy hver eneste gang du oppnår noe. I WoW så er de veldig flinke å gi deg erfaringspoeng, de er flinke å gi deg utstyr, premier rett og slett for at du gjør det bra i et spill. Eh..og jo mer eksklusiv de premiene er, jo morsommere er det å ha dem og eie dem. Og det er vel det med WoW som er ehm det aller beste.

[...] Som gjorde at hvis man ville ha den unike premien som var der så var du nødt til å jobbe som en hest.

Her kommer det som vanligvis knyttes til spillets fengslende kvaliteter frem i det at det kontinuerlig jages etter poeng. For spillerne tilfører de virtuelle poengene og gjenstandene positiv mening i kraft av egen mestring. De gir en eksklusivitet til gameren uttrykt gjennom det karakteren bærer på. Mine funn er i tråd med Taylors (2006) argumentasjon for at spillerne tar del i et målbevisst arbeid mot virtuelle statussymboler som ikke blir mindre signifikant av at de ikke er «virkelige» og håndfaste.

Valg av karakter, og karakterens ferdigheter er ikke bare individualistisk, men også et ledd i en arbeidsdeling det er behov for. Karakteren er ikke så mye en kroppsliggjøring av spilleren, som den er del av lagsammensetningen, og spillerne kan bidra i spesifikke arbeidsoppgaver som skal løses i samarbeid. Dette illustreres i informantenes beslutning om karaktervalg.

Lars- Ove: [...] Helt til jeg bestemte meg for å lage en healer fordi at det er ikke så mange som er flink å være healer. Tok jobben selv.

Av informantenes beskrivelser av spillrommet som mestringsarena finner jeg at informantene trekker på analogier til jobb og arbeid. Analogiene illustrerer engasjement og mestringsfølelse, som gir positive assosiasjoner. Organiseringen av spilletid og innkjøp av datautstyr var, for noen, tilrettelagt for å praktisere spill som et yrke. Derimot; i en samtale med en informant, introduserte jeg analogien til arbeid mer presist, og informanten svarer med et tilbakeblikk som gir en negativ assosiasjon til spill som arbeid.

I: Det er veldig god arbeidsmoral i spillet, høres det ut som da? Man møter opp og..

Lars-Ove: Eh.. Jeg vet ikke om jeg vil kalle det arbeidsmoral. Nå er jo jeg av den som mener at jeg klarte å legge det fra meg. Så jeg er jo litt biast på det. Jeg vil heller kalle det mer avhengighet. Det er mer avhengighet enn det er god moral. Rett og slett. Uten å si så mye mer om det.

Her skifter altså informanten perspektiv og ser tilbake på sin aktivitet som avhengighet, uten at avhengighetsbegrepet ble introdusert av meg. Da denne informanten var aktiv i en seriøs guild, kan arbeidsmoralen/ avhengigheten knyttes til forpliktelsen til fellesskapet og den interne applausen innad i gilden. Informantenes beskrivelse av dette fellesskapet viser seg å ha flere dimensjoner, som jeg kommer tilbake til i neste delkapittel.

Spillerne fremhever altså egenskaper ved sin aktivitet som motstridende til antagelser om spill som passiviserende underholdning. Noe som kommer tydelig frem i utsagnet «*det er ikke bare å sette seg ned og spille liksom*». Spillernes omtale av spillet og karakterens symbolikk er del av konstruksjon av spillrommet som mestringsarena. Samtidig krysser spill-praksisens relevans grensene mellom virkelighet og virtuell virkelighet. Slik de ser spillets formål og manifesteringen av dette gjennom karakteren, kommer det frem meningsbærende representasjoner av *det virtuelle* og *spilletiden*.

I tillegg til den individualistiske mestringsfølelsen, snakker informantene om å ta valg som er mest gunstig for gruppen. Den positive opplevelsen av å mestre spillet forsterkes av «*den interne applausen*» som det refereres til i intervjuene. Dermed kommer det frem at det ikke kun er snakk om en individualistisk mestringsfølelse, men samarbeid. Dette belyser et aspekt av det fellesskapet de tar del i – deres *community*.

4.2: Det sosiale

Å motbevise forestillingen om den asosiale nerden har vært den bakenforliggende hensikten for flere studier, og det er stadfestet at spill ofte er en sosial aktivitet. Dette kan blant annet ses i lys av det Pierre Lévy beskriver som en nye rom for kommunikasjon (Lévy, 2001). Online-community anses, på en annen side som, en tilflukt fra sosial eksklusjon i det virkelige liv (Stetina et al., 2011). I den sammenheng er MMORPG'er mest relevant, da de er designet som sosiale rom like mye som spill. Taylors studie av EverQuest ser på gamere som aktører involvert i komplekse sosiale nettverk, som kontinuerlig krysser grenser mellom spill og ikke-spill. De

sosiale relasjonene som dannes her er like viktige for spillerne som off-line-relasjoner (Taylor, 2006).

I min studie fremheves det sosiale aspektet som svært viktig for en gamer på flere plan. På en annen side kommer det, i mitt materiale, frem en ambivalens til begrepet om community. Ambivalensen kan sies å være underliggende i en av informantenes formulering: «*Det er jo også en bra måte å møtes sosialt faktisk. Selv om det er spill*». Uansett beskrives det sosiale, først og fremst, som en helt sentral begrunnelse for hvorfor mine informanter begynte med online-spill i utgangspunktet, samt hvis de sluttet eller gikk over til andre spill; de følger altså sitt sosiale nettverk fra spill til spill. Også markedsføringen av *WoW* som et sosialt spill kommer frem som det første de merket seg på forkant av innkjøp av spillproduktet.

Lars Ove: Så når det her kom og begynte å spre seg så tenkte man det at "oi, ska jeg få spille med alle kompisene og spille på en verden som lever selv om ikke jeg er på ... Det må jeg bare ha.

Når informantene gir beskrivelser av spillers sosiale karakter, finner jeg assosiasjoner til Charles H. Cooleys skille mellom primære- og sekundære relasjoner (Schieffloe, 2003). Dette gir ulike dimensjoner til spillets community. På en side består det av nære, affektive relasjoner. På en annen side kan relasjonene bli instrumentelle og ikke-affektive – avhengig av hvilken spilleaktivitet informantene verdsetter.

4.2.1: Primære relasjoner og community

Flere av informantene forteller at de begynte med spillet da nære bekjente anbefalte det for dem, og det var viktig å kunne spille sammen. Vennegjengen med felles interesse for spill fortsatt å vokse da de møtte likesinnede, for eksempel i skolesammenheng. Relasjoner som ble dannet før inngangen til spillrommet velger jeg å kalle *primærrelasjoner*. I tillegg det å begynne med spillet, var primærrelasjoner begrunnelsen for valg av *fraction*. Denne type begrunnelser, i tillegg til det jeg viste til i valg av karakter under *måloppnåelse*, bidrar til å svekke ideen om det dyptgående rollespillet. Valg av karakter har, slik det kommer frem her, lite å gjøre med hva informantene selv vil leve seg inn i. Det handler mer om hva vennegjengen spiller som og hva man mestrer. Én informants begrunnelser er spesielt fremtredende som eksempel på

hvordan forholdet til karakteren gjenspeiler vektleggingen av spillrommets sosiale kvalitet. De mest grunnleggende valgene i spillrommet begrunnes med det å være sammen med andre.

Trym: Jeg lever meg ikke sånn inn i sånn på den måten at jeg liksom blir karakteren, men det er liksom den første jeg lagde, og den, det er liksom den flest kjenner meg igjen på. For at det er jo den jeg har hatt mest og den har jo hatt samme navn hele tiden. Når jeg liksom er på den så kjenner jo folk igjen det navnet. Folk som jeg har vært sammen med lenge, spilt sammen med lenge, så

Informanten tok altså de mest grunnleggende valgene i spillet på bakgrunn av å kunne være nær venner. Det handler om å bli gjenkjent, og karakteren blir et kommunikasjonsmedium mellom han og hans relasjoner. Med tanke på rollespill kan man, i lys av Ragnhild Tronstads argumentasjon (Tronstad 2008), se *out-of-character-kommunikasjon* som en sterkere tilknytning til karakteren enn *in-character-kommunikasjon*. Karakteren blir en forlengelse av spilleren som sosialt vesen, i stedet for en fiktiv karakter man styrer. Tronstad drøfter videre alternative begreper for karakter; spillerens *person* er muligens mer dekkende for den sosiale spilleren (Tronstad 2008.). Representasjonen av karakteren, det «å være på den» (ikke være den), samt informantenes sammenslåing av det å spille sammen og være sammen, forsterker forståelsen av spill som sosiale kontekster, som beskrevet i blant andre Chee, Vieta og Smith (2006) og Pargman og Jakobsson (2008).

En videreføring av spill som kommunikasjon med kjente, er at mine informanter bruker spillet til å holde kontakt med venner som har flyttet til andre steder av landet. Det sosiale er også begrunnelsen for hvorfor de ble i spillet selv etter at selve spillsystemet mistet sin appell. Altså blir de sosiale relasjonene noe større enn spilleaktiviteten. Det sosiale har en verdi i seg selv, og verdien er å være sammen over lengre *tid*. I informantenes begrunnelser for sin deltakelse i online-community trekker de på analogier til ordinære vennegjenger.

Kåre: Så bare gå inn og være med dem på en måte. Så det er jo på en måte ... Det er jo ditt sosiale nettverk. Når du legger ned så mye tid i det, du har jo ikke tid til noe annet egentlig. Og da blir det veldig mye, det er dem du har kontakt med hele tiden for det er dem du snakker med.

Lars- Ove: Helt enig. Kunne ikke sagt det bedre selv. Det blir faktisk vennegjengen din. Du du går ikke ut av huset for vennegjengen din er på WoW. Du er nødt til å logge på for å møte dem og være med dem.

Samtidig viser informantenes tilbakeblikk et skifte i perspektivet på vennegjengen, og det beskrives mer som et avhengighetsforhold. Belønningssystemet og den interne applausen går fra å være engasjerende til manipulerende og forpliktende.

Lars-Ove: Til tross for hvor mye jeg misliker det spillet i dag, så må jeg innrømme det at det var morsomt fordi at samholdet, ikke sant. Og den interne applausen man får når man tar en ny boss, eller får et nytt item er jo like fantastisk hver gang. Det har ikke noe å si, mange ganger, jeg kan legge meg og tenke jeg skal aldri røre det spillet igjen. Åsså får man en telefon åsså er det sånn åååh..greit. Åsså logger man på åsså får man en ny item åsså er det sånn okei da! Jeg elsker det spillet her! [Ler]. Så eh ja. Det var morsomt, men, ikke sant i, når man ser tilbake til det så var det ikke fullt så morsomt.

Lars-Ove ser altså tilbake på en periode i livet sitt som var givende der og da, men i ettertid ser han det som negativt. Det kan virke som han i ettertid opplever å ha blitt lurt av spillergruppen til å krysse en grense til hva som var akseptabel spilleadfærd. Dermed kommer det frem motstridende beskrivelser av gamernes community i kraft av et retrospektivt perspektiv. Da er det derimot snakk om en annen dimensjon ved felleskapet, som jeg velger å omtale som sekundærrelasjoner.

4.2.2: Sekundære relasjoner og forpliktelse

Gamere deltar ikke bare i uformelle fellesskap, slik det beskrives her. Som jeg viste til tidligere, under måloppnåelse, inngår gamere i målbevisst samarbeid og tillitsforhold til hverandre (Taylor 2006). Sekundære relasjoner knyttes i prosessen med å danne grupper der hver individuelle spiller vektlegges i kraft av sin evne til å utføre sin arbeidsoppgave. Denne prosessen viser seg å handle om mer enn å sette sammen en god arbeidsfordeling til oppdragets formål. Spillerne deler ikke bare ideer rundt taktikk, men deler historier og erfaringer, også fra deres liv bak skjermen. Hvordan utfordringskomponenten har nær tilknytning til den sosiale komponenten kommer godt frem i kritikken av WoW, etter at det har blitt «dummet ned».

Kim: Den siste tiden jeg spilte World of Warcraft, da var det sånn at eh, mange ganga vi gikk i dungeons, vi snakket ikke en gang. Vi sa hei, og så va vi ferdig. Mens når jeg først begynte å spille, så var det sånn at vi, gjennom dungeons så va det mange ganger vi hadde en lang samtale og bare snakka masse skit og.

I: Om andre ting enn spill og?

Kim: Masse andre ting enn spillet. Sånn alt sånn. Masse eh sosiale ting liksom.

Det denne informanten beskriver er en indirekte konsekvens av at spillet ble for lett. Diskusjoner om strategi og arbeidsdeling blir overflødig, og det var gjennom planleggingsprosessen man ble kjent med hverandre. Videre snakker informantene om selve spillesituasjonen som engasjerte teamledere. De styrer et tett samarbeid og vurderer den individuelle spillers evner i forhold til lagsammensetningen. For mye fokus på måloppnåelse kan derimot også ha negative implikasjoner på den sosiale komponenten.

Lars- Ove: I min guild så hadde man jo krav om at du var pent nødt til å lese deg opp på taktikk. Du måtte kunne taktikken. Og hvis du feila så var du ute. Så tok vi noen andre. Og det handler om å være mest effektiv. Og var du ikke effektiv, så var det alltid noen som kunne ta din plass. Og som ja. Enten er du på topp eller så er du ikke med i det hele tatt. Veldig sånn mentalitet.

Som tidligere vist blir spill som arbeid tilført noe negativ mening i kraft av de negative implikasjoner på det sosiale aspektet. Den målbevisste spillepraksisen medfører at andre spillere blir lett erstattelige og relasjonene blir mer instrumentelle enn emosjonelle. Informantene beskriver altså sekundære relasjoner som dannes kun gjennom spillet, og eksisterer over kortere tid, og innenfor den spesifikke spillekonteksten. Taylor (2006) argumenterer for at det intrikate samarbeidet i MMORPG-er gjør seriøse gamere til de kanskje mest sosiale spillerne. Av det foregående sitatet kan det tyde på en romantisering av *online-community*. Når spill ligner mer på arbeid blir også de sosiale relasjonene mer forpliktende. Forpliktelse til fremmede kommer ofte frem i avhengighetsdiskusjonen. Chee og Smith (2005) drøfter gyldigheten av avhengighetsbegrepet ved å stille seg kritisk til at forpliktelse til online-fellesskap anses som negativt, mens forpliktelse i offline-fellesskap ikke er det. I min studie blir forpliktelsen nevnt i informantenes begrunnelse for hvorfor de sluttet å spille *WoW*, i mindre grad enn for hvorfor de ble avhengige av det. Når informantene allikevel knytter relasjonene til avhengighet, blir det også vanskelig å skille det fra et rent engasjement.

Begrepet *community* kan altså sies å ha to sider, som viser seg i kraft av et skille mellom primær- og sekundærrelasjoner. Primærrelasjoner gir spillrommet en positiv dimensjon. Medspillere som beskrives som «vennegjengen» bidrar til konstruksjonen av spillrommet som et sosialt møtested for likesinnede (Jenkins 2013), og primærrelasjoner er en gjennomgående

begrunnelse for tilhørighet til spillrommet. Når det sosiale aspektet går over til å basere seg på forpliktende og instrumentelle sekundærrelasjoner, mister spillrommet en meningsdimensjon, og informantene mister interessen. Det viser seg også å ha sammenheng med ens livssituasjon utenfor spillet, da informantenes avvisning av spillet også begrunnes av forpliktelsen til *tiden* som kreves, for å holde de sekundære relasjonene ved like.

Markus: Så ... Føler, hvertfall for min del, at det blir enda mer forpliktende enn hvis det er folk man kjenner på ordentlig og liksom bare kan ringe og si at det har skjedd et eller annet så jeg kan ikke være med allikevel.

I: Hva synes du om det da, at det bli mer forpliktende?

Markus: I den perioden jeg spilte mest så var ikke det et problem. For da gikk liksom spillingen foran alt annet, kan du si. [Litt lattermildt] Men det er jo en av grunnene til at jeg sluttet nå i fjor. For at jeg føler ikke at jeg har tid

På en annen side har noen av mine informanter har også stiftet bekjenskaper i spillet som senere har blitt primærrelasjoner (dette er også beskrevet i Taylor (2006)), og det at det alltid er noen å spille med ses som positivt. Det materialet mitt først og fremst viser, er at primærrelasjonene ikke blir mindre viktige av å gå online. Sekundærrelasjonene i seg selv er heller ikke uviktige eller trivielle. Det handler mer om pliktfølelsen mine informanter opplever som en negativ motpart til deres liv utenfor skjermen, samt at spillet blir noe annet enn det de vil at det skal være.

Så langt har jeg vist til hva informantene vektlegger i sin tilstedeværelse i spillrommet, samt hvordan dette gjenspeiles i deres representasjon gjennom karakteren. Jeg har argumentert for at de ikke praktiserer en dypere innlevelse i spill. Allikevel kan jeg trekke ut en idealisering av rollespill og innlevelse fra materialet. Dermed ser jeg behov for å gjøre rede for informantenes beskrivelser med hensyn til virkelig/ ikke-virkelig-dikotomien, og til hvilken grad informantene lever seg inn i spill.

4.3: Innlevelse

Til tross for at World of Warcraft defineres som et rollespill, opplever mine informanter vanskeligheter med å praktisere en annen rolle i karakteren. Dette er også beskrevet av MacCallum-Stewart og Parsler (2008). Måloppnåelse har en dominerende rolle i det man gjerne kaller gameplay, og medfører at innlevelse i form av rollespill havner i skyggen av dette. Ønsket om å praktisere det ene går ofte på bekostning av det andre. Striden mellom rollespill og spill

har et moralsk aspekt der noen mener *power gamers* ødelegger rollespill ved at de reduserer spillet til å handle om vinning eller tap. Andre mener spillets struktur fremprovoserer slik oppførsel (Taylor, 2006). Ifølge Fines (1983) studie av klassiske rollespill med penn og papir, identifiserer spillerne seg med karakteren i så stor grad at deres egentlige identitet settes til side for den virtuelle, og Tronstad (2008) kaller innlevelsen *flyt* i spillet. I min studie er det ingen av informantene som tilsidesetter seg selv for karakteren. De beskriver rollespill som en hindring for progresjon i spillet, og de opplever at innlevelse medfører en treg og rigid spillepraksis – altså ikke *flyt*.

Andreas: [...] Jeg var og spilte på en RPG-server på et tidspunkt og da for å bli medlem i guilden så måtte jeg i gjennom et jævla ritual. I shit you not! Hvor vanligvis så er det litt sånn "jaja, okei, greit. Klikk klikk klikk. Ferdig". Hvor det her brukte vi kanskje ett kvarter i game-time hvor han som innvendte meg da tok jo faktisk å, bokstavelig talt, ikke sånn rask-gikk med karakteren sin, men sånn treg-gå med karakteren sin. Så der så var det liksom nei, nå er det RPG så nå skal du holde karakter liksom. Vi snakke ikke om IRL på guild-chat. Det er fyfy. Liksom.

Av de beskrivelsene av karakteren som informantene gir, i sammenheng med måloppnåelse og det sosiale, er det lite som tyder på at det faktisk praktiseres en dypere innlevelse i spillverden. På en annen side kommer det mindre dominerende rollespillaspektet frem som en negativ utvikling av at spillet er «dummet ned». Rollespill er fortsatt en del av skjønnheten i spillet.

Kim: Det er det jeg mener også med det at det har mistet mye av skjønnheten. For at det er ikke så mye sånn rolle lenger. Sånn som før så var det sånn du var din karakter, du måtte utforske verden litt og sånn dere der.

