

World of Warcraft

En analyse av online sosialitet og kroppslige praksiser

Katina Ulven



Masteroppgave i Sosialantropologi ved Sosialantropologisk
institutt

UNIVERSITETET I OSLO

10. Juni 2009

Sammendrag

Dette er en oppgave som omhandler hvordan sosiale relasjoner konstitueres i cyberspace, med hovedfokus på kroppsliggjorte handlinger og språklige uttrykk. Feltarbeidet er utført i onlinespillet World of Warcraft, et spill som går under betegnelsen *massive multiplayer online roleplaying games* (MMORPG). Gjennom deltagende observasjon der jeg blant annet har sloss mot drager og andre monstre, og side ved side sammen med et titalls "avatarer", har jeg fått innblikk i en maskulin kultur som verdsetter fellesskapsfølelse, humor, vennlighet, vennskap, konkurranse og lojalitet.

Informantene mine er de som omtales som "hardcore gamere", fordi de anvender mesteparten av sin fritid i World of Warcrafts verden, enkelte opptil 70 timer i uken. Men fremfor å vektlegge spillavhengighet, som disse spillerne så ensidig blir fremstilt gjennom i media, så handler denne oppgaven om hvordan disse mennene skaper fellesskapsfølelser på tvers av nasjonaliteter og store geografiske avstander. Hele oppgaven bør derfor leses som en iboende kritikk til de som hevder "virtuelle verdener" er et isolerende fenomen. Oppgaven stiller også spørsmål om hvorvidt det kan sies at menneskene nå står foran en "farlig" teknologisk utvikling som går ut over våre sosiale liv. Er vi virkelig blitt et produkt av en teknologisk determinisme?

Førord

Først og fremst vil jeg takke alle de fantastiske menneskene jeg har møtt i World of Warcraft. Takk for at dere tok så godt i mot meg og at dere sjenerøst delte tanker og erfaringer med meg. Jeg vil også takke min veileder Gro Ween i dette prosjektet, du har vært uvurderlig. Tusen takk for at du guidet meg gjennom jungelen av ulik litteratur. Dette prosjektet hadde ikke gått uten din støtte, kritikk, oppmuntrende ord og faglige tyngde.

Tusen takk til min kjære Terje som aldri har klaget over sene kvelder, og for din uvurderlige støtte. Jeg vil også takke Jonas, som bare med sitt varme smil og gode barnelatter har utgjort den beste medisin i stressende perioder.

Videre vil jeg takke medstudenten Inger Lise Saltvig for mange morsomme samtaler og tolkninger relatert til World of Warcraft. Vi sees snart i Azeroth. Takk også til medstudentene i fjerde etasje for deres samvær og diskusjoner.

Takk til pappa, Yke og Tone for korrekturlesning. Videre vil jeg takke mamma, Per og pappa fordi dere nektet å la meg slutte videregående skole da jeg var skolelei. Uten dere ville jeg aldri klart å levere en masteroppgave. Tusen takk også til mine fantastiske venner som hele veien har kommet med oppmuntrende ord. Jeg gleder meg virkelig til og sosialiseres med dere igjen.

Til sist men ikke minst, vil jeg takke min bror Stian, som til tider var minst like engasjert i oppgaven som meg. Uten dine synspunkter, korreksjoner, engasjement og oppmuntring hadde ikke denne oppgaven vært ferdig til normert tid. Denne oppgaven er til deg.

Innhold

Sammendrag.....	3
Forord.....	5
Innhold.....	6
2. INNLEDNING	9
2.1 OPPGAVENS OPPBYGGING.....	11
2.2 RAIDET.....	12
2.3 HVORDAN SPILLES WOW?	13
2.4 KLASSE	16
2.5 SPILLET ER I GANG.....	17
2.6 GUILD	19
2.7 HISTORISK OM VIRTUELLE VERDENER OG WOW	19
2.8 BEGRENSNINGER	22
3. METODE OG ANALYTISKE TILNÆRMINGER.....	24
3.1 ANALYTISKE TILNÆRMINGER TIL FELTET	24
3.2 DEFINERING AV FELTET	25
3.3 KYBORGEN.....	28
3.4 NETTVERK	29
3.5 TILGANG TIL FELTET OG MIN ROLLE	30
3.6 VIKTIGSTE KILDER TIL DATA	32
3.7 ETISKE VURDERINGER	34
4. CYBER SOSIALITET	35
4.1 INNLEDNING	35
4.2 NY TEKNOLOGI- GAMLE DEBATTER	35

4.3	RHIZOME.....	38
4.4	VENNSKAP	42
4.5	HVA ER EN VENN?	44
4.6	KLASSIFISERING AV VENNER I WOW	45
4.7	ER ET GUILD EN VENNELISTE?	45
4.8	FREDAGSPILSEN MED NYTT INNHOLD.....	49
4.9	GAVEN	50
4.10	KJÆRLIGHETEN.....	53
4.11	AVSLUTNING.....	55
5.	KYBORGENS KJØNN	57
5.1	INNLEDNING.....	57
5.2	HISTORISK TILBAKEBLIKK	58
5.3	WOW HETERONORMATIVT?.....	60
5.4	ARBEIDSDELING	65
5.5	WOW FEMINISTISK?	67
5.6	AVATARER	70
5.7	Å GI AVATARENE NAVN.....	71
5.8	KVINNELIG ANTROPOLOG BLANT “TESTOSTERON”	74
5.9	SPRÅKBRUK	76
5.10	FIRE KJØNNSKOMBINASJONER.....	78
5.11	GENDERSWAPPING	82
5.12	WENDY.....	89
5.13	TAKTIKK ELLER LEK?	93
5.14	KVINNER OG MORALITET	96

5.15	AVSLUTNING.....	98
6.	HARDCORE RAIDERE	99
6.1	“DEEP PLAY”	100
6.2	STREVERNE, UTFORSKERE, DE SOSIALE OG MORDERE	101
6.3	HARDCORE OG CASUAL GAMERE.....	102
6.4	TEKNISKE FERDIGHETER	104
6.5	REKRUTTERING TIL SLUTTSPILLET	107
6.6	”KAN DU HJELPE MEG MED Å KJØPE EN KINESER?”	109
6.7	RAIDET.....	111
6.8	BELØNNING.....	114
6.9	AVSLUTNING.....	116
7.	KONKLUSJON	118
	Kildeliste.....	122
	Ordlister.....	131

2. Innledning

I løpet av nittitallet kom internett for fullt. Menneskene kunne kommunisere med hverandre på ulike tekstbaserte forumer og mot slutten av nittitallet oppsto det nye verdener menneskene kunne ta del i der de kan sosialisere og skape narrativer med andre. Jeg sikter til verdenene som gjør at menneskene kan tre inn i gjerne heroiske og episke fortellinger der man beveger seg gjennom et landskap på dataskjermen. Disse omtales som virtuelle verdener og kan defineres som "places of human culture realized by computer programs through the internet" (Boellstorff 2008:17).

World of Warcraft er en slik verden, og går under betegnelsen *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) og er rollespillutgaven av *Warcraft* serien av det amerikanske selskapet Blizzard. Det vil si at det er en type rollespill til datamaskiner der tusenvis av mennesker kan koble seg til en server og spille sammen i en 3D-representasjon av *Warcraft* universet. Her kommuniserer de primært gjennom en spillkarakter, en avatar. Spillet har over 11.5 millioner aktive spillere og besitter en markedsandel på omkring 62 prosent av verdens MMORPG hvilket gjør spillet til tidenes største online rollespill. World of Warcraft (normalt forkortet til WoW) er et kamplett spill i en fantasysetting der man spiller en krigner eller en magiker. Men det er ikke bare et dataspill. Gjennom dataskjermen kan vi her tre inn i et samfunn som er bebodd av mennesker som besitter et annet språk, en annen kultur og andre normer enn hva vi kjenner fra offline verden. Dette indikerer at virtuelle verdener er som "godteposer" sett i lys av antropologiens beskjefte med det eksotiske og fremmede.

Det slående med World of Warcraft i forhold til noen andre spill er hvordan spillet er publisert i de kommersielle mediene slik at alle "vet hva det er" og gjerne har noe å si om spillet. Dette har selvfølgelig vært kjempemoro for en masterstudent som skal studere denne verden ettersom "alle" gjerne vil komme med bidrag og tips til hva som egner seg som forskningsmateriale. Tipsene handler stort sett om spillavhengighet og isoleringen de som spiller setter seg i, som er et tema mediene vektlegger når de skriver om WoW. Jeg har spilt WoW siden spillet kom til Europa i februar 2005 og jeg mener dette er et alvorlig tema, men også et tema som er blåst ut av proporsjoner. Min tekst er derfor en annen fortelling enn den om mennesker

som flykter inn i virtuelle verdener fordi de mangler noe i den virkelige verden, eller om avhengighet. Dette er heller en fortelling om de "moderne" menneskene og hvordan de konstituerer relasjoner i cyberspace, dette imaginære rommet som eksisterer mellom datamaskinene (Bell 2007:1).

Selv om WoWs verden kommer med en mytisk bagasje fra Tolkiens *Ringenes Herre* (Tolkien 2003), kan spillere tre inn i en potensiell anarkistisk verden der det er mulig å bryte moralske normer og regler som eksisterer i offline verden. Og som jeg skal vise i teksten er innbyggerne opptatt av å overskride konvensjonelle normer fra den virkelige verden, samtidig som de er raske til å irttesette andre når moraler brytes.

Nettopp sosialiteten og hvordan virtuelle verdener åpner nye rom for måter å samhandle på vil være det gjennomgående temaet i denne teksten. Jeg skal vise hvordan spillet bidrar til å opprettholde eksisterende relasjoner fra den virkelige verden, samtidig som det kan argumenteres for at virtuelle verdener er mer fleksible og flytende slik at de skaper rom for overskridelser og utfordringer når det gjelder sosialitetsformer, normer og moraler. Internett, sammen med ny teknologi og grafiske designere, har gjort at menneskene for første gang kan tre inn i andre verdener og potensielt skape nye identiteter. Ved å koble seg til et tastatur og tre inn i dataskjermen der en tredimensjonell verden befinner seg, oppstår det nye nettverk der mennesker med ulik bakgrunn som alder, kjønn, nasjonalitet, etnisitet og status samhandler. Ny teknologi skaper altså nye mennesker og muligens også nye sosialiteter og identiteter. Min problemstilling vil derfor være: *Hva karakteriserer konstitueringen av sosiale relasjoner i World of Warcraft?*

Dette er en vid problemstilling og jeg har ingen intensjon om å "kartlegge" alle sosiale omgangsformer som eksisterer i World of Warcraft. Det er et lite realistisk gjennomførbart prosjekt på masternivå. Målet er heller å undersøke de sosiale relasjonene blant spillere som anvender mer tid enn gjennomsnittet i denne virtuelle verdenen.

Men før jeg starter ønsker jeg å posisjonere meg. Jeg anser nemlig internett som det fremste symbolet for potensiell frihet fordi den har bidratt til tale og informasjonsfrihet over store deler av verden. Men en slik frihet må ikke forstås som

”nett liberalisme”, et begrep fra teorier rundt fri markedsideologi, fordi slike diskurser kamouflerer hvordan frihet alltid er normativ og konstruert. Det handler derfor om ”normativ frihet”. Begrepet normativ frihet fanger opp paradokset ved at ingen forestillinger om frihet er absolutt, men har en normativ strukturell form og sosial orden (Miller & Slater 2000:16). Nettopp dette gjør virtuelle verdener så spennende i en antropologisk kontekst. Vi har potensielt å gjøre med nye frie virtuelle verdener, men som bosettes av virkelige mennesker med deres kulturelle normer og moraler. Antropologien er derfor godt egnet til å belyse cyberkulturen.

2.1 Oppgavens Oppbygging

I innledningen vil jeg presentere feltet World of Warcraft og gi en beskrivelse av hva WoW er og hva spillerne vektlegger som spillets mål. Dette utgjør en lengre beskrivelse av feltet, noe jeg anser som vesentlig ettersom Azeroth trolig er et ukjent terreng for de fleste lesere. Etter dette vil jeg beskrive det historiske perspektivet bak spillet og mekanismene bak som gjør at menneskene i dag kan leve det sosiale livet i en virtuell verden. Kapittel to vil ta for seg analytiske tilnærminger til feltet og metode.

Den etnografiske delen har tre hoveddeler. Den første omhandler konstitueringen av sosiale relasjoner online. Det andre omhandler avataren. Den tredje hoveddelen omhandler spillere jeg har valgt å kalle hardcore raidere. I første hoveddel har jeg valgt å anvende antropologiske, historiske og filosofiske tilnærminger til konstitueringen av sosiale relasjoner. I dette kapittelet er jeg opptatt av å vise til forholdet mellom online og offline for å vise hvordan de er integrert i hverandre, og jeg skal vise hvordan denne sosialiteten utspiller seg i spillet. I den første hoveddelen skal jeg vise hvordan det i vår moderne globale verden stadig produseres og reproduseres lokaliteter, enten som en videreføring av sosialitet fra offline verden eller der nye sosiale former oppstår. Denne argumentasjonen støtter seg på begrepet rhizome fra filosofene Gilles Deleuze og Felix Guattari (2004), Donna Haraways kyborg (1991b) og Mauss (1995) sine teorier om gaveutvekslinger. I den andre hoveddelen, kapittel fire, vil jeg diskutere mer inngående figuren man styrer gjennom en virtuell verden, altså avataren, den

viktigste enheten i en virtuell verden. Som i kapittelet om sosialitet vil jeg også her vektlegge performativitetens teorier for å vise fleksibiliteten i avataren. Jeg vil i dette kapittelet følge Judith Butler (2006) ved at jeg velger å se kjønn som regelmessige performative praksiser. Den siste hoveddelen omhandler hardcore raidere, spillere som anvender vesentlig mer tid enn gjennomsnitt i Azeroth. Her vil jeg samle trådene fra de to foregående kapitlene ved å illustrere hvordan spillet akkumuleres i et intenst sosialt og kjønnset maskulint spill. Dette siste aspektet vil ses i lys av Geertz teori om Deep Play (1973) der jeg analyserer raidet.

2.2 Raidet

25 avatarer stormer gjennom den mørke fuktige grotten mot den ildsprutende dragen. Den sterkeste av oss, krigeren, roper til helbrederen at han må kaste et beskyttelsesskjold over han før han løper mot dragen mens han løfter sverdet over hodet klar til å angripe. Jeg løper mot dragen for å bistå krigeren i kampen mens jeg forvandler meg til en panter som er klar til å sette klørne i udyret. På min venstre side har jeg samboeren og broren min som desperat forsøker å holde flammende demoner unna oss som skal drepe dragen ved at de kaster magiske spells som fryser dem fast til bakken. Bak meg står tynnkledde magikere med tryllestavene klare for å helbrede de sårede i kampen. Blikket mitt streifer mot venstre hvor jeg ser samboeren min i nærkamp med en uhyggelig demonisk skikkelse som blåser et flammehav mot min kjære som faller død på bakken. Jeg tar løpefart og flyr gjennom luften slik at jeg kommer snikende bak demonen som drepte han og avslutter hans værende på Azeroths jord. Samtidig er broren min blitt forhekset og løper skremt rundt mens livet hans er i ferd med å svinne ut. Jeg forsøker å fjerne forhekselsen med lysets magi før jeg finner frem bandasje mine og starter desperat å plastre sammen lillebroren min.

Dette utgjør en beskrivelse av hvordan spillet kan ta form når avataren er på høyeste nivå. Før spilleren når dette nivået ligger det månedsvis, kanskje også årevis med spilling bak, der man avanserer karakteren sin. Nedenfor vil jeg skissere denne verden og beskrive mer inngående hvordan spilleren begynner spillet.

2.3 Hvordan spilles WoW?

Spillfiguren styrer en gjennom WoWs verden som heter Azeroth som består av tre kontinenter; Kalimdor, Eastern Kingdom og Northrend, samt planeten Outland som nåes ved hjelp av en portal i Azeroth. Hvert kontinent er igjen inndelt i land. Landene er inndelt i nivåsoner som betyr hvis spilleren er på nivå 10 så vil monstrene i landet rundt han være på tilsvarende nivå. Etter hvert som spilleren avanserer der nivå 80 er det høyeste, vil også monstrene i landene man kommer til være på et høyere nivå. For å reise rundt i denne verdenen går spilleren først til fots før han etter hvert som han avanserer i nivå kan kjøpe ridedyr, kalt mount. Spilleren kan også reise rundt på kontinentene ved å ta båt, luftbåt (zeppelin) eller ved å fly på et fantasidyr.



På kartet er det tegnet inn tårn og hus for de store byene. Her finner spilleren fasiliteter som varierer fra by til by, men der de største hovedstedene har bank hvor de kan deponere gjenstander, auksjonshall hvor de kan selge og kjøpe varer, samt trenere for å trene nye evner i klasse og yrker.



Tidsaspektet i WoW er som tiden i den virkelige verden, den er sirkulær og følger vår klokke-regning, slik at hvis man logger seg inn på dagen er det også dagslys i Azeroth. Men årstidene i de ulike landene er uforanderlig og konstant. Markene i landet Winterspring forblir snøkledd året rundt og tundraen i The Barrens forblir tørt og støvete, kun avbrutt av nedbør i form av regn og snø.

Når jeg lager en karakter må jeg først velge realm eller server. Hver server er en nøyaktig lik kopi av spillverden, men det finnes fire kategorier servere som legger føring på hvordan spillet spilles:

Pvp: Player versus player indikerer at man har lov å angripe andre spillere fra motsatt fraksjon, der man velger om man vil spille allianse eller horde. Her kan medlemmer av de to fraksjonene drepe hverandre nesten når som helst og hvor som helst. Men man er allikevel interaktiv med spillet og gjør ulike oppdrag.

PvE: Player versus environment indikerer at man ikke kan drepe spillere av motsatt fraksjon (utenom kamparenaer designet for kamp mellom horde og allianse).

Fokuset ligger på å gjøre oppdrag og drepe monstre.

Rollespill: finnes som en variant på både Pvp og PvE servere. Her befinner de dedikerte rollespillerne seg og en viktig regel er at det ikke er lov å referere til den virkelige verden.

Neste valg består i å velge fraksjon, enten Allianse eller Horde. Denne distinksjonen er sterkt inspirert av Tolkiens bok *Ringenes Herre* (Tolkien 2003), der Allianse karakterene¹ sammenfaller med de gode i Ringenes herre, og Horde karakterene med de onde². Valg av hvilken fraksjon man tilhører legger også føring på hvordan spillet oppleves og før man når et nivå der de spiller i samme land, starter man i områder som er horde- eller allianse- kontrollert. I WoW er hordekontrollerte land ofte treløse åpne sletter og mørke vulkanske naturlandskap, mens alliansekontrollerte områder er skogkledd med idyllisk natur som gjenspeiler dyrelivet i Nord Amerika. Det er vanskelig å unngå å tenke på skillet i *Ringenes*

¹ Allianse kan velge å være: nattalv, dverg, menneske, gnom, draenei. Dette omtales som rase i WoW, men beskriver mer arter.

² Horde kan velge blant: blodalv, levende død, ork, tauren(kufolk) og troll

Herre mellom mørke Mordor med sine krigsorker og hvordan alliansen i Ringenes herre står sammen for å forsvare det idylliske Midtgard.

Men i World of Warcraft er historien mer kompleks ettersom Blizzard har utviklet spillet i kraft av Warcraft serien. I den narrative historiske tidslinjen blir man kjent med hvordan hordesiden går til angrep på planeten Azeroth, som er bebodd av skapninger fra alliansesiden. Hordene blir deretter tildelt en historie fra Blizzards skribenter som forklarer Hordenes barbari med at de er forhekset av en demonisk korrupsjon som gjør dem til voldelige krigshissere. Den nye historien forteller historien om hvordan Hordene finner tilbake til sin opprinnelige shamanistiske, naturelskende "siviliserte" kultur. Den nye fienden er den demoniske *Burning Legion*, en fiende som truer med å så kaos i hele universet, som begge fraksjonene må sloss mot, mens de to fraksjonene lever side om side under en skjør våpenhvile. Det er derfor ikke riktig å hevde at Horde er de onde og Allianse de gode slik flere mastersoppgaver sier (Hellevik 2007, Skatvedt 2008). Spillere på de to ulike fraksjonene vil mest sannsynlig anse den motsatte fraksjonen som "de onde". De ulike fraksjonene kan ikke kommunisere med hverandre i spillet utenom pek/emoter hvilket er kommandoer spilleren utfører ved å skrive /hello. Da vil karakteren vinke og si hei til motspilleren. Men fraksjonene kan ikke snakke med hverandre i spillet. Blizzard har lagt opp til at det ikke er meningen de kan kommunisere. Hvis jeg skriver "hello" i tekstboksen i spillet blir ordet transformert slik at det vil komme opp som eksempelvis "gada" på skjermbildet til spilleren som kontrollerer avataren fra den andre fraksjonen.

2.4 Klasse

Det som legger mest føring på spillopplevelsen er hvilken klasse man velger å spille. Totalt kan man velge mellom 10 klasser med ulike egenskaper³. Noen er gode i nærkamp mens andre klasser er best på avstand, gjerne ved bruk av magi slik Warlocken kan. Klassene kategoriseres ut ifra hvilken oppgave de har i spillet.

³ Klassene er: Death Knight, Druid, Hunter, Mage, Paladin, Priest, Rogue (snikmorder), Shaman, Warlock og Warrior (krigeren)

For eksempel er en *tank* en kategori som brukes i gruppesamarbeid med andre spillere. Tanken er som regel en kriger som har som oppgave å hindre store fiender i å slå på for eksempel magikere som har lite helse og dermed tåler lite skade. Det er livslinjen som avgjør hvor mye helse en karakter har. Krigere har en lang livslinje. For eksempel har en kriger på nivå 80 en livslinje på 40 000 helsepoeng. Mens en magiker på nivå 80 har en livslinje på rundt 19 000 helsepoeng. En magiker egner seg derfor dårlig i nærkamp fordi et stort monster kan slå så hardt og gi skade som kan utgjøre tap av 20 000 helsepoeng, noe som ville medført at magikeren umiddelbart døde. En annen kategori er helbredende klasser som fokuserer på å helbrede og holde medspillere i live når de samarbeider. Foruten en tank og helbredere trenger en gruppe en kategori spillere som heter DPS som betyr "damage per second". Dette indikerer at de er spesialister i å gi masse skade på monstre. Enkelte DPS'ere går i nærkamp, som for eksempel snikmorderen, og noen fra større avstander som jegere, som skyter med bue, samt magikere som står på avstand og kaster magiske spells mot monstre og fiender. Enkelte klasser er såkalte hybrid-klasser som indikerer at de har muligheten til å spesialisere seg på flere av kategoriene over, som klassen druid. Den kan imitere en tank, helbreder, snikmorder eller en magiker.