Der jeg ikke finner ren innlevelse i spill, finner jeg i stedet en mer leken holdning til skapelsen av karakteren, i tillegg til den profesjonaliserte utviklingen av den. Å leke med utseende og kjønn gjennom online-rollespill kan ses i lys av Michelle Nephews (2006) anvendelse av begrepet *refleksiv identitet* til spillerens ubevisste ønsker og interesser i eksperimenteringen av karakterbygging. Informantene i min studie fremmer frihet til å skreddersy karakteren og evne til å kunne påvirke dens narrative bakgrunn og fremgang, mest mulig uavhengig av spillprodusentens kontroll. Dette kan ses i lys av det Tronstad (2008) beskriver som forutsetningen for innlevelse – forestilt/ narrativ empati. Hvordan spill på skjerm kan gi betydelig grad av innlevelse, fantasi og kreativitet opplever derimot mine informanter som vanskelig, da det alltid vil være innebygde sekvenser og reaksjoner som hindrer deres valgfrihet. Det viser seg at innlevelsen spillerne legger i spilleaktiviteten avhenger av egen

innsats. Informantene uttrykker en bevissthet over at det krever noe fra deres side å gi spillet mening som rollespill, noe en informant ga uttrykk for:

Svein: Det kommer helt an på hva du gjør av den. Hva slags innlevelse legger du selv i spillet.

De lever seg altså ikke helt inn i spill, men gjør allikevel forsøk på å fremforhandle innlevelse til en viss grad. Denne prosessen kan variere mellom individuelle spillere, og vil redegjøres for i neste delkapittel.

4.3.1: Innlevelse gjennom tekst

Det finnes perspektiver på at spill kan studeres på samme måte som litteratur – de blir også problematisert da spill handler om så mye mer. I den sammenheng kan man snakke om ergodic texts, som vil si tekst som leseren arbeider for å leve seg inn i (Aarseth, 1997). Hvordan man velger å lese teksten i spillet har mye å si for hvordan spillere forhandler seg frem til ulike spilleopplevelser. Informasjonen man trenger for å komme videre i spill er gjerne satt til spillets bakgrunnshistorie. I *World of Warcraft* er det ofte ikke nødvendig å sette seg inn i hva teksten forteller, foruten kommandoene den gir. I min studie kommer det frem hvordan gamere legger ulik betydning i lesing av spillets bakgrunnshistorie.

Lars-Ove: eh..kanskje i starten når man ble fasinert av..alt var nytt, så ville man jo..man går til en som gir deg et oppdrag, åsså skal du lese alt han har å si..åsså, ikke sant, får du litt interesse, men når du har spilt det der i noen år, så trykke du bare forbi alt. Man bryr seg ikke, det er sånn der kommer opp til en fyr; «ja, du skal ha ti øh gåser. Sikkert greit. vi går. Ja, her har du gåsen dine, penger, tusen takk». Åsså springer man videre. [Ler litt] Så historien i WoW den ble veldig lite interessant.

Slik det kommer frem her har Lars-Ove utviklet en likegyldig holdning til spillets bakgrunnshistorie over tid - Omtrent som en modningsprosess.

Lars-Ove: Jo eldre man blir jo mer innser man at uansett hva man gjør i det spillet så påvirke ikke det en skal. Og det er kanskje noe som en rollespiller selv er veldig imot. Blitt litt for moden for ... ja.

Lars-Ove definerer seg altså som en rollespiller, men skifter i stedet fokuset til mestring og å bli mer effektiv i karakterens fremdrift, da rollespill blir for vanskelig å faktisk praktisere.

Andre gamere går på en annen side mer bevisst inn for å opprettholde den nysgjerrige holdningen til spillverdenen.

Trym: Ja, det har det, vil jeg si. For at du kan jo hoppe over historien hvis du ikke vil, underveis når du spiller. Mens i stedet for å hoppe over den så leser jeg gjerne alt som kommer. For at når du liksom får oppdrag og sånn der så kan du jo velge å bare hoppe over..lesingen og bare gjør det du skal gjøre. Mens jeg bruker å lese det som står, historiemessig også.

I: Ja, har du gjort det hele veien?

Trym: nei, ikke alt. I starten så va, så gjorde jeg ikke det så mye. Men jeg var jo, jeg vet ikke hvor gammel jeg var da jeg begynte da. Da, jeg visste ikke så mye om det da jeg begynte så. Men nå i ettertid så har jeg jo gått tilbake masse og sett på hvordan historien har vært.

Trym har altså opplevd en omvendt prosess. Han ble mer interessert i bakgrunnshistorien etter å ha spilt en stund og forteller om dette som en modning av seg selv som gamer– han utvikler en bedre forståelse av spillets univers som han har oppsøkt bevisst. Noen ønsker altså en mer inngående begrunnelse for praksisen i spillet og tilfører handlingene i spillet en annen mening, når valgene ikke kun begrunnes av hva som er mest rasjonelt og tidsbesparende. De ulike tilnærmingene til tekst og spill kan mer ses i lys av de Certeaus beskrivelse av relasjonen mellom leser og tekst; tekster blir delt opp, og rekonstruert for å passe den individuelle leserens interesser (Jenkins, 2013). Betydningen av historien og verdenen som spillet er satt til har uansett en sentral rolle for mine informanter, uavhengig av interesser og ulike tolkninger som tillegges. Favorittspillene (*WoW* er som regel ikke en av dem) som kommer frem har oppfylt kravene om en god bakgrunnshistorie, gode karakterer og en interessant verden å utforske. Som informantene selv beskriver det: Spill blir som film og bøker, bare mer interaktivt.

Snorre: Asså det som finnes i verden kan være ekstremt viktig for hvor bra et spill er, fra alle sitt synspunkt. Å ha en verden som er interessant og gir mening og du kan tape deg selv i ... det er en av de beste tingene i spill.

4.3.2: Virkelighetsflukt eller tilflukt?

Det å fortape seg i en annen verden på den måten informantene snakker om det, kan utfordre en utbredte oppfattelsen av at spill blir en virkelighetsflukt. I følgende sitat kommer informantenes egne meninger frem som noe annet.

Line: Det er litt sånn ... det er jo på en måte litt sånn annet enn den virkeligheten vi lever i liksom. For jeg synes det er godt å bare koble av da. Og da er det godt å ha et eller annet som, ikke direkte flykte inn i, men kobler jo totalt av da.

Det uttrykkes tilsynelatende en bevissthet over at spilleaktiviteten blir kalt virkelighetsflukt, da begrepet ikke ble introdusert av meg, i den sammenhengen utsagnet kom frem i. Informanten poengterer at det ikke er en flukt, men noe ganske hverdagslig og ufarlig. Samtidig er det noe helt unikt – det er avkobling, men i en fantasiverden. Dette kan ses i lys av Castronovas (2005) argumentasjon som strider imot oppfattelsen om at de bedriver virkelighetsflukt; det handler mer om å søke tilflukt fra andre forpliktelser og finne et felles sted å være sammen i. Når temaet virkelighetsflukt tas opp, er det gjennomgående at informantene bruker analogier til film og bøker – spill blir underholdning.

I: Er det sånn virkelighetsflukt da, vil du si det?

Trond: Ja, for noen så er det det. Men det er på samme måte som at film eller bøker er virkelighetsflukt. Asså et eller annet å drive fritida med.

I lys av analogiene til film trekker informantene frem hvor mange timer underholdning de får for månedsavgiften. Dermed forsvarer de det å betale for samme spillet om og om igjen med mengde underholdning målt i tid. I denne studien beskrives spill som rekreasjon og tidsfordriv på samme måte som andre narrative medier, og de ønsker spill som gir dem alternative verdener og karakterer de kan relatere seg til.

Som jeg så langt har vist til muliggjøres rollespillpraksis av spillerens forestillingsevne, og det å fortape seg i en annen verden er noe mine informanter idealiserer. Noen identifiserer seg eksplisitt som *rollespillere*. Til tross for dette gir de ikke uttrykk for villighet til å gjøre det som kreves.

I: er det ikke egne servere for rent rollespill?

Lars-Ove: Ja, de heter role playing servers. Jeg har aldri vært innpå der. Aldri satt min fot inne der. Det er det eh ... Jeg vet ikke det føles litt ... Jeg er jo en nerd. Godt og

gjennomført nerd, men allikevel så er ikke jeg en sånn som vil sette meg med nerdebordet, hvis du skjønner.

Den forestillingen som tillegges egen praksis i spillet har altså nær sammenheng med deres identitet som gamer. I mitt utvalg finner jeg variasjon i hvilken grad informantene vektlegger måloppnåelse, det sosiale og innlevelse. I samtaler om det sistnevnte aspektet er det tilsynelatende en grense for hvor langt mine informanter er villige til å gå i sin spillerpraksis, med tanke på hvem de ønsker å identifisere seg med. Selv om informantene definerer seg som rollespillere, er det å faktisk praktisere rollespill knyttet til å identifisere seg som nerd. Spilleaktiviteten og spilletiden struktureres også etter forpliktelse og tilhørighet til relasjoner, noe som har nær sammenheng med deres hverdagslige omgivelser. Hvordan spilleaktiviteten inngår i mine informanters hverdagsliv er tema for neste del av analysen.

5: Spill i hverdagslivet

For å kunne gi et helhetlig svar på problemstillingen vil jeg rette oppmerksomheten utenfor selve spillrommet. Som nevnt tidligere tar de fleste sosiologiske studier av spill for seg spill som egne samfunn. Selv om grensene til rommet har blitt stadfestet som porøse, dominerer spillrommet som forskningsobjekt. Ross Haenfler tar for eksempel for seg hvordan gamere tar del i en virtuell subkultur (Haenfler, 2010), men som Taylor (2006) stadfester, handler digital kultur om mer enn bare spill, uten at hun tar det for seg i veldig stor grad. Denne delen av analysen vil dermed omhandle det som foregår rundt dataskjermen, og søker å svare på hvilken plass spill har i gammers hverdagsliv. I intervjuene presenterer mine informanter begrep som spill-universet og nerdesamfunnet.

*Markus: «Spilluniverset omhandler selve spillet og verdenen der. Historien/hull i historien blir ofte diskutert på forskjellige nettforum og kan i noen tilfeller bli akseptert både fra fans og fra offisielt hold. Bøker, tegneserier o.l. som blir offisielt godkjent (av rettighetshavere til et spill) regnes også som en del av spilluniverset».*²

Det som beskrives her er et interaktivt forhold mellom spillere, spill og spillprodusenten, som skaper noe større enn spillsystemet i seg selv. Dette kan ses i lys av hvordan John Fiskes beskriver populærkultur som moderne fenomener konstruert i relasjon mellom forbruker, vare og produsent (Fiske, 2010). I mine funn finner jeg at informantene har et forhold til spillprodusenter, noe jeg vil gjøre rede for først. Jeg vil dermed gradvis bevege meg vekk fra skjermen og spillet ved å ta for meg den deltakende kulturen, jamfør Jenkins (2013) på nett og i privatsfæren. Dermed vil jeg beskrive hvordan informantene snakker om deres bruk av motiver og effekter relatert til spill. Til slutt vil jeg ta for meg informantenes uttrykk for gamer-identitet og hvordan de snakker om avhengighet.

5.1: Spillprodusenten

Blant andre Gee (2003) argumenterer for at spill er noe som skapes i samspill mellom spillerne og spillprodusentene. Dermed er det interessant å få innblikk i spillernes holdning til spillindustrien. De fleste av mine informanter hadde som sagt sluttet å spille *World of Warcraft* for en stund siden, i den perioden datainnsamlingen fant sted. Når de tenker tilbake på sin

² Dette sitatet mottok jeg skriftlig etter et intervju som ble avbrutt da båndopptakeren slo seg av. For å få bekrefte det som ble sagt i den tapte delen av opptaket, fra egen hukommelse, tok jeg kontakt med informanten over mail etterpå.

spilleaktivitet i ettertid, kommer det frem en bevissthet over psykologiske manipulasjonsstrategier som medførte at de aksepterte det de nå ser som negativt ved spillet. I den sammenheng refererer informantene til spillprodusenten som en manipulativ markedskraft, som gir hyppige belønninger for å holde på spillernes interesse. En annen informant peker på det visuelle, akustiske og estetiske med selve spillet på skjermen som en forførende tiltrekningskraft.

***Trond:** Det er jo det der med å få ting til. Også er det jo alle de fine fargene og høye lyder. Det er jo samme tingene som..spillemaskin og maleri (utydelig) fungerer jo litt på samme måte. Se på de fine fargene «uuu». Det må være fin..bruke vel det i onlinespill også. Når man går opp i level så kommer det en høy lyd og masse farger. “ding!” det er en veldig fin lyd. «Åå må dinge en gang til “ding, ding,ding!”.*

Spillerne kommer frem som oppdaterte og kunnskapsrike når det gjelder spillindustrien, noe som tyder på at det er en viktig del av å være gamer. Det følger at de også har en evne til å enkelt gjennomskue spillprodusenters strategier for å oppnå mest mulig profitt. I intervjuene kommer en omfattende kritikk av en kommersialisering av *WoW* frem som årsak til at de sluttet å spille det; kort sagt handler kritikken om at spillet har blitt forenklet for å appellere til yngre spillere. Spillindustrien blir i den sammenheng sett som en nesten kapitalistisk makt som har endret spillsamfunnet til noe spillerne ikke vil ta del i.

***Kristine:** Og det er en del spill som har det der med at eh..med hvordan liksom de tenker liksom på spillerne og ikke liksom hvordan skal vi tjene mest penger. For at det er liksom også det som er tingen i hvordan de lagde det spillet. Var det for at skal vi tjene mest penger, som jeg føler at Sims egentlig veldig mye har blitt til. Hvordan skal vi tjene masse penger? Eller er det skal vi lage et nytt spill som liksom kan*

***I:** Er bra?*

***Kristine:** Ja, ikke sant som er bra og sånn der ting. Så det er sånn man må liksom se det an også hvordan, hvor er liksom hvor stopper liksom selskapet.*

***Snorre:** Jeg misliker faktisk litt EA. De har ingen respekt for de som spiller spillene deres, og jeg misliker de virkelig. [...] Asså EA kjøper opp firma, eh, sånn som Bioware, bruker etablerte merkevarer til åsså tjene masse penger på å drive de ned i gulvet, så det er rett og slett ... De er for mye bedrift. Ikke nok kunst.*

Markedets mer dominerende rolle i selve spillverden har altså implikasjoner på den helhetlige spilleopplevelsen. Jeg finner at det uttrykkes en «kunst- for- kunstens- skyld- holdning» der

spill som et kreativt produkt skal være mest mulig upåvirket av det økonomiske feltet. Dette kan ses i lys av det Bourdieu mener med produksjonens uavhengighet; nemlig forrang til det kunstneren selv er herre over (Bourdieu et al., 1995).

Svein: Asså, spill er kunst også. Det er ingen tvil om det. Men du har, kunst har forskjellige meninger. Noe kunst er bare for å se bra ut, se fint ut. Det vekker interesse. Annen kunst er, for eksempel en film er for å underholde.

Av dette sitatet blir altså spill ansett som kultur, med stor variasjon i hvordan den kan brukes – i sammenheng med de overlappende spill-komponentene (mestring, sosialt og innlevelse). Det er samtidig masseprodusert kultur, og analogier til kunst illustrerer hvordan informantene henter ut den betydningen de kan av spill – populærkultur handler om å *make do* (Fiske, 2010).

Kunnskap om markedet kommer altså frem som en del av en gamers situerte kunnskap om spill-universet, og noe de forholder seg til i valg av spill. Noen av mine informanter foretrekker for eksempel spill laget av mindre selskaper, der kunsten i å lage gode spill får større plass. Av den kunnskapen informantene gir uttrykk for å ha om spill og spillindustri, finner jeg at det foregår mer i et gamer-liv enn bare å spille. Dette forgrener seg utover i en aktiv deltakende kultur. Masseproduserte objekter og media blir hevdet å bryte ned ekte ren kultur (Horkheimer et al., 2011). Alternativt kan man se nettaktivitet som hverken mer eller mindre autentisk enn virkelig aktivitet, og online-community blir bare enda en mekanisme for å avgrense fellesskap og identifikasjon (Hodkinson, 2002).

5.2: Deltakende kultur.

Jeg var interessert i å vite noe om hvor aktive informantene er i det delende fan-samfunnet som oppstår rundt spillet som masseprodusert, kulturelt produkt. Det kommer frem at de leser magasiner, følger med på kulturspalter om spill i avisene og ser e-sport³ på fritiden. I samtaler om kulturen som oppstår rundt spill på nett, beskriver informantene flere større prosjekter gjort av fanbasen. Fan-bygde ressurser på nett brukes, av mine informanter, først og fremst for å holde seg oppdatert på hvilke spill som kommer, hvilke spill som er bra, samt få tips til hvordan man mestrer spill bedre. Dermed ser man hvordan måloppnåelse-aspektet trekkes ut i et aktivt

³ Større turneringer i online-spill har blitt mer utbredt, og de beste spillerne blir ansett som superstjerner innenfor feltet. League of Legends er spesielt populært i e-sport-sammenheng.

delende samfunn, noe Taylor også trekker frem som sentralt for *power gamers* (Taylor, 2006). Innlevelsen manifesterer seg utover spilllets rammer når informantene deltar i diskusjoner om spillenes bakgrunnshistorier, som blir publisert i spillet eller på spilllets offisielle nettside. Informantene fremstår her som engasjerte kulturelle produsenter, noe som kan beskrives av Henry Jenkins begrep om *textual poachers*. Fandom knyttet til spill blir en dynamisk og innovativ aktivitet gjennom tilgang til, og bruk av digitale medier (Jenkins, 2013), noe en informant gir et eksempel på:

Markus: *Det er jo ... Ja, veldig mange plasser på internett at det er store diskusjoner om hva som har skjedd innimellom her og ... Som det er ikke kommet noe offisiell informasjon fra spillselskapet, kan du si. At det er hull i historien som må fylles ut. Da er det jo gjerne diskusjoner om ja, hva som er sannsynlig, kan du si. Asså i forhold til resten av historien.*

Denne type kulturell deltakelse verdsettes slik det kommer frem av mitt materialet. Det er derimot ingen av informantene som er særlig aktive produsenter selv. Mine informanter påpeker at denne type aktivitet er mer for spesielt interesserte. Dermed trekker de en grense som er akseptabel å krysse når det kommer til fan-engasjement. Markus sier også: «*asså ... Det kan jo vær LITT teit*». Å være aktiv i det skapende fellesskapet på nett er også noe man ser tilbake på, og noe informantene opplever å ha vokst fra.

I: *Ja. Er du aktiv på sånn forum og sånn?*

Lars-Ove: *Eh, ikke forum. Der har vel ikke jeg vært aktiv på herrens år. Jeg er mer den passive leseren. Oppdaterer meg selv på hva det måtte være. Jeg gidder ikke å innblande meg så veldig mye i inn i miljøet og bli kjent med nye folk. For det er jeg for gammel til.*

Mine informanter føler seg altså ferdig med den tiden da de selv var aktive innenfor et online gamer-miljø. Fandom innenfor felles referanserammer bidrar til fellesskapsfølelse og overføring av sosiale relasjoner fra et online spill-samfunn til spillrommet, noe de opplever som positivt. Nye relasjoner trenger de derimot ikke lenger, og informantene fremtrer som tilfredse i det nettverket de allerede har. Per dags dato vil informantene kalle seg passive lesere, og deres bruk av online-community begrenser seg nesten helt til å hente informasjon om hvordan oppdragene i, for eksempel *WoW*, kan gjennomføres på best mulig måte. Jenkins' beskrivelse blir dermed noe romantisert, i forhold til mine funn. Informantene gir også uttrykk for at delingen av informasjon har negativ virkning, med hensyn til måloppnåelses-aspektet ved spillet. En informant sa følgende:

***Kåre:** Greia med samfunnet som har kommet inn i det også. Asså første gang man setter seg og spiller så er det veldig det du går inn i, det er et rollespill, du går rundt og oppdager nye områder, du finner nye ting, og du gjør alle de tingene og synes det er kjempeartig. Neste gang du spiller om igjen eller om du begynner å komme langt ut i det så blir det et metagame, Så du sitter egentlig bare og leser guida over hvordan du kan optimalisere det mest mulig for å gjøre de forskjellige tingene.*

Av dette sitatet viser det seg at den deltakende kulturen har en negativ effekt på spilleopplevelsen. Begrunnelsen informantene gir, er at man mister muligheten til å tenke kreativt og være selvstendig i utførelsen, når det ligger en oppskrift for hvordan det gjøres på nettet. Informantene forteller at de heller velger bort hjelpemidler for å gi spillet mening. Dermed har det å ikke bruke disse ressursene mer å si for den individuelle æresfølelsen av å mestre spillet på egen hånd, enn å bruke det (Consalvo 2009). Informantene forteller også at diskusjoner på forum ikke oppleves som produktive og seriøse, og det blir for mange meninger å forholde seg til.