2.5 Spillet er i gang

Karakteren begynner på nivå 1 og hensikten er å avansere til nivå 80⁴. En karakter beveger seg ved at personen bak tastaturet som regel anvender tastene A, S, D og W med venstre hånd. Når man holder tasten W inne vil karakteren gå fremover, A går til venstre, D til høyre osv. Dette er så innkorporert blant drevne spillere at tastene ofte er slitt bort eller det er merker nederst på venstre side av tastaturet etter der hånden hviler seg. Enkelte spillere bruker musen for å bevege karakteren eller piltastene på tastaturet, men ifølge de som har spilt en stund er dette mindre

⁴ Utgangspunktet var nivå 60 høyeste, men i ettertid har det kommet to utvidelsespakker; *the Burning Crusade* 2007 og *Wrath of the Lightking* 2008, der man kunne avansere karakteren ytterligere 10 nivå på hver utvidelsespakke samt at det dukket opp nye kontinenter å spille på

effektivt og disse spillerne blir ofte kalt "klikkere". Jeg ble fortalt at de som spiller med tastene A, S, D og W ofte kan se på en annen karakter dersom den spilles med piltaster og mus. Spesielt gjaldt dette dersom karakterene besitter identiske klær og i en duell der resultatet burde være jevnt. Dersom den ene gjør det mye dårligere er han mest sannsynligvis en "klikker".

En ser derfor at de som styrer en karakter anvender kroppen på ulike måter som er observerbart i den virtuelle verden. Teknikkene ligger så godt innskrevet i kroppen at man utfører de ofte ubevisst, et aspekt Mauss kaller habitus (Mauss 1973).

Kroppsliggjorte teknikker læres inn i kroppen over lengre tid gjennom observasjon og øvelse. Ettersom kroppsliggjorte teknikker varierer mellom kjønn, alder og kan klassifiseres etter effektivitet innad i et samfunn (Mauss 1973) kan man spørre om kroppsliggjorte teknikker ved bruk av datamaskinen vitner om kjønnsforskjeller. Det kan for eksempel tenkes at den konkrete kroppsliggjorte vanen som å anvende piltaster og mus, kan anses som en jentevane. Dessverre har jeg ikke nok data til å uttale meg her. Men det kan nevnes at jeg som kvinne bruker piltastene og musen for å navigere meg i en virtuell verden. Jeg har forsøkt å bruke venstrehånden til å navigere meg med tastene A, S, D og W, men det synes som dette er en "umulig" teknikk å lære.

Som sagt er spillets mål at karakteren avanserer fra nivå 1 til 80 som er dagens høyeste nivå. Under denne fasen utfører man oppdrag der man skal drepe monstre, finne skatter og lokalisere områder i spillet. Dette gir erfaringspoeng som gjør at man avanserer i nivå. Det er også i denne fasen spillerne kan bygge nettverk man får nytte av senere i spillet. Dette skjer ved at man spiller i lette monstersoner og trener sammen på å samarbeide og utvikler ferdigheter. En monstersoner er en "lukket sone" der en gruppe ikke vil møte på andre spillere. Det er kun gruppen mot monstre som befinner seg i denne sonen (kalles dungeon i WoW). Disse monstrene er vanskeligere enn de utenfor sonen, og kalles "eliter". Her lærer spilleren å samarbeide med andre spillere og de danner en gruppe på bakgrunn av at de må komplimentere hverandre. En gruppe består som regel av en tank, en helbreder og ulike klasser av de som primært har som oppgave å gi masse skader på et monster. Gruppen møtes som regel gjennom en tekstkanal som heter "*LFG: looking for group*" der de leter etter spillere som passer kriteriene til en sammensatt

gruppe. Ofte dannes det grupper gjennom *guildet*, der man spør om noen vil være med i en spesifikk monstersonesone.

2.6 Guild

I fase to, som er når spilleren når høyeste nivå, deler spillgruppen seg. Noen velger å konsentrere seg om å optimalisere karakteren i pvp, altså å gå i kamparenaer for å slåss mot den andre fraksjonen, andre vil fokusere på monstersoner. Man kan også kombinere begge deler, men for å utvikle en spillkarakter pleier de fleste å vektlegge den ene. Majoriteten velger å bli medlem av et guild som er en gruppe som hjelper hverandre gjennom spillet. Guildnavnet står under avatarens navn ved at det henger over hodet til avataren, slik at alle spillere kan se dette. Guildene kan variere i hvordan de er strukturert og hva deres formål og målsettinger er. Williams mfl. beskriver hvordan det i WoW er 4 ulike typer guild. Det er "sosiale guild", "PvP guild", "rollespillguild" og "sluttspillguild" (Williams 2006). Kort fortalt er sosiale guild ofte små og består av venner og familie i den virkelige verden og som ønsker å spille sammen (jeg kaller dette venneguild). Pvp guild er guild bestående av spillere som ønsker å bruke mye tid på kamparenaer og rollespillguild tillater medlemmene å late som om de "virkelig" er karakteren de spiller. Det er forventet at de er "in character" (Williams 2006:245) Sluttspillguild er de mål- og utviklingsorienterte som ønsker å befinne seg i sluttspillet monstersonesone. Mine data er i all hovedsak fra sluttspillguild og noe fra venneguild. Det er vanlig at spillere først er medlem av et venneguild. Senere ønsker flere spillere å gjøre karakteren bedre og de søker medlemskap hos et sluttspillguild. Dette kalles sluttspillfasen og gruppen er sammensatt av 25 avatarer som samarbeider i en monstersonesone. Det siste etnografiske kapittelet skal omhandle nettopp denne delen av spillet, der jeg analyserer jakten på det beste utstyret gjennom raidet.

2.7 Historisk om virtuelle verdener og WoW

Det som er nevnt ovenfor utgjør rammen rundt spillet, men WoW er så mye mer enn et dataspill; det er også en ny verden der mennesker sosialiserer seg og skaper nye kulturer med nye normer og regler, samt viderefører andre fra den virkelige verden.

Dette gjør WoW til en virtuell verden, det vil si et online interaktivt system der mange mennesker deltar i utviklingen av en interaktiv narrativ (Meadows 2008:34, min oversettelse).

Det finnes ulike virtuelle sjangre der man i all hovedsak kan si det eksisterer to hovedkategorier. En er den der kjernen i spillet er sosial interaksjon som den virtuelle verden *Second Life*, den andre hovedkategorien er orientert rundt spillinteraksjon hvor WoW befinner seg. Men for å spille spillet må man sosialiseres i en spillkultur. Man kan si kjernen bak spillet er interaksjon med spillet der man skal få det beste utstyret (gearet) til karakteren eller drepe mest mulig motspillere, men det er det sosiale som er interessant for antropologien å ta tak i. Og som jeg skal vise gjennom oppgaven; det er det sosiale i virtuelle spillorienterte verdener som gjør at spillerne begynner å spille og velger å bli der.

Men kan det sies at mennesker først lever i virtuelle verdener nå som teknologien tillater det? Og hvilken ny teknologi er virtuelle verdener? Et utgangspunkt er å gå tilbake til Platons huleallegori, der vår virkelige verden kun er en skygge av en perfekt verden. I denne settingen er vår verden, den vi fysisk lever i den virtuelle (Boellstorff 2008). Og hva med noveller, bøker og eventyr? Her kan tankene gå inn i en fortelling og man kan plassere seg selv inn i fortellingen og forestille seg hvordan man er et annet sted. Men på den andre siden kan jeg ikke be med meg en venn inn i fortellingen, jeg kan heller ikke bistå i en heltmodig redningsaksjon slik *The Neverending Story* (Ende 1985) forteller.

Antropologen Boellstorff mener telefonen utgjør den første virtuelle verden i kontekst av elektronisk massemedia og kommunikasjonsteknologi:

”Cyberplace is the”place” where a telephone conversation appears to occur. Not inside your actual phone, the plastic device on your desk. Not inside the other persons phone in some other city. The place between the phones (Boellstorff 2008:36).

Men all ny kommunikasjonsteknologi kan ikke kalles virtuelle verdener. Miller og Slater viser foreksempel hvordan det å holde menneskelig kontakt over internett ikke er noe ”virtuelt”, men en sosial forankring som er en del av og som er blitt integrert i vår fysiske verdens hverdag (Miller og Slater 2000).

Dersom man mer konkret ser på World of Warcraft kan man spore dens historiske røtter først og fremst fra boken *Ringenes Herre* (Tolkien 2003) som har vært en stor inspirasjonskilde til spillet og lagt føring på fantasiverden med alver, dverger, drager, orker og troll. Bordspillet *Dungeons & Dragons* fra 1974 er også en forløper. Dette er et spill som kun eksisterer i tankene til deltagerne, der de sitter rundt et bord og slår terninger mens en game master forteller deltagerne hvilke landskap de befinner seg i og hvilken utfordring de står foran. De må finne løsninger sammen for å komme videre i den fiktive verden som finner sted inne i hodene til spillerne. I slike rollespill er fokuset på en karakter der man skal utvikle denne figuren og nettopp denne ideen er overført til digitale rollespill.

Overgangen fra brett rollespill ble videreført til pc i 1979 da MUD1 kom. MUD er et nettverksbasert spill og ble programmert av Roy Trubshaw og Richard Bartle. Historien leses ikke lenger høyt opp for spillerne, men kommer som tekst på skjermen. MUDs var alle tekstbaserte virtuelle verdener uten grafikk. Det eneste visuelle foregikk i spillerens hode der spillerne handlet i forhold til det som kom opp på skjermen og bruker karakterens egenskaper til å komme seg videre. Spillerne koblet seg opp mot et nettverk av PC'er og spilte sammen med andre personer der de kommuniserte ved hjelp av tekst og utførte kommandoer som "gå nord" og "plukk opp sverdet". Historiene er kamporienterte som i *Dungeon & Dragons*, der målet er å overvinne andre karakterer eller datastyrte karakterer i kamp (Taylor 2006, Boellstorff 2008, Hellevik 2007:). Man kan trygt si MUD var forløperen til det moderne MMORPG. De bygger på de samme prinsippene, selv om MUD utelukkende er tekstbasert, mens MMORPG i tillegg benytter lyd og bilde for å skape virtuelle verdener. Det som gjorde det mulig å gå fra MUDs til MMORPG var da internett gjorde sitt inntog i begynnelsen av 90-tallet. Online kommunikasjon ga opphav til formater der flere personer kunne være interaktive samtidig. Sammen med spillutviklere og grafiske designere ga dette opphav til de nye moderne virtuelle verdenene; et online interaktivt system der mange mennesker deltar i utviklingen av en interaktiv narrativ.

Et aspekt ved virtuelle verdener er at menneskene kan bevege seg mellom mange verdener. Og det er ikke uvanlig at en person tilbringer tid i flere virtuelle verdener. Det har vært mange de siste 15 årene: *SIMS*, *Everquest* og *Starwars Galaxy* er alle

store populære verdener. De er verdener som fikk mye oppmerksomhet da de kom og ble fort befolket, men det var før Azeroths verden gikk online og majoriteten flyttet inn dit.

Azeroth er derfor en stor verden befolket av millionvis av avatarer. Benedict Andersons (1996) ide om det forestilte fellesskapet når han forklarer opplevelsen av et nasjonalistisk fellesskap hos menneskene, kan belyse det forestilte fellesskapet i WoW. Ideen har utspring i tankene om media og hvordan menneskene ved å lese om andre mennesker, hendelser og steder danner et felles "forestilt" grunnlag for fellesskap. Dette til tross for at man aldri møter resten av fellesskapet fordi ingen kan bli kjent med alle (Anderson 1996). En slik tilnærming kommer til syne i WoW blant annet gjennom historier om andre avatarer, steder i WoW og hendelser som finner sted. En legendarisk avatar er Leroy Jenkins som i startfasen av WoW løp inn i et rom i en monstersonne sammen med guildet. Han fikk alle monstrene på seg og var årsaken til at hele gruppen døde. Historien sier det ble ropt ut på ventrilo⁵: "Leeeeeroy! Your stupid son of a bitch". Etter dette ble navnet hans et begrep i WoW; å "ta en Leroy". Selv Blizzard har tatt dette i betraktning og laget et oppdrag i spillet, og hvis spilleren klarer det kan han ta ordet Jenkins som etternavn.

2.8 Begrensninger

Det finnes en rekke online rollespill der millioner avatarer lever sine liv, enkelte samfunn forsvinner fort, nye oppstår og enkelte består over tid. Jeg kunne valgt å se nærmere på andre MMORPG, men har valgt å kun forske på WoW, da dette er det onlinespillet per i dag som har flest brukere. Det ville blitt for tidskrevende å se på andre spill når en utfører deltagende observasjon innenfor en kort tidsramme. Et annet perspektiv er at jeg har spilt i fire år og derfor besitter tekniske og språklige kunnskaper som kreves for å studere spillerne som befinner seg i sluttspillfasen.

⁵ Ventrilo er voicechat, og er et dataprogram som gjør at mange mennesker kan snakke samtidig gjennom internett, ved at de anvender hodetelefon og mikrofon koblet til datamaskinen. For videre lesning av oppgaven bør det merkes at man ikke kan snakke med alle datafigurer man møter i Azeroths verden gjennom ventrilo. Som hovedregel benyttes dette i guildet. En mann har "kjøpt" plass på ventrilolinja og han kan dele ut passord til de han ønsker å dele denne linjen med. Som hovedregel er dette begrenset til guildet, samt venner. Det må også påpekes at ikke alle snakker selv om de logger seg på ventrilo. Dette kan skyldes at de ikke vil røpe sitt offline kjønn, noen stammer og enkelte føler de snakker for "dårlig" engelsk.

I tillegg er virtuelle verdener under stadige program-oppdateringer. Ukentlig skjer det forandringer i WoW, til en students frustrasjon. Flere ganger har jeg opplevd å skrive ned empirien i oppgaven, bare for å finne at Blizzard har "endret empirien" min uken etter, ved at empirien ikke lenger stemmer med den nye oppdateringen.

En bør stille spørsmål ved objektiviteten i deltagende observasjon. Man kan ikke fullt ut delta og samtidig observere fullt på samme tid, og i dette paradokset etnografen forsøker å gjøre så godt man kan. Boellstorff (2008) skiver at en vanlig taktikk i forskning på virtuelle verdener er å skrive om det sensasjonelle og det unike. Jeg har forsøkt å unngå dette, men det er ikke alltid like lett å vite hva som utgjør det sensasjonelle eller det dagligdagse når man trer inn i en virtuell verden, der det potensielt ikke ligger noen begrensninger på hvordan avatarene velger å fremstille seg selv. Vitenskapsteoretikeren Donna Haraway fremhever at objektivitet har lenge nok henspeilet til "de umerkede posisjonene til Mann og Hvit" (Haraway 1995:50), og til "gudeknepet"- å se alt ingenstedsfra men selv ikke bli sett. Et knep som springer ut i fra praksisene essensialisering, naturalisering og universalisering (Asdal 1995:35). Hun argumenterer for en ny objektivitet som kroppsliggjør synet igjen. En slik objektiv kunnskap velger å se studieobjektene som lokaliteter og aktører som besitter en unik handlekraft. Min oppgave er derfor ingen kroppssløs vitenskapelig objektivitet, men den er en delviskheter og partiskhet. Det er ingen universalitet, men situert og kulturelt produsert (Haraway 1995). Kort fortalt kan en si at budskapet om hva som utgjør kunnskap og sannhet er avhengig av ståsted; situert kunnskap (Haraway 1995). I lys av dette må min tekst leses ut i fra hvordan WoW fortøner seg sett fra kvinnelige øyne som gjennom flere år har tilegnet seg en bredde innenfor feltet.

3. Metode og Analytiske tilnærminger

3.1 Analytiske tilnærminger til feltet

Utfordringen i mitt feltarbeid var hvordan man kan se på samhandling mellom mennesker når de jeg studerer ikke står ansikt til ansikt med hverandre eller meg. Hvordan kan jeg si at jeg har utført feltarbeid der det essensielle for antropologen er å se på hva menneskene faktisk gjør og ikke bare hva de sier de gjør, når feltet mitt har vært *massive multiplayer online roleplaying games* (MMORPG)? For å tilnærme meg denne problemstillingen har jeg blant annet anvendt metodiske tilnærminger fra Appadurai (1996), samt Ferguson og Gupta (1997). Grensene for feltsteder er i noe grad produsert av antropologen selv, og feltarbeidet trenger ikke begrenses til et sted, men kan være *multisited* (Ferguson & Gupta 1997). Jeg har fulgt mine informanter over flere felt på internett. Hovedsakelig har jeg vært i spillet World of Warcraft og gjort deltagende observasjon, der jeg har vært medlem av flere guild. Disse spillerne har jeg fulgt videre på ulike forumer på internett, hvilket indikerer hvordan internett ikke kan anses som et sted, men består av ulike lokaliteter. Dette samsvarer også med Appadurais tilnærming i artikkelen *The production of locality* (1996) som omhandler globaliseringen. Artikkelen handler om hvordan mennesker holder kontakten på tross av store geografiske avstander. Appadurai stiller derfor spørsmålet om hva lokalitet kan bety når steder for menneskelig samhandling ikke lenger alltid er sammenfallende. For å tilnærme seg slike "problemer" vil han kutte forbindelsen mellom lokalitet og sted ved at han ser lokalitet som relasjonelt og kontekstuel framfor noe som har å gjøre med rom eller skala. Lokalitet er derfor ikke et sted, men en fornemmelse av sosial nærhet og samtidighet, samt at det er teknologisk mulighet for interaktivitet (Appadurai 1996). Ved å anvende denne tilnærmingen til hva som utgjør lokalitet, at det er et relasjonelt aspekt ved sosialt liv vil det være mulig å legge stedsfokuset til side og heller bevege seg med informantene eller fenomenet man studerer (Frøystad 2003: 41).

3.2 Definerings av feltet

Et vanskelig spørsmål for mitt feltarbeid er hvor det befinner seg og hvor det starter og ender. Er det når jeg logger inn i Azeroth? Eller hva med tekstene som er skrevet på guildenes hjemmeside? Muligens befant jeg meg i feltet da jeg også hadde kjøretimer til førerkortet, ettersom kjørelæreren min var en dedikert WoW-spiller og vi hadde timevis med samtaler om spillet. Det kan synes som det er uklare grenser for hvor feltet begynner og slutter, og man kan trygt hevde dette er et multilokalt feltarbeid som kan "belyse et tema gjennom feltarbeid på flere steder (Frøystad 2003:41). Uansett vil et godt utgangspunkt for å tilnærme seg dette spørsmålet være å se på den teoretiske diskusjonen om hvilke begreper som er best egnet til å fange opp skillet mellom "online" og "offline", begreper Miller og Slater anvender (2000).

Meadows anvender begrepene *in-world* og *real world* (Meadows 2008) og Boellstorff bruker begrepene *virtual*, *inworld* og *actual world* (Boellstorff 2008) for å navngi den virtuelle verden avatarene lever i og den fysiske verdenen vi som mennesker lever i. Til tross for ulikhetene i begrepsbruk og betydningen de legger i begrepene varierer, er de alle enig at de to verdenene er integrert, det finnes ikke klare grenser. Etnografiske studier viser hvor lite fruktbart det er å tenke på den fysiske verden som mer virkelig og den virtuelle verden som mindre ekte. Studiene viser tydelig at det "som skjer" i virtuelle verdener er like ekte og meningsfullt for innbyggerne (Boellstorff 2008, Meadows 2008, Miller & Slater 2000, Taylor 2006). Det essensielle som "skjer" i virtuelle verdener er konstituering av sosiale relasjoner, hvilket ikke er så merkelig i og med at avatarer også er mennesker. For eksempel viser Meadows til en undersøkelse utført av spillforskeren Nick Yee som konkluderer med at 40 prosent av mennene og 53 prosent av kvinnene finner vennskap i virtuelle verdener som like viktige eller bedre enn de i den fysiske verden (Meadows 2008). Det er nettopp konstitueringen av relasjoner som gjør at Miller og Slater er skeptiske til å anvende begreper som "virtuell" og "cyberspace" da de hevder begrepene impliserer internett som et stedsløst samfunn adskilt fra resten av det sosiale liv:

Like the term simulation, virtuality points to a representational "as if" that is separate from but can substitute for the "really is". But by focusing on

“virtuality” as the defining feature of the many internet media and then moving on to notions such as cyberspace, we start from an assumption that it is opposed to and disembedded from the real (Miller&Slater 2000: 4).

Boellstorff er ikke enig i denne tolkningen og man kan si han ønsker å rehabilitere begrepet, ”det virtuelle”. Han mener ikke at det virtuelle impliserer at man har å gjøre med et stedsløst samfunn, snarere må den virtuelle verden betraktes som et sted, som må studeres på egne premisser, helst gjennom deltagende observasjon. Dette innebærer at det essensielle ikke er å se hvordan de to verdenene overlapper hverandre, men hvordan sosiale konstitueringer trer frem i en virtuell verden:

”studying a virtual world in its own terms does not mean ignoring the myriad ways that ideas from the actual world impinge upon it; it means examining those interchanges as they manifest in the virtual world, for that is how residents experience them when they are inworld. Exploring these connections does not entail that every research project on virtual worlds must have an actual-world component” (Boellstorff 2008: 64).

Boellstorff (2008) studerte den virtuelle verden *Second Life* fra Linden Lab som et feltsted uten å referere til den fysiske verden. For eksempel begynner det å bli normalt at amerikanske politikere driver valgkampanje i *Second Life*. Dette er et fenomen verdt å studere, og Boellstorff mener da man ikke må studere den politiske valgkampanjen i den fysiske verden, men snarere hvordan den trer frem i den virtuelle. Med en slik tilnærming intervjuet han heller aldri innbyggere i *Second Life* om sosial bakgrunn fra den fysiske verden som kjønn, alder og status. Hvis han så en kvinnelig avatar var det ingen poeng å finne ut om hun var en mann eller kvinne offline, men heller hvordan kvinnen representerer seg online. Videre hevder han tilnærmingen til blant annet Miller og Slater (2000) forutsetter at forskningen på virtuelle verdener må ha et mål og tilnærme seg den fysiske verden som blir tatt for å være eneste ”virkelige” sosiale verden (Boellstorff 2008).

Jeg ser det slik at disse antropologene synes å snakke forbi hverandre. For det første har de gjort vidt forskjellig feltarbeid. Boellstorff (2008) har studert en virtuell verden bosatt av avatarer. Miller og Slater (2000) har foretatt feltarbeid på Trinidad

og sett på hvordan og hvorfor befolkningen anvender internett, der de konkluderer med at "Trinietnisitet" videreføres gjennom nye lokaliteter på linje med Appadurai (1996). For det andre synes det som om Boellstorff referer til det virtuelle for å referere til en 3D-web animert verden mens Miller og Slater kritiserer de som anvender begrepet om sosiale relasjoner. Jeg er enig i Miller og Slaters (2000) argument om at begrepet virtuell, når det er snakk om sosiale relasjoner, er ufruktbart som en analytisk kategori da den peker mot en representasjon av noe som kan substituere for noe virkelig. Sett i lys av dette vil fokus på representasjoner av en avatar slik Boellstorff (2008) anvender det ignorere det kroppslige i avataren som blant annet er personen som styrer den.