Spill-interessen er derimot ikke forbeholdt digitale forum. Informantene snakker gjerne om spill med likesinnede i fritiden, og møtes hos venner for å spille sammen. Engasjementet i det informantene kaller nerdesamfunnet vil de helst gi uttrykk for innad i vennegjengen, men ikke i så mye offentlig. Jeg får vite at det er ikke noe de snakker om på fest, men i mer lukkede grupper av likesinnede. De primære relasjonene kommer igjen frem som mer fruktbare enn det digitale fellesskapet.

***I:** Er du aktiv på sånne forum?*

***Markus:** Nei ikke noe særlig ... Jeg har læst en del diskusjoner og sånne ting, men har vært lite med og bidratt selv ... Det har vært mest bare i, hvis vi har diskutert oss vennegjengen imellom at, tenkt at det kan være sånn og sånn og sånn.*

En viktig arena for å dele interesse og engasjement for spill er LAN. Det vil si større samlinger, gjerne over flere døgn, der man tar med seg datamaskinen til et lokale og spiller sammen. Hvordan informantene selv beskriver disse arrangementene vil være tema for neste delkapittel. En antagelse jeg hadde i forkant av studien, var at LAN-et er noe helt sentralt for en gamer. Dermed så jeg det som fruktbart å inkludere dette aspektet i en studie av gamere.

5.3: LAN- «Kom vi ut og spiste pizza eller noe sånt, og store mengder potetgull og brus. Og så satt vi og drepte hverandre».

Rundt en felles interesse av spill har det vokst frem en LAN-tradisjon, noe den generasjonen gamere jeg har snakket med kjenner godt til. Flere studier tar for seg større årlige konvensjoner eller dataparty, som The Gathering i Hamar (se for eksempel Kaare (2004) og Skog (2008)). Ingen av mine informanter har deltatt på TG, av praktiske årsaker – det er for langt å reise. Det betyr ikke at de ikke er like involverte i spill-kulturen som TG-deltakere. LAN-kulturen i hjemmet er lite beskrevet i tidligere forskning, og som nevnt er jeg opptatt av mer hverdagslige spillrelaterte aktiviteter. LAN med vennegjengen er en viktig del av dette for mine informanter. I deres beskrivelser viser det seg at det handler om mer enn å sitte med hver sin skjerm i samme rom. LAN er noe de voksne gamerne ser tilbake på som en viktig del av ungdomstiden – det har blitt en del av gameres nostalgi.

Lars-Ove: [...] Så er jo jeg da av den generasjonen som vokste opp på LAN. LAN var jo hele ungdomstiden, alle årene. Jeg vet ikke hvor mange LAN jeg har vært på en gang.

I beskrivelsen av et LAN trekker informantene paralleller til noe de fleste kjenner igjen; «*de smålanene, det var som en overnattingsfest*». I informantenes tilbakeblikk på LAN-deltakelse fokuserer de på det sosiale, og en noe usunn livsstil – uansett ser de tilbake på det som positivt for samholdet. Slike beskrivelser gir også et bilde av LAN som noe velkjent og ufarlig.

Lars-Ove: LANet det var jo der alle møttes, ikke sant. Det var jo da man tok med seg tredve liter cola og faan, hva hete det ehm ... Holdits. Tok med deg nok sånne ikke sant, for å gi kreft til en hel familie. Og det der satt du og gafla og gomla i deg og drakk brus til kvisene ble faan bare cola-kviser. Men det var morsomt, for det var jo sånn man møtte venner da. Ikke sant. Og fortsatt kunne spille sammen.

Online-community kommer igjen frem som en negativ faktor i den sammenheng. Med utbredelsen av kommunikasjon over nett har det å møtes på LAN blitt overflødig. Dette har sammenheng med informantenes verdsetting av ansikt-til-ansikt-kommunikasjon og primære relasjoner foran sekundære in-game-relasjoner.

Lars Ove: Du trenger ikke LAN lenger, du gjør alt på nett. Så det har ødelagt veldig mye for DEN delen av øhm nørdesamfunnet, for å si det sånn.

Nerdesamfunnet er altså noe mye mer enn felles online-rom. Utviklingen av digital kommunikasjon beskrives som ødeleggende for det mer nære samholdet, og det å møtes på LAN beskrives som mer sosialt enn å møtes online. Informantene forteller også at de, i voksen alder, har vanskeligheter med å strukturere og koordinere tiden til å møtes, noe de synes er synd. Noen forteller at de gjerne skulle hatt flere LAN eller prøvd tradisjonelle rollespill med terninger og kort, men de har ikke tid. Det blir dermed vanskelig å se at det eksisterer en aktiv gamer-kultur i den voksne gamer-generasjonen, slik mine informanter beskriver det. Mye av den aktive deltakelsen har de vokst fra.

For å finne ut mer om spill i deres hverdag var jeg interessert i om de gav noe uttrykk for identitet gjennom spillrelaterte objekter. Bruk av produkter og andre uttrykk for individualitet som gamer, er lite behandlet – Foruten perspektiv på konsum og autentisk subkulturell identitet blant kortspillere i Williams (2006) eller hvordan man uttrykker seg i digitale rom gjennom en avatar i McArthur (2009). Neste del av analysen har til hensikt å belyse informantenes uttrykk for gamer-identitet.

5.4: Symbolske uttrykk

I informantenes privatsfære finner jeg kun noen få uttrykk for deres gamer-identitet. Dette kan inkludere klær med motiv hentet fra spill-universet, figurer og andre effekter (Winkler 2006). Pargman og Jakobsson (2008) gjorde studier av gamere i deres hjem, og observerte hyller med spill og filmer i stedet for bøker. De argumenterer for at å gå inn i gamer-hjem er mer fruktbart enn kun intervju, for å få innsikt i en gamers hverdagsliv. Altså kan min studie sies å være privilegert med et intervju i en informants hjem og et annet intervju i et «gamer-klubbhus». Når jeg styrer samtalen inn på temaet om spillrelaterte gjenstander, under intervjuet hjemme hos en informant, gestikulerer informanten han med armene og viser til rommet vi sitter i. Stuen bærer tydelig preg av hans identitet som gamer. Blant annet var veggpylden en god blanding av film- og spill-plakater. Et annet rom skilte seg dog enda mer ut; *«hvis du vil, så kan du gå inn på gjestetoalettet vårt og se. Åsså vil du få et lite inntrykk av et gamertoalett»*. Toalettet er dekorert i tråd med interesse for spill, med spillkort og plakater nærmest tapetsert på veggene. Jeg finner derimot at det å dekorere hjemmet sitt med spill-symboler ikke er særlig utbredt blant mine informanter. Flere sier at det er noe de ønsker seg, men ikke noe de går aktivt inn for å skaffe seg. Unntaket er hvis plakater eller kart over spillverden følger med spillet. I så fall anvender de det av praktiske årsaker – ved å markere signifikante områder de bør utforske i spillet.

I materialet mitt finner jeg altså noen få eksempler på at spillrelaterte symboler får direkte sammenheng med informantenes hverdagsliv. Én informant ønsker seg for eksempel en kopi av et sverd fra sitt favorittspill, noe han faktisk kunne tatt i bruk på fritiden – han er aktiv i en fekteklubb, der de bruker middelaldersverd.

Markus: Nå i høst så har jeg begynt med sånn feking. Middelalderfeking. Så da har det blitt enda mer interessant igjen, kan du si. Blir jo mest sannsynlig nødt til å kjøpe eget utstyr etter hvert og da kunne det vært kult å ha et sverd enten fra Ringenes Herre eller fra Zelda og sånn der ting. Og til å faktisk fekte med og ikke bare for å la det ligge på rommet og se fint ut. Men faktisk å kunne bruke det til feking.

Her ser man altså et godt eksempel på at flere interesser – spill, fantasy og middelalderen – forenes i informantenes hverdagsliv.

Markus: Så har jo det kanskje påvirket valgene mine av spill og. Det er mer interessant å springe rundt med et sverd enn å springe rundt med et våpen, moderne våpen. Så det henger sammen, men jeg kan ikke si at det ene har ført til det andre.

Sverdet er et eksempel på noe informantene ønsker seg, men ikke noe de faktisk har og bruker. Det som er mer vanlig er T-skjorter med motiv fra spill, spesielt med motiver fra Nintendo-spill som Super Mario – noe som har blitt mer kommersialisert de siste årene, og noe de fleste har et forhold til. Mer særegent er kanskje motiver fra World of Warcraft. Én informant forteller om kjøpet av en T-skjorte med motiv fra WoW som ble betydningsfull for hennes selvpresentasjon i offentlige rom. Selve kjøpet var dog en tilfeldig hendelse, ifølge Line. Hun ble med en venn inn i en butikk, og der var den bare.

Line: Åsså ville jeg bare ha den når jeg så den liksom. Bare ja, den skal jeg ha. Og det er sånn du må ha spilt World of Warcraft da for å skjønne t-skjorta. Derfor synes jeg det var litt artig. For at hvis folk da peker eller bare «ahaha. Nerd liksom». Ja, men det må jo du og faktisk være for å skjønne den t-skjorta der.

Her kommer t-skjorten frem som en salgs forsvarsstrategi, og samtidig uttrykk for tilhørighet, for seg og andre. En annen informant brakte frem det å bli gjenkjent av andre gamere gjennom andres bruk av spill-effekter i en mer offentlig situasjon.

Andreas: Jeg var på et vorsspill da jeg var litt yngre, hvor da enda egentlig anførselstegn "alle" spilte WoW, eller alle var mer eller mindre ferdig med å spille WoW, eller veldig mange spilte WoW da enda. Hvor det var en som hadde en murloc-lyden som tekstmeldingslyd.

[Latter, etterligner lyden].

[...] Og jeg reagerte med en gang "hva i? hvor i?", liksom bare <latter> og han bare "AHA! Du har spilt WoW!"

Informantene gir altså gode eksempler på hvordan de benytter seg av ulike former for det man kan kalle rekvisitter og kostymer i sin selvpresentasjon, men på en spesiell måte; objektene bidrar til at gamere kan identifisere likesinnede, men samtidig være skjult for omverdenen. En utenforstående ville for eksempel ikke gjenkjent skriften på t-skjorten, eller lyden av *WoW*-monsteret, *murloc*. For gamere er dette kjente referanserammer som bygger grunnlaget for et internt fellesskap, som strekker seg langt utover spillsystemet og online-community. På en annen side blir det å faktisk fronte referanserammene knyttet til å være nerd, og gjør slike identitetsmarkører mindre utbredt, i mitt utvalg. Informantene forteller at de gjerne ønsker seg spill-objekter, både til estetisk og praktisk bruk, men de går ikke ute av veien for å skaffe seg det – men kanskje en gang i fremtiden. De fleste beskrivelsene er tross alt mer bestående av tilbakeblikk på en annen tid, da de var mer aktive «nerder». På hvilken måte spill i hverdagslivet har endret seg vil jeg belyse i neste delkapittel.

5.5: Spill og voksenliv

Det er den voksne hverdagsgameren jeg har satt i søkelyset. Informantene forteller at spill er noe de aldri vil slutte med, selv om man blir eldre. Som en informant sa: «*Man ser jo at spillingen har blitt noe man kan gjøre selv om man er voksen*». Videre kommer det frem eksempler på at spill-interessens rolle i deres hverdag har endret seg i takt med endringer i deres livssituasjon. Det de forteller om måloppnåelse i online-rollespill har sammenheng med deres opplevde krav til strukturering av tiden, for å kunne gi rom for spilling. Her trekkes det analogier til lagsport og andre, mer uformelle, former for samvær.

Svein: Tar du spillet seriøst så har du satt på timeplanen at "beklager, men jeg kan ikke gjøre en avtale på onsdag fordi at jeg har spill da".

Andreas: Og da bli det jo som fotballtrening [...]. Nå er jo jeg såpass travel i hverdagen min at nå har jo jeg også begynt litt med å gjøre det der. Men det blir jo heller da å legge av en kveld, gjerne fredag eller lørdag eventuelt søndag faktisk, og da sier te kompisene at ja, men da kan vi, eller passe det for deg å spille da og ja, det er jo egentlig

som å møtes og ta en kopp kaffe i byen. Bare vi gjør noe litt mer aktivt kanskje. [Ler litt].

Planleggingen av spilletiden oppleves som utfordrende for informantene, og flere forteller om at de spiller mindre enn de egentlig ønsker. Med det å bli voksen følger en rekke prioriteringer, og det kommer frem et fokus på å overholde andre forpliktelser og ansvarsområder før de føler at de kan sette seg ned med et spill. Spilletiden blir til små lommer i hverdagen der de endelig kan koble av, eller uansett ikke har noe annet å gjøre.

I: ja, hvordan det passer inn i hverdagen din sånn generelt, det med spill?

Markus: Nei, det blir nå mest når jeg har tid. Sitter kanskje lørdags formiddag og venter på at det skal skje noe så kan man sette seg ned og spille.

I sammenheng med informantenes referanser til voksenlivet vil jeg trekke frem et eksempel fra studien som skiller seg noe ut. For én informant handler det å forlate sitt liv som aktiv gamer om å bli voksen. Han forteller om å gå vekk fra spiller-miljøet som en overgang til et bedre liv – «Jeg har et liv nå» - og han dannet nye relasjoner og begynte med andre fritidsaktiviteter.

Kim: Det er ofte jeg bare logger på Guild Wars, og så bare ser jeg på karakteren og så bare sånn æh, gidder ikke. Og så bare logger jeg av igjen. Så jeg har blitt helt ... Jeg har blitt voksen kan man si.

Informantene gir altså noe motstridende beskrivelser av det å være voksen i sammenheng med å være aktiv spiller. Det er en legitim voksen-aktivitet, men som jeg tidligere har vist til, er mye av gamer-praksisen noe de har vokst fra. Av det foregående sitatet handler det ikke bare om å bli voksen, men om å komme seg ut av et destruktivt avhengighetsforhold til spill, noe jeg vil beskrive nærmere i kommende del av analysen. I måten informantene snakker om avhengighet, viser materialet til en ambivalens, som kan være et bidrag i avhengighetsdiskusjonen.

5.6: Avhengighet og identitet – «Jeg må ha det, jeg må spille det»

Til tross for at jeg hadde til hensikt å ikke fokusere på avhengighet i intervjuguiden, var det et tema som viste seg å være vanskelig å unngå. Som jeg viste til under måloppnåelse ble temaet introdusert av informantene selv, og enkelte kom frem som «overlevende» fra avhengighetsforholdet – i retrospektive beskrivelser. Det som tidligere ble beskrevet som engasjerende med spillet blir til en manipulasjonsstrategi for å skape avhengighet. Det jeg

trekker ut fra mitt materiale som det informantene snakker om som manipulasjon, er sosiale forpliktelser og evighetsspill.

Kim: [...] Jeg bare levde i min egen boble. Skulle hele tiden sitte hjemme inne på rommet og spille det her helvetes spillet.

I: Når du sier du er avhengig, hva vil det si da?

Kim: Asså det vil si at du sitter og tenker på det nesten hele dagen. Du har lyst til å sette deg ned foran PC'n og bare sette deg ned og spille og gjøre det og det. Det er så mye man kan gjøre, så det er litt sånn. Og det å liksom levle opp, tjene mer penger og gjøre flere achievements og alt sånn derre der. Det gjør deg skikkelig hooked.

Utsagnet kan tolkes dit hen at *boble* er en referanse til the magic circle og virkelighetsflukten, som jeg gjorde rede for innledningsvis. Kim beskriver spillingen som en ensom aktivitet, noe som står i opposisjon til de rike beskrivelsene av det sosiale spillet. Han var avhengig, men erkjenner allikevel at spillingen ikke kan sammenlignes med avhengighet til rusmidler. Det kommer på en annen side frem en beskrivelse av en fysisk reaksjon eller abstinens:

Kim: Asså når du har lyst til å spille så..du får en liten sånn kule i magen som bare sånn litt sånn klump i magen som liksom ikke litt. På en måte, asså det e ikke sånn at, man kan vel kanskje si at det fordi at man har så jævlige lyst til å spille, men det er sånn at du bli litt sånn..øh..rastløs.

Kim forteller senere at han har «fått et liv» og gått over til en annen fritidssysse; han spiller musikk. I beskrivelsen av sitt engasjement i sin nye aktivitet er det slående likheter til hans opplevelse av avhengighet.

Kim: Jeg får ut masse energi ... Jeg får ut den lille klumpen i magen som er der. Og mens jeg spiller musikk så blir jeg liksom bare fylt opp med masse glede, jeg blir skikkelig glad av å gjøre det. Hves du er lei deg og jeg setter meg ned på <instrument> så er det sånn jeg bare glemmer alt. Det er som om du bare går inn i din egen verden og bare er ... Du har det helt herlig.

Igjen har han en klump i magen og går inn i en boble; «egen verden». Videre blir avhengighetsbegrepet introdusert eksplisitt av informanten på nytt – her med positive assosiasjoner. «Jeg er avhengig av musikk. Jeg må ha det, jeg må spille det». Som jeg gjennomgående har forsøkt å fremheve, blir det brukt analogier til spilleaktiviteten og praksisen rundt den. I den samtalen om avhengighet jeg her har presentert, kan man si at dette er en mer ubevisst bruk av analogier til andre interesser. Mine funn er således i tråd med Chee og Smiths (2005) argumentasjon for at online-spill ikke er mer avhengighetsskapende enn mer normale

aktiviteter. Videre kommer det frem at informantenes begrunnelser for å slutte handler mer om preferanser, enn en avvenningsprosess. Spillet ble uinteressant som en følge av neddummingen, jeg nevnte tidligere, og de opplevde å bli ferdig med det – kanskje det ikke er et evighetsspill allikevel? Det at «behandlingen» av avhengighet egentlig bunner i en overgang til andre aktiviteter, finner man også i Chee, Vieta og Smith (2006). Informantens opplevde avhengighetsforhold blir vanskelig å skille fra et opplevd engasjement, og man kan ikke snakke om en avvenning i forklaringene på deres spilleslutt.

Noe som viser en særegen dimensjon med informantenes selvoppfattelse, er hvordan andre informanter trekker på humor i fremstillinger av avhengighet til spill. Dette var spesielt fremtredende i det større gruppeintervjuet i «klubbhuset», og det må nevnes at nettopp det å være i en gruppe muligens åpnet for den type fremstillinger. I deres diskusjon om mobilspill kommer det frem en humoristisk bruk av metaforer. De snakker om at mobilspill ikke kan sidestilles med spill på PC eller konsoll, da man ikke kan bruke like lang tid på dem. Å spille mobilspill er en løsning for dem som ikke kan å spille ekte spill – men det trekkes også en parallell til avhengighet.

Andreas: Det er jo en nødløsning for å kalle det noe, men altså det

Svein: plaster på såret.

Andreas: ja, det er jo ikke ... Nikotinplaster [Latter]

De har også en humoristisk tilnærming til egne erfaringer av det som fremstilles som avhengighet, men ingen av informantene som tok del i samtalen her ga eksplisitt uttrykk for et problematisk forhold til spill.

Andreas: Men sånn sett når jeg ser jenter som blir avhengig av Word Feud eller Candy

Crush så tenker jeg “pff!” [Ler]. Tror jeg ikke noe på i det hele tatt.

Snorre: Been there, done that, got the scars.

Andreas: Got the scars [ler]

Det ligger tilsynelatende en viss stolthet blant gamere å ha erfart «avhengighet». I materialet finner jeg også eksempler på hvordan de forteller lattermildt om refleksjoner de gjorde seg over hvor mye tid de brukte på enkelte spill, og fant ut at de måtte slutte å spille dem. Ulik bruk av avhengighetsbegrepet kan sies å være strategier i deres selvpresentasjoner – noe jeg trekker ut som *overlevende* eller *ekte gamer*. I en videreføring av disse funnene vil jeg kort presentere det informantene eksplisitt definerer som en gamer. Det finnes ulike typer gamere, som er stadfestet

av tidligere studier (Bartle 1996 og Yee 2006). Det jeg kort vil presentere her er ikke de ulike typologiene, men noe som var et gjennomgående trekk ved mine informaners definisjoner; ifølge mine informanter er en gamer en som har interesse for spill-universet og har erfaring, helst fra flere spill. Men først og fremst er en gamer en som bruker tid på spill – gjerne for mye tid. Definisjonen settes også i sammenheng med avhengighet og tidsbruk

Kristine: Hvis du er avhengig av WoW så er det ikke bra. Da er det liksom på en måte gamer. Da er det alt for mye gamer.

Trond: Jeg var jo ganske kraftig (utydelig) gjerne tjue timer i uken. Som er ganske mye. Nå har det blitt mye mindre, men hvis jeg hadde hatt tid så hadde jeg spilt mye mer [...] Jeg er en tidsbegrenset gamer, vil jeg vel si.

Av mine funn kommer det frem at avhengighet og tidsbruk har blitt en stor del av gameres hverdagslige selvrepresentasjoner og beskrivelser av sin aktivitet, både på godt og vondt. I sammenheng med å bli voksen opplever de å ha vokst fra mye av den aktive gamer-kulturen, samtidig som de gjerne ønsker å delta mer. Utfordringen ligger i å strukturere spilletiden i forhold til andre livsområder. Å være voksen gamer blir tidsbegrenset, og spilleaktiviteten får plass kun i mindre lummer i hverdagen. Det krever også å kunne planlegge, og det trekkes analogier til andre tidfestede fritidsaktiviteter. På en annen side er det å bruke tid på spill også avhengighet. I den sammenheng ser jeg behov for å belyse informantenes opplevelse av at deres syn på spilling problematiseres i deres omverden.

6: Omverden

Som beskrevet innledningsvis er jeg interessert i gameres forståelse av sin aktivitet i den samfunnsmessige konteksten de befinner seg i. Noe som blir fremtredende i informantenes beskrivelser, er erfaringer av å delta i noe som er uglesett i samfunnet, men samtidig på vei til aksept. I denne delen av materialet fant jeg den mest fremtredende konsensusen blant informantene – inkludert de som presenterer seg som overlevende fra avhengighet. Samstemtheten i hvordan de snakker om utenforstående holdninger til spill medførte skiftet i studiens fokus – nemlig det å sette materialet i et stemplingsteoretisk perspektiv. I denne delen av analysen vil jeg ta for meg data som belyser informantenes respons på utenforstående holdninger til spilling.

6.1: Generasjoner

Den generasjonen gamere jeg har studert har vokst opp med spill i hjemmet og har et nostalgisk forhold til de gamle Nintendo-spillene. Det varierer hvilken spillkonsoll, og hvilke spill de husker som noen av de første de brukte, men de mest romantiske fremstillingene kommer frem når det er snakk om Nintendo-helten, Super Mario.

***Kristine:** Uansett hva slags krangler du har om spill så kan du alltid si Mario og være enig. [Ler] Uansett, det her spillet er best, det her spillet er best, så er det bare sånn nei, Mario var best. Og alle bare sånn jaa, okei da. [Ler]*

***I:** Bare å si Mario så er alle venner igjen?*

Informant 7: Ja, alle elsker Mario.

Samtlige informanter forteller at interessen startet i barndommen, gjerne seks- syvårsalderen. Interessen ble mulig av at foreldrene kjøpte spillkonsoller til dem, og nå er det sin egen foreldregenerasjonen de opplever å stå i opposisjon til.

***Lars-Ove:** [...] Så kjøpte hun (moren) en Nintendo. Så det var første kjærligheten min.*

I voksen alder kan informantene fortelle om bekymringsmeldinger fra foreldre. Én informant ble oppringt av sin «*tiltende*» mor etter nyhetssaker i sammenheng med Breivik-saken og hans bruk av spill som forberedelser til terrorhandlingene. En annen informant forteller om å møte motstand fra kommunen da de ønsket å opprette et spille-lokale; et lokale der gamere kunne møtes og spille sammen. Selv begrunner informantene bekymringsmeldingene og motstanden

med at den eldre generasjonen, det én informant kaller A-generasjonen, ikke kan forstå hva det handler om for dem. Informantene snakker om å bli misforstått.

Lars-Ove: Ja, med at jeg har vokst opp med den her A-generasjonen, og vi kan jo si nullgenerasjonen, de som ikke hadde peiling, som faren min og bestemoren min og alt sånt der, så vil jeg jo si at fra jeg var ung så har jeg på en måte fått mye tyn, ikke sant. For de har jo sett på spill som alkoholmisbruk og pillemisbruk, ikke sant. Det blir jo satt i samme bås. Så jeg har jo stått på den siden at jeg har trodd det at det jeg har gjort har vært galt.

Til sitt forsvar inntar Lars-Ove en offerrolle i kraft av de opplevde holdningene mot seg. Videre søker informantene forståelse for at deres interesse ikke er noe annerledes fra ordinære ting man ønsker å bruke tid på – spesielt fremtredende er det sosiale aspektet. Gjerne det å møtes på LAN blir trukket frem i den sammenheng. Én informant, som tidligere var veldig tydelig på at han har et liv etter at han gikk vekk fra sin gamer-tilværelse, er også del av den konsensusen jeg fant. Hans forsvar blir motstridende i forhold til hans tidligere bekjennelser. Dette er også i sammenheng med det sosiale rundt selve spilleaktiviteten.

Kim: Folk tror det at da har du ikke et liv, men det er også, det er vanvittig trivelig. Du har det dritartig. Så det er sånn når folk tror at en kis som sitter og spiller med kompisene sine ikke har et liv. Han har et ganske okei liv altså. Det er ... kjempetrivelig.

Fra å gi tilbakeblikk på en dårlig periode i livet sitt, går informanten inn i en nostalgisk fremstilling av sin gamer-tilværelse. Å være gamer er ikke lenger noe skambelagt, men en tid med gode venner som dannet samhold i kraft av en felles interesse.

6.2: Å være nerd

Informantene forteller også om å bli misforstått av andre nære relasjoner, der det ikke er et generasjonsskille. Kjæresteforhold blir ofte trukket frem som eksempler i den sammenheng. I sitt forsvar mot den lave forståelsen fra jevnaldrende utenforstående trekker informantene igjen på analogier. Informantene viser til at alle tar del i en digital tidsalder og ulike interesser, der en form for underholdning ikke nødvendigvis er mer legitim enn den andre.

Andreas: Jeg hadde jo da deita ei hvor nesten hver gang liksom "ja, hva du gjør?" "Nei, jeg sitter og spiller" "Nørd!" fikk jeg tilbake det var sånn der og hvor hun liksom bare negativt, sånn småmobbpiss fikk jeg tilbake så jeg sa "nei, nå sitter jeg og koser meg med kompisene mine og spiller videospill liksom".
Svein: Og hadde du sagt at du så på fotballkamp så hadde det vært "okei".

Andre viser derimot til en mer negativ selvoppfattelse i nærheten av andre «normale». Én informant forteller om at det er flaut å bli gjenkjent som en dyktig gamer ute i offentligheten med en kjærestereelasjon ved sin side. Dette står i motsetning til mestringsfølelsen og stoltheten av den interne applausen i spillrommet, som ble presentert tidligere. Informantene snakker også om å ta hensyn til nære utenforstående, og det å spille spill blir en hensynsløst ovenfor andre nære relasjoner.

Kim: [...] Vi var sammen i sånn ett år og tre måneder så liksom når jeg var sammen med henne så spilte jeg jo selvfølgelig ikke noe. Jeg er jo ikke en drittsekk.

Av funnene som presenteres ovenfor, er det tydelige negative konnotasjoner til å bli kalt nerd. Det er gjennomgående i flere intervju at det å bli kalt nerd har sammenheng med at andre mener de spiller for mye. Dette er i tråd med det Kaare (2004) antyder i sin studie på TG; spillernes innrømmelser av mye spilling, er farget av hva andre mener er for mye.

Informantene reagerer også mot det å bli kalt nerd. Én annen informant velger, for eksempel, å definere seg selv på en annen måte, noe som kan ses som et forsøk på å utelukke seg selv fra den negative oppfattelsen. Det er tydelig at nerdebegrepet er et ladd begrep. Dermed tar informantene tilbake definisjonsmakten og gjør det til noe annet.

Lars-Ove: Spill er jo noe jeg aldri klarer å legge ifra meg. Fordi at jeg er en spillentusiast, som jeg kaller det. Det er mitt ord for en nerd, er spillentusiast.

I: Det er det samme?

Lars-Ove: Det er det samme. Det er bare det at det er ikke den negative vinklingen som samfunnet har til det.

Slik det fremkommer i dette sitatet innebærer det å være en voksen gamer å finne strategier for å takle offentlighetens forståelse av dem, eller akseptere den. Det gjøres blant annet ved å referere til manglende innsikt i informantenes liv, og ved å gjøre en kategorisering av seg selv på en egen måte. Den sterkeste reaksjonen på å bli misforstått finner jeg i samtaler om det jeg introduserte innledningsvis som effekt-studier.

6.3: Respons på eksperterssystemer

På et mer overordnet nivå opplever informantene å stå i opposisjon til media og eksperterssystemer. Fra deres ståsted blir de nære utenforstående feilinformert av den negative fremstillingen av spill. Dermed er det hovedsakelig medias vinkling de tar opp kampen mot. I sitt forsvar mot eksperterssystemers evaluering av deres aktivitet, trekker de gjennomgående på en *latterliggjøring* som retorisk strategi. Dette er først og fremst knyttet til spill og vold. Informantene gir uttrykk for å føle seg misforstått, og svarer på denne misforståelsen ved å referere til egne erfaringer, eventuelt manglende erfaring, av voldelige tendenser. «*Jeg har spilt spill hele livet og I'm just fine*». Begrunnelsene de bruker bygger på at de selv har vokst opp med spill og har en bedre forståelse av hva det handler om – de er i stand til å skille spill fra virkeligheten. En annen strategi de trekker på er å vende eksperterssystemenes egen logikk mot dem selv – statistisk logikk.

Svein: Det er jo, hvertfall amerikansk media så har jo det blitt populært å skylle på spill. Hvor det er jo kjempeartig for at hvis du ser på statistikken liksom i hvor mange er det som faktisk spiller det spillet her, og hvis det faktisk skulle ha korrelert med at de blir voldelige personer [Ler litt] Så hadde jo vi hatt et mye større problem, kort sagt.

Generasjonsskillet trekkes også inn i deres vurdering av eksperterssystemer. Mine informanter mener at alder kan underminere ekspertenes legitimitet når de uttaler seg om temaet. Et eksempel på dette kommer frem i en samtale om en nyhetsreportasje i sammenheng med utgivelsen av *Grand Theft Auto 5*, og en av ekspertenes uttalelser om at spillet kan påvirke en til å utvikle voldelige tendenser.

Trym: Ja, men så jo hun var jo ganske sånn gammel så. Jeg tror ikke hun har helt innsikt i alt ... Tror hun er litt uvitende egentlig.

Informantene er altså opptatt av å fremme sine egne erfaringer og synspunkter på spillingen. Samtidig er deres beskrivelser preget av en ambivalens som kan sies å være farget av andres forståelser av dem – de samme som de mener misforstår dem. Hva dette er uttrykk for i en bredere sosiologisk sammenheng vil jeg ta for meg i den avsluttende drøftingen.

7: Avsluttende drøfting.

Ut fra materialet har jeg trukket frem voksne gameres egne forståelser av sin spillepraksis og spills rolle i deres hverdagsliv, og jeg har presentert dem i tre dimensjoner: Spilleaktiviteten, hvordan spill inkorporeres i informantenes hverdagsliv, og hvordan de responderer på ytre holdninger. I dette kapittelet vil jeg tolke mine funn i en bredere sosiologisk sammenheng.

Med et betinget perspektiv på forholdet mellom teknologi og individ lagt til grunn, jamfør Nettleton et al. (2005) og Sandaunet (2010), tolker jeg informantenes beskrivelser dithen at spillrommet blir et sted der de møtes og konstruerer et fellesskap. Jeg vil først ta utgangspunkt i spilleaktiviteten, slik informantene snakker om den, og argumentere for at deres online-liv er nært knyttet til deres offline-liv. Dette danner grunnlaget for å kunne analysere spill og spillere som del av en større kontekst, jamfør Shaws (2010) argumentasjon for studier av spill som kultur. Jeg vil deretter fokusere på informantenes respons på utenforstående. Av informantenes samstemthet i sine reaksjoner, ser jeg behovet for å ta stilling til om de kan betegnes som medlemmer av en subkultur. Jeg finner av informantenes argumentasjon til fordel for spilleaktiviteten, at de anvender analogier og latterliggjøring som retoriske virkemidler, og viser dermed til spills rolle i deres hverdagsliv som noe gjenkjennelig, normalt og ufarlig. Med utgangspunkt i disse retoriske strategiene, vil jeg argumentere for at de er del av en stemplingsprosess.

Jeg har også skissert informantenes ambivalente beskrivelser av spilleaktivitetens aspekter, som strider imot deres normalisering av spilling. Avslutningsvis vil jeg knytte deres ambivalens opp mot informantenes grenseposisjon mellom å være normale og annerledes – og jeg vil drøfte hvordan det har innvirkning på deres selvrefleksjoner som gamere. Her vil jeg argumentere for at de gjør noen tilpasninger av sin identitet i relasjon til sine omgivelser – og i møte med meg. I den sammenheng vil jeg også se på hvordan informantene både fronter og skjerner sin identitet i offentlige rom; de trekker på referanser fra spillrommet gjennom bruk av spillrelaterte objekter som bare gamere kan forstå. Spill er altså mer enn bare spill, og å være gamer er mer enn bare å spille – online-liv er integrert i offline-liv, jamfør Haythornthwaite og Wellman (2002):

“Multiple interactions and responsibilities, both online and offline, compose people’s activities, relationships and community” (ibid, s.11).

7.1: Spillrommet blir et «sted» og et fellesskap

Jeg finner at informantene tillegger spillrommet mening som kan ses i sammenheng med Gotveds (2006) argumentasjon for at teknologi, rom og tid er integrert i hverandre. I analyse av cyber-virkeligheter, lener Gotved seg på bredere forståelser av moderniteten, der forestillinger om rom må revideres. Her vil min argumentasjon bygge på samtidsdiagnostikernes forståelser av en mer flytende modernitet, der faste strukturer utleires fra tid og rom (Aakvaag, 2008). Ifølge Anthony Giddens er en konsekvens av det moderne samfunnets dynamiske trekk, at tid og rom adskilles fra lokale kontekster, og blir abstrakte og uavhengige av geografisk sted (ibid). På en annen side kan ikke sosiale relasjoner eksistere uten begrep om et felles sted å være sammen i – en forståelse av community (Gotved 2006). I *WoW* kan individet sitte i sitt eget hjem og samtidig bevege seg i et område hun deler med andre som befinner seg andre steder i verden, til samme tid – spilleaktiviteten er utleiret fra geografisk lokalitet og tid. Mine informanter snakker allikevel om å logge på for å være med vennegjengen, men deres tilhørighet til vennegjengen avhenger av noen overlappende forståelser av hva det er de logger på. Min tolkning er at informantene konstruerer og deltar i et fellesskap gjennom overlappende forestillinger av rom.

7.1.1: Konstruksjon av sted

Det mest dominerende trekket ved spillrommet, som informantene snakker om, er spill som mestringsarena. Men det er også et rom for sosialt samvær og kreativ utfoldelse. Informantene gir beskrivelser av hvordan de beveger seg og hva de gjør «*der*»; man kan altså se at de erfarer et sted gjennom måten de snakker om det på. Når informantene gir eksempler på erfarte situasjoner i spillet er dette spesielt fremtredende. De setter opp strategier i tråd med tilgjengelige handlingsalternativer i ulike situasjoner, og de snakker om at det er *de* som utfører handlingene, og det er *de* som beveger seg i spillverden – ikke karakteren. Selv om ingen av informantene sier at de lever seg inn i karakteren i en fantasiverden, mener jeg de at de gir uttrykk for at spilleaktiviteten foregår på et sted de kan bevege seg rundt i, sammen med andre. Ved å anvende Gotveds tre begreper for konstruksjon av cyber-virkelighet, *re/construction*, *visibility* og *practice*, er det mulig å belyse spillrommet på samme måte som en sosial kontekst, der virtuelle handlinger og fellesskap er like meningsfulle for informantene som virkelige. Da jeg ikke har studert hvordan spill praktiseres rent konkret, velger jeg altså å forholde meg til

hvordan informantene snakker om spillrommet, og hvordan deres beskrivelser kan tolkes som romlige forestillinger.

Informantenes beskrivelser av sin spillerpraksis kan belyses av Gotveds (2006) kategori *re/konstruksjon*. Dette begrepet svarer til summen av aktørenes oppfattelser av rommet. Disse trekker jeg ut som *mestring*, *sosialt liv* og *innlevelse*. Når informantene snakker om selve spillpraksisen, gir de beskrivelser av kontekster med egne normer og muligheter for samhandling, der hver av aspektene spilles ut i varierende grad. Noen informanter har sterke forventninger til at de selv og andre handler målbevisst og mestrer spillet best mulig. For andre handler det mer om å møte venner, eller fordype seg i en historie bak handlingene de utfører. Som nevnt er disse aspektene overlappende hos alle, men varierer i graden de vektlegges av den individuelle gamer. Ifølge Ivar Frønes (2001) kan et landskaps betegnelser gi normative forventninger til hvilken praksis som skal foregå der. Også materielle landskap reflekterer noe symbolsk som gir handling mening. Samtlige aspekter ved spillet innebærer også en forestilling om tid som meningsgivende – og tiden krysser online-liv og offline-liv. Av informantenes forventninger og meningsproduksjon til handling og bevegelse i spillrommet, blir det altså vanskelig å skille det fra et geografisk landskap – selv om det er virtuelt.