Selv om begrepet virtuell impliserer at vi snakker om noe som er tilnærmet lik noe og kan erstatte noe, slik Miller og Slater skriver, mener jeg fremdeles man kan anvende begrepet om online rollespill som WoW og Second Life. Som Wade argumenterer for at rase ikke er noe som eksisterer i virkeligheten er det fremdeles relevant å anvende begrepet i og med at det er en sosial realitet (Wade 1997:13-17). Så også i denne debatten; det virtuelle er et begrep alle informantene anvender for å beskrive spillverden. Det samme må sies om begrepet *reallife*; den virkelige verden. De vektlegger skillet hele tiden, og poengterer stadig hvordan reallife er det viktige og den virtuelle verden et sted man kan leke og koble av *fra* den virkelige verden. Dette er ikke det samme som å si at man har å gjøre med to adskilte steder som ikke er integrert i hverandre, eller at den virtuelle verden ikke er virkelig. I min tekst refererer den virtuelle verden til Azeroth med sine kontinenter og land slik den fremstår gjennom en 3Dweb animasjon der mennesker kan bosette seg i gjennom en avatar. Jeg følger Miller og Slater (2000) ved at jeg ikke anser nettverkene eller de sosiale relasjonene som virtuelle. Avataren kan heller ikke anees som "*Representations of persons in virtual worlds are known as "avatars"*" (Boellstorff 2008:6). Det er to hovedgrunner til dette. For det første er virtuelle verdener mer frie verdener som åpner rom for identiteter eller personligheter jeg ikke kan vise i den virkelige verden på grunn av moralske årsaker. For det andre er ikke mine avatarer representasjoner av meg, de er en del av meg.

3.3 Kyborggen

Kyborggen er en metafor og et begrep lansert av vitenskapsteoretikeren Donna Haraway der hun definerer en kyborg som:

“A cyborg is a hybrid creature, composed of organism and machine. But, cyborgs are compounded of special kinds of machines and special kinds of organism appropriate to the late twentieth century. Cyborgs are post Second World War hybrid entities made of, first, ourselves and other organic creatures in our unchosen “high-technological” guise as information systems, texts, and ergonomically controlled laboring, desiring, and reproducing systems. The second essential ingredient in cyborgs is machines in their guise, also, as communications systems, texts, and self-acting, ergonomically designed apparatuses” (Haraway: 1991a:1)

Kyborggen er således den moderne hybrid, en sammensmelting av menneske og maskin der det ikke er mulig å si om det er en maskin eller et menneske. En kyborg kan ikke reduseres til verken den ene eller andre delen med tilleggselementer fra den andre: ”Kyborggen er-tvers igjennom-delvis sammensatt. Den er materielt heterogen. Men den er like fullt en kroppsliggjort ”enhet” (Moser 1998:68). Nettopp dette siste aspektet er viktig, at det er en kroppsliggjort enhet. Avataren og personen bak tastaturet fusjonerer jo nettopp gjennom kroppslige praksiser som kommer til uttrykk som en 3D-Web animert datafigur. Sett i lys av dette blir det vanskelig å snakke om avatarer som representasjoner slik Boellstorff gjør (2008).

Ordet figur refererer til en litterær skikkelse, til ”figurene i handling”, de som brukes om oppdiktete personer i litteraturen og teateret (Brenna 1998a:36), og Haraways kyborg; grensefiguren er i stor grad et litterært begrep og et tema i science fiction. Selv trekker hun frem replikanten Rachel fra filmen *Bladerunner* fra 1982 som forestillingen om en kyborgkulturs frykt, kjærlighet og forvirring (Haraway 1991b:178). Tradisjonelt blir sammensmeltningen av mennesket og maskin eller nye teknologier generelt assosiert med frykt fordi de er grenseoverskridende og åpner rom for nye sosialitetsformer der frykten får utslag bokstavelig talt gjennom moralske panikker som herjer tabloidavisene. I dette bunner frykten for nye teknologier av mangel på kontroll og kyborggen står frem som en kaotisk og

grenseoverskridende figur. Eksempelvis kan dette illustreres gjennom foreldres frykt for manglende kontroll over barnets handlinger når de sitter fastlimt til datamaskinen og kommuniserer med andre kyborger over internett. Sett i lys av dette fremstår kyborgen som en skrekkvisjon hvor den symboliserer en slags teknologisk determinisme i negativ forstand, der menneskene er blitt urene.

Men det er også mulig å velge å se hvordan avataren som en kyborg utvider handlingsfeltet gjennom kropp, tekst og kjønn ved at de gir rom for å utvikle ny identitet og mangesidige personligheter, eller kjønnsidentiteter som Butler vil hevde, et aspekt jeg skal diskutere i kapitlet om avataren og kjønn. Datamaskinen er blitt en protese som komprimerer avstand mellom mennesker og skaper forbindelser. Det åpner seg nye rom der menneskene kan handle, erfare og eksperimentere i (Moser 1998:55). Telefonen var da også noe skummelt da den kom, men i dag er den en del av vårt hverdagsliv (Miller og Slater 2000). Nå kan menneskene bli kyborgere gjennom avatarer som går rundt i en digital tredimensjonal verden "der fiksjon materialiseres og blir til hverdagsliv" (Moser 1998:54).

3.4 NETTVERK

Aktør-nettverks-teori er et annet fruktbart perspektiv, der det ligger at alt har en materialitet og derfor også en lokalitet. Videre avviser denne tilnærmingen at det eksisterer et skille mellom det virkelige på den ene siden og representasjoner på den andre. ANT er en semiotisk tilnærming til materialitet som innebærer at alle objekter, personer og enheter er en funksjon av deres relasjon med andre enheter. Aktører er således et produkt av strukturelle relasjoner som kommer sammen og blir reproduisert, derfor bærer teorien begrepet aktør-nettverk, da en aktør også viser seg å være et nettverk (Brenna, Law og Moser 1998:8 min oversettelse).

At ANT har en materiell-semiotisk tilnærming innebærer hvordan tegn alene ikke har noen iboende betydning eller kan være meningsbærende utenom når tegnet plasseres som en relasjon til andre tegn. Ting blir til som et resultat av det sett av relasjoner de står til (Asdal, Brenna, Moser 2001:36). Kort fortalt så skiller man ikke mellom menneskelige og ikke-menneskelige aktører (aktanter i semiotikken) og

aktør-nettverk beskriver all slags enheter i en diskurs som tilskrives en handlingskraft og som beskrives som årsak eller opphav til at noe skjer (Asdal, Brenna og Moser 2001:34).

ANT er derfor en "strategi for få fram hvordan mennesker og ikke-mennesker knyttes til hverandre gjennom nettverk hvor de utvikler seg sammen" (Asdal, Brenna og Moser 2001:72). En slik strategi tillater meg å se på tekstene både spillet og spillerne produserer i spillet som aktører. Som jeg skal diskutere i siste kapittel om hardcore spillere må også ulike addons, som er dataprogrammer spillere tar i bruk for å gjøre spillet enklere egne aktører, da de står i et relasjonelt forhold til spillere som utvikler dem, spillere som tar dem i bruk og ikke minst selskapet Blizzard som inkorporerer dem i spillet slik at de konstant reproduseres.

3.5 Tilgang til feltet og min rolle

Kathinka Frøystad (2003) skriver det hersker en forestilling om det "ordentlige" feltarbeidet som har fire dimensjoner. Den første dimensjonen handler om skala, der antropologen helst skal innbefatte seg med landsbystudier. Det neste er forhåndskunnskap, der antropologen bør tilnærme seg feltet som en "tabula rasa". For det tredje er antropologien "besatt" av stedsforankring, helst de eksotiske. Den siste dimensjonen handler om antropologiens metode der man skal finne en balansegang mellom deltagelse og observasjon (Frøystad 2003). Jeg har trolig brutt hver eneste av disse fire dimensjonene i mitt feltarbeid. For det første tar jeg tak i en stor skala da et underliggende tema i teksten er globalisering. For det andre har jeg gode forhåndskunnskaper fordi jeg har spilt WoW i over fire år. For det tredje bygger jeg ikke analysen min på observasjoner fra et sted, men den bunner i et multilokalt feltarbeid. For det fjerde har jeg vært mer deltagende enn observatør. Årsaken til at alle "regler" for hvordan man skal gjøre antropologi er brutt på mitt felt skyldes dette var nødvendig. Jeg har valgt å skrive om et felt som er sterkt preget av at spilleren har tekniske kunnskaper og et nettverk. La meg illustrere dette ved å vise til hvorfor jeg har vært mer deltagende fremfor observatør. Azeroth er en verden som man må samarbeide og samhandle i for å få et nettverk man kan studere. Dersom man kommer inn i dette feltet uten kjennskap, kunnskap eller tekniske og språklige

ferdigheter, har man ingenting å tilby potensielle informanter og de vil ikke inkorporere deg i et guild, spesielt ikke et guild som skal gjøre de vanskeligste sluttspillsonene. For det andre er et nettverk essensielt i Azeroth, og særlig dersom man ikke besitter det beste utstyret til avataren, slik at man kan bli medlem av et sluttspillguild på bakgrunn av høy sosial status ved hjelp av klærne. Dette er en av årsakene til at jeg inkorporerer min egen familie i teksten, samt at det illustrerer hvordan typiske sosiale nettverk tar form. Eksempelvis kan dette illustreres konkret ved at min samboer var nøkkelen, eller såkalte "turning point", under mitt feltarbeid. Jeg ville studere noen av de beste spillerne og siden jeg ikke var god nok fikk jeg ikke tilgang til feltet. Samboeren min var medlem av et "toppguild" som jeg kaller hardcore spillere. Jeg fikk tilgang til feltet ettersom jeg var forlovet med en av guildets hardcore raidere og fikk medlemstittelen "sosialt medlem". Dette medlemskapet var essensielt for min datainnsamling fordi det ga meg muligheten til å være med på 10-manns monstersoner, samt at jeg fikk være "stand-in" i større monstersoner. Like viktig for min datainnsamling var det at medlemskapet ga meg mulighet til å logge inn på guildets hjemmeside og ta del i diskusjoner der. For å få tilgang til et slikt forum kreves det brukernavn og passord, noe jeg ikke hadde tidligere da jeg ikke var medlem.

Rollen min har først og fremst vært at jeg har blitt ansett som en medspiller snarere en antropolog, selv om de jeg vanligvis spiller med visste at det som ble gjort og sagt kunne være gjenstand for forskningsmaterialet. Steder hvor jeg muligens ble ansett som forsker kan være forumer der jeg la ut spørsmål og det ble lange diskusjoner omkring temaer, eksempelvis hvorfor gutter lager kvinnekarakterer. Slike forumer ble en stor kilde til min datainnsamling og samtalene omkring temaer jeg startet eller "hang meg på" kan best forklares som uformelle og ustrukturerte og til tider svært humoristiske. For eksempel hadde jeg lagt ut flere spørsmål som omhandlet avatarens kjønn, spillerens kjønn og relasjonene mellom disse. Et av svarene indikerer hvordan informantene fant dette morsomt: *"LOL Killerblast! I luv psychology tests, ty☺ Ok here goes (sorry I know I blab a lot)..."*

Videre må det tas hensyn til at jeg var en kvinne i et sterkt mannsdominert miljø, et tema jeg tar opp i kapitlet om kjønn. Aldersmessig ligger jeg omtrent på gjennomsnittsalderen for wowspillere, som er 28 år (Yee 2009a).

3.6 Viktigste kilder til data

Analysen min bygger på sosial interaksjon oppnådd gjennom deltagende observasjon der jeg primært har sett på hvordan avatarene kommuniserer i spillet. Dette gjøres ved å se på det kroppslige språket til avataren, hva de sier og ved å se på ting som blir gjort eller ikke gjort. Den virtuelle verden åpner for flere muligheter for sosial interaksjon og en viktig kilde har vært bruken av ventrilo og teamspeak. Dette er dataprogrammer som kalles *voicechat* som gjør spillerne i stand til å snakke med hverandre over internett ved at de anvender mikrofon og øretelefoner. Man kobler seg sammen gjennom internett og jeg har observert så mange som 40 personer som er koblet sammen på samme kanal, der alle kan høre hvis det er en som snakker ved at han trykker ned "snakkeknapp" på tastaturet mens han prater i mikrofonen.

Andre kilder er aviser, ulike forumer på internett, spesielt guildenes hjemmesider og mennesker jeg har møtt i den virkelige verden.

Tekstboksen som befinner seg i spillets nedre venstre hjørnet har utgjort en svært viktig kilde til datainnsamling. Jeg valgte å spille på en engelskspråklig europeisk server der nesten all kommunikasjon går på engelsk. Her finnes det en rekke tekstkanaler som er nummeret eller kategorisert i farger. Det finnes egne kanaler for salg og kjøp av tjenester og gjenstander og kanaler for å se etter avatarer å samarbeide med. Det eksisterer en egen "generell" kanal forbeholdt hva man enn vil snakke om og det er gjerne her offlinepratet dukker opp, som foreksempel fotballresultater som blir offentliggjort med en påløpende debatt om fotballag. I tillegg finnes det party chat (de du samarbeider med og er i gruppe med der og da) og guild chat. Disse to ulike kanalene er delt i farger, henholdsvis blå og grønn og er derfor enkelt å holde atskilt. Et språkproblem i digitale verdener er at innbyggerne ofte anvender forkortelser, spesielt synes dette å gjelde barn og ungdom. De vanligste har jeg forstått som lol (laughing out loud), gf (girlfriend), og thx (thanks). Det hendte det var enkeltord som var forkortet eller bruk av tegn jeg ikke forstod, som sannsynlig innebærer at jeg har gått glipp av betydningen av setninger og nyanser i sinnsstemninger. Jeg lurte lenge på hva *emoticons* som ":P" og "^_^" innebar. I ettertid har jeg forstått at "P" her skal forestille en geipende munn, mens "^_^" betyr at man løfter øyenbrynene fort opp og ned på en humoristisk måte.

Eksempelvis kan dette illustreres ved utdrag fra to samtaler jeg kunne lagre på datamaskinen ved å trykke på tasten *print screen* på tastaturet. Konteksten var svært lik da jeg begge gangene var i en femmannsgruppe i en monstersonesone og hvor vi hadde problemer fordi en spiller ikke kunne taktikken godt nok slik at hele gruppen døde gjentatte ganger. Heldigvis er det slik at i WoW kan man gå som spøkelse fra en gitt plass like i nærheten av der man dør, for så å gjenoppstå når man kommer til sin døde kropp. Men det er langtekkelig, kjedelig og lite populært dersom det er en spiller som gjør en feil som medfører at alle i gruppen dør. Den ene reaksjonen var følgende:

[Party] [smurfen]: seriously

[Party] [smurfen]: ninja pulling a group once can happen

[Party] [smurfen]: doing it again the next pull.....retarded

[Party] [smurfen]:now. Next pull

[Party] [smurfen]: you DO NOT FUCKING TRAP OR MOVE FROM THE WALL

Deltagende observasjon gir her muligheten til å fange inn sinnsstemningen til en spiller etter at vi gjentatte ganger har blitt drept på grunn av en medspillers feil. Som det går tydelig fram i teksten begynner "Smurfen" å bli svært sinna, noe som kan observeres ved at han skriver med store bokstaver, hvilket normalt i WoW er å anse som uhøflig. Men her brukes fra "Smurfen" for å få frem et poeng. Neste eksempel viser samme kontekst men der er det jeg som er årsaken til at vi ofte har dødd på grunn av at jeg ikke kunne taktikken på bossen godt nok:

[Party][gothos]: lets c if u can stay alive a little bit longer now killer:P

[Party] [killer]: yeye

[Party] [gothos]: try it. Its fun:D

[Party] [killer]: hehe

Som det går fram her, er det en helt annen sinnsstemning i gruppen. "Gothos", som er medlem av samme guild som meg, foretrekker den humoristiske måten for å få frem poenget om at det er min karakter som er årsaken til at vi dør. ":P" er ment å simulere en geipende munn og ":D" forestiller et stort smil. Dette viser at avatarer er

forskjellige og reagerer ulikt på samme kontekster, samt at det viser hvilken fordel man har når man anvender deltagende observasjon for å studere online spillkultur.

3.7 Ethiske vurderinger

Jeg har informert mine medspillere at jeg ville benytte meg av og analysere de ulike websidene spillerne tar i bruk, inkludert guildets eget forum, samt de gangene vi var i raid sammen. I tillegg skrev jeg en melding på guildets forum om at jeg skulle skrive en oppgave om WoW, og ønsket å bruke dette guildet som informanter. Jeg har anonymisert serveren, guildnavn og pseudonymer spillerne bruker om karakterene de har laget. Hovedårsaken til at jeg vil anonymisere pseudonyme navn er at de ofte fungerer som kallenavn og de viderefører pseudonyme navn i andre internett kontekster. Dette skyldes at det ofte ligger mye mening og emosjoner bak navnene. Pseudonyme navn utgjør en stor del av livet til mange spillere og det ville være enkelt å google navnet deres for å få mer kunnskap om den enkelte person. Jeg ble også nødt til å anonymisere navnet til min egen karakter i og med at det ville være lett å finne informantene mine dersom navnet mitt ikke var anonymisert.

Jeg fant at det kunne være ubehaglig å føre samtaler med spillere jeg ikke kjente alderen til. De fleste av mine hovedinformanter har vært over 18 år ettersom det guildet jeg har mest data fra operer med 18 års grense, men med unntak. Enkelte er derfor ungdom og ikke juridisk voksne. Allikevel utgjør de en del av mitt datamateriale der de har deltatt i diskusjoner på forumer og i spillet og de har gitt svært reflekterte beskrivelser av en "kjønnet avatar" og hvorfor de har valgt å spille mannlig eller kvinnelig spiller. Det har dessverre ikke vært mulig for meg få en godkjenning fra foresatte ettersom jeg har hatt kontakt over internett. Dette utgjør en vesentlig årsak til at anonymisering av pseudonymer er viktig.

4. Cyber Sosialitet

4.1 Innledning

“Technologies like the Internet have a more rapid rate of change than the social communities that use them” (Cook 2007:114)

I dette kapitlet skal jeg se på hvordan sosiale relasjoner konstitueres i virtuelle verdener og jeg vil vise at selv om en legitimt kan snakke om Azeroth som en virtuell verden, kan man ikke trekke slutningen at relasjonene og vennskap er virtuelle. Kapitlet er bygd opp ved at jeg først ser på debatten omkring hvorvidt ny teknologi skaper nye sosiale relasjoner og deretter ser dette i sammenheng med frykten for kyborgene. Videre vil jeg se på en analytisk tilnærming som best griper tak i nettverket som oppstår gjennom internett. Dette er begrepet rhizome slik filosofene Gilles Deleuze og Felix Guattari (2004) anvender det om nettverk. Deretter vil jeg beskrive relasjoner i WoW mer inngående ved å se på hva vennskap betyr før jeg ser hvordan spillerne konstituerer fellesskapsfølelser. Jeg avslutter dette kapitlet med å se på hvordan gaven skaper og opprettholder relasjoner, før jeg anvender empiriske eksempler fra mitt eget liv som belyser hvordan gaven er et ”system av totale ytelser” (Mauss 1995).

4.2 Ny teknologi- gamle debatter

En fredagskveld i Azeroth møtte en av mine avatarer en bekjents avatar i byen Stormwind, en av hovedbyene til alliansesiden, og vi bestemte oss for å gjøre ulike oppdrag sammen. Vi pratet om hvordan dette er en fin avslutning på hverdagsuka, og ler litt av at to voksne kvinner kan bruke fredagskvelden til å ”henge ut” mens vi slakter ned ulike monstre og prater svada i tekstboksen. Mens vi bedriver en massakre av skogens ville dyr spør min venn om dette kan kalles å ”henge ut” i fritiden. Jeg mener spørsmålet hennes er treffende i forhold til hva dette kapitlet handler om; hvor langt kan vi strekke samværet for menneskelig sosialitet og hvor går grensene? Kan man for eksempel si at det er mer sosialt samvær når to

mennesker sitter i samme rom og ser et TV program sammen, fremfor når to mennesker sitter i hvert sitt hus, men tilbringer tid sammen i en virtuell verden? Svarene på slike spørsmål varierer fra fag til fag og ulike forskere innen et fag. Generelt kan man si at konklusjonene deler seg i to retninger angående online sosialitet, men der det råder en enighet hvor man kan si at personene tilbringer tid sammen. Det er kvaliteten på relasjonen som er kilden til diskusjon. På den ene siden er det de som mener det er snakk om en sosial relasjon med en annerledes kvalitet som er blottet for nærhet, varme og vennskap sett i lys av en vestlig forståelse (Hellevik 2007)⁶. En slik tilnærming forutsetter at vennskap er bygget på nærhet, lojalitet og omsorg (Hellevik 2007). På den andre siden er det de som mener dette kan beskrives som sosialt samvær der kvaliteten er lik, kanskje også bedre. Antropologer som Boellstorff (2008), Miller og Slater (2000), samt kunstneren og sosiologen Meadows (2008) er tilhengere av denne siste varianten.

De to ulike tilnærmingene kan sees i lys av hvordan mennesker tar i bruk ny teknologi og hvilken konsekvens dette medfører. Det er ikke nytt at ny teknologi skaper sosiale forumer der "gamle" debatter dukker opp til overflaten. Telefonen er en god illustrasjon på dette. Dersom en ser historisk tilbake til da telefonen kom, rådet det en bekymring over hva telefonbruk kunne medføre og særlig hvilke innvirkninger dette ville ha på "virkelig" kontakt mellom mennesker og sosiale forhold. De var særlig bekymret for at det ville medføre mindre ansikt til ansikt kontakt mellom mennesker. I dag levner det liten tvil om hvordan telefonen er et verktøy for å videreføre og holde kontakten mellom personer, ikke erstatte de (Miller og Slater 2000:55). Gjennom oppgaven håper jeg det vil komme klart fram at jeg er tilhenger av den siste varianten og ser på WoW som en verden som viderefører vennskap og sosiale relasjoner fra den virkelige verden. Jeg mener tankegangen til de som hevder online sosialitet er kvalitativt dårligere eller at det er oppstått en ny form for sosialitet som ikke kan erstatte sosialitet i den virkelige verden (Hellevik 2007) viser frykten for kyborgene, den ukjente, skumle og fremmede hybridskapningen som dukket opp i lys av etterkrigstiden (Haraway 1991b)

⁶ Hellevik har skrevet en masteroppgave i sosiologi om sosiale relasjoner i WoW

Denne fremstillingen kommer best til syne i media, og World of Warcraft har vært kilde til en rekke overskrifter som tegner et ensidig negativt bilde av den nye moderne sosiale formen. Overskrifter som "WoW er som heroin" (Dagbladet 2009) skaper moralske panikker (Mathiesen 1986) blant befolkningen. Avisartikler som forteller om unge gutter som har spilt seg fra kjæresten, jobb og skolegang har bidratt til at "alle" har noe de kan si om spillet. Ikke uventet er nevroforskningen også på banen og jeg ønsker å vise til en artikkel i VG som illustrerer frykten for den moderne kyborg. I følge denne artikkelen mener nevroforskeren Gary Small at bruk av internett og mobiltelefon gjør at menneskene nå er inne i en evolusjonmessig endringsprosess, der neste generasjons vinnere vil være de som mester å blande sosiale og tekniske ferdigheter. Hjernen vår er blitt flinkere til å filtrere informasjon og til å ta raskere beslutninger slik at man etter hvert vil vite når det passer seg å svare på en e-post, chatte eller ta en telefon. Dette er ikke farlig, men når hjernen som er svært sensitiv for miljømessige endringer, som endringer skapt av ny teknologi, utsettes for timevis daglig med teknologiske input, kan dette føre til at nervenetverket i verste fall ødelegges (VG 2008). Jeg ser for meg en mannlig wow spiller med hjertefeil som kolliderer en dag foran pc-skjermen hvor overskriften i avisen dagen etter lyder følgende: "Spilte WoW 3 dager i strekk-døde foran pc-skjermen". Uansett, i følge denne forskeren er det ikke bare kollaps av nervenetverket som medfører uante konsekvenser, faren er ikke mindre når man får mindre menneskelig kontakt på grunn av teknologien, som kan medføre at man leser andres følelser, uttrykk og kroppsspråk dårligere. Gary Small sier "evolusjon er en kontinuerlig utvikling og det vi ser nå er at teknologi påvirker evolusjonen" (VG 2008)). Det synes altså som om vi er tilbake i gamle debatter som telefonksempelen ovenfor viser.