Orienteringen i spill-landskapet skjer via karakteren. Samtidig beskriver ikke informantene karakteren som en kroppsliggjøring av seg selv, men et symbol for å bli gjenkjent og anerkjent av andre. Dette skjer i kraft av dens synlighet – for eksempel gjennom utseende og navn. Beskrivelser av karakteren, med dens tallverdier og utstyr, som synlige symboler for spillerens kapital og investering, svarer til mestringsaspektet. Å beholde samme karakter og navn for å bli gjenkjent svarer til det sosiale aspektet. Kreative utforminger av karakteren svarer til innlevelse. Jeg vil argumentere for at den synlige karakteren eksemplifiserer hvordan et synlig delt rom muliggjør integrasjon og community. De ulike beskrivelsene av karakterens utseende viser også til ulike praksiser i spillet og hvilken praksis gameren har interesse av å utføre.

Begrepet *synlighet*, jamfør Gotved (2006) svarer til spillmekanikken som muliggjør bevegelse i rommet, og representerer noe som grenser mellom det kjente og det ubegripelige. Dataskjermen viser et bilde av en fantasiverden, som samtidig inneholder ulike tegn som viser hvor man skal gå og hva man skal gjøre, på en logisk måte – altså brukergrensesnittet (Jørgensen 2008). Et eksempel på dette er gule utropstegn over dataprogrammerte karakterer, som signaliserer at de vil gi deg et oppdrag. Dermed muliggjøres handling, men ikke enkle

mekaniske handlinger, som det å kunne trykke på riktig knapp til riktig tid. Selv om informantene spiller det samme spillet med samme synlige handlingsrom, finner jeg variasjon i hvilken spillepraksis den individuelle informant vektlegger. Hvordan ulik praksis fremforhandles mellom spiller og spill kan belyses med begrepet *imagination* (Gotved 2006). Imagination, eller forestilling, har sammenheng med synlighet på den måten at forestillingsevne er nødvendig for å overkomme synlighetens hindringer for innlevelse – og dermed opprettholde ideen om en fantasiverden som kan utforskes og erfares, slik informantene gir uttrykk for at de ønsker. Dermed kan de også forhandle frem en spillerpraksis.

7.1.2: Forestilling om sted

Ifølge Gotved er *imagination*, synlighet og praksis nært knyttet til hverandre. Dette finner jeg i informantenes ulik bruk av tekst i spill – noe som også er en synlig del av spillmekanikken. Som jeg viste til tidligere legger ulike bruk og tolkninger av tekst utgangspunktet for ulik praksis, hovedsakelig med tanke på grad av innlevelse – altså ulik bruk av *ergodic texts* (Aarseth, 1997). Noen er mer interesserte i historien bak oppdragene de får, og legger en dypere mening bak sine handlinger i spillet. Andre leser tekst som kommandoer og ønsker en mer effektiv praksis. De ulike beskrivelsene baseres også i stor grad på informantenes ønsker og deres forestillinger om hva rommet er. Selv om innlevelse er ønskelig, er det å gå inn i rollespillservere uaktuelt, da det går imot andre behov i spilleopplevelsen, og fordi det anses som «nerdete». Det går altså en grense for hva slags forestillingsevne som er akseptabel for informantene.

Med begrepet forestilling kan informantenes tolkning og praksis knyttes til konstruksjon av spillrommet. Anderson (1983) hevder at forestilling er nødvendig for alle former for *community* – også ansikt-til-ansikts-interaksjon. Ettersom forestilling avhenger av meningsfortolkning – slik jeg finner i informantenes bruk av tekst i spill – blir forestilling og tilknyttet praksis flytende og vanskelig å definere (Gotved 2006). Jeg finner variasjon i informantenes tolkning av tekst og en sammenhengende variasjon i spillepraksis – noen er mer målbevisste og andre lever seg mer inn i historien. Mine funn viser også til at informantenes interesser og ønsker for hva spillepraksisen skal inneholde, er noe de tar med seg inn i spillet, og de fortolker tekst og fremforhandler spilleaktiviteten deretter. Forestilling gjør informantene i stand til å handle på meningsfulle måter i spillrommet.

7.1.3: Spill som sosial kontekst – et grunnlag.

I informantenes beskrivelser av spilleaktiviteten finner jeg altså at meningen som tillegges den, inngår i en konstruksjon av sted for samhold og meningsfull praksis. Konstruksjonen er ikke lukket innenfor fantasiverdenen, men oppstår i relasjon til deres individuelle interesser, forestillinger og spillsystemet. Gjennom å snakke om spillet konstituerer de en sosial situasjon i deres hverdagsliv, der de gjør sine ting sammen (Gelder, 2007). Det jeg finner som konstruksjon av spillrommet bryter ned klare grenser mellom offline- og online-virkelighet; hvordan informantene snakker om karakterens utseende og karakteristikk svarer til den praksisen de som personer vektlegger mest; rommet der praksisen forekommer konstrueres av informantenes overlappende forestillinger om hva spillet skal være for dem i deres hverdagsliv; i forestillingen tar de med seg individuelle ønsker og interesser for spilleaktiviteten, som har nær sammenheng med hvordan de vil identifisere seg som gamer eller nerd.

Mine funn kan dermed underbygge definisjonen av spill som en hvilken som helst kontekst i sosialt liv, og bidrar til en opphevelse av virkelig/ikke-virkelig-dikotomien, samt en svekkelse av the magic circle-begrepet – geografisk og håndfast lokalitet er ikke nødvendig for at fellesskap skal finne sted. Å vise til konstruksjonen av spillrommet som en ordinær sosial kontekst støtter opp om å legge til grunn et betinget perspektiv på hvordan det å være gamer kan studeres, og muliggjør det å trekke spilleaktiviteten ut i en større sosial sammenheng. Her finner jeg at informantenes anvender forståelsen av spill som ordinære sosiale fellesskap i sine responser på sine omgivelser, og de kan formidle hva spill er i deres hverdagsliv. I responsene finner jeg likheter med subkulturelle uttrykk – om gamere kan forstås som en subkultur, og hvordan, er tema for neste del.

7.2: Er gamere del av en subkultur?

Når jeg retter oppmerksomheten mot spill i samfunnet finner jeg en samstemthet i informantenes reaksjoner på den offentlige diskursen om spill – uavhengig av utvalgets variasjon i ulike spillertyper og spiller-narrativ. Informantene enes ikke bare om generelle holdninger til utenforstående, men anvender like symbolske strategier i respons mot dem. I møte med meg trekker informantene gjennomgående på analogier og latterliggjøringer, for å forklare hva spilleaktiviteten er for dem. Disse trekker jeg ut av materialet som retoriske strategier, og uttrykk for symbolske grensedragninger. Utfra informantenes konsensus i sitt

motsvar til utenforstående finner jeg det fruktbart å drøfte om det kan identifiseres en kollektiv gamer-identitet i lys av responser og hvordan gjensidige definisjoner av «oss» og de «andre» gjøres (Lamont and Mizrachi, 2013). Først må det gjøres rede for hvordan informantene oppfatter «de andre».

Behovet for å anvende strategiene tolker jeg som uttrykk for en subkulturell identitet, der informantene må forsvare seg mot det de opplever som en stempling. Da de er preget av stor variasjon og stort mangfold, blir det derimot problematisk å identifisere gamere som medlemmer av en subkultur, og avgrense dem som en stabil og homogen gruppe (Haenfler 2010). Ingen av mine informanter har tilknytning til hverandre i kraft av et medlemskap til organisasjoner eller liknende. Heller ikke i gruppeintervjuet kan det sies at betegnelsen «subkulturelle medlemmer» er passende for informantene som deltok. De kan beskrives bedre som medstudenter med en felles interesse for spill.

Som jeg argumenterte for innledningsvis er gamer-livet underlagt ytre press fra avhengighets- og voldsdiskusjonen i offentligheten. Dette er også noe informantene trekker frem og har sterke meninger om, uten at jeg introduserte vold og avhengighet spesifikt. Den samstemtheten jeg finner her kan ses i lys av Beckers påstand om at det de stemplede har til felles er opplevelsen av å bli stemplet (Becker, 1993). Dermed underbygger mine funn et stemplingsteoretisk perspektiv. Beckers stemplingsteori går ut på at avvik ikke ligger i den avvikende adferdens karakter, men en konsekvens av en sosialt konstruert definisjon av hva avvik er. Hvordan samfunnet stempler noen som avvikere har videre implikasjoner på de stempledes egen selvoppfattelse – de danner et bilde av seg selv som outsiders (Joas and Knöbl, 2009). Dermed vil jeg ta for meg hvordan informantene oppfatter at de blir stemplet av utenforstående, for så å belyse hva informantenes respons på stempelingen er uttrykk for. Her vil jeg anvende Goffmans begrepsapparat, da jeg ser det som fruktbart for å gi rom for aktørens reaksjoner og tilpasninger i sine sosiale omgivelser.

Ifølge Goffman har de som deler en form for stigma en tendens til å utvikle liknende moralske karrierer, i kraft av lignende erfaringer og forståelser av selvet. Moralske karrierer legger et grunnlag for å danne like forpliktelser til personlige justeringer, selv om det er vanskelig å snakke om gruppemedlemskap til avvikende grupper (Goffman 1990). Utfra likheten jeg finner i responser kan det sies at informantene har utviklet liknende moralske karrierer, gjennom erfaring fra deltakelse i spillrommet og det de kaller spill-universet, samt motstanden

de møter. Delt erfaring disponerer dem med et repertoar av symbolske virkemidler (Swidler, 1986) som de anvender i en justering, eller nøytralisering, i forhold til de «normale» – de trekker altså på en identifikasjon som *subkulturalister* (Haenfler 2010, s.3). Begrepet subkulturalister blir et fruktbart alternativ til subkulturelle medlemmer, da man kan gå vekk fra en subkulturdefinisjon som noe statisk og eget, og heller se sosiale utgrupper som delaktig i kontinuerlige interaksjoner og meningsskapende prosesser (ibid.). I det følgende vil jeg først drøfte hvordan informantene tar del i en stemplingsprosess, ved å ta for meg noen forståelser av avvikende adferd i sosiologien. Dermed kan informantenes respons mot stemplingen belyses. Her finner jeg at det trekkes grenser mellom «dem» og «andre» som kan drøftes i lys av symbolsk-interaksjonistiske tilnærminger til subkultur og stigma.

7.2.1: Respons på avvik – Sykdom, normer og tradisjon

I denne studien har jeg ikke tatt for meg hvordan stemplerne stempler, men det informantene selv responderer mot som stempeling. Offentlighetens volds- og virkelighetsflukt-diskurs er mest fremtredende i informantenes responser. Informantene påpeker hvordan spill ofte sidestilles med misbruk av rusmidler, og de mener at effekt-studier trekker en feilaktig sammenheng mellom spill og voldelig adferd. – de erfarer altså at de blir sykdeliggjort og ansett som umoralsk. Slik jeg tolker informantenes oppfattelse av responsen mot dem, blir spilling definert som helseskadelig og dysfunksjonell adferd. Problemets kilde ligger således i individets kropp og moralske bevissthet (Becker, 1993). Ifølge Pargman og Jakobsson (2006) er forestillingen om spill som substans, med negativ effekt på individet, en konsekvens av the magic circle -perspektivet – altså spill som isolerte systemer man flykter inn i, og mister grep om virkeligheten. En svekkelse av dette perspektivet har jeg allerede argumentert for med mine funn; informantene legger sterk vekt på at de er i stand til å skille mellom fiksjon og virkelighet, og slik spilleaktiviteten snakkes om, i min studie, er det en ordinær sosial kontekst. Spillrommet konstrueres av informantene som kontekst for ønsket praksis og community – altså som motsatsen til en avhengighetsskapende substans og teknologisk determinisme.

Sosiologisk vil det å definere avvik som sykdom medføre en problematisk generalisering, med basis i en gitt forestilling om sunn oppførsel, noe som gjerne ender i en normativ determinisme. I sosiologien blir sykdomsdefinisjonen av avvik i tråd med et funksjonalistisk perspektiv, der

det handler om å lete etter prosesser i samfunnet som kan true den sosiale orden (Becker, 1993). Når tradisjonen og det moralske landskapet trues, kan offentligheten reagere med en moral panic.

7.2.2: Moral panic

Det mine informanter opplever som den utbredte misoppfattelsen av dem, kan sammenlignes med Frederick M. Trashers hypotese fra 1927; kriminelle gjenger oppstår gjennom felles tap av virkelighetsoppfatning og moral, ved å dykke ned i fiksjon fra film og bøker (Gelder 2007). Her kan det trekkes en parallell til hvordan innlevelse i spill anses som primitivt og spontant, og noe som har negativ effekt på individets normative dannelse i virkeligheten. Dette perspektivet på spilling blir ofte omtalt som en *moral panic*, i studier som arbeider mot nyansering av spillfenomenet (Haenfler, 2010). I Williams, Hendricks og Winkler (2006) hevdes det at effekt-studiene har en ensidig vinkling som gir feilaktige funn. Moral panic-begrepet kan derimot problematiseres. Det å identifisere noe som moral panic innebærer at den som studerer fenomenet inntar en moralsk posisjon, for å kunne vurdere graden av overreaksjon i offentligheten (McRobbie and Thornton, 1995). I tillegg må en rekke indikatorer påvises før det kan være snakk om en overreaksjon (Goode and Ben-Yehuda, 2009 s.33), noe jeg finner for rigid og tilnærmet positivistisk. Det vil være motstridende til det vitenskapsteoretiske ståstedet jeg har lagt til grunn. Jeg ser også den moralske posisjoneringen som problematisk, da den kan svekke studiens legitimitet. Som David Muggleton sier:

« (...) [I]t is not possible to have this exhaustive knowledge of social reality, nor of pre-given theoretical principals; our comprehension of the world can only be empirical, partial and one-sided» (Muggleton, 2000 s.14).

Det som *kan* tas stilling til i denne studien er hvordan informantenes opplevelse av stempling kan forstås som en moral panic – altså deres side av saken. Dette perspektivet er også noe Becker fremmer, da et forsøk på å belyse stemplerne og de stemplede samtidig vil gi en skjev fremstilling av fenomenet (Becker, 1993).

Informantene forteller at de opplever en avvisning av spilleaktiviteten som legitim og normal i møte med utenforstående og offentlige debatter. I informantenes latterliggjøring av denne avvisningen, og sammenhengen mellom vold og spilling, gir de uttrykk for at dette er en overdreven og ensidig tilnærming til hva som ligger i spill – det kan dermed sies at *informantene*

definerer reaksjonen i media som en moral panic. Det må imidlertid sies at den moralske panikken har dempet seg siden utbredelsen av spill og fantasy-underholdning i majoritetens hverdagsliv (Williams, Hendricks og Winkler 2006), noe informantene også anerkjenner; de befinner seg i et grenseland mellom aksept og stemping. Grenseposisjonen viser seg også i de retoriske strategiene de retter mot det de opplever som stemping. Hva informantenes responser på utenforstående er uttrykk for vil drøftes i neste delkapittel. Her finner jeg at informantene både forholder seg til, og responderer på forventninger til det normale i sine omgivelser.

7.3: Gamerens retoriske strategier; analogier og latterliggjøring

I informantenes responser på utenforstående fremmer de spills rolle i deres hverdagsliv ved å vise til likheter med mer «normale» aktiviteter – og de lener seg på definisjonen av spill som ordinære sosiale kontekster. Informantene utfordrer således synet på spilling som avvikende, sykelig og normløs adferd i et *nøytraliseringsarbeid* (Becker, 1993). Mine funn underbygger at det kan legges til grunn et perspektiv der gamer-livet ses som et valg av livsstil, og det kan tas avstand fra det normative avviksbegrepet. Som Albert K. Cohen sier, er avvik fra konformitet et sosialt fenomen der aktører utleder mening fra et fellesskap, regulert av felles forståelser, oppfatninger og lojaliteter. Selv om noen velger bort konforme måter å leve på betyr ikke det at de er normløse eller fremmedgjorte (Gelder, 2007). Informantene sitter også inne med kunnskap om effektstudier av spill, som fremstiller spilleadferd som en mulig kilde til risikabel adferd. Det at informantene fortsatt spiller, betyr ikke at de ikke er i stand til å reflektere over den antatte risikoen. Tvert imot anvender de egne erfaringer i sine refleksjoner og fremstår som rasjonelle. Hvordan mine informanter gjør et retorisk arbeid for en normalisert og rasjonalisert forståelse av sin livsstil og praksis utad, er tema for dette kapittelet. Til slutt vil jeg vise hvordan dette kommer til uttrykk i informantenes ambivalente forhold til tid og tidsbruk i spill.

7.3.1: Legitimering og rasjonalisering

I informantenes responser på sine omgivelser finner jeg at de anvender noen retoriske virkemidler: Analogier og latterliggjøring. Disse tolker jeg som uttrykk for *legitimeringsarbeid* og *rasjonalisering*. Jeg velger altså å kombinere Berger og Luckmans begrep om legitimering (Berger et al., 2000 s.102) og Beckers begrep om rasjonalisering (Becker, 1993 s.38). For mine informanter baserer de seg henholdsvis på å legge et normativt grunnlag for sin praksis, og å

sette egne fakta opp mot ytre stempling. Strategiene jeg trekker ut fra materialet må her forstås som en relasjonell måte å ordne sosialt liv på, og ikke som en sosial kamp mot en hegemonisk makt. I og med at jeg anvender begrepene legitimering og rasjonalisering vil jeg klargjøre det at normer og rasjonalitet, i seg selv ikke er forutsetninger for informantenes strategier. Det vil være problematisk med hensyn til det meningsorienterte perspektivet som favner om denne studien. Strategiene informantene trekker på må i stedet forstås som produkter av et repertoar de innehar i kraft av overlappende og felles hverdagserfaringer, som danner liknende moralske karrierer (Goffman 1990). Her må det også tas høyde for at strategiene anvendes i møte med meg, der informantene muligens inntok en rolle som speakers. Hvordan informantene responderer retorisk på utenforstående må dermed forstås som en del av en meningsproduserende prosess. Summen av gameres respons vil jeg beskrive som gameres arbeid for en *nøytralisering* av stemplingen de responderer mot, og dette arbeidet gjøres til den grad at de som stempler blir outsiders (Becker, 1993).

7.3.2: Legitimering.

Det første jeg vil vise til er hvordan informantene knytter spilling til sitt hverdagsliv gjennom analogier. Følgende hverdagslige betydninger trekker jeg ut av informantenes beskrivelser av spillrommet: kontekst for ønsket praksis basert på en forestilling om rommet; sosialt fellesskap; og kilde til underholdning og utvidet kulturell deltakelse. For å illustrere rommets betydning i deres hverdagsliv trekker informantene gjennomgående på analogier; aktiviteten sidestilles med arbeid – eventuelt seriøs idrettsutøvelse – hvilken som helst sosial kontekst med nære venner, og kilder til underholdning på linje med film og bøker. I samtaler om spillmarkedet blir spill, slik informantene helst vil oppleve dem, snakket om som «kunst for kunstens skyld». Dermed motarbeider de det elitistiske kulturperspektivet på spill, der spilling anses som en uren, passiv og spontan underholdningsform. Ved å anvende analogiene jobber de altså mot forståelsen av spill som en legitim aktivitet – de fremstår som aktive og kompetente brukere av et kulturelt medium. Dette vil jeg beskrive som legitimeringsarbeid.

Før jeg går mer inn på hvordan mine funn kan drøftes i lys av begrepet legitimering, vil jeg gjøre rede for hvordan begrepet legitimering må forstås for å belyse mine informanternes respons. I den sosial-konstruktivistiske forstand, slik Berger og Luckman bruker begrepet, forutsettes det at gamer-gruppen er utkrystallisert som en avgrenset og objektivert institusjon, med felles

sett normer og holdninger. Derav kan institusjonaliserte objektiveringer av første orden gjøres objektivt tilgjengelige og subjektivt sannsynlige utad, gjennom legitimering (Berger et al., 2000). Med dette utgangspunktet anvendes legitimeringsarbeid ofte i studier av tydelig avgrensede institusjoner og organisasjoner (Larsen, 2013). Det kan derimot ikke sies at gamere danner en fast struktur som kan kategoriseres på denne måten – i kraft av den variasjonen jeg finner i mitt utvalg. Berger og Luckmans begrep om institusjonalisering legger således for faste føringer på aktøren (Aakvaag 2008) i min studie.

Jeg har så langt argumentert for at spillrommet er en ordinær sosial kontekst, som konstrueres av hvordan informantene snakker om den, med tilknytning til deres hverdagsliv. Legitimeringsarbeid i denne studien må dermed forstås som en meningsproduserende prosess (Larsen 2013), i kraft av at informantene retter sine beskrivelser av egen hverdagslig praksis til omverdenen. Her kommer det inngående perspektivet på spill som integrert i informantenes liv til sin rett for å belyse informantenes egne holdninger.

Informantene mine tolker utenforstående holdninger dithen at spill anses som en trussel mot tradisjon og legitime former for fritidsysler og sosial interaksjon – de uttrykker en opplevelse av urettferdig behandling når de for eksempel sier at det ikke er alle som har lyst til å spille fotball, og da må det være greit å gjøre noe annet. Behovet for å anvende de retoriske strategiene kan dermed sies å komme av deres uttrykte bevissthet over at de gjør noe som er annerledes, og at de må gjøre seg forstått for utenforstående. Konsensusen jeg finner i bruk av analogier, kan sies å være informantenes anvendelse av et felles repertoar av symboler og situasjonsdefinisjoner (Swidler 1986), som trekkes ut av liknende moralske karrierer.

Når gamer-kulturen, slik gamere kjenner den, trues av sine omgivelser, må dens mest fremtredende elementer forklares og rettferdiggjøres (Larsen, 2013). Denne prosessen har et normativt element – aktiviteten må gjøres gyldig på grunnlag av en argumentasjon av formen: «*hvorfor kan ikke vi gjøre som vi vil når alle andre kan?*». Ved å sidestille spilleaktiviteten med aktiviteter som tradisjonelt anses som normale og ufarlige, plasserer de sin hverdagslige praksis og rolle innenfor en bredest mulig referanseramme. Analogiene blir overførbare lingvistiske objektiveringer av deres erfaring av spill, og de kan dermed overføre sin forståelse av *hvorfor* de bør få gjøre som de gjør til utenforstående på en måte som svarer til «*virkelighetens*» praksiser. Spill blir ikke lenger noe fremmed, eller en virkelighetsflukt, men kan dras ut som en hverdagslig aktivitet og kontekst for sosial samhandling – også for «*de andre*».

Utenforstående kan, for eksempel, kjenne seg igjen i den bredere forståelsen av å se på og spille fotball – noe som er en gjennomgående analogi til både spilleaktiviteten og det å se på e-sport. Denne prosessen ble også gjort i motsatt retning, av én informant, da både avhengighetsbegrepet og virkelighetsfluktassosiasjoner ble brukt i sammenheng med en mer legitim fritidsaktivitet – men da i positiv forstand. Informantenes argumentasjon kan dermed forstås på følgende måte: Hvis spill er virkelighetsflukt, er alt annet som vekker engasjement også en virkelighetsflukt. Dermed må spill være noe ekte, slik det er for dem.

Ved å knytte spilleaktivitetens betydninger til normale praksiser gjør informantene sine egne forståelser tilgjengelig for andre (Berger et al., 2000). Legitimeringsarbeidet kan altså sies å være informantenes uttrykte behov for å oppheve forståelsen spill som noe ikke-virkelig, og analogiene anvendes for å ordne sin hverdagslige rolle og praksis i en meningsfylt helhet i relasjon til andre – legitimering virker integrerende (Berger et al., 2000). Som nevnt opplever mine informanter at de blir misforstått, og ønsker å dele sine erfaringer for å oppnå forståelse. Legitimeringsarbeidet er del av informantenes respons på og forhandling med sine omgivelser, og i forlengelse, et forsøk på å endre dem. Tidvis gir informantene et bilde av spilling som bedre enn det de trekker analogier til – de er for eksempel mer aktive sammen enn de som går på kafé. Dermed snur de grensen mellom seg og andre på hodet – de som stempler blir outsiders. Dette gjøres enda mer tydelig i informantenes respons på ekspertsystemer, ved å trekke på en rasjonalisering av sin aktivitet.

7.3.3: Rasjonalisering

Som jeg viste til tidligere kan omtalen spill får i media, som opprinnelig kommer fra ekspertsystemer, sies å bli definert av mine informanter som en *moral panic*. Som respons på medias reaksjoner refererer informantene til generasjonsskillet, da de ser ekspertsystemene som medlemmer av A-generasjonen; i kraft av dette skillet argumenterer informantene for at de ikke har forståelse nok til å kunne uttale seg. Foreldregenerasjonen har tross alt ikke vært en del av spill på samme måte som de har. Andre nære relasjoner fra A-generasjonen blir også påvirket av misoppfattelsene i offentligheten. Informantenes personlige erfaringer om sin egen og venners ikke-voldelige adferd trekkes her frem som mer legitime vurderinger. Ved å anvende Beckers begrep om rasjonalisering av outsider-gruppens normative logikker, kan informantenes argumentasjon for hvorfor *de* kan gjøre som de gjør belyses.

I tillegg til å trekke på egne erfaringer, og beskrivelser av seg selv som ikke-voldelige, anvender de et historisk perspektiv på nyere underholdning og teknologi. Filmer, musikk og bøker ble også tillagt en viss risiko med hensyn til effekten innholdet kunne ha på individet, tilbake i historien – noe Frederick M. Trashers hypotese (Gelder 2007) eksemplifiserer. I begrepet om moral panic ligger det et tilbakeblikk på «gode gamle dager» da samfunnet var preget av orden og sterke moralske prinsipper. Nye underholdningsformer som spill kan da sies å innebære tap av sosial orden og moral (McRobbie and Thornton, 1995). Mine informanter retter altså et kritisk blikk på den moralske nostalgien A-generasjonen holder fast ved, ved å referere til tidligere kilder til offentlig bekymring – noe som i dag anses som helt normale deler av hverdagslivet. Her trekker de også på de mindre rasjonelle advarslene fra foreldre, for eksempel det at man får firkantete øyne av å se på skjermen for lenge. Informantene ser reaksjonen fra foreldregenerasjonen som hysterisk. Gjennom en latterliggjøring av skepsisen som rettes mot dem, fremstår de stemplede som mer rasjonelle enn de som stempler, og de snur grensedragningen til sin fordel – informantenes personlige erfaringer blir dermed mer troverdige. Dette kommer spesielt godt frem i informantenes respons på ekspertsystemer.

For informantene har sammenhengen mellom spill og vold ingen logikk, med tanke på hvor mange som bruker spill og hvor liten andel spillere som er voldelige, som de kjenner til. Ved å rette en egen statistisk logikk mot ekspertsystemene, kan de latterliggjøre den påståtte sammenhengen. Det må være andre faktorer som ligger bak, og spill blir bare en tilfeldig utløsende faktor for de som allerede har latente voldelige tendenser, ifølge mine informanter. Å gi all skylden til spill bunner dermed i et ensidig og mangelfullt perspektiv, som skaper hysteri – en moral panic. Informantenes holdninger bygger således på en omfattende utvikling av rasjonelle rettferdiggjøringer av sin aktivitet, igjen i så stor grad at de som stempler blir outsiders (Becker 1993).

Informantenes forhold til ekspertsystemene kan belyses av en symbolsk-interaksjonistisk tilnærming til risiko. Sammenhengen mellom spill og vold, slik det presenteres i media, er ingen hemmelighet for informantene. Det er noe de er svært bevisste over i intervjuene, og de viser sterkt engasjement i diskusjon om temaet. De er også i stand til å avvise risiko-vurderingene på grunnlag av egne erfaringer. Symbolsk-interaksjonistisk perspektiv på risiko gir aktøren rom for å utøve refleksivitet i respons til ekspertsystemer og konstruere sin egen risiko-bevissthet. I stedet for at ekspertenes vurderinger setter deres rammer for handling er de i stand til å trekke

på hverdagslige erfaringer i samhandling med andre, og dermed gjøre vurderinger av ekspertenes troverdighet (Lupton, 1999). Mine informanter degraderer ekspertsystemenes legitimitet gjennom latterliggjøring, og de fremstår som mer rasjonelle – spill er ikke noe farlig, men en ordinær del av hverdagslivet.

Ved å trekke på brede referanserammer i symbolske betydninger av aktiviteten, samt et kritisk blikk på ekspertsystemer, gjør informantene et arbeid for å nøytralisere stempelingen som rettes mot dem. Nøytraliseringen gjøres på både et normativ grunnlag: *de bør få gjøre det de gjør*, og et rasjonelt grunnlag: *det er mulig for dem å gjøre som de gjør*. Behovet for å nøytralisere viser i seg selv til en symbolsk grensedragnings mellom seg selv – som er innenfor og unormale, men har forståelse og kunnskap – og de utenforstående som normale, men uten forståelse eller kunnskap nok til å uttale seg om de unormale (Gelder, 2007). Konsensusen jeg finner i mine funn – med hensyn til i opplevelse av stempeling, og legitimerings- og rasjonaliseringsstrategier for å nøytralisere stempelingen – underbygger en definisjon av gamere som subkulturalister. De jobber mot en nøytralisering av grensedragninger, men noe paradoksalt gjør de retorisk arbeid til den grad at de trekker nye symbolske grensedragninger mellom seg og andre – de beholder den autentiske interessen for spill for seg selv. Hva det autentiske i spill og gameridentitet er, kommer jeg tilbake til. Utfra mitt materiale finner jeg at det har nær sammenheng med tid og tidsbruk.

7.3.4: Tidens betydning – spill og hverdagsliv

Avslutningsvis i denne delen vil jeg eksemplifisere hvordan informantene trekker på spilleaktivitetens karakter som del av sitt hverdagsliv i en legitimering og rasjonalisering av tidsbruk. Tidsbruk er svært sentralt i avhengighets- og virkelighetsflukt-diskursen, og er det som refereres til med hensyn til tap av kontroll i bruk av spill (Wiemer-Hastings, 2005). Det viser seg at fokus på tid i spill utenfra har implikasjoner på informantenes selvoppfattelse som gamer. Således underbygges det inngående perspektivet som veien å gå for å kunne svare på problemstillingen. Jeg altså klargjøre hvordan legitimeringen og rasjonaliseringen gjøres med utgangspunkt i tid.

Noe av det jeg merket meg under analysen var hvor sentralt referanser til tid og tidsbruk var i informantenes beskrivelser. Begrepet om tid blir et symbol for spilleaktivitetens kvalitet, samt

forpliktelsen til relasjoner online. Dette eksemplifiseres i informantenes behandling av nykommere eller *noobs* i *WoW*; de ser ned på neste generasjons gamere fordi de ikke har vært gjennom samme prosess som dem, etter at spillet har blitt dummet ned. Ved å referere til karakteren som investering kommer igjen tiden informantene har brukt frem som meningsgivende til de virtuelle objektene karakteren bærer. Tiden i spillet blir et felles symbol for status og delt historie, og har dermed en integrerende virkning mellom gamere i spillrommet (Gotved, 2006).

Tid gir også informantene en referanseramme for å vurdere spillets innhold, som eksemplifiseres i deres uttrykk for at ekte spill tar tid. Tid tillegges her positiv mening. De mest fremtredende elementene i spillrommet får verdi i kraft av tiden som brukes på dem, og tiden som brukes legitimeres av verdien den gir. Det at tid blir et så sentralt symbol for aktiviteten og relasjonene som inngår i den, gjør at informantene anvender tid refleksivt i vurdering av sin identitet som gamer. De er i stand til å gjøre overslag på hvor mange timer de bruker eller har brukt på *WoW*. Overslaget bruker de til å vurdere spilleaktiviteten og sin gameridentitet, som *legitim*. I tilbakeblikk gir de uttrykk for at de brukte for mye tid, men i dag er det flere som ønsker mer tid til å spille – én informant kaller seg for eksempel en tidsbegrenset gamer.

Refleksjoner om tid har altså nær sammenheng med resten av hverdagslivet til informantene, og de må vurdere når de kan ta seg tid til å spille med tanke på andre aktiviteter som må prioriteres – for eksempel skole og trening. Dermed kommer de frem som *rasjonelle* brukere. Det informantene forteller om forpliktelse til møtetider i spillet, gjør at tiden som brukes får negativ mening. Det ligger altså en ambivalens i informantenes referering til tidsbruk i spill. På den ene side er det nettopp tidsbruken som gir spillet mening. På en annen side anerkjenner de at de ikke kan bruke mye tid på det. Tid i spill reguleres med hensyn til informantenes «virkelige» omverden, og disponerer dem med en referanseramme for å være refleksive om seg selv i relasjon til utenforstående, som stempler dem.

Ved å trekke på sitt hverdagsliv og sine erfaringer kommer informantene frem som fornuftige og normale deltakere i et fellesskap. Nøytraliseringsarbeidet tolker jeg som informantens søken etter aksept. De forhandler frem og endrer sosiale og symbolske grenser i sine hverdagslige responser på det de oppfatter som stigmatisering (Lamont and Mizrachi, 2013) De symbolske grensedragningene dette er uttrykk for, tolker jeg som informantenes erfaringer av å bli avvist i møte med andre. Hvordan dette virker inn på en gamers identitet og hverdagsliv, er tema for

neste del. Videre vil informantenes ambivalens til egen praksis gjøres mer rede for. I ambivalensen finner jeg tilpasningsstrategier av deres sosiale identitet (Goffman 1990), som tyder på at stemplingen de opplever ikke er fullstendig nøytralisert – heller ikke av dem selv. Disse funnene kommer frem i kraft av informantenes *selvpresentasjon* i møte med meg.

7.4: Hverdagsliv og gamer-identitet

Når informantenes hverdagsliv skal belyses, må det tas høyde for at det er voksne gamere, der de fleste har sluttet å spille *WoW*, jeg har snakket med. Informantene poengterer allikevel at spill er noe de aldri kommer til å slutte med, og noe de har et nostalgisk forhold til. Til tross for at de snakker om det som en akseptabel voksen-aktivitet, snakker de også om en modningsprosess som har hatt innvirkning på deres forhold til spill i dag. I kraft av å ha blitt voksen har spilletiden blitt redusert, og innlevelse i rollespill og deltakelse i online-community er ikke lenger av interesse. Det å bli voksen settes også i sammenheng med å komme seg ut av et avhengighetsforhold, og noen inntar en rolle som overlevende, eller tidligere offer for spillenes manipulasjonsstrategier – noe som står i motsetning til nostalgien. Selvrepresentasjonene er altså preget av tilbakeblikk, noe som gir en ambivalens i informantenes beskrivelser – de skifter kontinuerlig mellom nostalgi og anger.

Ettersom informantene trakk på disse beskrivelsene i møte med meg, vil jeg anvende Goffmans begrepsapparat, som best tar for seg sosiale prosesser i ansikt-til-ansikt-relasjoner. Informantenes rolleinntakelse som overlevende bygger opp om en dramaturgisk tilnærming. Med dette søker jeg å holde fast ved den epistemologiske antagelsen jeg har lagt til grunn – kunnskapen om gamere produseres i relasjon mellom meg og informantene. Samtidig åpner det dramaturgiske perspektivet for å kunne belyse fenomenet i en bredere sosial kontekst; ifølge Goffman, skapes og bekreftes samfunnet på mikronivå, i ansikt-til-ansikt-relasjoner (Hviid Jacobsen and Kristiansen, 2002). Hvordan informantene presenterer seg selv i møte med meg – innenfor intervjusituasjonen – gir beskrivelser av hvordan de takler stempling. Beskrivelsene vil jeg drøfte med Goffmans teori om stigma, og hans belysning av de tidligere innlagtes møte med hverdagsliv og de normale.

I nøytraliseringsarbeidet informantene gjør, finner jeg også ambivalente beskrivelser. Disse kan sies å være produkt av en rollediskrepans i møte mellom stigmatiserte og ikke-stigmatiserte – altså blandede kontakter (Goffman, 1990). Min rolleutøvelse som forsker med tilhørighet til

spillmiljøet var kanskje ikke tilstrekkelig til å skape en likevekt i relasjonen. Derimot bidrar funnene, som kom frem i kraft av denne relasjonen, til en mer nyansert drøfting av gamere. Informantene responderer ikke bare på omgivelsene, men blir også påvirket av dem. Med dette vil jeg altså drøfte hvordan det informantene oppfatter som stemping har innvirkning på deres faktiske sosiale identitet (Hviid Jacobsen and Kristiansen, 2002). Det innebærer ikke at informantenes omgivelser trekker en definisjon av avvikere over dem. I stedet vil jeg argumentere for at mine informanter bruker og endrer avviksdefinisjonen på egne kreative måter – dermed konstrueres en gamer-identitet. Det vil jeg komme tilbake til avslutningsvis.

7.4.1: Ambivalente beskrivelser

Som beskrevet tidligere konstruerer informantene spillrommet som en ordinær sosial kontekst i måten de snakker om det på. Beskrivelsene viser seg å ha nær sammenheng med deres personlige interesser og omgivelser, og spilleaktiviteten blir en kontekst for meningsfulle handlinger og fellesskap. På en annen side kommer det frem at spillepraksisen, som informantene først trekker ut som engasjerende og sosial, også tillegges negativ mening. Dette eksemplifiseres i skiftet fra arbeidsmoral til avhengighet, og hvordan sekundærrelasjoner som inngår i den målrettede praksisen blir for forpliktende. Når informantene snakker om belønningssystemet i spill, som bidrar til å bygge opp en status, uttrykkes bevisstheten om spillenes manipulative krefter. Det blir således vanskelig å skille spill fra å være engasjerende til å være avhengighetsskapende – også for informantene. Jeg finner også ambivalens til praksisen rollespill og innlevelse, selv om ingen av informantene egentlig driver med det. På en annen side er det nettopp det som er interessant her. Flere av informantene definerer seg selv som rollespillere, men å faktisk praktisere det (i det minste i WoW) anses, av dem selv, som *nerdete*.

Nyere perspektiver på fiksjon og digitale medier jobber mot effekt-perspektivet, ved å fremheve medias rolle i den skapende og uttrykksfulle naturen ved subkulturell deltakelse og identitetsdannelse (Gelder 2006). Dette finner man i Henry Jenkins' perspektiv på fandom innenfor sjangre som anses som utenfor det konforme – typisk nerdesjangre. Aktører bruker altså medier aktivt og konstruerer mye av sin identitet med ressurser fra digitale rom (Jenkins 2013). I min studie er innlevelsen som skjer utenfor spillrommet og fan-produisert informasjon, noe informantene verdsetter og benytter seg av til en viss grad. De leser spillmagasiner på nett,

holder seg oppdatert på nye spill og spillanmeldelser, og finner spillrelaterte Youtube-videoer med humoristisk innhold – de har en egen gamer-humor.

Jeg finner dog at det går en grense for hvor mye de vil engasjere seg i fandom av spill, eller spill-kultur. «Oppskrifter» og hjelpemidler for å gjennomføre oppdragene i spill brukes minst mulig, for å opprettholde den individuelle mestringsfølelsen. Forum, der andre spillrelaterte historier diskuteres, er heller ikke av så stor interesse – det er litt teit. I sammenheng med å bli voksen har informantene blitt passive lesere, og er ikke lenger aktive deltakere i sitt eget «nerdesamfunn». Den deltakende kulturen, som Jenkins (2013) snakker om, begrenser seg, i min studie, til lukkede primærgrupper (Schieffloe, 2003 s.313), og er ikke noe mine informanter gjør høylytt blant andre utenforstående – eventuelt «normale». Av mine funn ser jeg nær sammenheng mellom spilleaktiviteten, utvidet kulturell praksis og hvordan informantene presenterer seg selv utenfor spillrommet – eventuelt hva de ikke vil presentere seg som. Videre vil jeg drøfte hvordan dette kommer frem mer inngående, og hva det er uttrykk for innenfor sosiologiske rammer.