Er livene våre virkelig styrt av en teknologisk determinisme i negativ forstand, slik bildet ovenfor tegner dette? Selv mener jeg dette ikke er tilfellet og vil vise til hvordan nye teknologier kan være kontaktskapende i og med at de viderefører og konstituerer relasjoner. Donna Haraway kaller understreker at vitenskap og teknologi er sosiale relasjoner. Poenget hennes er at vi ikke har å gjøre med en teknologisk determinisme, men med et historisk system som er avhengig av strukturerte relasjoner blant mennesker (Haraway1991b:165). Hun skriver også at det ikke er klart hvem som skaper og hvem som blir skapt i relasjonen mellom

mennesket og maskin (Haraway 1991b:177). For det er jo nettopp kyborgene dette dreier seg om, og jeg tror også kyborgene kan bidra til mer sosialitet som mye mer enn tidligere er bygget opp under individuell frihet. Selv om samfunnet har endret seg gjennom informasjonsalderen finner en allikevel også kontinuitet og opprettholdelse av familiære relasjoner. Miller og Slater (2000) skriver om hvordan internett har ført trinidadiske familier "nærmere" hverandre ved at det er lettere og billigere å holde kontakten med familien i diasporaen. Selv har jeg pratet med personer i WoW som holder kontakten med sine familiemedlemmer gjennom spillet. En mor i 40-årene illustrerte dette poenget godt da hun snakket om hvordan hun blant annet holder kontakten med sin datter som studerer i utlandet:

"det er jo begrenset hva vi har å prate om i lengden, WoW gir meg muligheten til å gjøre noe sammen henne selv om vi bor på tvers av landegrensene. Gjennom skype⁷ kan vi prate sammen samtidig som vi quester⁸".

4.3 Rhizome

Dette indikerer tydelig at menneskene nå lever i en tid der steder for menneskelig samhandling ikke alltid lenger er sammenfallende. Denne globaliseringen har ikke medført en kulturell homogenitet, men nye kulturelle konfigurasjoner der menneskene lever ut nye sosiale relasjoner. Kulturer og mennesker blir altså deterritorialisert og reterritorialisert fordi de ikke forutsetter bestemte steder. Kulturer utvides gjennom rom og tid via nye media og teknologi samtidig som det oppstår nye ideer om hva det innebærer å være et moderne menneske, en borger og et individ (Moore 1999:11). Denne utviklingen forutsetter at vi må endre tankemønstre og metaforer vi anvender om menneskenes værende i verden.

I *A Thousand Plateaus* av filosofene Gilles Deleuze og Felix Guattari (2004) blir begrepet *rhizome* lansert, og er en treffelig beskrivelse som kan overføres som en

⁷ Skype er et prateprogram som ventrilo og kalles voicechat

⁸ Å "queste" betyr å gjøre oppdrag i spillet. Oppdrag man får fra de datastyrte karakterene

metafor for å forklare hvordan internett og virtuelle verdener fungerer. Ordet rhizome er opprinnelig en biologisk term og et begrep for en type røtter som sprer seg horisontalt under jordoverflaten. Her skapes det et nettverk av vekster som sprer seg ved å koble seg sammen og blir brutt i en kontinuerlig prosess, før det skytes opp en plante til jordoverflaten, omtrent som en staude.

“A rhizome has no beginning or end; it is always in the middle, between things, interbeing, *intermezzo*. The tree is filiation, but the rhizome is alliance, uniquely alliance. The tree imposes the verb “to be”, but the fabric of the rhizome is the conjunction, “and...and...and...” This conjunction carries enough force to shake and uproot the verb “to be”. Where are you going? Where are you coming from? What are you heading for? These are totally useless questions. Making a clean slate, starting or beginning again from ground zero, seeking a beginning or a foundation-all imply a false conception of voyage and movement(....) But Kleist, Lenz, and Büchner have another way of traveling and moving: proceeding from the middle, through the middle, coming and going rather than starting and finishing (Deleuze og Guattari 2004:27-28)

Jeg mener dette utdraget er en vakker beskrivelse og på mitt felt fremstår det som en fin metafor for online samfunn som framstår som en global rhizome. Fremfor å se på verden rundt oss gjennom metaforer fra treet som har dominert vestlig tankegang i århundrer i alt fra biologien, anatomien, teologien til filosofien (Deleuze og Guattari 2004), kan man endre tankegangen til en nomadisk prosess ved å se på sosiale og teknologiske bevegelser gjennom en rhizome. Deleuze og Guattari (2004) skriver at rhizomer er skapt av platåer. Platå er et begrep de har hentet fra Gregory Bateson og indikerer noe spesielt, en kontinuerlig intensitet som ikke oppløses ved et klimaks. Som et platå starter alltid en rhizome i midten der forbindelsene er midlertidige (Deleuze og Guattari 2004:24). Det handler ikke om hvem vi "er", men hva vi gjør der og da slik at vi kobler oss på "og...og...og" gjennom ulike informasjonskanaler. Det handler om performativiteter som er midlertidige og kontekstuelle (Butler 2006).

Det som gjør rhizome så godt egnet på virtuelle verdener er fordi tankegangen fremmer sammenkoblingens intensitet, eller nettverkene og de sosiale relasjonenes

intensitet. Den nomadiske tankegangen viser også til relasjonenes dynamiske og midlertidige mekanismer. Dette gir utslag i hvordan for eksempel vennskap i WoW bærer preg av å være flytende, ofte midlertidige og intenst sammenkoblet.

Nettverkene som er sammenkoblet er heller ikke nødvendigvis begrenset til å gjelde mennesker. På mitt felt må det her inkluderes avatarene, de datastyrte karakterene som kalles npc, internett sider der informantene deltar i diskusjoner og ikke minst ventrilo. Alle utgjør ulike informasjonskanaler som snirkler seg sammen i en kaotisk midlertidig intensitet som gjelder der og da, nærmest som en korttidshukommelse.

Treet symboliserer det rotfaste med sine dype røtter som viser en historie tilbake i tid om hvem vi er (tenk på familietreet) mens rhizomen viser til korttidshukommelsen og hva vi gjør her og nå. En annen stor forskjell mellom treet og rhizome som metafor er hvordan rhizomer kan "reparere" seg selv ved å finne gamle informasjonskanaler eller en helt ny:

"A rhizome may be broken, shattered at a give spot, but it will start up again on one of its old lines, or on new lines. You can never get rid of ants because they form an animal rhizome that can rebound time and again after most of it has been destroyed. Every rhizome contains lines of segmentarity according to which it is stratified, territorialized, organized, signified, attributed, etc., as well as lines of deterritorialization down which it constantly flees....the lines always tie back to one another (Deleuze og Guattari 2004:10)

Et aspekt som kjennetegner en rhizome er altså når en del av røttene ødelegges så gjenskaper den seg selv, enten ved å gå inn i midten av en gammel linje eller følge en ny. Også Haraway vil ha andre metaforer å tenke med og hun foreslår at kyborger regenereres når den skades, fremfor organismenes gjenfødelse (Haraway 1991b:181). Dette kan sees som en kontrast til treetmetaforen med sine grener.

Dersom en kvist kvestes vil den for alltid være skadet. På internett vil det være flere inngangspartier for et nettverk å ta i bruk og jeg ser ikke på internett som et sted, men flere steder sammenflettet gjennom røttene som en rhizome. Dette kan illustreres på mitt felt gjennom en samtale jeg hadde med min far der jeg skulle forklare han hvordan og hvorfor WoW består av sosiale nettverk. Samtalen er ikke ordrett, men et sammendrag av hva som omtrentlig ble sagt:

Meg: *du kan jo si jeg ser mer til brodern nå som begge spiller WoW. I går, for eksempel, fikk jeg være med han og kompisene hans i guildet på oppdrag.*

Pappa: *Men dere prater jo ikke sammen når dere spiller.*

Meg: *Joda, vi har en firkanta boks nederst i venstre hjørnet på skjermen der man fører samtaler ved å skrive på tastaturet. Pluss vi bruker noe som heter ventrilo som er et dataprogram. Og har man kjøpt et headset, altså en mikrofon koblet på øretelefoner, så kan jeg høre hva de andre sier og ved å trykke på en knapp på tastaturet når jeg snakker kan de andre høre meg. Det er faktisk så naturliggjort at mange trykker ned knappen ubevisst når de nyser, raper og spesielt når de ler.*

Pappa: *Hmmm, men hvis du dør i spillet så mister du jo kontakten med alle og det er ikke så sosialt.*

Jeg: *Hehehehe, ventrilo fungerer ikke sånn og er ikke inni WoW liksom. Den er på et annet sted på internett. Så hvis jeg dør kan jeg bare trykke ned snakkeknappen min på ventrilo og fortsatt holde kontakten. Ganske kjekt egentlig, for når jeg dør gir jeg beskjed over ventrilo slik at presten kan gjenopplive meg. Ellers må jeg gå med gjenferdet mitt til den døde kroppen og det tar tid⁹.*

Pappa: *ah sånn å forstå, men det er jo likevel ikke vanlig sosialitet. Det blir jo bare spillprat og taktikker og ikke dagligdagse samtaler.*

Jeg: *klart det er mye spillprat, det er jo hovedpoenget med å spille WoW, men man prater jo om andre ting også, særlig på ventrilo. Brodern fortalte at guildet i forgårs hadde hatt en lang diskusjon om nytten av diktanalyse i norskundervisningen. Og når man er på ventrilokanalen så må det ikke nødvendigvis bety at alle spiller WoW samtidig. Noen ganger bare popper det opp en person fra guildet midt i kanalen som bare vil prate mens han gjør lekser på dataen.*

Samtalen illustrerer godt hvorfor rhizome er en god metafor på internett. For det første viser den til at det er flere inngangspartier til en linje, eksempelvis for hvordan man kan kommunisere i spillet. For det andre, dersom en kanal dør, som avataren

⁹ En død avatar kan også velge at engelen på gravplassen gir avataren livet tilbake

min, gjenoppstår den ved å finne veien gjennom andre kanaler og for det tredje gjennom personer som dukker opp midt i en kanal som når de logger seg inn på ventrilo.

4.4 Vennskap

I metodekapittelet diskuterte jeg hvorvidt begrepet virtuell er et fruktbart begrep når en skal analysere World of Warcraft der hovedvekten av min analyse bygger på antropologene Boellstorff (2008), Miller og Slater (2000). De er uenig om hva man kaller dette "stedet" der cybersosialitet finner sted. Miller og Slater finner begrepet uhensiktsmessig ettersom det virtuelle ikke fanger opp kompleksiteten i menneskelig relasjon ved bruk av kommunikasjonsteknologi de anvender i deres sosiale liv. Boellstorff har en agenda hvor han forsøker å rehabilitere begrepet virtualitet. Men de er enig om hvordan vennskap online kan være like ekte som de i den virkelige verden, og i enkelte tilfeller kan et slikt vennskap fremstå som varmere og nærmere enn hva man finner i den virkelige verden. Min posisjonering i dette spørsmålet er at jeg anser World of Warcraft eller nærmere bestemt Azeroth som en virtuell verden, men relasjonene som oppstår blant spillerne kan ikke betegnes som virtuelle. De kan være flyktige og midlertidige, men som jeg skal vise er relasjonene ofte allerede etablert gjennom vennskap og bekjentskap i den virkelige verden der WoW er en ny sosial arena de kan "henge ut sammen". Vi kan derfor si at rommet der Azeroth finner sted er virtuelt, men ikke innholdet. Med innhold mener jeg avatarene, og som jeg kommer tilbake til i neste kapittel er det de som er eksistensgrunnlaget til virtuelle verdener. Man må derfor skille mellom to nivåer; spillverden og relasjonene.

Når jeg har spurt mine informanter om hvorfor de begynte å spille WoW svarte alle at dette skyldes de hadde venner eller familie som spilte fra før:

"Influenced by friends to play"

"Friends; I grew tired of not knowing what people were rumbling on about during our daily coffee run^"

På spørsmål om de kjenner noen i offline verden, som for eksempel venner eller familie som spiller WoW er vanlige svar:

"Yep, the friend I mentioned before. (A certain Class Leader in this guild☺) and a few other friends of mine. My new gf¹⁰ is also a wow pro (not like me).

"Most my RL friends play wow and I do play with them"

"My younger brother plays wow. Three of my colleges play wow. All are in moral destruction"

"Yes, plenty of RL friends around and I probably wouldn't be playing anymore if they weren't"

WoW er tydelig en utvidelsesarena for vennskap fra offline verden. Men når man har etablert seg i et guild blir man også kjent med andre, og her skapes vennskap på tvers av alder, kjønn og nasjonalitet. Vennskap må derfor ikke nødvendigvis være en videreføring fra den virkelige verden, men kan oppstå blant spillere som aldri før har møtt hverandre. I en samtale med en av mine kvinnelige informanter beskrev hun vennskap i WoW slik:

"Jeg har en kompis i WoW som jeg pleier å spille med. Det begynte med at vi gjorde noen quester sammen før TBC¹¹ også har vi liksom holdt sammen siden og prøver å hjelpe hverandre ut i spillet. Man blir liksom kjent med hverandre på en motsatt måte her inne. Irl¹² ser man jo først et utseende også danner man seg en mening om hvordan den personen er, i WoW blir man først kjent med personen før man kanskje får et bilde på mail. Så man kan jo nesten si at vennskap her inne er mer ekte"

Det tyder på at vennskap i virtuelle verdener er mer intenst i forhold til offline relasjoner. Som jeg skal vise senere i dette kapittelet skyldes dette blant annet at

¹⁰ Gf betyr girl friend

¹¹ "The Burning Crusade" er andre utvidelsespakke til spillet der det ble lansert en ny planet; Outland. Spillerne operer ofte med begrepet TBC som en tidslinje, omtrent som vi anvender f.kr

¹² Irl betyr in real life

spillere tilbringer mer tid sammen i Azeroth enn hva som er "normalt" i offline verdenen. Men først ønsker jeg å diskutere hva det innebærer å være en venn.

4.5 Hva er en venn?

Boellstorff siterer Giddens som mener vennskap i vesten er bygd på valg og egalitet (Boellstorff 2008:157). I følge historikeren Marianne Karlsen bygger den vestlige forståelsen av vennskap på horisontale relasjoner, det vil si at partene er likestilte der avhengighet og nytteverdi er nedtonet (Karlsen 2001:66). Hun har i tillegg en videre definisjon:

"Det er en personlig og privat kontrakt mellom individer, og denne kontrakten er motivert ut fra følelser. I alminnelighet angir vennskap en sympati, en fortrolighet og et visst mål av ærlighet og blottleggelse av svakheter som normalt ikke er til stede i forhold til mennesker man betrakter som bekjente" (Karlsen 2001:66).

Den lille boken "I venskabs paradis" (Karlsen 2001) beskriver et nært og varmt vennskap mellom to mannlige diktere gjennom første halvdel av 1800-tallet. Hun bygger analysen på brevene de to skrev til hverandre gjennom en periode på flere tiår. Det som kommer tydelig fram er hvilken glede de hadde av hverandre, til tross for at de kun møttes et par ganger i det virkelige livet etter studietiden. Vennskapet ble videreutviklet gjennom brevveksling (Karlsen 2001).

Grunnen til at jeg trekker frem Karlsens beskrivelse av vennskap fra 1800-tallet er fordi den viser at vår konstituering av sosiale relasjoner online kanskje ikke er så moderne allikevel. Vi har bare erstattet brevveksling med forumer og mail på internett. Samtidig er moderne vennskap online mer flytende og skiftende. De er basert på en kontinuerlig rekonstituering av relasjoner gjennom hyppige handlinger (Miller og Slater 2000:81). Dette betyr at man ikke kan vente "for lenge" før man svarer tilbake på en henvendelse fra en venn online. I så fall risikerer man at vennen finner en annen å etablere et intenst vennskapsbånd med. I dette ligger det at online vennskap karakteriseres som intenst, men som et fritt valg. Frihet blir dermed en sentral verdi for å være moderne.

4.6 Klassifisering av venner i WoW

En god indikasjon på hvordan spillerne evaluerer og klassifiserer sine venner er hvem og hvor mange de setter på vennelisten. Spillet har en funksjon som gjør at man kan sette andre spillere på en venneliste. Ved å gjøre dette ser man hvem som er online og får beskjed når en venn logger seg inn. Hvor mange man setter på vennelisten og hva som gjør at en person kommer på en venneliste varierer sterkt. Enkelte setter opp kun venner og familie de kjenner i den virkelige verden som de spiller med, mens hos andre havner man på vennelisten bare man har spilt sammen i en fem-mannsgruppe og gruppa var hyggelig. Spesielt gjelder dette hvis spillerene er fra samme land og snakker samme språk. Gjennom samtaler med enkelte spillere og diskusjon omkring dette i guildchaten virker det som om de fleste allikevel opererer med en relativt liten venneliste. De fleste er venner fra den fysiske verden og de vennene man ikke har kjent ansikt til ansikt synes oftest å være midlertidige og flyktige spillvenner man samarbeider med i en periode av spillet.

Et guild kan betegnes som både en venneliste og en nettverksliste og er avhengig av guildets størrelse. Familieguild og venneguild er ganske enkelt en venneliste, der man ser hvem som er online og man deler samme navn. I større guild der det er over 100 mennesker er det mer en nettverksliste over personer som kan hjelpe deg og som du er pliktig til å hjelpe tilbake. Samtidig har spilleren mest sannsynlig et par venner fra offline i samme guildet, samt nye venner de har stiftet bekjentskap med i guildet. Det er derfor fruktbart å analysere hvordan fellesskapsfølelser konstitueres i et guild.

4.7 Er et guild en venneliste?

Ettersom en stor andel av mine informanter er menn, anslagsvis 95 prosent, kan det være nyttig å se mer på hvordan vennskap mellom menn fortoner seg. I følge Karlsen er menns vennskap karakterisert av instrumentell eller side-ved-side-vennskap, der vennskapet i all hovedsak bygger på handling, altså at menn gjør noe sammen (Karlsen 2001:76).

"Jeg sover 7 timer, arbeider 8 timer og spiller 7 timer flere ganger i uken. Når jeg spiller, spiller jeg stort sett med de samme gutta hver gang så du kan jo godt si jeg tilbringer mer tid med de enn med familien"

"Å raide 6 ganger i uken er mest sannsynlig mer enn de fleste bruker på sin egen familie"

Dette er et utdrag fra en samtale jeg hadde med en av mine informanter og viser intensiviteten i cybersosialitet. Selv om vennskapene spillerne får i WoW trolig ikke har vart så lenge som de i den virkelige verden, foruten når vennene fra den fysiske verden spiller sammen, konstitueres dette vennskapet av en intensitet. De tilbringer mange timer i spillet sammen, gjennomsnittlig spilltid er 22 timer i uken (Yee 2009a). Flere av de jeg har spilt sammen med kan tilbringe så mye som 40-50 timer i uken i Azeroth, enkelte så mye som 70 timer i uken. I tillegg har de fleste guild jeg har vært medlem av en hjemmeside med ulike forumer der de også er aktive. Dette gjør at man på relativ kort tid blir godt kjent med andre personer.

Foruten guildets funksjon som et lag der de hjelper hverandre i spillet og samarbeider om å ta ned de vanskeligste monstrene, er guildet en enhet som støtter opp om hverandre, og når det har bestått over en tid begynner medlemmene å dele livet sitt med hverandre. En stor del av aktiviteten foregår på guildets hjemmeside der de deler musikkinteresser, forteller om hobbyer og ritualer i den virkelige verden. Foreksempel la guildmasteren ut flere bryllupsbilder av seg selv og sin kone da han giftet seg. Et annet eksempel var da en mann i guildet ble far igjen og skulle gi beskjed hvorfor han ikke kunne spille så mye:

People,

I have an announcement to make.

Lately I haven't signed a lot up for our raids. The reason is that last Thursday (17 July) I became a father again (second son).

It's a bit hectic these days at my place with everybody coming over and stuff. But ill be joining you again in a short time.

Trulsemann

Trulsemann hadde ikke behøvd å legge ut denne beskjeden på forumet ettersom de fleste hadde fått med seg at han skulle bli far, og ledelsen hadde ikke sparket han ut fordi han er "en av gutta". Grunnen til at han la den ut kan være at han ønsket å være en del av det sosiale miljøet og var redd for at han hadde vært borte fra spillet lenge. Men trolig var det fordi guildkameratene er en del av nettverket hans og han ville dele sin store nyhet. Jeg finner også gratulasjonene morsomme og viser til den humoristiske og mannlige måten de fremkommer:

Gratz mate!

Another baby to lvl¹³ up...

Fellesskapfølelse i et guild konstitueres i aller høyeste grad av humor som refererer til spillet som eksempelet ovenfor viser. Et annet eksempel er fra da en av mine informanter hadde kjøpt en ny motorsykkel offline. Han la ut bilde av seg selv og sykkelen på guildets hjemmeside der en guildvenn skrev kommentaren "WoW nice mount u got there[^]". Jeg synes kommentaren er morsom fordi den fletter offline verden med Azeroth. WoW symboliserer her både World of Warcraft og snakkemåten wow som i "wohoo". Ordet mount betyr her en referanse til motorsykkelen fordi ordet mount i spillet er et dyr eller kjøretøy avataren kan komme seg rundt med. Humoren med å trikse med ordene blir viktig i de tekstbaserte informasjonslinjene, som tekstboksen i spillet og på guildenes hjemmeside. Det er vanlig at spillere i et guild kommer fra ulike nasjonaliteter der de snakker ulike språk. Ved å anvende et felles språk grunnet i engelsk som kombineres med noe nytt, som forkortelser, emoticons (som for eksempel "[^]" og ":-D") og flertydige meninger, lager spillerne et nytt språk basert på intern humor. Å leke med ord slik at et nytt språk dannes er essensielt for fellesskapet. Jeg har også observert en særegen maskulin humor som gjennomsyrrer spillkulturen. Denne humoren går ut på at man har det morsomt på bekostning av en annen der man henger ut en avatar i offentlighet, men dette foregår på en vennskapelig og humoristisk måte. Det er mulig dette fremstår så fremtredende for meg ettersom jeg er kvinne og i mitt offline sosiale miljø er dette lite vanlig. Et eksempel er da jeg og min samboer var med vårt

¹³ Lvl er en forkortelse for å levle, som betyr å avansere avataren til høyere nivå i spillverden. I denne konteksten viser den til at Trulsemann har en baby fremfor en avatar som skal stige i gradene. Altså lvl betyr ungen skal bli 1 år, 2 år, 3 år osv, på samme måte en avatar er på nivå 1, 2, 3 osv.

skandinaviske guild i en 25-manns monstersones. Guildet er dyktig og de har denne monstersonen på *farmstadiet*, det vil si det er ingen utfordring og de klarer stort sett alltid å drepe de tøffeste monstrene uten at avatarene dør. Denne dagen spiller jeg en druide og samboeren min spiller prest og vi er med dette guildet i en monstersones for første gang. Hver gang vi kommer til en boss¹⁴ presterer samboeren min å dø i løpet av 20 sekunder. Når en kamp normalt varer fra noen minutter til nærmere 20 minutter sier det seg selv at dette ikke er så bra. Faktisk i mer seriøse guild kunne dette medført at han ble kastet ut av monstersonen og i verste fall kastet ut av guildet. Men i og med at dette skandinaviske guildet var et såkalt casualguild bygd på ulike grupperinger av vennskap i offline verden var dette reaksjonen på ventrilo:

Manajuice: Haha, han holdt jo ut 20 sekunder denne gangen, det må være ny personlig rekord

Hodejegeren: Jeg tror han gjør det med vilje jeg, han er nok litt lat, så han overlater fighten til oss andre, hehehe

Monsen: jeg foreslår at vi tar han med hver gang heretter som guild maskot.