7.4.2: Lojalitetskonflikt

I materialet finner jeg altså en ambivalens til det å være en gamer i relasjon med andre. Ambivalens i informantenes selvpresentasjon vil jeg drøfte ved å anvende Goffmans begrep om sosial identitet, og derav diskrepans mellom tilsynelatende identitet – den sosiale identiteten de tillegges av andre – og faktisk identitet – deres egen utgave av sin sosiale identitet (Goffman, 1990). I lys av nøytraliseringsstrategiene – legitimering og rasjonalisering – uttrykkes informantenes ønske om aksept for at de er «normale». Samtidig uttrykker de en lojalitet overfor den gruppen de egentlig tilhører – de stemplede. Ambivalensen kan dermed sies å uttrykke en lojalitetskonflikt mellom de «normale» og informantenes egen gruppe – de unormale.

«Given that the stigmatized individual in our society acquires identity standards which he applies to himself in spite of failing to conform to them, it is inevitable that he will feel some ambivalence about his own self» (Goffman 1990, s.130).

Den informanten som i størst grad inntok offerrollen som tidligere avhengig, var også del av konsensusen jeg fant i nøytraliseringsstrategiene, noe som tydeliggjør diskrepansen. I ettertid

snakker han også om at han ikke angrer på den tiden han spilte. Både han og andre informanter trekker på positive og nostalgiske beskrivelser av vennskap og sosialt samvær, spesielt på LAN. Under intervjuet var han derimot klar på at han ikke lenger er en gamer. På én side ønsker altså informantene å nøytralisere seg selv og sin gruppe, etter normalens forventninger – de er eller var del av et fellesskap som gjør normale ting. På en annen side bekjenner de sin egen stigma gjennom andres øyne, og inntar en rolle som overleverer av avhengighet. Dermed uttrykkes det en diskrepans mellom den identiteten de ønsker å ha, og identiteten de egentlig har. I lys av disse funnene finner jeg at ambivalensen er en følge av tilpasningsstrategier i møte med normale, for dermed å oppnå orden i sin tilværelse (Bauman, 1991).

“(...) Further the standards he has incorporated from the wider society equip him to be intimately alive to what others see as his failings, inevitably causing him, if only for moments, to agree that he does indeed fall short of what he really ought to be”
(Goffman, 1990 s.18).

7.4.3: Selvrefleksjon og tilpasning

I informantenes eksplisitte definisjoner av hva en gamer er, finner jeg at deres refleksivitet med hensyn til tidsbruk er svært sentral: en gamer er en som bruker tid på spill, gjerne *for* mye tid. Som jeg viste til tidligere, tillegger tiden positiv mening til aktiviteten, og aktivitetens betydning begrunner tidsbruken. Når informantene etterpå vurderer om de selv kan kalle seg en gamer skjer det gjennom en (noen ganger lattermild) bekjennelse om at de har brukt for mye tid på spill, og dermed kan de definere seg som innenfor. Parallelt med innrømmelser av mye tidsbruk i spill gjør de også, gjennom analogiene, et legitimeringsarbeid for at det kan anses som et normalt tidsfordriv. Informantenes refleksivitet når det gjelder tidsbruk, samt legitimeringen av tiden de bruker på spill, tolker jeg som en gjenspeiling av hva de oppfatter at samfunnet anerkjenner som akseptable tidsfordriv. Som nevnt rettes det mye oppmerksomhet til tiden som brukes på spill i avhengighetsdiskusjonen – hovedsakelig med tanke på at spilletiden går foran andre, mer viktige livsområder. Mine informanter, på sin side, påpeker at spill ikke har konsekvenser for andre ansvarsområder og prioriteringer i deres hverdagsliv i dag – de har altså klart seg fint til tross for tidsbruken.

I min studie finner jeg også eksempler på informantenes overslag av antall spilletimer i forhold til andre, mer «kraftige» spillere – de har ikke spilt så mye sammenlignet med andre mer

problematiske tilfeller. I tråd med Goffman er dette en tilpasningsstrategi i møte med normale. De stigmatiserte trekker på holdninger de normale har mot dem, og anvender dem som sammenligningsgrunnlag. Dermed kan man sette seg selv opp mot de som er mer stigmatisert (Goffman 1990). Tid kan dermed sies å ha blitt en del av deres refleksive selvoppfattelse og et mål for gameridentitet. Mine informanter fremstår som mer normale enn andre gamere med en mer problemskapende spilleadferd, og tilpasser således sin gamer-identitet i forhold til «de andre», og i forhold til en oppfattet normal man forventes å følge.

7.4.4: Ekte gamer eller nerd? – Rolledistansering og tilpasning

En annen selvrefleksjon som tilpasningsstrategi finner jeg i det dynamiske gruppeintervjuet, der informantene bruker humoristiske metaforer om tidsbruk og avhengighet; mobilspill som nikotinplaster og ikke ordentlig spill er et godt eksempel. Ved å anvende metaforer og utsagn som «*been there, done that, got the scars*» gir de indirekte beskrivelser av hva en ekte gamer er, hva et ekte spill er, og hva en ekte gamer skal ha gjennomgått – hovedsakelig med referanser til tid. Samtidig ufarliggjøres gamer-karrieren gjennom humor, selv om ingen av informantene fra gruppeintervjuet ga noe uttrykk for å ha hatt en problematisk spilleadferd. Dette kan ses i lys av Goffmans begrep om inntrykksstyring i en gruppe eller team, som samarbeider om å opprettholde en situasjonsdefinisjon eller virkelighetsforståelse overfor andre. De humoristiske selvkarikaturene (Goffman, 1990 s.160) kom ikke frem i individuelle intervju. Det at flere likesinnede var til stede kan ha vært en forutsetning for ironiske selvpresentasjoner. Sammen kan de samarbeide om å ikke tape ansikt, men samtidig gi seg til kjenne som ekte gamere. Dette gjør de ved å anvende «de andres» definisjoner av dem som avvikende. På denne måten omfavner de også sin sosiale identitet som «avhengige» – altså deres identitet slik den oppfattes av andre, men på sin måte.

[...] When attending social affairs among their own, they may feel a special obligation to show that they have not forgotten about the ways of the group or their own place, and so on stage may employ native dialect, gesture and expression in humorous caricature of their identity. (Goffman, 1990 s.160).

Dermed kan man se hvordan informantene trekker på de normales synspunkter på hvem de er, og samtidig håndterer opplevelsen av å bli stigmatisert, på egne og kreative måter.

Nerdebegrepet anvendes på liknende vis i samtaler med informantene. Ordet nerd gir som regel assosiasjoner til en asosial person som er oppslukt i et spesifikt område (Haenfler 2010) – og gjerne noe virkelighetsfjern. Informantene oppfatter begrepet som en fornærmelse fra utenforstående. I samtaler om rollespill og involvering i forum på nett kommer det frem en grensedragning mellom informantene og ekte nerder, for eksempel med referansen til rollespillservere som «nerdebordet». Dette til tross for at de tidvis definerer seg selv både som rollespillere og «gjennomførte nerder». Hva informantene ønsker å identifisere seg med har altså implikasjoner på spillepraksisen – de stadfester at rollespill og innlevelse er for nerder, og dermed praktiserer de det ikke. Her trekker de igjen på identifikasjoner utenfra i en slags balansering av stereotypifiseringen de erfarer å bli utsatt for.

«Nerd» er altså en identifikasjon informantene både omfavner og tar avstand fra, og deres anvendelse av den kan belyses med Goffmans identitetsbegreper og begrep om rolledistanse (Goffman 1990). På én side omfavner de sin sosiale identitet som nerder, i måten de snakker om spillens rolle i deres hverdagsliv; de bruker tid på spill og har et ekte engasjement knyttet til alt rundt spill. På samme tid gir de uttrykk for at de ikke ønsker å identifisere seg med den sosiale stereotypifiseringen av hvem de er, og gjør en rolledistansering. Som det ble vist til tidligere, uttrykker én informant et behov for å identifisere seg som nerd, men på en egen måte – han forsøker å ta over definisjonsmakten over seg selv ved å kalle seg spill-entusiast. Dermed opponerer informanten mot identiteten han er tilskrevet, og gjør et retorisk arbeid for å endre dens symbolske konnotasjoner. Han sier at samfunnet ikke har de samme negative assosiasjonene til ordet spill-entusiast som det har til ordet nerd, og det kan sies å være uttrykk for å trekke ut sin egen selvoppfattelse som normal. Entusiast symboliserer, ifølge informanten, noe som er mer akseptabelt å være. Dette kan også ses i lys av legitimeringsstrategien – de trekker på en bredere, mer normalisert referanseramme som gjør deres subjektive selvoppfattelse objektivt tilgjengelig for andre.

Mine funn som viser til rolledistanseringen fra nerd til spill-entusiast, kan belyses som en sekundær tilpasningsform til stigma – de bevarer sin identitet som fornektende selv – altså klargjøre hva de ikke er (Hviid Jacobsen and Kristiansen, 2002 s.125).. Dette gjør det mulig å kunne ta avstand fra den tilsynelatende sosiale identitet som informantene er tillagt. I tillegg finner jeg at de gjør et retorisk arbeid for å endre den. Mine funn viser altså til at det ikke er snakk om en fullstendig nektelse av informantenes sosiale identitet som nerder og avhengige, men en nektelse av de negative assosiasjonene til det de opplever som sin faktiske sosiale

identitet – altså deres egen utgave av sin sosiale identitet. Videre har denne studien søkt å få innblikk i symbolske markører for informantenes gamer-identitet, som uttrykkes eksplisitt blant andre. Her har jeg rettet fokuset mot konsum og bruk av spillrelaterte objekter. Slike identitetsmarkører (Goffman 1990) er ikke særlig utbredt blant mine informanter, men de jeg finner viser seg å være i tråd med de symbolske grensedragninger og tilpasningsformer jeg så langt har gjort rede for. Fronting av symbolske gamer-markører bygger opp om den kreative identitetskonstruksjonen mine informanter praktiserer i relasjon til sine omgivelser.

7.4.5: Inntrykksstyring i møtet med offentligheten

Et mål for studien var å få innblikk i informantenes identitetsmarkører utad, i form av t-skjorter eller andre gjenstander som har direkte relevans til spill. I møte med mine informanter finner jeg stor variasjon i hva de har på seg – de ser med andre ord ut som «vanlige folk». De gir heller sterkere uttrykk for andre stilarter, og forteller at de ikke bruker spillrelaterte objekter og klesplagg i nevneverdig grad. Noen gode unntak kan jeg allikevel trekke ut av materialet. I disse finner jeg en særegenhet i deres selvpresentasjon utad. Jeg har dermed hentet inspirasjon fra den brede kultursosiologien, for å belyse det jeg finner av symbolske identitetsmarkører i mitt materiale. Jeg vil først argumentere kort for hvilket kulturperspektiv jeg har lagt til grunn i denne delen av analysen.

Tidligere perspektiver på kultur viser til sammenhengen mellom konsum og konstruksjon av autentiske identiteter som kan posisjoneres innenfor bestemte sosiale kategorier, noe Bourdieus kulturperspektiv er et eksempel på (Bourdieu et al., 1995). I min studie blir Bourdieus perspektiv på stil og konsum problematisk å anvende, da hans teori ender med å belyse kulturelle objekter som noe aktører bruker for å uttrykke sin posisjon i det sosiale rom, men egentlig ikke bryr seg om. Alternativt kan man snakke om flytende identiteter i konsumer-samfunnet, og ifølge Bauman kan man velge og vrake i identiteter på markedet (Aakvaag 2008). Det moderne individets identitet blir således flytende og ustabil. Det mangfoldet av muligheter, til å konstruere identitet gjennom stil, som det moderne individ står overfor, utfordrer således ideen om at subkulturer og sosiale posisjoner kan avgrenses på basis av spesielle symbolske uttrykk (Muggleton 2000).

Jeg finner – i tråd med Bauman – det vanskelig å trekke ut en kollektivt uttrykt gamerstil fra mitt møte med informantene. Allikevel finner jeg det hensiktsmessig å vektlegge livsstil og konsum, for å underbygge at spill er integrert i informantenes liv rundt skjermen. Det innebærer en anerkjennelse av at subkulturell identitet er flytende og hverdagslig. Ved å se på situasjoner der symboler, koder og ritualer faktisk spiller seg ut for å skape mening, får man en rik beskrivelse av kultur i sosialt liv, jamfør Jeffrey C. Alexanders kultursosiologi (Larsen 2013). Sosiologien må rette blikket vekk fra forsøk på å dekode kulturelle objekter som noe kryptisk og spesielt, og heller studere hvordan de faktisk brukes i virkelige og hverdagslige situasjoner (Gelder 2006) Dette perspektivet er mer i tråd med hva denne studien søker å belyse – nemlig meningsskapende prosesser i konstruksjonen av en gamer-identitet. Hvordan mine informanter tar i bruk slike symboler vil være tema for denne delen. I mitt materiale finner jeg at bruken av spill-symboler i ritualer og responser i offentlige rom, er hensiktsmessig å beskrive for å kunne si noe om hva det vil si å være en gamer i møte med andre.

Spillrelaterte objekter er noe informantene gjerne ønsker seg, og noe de har fordi det fulgte med spillet, men de gjør ikke en større innsats for å få tak i dem. Den manglende bruken av gamer-symboler blant mine informanter kan også være et forsøk på å distansere seg fra en nerdeidentitet, men det er bare en mulig tolkning. Unntakene finner jeg i informantenes absolutte private sfærer – for eksempel gamer-toalettet. De gamer-symbolene informantene har observert og brukt selv utenfor privatsfæren, er t-skjorten og SMS-varslingen. Begge inneholder referanser som er så sterkt relatert til spillverdenen at ingen andre enn de som har spilt *WoW* forstår hva de forteller – nemlig at de som tar symbolene i bruk må ha spilt *WoW* aktivt på et tidspunkt i livet – og dermed kan de både skjermes seg fra utenforstående og identifisere seg for likesinnede. Her vil jeg anvende Goffmans ritualteori, som kan si noe om hvordan symboler tas i bruk på en måte som signaliserer aktørens oppfatning av situasjoner de befinner seg i, og lar dem fronte sin identitet deretter – noe mine informanter gjør ved å bruke disse «skjulte» symbolene.

For Goffman er de trivielle, flyktige situasjonene der samhandling foregår mellom fremmede også ritualer. Det er også i disse jeg finner en kjerne i spillrommets integrasjon i informantenes hverdagsliv og identitet. Ut i fra mine funn kan T-skjorten og SMS-lyden ses som meningsgivende symboler, i deres *demeanor* i rituell praksis. Ved å anvende dem presenterer de en meningsfull front, der deres rolle identifiseres overfor andre (Guneriusen 1999). T-skjorten har et motiv som tydelig signaliserer at personen som har den på spiller, eller har spilt,

World of Warcraft. Det samme gjelder SMS-lyden. Det særegne i denne sammenheng, er at de kun identifiseres av likesinnede. En må ha spilt *WoW* for å kjenne dem igjen. Dermed virker symbolene integrerende for fremmede gamere. I og med at informantenes identitet samtidig forblir skjult for andre «normale», som ikke har de samme referanserammer som dem selv, trekker informantene også en symbolsk grensdragning mellom seg og andre – symbolbruken virker disintegrerende og skjermende.

«Rituelle praksiser kan for eksempel virke integrerende på en avgrenset gruppe og disintegrerende på et større fellesskap, og de kan være eksplisitt konfliktgenererende. Det Goffman legger særlig vekt på, er ritualenes betydning som felles symbolske koder, og deres betydning for å skape en sosial identitet og et sosialt selv hos aktørene»
(Guneriusen, 1999 s.154).

Symboler som har direkte sammenheng med spillet, virker altså skjermende og samtidig identifiserende. Når andre likesinnede gjenkjenner symbolet, på basis av en liknende moralsk karriere, fungerer symbolene som kommunikasjonsmedium (Guneriusen 1999). I eksempelet med SMS-lyden ble gjenkjennelsen en positiv og morsom opplevelse av å ha samme gruppetilhørighet. T-skjorten ble derimot mer utpreget som en måte å takle stigma på. Hvis noen skulle gjenkjenne den på gaten, kan bæreren av fronten forsvare sin identitet på grunnlag av at de er «de samme», og selvet opprettholder sin integritet. Det kan sies at symbolene, eller identitetsmarkørene, er virksomme i dialektikken mellom unngåelsesritual og presentasjonsritual (Hviid Jacobsen and Kristiansen, 2002). Det vil si at de fungerer som en avstandstagende skjerming av informantenes sosiale identitet overfor «normale», samtidig som de virker som en tilkjennelse til andre «ensomme» gamere i den større offentligheten – symbolbruken er således en skjult symbolsk grensdragning mellom gamere og «normale». Dermed opprettholder informantene både sin egen og andres ærbødighet i hverdagslivets samhandlingsorden (Goffman, 1969).

8: Avslutning: Mitt bilde av en gamer.

I lys av debatten om spilling kommer det frem et behov for mer forståelse av hva spilling er – spesielt med tanke på online-rollespill, eller MMORPG-er, som har blitt svært utbredt de siste årene. Der noen forskere søker å finne årsakssammenhenger mellom spilling og sykelig eller unormal adferd, jobber andre innenfor spill-feltet med å nyansere, eventuelt oppheve effekt-perspektivet. Innledningsvis viste jeg til en argumentasjon for at spilling er noe annet enn avhengighet og virkelighetsflukt for dem som faktisk spiller – det er noe mer. Hva spilleaktiviteten og spill-kultur er, blir imidlertid vanskelig å få klare svar på (Shaw 2010). Min studie er relevant i så måte, da den tar for seg hva spilleaktiviteten er for hverdagsgameren.

For å besvare problemstillingen har jeg trukket ut noen dimensjoner jeg anser som sentrale i et gamer-liv: *Spilleaktiviteten, spill i hverdagsliv og responser på omgivelser*. Gjennom analysen av mine funn, relatert til disse dimensjonene, ser jeg konturene av hva det vil si å være en gamer. Spillerne jeg har tatt utgangspunkt i snakker om spill som en normal del av deres liv, og noe de har et nostalgisk forhold til fra barndommen av. Spill-interessen strekker seg ut i deres privatsfære og hverdagsliv, i kraft av sosiale relasjoner og symbolske markører. På en annen side finner jeg uttrykk for anger og skam i spillernes tilbakeblikk på tiden de har brukt på spill, og gamer-identiteten er ikke noe de fronter så eksplisitt at det blir synlig for andre. Jeg har argumentert for at det er en diskrepans mellom gameres tilsynelatende identitet og faktiske identitet (Goffman, 1990), og at ambivalensen som kommer frem er produkt av en lojalitetskonflikt mellom gameres selvoppfattelse som både normale og annerledes.

Denne studien har tatt utgangspunkt i spilleaktiviteten med et betinget perspektiv i bakhånd (Nettleton et al., 2005). Jeg har argumentert for at informantenes beskrivelser av spill konstruerer et «sted» for meningsfull praksis og samhold, på linje med ordinære og ikke-virtuelle sosial kontekster. Informantene trekker på denne forståelsen av spill selv i sin legitimering og rasjonalisering av deres spille-aktivitet. Disse retoriske strategiene mener jeg uttrykker et behov for å nøytralisere erfart stemping fra deres omgivelser. I og med at spillingen likestilles med «normale» fritidsaktiviteter, fra informantenes side, er heller ikke spilling farlig, sykelig eller mindre virkelig. Legitimeringen og rasjonaliseringen utgjør informantenes

nøytraliseringsarbeid mot forståelse og integrasjon i det normale; og nøytraliseringsarbeidet gjøres i så stor grad at de trekker egne symbolske grenser mellom seg og andre.

Ved å se på gamere i en større sosial kontekst, med deres responser utad som empirisk grunnlag, finner jeg det fruktbart å ta stilling til om de kan ses som en subkultur. Her finner jeg at begrepet subkulturalister er mer fruktbart, da gamere ikke kan avgrenses som en homogen gruppe – adskilt fra samfunnet – men de trekker på subkulturelle retorikker i sine responser og selvpresentasjoner. De tar altså del i en meningsproduserende prosess mellom sin egen «gruppetilhørighet» og sine omgivelser. Gamer-identiteten konstrueres således i en større sosial sammenheng.

I informantenes selvrefleksjon blir tid og tidsbruk sentralt. Referanser til tidsbruk blir brukt ironisk, og i sammenheng med avhengighet – ekte spill skal ta tid, og avhengighet av mobilspill er bare tull – bare ekte gamere forstår hva spilling egentlig handler om. Her trekker informantene på selvironi og humoristiske metaforer til andre avhengighetskapende substanser, for eksempel nikotin. Avhengighet, målt i tidsbruk, har altså blitt en normal for dem, og en måte å identifisere seg som ekte gamer på – dette til tross for at de ikke nødvendigvis har erfart faktisk avhengighet. Å slutte å spille handler mer om endringer i personlige preferanser – ikke en avvenningsprosess. Min studie kan således være et bidrag til videre studier av problemskapende bruk. Man skal altså trø varsomt før man kaller gamere spilleavhengige.

Jeg finner at informantene ikke bare trekker på «de andres» oppfattelser av dem i sine selvrefleksjoner, men gjør også et arbeid for endre sin sosiale identitet, og dermed ivareta uttrykke sin faktiske identitet overfor utenforstående. De retoriske virkemidlene, rolledistanseringen, og rituelle praksiser som gamere gjør i møte med andre bidrar til å opprettholde en autentisk gamer-identitet som noe litt annerledes, noe ingen andre kan forstå hva innebærer, men samtidig noe normalt. Det autentiske i en gamer-identitet, med egne referanserammer, er noe gamere anvender i møte med offentligheten. Ved å fronte symboler med direkte relevans til spill, er de i stand til å identifisere hverandre og samtidig være skjult for et uvitende publikum (Goffman, 1969).

Denne studiens hensikt har vært å legge til grunn et betinget perspektiv på spill og spillere, der online-liv ses som integrert med offline-liv. I måten gamere trekker på referanser fra spillrommet i møte med sine offline-omgivelser, og hvordan de trekker på sitt offline-liv i spilleaktiviteten, vil jeg si at dette har vært en fruktbar tilnærming. Det har også dannet et grunnlag for å kunne studere gamere som delaktig i større sosiale prosesser. Her finner jeg at de tar del i en stemplingsprosess, som ikke drar en avviksidentitet over hodet deres; derimot produseres og fremforhandles det mening som danner konturene av hva det vil si å være en gamer. Denne studien kan dermed være et bidrag til den økte kulturelle kunnskapen Espen Aarseth etterlyser (Bryne, 2006). Med andre ord konstrueres en gameridentitet i en dialektisk prosess mellom gameren og dens sosiale omgivelser, og mellom online- og offline-liv. Det er nettopp dette jeg ser som det sentrale bidraget fra denne masteroppgaven.

Litteraturliste

- AAKVAAG, G. C. 2008. *Moderne sosiologisk teori*, Oslo, Abstrakt forl.
- AARSETH, E. 1997. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Md., Johns Hopkins University Press.
- AARSETH, E. 2001. *Computer Game Studies, Year One*. 1. [Accessed Juli 2001].
- AASE, T. H. & FOSSÅSKARET, E. 2007. *Skapte virkeligheter: kvalitativt orientert metode*, Oslo, Universitetsforl.
- ANDERSON, B. 1983. *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*, London, Verso.
- BAINBRIDGE, W. S. 2010. *The warcraft civilization: social science in a virtual world*, Cambridge, Mass., MIT Press.
- BAUMAN, Z. 1991. *Modernity and ambivalence*, Ithaca, N.Y., Cornell University Press.
- BAUMAN, Z. 2001. *Community: seeking safety in an insecure world*, Cambridge, Polity.
- BECKER, H. S. 1993. *Outsiders: studies in the sociology of deviance*, New York, Free Press.
- BERGER, P. L., WIİK, F. & LUCKMANN, T. 2000. *Den samfunnsskapte virkelighet*, Bergen, Fagbokforl.
- BOURDIEU, P., ØSTERBERG, D., PRIEUR, A. & BARTH, T. 1995. *Distinksjonen: en sosiologisk kritikk av dømmekraften*, Oslo, Pax.
- BRYNE, S. 2006. *Hva er spilleavhengighet? - "Avhengighet" er et sterkt problematisk begrep, sier spillforsker Espen Aarseth*. [Online]. <http://www.dagbladet.no/kultur/2006/07/07/470892.html>. [Accessed 7.juli kl.11.18 2006].
- BUSCH, T. 2013. *Akademisk skriving for bachelor- og masterstudenter*, Bergen, Fagbokforl.
- CASTRONOVA, E. 2005. *Synthetic worlds: the business and culture of online games*, Chicago, University of Chicago Press.
- CONSALVO, M. 2003. It's No Videogame: News Commentary and the Second Gulf War. School of Telecommunications, Ohio University.
- CONSALVO, M. 2009. There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4, 408-417.
- EGENFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J. H. & TOSCA, S. P. 2013. *Understanding video games: the essential introduction*, New York, Routledge.
- FISKE, J. 2010. *Understanding popular culture*, London, Routledge.
- FLORENCE CHEE, M. V. O. R. S. 2006. Online Gaming and the Interactional Self: Identity Interplay in Situated Practice. In: J. PATRICK WILLIAMS, S. Q. H. O. W. K. W. (ed.) *Gaming as Culture*. USA: McFarland & Company, Inc, Publishers.
- FRØNES, I. 2001. *Handling, kultur og mening*, Bergen, Fagbokforl.
- GEE, J. P. 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*, New York, Palgrave Macmillan.
- GELDER, K. 2007. *Subcultures: cultural histories and social practice*, London, Routledge.
- GJESVIK, K. 2008. "WoW er som heroin" - Skremselspropaganda om nettbaserte rollespill. [Online]. <http://www.dagbladet.no/kultur/2008/02/26/528029.html>. [Accessed 26.februar 2008].
- GOFFMAN, E. 1969. *The presentation of self in everyday life*, London, Penguin.
- GOFFMAN, E. 1990. *Stigma: notes on the management of spoiled identity*, London, Penguin Books.
- GOODE, E. & BEN-YEHUDA, N. 2009. *Moral panics: the social construction of deviance*, Chichester, U.K., Wiley-Blackwell.

- GOTVED, S. 2006. Time and Space in Cyber Social Reality. *New Media and Society*, 8, 467-486.
- GRØNLI, K. S. 2006. *Spillfigur kan endre din personlighet* [Online].
<http://www.forskning.no/artikler/2006/mars/1141313820.18>.
- GUNERIUSSEN, W. 1999. *Aktør, handling og struktur: grunnlagsproblemer i samfunnsvitenskapene*, [Oslo], Tano Aschehoug.
- HAENFLER, R. 2010. *Goths, gamers, and grrrls : deviance and youth subcultures*, New York, NY [etc.], Oxford University Press.
- HAGEN, R. 2006. *Nyliberalismen og samfunnsvitenskapene: refleksjonsteorier for det moderne samfunnet*, Oslo, Universitetsforl.
- HAYTHORNTHWAITE, C. A. & WELLMAN, B. 2002. *The Internet in everyday life*, Oxford, Blackwell.
- HODKINSON, P. 2002. *Goth: identity, style and subculture*, Oxford, Berg.
- HORKHEIMER, M., ADORNO, T. W., HAMMER, E. & TORJUSSEN, L. P. S. 2011. *Opplysningens dialektikk: filosofiske fragmenter*, Oslo, Bokklubben.
- HVIID JACOBSEN, M. & KRISTIANSEN, S. 2002. *Erving Goffman: sosiologien om det elementære livs sociale former*, København, Reitzel.
- JENKINS, H. 2006. *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York, New York University Press.
- JENKINS, H. 2013. *Textual poachers: television fans and participatory culture*, New York, Routledge.
- JOAS, H. & KNÖBL, W. 2009. *Social theory: twenty introductory lectures*, Cambridge, Cambridge University Press.
- JÄRVINEN, M. & MIK-MEYER, N. 2005. *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv: interview, observationer og dokumenter*, København, Reitzel.
- JØRGENSEN, K. 2008a. <http://www.dagbladet.no/kultur/2008/01/18/524237.html>. [Accessed 18.januar kl.15.03 2008].
- JØRGENSEN, K. 2008b. Researching Players to Understand the Game. *IT University of Copenhagen*.
- KAARE, B. H. 2004. Ungdom som lever med PC. NOVA - Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring
- LAMONT, M. & MIZRACHI, N. 2013. *Responses to stigmatization in comparative perspective*, London, Routledge.
- LARSEN, H. 2013. *Den nye kultursosiologien: kultur som perspektiv og forskningsobjekt*, Oslo, Universitetsforl.
- LATOURET, B. 1998. *Artefaktens återkomst: ett møte mellom organisationsteori och tingenes sociologi*, [Stockholm], Nerenius & Santérus förlag.
- LÉVY, P. 2001. *Cyberculture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- LUPTON, D. 1999. *Risk*, London, Routledge.
- MCCARTHUR, J. A. 2009. Digital Subculture: A Geek Meaning of Style. *Journal of Communication Inquiry*, 33, 58-70.
- MCGONIGAL, J. 2011. *The Reality is Broken- Why Games Make Us Better and How They Can Change The World*, London, The Penguin Press.
- MCCROBBIE, A. & THORNTON, S. L. 1995. Rethinking 'Moral Panic' for Multi-Mediated Social Worlds. *The British Journal of Sociology*, 46, 559-574.
- MUGGLETON, D. 2000. *Inside subculture: the postmodern meaning of style*, Oxford, Berg.
- NEPHEW, M. 2006. Playing with Identity: Unconscious Desire and Role-Playing Games. In: J. PATRICK WILLIAMS, S. Q. H. O. W. K. W. (ed.) *Gaming as Culture - Essays on*

- Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- NETTLETON, S., BURROWS, R. & O'MALLEY, L. 2005. The mundane realities of the everyday lay use of the internet for health, and their consequences for media convergence. *Sociology of Health & Illness*, 27, 972-992.
- PARSLER, E. M.-S. O. J. 2008. Role-play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft. In: RETTBERG, H. G. C. O. J. W. (ed.) *Digital Culture, Play, and Identity*. Massachusetts Institute of Technology
- RADLEY, A. & BILLIG, M. 1996. Accounts of health and illness: Dilemmas and representations. *Sociology of Health & Illness*, 18, 220-240.
- REPSTAD, P. 1998. *Mellom nærhet og distanse: kvalitative metoder i samfunnsfag*, Oslo, Universitetsforl.
- RETTBERG, S. 2008. Corporate Ideology in World of Warcraft. In: RETTBERG, H. G. C. O. J. W. (ed.) *Digital Culture, Play, and Identity*. Massachusetts Institute of Technology.
- RYEN, A. 2002. *Det kvalitative intervjuet: fra vitenskapsteori til feltarbeid*, Bergen, Fagbokforl.
- SCHIEFLOE, P. M. 2003. *Mennesker og samfunn: innføring i sosiologisk forståelse*, Bergen, Fagbokforl.
- SEALE, C. 1999. *The quality of qualitative research*, London, Sage.
- SHAW, A. 2010. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5, 403-424.
- SHAW, A. 2012. Rethinking Game Studies: A case study approach to video game play and identification. *Critical Studies in Media Communication*, 30, 347-361.
- SKOG, B. 2008. Fra World of Warcraft til Youtube - Bruk av dataspill og nettsamfunn blant deltakere på The Gathering 19.-23.mars 2008. NTNU.
- ST.MELD.14 2007-2008. Dataspill. In: KIRKEDEPARTEMENTET, K.-O. (ed.).
- STETINA, B. U., KOTHGASSNER, O. D., LEHENBAUER, M. & KRYSPIN-EXNER, I. 2011. Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 473-479.
- SWIDLER, A. 1986. Culture in Action: Symbols and Strategies. *American Sociological Review*, 51, 273-286.
- TAYLOR, T. L. 2006. *Play between worlds: exploring online game culture*, Cambridge, Mass., MIT Press.
- THAGAARD, T. 2009. *Systematikk og innlevelse: en innføring i kvalitativ metode*, Bergen, Fagbokforl.
- TIMMERMANS, S. & BERG, M. 2003. The practice of medical technology. *Sociology of Health & Illness*, 25, 97-114.
- TJORA, A. H., SANDAUNET, A.-G. & UNDERLAND, G. 2010. *Digitale pasienter*, Oslo, Gyldendal akademisk.
- TRONSTAD, R. 2008. Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance In: RETTBERG, H. G. C. O. J. W. (ed.) *Digital Culture, Play, and Identity*. Massachusetts Institute of Technology.
- URBANDICTIONARY.COM. 2006. *Urban Dictionary* [Online].
<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=World%20of%20Warcrack>.
 [Accessed 5.april 2006].
- WELLMAN, B. & HAYTHORNTHWAITE, C. 2008. *The Internet in Everyday Life*, Wiley.

- WIEMER-HASTINGS, B. D. N. O. P. 2005. Addiction to the Internet and Online gaming. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR*, 8, 110-113.
- WILLIAMS, J. P. 2006. Consumption and Authenticity in the Collectible Strategy Games Subculture *In*: J. PATRICK WILLIAMS, S. Q. H. O. W. K. W. (ed.) *Gaming as Culture*. USA: McFarland & Company, Inc, Publishers.
- WOLD, T. 2011. Men jeg har da aldri drept noen. *Psykologisk Tidsskrift* 2, 22-27.
- YEE, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR*, 9, 772-775.

Vedlegg 1

Forespørsel om å delta på intervju i forbindelse med masteroppgave.

Hei. Jeg studerer sosiologi ved Universitetet i Tromsø og er nå i gang med min avsluttende masteroppgave. Temaet jeg har valgt å skrive om er rollespill på nett. Målet er å få økt forståelse for interesse for spill og hva det innebærer å drive med rollespill. Dataspill og rollespill på nett er et omdiskutert tema, og mitt ønske er å få innblikk i spillernes perspektiv på spill som fritidsaktivitet. For å gjennomføre prosjektet ønsker jeg å intervju 10-15 personer over 18 år som spiller World of Warcraft. Spørsmålene vil dreie seg om spilleaktivitet, sosialt nettverk, erfaringer og egne holdninger i tilknytning til spill.

Under intervjuet vil jeg bruke båndopptaker og ta notater. Intervjuet vil ta omtrent 45 minutter til en time, og vi bestemmer oss for tid og sted sammen. Det er frivillig å være med i studien og du kan når som helst trekke deg, selv etter intervjuet. Hvis du velger å trekke deg trenger du ikke å begrunne dette nærmere. Opplysningene om deg vil behandles konfidensielt. I den ferdige oppgaven vil opplysninger om deg bli anonymisert og ingen enkeltpersoner skal kunne gjenkjennes i den ferdige oppgaven. Opptak fra intervjuet og personopplysninger vil bli slettet når oppgaven er ferdig.

Har du noen spørsmål eller ønsker å delta i prosjektet kan du ta kontakt med meg på tlf: **93040268** eller på e-post: **ohe010@post.uit.no**. Du kan også kontakte min veileder, Anne Grete Sandaunet på tlf: **77644209** eller på e-post: **anne-grete.sandaunet@uit.no**.

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste (NSD).

Med vennlig hilsen

Oda Julie Hembre

Vedlegg 2

Intervjuguide

- **Biografiske data**

1. Spillernarrativ

- Når begynte du å spille PC-spill/TV-spill/WOW? Når vil du si at din interesse for spill begynte?
- Hvorfor begynte du/hvordan “oppdaget” du det?
- Spiller du andre spill?

2. Nettverk

- Kjenner du flere som spiller?
- Spiller dere sammen? Deltar du på dataparty/LAN?
- Kan du beskrive hva som skjer på et dataparty?
- Har dere andre felles interesser enn spill? Hvilke?

3. Motivasjon og opplevelse

- Hvorfor spiller du?
- Hva betyr spill for deg?
- Vil du si at dataspill er en stor del av livet ditt/din livsstil?
- Hva får du ut av å spille?
- Kan du si noe om hvorfor/på hvilken måte?

4. Spilleaktivitet

- Hvor ofte spiller du?
- Hva får du ut av den tiden du bruker på spill?
- På hvilken måte/hvorfor?
- Føler du at du kan ta deg tid til å spille?
- Hvorfor/hvorfor ikke?

5. Holdninger utenfra

- Hvordan vil du beskrive andres forhold til din spilleaktivitet?
- Hvordan forholder du deg til andres reaksjoner/holdninger?
- Hva synes du om massemedienes fremstilling av dataspill? Hva mener du?

6. Interesser/fritidsaktiviteter?

- Har du andre interesser som har sammenheng med spill?
- Hvordan oppleves de eventuelle forskjellene mellom andre fritidsaktiviteter og spilling?

7. Spillkultur og identitet

- Hva mener du inngår i interessen for spill?
- Hva er en typisk “gamer” ifølge deg?
- Passer du inn i din definisjon?

8. Utdyping

- Hvordan vil du beskrive ditt forhold til spill?
- Kan du fortelle mer om din interesse for spill?

Vedlegg 3

Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS
NORWEGIAN SOCIAL SCIENCE DATA SERVICES



Harald Hårfagre gate 20
N-5007 Bergen
Norway
Tel: +47 55 58 21 17
Fax: +47 55 58 96 50
nsd@nsd.uib.no
www.nsd.uib.no
Org nr: 985 321 884

Anne-Grete Sandaunet
Institutt for sosiologi, statsvitenskap og samfunnsplanlegging
Universitetet i Tromsø
9037 TROMSØ

Vår dato: 22.08.2013

vår ref: 2013/373A

Deres dato:

Deres ref:

TILBAKEMELDING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 13.08.2013. Meldingen gjelder prosjektet:

2013 *Data- og rollespill som kultur- Identitet og gruppetilhørighet gjennom spill og lek.*
Behandlingsansvarlig *Universitetet i Tromsø, ved institusjonens øverste leder*
Daglig ansvarlig *Anne-Grete Sandaunet*
Student *Oda Julie Hembre*

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

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

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

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

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 01.06.2014, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Vennlig hilsen


Vigdis Namtvedt Kvalheim


Juni Skjold Lexau

Juni Skjold Lexau tlf: 55 58 36 01

Vedlegg: Prosjektvurdering

Kopi: Oda Julie Hembre, Tryms veg 6, 9019 TROMSØ

Avdelingskontorer / District Offices

OSLO: NSD, Universitetet i Oslo, Postboks 1055 Blindern, 0316 Oslo. Tel: +47 22 85 52 11. nsd@iuh.no
TRONDHEIM: NSD, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, 7491 Trondheim. Tel: +47 73 59 19 07. nsd@ntnu.no
TROMSØ: NSD, SVS, Universitetet i Tromsø, 9037 Tromsø. Tel: +47 77 64 43 36. nsdtruo@svs.uib.no