Flere over ventrilo: hahahahahahahahaha

Dagen etter ble samboeren min på nytt invitert av guildet for å avslutte monstersonen vi påbegynte dagen før. Det viste seg at karakteren hans var død da han ble invitert til raidgruppa, noe alle kunne se ved at man får opp et lite bilde på skjermen over alle avatarene som er med i en gruppe. Da hans ikon viste en død alv, brøt det ut en massiv kollektiv latter på ventrilo. Etter denne episoden fikk han kallenavnet Veltepetter.

¹⁴ En boss er et monster som er vanskeligere enn de andre monstrene i en monstersones. Det er de som gir dyrebare skatter hvis gruppen klarer å drepe den

4.8 Fredagspilsen med nytt innhold

En karakteristikk av mannlig vennskap er at de mer enn kvinnelig vennskap er avhengig av å gjøre noe sammen (Karlsen 2001). I WoW gjør man noe sammen stort sett hele tiden, det er tross alt en kampkontekst der man står side ved side og skal nedkjempes fiender og monstre. For å vise hvordan mennene samhandler og skaper fellesskapsfølelse gjennom handling, er det fruktbart å anvende analytiske tilnærminger som inkorporerer ikke-menneskelige aktører. I mennenes samhandling er det nemlig en viktig teknologisk enhet som er essensiell for å skape en følelse av samtidighet. Jeg tenker på ventrilo, teamspeak og andre voicechat. Dette er for øvrig også en enhet som gir en "stemme" til avataren slik at kyborgene, blandingen mennesket og maskin viser at vi har å gjøre med en kroppsliggjort enhet. For "kroppslighet" trenger ikke bare bety organisk kroppslig. Teknologiske apparater, teknikker og formidlinger gjennom dataprogrammet ventrilo er også kroppslighet (Asdal 1995:37). I et aktør-nettverk perspektiv er ventrilo en aktør i et nettverk som får noe til å skje og endrer selv form ettersom andre aktører i nettverket påvirker denne. Den rhizomatiske tilnærmingen er relatert til ANT fordi den opphever hierarkiske strukturer og heller fremmer det bevegelige (Deleuze og Guattari 2004). Ventrilo i dette perspektivet er en av mange informasjonskanaler spillere kan velge å kommunisere gjennom. Jeg vil også påstå ventrilo er en aktør og en teknologisk motor som gjør at mennene får følelsen av å "gjøre noe sammen". Gjennom voicechat konstituerer de vennskap og bekjentskap på tvers av geografiske avstander. Dette kan belyses med en samtale jeg hadde med en informant:

Drakoola: "en god ide er å legge ut stæsj på auksjonshallen fredag eller lørdag, for da er det mange fulle folk som ikke aner hva de gjør. Helgene er potensielt til for å tjene penger.

Jeg: er det vanlig å drikke mens man spiller?

Drakoola: Ja mange som gjør det. Men er jo ikke sånn at man sitter alene som en alkis da, hehe. Vi er jo kobla sammen gjennom teamspeak og gjør ting sammen i spillet. Det eneste kjipe med å drikke er hvis man blir litt vel full og når du logger deg inn dagen etterpå så står karakteren midt ute i ødemarken og halvparten av pengene er borte. Man tenker shit lissom: hva gjorde jeg i går.

Jeg: *Hehe, ja vi kan vel alle kjenne oss igjen i dette irl¹⁵ også^^*

Drakoola: *rofl¹⁶*

Fredagspilsen har altså fått et nytt innhold. I stedet for å ta en øl på en bar sammen med venner og bekjente, er det nå legitimt å sitte hjemme "alene" å drikke. Dette fenomenet forteller også Ida Skatvedt (2008) om i masteroppgaven sin, der raidledere legger til pauser i spillingen slik at gutta kan hente en øl fra kjøleskapet. Gjennom avataren "gjør spillerne noe" sammen med venner ved at de kriger sammen mot monstre og motspillere. Ved å inkorporere teknologiske kroppsliggjorte enheter som ventrilo, snakker og ler de sammen noe som forsterker fellesskapet.

4.9 Gaven

En innfallsvinkel til å studere sosiale relasjoner er å se på hvordan gavebytte foregår. De hersker over vår moral og våre liv, samt at de fremstår som teoretisk frivillig, men i realiteten representerer de en forpliktelse (Mauss 1995:11). En gave kan skape sosiale forpliktelser og varige bånd mellom partene, og jeg ønsker her å se hvordan dette fungerer i World of Warcraft. I et gavebytte råder det tre grunnprinsipper: forpliktelsen til å gi, forpliktelsen til å motta og forpliktelsen til å gjengi (Mauss 1995). I WoW er reglene rundt et gavebytte ikke annerledes enn i den virkelige verden, tvert om fremstår det som mer fremtredende, hvilket kan skyldes at avatarenes verden er mindre i omfang og derfor lettere å observere (arealmessig og befolkningstetthet), og at det er snakk om "virtuelle eiendeler" slik at man er mer sjenerøs i forhold til hva man ville gitt i den virkelige verden. I Azeroth kan man vandre rundt og oppdage at andre avatarer plutselig gir deg gullpenger uten å forvente noe tilbake, annet enn takknemlige ord fra den som mottar og en klapp på skulderen fra en kompisavatar som står ved siden av. Men det er en rekke moralske normer som også må følges her, og det oppfattes som umoralsk å be

¹⁵ Irl betyr "in real life"

¹⁶ Rofl betyr "rolling on floor laughing"

fremmede om penger, altså det som oppfattes som tigging i den virkelige verden. Man kan tilby penger og gaver, men du kan ikke kreve eller be om det.

Jeg har funnet ulike sfærer for hvordan gavebytte foregår i WoW, og som jeg skal vise er man pliktig til å gjengi gaver, men ikke nødvendigvis tilbake til den samme avataren, selv om dette er det vanligste da gaver ofte gis mellom venner. Enkelte ganger gir man tilbake til en persons alternative avatar, det vil si at en person har laget flere avatarer og man gjengir en ytelse til en persons andre avatar. Innenfor et guild gir man tilbake til guildet, gjerne ved at man henter ut verdier og gjenstander i en fellesbank, og man bør da også legge andre gjenstander tilbake på et senere tidspunkt. Bildet under viser alven min som står i banken i byen Dalaran. Oppe ved høyre hjørnet er det som kalles guildbank, og dersom jeg trykker på den ved hjelp av museknappen vil jeg få tilgang til gjenstander og penger som sirkulerer i guildet. Ofte er dette gjenstander som konsumeres i raidsammenheng som mat, bandasje, ulike eliksirer som gjør en avatar sterkere, smartere osv.



Det går også an å bytte gaver ved å gå utenfor Azeroth sine grenser og over til den virkelige verden. Jeg pratet med en kvinnelig spillveninne som lo litt mens hun fortalte hvordan hun kunne konvertere gullpenger fra World of Warcraft til den virkelige verden ved foreksempel å bytte WoWgull mot massasje fra en venninne. Et

annet eksempel er hvordan man gir bort gull i spillet og får middagssinvasjon som gjenytelse i den virkelige verden.

Som nevnt behøver man ikke gi tilbake en gave til den avataren som ga deg en gave eller gjorde deg en tjeneste, for tjenester er også gaver, spesielt gjelder dette i guild. I guildet "Moral Destruction" er dette også en grunnregel i guildet:

2. Pay it forward. *You should all help at least 3 guild members out without expecting anything in return. If you don't understand the principle, either ask guild master or see the movie "Pay it forward".*

Denne filmen handler om en liten gutt som ønsker å gjøre verden til et bedre sted ved at man skal gjøre en hyggelig tjeneste for en annen person, og i stedet for at denne personen skal gjengi tjenesten er han pliktig til å hjelpe en tredje person som igjen skal videreføre dette prinsippet. Hva gjelder gavebytte innenfor et guild vil jeg trekke fram masteroppgaven til Ida Skatvedt (2008) der hun argumenterer for hvordan resiprositeten i Mauss betydning fungerer i WoW. Det forpliktende gavebyttet er å gi av seg selv, sin tid og lojalitet til et guild, og spesielt gjelder dette for raidere. I og med at WoW er et lagspill og medspillere er avhengige av ulike avatarer med ulike kompetanser er man forpliktet til å bidra med sin kompetanse og sin tid. En gave blir gitt uten noen pris men det forventes en gjenytelse (Skatvedt:2008:68).

Det forventes alltid en gjenytelse, men prisen trenger ikke være det samme, slik at man bytter gaver uten verdiberegning (Mauss 1995). Disse gavebyttene kan foregå utelukkende i spillet eller de kan som vist konverteres til tjenester i den virkelige verden. Gavens resiprositet kan illustreres gjennom et gavebytte mellom to avatarer i spillet. Ashanti kjøpte et belte på auksjonshallen til en prestevann i spillet etter at "han" så hvor dårlig klær presten hadde. Beltet kostet 70 gull. I tillegg kjøpte han skredderoppskrifter på smokingklær og materialet for å lage klærne som presten fikk. I og med at denne presten var en skredder forventet Ashanti som gjenytelse at presten skulle lage en smoking til han. Dette gavebyttet viser hvordan Ashanti trolig brukte nærmere 100 gull for å gi presten et nytt belte i tillegg til at presten lærte å sy en smoking. Presten hadde ikke brukt en kobbermynt, men til gjengjeld hadde han et yrke som Ashanti ikke hadde. Uten presten kunne ikke Ashanti fått seg en

smoking på så kort tid. Eksempelet viser hvordan det eksisterer regler for resiprositet. Den som gir en gave stiller seg i en moralsk overlegen posisjon ovenfor den som mottar gaven fordi det i gaven ligger en forventning om en gjenytelse.

Det er ikke bare goder som gir økonomisk gevinst som er gjenstand resiprositeten i en gave. Tjenester er som jeg har vist en gave som fungerer som et lim i dette samfunnet. Men fremfor alt dreier det seg om høflighet, selskapligheter og riter (Mauss 1995:15). Ritualene rundt slike former for gavebytte kaller Mauss for *systemet av totale ytelser* (Mauss 1995:15). Totale ytelser sier noe om samfunnets sosiale organisasjon og mekanismer fordi de opprettholder moralske institusjoner som angår samfunnet som en helhet (Mauss 1995). Familien er en slik institusjon og jeg skal vise til hvordan WoW kan åpne dørene for mer sosial interaksjon i den virkelige verden. Bakgrunnen kan være at man finner vennskap og relasjoner i online verdenen som så ekte at man ønsker å videreføre relasjonen til den virkelige verden. Kanskje best for å illustrere dette er når en interaksjon mellom to personer online fører til et kjærlighetsforhold offline. I neste avsnitt vil jeg illustrere dette ved å se på hvordan to avatarer blir kjent og flørter gjennom gaver og kroppsspråk.

4.10 Kjærligheten

I den vestlige verden står kjernefamilien som en tradisjonell institusjon og jeg ønsker her å belyse hvordan online sosialitet kan skape og opprettholde denne. For å få frem dette poenget vil jeg her benytte meg av min egen erfaring fra da jeg møtte min samboer i WoW. Et underliggende poeng er at jeg argumenterer mot de som hevder online sosialitet ikke kan sammenlignes kvalitetsmessig med den i offlineverden. Analytisk ønsker jeg å videreføre tanken om gavebytte mellom avatarer og se hvordan gaver skaper relasjoner og fremstår som et system av totale ytelser (Mauss 1995).

Første gang jeg møtte han som skulle bli min forlovede var i WoW gjennom et venneguild opprettet av min bror. Det første som slo meg med karakteren var at det var en av de styggeste kvinnelige orkene jeg hittil hadde sett i spillet. Jeg antok personen bak denne orken var en kvinne av den enkle årsaken at det var en kvinnelig avatar. På denne tiden hadde jeg ikke gått til anskaffelse av headset med

mikrofon, så jeg kunne ikke høre stemmen hans over ventrilo. Da jeg fikk høre han var en mann, husker jeg at jeg reagerte ved å tenke han måtte ha noen identitetsproblemer. Jeg var helt ny i onlinespill og var ukjent med at det var vanlig for men å lage kvinnelige karakterer. Som jeg skal vise i neste kapittel er bytte av kjønn relativt fraværende for en kvinnelig spiller, noe som trolig påvirket min forutinntatte antagelse.

Etter hvert som månedene gikk ble jeg bedre og bedre kjent med den grønne kvinnelige orken som dukket opp rett som det var der jeg befant meg. "Gruseren", som avataren heter, begynte også å utføre emoter og kroppsspråk som dans, kyss og flørting, noe som tilsier hun forsøkte å spille ut sitt offline kjønn. Innimellom kom orken også med gaver som blomsterbuketter som var pakket inn med fint rødt silkebånd som hun ga til min undead warlock, også en kvinnelig avatar med navnet "killerblast". I ettertid fremstår dette som svært komisk ettersom det vi har å gjøre med her, er to kvinnelige avatarer med svært "maskuline" navn som symboliserer vold og kamp i spillet. Det viser for øvrig at kroppsliggjorte performativiteter (Butler 2006) i WoW er atskillig "friere" i forhold til offline verden og er et aspekt jeg skal belyse ytterligere i neste kapittel. Uansett, ser vi her at relasjoner kan konstitueres gjennom ritualer av gavebytter. Som Mauss (1995) skriver trenger det ikke karakteriseres av økonomiske goder. De viktigste er de små hverdagsritualene som manifesterer seg gjennom moralske høfligheter.

Første gang jeg møtte "Gruseren" i den virkelige verden var da jeg ble med min bror på et såkalt lan, eller et dataparty. Det vil si at hver person tar med seg sin egen datamaskin til en person som arrangerer lan. Her kobler alle seg på internett og målet er å spille spill sammen. Lanet her ble arrangert hjemme hos "Gruseren". Etter lanet bestemte jeg meg for å kjøpe et headset med mikrofon. Jeg kan fremdeles huske spenningen da jeg kom hjem fra Blindern og forventningene til at han skulle være online når jeg logget meg inn i WoW. Da han logget inn i spillet og koblet seg på ventrilo ble magen rar hver gang og det kan kun beskrives som forelskelse. Ofte kunne vi drikke et glass rødvin i hvert vårt hjem i helgene og prate i timevis mens vi spilte WoW sammen. Etter et halvt år med flørting i spillet og små gaveutvekslinger og overraskelser i den virtuelle postkassen turte han endelig å invitere meg på date og i dag er vi altså samboere med et felles barn.

Vi utveksler fremdeles gaver gjennom avatarene. Men nå foregår resiprositeten like ofte mellom den virtuelle verden og den virkelige. Et konkret eksempel var da han fridde i den virkelige verden og ga meg en forlovelsesring. Som en symbolsk gjenyttelse lagde avataren min en fin tryllering til en av hans magikere. Men etter fire år endrer gaveutvekslingen form. Som i den virkelige verden avtar gjerne gaver som blomsterbuketter og små overraskelser med tiden i et kjærlighetsforhold. Og dette skjer også med avatarene i den virtuelle verden. Det er altså lenge siden avataren min har mottatt en blomsterbukett. I stedet oppstår det nye resiprositetsformer som opprettholder familien som en institusjon. De er ikke mindre viktige, tvert imot, men de får et mer "kjønnet" innhold, der mannen "får lov til" å slappe av på kvelden med WoW som en gjenyttelse for at han støvsuget og vasket gulvene. Det er altså tydelig at gaver også i WoW utvikler og bekrefter kjønnsrelasjoner der de potensielt skaper og opprettholder varige relasjoner mellom en mann og en kvinne (Mauss 1995).

4.11 Avslutning

I dette kapittelet har jeg vist at sosiale relasjoner konstitueres primært gjennom allerede etablerte nettverk fra offlineverden. Samtidig oppstår det vennskap gjennom medlemskap i guild der de danner fellesskapsfølelser, først og fremst gjennom et nytt datateknologisk språk. Dette er et språk som inkorporerer hovedsakelig engelsk språket, forkortelser av ord og emoticons. Gjennom språket leker og trikser de med ord der humor er viktig. Fellesskapsfølelse blant menn synes derfor i stor grad å konstitueres av humor. Dette sammen med voicechats som ventrilo, forsterker denne følelsen og gir mennene en følelse av og "å gjøre noe sammen", i tillegg til at ventrilo gir en stemme til avataren som minsker avstanden mellom spillerne. Disse resultatene er i stor kontrast til hvordan WoW er fremstilt i media, der temaet isolasjon og avhengighet styrer debatten. Et annet aspekt er hvordan teknologi fremstår som noe "farlig" der dens påvirkningskraft på menneskene får en deterministisk karakter. Vi er tilbake til gamle debatter, som telefonen, der frykten var at menneskene ville ha mindre ansikt til ansikt kontakt. Dagens debatt synes derfor å være lik, bare at telefonen er byttet ut med internett.

Kanskje er virtuelle verdener en medvirkende årsak til at menneskene har mindre "ansikt til ansikt" kontakt. Men er dette så farlig? Det synes jo allikevel som om menneskene danner lokaliteter på tross av store geografiske avstander, der de fremdeles verdsetter høflighet, lojalitet, de investerer tid i hverandre og gjør noe sammen. Disse aspektene er bare flyttet online. Jeg viste også at WoW er en potensiell arena for å møte en fremtidig livsledsager og sett i lys av dette må det sies virtuelle verdener er særdeles sosiale verdener. I neste kapittel vil jeg derfor trekke analysen videre. Jeg skal se nærmere på avataren, figuren man styrer gjennom Azeroths verden, før jeg konkluderer med at fellesskapsfølelsen limes ytterligere sammen ved at WoW er en ekstrem maskuling og heteroseksuell verden.

5. Kyborgens kjønn

5.1 Innledning

Dette kapitlet handler om figurene i World of Warcraft. Jeg vil først gi en historisk oversikt hvordan spillkarakterer og datastyrte karakterer tradisjonelt er blitt fremstilt i dataspill før jeg ser hvordan dette fremtoner seg i WoW. Jeg skal diskutere medieforskeren Corneliussen (2008) og hvordan hun tolker avatarene og de datastyrte karakterene. Grunnen til at jeg ønsker å trekke frem hennes artikkel er at den viser hvor "kort" man kommer ved utelukkende basere en analyse på beskrivelser av kjønn. For det første risikerer man å tolke data galt og for det andre ser det ut til at hun fullstendig har glemt at avatarene består av en viktig enhet, nemlig personen som styrer de. I stedet må man se på datafigurer, enten de er datastyrte eller menneskestyrte som egne aktører. Man må gå dypere inn i analysen og se på hvordan og hvorfor avataren spilles ut som den gjør, altså se på *meningen* bak en karakterbygging. Ettersom virtuelle verdener potensielt er mer frie og fleksible i forhold til offlineverden vil jeg vektlegge Judith Butlers (2006) performativitets teorier for å fange opp avatarens kroppsliggjøring. Dette innebærer å se kjønn som handlinger eller gjentatte performativiteter som konstitueres i en tid og endres i ulike kontekster. Kjønn er derfor en konstituert sosial midlertidighet (Butler 2006:191). Det betyr at det ikke eksisterer noe naturlig gitte attributter ved kjønn, men kjønn består av en samling av repetitive handlinger som konstitueres i ulike kontekster. Som nettverk online (Deleuze og Guattari 2004) er også kjønnsidentitet midlertidige og flyktige. Ved å se på kjønn som en sosialt konstruert midlertidighet vil jeg undersøke om det gjennom WoW er mulig å unngå de heteronormative strukturene som dominerer den vestlige verden. Jeg vil med andre ord se om det er mulig og ikke tenke kategoriene "feminine" og "maskuline" knyttet til kvinnelige og mannlige kropp. Vi må med andre ord se på hva det innebærer å være kroppsliggjort i en virtuell teknologisk verden.

Først vil jeg analysere datafigurer og hvordan de inviterer til å "kjønne" spillet. Her må man skille mellom avataren, som er karakteren en spiller fører gjennom Azeroth

og NPC som står for non-player-character, også kallt protagonister (Corneliussen 2008). NPC er datastyrte karakterer med ulike roller i spillet. Enkelte gir avataren oppdrag, de er vakter for byene, auksjonerer og karakterer spilleren kan kjøpe og selge gjenstander fra. De kan også være fiender du må unngå eller drepe. Spilleren må derfor forholde seg til NPC'ere nesten hver gang de logger inn, og de utgjør en stor del av den virtuelle verdenen.

5.2 Historisk Tilbakeblikk

Førsteamanuensis ved seksjon for humanistisk informatikk; Hilde Corneliussen, viser til spilldesignerne Salen og Zimmerman som hevder dataspill er ideologiske systemer som reflekterer offlinekulturen på måten de er designet og spilt (Corneliussen 2008:65). Hvilken offlinekultur nevnes ikke, men jeg antar hun sikter til den vestlige kapitalistiske, selv om WoW spilles over store deler av verden.

Videre skriver hun hvordan dataspill har fått mye kritikk fra feministisk teori ettersom de er laget av menn for menn. I senere tid har man sett en utvikling i dataspill der flere kvinnelige protagonister inkluderes. Hun skriver at dette kan være en respons på feministisk kritikk av dataspill, eller det kan være som Salen og Zimmerman hevder, at dataverden reflekterer offlineverden. Spill laget i den vestlige verden vil derfor bære kjønnslikhet og kvotering av kvinnelige protagonister ettersom samfunnet i vår virkelige verden er blitt mer likestilt (Corneliussen 2008). La oss anta at Corneliussen har et poeng i at spillverden vil få flere kvinnelige NPC'ere ettersom vi ser flere kvinner i den virkelige verden som trer inn i den offentlige sfære. Jeg tolker Corneliussen slik at hun også mener vi må se på hvordan mannlige og kvinnelige karakterer representeres og hvordan de kan sies å reflektere den virkelige verden i henhold til kjønnsroller.

Historisk har dataspill vært dominert av en mannlig helt og et passivt kvinnelig offer, eksempelvis Nintendo spillene *Supermario* og *Zelda* der den mannlige helten skal redde det kvinnelige offeret. Senere på 90-tallet begynte spilldesignerne å lage spill designet for jenter, som *Barbie fashion*. Disse spillene blir gjerne omtalt som pink games og er primært rettet mot yngre jenter (Corneliussen 2008, Taylor 2006). Bakgrunnen for spilldesignen er at spilldesignerne mente jenter har andre

preferanser enn gutter. Slik sett kan det sies de har ignorert hvordan det kan være store forskjeller med hensyn til preferanser innefor jenter og gutter. Senere kom actionspill som *Tomb Raider* med heltinnen Lara Craft. I følge spilldesignerne ble Lara utviklet for å tiltrekke seg kvinnelige spillere og å styrke dem. Men Corneliussen har et poeng når hun spør seg om Lara egentlig var skapt for det mannlige blikk (Corneliussen 2008). Her ligger mye av ansvaret også på spilldesignerne som har skapt de kvinnelige avatatene, men man kommer ikke utenom at pene mennesker selger mer, dette gjelder også for pene avatarer (Wood, Solomon og Englis 2005).

At Lara Croft uansett er hyperseksualisert levner det liten tvil om. Hun er fremstilt i en overdreven stereotypisk form. Dette er også tilfellet for mannlige datafigurer, der de fremstilles med overdrevne muskler og brystkasse. Samtidig er det ikke helt det samme for menn, de går ikke rundt med ereksjon. De kvinnelige karakterene, og Lara Craft som manifesterer dette, blir mer seksualiserte på grunn av at brystene er overdimensjonerte i forhold til den smale midjen og med påfølgende vakre, store sensuelle lepper. Det er ingen tvil om hvorfor Angelina Jolie fikk rollen som Lara Craft da spillet ble filmatisert i *Lara Croft: Tomb Raider* fra 2001. Det er tydelig at enkelte av de kvinnelige NPCene signaliserer sex. Barn er nemlig fraværende i de fleste pcspill, så de enorme brystene kan ikke signalisere morskap. Kvinnelige hyperseksuelle protagonister sender ut uklare signaler. De er feminine på utradisjonelt vis, samtidig spiller spilleren den kvinnelige protagonisten gjennom et maskulint og heteronormativt blikk, der den kvinnelige karakteren fremstår som et sexobjekt (Corneliussen 2008:67).



(bilde av Lara Craft)

En strategi fra spilldesignerne for å inkludere kvinner er å anerkjenne at både menn og kvinner er viktige for dataspillmarkedet, og konsekvent lage det som kalles cross-gender spill. Dette innebærer ikke at spillet bør tolkes som kjønnsnøytralt, men en bevissthet om at begge kjønn har ulike preferanser med hensyn til maskuline og feminine ønsker. I slike spill har spilldesigneren forsøkt å introdusere aktiviteter normalt assosiert med det kvinnelige uten å miste mannlige spillere (Corneliussen 2008). Wow er et slik cross-gender spill.

5.3 WoW heteronormativt?

Tiltross for at Blizzard har skapt et spill som er designet for å tiltale både menn og kvinner er WoWs narrative historie, som *Ringenes Herre*, dominert av mannskikkelser, både når det gjelder helter og skurker. Gjennom WoWs narrative historie som spenner seg over 10 000 år blir vi kjent med en håndfull kvinner (Blizzard 2009a). Slik sett kan WoWs krigshistorie gå inn i rekken av krigshistorier vi også finner i den virkelige verden som handler om menn og deres heltemodige innsats mot det "onde". Men de få kvinnene som presenteres er ikke representativt

for den kvinnelige stereotypiske rolle (mor, datter, søster, kone). De er ledere, krigere eller maktsyke ledere som forderves, altså attributter som regel er tilskrevet menn. Eksempelvis har vi Aegwynn, demonjegeren som i flere hundre år vokter over Azeroth og beskyttet verden mot demoniske angrep fra *The Burning Legion*, en felles fiende av Horde og Allianse. Da de eldre mennene i det hemmelige rådet som skal beskytte Azeroth har planer om å avsette henne, tar hun saken i egne hender. Hun får en sønn som hun planlegger skal ta over etter henne. Når babyguten blir født overlater hun han til sin kongelige far, som må oppdra sønnen alene, selv drar hun ut i villmarken og ut i krigen (Blizzard 2009b).

Dersom en ser på hvordan NPC'ere og avatarer fremstilles visuelt så er den hyperseksualiserte kvinnelige avataren tonet ned. I tillegg kan spilleren styre mye selv ved å velge klær til avataren som dekker kløfter og lår, eventuelt ta på en tabard som er en skjortel som dekker overkroppen og nedover til kneet. Både mannlige og kvinnelige karakterer blir mer og mer påkledd etter hvert som spilleren avanserer til et høyere nivå. Dette gjelder også for NPC'ene, som får mer klær desto høyere nivåsoner de befinner seg i. Slik sett beveger Blizzard seg bort fra tidligere tradisjonelle dataspill, der kvinnen har invitert mannlige spilleren til å spille gjennom et heteronormativt blikk der kvinnen utgjør et sexobjekt. Samtidig ser man at også Blizzard legger inn kvinnelige protagonister innimellom som fremdeles fremstår mindre påkledd enn sine mannlige artsvener:



Det er store forskjeller også mellom rasene på allianse og hordesiden. Alliansen har menneskelige trekk, mens Horde primært forestiller arter fra dyrelivet og monstre. Unntaket kom da utvidelsespakken *Burning Crusade* ble lansert og Alliansen fikk sin første demoniske rase med hover og hale, draeneien, og Horde fikk blodalven, en art som stammer fra nattalven. Kvinnelig blodalv ble en svært populær rase å spille på hordesiden, noe som kan skyldes hennes visuelle utseende:



Den mannlige blodalven derimot er ikke like populær å spille med. Corneliusen skriver hvordan Blizzard redesignet den mannlige blodalven før han ble lansert:

”In response to concerns that the Blood Elf male appeared to be too feminine, and after reviewing the model from a visual and conceptual standpoint, the decision was made to increase the body mass to give them a more substantial, masculine feel” (Corneliusen 2008:73).

Han blir fremdeles betraktet som lite maskulin av flere spillere og årsaken ligger trolig i måten han er designet, han er vakker med rene trekk, og har en hånlig latter. På meg virket han litt snobbete i fremtoning, men flere menn jeg har snakket med sier han fremstår som homofil. Et eksempel er fra Blizzards offisielle forum der en skrev:

“But if you like looking like a homo then yah, blood elf is for you. I played one to level 10 and couldnt take their look, feel, and stupid animations. Every time I evis I feel like a freakin ballerina”.

I følge Corneliusen (2008) er det primært menn som definerer rasene i WoW, mens de kvinnelige rasene, spesielt på hordesiden, fremstår som mer feminine

framfor hvilken rase de tilhører. Hun skriver at det nærmest er som om rase og det kvinnelige kjønn står i konflikt mot hverandre:

“It seems we have encountered a limit of femininity, indicating that femininity has a much stronger resistance than masculinity toward features that, from a Western perspective, are perceived as monstrous and ugly” (Corneliussen 2008:74).

Corneliussen mener altså kvinnelige datafigurer fremstår som mer feminine enn rasen de skal representere. Med dette fremstiller hun forskningsobjektet sitt som om de ikke har handlekraft, der det fremgår at kvinnelige avatarer av ”natur” er feminine. Jeg vil derfor følge Haraway som sier vi må ha situerte kunnskaper der ”kunnskapsobjektet må framstilles som en medspiller og en aktør, ikke som et lerret eller et grunnlag eller en ressurs, aldri til slutt som slave for en herre som stenger av for dialektikken med sin unike handlekraft og sitt forfatterskap av ”objektiv” kunnskap” (Haraway 1995:62). Jeg er for øvrig ikke enig i at kvinnene i WoW er mer feminine enn mennene er maskuline. Det kommer da helt an på hvordan man utøver kjønn sitt og hvordan man bygger en karakter. Jeg har for eksempel ingen problem med å lage en orkekvinne som for meg fremstår som kjønnsnøytral, der det ikke er godt å si om hun er en mann eller kvinne. Bildet under viser et slikt eksempel.



Måten karakterene er kroppsliggjort viser ofte forskjeller mellom menn og kvinner der kvinner får feminine kroppslige handlinger og menn maskuline. Eksempelvis er dansestilen til undeadkarakterene som kan illustrere hvordan kjønnsnormene trer inn i WoW. Undead kvinnene har en orientalsk dansestil. De holder bena samlet mens de snurrer rundt og har hendene samlet over hodet i grasiøse bevegelser. Undead mannen derimot står med bena godt spredd i en utagerende dans med innslag av luftgitar. Avatarens biologiske kjønn sammen med kroppslige handlinger kan sies å være heteronormativt da de knytter det feminine til det kvinnelige og maskuline til det mannlige. Allikevel, når en ser på den visuelle fremtoningen så kan man lage "maskuline kvinnelige orker" og "feminine mannlige blodalver". Det er spilleren som ikke vil bryte med det heteronormative systemet ved at kvinner ikke lager kvinnelige stygge maskuline orker og menn vegrer seg for å lage en "homofil" blodalv.

5.4 ARBEIDSDELING

WoW er et maskulint spill med med vektleggelse av krig, kamp og konkurranse. Samtidig har Blizzard introdusert aktiviteter normalt assosiert med det kvinnelige. Det er kvinnelige assosiasjoner til aktiviteter som helbredelse der det eksisterer

ulike klasser som kan spesialisere seg for å helbrede medspillere i en kamp. Samtidig finnes det en rekke yrker som hensespeiles til det feminine, som syerske, blomste/urteplukkere, matlaging og bandasjering. I følge Corneliussen er kjønnsdistribusjonen blant klassene i spillet slik at den reflekterer stereotypiske antagelser av de klassene. Slik at de klassene med høyest andel kvinnelige spillere er helbrederklasser eller klasser som kun kan ikle seg klær av bomull og tøy, ikke rustninger eller lær. Hun skriver: "Thus, real-world stereotypes come to shape the demographics of fantasy worlds" (Corneliussen 2008:79). Min innvendig mot dette argumentet er at det finnes ingen modell eller statistikk som underbygger påstanden hennes. Det kan nok stemme at kvinner oftere velger en av klassene som kan helbrede. Men av fire potensielle helbredeklasser er kun en hovedsakelig beregnet til å helbrede (presten). De tre andre som forøvrig ikke er klærbrukere, men klasser som ikler seg lær og rustning, er svært fleksible klasser. Dette er klasser som går under betegnelsen hybridklasser fordi de kan velge om de vil være helbreder, tank eller primært gjøre mye skade. På alliansesiden er det svært populært for jenter å være druide nattalv, en hybrid klasse som besitter nettopp disse tre egenskapene. Slik det fremgår av ulike forumer, samtaler med medspillere, og som Taylor (2006) har funnet ut, er druider populære nettopp fordi de er så allsidig, og man kan variere mellom å være kriger, helbreder eller en voldelig snikmorder (Taylor 2006). Selv om statistikken viser at jenter foretrekker å være druid, paladin, shaman eller prest, er det altså ingenting ved statistikken som viser hvordan hun spiller karakteren. Ved at Corneliussen umiddelbart kobler en kvinnelig (offline og online) druide som en helbrder, klarer hun ikke å løsrive seg fra det heteronormative systemet som hun forsøker å beskrive med et resultat at hun reproducerer de heteronormative strukturene.

Allikevel har hun et poeng ved at WoW er en verden som gir personer muligheten til å få leke med yrker som ofte er ansett forbeholdt det andre kjønn. Cross-gender spill gir muligheten til å lage karakterer der menn syr klær og kvinner sloss og smir våpen. På mange måter har derfor Wow forsøkt å viske ut noen av barrierene som utgjør et heteronormativt system. Men de har ikke klart å lage et "fantasi" kjønn, noe Corneliussen etterlyser (2008). Corneliussen skriver da også at de to kjønnene, mann og kvinne, er irrelevante kategorier i et online spill, men gjennom beskrivelsene sine gjør hun kategoriene relevante ved at hun hele tiden kobler

feminitet til kvinnen. Strukturene i Azeroth kan derfor ikke utelukkende analyseres gjennom beskrivelser av spillet. Vi må også se på om det finnes grenser online der karakterbygging sanksjoneres dersom de går utenfor det heteronormative strukturene offline. Dette er noe jeg skal utdype senere i kapittelet, blant annet der jeg diskuterer spillerens språkbruk.

5.5 WOW FEMINISTISK?

For å undersøke om WoW er et ideologisk system som reflekterer offlinekulturen har Corneliussen gjort en undersøkelse ved å telle antallet kvinner versus mannlige npc-karakterer i startområdet til spillerne. Det viser seg en av tre er kvinner (34 prosent Alliance og 30 prosent Horde). Hun skriver videre at tallene samsvarer med offlineverden og kvinners synlighet i det offentlige rom, altså hvordan det offentlige rom domineres av menn, men der vi ser et økende antall kvinner som trer inn i det offentlige rom. Men tallene er svært ujevnt fordelt på de ulike rasene. Dvergene har kun 11 prosent kvinner mens nattalvene overgår mennene, de har 58 prosent kvinner. Årsaken skyldes at nattalvene har kun kvinnelige vakter som gjør at prosenten blir høy. På hordesiden har blodalvene flest kvinner med litt over 40 prosent. Tauren (kufolket) har lavest andel med litt over 20 prosent. Corneliussen skriver at tallene reflekterer hva som i vesten ansees som estetisk penere, der pene raser har høyere forekomst av kvinnelige protagonister. Også spillere som lager kvinnelige karakterer velger gjerne rasene med tynn midje og velproposjonerte kropp (Corneliussen 2008). Samtidig er WoW det spillet per i dag innenfor denne sjangeren med høyest andel kvinnelige protagonister og WoW kan anses som det spillet som har feminisert dataspill mest, hvis man tenker på kjønnskvolteringer, et tema jeg kommer tilbake til nedenfor.

Så kan man si at WoW reflekterer den virkelige verden med hensyn til kjønn med tanke på hvordan de visuelt fremstilles? Eller fordi Blizzard har laget et spill der menn og kvinner kan velge yrker som går på tvers av konvensjonelle kjønnsrollemønstre. Kan dette tyde på at feminismen har gjort inntog i et dataspill? Corneliussen skriver:

World of Warcraft is not-from a feminist perspective-perfect, but it does point toward a gender-inclusive design, proving game universes to be an interesting playground for challenging cultural perception of gender (Corneliussen 2008: 82).

Så fordi Blizzard angivelig har kvotert inn kvinnelige protagonister og lar menn leke med aktiviteter som normalt assosieres med det kvinnelige mener hun spillet peker "den riktige" veien. Dette indikerer at Corneliussen kan karakteriseres som "likestillingsfeminist", en feminisme som innebærer "borgelige-egalitære krav. Cixous avviser slik feminisme fordi den representerer kvinner som ønsker makt og sosial legitimering innenfor det *eksisterende* systemet og maktens hierarkier (Fürst 1998:178). Jeg ønsker ikke å gå inn i en debatt omkring feminisme her, det ligger utenfor oppgavens tematikk. Men man kan jo spørre seg om det kan være feminisme når det er menn som har designet kvinnekarakterene? For Blizzard er fremdeles et mannsdominert selskap. Da jeg kjøpte siste utvidelsespakke i november 2008 talte jeg hundrevis av mennesker som har arbeidet med spillet, under 10 prosent av disse er kvinner. Mye tyder også på at selskapet primært ønsker mannlige ansatte ettersom de skal skape et produkt hovedsakelig rettet mot menn. Dette kan illustreres gjennom en kvinne som søkte jobb i Blizzard. I følge henne selv var hun en godt kvalifisert kvinne som søkte jobb hos Blizzard som Subscription Marketing Manager. En jobb hun hadde i sitt forrige arbeid. I tillegg har hun en venn som tidligere jobbet med direktøren for markedsavdelingen. Hun fikk ikke jobben og som hun selv skriver:

"I don't know if they'd already picked someone internally and they were just interviewing me as a courtesy, or if they thought I was "too" something — old, young, white, ugly, pretty, fat, skinny, or... female. It certainly wasn't because I was unqualified: I excelled at every skill required and had exactly the prescribed background. I cried my eyes out when I heard I hadn't gotten the job. I was depressed for weeks"

Dersom feminisme handler om innkvotering av kvinner, og Blizzard er et "foregangsselskap" ved at de inkorporerer en høy andel kvinnelige NPC'ere, bør man også se på hvordan holdningene er i selskapet. Den kvinnelige søkeren fikk forklart at de trodde kun fem prosent av kontoholderne var kvinner, og de var derfor

primært ute etter "male" marketing. Selv om hun sier hun forklarte at hun selv kun kjente kvinnelige spillere og har bevis gjennom voice chat, var de skeptiske og mente hun kunne ikke være sikker. Etersom det var en intervjusituasjon ville hun ikke argumentere (The Game Dame 2008).

Jeg mener dette indikerer at WoW ikke kan sies å være feministisk. Uansett bør man heller stille spørsmål hva kjønn er, fremfor å bare vise hva kjønnsforskjeller er. Det synes som om Corneliussen lukker flere rom ved at hun ser maskulint og feminint kjønn som uunngåelig knyttet til mannlige og kvinnelige kropp. Dette forsterkes ytterligere ved å hevde det i WoW eksisterer kun to kjønn, mann og kvinne, som analyseres i henhold til sine maskuline og feminine fysiske utseende. Hvordan ville hun da klassifisert en mann offline som spiller på en kvinnelig avatar, men der avataren besitter et maskulint navn, som for eksempel "KillerJohn". Er dette da en mann eller en kvinne?

Ingunn Moser ved TIK ved universitetet i Oslo skriver:

"Men med en naiv tro på beskrivelsens og representasjonens uskyld gjør man seg skyldig i å reprodusere forutsetningene for den marginalisering og forskjell man vil synliggjøre. Beskrivelser av virkeligheten konstituerer og mobiliserer virkeligheten, diskursivt. For at forandring skal bli mulig, må vi beskrive *hvordan* forskjellene blir konstituert, og hvordan de virker. Vi må som kyborggen-forstyrre, avbryte, blande oss inn, forskyve, engasjere og mobilisere andre muligheter og fortellinger" (Moser 1998:50).

Framfor utelukkende å basere en analyse av kjønn på beskrivelser og representasjoner slik Corneliussen gjør, bør man åpne for at en person kan forme og utøve sin egen individuelle identitet. En identitet som hele tiden må sees i relasjon mellom sosialt konstituerte subjekter, i spesifikke kontekster. Det er en flytende variabel som skifter og endrer seg i ulike situasjoner og sammenhenger. Judith Butler skriver: "my argument is that there need not be a "doer behind the deed", but that the "doer" is variably constructed in and through the deed" (Butler 2006: 195). Dette indikerer at kjønn er noe vi gjør og ikke noe vi er. Grunnsteinen i skeiv teori er således opphevingen av biologisk kjønn som relevant

identitetskategori. Kjønn fremstår som noe ekstremt fleksibelt der ingenting er gitt og man kan være hva man vil.

5.6 AVATARER

Avatarer er sentrale for forståelsen av erfaring i en digital verden. De er ikke blanke objekter, men komplekse symbolske referanser som sirkulerer i en bredere sosialitet (Taylor 2006:118). Ordet avatar kommer fra hinduismen og betyr reinkarnasjon.

Opprinnelig refererer det til en hinduistisk gud som reinkarneres fra den virtuelle til den virkelige verden, men i WoW er det den andre veien; fra virkelighet til den virtuelle verden (Boellstorff 2008:125 og Wood, Solomon and Englis 2005).

Avatarene med sine kropper utgjør det essensielle av et spill, de er innbyggerne.

Det er Blizzard som har laget rammen rundt med landskapet, datastyrte karakterer og monstre, byer og landsbyer osv. Men det er avatarene man lager selv som fyller inn og skaper kulturene. I 2003 kom MMORPG *Star Wars Galaxies: An Empire Divided*. Spillet ble en suksess, men etter World of Warcraft kom til Europa i februar 2005 migrerte mange spillere fra Star Wars til WoW. Etter migrasjonen logget jeg meg inn i Star Wars Galaxies hos en venn og fikk følelsen av at det var en spøkelsesby grunnet avatarenes fravær.

Avatarene er derfor essensielt for en virtuell verden. De er sosialt konstruert og er en forlengelse av oss selv der vi uttrykker og produserer identitet gjennom utseende, navnet, guildet og handlingene til avatarene. Samtidig produseres sosiale relasjoner og kommunikasjon mellom mennesker gjennom avataren og tekstene vi skriver i "tekstboksen" i spillet. Det som blir sagt og gjort er et resultat av en krysning eller sammensmeltning av mennesket og maskin (Haraway 1991a). Donna Haraways kyborg kan derfor leses som en metafor for en teknologisk kroppsliggjøring, der en tar i bruk en modell som forklarer forholdet mellom biologiske og teknologiske enheter (Asdal 1995). Dette indikerer at avatarer er mer enn det fysiske utseende. De inkorporerer også mennesket bak tastaturet, der dens tanker og tastetrykk får avataren til å utøve handlinger og kroppsliggjøringer. I dette ligger også at avataren inkorporerer tekstene som en del av sitt visuelle design og uttrykk.

Menneskene bruker avatarene for å samhandle med hverandre og verden. De er essensielle for opprettholdelsen og tilstedeværelsen av et hvilken som helst online rollespill, de er karakteren man styrer, sosialiserer og kontrollerer gjennom de virtuelle verdnene. Meadows skriver ”your avatar allows you to become an interactive character in which you can affect, choose, or change the plot of the story (Meadows 2008:15). Det er altså de som skaper og reproducerer kulturen, men det kan variere hvilke frie tøyler man har utfra hvordan kategori virtuell verden det er. Enkelte er orientert mer rundt sosialitet og rollespill og andre er mer spillorientert, som World of Warcraft (Meadows 2008). Men selv i spillorienterte virtuelle verdner er det avataren som utgjør innbyggerne og de kan være med på å forandre normer og regler. Dette er en grunn til at teorier om dataspill ikke fungerer så godt på virtuelle verdner, ettersom hva det handler om er det sosiale mennesket som iklær seg i kyborgens figur. Beskrivelser av deler av en virtuell verden slik Corneliusen foretar er derfor ikke nok (Corneliusen 2008). Slik forskning er et resultat av at forskeren tror de ”beskriver og oppdager ting ved hjelp av all sin konstruksjon og drøfting” (Haraway 1995:48). Jeg skal derfor vise hvordan avatarene produserer identitet i et kjønnsperspektiv med en annen tilnærming enn beskrivelser av visuelle uttrykk og kjønnskvoteringer i et spill. Når en ser på kjønnskonsepter så ser man ikke nødvendigvis på hvordan mennesker konstituerer identiteter, men heller hvordan de konstituerer relasjoner (Harvey og Gow 1994:8). I WoW handler kjønn ofte om midlertidige og flyktige relasjoner der kjønnsidentitet ikke må ansees som noe stabilt eller værende. Kjønnsideitet handler ikke om hva man er, men hva man gjør i ulike kontekster. Det er derfor kjønn er performativt (Butler 2006). Spillerne spiller ut ulike kjønnsidentiteter i ulike kontekster.

5.7 Å gi avatarene navn

Når jeg lager en avatat finnes det et visst antall ansiktstrekk, hårfarge og hårfasong å velge blant, og jeg vil kunne støte på avatarer som er identiske. Avatarens navn er derfor det eneste som skiller denne avataren vesentlig fra andre ved at navnet henger over hodet slik at alle kan se det. Avatarens navn kan sies å tilhøre både spillerens og karakterens ettersom kommunikasjonen mellom spillerne som regel

foregår via chat i spillets tekstboks, der avatarene ikke ser hverandre. Man kan også bli godt kjent med andre uten å se hverandres avatarer (Hagström 2008:274).

Videre kan navn potensielt være en stor kilde til å klassifisere andre spillere med tanke på nasjonalitet, alder, spillinteresse og kjønn. Eksempelvis finner man såkalte tullenavn som "potetstappe" som indikerer at her har vi å gjøre med en norsk, litt umoden gutt som ikke tar spillet så seriøst. Andre navn er igjen dypt inspirert av Ringenes Herre slik at det finnes mange "Eowynner" og "Aragoner" i Azeroth. Det er en rekke voldelige navn som henspiller til krig og kamp som "Hordeslakter", "Bodygank" og "alliancekiller".

Flere kvinnelige avatarer synes åpenbart å være menn offline, utfra deres online navnevalg. Som Meadows sier "men use sluttier language" (Meadows 2008:). Candy er et populært navn,¹⁷ og jeg vil anta det trolig er en mann som har valgt et slikt navn. En karakter med navn emoprincess er ikke bare en jente, men også en tenårings. Emo står for emosjonell og viser til en ny ungdomsgruppe som henter inspirasjon fra punken og fra det gotiske, mens emomusikk er ny variant av en slags rockebalader. Kvinner lager ofte maskuline navn til sine kvinnelige avatarer som Killer, Damage og Darkwarrior. Når en kvinne i tillegg velger å spille på hordesiden med et navn som refererer til krig og kampkontekst vil hun bli tatt for å være en gutt, selv om hun spiller en kvinnelig avatar. Virtuelle verdener fremstår derfor mer "fritt" og navnevalg er et konkret eksempel på hvordan Judith Butlers (2006) skeiv teori praktiseres, i og med at man får kvinnelige avatarer med mannlige navn samt mannlige karakterer med kvinnelige navn. Virtuelle verdener gir muligheten til å leke mer med kjønn, og der valg av navn i den virkelige verden begrenses av lover når det gjelder kjønn og navn, finnes det ingen formelle restriksjoner på dette i WoW (Hagström 2008). Samtidig har Blizzard laget restriksjoner på navn som kan virke støtende. Eksempelvis fikk jeg høre om en mann som hadde kalt avataren sin "lommemannen" etter mannen som hadde forgrepet seg på unge gutter i Norge. Etter at en av spillerne så dette og sendte inn en melding til Blizzard, ble karakteren slettet av selskapet.

¹⁷ <http://www.armory-light.com/eu/search/candy/>

Da spillet var helt nytt var det "vanligere" med seksjikanering. En typisk kontekst var da jeg laget en kvinnelig nattalv med et feminint navn. Et resultat var at enkelte mannlige avatarer kom bort å begynte å kle av seg klærene for så å utføre en "erotisk" dans foran den kvinnelige alven. Som kvinnelig spiller ble jeg lei av dette og gikk derfor over til hordesiden. Her lagde jeg en kvinnelig *undead*. *Undead* jentene er lite sexy, de har tynne skranglete zombieaktig kropp. I tillegg valgte jeg et ikke feminint navn; "Killerblast". "Blast" navnet kommer fra de vennene jeg spilte med i spillet, hvor alle valgte noe som het Blast. Dette er for å få en tilhørighet og felleskap, noe som er vanlig i online spill (Meadows 2008).



Dette viser at navn er viktig for å forstå virtuelle verdener. Ikke bare legger de føring for hvordan spillerfaringen blir, men de sier også noe om personen som styrer avataren, med tanke på sosial bakgrunn og kjønn. Samtidig kan navnene lure og bedra ved at det eksisterer mannlige avatarer med feminine navn og kvinnelige avatarer med maskuline voldelige navn. De eneste det er mulig å være sikre på er venner og familie fra den virkelige verden og de i guildet som har kjøpt en mikrofon som de kan snakke over ventilo med. Ettersom WoW har eksistert i mange år er det også nå vanlig at menn iscenesetter seg som en kvinnelig avatar og "alle" blir tatt for å være menn offline til det motsatte er bevist. Avatarens "biologiske" kjønn synes på

mange måter å være irrelevant når spilleren konstruerer en avatar. Men dette er kun på overflaten og et resultat av beskrivelser av spillet. Som jeg skal vise i dette kapitlet er kjønn viktig, og det hersker mye normer og regler rundt kjønns iscenesettelser og det å spille ut kjønnsidentiteter.

5.8 Kvinnelig antropolog blant “testosteron”

Når man beveger seg i en tredimensjonal virtuell verden kan man ikke vite hvilke kjønn medspillere er i offlineverden, spesielt gjelder dette avatarer en møter på underveis som man ikke samhandler med til daglig. En kan få noen indikasjoner gjennom navnevalg, men som jeg skal vise gjennom dette kapitlet kan kjønnede navn lure og bedra, og de kan sies å være en del av leken. Jeg har allikevel gode indikasjoner på at informantene mine, de som jeg har samarbeidet med i guild opp gjennom årene stort sett har vært gutter og menn i offlineverden. Bilder av dem selv som de har lagt ut på guildets hjemmeside, samt den overraskende måten de reagerer på når de oppdager det er jenter i guildet indikerer dette.

WoW er et mannsdominert samfunn. Selv om mine informanter var klar over at jeg var tilstedeværende med min avatar, som kvinnelig antropolog, enten sammen deres avatarer, eller jeg bare leste og deltok i tekstboksen, vil jeg påstå at dette ikke har påvirket dataene jeg har fått tilgang på. Jeg tror dette var noe de ikke tenkte over i det daglige, noe som ga meg muligheten til å tre inn i en gjennomsyrende mannsdominerende kultur, uten at de sensurerte seg selv, noe de muligens ville gjort om de hadde stått ansikt til ansikt med en kvinnelig antropolog. Tilgangen til denne kulturen har jeg først og fremst gjennom tekstboksen og de ulike kanalene og spesielt ventrilo. På ventrilo ga jeg meg til kjenne gjennom et “hei”, da jeg følte dette var etisk riktig. Allikevel ble jeg på en måte en flue på veggen, og jeg mener jeg har fått innblikk i en kultur som jeg aldri ville oppnådd gjennom deltagende observasjon i den virkelige verden.

Majoriteten av samtaleemnene omhandler selvet spillet der de deler taktikker og informasjon om hvor man finner ulike skatter. Økonomen Castranova (2005) viser også at virtuelle verdener er ekstremt kapitalistiske. Dette er et fenomen som også er å finne i WoW, der samtalene i de store byene gjennomgående omhandler kjøp

og salg av varer og tjenester. Samtidig har jeg fått innblikk i deres hverdagsliv og hvordan menn forholder seg til menn. Det er gjerne de små hverdagshendelsene som viser at dette er en mannsdominerende kultur. En kultur som antagelig blir forsterket ved at de fleste gutter og menn antar medspillere også er gutter og menn, noe som trolig påvirker at de ikke sensurerer hverandre. Dette er observerbart ved at det alltid skrives "*looking for men*" når spillere ser etter andre spillere å samarbeide med. Når en gruppe har utført en monstersones sammen sier de ofte: "*well, thx for the good group guys, cya around*". Kvinner blir så å si aldri nevnt med mindre det henvises til en mannlig spillers offline kjæreste. Dette indikerer for øvrig at Azeroth ikke er "gender inclusive in design" (Corneliusen 2008: 82). Språket og tekstene utgjør også en del av "designet" ettersom vi også må inkludere ikke-fysiske enheter (Haraway 1991b: 153). Foruten språket er det altså de små hendelser som gjør WoW til en "gutteklubb". Dette kan eksemplifiseres med da en mann var hjemme tidlig fra jobben en dag og logget seg inn i spillet, der han fikk kommentarer på dette fra andre i guildet. Forklaringen hans var at han måtte hjem tidlig fordi han måtte bæsje. Alle lo i tekstboksen og ventillo, og det var tydelig en felles forståelse at dette var en legitim grunn til å reise tidligere hjem fra arbeidet. Det burde påpekes at denne mannen er elektriker og under det pågående arbeidet han utførte da han denne dagen dro hjem var det "ekle" doforhold i brakker som var tilgjengelig for arbeiderne. Andre samtaler dreier seg om hvilke taktikker som var lure dersom man skulle sjekke damer på byen. Dette pågår gjerne en fredag eller lørdag kveld og spillerene sitter hjemme og spiller litt før de skal ut mens de tar seg en øl. Andre vanlige samtaler omhandler fotball, militæret, studier og politikk. Men samtalene handler stort sett om spillet og konkurransen om å få tak i det beste gearet. Samtidig som jeg ikke vil fremstille informantene i et stereotypisk "maskulint" bilde, synes det allikevel ut som at ekskrementer tydeligvis er morsomt selv om guttene er blitt menn på 25 år, og sjekking av damer forblir en evig gåte. Mitt forskningsfelt kan således sies å ha vært en gutteklubb, der de vektlegger humor, vennlighet, alliansedannelser, vennskap, lojalitet og konkurranse.

5.9 Språkbruk

Ettersom dette er en verden bebodd stort sett av menn offline, må man se hvordan de konstituerer kjønn også gjennom språket. I forrige kapittel viste jeg hvordan spillerne konstituerer fellesskapsfølelse ved at de har skapt et nytt tekstbasert datateknologisk språk, som inkorporerer det engelske språket, forkortelser av ord, samt emoticons som skildrer spillerens spontanitet og følelser. For å bli anerkjent som en av Azeroths innbyggere er det like essensielt å beherske dette språket, som det å kunne det norske språk dersom en vil delta i det norske samfunn. De som ikke kan språket blir ikke inkorporert i grupper på lik linje med de som kan WoWs datateknologiske språk. Utenom språkets struktur er det også viktig å se på innholdet, altså hvilke begreper som anvendes, og i hvilke kontekster de dukker opp. Dette sier nemlig mye om kjønn.

Jeg vil spesielt nevne begrepet "gay" som en viktig inngangsportale for å forstå hva som viser seg å være en særdeles maskulin språkkultur i WoW. "Gay" betyr opprinnelig homofil eller glad/munter, og i WoW er det den første betydningen som vektlegges. Samtidig kan begrepet sikte til noe som ikke "passer inn" i forhold til "tradisjonelle" oppfattelser av normer og regler i ulike kontekster. Det merkeligste med begrepet er at det er et begrep som kun anvendes av menn. Jeg vil påstå at begrepet "gay" utgjør et nøkkelord (Ortner 2002) og er essensielt for å fange opp den maskuline WoW kulturen. Begrepet "gay" er et ord som er gjennomgående i Azeroth og vil derfor bli anvendt gjennom min analyse i dette kapitlet. Eksempelvis vil spillerne bruke ordet "gay" om at en mannlig avatar hopper av hesten sin for å plukke blomster, eller som samtalen under indikerer er også det å bli angrepet av vakter når fienden angriper først også veldig "gay":

[Guild]{Gammelsmurfen}: *that's just totally gay! Alliance attack me..and the guards kill me...gay I say!*

[Guild]{Validar}: *yes, very homosexual indeed*

[Guild]{Gammelsmurfen}: *:D*

[Guild]{Gammelsmurfen}: *no offence btw, it there is 1 here*

[Guild]{Ruben}: *thought this was a guild for gays=S*

[Guild]{Gammelsmurfen}: *well you never know, so best say it was no offence*

[Guild]{sickinthehead}: *no sry m8 only u and a few more gays in here*

[Guild]{Gammelsmurfen}: *im only gay on Mondays*

[Guild]{Ruben}: *cool*

Begrepet "gay" er noen ganger anvendt fra spillerne for å beskrive noe negativt, men oftest er det i en humoristisk kontekst. Eksempelet ovenfor viser begge deler. De fleste samtaler i tekstboksen og på ventrilo tar form av en varm, vennligstillt og humoristisk måte. Men når mannlige spillere settes i en krigskontekst kan språket blant flere endre seg drastisk. Språket blir voldelig og nærmest mannsjåvinistisk. Eksempelvis kan de si "*faen ta den jævla fitta til en hunter som drepte meg*" eller "*LFM¹⁸ to rape Maghterion*". Det siste utsagnet viser til en mann som er i en gruppe der de ser etter flere spillere til å drepe et vanskelig monster.

I WoW "kjønner" mennene språket for å fremstille seg som maskuline krigere og henviser ofte til det kvinnelige og mannlige kjønnsorganet som det kretser stor symbolikk rundt (Prieur 2006). Alene fremstår ordene som tomme og som Bourdieu argumenterer mot lingvister i *Language And Symbolic Power* (1991) som mener ordets virkningsfullhet ligger i selve ordet, er det mer korrekt når Bourdieu hevder i stedet det virkningsfulle ligger i konteksten ordet fremgår i. For at et ord skal få virkning må det gis av en person med legitimitet for å gi symbolsk makt (Prieur 2006:54)

Dette kan illustreres ved min egen språkblunder under feltarbeidet. Det var jeg og 24 andre spillere som skulle inn i en monstersonen. Før vi startet presterte jeg å si over ventrillo: "*jaja gutter, her trengs det baller*" med referanse til det mannlige kjønnsorgan. Responsen syntes å høre ut som et enstemmig latterkor av 24 gutter

¹⁸ LFM betyr "looking for men"

og menn som presset inn snakkeknappen på tastaturet. Det ble tydelig at det ikke er legitimt for en kvinne å anvende slike ord i en kampkontekst og det ble bare komisk og særdeles lite virkningsfullt.

5.10 Fire kjønnskombinasjoner

For å si noe om prosentmessig demografisk fordeling av mannlige og kvinnelige spillere, finner jeg forskingen til Nick Yee (Yee, 2009b, 7. avsnitt) mest pålitelig fordi han analyserer datamateriale fra 40 000 spillere. I følge han er det slik at 84 prosent av spillerne er menn, mens 16 prosent er kvinner. I spillverden fordeler disse seg slik at 65 prosent er mannlige avatarer og 35 prosent er kvinnelige. Altså betyr det at mange bytter kjønn i virtuelle verdener, et fenomen som kalles genderswapping. En kan derfor si det finnes fire ulike kombinasjoner av kjønn i WoW, der menn i offline verden kan enten iscenesette seg som mann eller kvinne online. Kvinner offline kan enten iscenesette seg som mann eller kvinne online.

For å vise hvordan kjønn potensielt er mer fleksibelt online skal jeg anvende Butlers kjønnsteori (2006). Jeg finner hennes teori om hvordan en "drag" er sammensatt av ulike kroppslige dimensjoner som relevant, fordi den så godt belyser kjønnskonstruksjoner som ikke passer inn i våre normer for kjønnsidentitet. Altså de tilfellene der de dikotome kjønnskategoriene mann-kvinne ikke sammenfaller med kjønnsidentitetene maskulint-feminint. Men i følge Butler har vi å gjøre med tre mulige dimensjoner for signifikante kroppsliggjøringer: det anatomiske kjønn, kjønnsidentitet og kjønns performativitet (Butler 2006:187). I min analyse anvender jeg det anatomiske kjønn om spillerens biologiske kjønn. Avatarens "biologiske" kjønn henspeler til kjønnsidentitet, mens kjønnets performativitet viser til kyborgens kroppslige og språklige ytringer. Slik jeg ser det har Corneliussen (2008) kun sett på den andre dimensjonen når hun beskriver og tolker kjønn i WoW. En slik analyse blir for snever ettersom kjønn dreier seg om handlinger eller gjentatte performativiteter som konstitueres i en tid og endres i ulike kontekster. Kjønn viser seg derfor å ikke være annet enn en konstituert sosial midlertidighet (Butler 2006:191). Altså kjønn konstitueres i en spesifikk tid og endres i ulike kontekster.

Det eksisterer derfor ikke noen fast kjønnsidentitet, kun en sosial midlertidighet. Dette gjør kjønn til noe veldig fleksibelt (Butler 2006).

Til tross for at den utrolige fleksibiliteten som virtuelle verdener gir rom for, foretrekker allikevel majoriteten av menn å spille menn. Årsaken til at menn og gutter velger å spille mannlige avatarer varierer veldig. Og hvordan de spiller kjønn til avataren avhenger av spillerens alder, klassebakgrunn, nasjonalitet, sivilstatus og interesse. De mannlige avatarene velges ofte fordi de samsvarer med spillerens oppfattelse om *melee* klassene, altså klassene som går i nærkamp og bærer våpen som krigere og snikmordere:

"Most of my toons are Males because I play Melee classes, they just look beefier swinging around big weapons. Females seem too small and fragile to be Warriors or Rogues. But you can't stare at the back end of a male without getting bored. So nothing wrong with playing a Female, Female elf's are hot."

"In offline rgs i always make female characters because I like female heroines. Thats why my small fun alts are all females, which look way cooler than the males in wow imo. But for my first and main character I chose a male, to serve as my online "alter ego" I even used to have my hair on a ponytail, which is something I reflected on my toon¹⁹.

Som det kommer frem fra utsagnene velger menn gjerne en mannlige avatar som sin hovedkarakter mens kvinnelige avatarer ofte er alternative karakterer, noe de kan leke med. I et spill som er gjennomsyret av vold er dette kanskje ikke så overraskende. Ofte vil mennene være store, staute krigere som sjonglerer med økser og store sverd. Det er ansett maskulint å gå nærkamp, og det å være en god kriger i WoW kan gi stor makt og prestisje (dette kommer jeg tilbake til i siste kapittel). Arkeologen Vankilde skriver hvordan krigere har vært ansett som en eksklusiv manneklubb:

"When we speak of war and warriors we are not only speaking of social organization, ideology, prestige and power, but also to a great degree of

¹⁹ Toon er et annet ord for spillkarakter

gender. More or less exclusive men's clubs, encompassed by the German term Männerbünde, exist in many societies, often with a strong martial strain....To be a warrior is therefore a demonstration of a specific male identity, which, of course, cannot be assessed without including other gender identities: all in all, the specific social context cannot be ignored (Vankilde 2006:515).



Generellt ønsker menn som lager mannlige avatarer å spille ut en kjønnsidentitet som en heltmodig maskulin kriger. Da velger de gjerne raser som orker, nattalv, mennesket eller kufolket (tauren), alle raser der mennene blir fremstilt som barske robuste menn. I henhold til Butlers teori (2006), der kjønn potensielt fremstår som fleksibelt, kunne man anta at mannlige avatarer kunne utøve feminine performativitetens former i ulike kontekster. Men slik er det ikke.

Menn som lager mannlige avatarer vil ha maskuline menn og spille ut avatarens kjønnsidentitet som en heltmodig maskulin kriger. Dette kan som nevnt belyses ved å se på den mannlige blodalven, der dens kroppsliggjorte handlinger fremstår som mer feminin i forhold til de andre mannlige karakterene. I følge mannlige spillere er blodalven "gay". Flere har også lagt ut filmsnutter fra spillet på You Tube

for å illustrere blodalvens kroppslige performativitet. For eksempel er det en video som viser en dansende mannlig blodalv, der det er en påfølgende diskusjon om hvor "gay" han er (You Tube 2009).

Corneliussen (2008) har som nevnt hevdet at de kvinnelige avatarene har en iboende begrensning fordi de fremstår som mer feminine fremfor rasen de skal representere. Hun mener da det er de mannlige karakterene som representerer de ulike rasene spilleren kan velge blant. Jeg vil hevde at det er det motsatte som er tilfellet. For det første sier spillere at de kvinnelige avatarene i WoW som hovedregel er bedre animert fremfor mennene. For det andre er det mannlige karakterer som har begrensinger når det gjelder kjønnsperformativitet, dette fordi mannlige spillerne vil spille "ut" maskuline menn. La meg illustrere dette ytterligere med et empirisk eksempel fra en mannlig spiller offline. I flere år har han online spilt som et mannlig menneske. "Spankotank" er en kriger og fungerer som en av sitt guilds hovedtanker. En kveld fikk han en ny rustning til avataren sin. Da "Spankotank" ikledde seg rustningen ble den formet som "kjoleaktig". I følge "Spankotank" var dette forferdelig. Hans online "alterego" gikk fra å være en robust maskulin helt til å bli iscenesatt som en feminin "tulling" som løp rundt i en kjole. Den nye rollen var ikke kompatibel med hans rolle som guildets fremste kriger. Han ville heller ikke bytte ut den nye rustningen fordi denne var bedre enn den forrige, ved at den ga han mer helsepoeng og karakteren ble sterkere. Samtidig følte det ikke riktig å spille på en mannlig kriger som nå iscenesatte seg som "gay". Løsningen på dilemmaet var at karakteren foretok en "kjønnsoperasjon" slik at "Spankotank" byttet kjønn til et kvinnelig menneske²⁰. Det er altså bedre å spille med en maskulin kvinnelig kriger fremfor en feminin mannlig "gay" kriger. Corneliussen har derfor ikke rett når hun skriver at de kvinnelige karakterene fremstår som mer feminine. Når en kvinnelig kriger får på seg kamputstyret fremstår hun som svært maskulin. Spesielt med tanke på at navnet også er en del av den visuelle fremtoningen.

²⁰ Blizzard tilfører konstant endringer i spillet. En av endringene er at avatarene nå altså kan bytte kjønn mot en avgift til Blizzard.



Spillernes språk og kroppsliggjorte performative handlinger vise at WoW kulturen egentlig er gjennomgående homofobisk. Som kvinne ville jeg anta at når en mann offline lager en kvinnelig avatar, ville dette vært noe av det "mest homoaktige" en mann kan gjøre. Men "Spankotank" viste oss at dette ikke er tilfellet. Jeg vil derfor se nærmere på mekanismene og meningene bak et slikt kjønnskifte.

5.11 Genderswapping

"I have both a Male and a Female character at the moment. Male was my first choice, he is an orc. The reason for this choice is not solly for the looks. I am not saying that it isn't. However I did some homework before I started a character. As for my female character, she specializes in melee damage and tanking. After some consideration I came to the conclusion (for my role play) that it would a little lame if went along the normal line of muscled men. I thought that lore wise, you can't get something deadlier than a female warrior".

Å leve i en virtuell verden gir en muligheten til å spille motsatt kjønn. I følge Nick Yee (Yee, 2009b, 1. Avsnitt) mener 23 prosent mannlige WoW spillere at de foretrekker å spille kvinnelige avatarer. Tre prosent kvinner foretrekker å spille mann. Av kvinnelige karakterer er 55 prosent spilt av en mann offline. Av mannlige karakterer er mindre enn en prosent spilt av en kvinne offline. Det siste stemte godt med mitt feltarbeid. Jeg har aldri møtt en kvinnelig spiller som iscenesetter gjennom en mannlig avatar. Inntrykket mitt er forøvrig at mer en 55 prosent av de kvinnelige avatarene er strykt av offline menn. Men dette kan være en tilfeldighet på akkurat de serverne jeg spiller på. Men trolig er hovedårsaken at jeg har spilt i sluttspillet, der det nesten bare har vært menn.

Nick Yee (Yee, 2009b, 8 avsnitt) skriver det er to hovedårsaker til at menn bytter kjønn. Den ene årsaken skyldes spilleren ønsker å bli mer "stylish", altså stilig eller elegant. Den andre årsaken skyldes de vil optimalisere karakteren. Man kan derfor spørre seg om dette skyldes mennene antar de får flere gaver og blir behandlet bedre når de spiller en kvinne. Det er helt klart at det kan være taktisk lurt å lage en kvinnelig avatar med et feminint navn. Jeg har selv mottatt flere gaver av mannlige spillere når jeg spiller med feminine kvinnelige avatarer. Hvis vi ser på mine informanters forklaringer på hvorfor de lager avatarer av det annet kjønn, kan de helt klart klassifiseres i henhold til Yee's forskning. Svarene deler seg primært i estetiske og instrumentelle forklaringer. Med estetiske forklaringer mener jeg hvordan avatarens ytre fremstår. Det er ikke bare det fysiske utseende til avataren som avgjør estetikk, men det må også inkludere en offentlig fremtreden, som navn, kjønn, klær og guildtilhørighet (Tronstad 2008). Noen menn lager kvinnelige avatarer av den enkle årsak at det er et bedre syn for det mannlige blikk. Andre igjen tenker mer rollespill, slik eksempelet over viste. Noen tenker hvilke egenskaper de forbinder med ulike klasser, og et eksempel på en estetisk forklaring er mannen som lagde en kvinnelig warlock ettersom egenskapene til warlocken var noe han forbandt med kvinnen. Warlocken er spesialisert i mørk magi, noe han assosierte med kvinnen som en heks. Men ofte er det som nevnt instrumentalistiske forklaringer, der de vil optimalisere karakteren sin.

"I have noticed that female characters always get more heals than others and people tend to be more forgiving for female characters, even though they

don't know for sure if the player is a male or female. That should be mentioned during the character creation to be honest."

"I am a male and play as a female character. You will always be treated better when doing such. Also, people who say this is gay obviously have no idea what they are talking about. Choosing to play as a female avatar has no reflection on ones sexuality. Some people just like to be treated nice, some like the way female characters look better"

Noen få mannlige spillere vil altså hevde det er "gay" for en mann offline og iscenesette seg som en kvinne online. Men dette utgjør unntaket ettersom det faktisk er svært mange menn som lager kvinnelige karakterer. De fleste antar også at kvinneavatarer er styrt av menn offline. Så hvorfor anvender de instrumentalistiske forklaringer, der det er taktisk å lage feminine kvinnelige avatarer, når majoriteten allikevel antar de er menn? Her kommer temaet rollespill inn i bildet. Medieforskeren Tronstad mener det er to måter å drive rollespill på. Hun skiller mellom begrepene "likhetsidentitet" og "empatisk identitet". Forskjellen mellom begrepene er om man føler man"er" karakteren (likhetsidentitet), eller om man "føler med" karakteren (empatisk identitet) (Tronstad 2008: 251). Jeg vil påstå at når en mann gir en kvinnelig avatar gaver, så snakker vi om empatisk identitet. Det dreier seg ikke om en likhetsidentitet fordi rollespilleren er klar over at den kvinnelige avataren er annerledes en personen bak tastaturet. Mannen som spiller den kvinnelige avataren har også en empatisk identitet til avataren sin. Han er klar over at hun er annerledes i forhold til hvordan han er offline. Rollespill handler derfor om en kroppsliggjort empati, fordi ubevisst vet man karakteren er annerledes enn mannen som styrer henne. Det bør også nevnes at en mann offline muligens bevisst lager en kvinnelig avatar for å distansere seg fra spillet. Spesielt gjelder dette dersom han vet han kommer til å tilbringe mesteparten av sin fritid i Azeroth. Dette kan være taktikk ved at man bevisst velger empatisk identitet for å beskytte seg selv mot å bli fullstendig "immersed" i spillet og avataren sin²¹. Immersjon innebærer et tap av "selvet", der spilleren "blir" sin karakter (MacCallum-Stewart og

²¹ Tusen takk til min bror Stian for dette poenget

Parsler 2008:228). Rollespill handler ikke om immersjon, men et kreativt forsøk på å komme så nær dette som mulig (ibid). Samtidig er rollespill en lek og bevisstgjøring, en konstruksjon og utøvelse gjort med viten og vilje. Dette impliserer at en karakteristikk av godt utført rollespill er at den er fleksibel og åpen for innspill gjennom interaksjon med andre spillere, Azeroth og dens mytologi (Tronstad 2008:257). Sett i lys av dette er rollespill noe flytende og fleksibelt som konstitueres i ulike kontekster. Jeg vil derfor vise hvordan rollespill utøves og vise at selv om en mann lager en kvinnelig avatar kan han leke og veksle mellom to ulike kjønnsidentiteter gjennom kroppslige og språklige performativer (Butler 2006).

La meg trekke fram gnomekvinnen Ashanti som et eksempel på hvordan menn leker med kjønn. Hun er liten av vekst, rekker et menneskeavatar til låret, med et søtt ansikt og rosa musefletter. Mannen som spiller henne liker å spille henne ut både som en mann og en kvinne i ulike kontekster. En dag jeg var logget inn på min nattalv på alliansesiden fikk jeg en privat melding fra Ashanti om at jeg måtte komme til byen Ironforge ettersom hun/han ønsket å vise meg noe. Jeg teleporterte meg dit øyeblikkelig og synet som møtte meg kan kun beskrives som en stereotypifisering av hva det innebærer å være en mann. Midt i Ironforge sto Ashanti med sin nyervervede motorsykkel med sidevogn og med et titalls avatarer som sirkulerte rundt for å inspisere. Det bør nevnes at det kun er avatarer som har yrket ingeniør som kan lage en slik sykkel. Sykkelen er noe av det mest kostbare i spillet ettersom den er laget av sjeldne og verdifulle råmaterialer. Ashanti estimerer han nok har anvendt rundt 13 000 gull på den (på det meste har min karakter kun besittet 6000 gull, noe som ansees som en anseelig mengde gull i WoW). Ashanti er en av de første på serveren som besitter en slik. Her sto hun i alle fall og tok imot beundring fra andre avatarer i byen og noen fikk en prøvetur i sidevogna. Situasjonen ga meg umiddelbare assosiasjoner til en sommer jeg var på Aker brygge der dekkongen Tommy Sharif viste fram sin nye Königsegg-bil, en bil som er ansett som en av verdens raskeste. Her også sto mennene og sirkulerte mens de inspiserte en sjelden gjenstand.



Ashanti har en vennen "Oliver" offline som han bruker å spille med, de er begge i midten av tyveårene og menn. Ofte lager de karakterer for å spille sammen og Ashanti lager alltid kvinnekarakterer mens Oliver alltid lager mannlig karakter.

Ashanti foretrekker kvinnelig avatarer fordi han syntes det er morsommere samtidig som han anvender en instrumentell forklaring: *"Har du pupper og lår får du mer hjelp, akkurat som i virkeligheten. Real Life goes virtual liksom"*.



Han mente Oliver aldri ville funnet på å lage en kvinnekarakter fordi han var *"en mannsjåvinist, neida hehe, men det er noe i det"*. Uansett; disse avatarene er "gift" i WoW (det finnes ingen seremoni for dette, men er noe man kan leke med og driverollespill rundt). Han forklarte:

"I begynnelsen brukte avatarene drikke seg dritings, hvor de "rava" rundt og lagde fest. Det hendte vi kledde oss nakne og danset ved å stille oss erotisk opp mot hverandre ved at Gnomedama strutter og gnikker rompa mot nightelfmannen, mens nightelfen danser og vrikker eller skyter på hoftene fram og tilbake. Da ser det ut som de har sex".

Når de var ferdig å spille for kvelden bruker de å finne samme seng, der de ser ut som mann og kone og logger ut. Det blir som et daglig ritualet:

"this category of key symbols may also include rituals; Singer seems to be making the point of rituals as scenarios when he writes of "cultural performances" (1958), in which both valued end states and effective means

for achieving them are dramatized for all to see(...) The category could also include individual elements of rituals- objects, roles, action sequences-insofar as they refer to or epitomize the ritual as a whole, which is why one can have actions, objects, and whole events in the same category. (Ortner 2002:163)

Senarioer der sex er et nøkkelsymbol for en mannsdominert kultur kan nettopp inkludere handlingssekvenser som vi kan observere gjennom uartikulerte former i normal hverdagsliv (Ortner 2002:163). Jeg kommer tilbake til dette litt nedenfor der jeg diskuterer kvinner som spiller WoW. Poenget her er å konstatere at genderswapping slik det blir belyst gjennom Ashanti viser at vi har å gjøre med en drag:

“The performance of drag plays upon the signification between the anatomy of the performer and the gender that is being performed. But we are actually in the presence of three contingent dimensions of significant corporeality: anatomical sex, gender identity, and gender performance “(Butler 2006:187).

Butler skiller altså mellom tre dimensjoner eller ”byggesteiner”; det anatomiske kjønn, kjønnsidentitet og performativitet. Hvis man overfører denne tilnærmingen til Ashanti så er denne figuren en ”drag”. Denne ”dragen” er en anatomisk mann offline, hvilket viser til hans biologiske kjønn. Hans utseende viser en kvinnelig kjønnsidentitet gjennom Ashanti. Men, som vi ser gjennom rollespillet, veksler Ashanti mellom maskuline og feminine performativiteter. Når hun viser fram motorsykkelen i Ironforge eller når hun er med i sluttspillraid tar kjønnsidentiteten form av mannen bak avataren. Men når hun slenger ut kyss, flørter med andre mannlige avatarer og leker rollespill med Oliver der hun simulerer en seksuell akt viser avataren en kvinnelig kjønnsidentitet. Dette empiriske eksempelet belyser hvorfor Judith Butler foretrekker historiske og antropologiske tilnærminger som forstår kjønn som en relasjon blant sosialt konstruerte subjekter i spesifikke kontekster. Altså, fremfor å være noe gitt i en person, bør kjønn sees som en flytende variabel som skiftes og forandres i ulike kontekster og ulik tid (Butler 2006).

Mannen bak Ashanti sier han potensielt kunne valgt å spille Ashanti som en kvinne til enhver tid. Men ettersom han liker sluttspillraid og sosialiteten i et guild, snakker han mye over ventrilo sammen i guildet. I disse kontekstene ville det ikke fungert å

spille ut en jente på grunn av mannsstemmen som medspillere ville hørt gjennom hodetelefonene. Teknologien blir altså en del av mennesket og Haraway sier kommunikasjonsteknologier er avgjørende verktøy som omskaper kroppene våre (Haraway 1991b:164). La oss derfor ta en titt på en annen kvinnelig avatar, som bevisst ikke prater over ventrilo.

5.12 WENDY

Blant kvinnelige avatarer er det i henhold til Nick Yee (Yee, 2009b, 5avsnitt) 45 prosent som styres av kvinner og jenter i den virkelige verden. I en diskusjon på guildets forum diskuterte jeg nettopp dette, og samtalen dreide seg til slutt inn på om enkelte opplevde å få mer hjelp i spillet med en kvinnelig avatar. Det var her Wendy skrev:

"Regarding help in the game: I've never played a male char so I can't tell the difference, but when people find out that I'm a girl I noticed a difference in their attitude; both positive and negative, therefore I usually don't tell people I'm female unless they ask. I just really hate that it makes a difference"

Som tidligere nevnt har jeg aldri møtt en kvinne offline som trer inn i en mannekropp online. Årsaken til at de lager kvinner er at dette faller dem "naturlig". Samtidig vil man ikke forstå at de er kvinner offline med mindre de uttrykker dette selv, og som Wendy så tydelig uttrykker, betyr det egentlig noe?

I spillet behøver det ikke bety noe, men fra et analytisk ståsted er dette svært spennende. Jeg har lenge fundert over hvorfor jeg har kommet i kontakt med så få kvinner og jenter i WoW. For eksempel i mitt "hovedguild" der jeg baserer mesteparten av min analyse fra, er kun 3 av 126 medlemmer kvinner eller jenter. Dette er inklusivt meg selv. Et annet poeng vedrørende virtuelle verdner, er jo nettopp at man aldri kan vite spillerens offline kjønn, med mindre de snakker på ventrillo.

Den kvinnelige sosiologen Taylor (2006) har selv spilt og skrevet om online rollespillet *EverQuest*, et spill i samme sjanger som WoW, som kom ut i 1999. Selv om flere kvinner og jenter begynner å innta spillmarkedet, blir de stemplet som

annerledes og noe fremmed (Taylor 2006). Det gjør de også av mine informanter. Dette er en reaksjon fra enkelte i guildet om Wendy da de savnet henne som tank en gang de skulle i en monstersone:

[Guild] {Roxy}: *got her phone number Cramp?*

[Guild] {Vladisjan}: *isn't vend a he?*

[Guild] {karawold}: *no- a she*

[Guild] {Roxy}: *no vend is a girl*

[Guild] {Vladisjan}: *ha ha ha ha*

[Guild] {Belgrom}: *we have 24 people waiting and could really use her, smily is afk.*

[Guild] {Belgrom}: *she will get entire MH raid*

Etter 7minutter kommer hun online:

[Guild] {Madsensbror}: *yey*

[Guild] {Karawolf}: *neeeeeeed you!*

[Guild] {Karawolf}: *in MH*

[Guild] {Madsensbror}: *WE NEED/POINT U!*

[Guild] {Wendy}: *lol^*

Her må vi spørre oss hvorfor Vladisjan antok Wendy var en mann. Det er i allefall ingenting ved avatarens visuelle uttrykk som skulle tilsi hun er en mann. Karakteren er en meget pen kvinnelig blodalv med langt lyst hår og et kvinnenavn. Hvorfor skulle man anta hun var en gutt eller mann?



For å kunne besvare dette må vi se på hva kjønn er. Butler har som tidligere nevnt sagt at kjønn dreier seg om performativiteter, der det ikke kan sies å eksistere noen "sanne" eller "usanne" kjønn. Kjønn er kun en utøvelse som tolkes innenfor en gitt kulturell kontekst (Butler 2006). Dette tilsier at Wendy, som "biologisk" er kvinne online og offline, kan sies å være både en mann og en kvinne online. Foruten de få som vet hun er kvinne offline, antar majoriteten hun er en mann og selv sier hun at hennes biologiske kjønn (eller anatomiske kjønn, som Butler ville sagt) er irrelevant. La oss derfor se på hennes performative utøvelser som i sin kulturelle kontekst gjør at hun blir tolket som en mann.

Først og fremst råder det en antagelse blant spillere at 90 prosent av kvinnelige avatarer styres av menn i i offline verden. For det andre spiller hun en tank. Å være *tank* er noe man typisk forbinder med det maskuline, det er selve krigeren som har den vanskeligste oppgaven i et raid eller gruppe ved å stå helt i fronten i en kamp og skal passe på at fienden kun slår på han/henne, ettersom *tanken* har mest helse og tåler mest. Som tidligere nevnt er denne klubben (bestående av krigere og snikmordere) en eksklusiv manneklubb (Vankilde 2006). Videre er Wendy noe som kalles *classleader*. Det vil si at hun er lederen for alle *paladintanker* i guildet (paladiner kan også være helbredere, det kommer an på hvordan spilleren bruker talentene sine og hvilken *gear* de har). For det fjerde har hun høye datatekniske

kunnskaper og er dyktig. Det slående med Wendy er at hun er en av de beste tankene jeg har spilt med, noe som gjør henne til en av guildets *hovedtanker* og så ettertraktet, slik samtalen ovenfor viser. Hun er dyktig, erfaren og stiller alltid opp (en telefonsamtale og hun hjelper til som vist ovenfor). I tillegg besitter hun altså store tekniske kunnskaper. Dette innebærer at hun blant annet er godt kjent med å anvende *add-ons*, altså programmer som går på userinterface (UI). Dette er programmer man kan legge inn i spillet for å gjøre spillet lettere. Ofte er dette påkrevd på høyere nivå, fordi det gir lederne god oversikt over hvem som gjør hva og hvor i større grupper. Jeg kommer tilbake til dette i neste kapittel der jeg diskuterer hardcore spillere. Foreløpig kan vi konstatere at Wendy behersker disse programmene og kommuniserer raskt, hvilket innebærer at hun svarer raskt i tekstboksen i en samtale, gjerne samtidig som hun styrer karakteren. Til sammenligning har jeg ofte blitt "latterliggjort" fordi jeg ikke klarer å skrive i tekstboksen samtidig som karakteren min går: "*you gotta learn how to walk and write at the same time Killer, lol*". Hun er også sosial og med i diskusjonene (på guildet forum) rundt guildet og fremgangen guildet gjør. Jeg har alltid sett på henne som en av gutta. Sett i lys av dette var det muligens ikke så rart jeg ble overrasket, og kanskje tatt litt på sengen da det viste seg at Wendy var en seksten år gammel jente i offline verden.

Her ser vi altså hvordan det heronormative systemet strukturerer måten vi tenker på. Begrepet beskriver et normativt system og institusjonaliserte antagelser om at alle mennesker i utgangspunktet er heterofile, der hetero begjær er den naturlige normen. Begrepet beskriver også en vanlig forståelse av kroppens inndeling i to eksklusive kategorier, mann-kvinne, som kobles sammen med det sosiale og kulturelle tillærte kjønn (gender) og de sosiale kategoriene maskulinitet og femininitet. Når noen bryter med de konvensjonelle normene som råder for et kjønn ved at de overskrider disse kategoriene, er resultatet at noen "identiteter" ikke kan eksistere. Butler skriver:

"The heterosexualization of desire requires and institutes the production of discrete and asymmetrical opposition between "feminine" and "masculine," where these are understood as expressive attributes of "male" and "female". The cultural matrix through which gender identity has become intelligible

requires that certain kind of “identities” cannot “exit”-that is, those in which gender does not follow from sex and those in which the practice of desire do not “follow” from either sex or gender” (Butler 2006:24)

Dette innebærer altså at i Azeroth råder det en kulturell antagelse om at en kriger, tank, en leder og en person som besitter høye teknologiske ferdigheter, er maskuline attributter. Når utøvelsen av slike fenomener gjentas ofte nok gjennom regelmessige performative praksiser, oppfatter vi hva et kjønn er. I denne kulturelle konteksten, finner vi det mannlige kjønn. Dette synes å være så indoktrinert i våre kropper gjennom repetitive handlinger, språk og symbolikk at selv en masterstudent som studerer kjønn ikke klarer å løsrive seg fra heteronormativ kulturelle systemer, slik at jeg koblet Wendy sine egenskaper som ”maskuline” hvilket ledet til antagelsen om at hun var en mann.

5.13 Taktikk eller Lek?

Taylor (2006) skriver at i motsetning til det mange forskere har trodd, befinner ikke kvinner seg i MMORPG for å flørte og sosialisere. De er der for å mestre et spill og utføre en oppgave på lik linje med mennene. Jeg mener ikke å si at sosialiteten ikke er viktig, spillet er sosialt i dens ”natur” og WoW er laget slik at den belønner de sosiale, men sosialiteten er ikke viktigere for kvinner i forhold til menn. At kvinnene som har laget kvinneavatarer fremstår som menn simpelthen ved å ikke innrømme sitt offlinekjønn leder meg til å stille spørsmål om hvordan og hvorfor det hender kvinner underspiller at de er kvinner? Og hvorfor er det så vanskelig å akseptere at en ”maskulin” krigerske kan være en kvinne offline?

Det heteronormative systemet som også reproduseres i WoW kan som nevnt belyse dette. Samtidig må en ta i betraktning at befolkningen i WoW er sterkt overrepresentert av mannlige spillere som er veldig konkurranseorientert. Flere gutter/menn jeg har pratet med mener jenter/kvinner ikke kan utføre en like god jobb som en gutt, selv om dette ikke stemmer med mine observasjoner av kvinner, som minst like gode.

Av egen erfaring og i samtaler med andre kvinner, underspiller en kvinne at hun er kvinne, nettopp på grunn av holdningen enkelte menn har til kvinnelige spillere. Dette skyldes enten en nedlatende holdning eller et seksualisert språk fra mennene/guttene

Kanskje et viktigere moment er at dette er et krigsspill, og for flere kvinner vil det naturligvis falle naturlig å ville bevise for seg selv og andre medspillere at de mestrer spillet og reglene. Kvinner er også stolte av å tilhøre et anerkjent guild som kan gi de sosial anerkjennelse og status, samt at hun selv og de rundt vet hun har fortjent gearet hun har, nettopp fordi hun er dyktig. Som kjønnsløs slipper man å ta stilling til dilemmaet om jenter kan være like flinke som guttene i spill. Som eksempel kan en forestille seg to spillere som duellerer der jenta vinner. Hvis gutten vet dette er en jente kan man få høre at han lot deg vinne, gutter liker ikke å tape ovenfor jenter, dette dilemmaet slipper kvinnen hvis hun utøver et mannlig kjønn selv om hun går rundt i en kvinnekropp. Hun vant fordi hun var den beste. Et sitat fra en mannlig spiller jeg fant på en diskusjonforum illustrerer hvordan det kan være pinlig å bli "banket opp" av en jente:

"I'm a guy. I play WoW, create female characters, tell people I'm female, then duel them and beat them up. Honestly, it's kinda of funny when people think they've been beaten up by a girl."

Tidligere forskning på området viser at det jentene blir fasinert av ved et spill, er det sosiale og at man har muligheten til å delta å bygge opp et online nettverk (Taylor 2006). Selv om det trolig er mye riktig i dette, må man ikke glemme at å mestre et dataspill og oppnå status er minst like viktig for jentene som guttene (Taylor2006). Av mine informanter sa alle guttene uten unntak at hovedgrunnen til at de spiller er fordi de har venner og familie som spiller, uten sine offlinevenner og bekjente ville de ikke spillt. Jeg syntes dette indikerer at det sosiale er minst like viktig for guttene. Når det kommer til mestring og status i spillet skal ikke kjønn i offline verden ha noen betydning, det går kun på personlige egenskaper og om man besitter de riktige tekniske kunnskapene.

Samtidig kan onlinespill være et redskap for kvinner slik at de kan lære seg å forhandle, sette grenser og lede mindre og større grupper²² (Taylor 2006). Uansett om du er i 5 eller 25-mannsgruppe, så vil det alltid være en formell eller uformell leder. Online spill kan altså fungere som en arena der unge kvinner kan trene på å være ledere. Wendy gjør dette de gangene vi har vært i gruppe sammen. Ettersom hun er en tank, blir hun ofte satt til å være en uformell leder. Hun styrer spillet i forhold til når vi skal begynne å angripe monstrene, som indikerer at hun bestemmer tempoet. Eksempelvis fra da jeg var i en monstersone der "Askeladden" spør om det er greit han går afk (away from keyboard) et par minutter:

[Party][Wendy]: *yeah, what do u need to do?*

[Party][Liten]: *can you wait til 2 boss is dead mate?*

[Party][Askeladden]: *Dinner, favorite, tho, Tacos:D*

[Party][japp]: *go*

[Party][wendy]: *eat after please?*

[Party][askeladden]: *Mums pissed of allrdy*

[Party][japp]: *just go*

Vi dreper et par monstre til, men en i gruppa gjør noe som gjør at vi får flere monstre på oss enn det vi kan takle, hvilket resulterer i at vi alle dør. Askeladden går for å spise:

[Party][Wendy]: *he didn't even release or ress..so if I kick him and replace he cant be teleported out so we can get a new one in :S*

[Party][Wendy]: *so annoying*

[Party][Wendy]: *and now we'll have to wait 15 min*

[Party][Wendy]: *sorry about the timer:/*

²² Dog innenfor eksisterende maktstrukturer

[Party] [Liten]: *prob only 10*

[Party][Liten]: *but agreed is annoying*

Eksempelet viser hvordan unge kvinner kan ta kommandoen i en gruppe og øve seg på å "sparke" mennesker. Å tilegne seg disse egenskapene samt lederskap i guild kan være svært positivt. Hvem vet? Kanskje kan en teknologisk kroppslig frigjøring styrke unge kvinner, der de senere i livet kan komme på et jobbintervju der de får høre: "*jasså, du har ledet et stort internasjonalt guild sier du, du har jobben*".

5.14 Kvinner og moralitet

I innledningskapittelet skrev jeg friheten på internett karakterisert av en "normativ frihet" (Miller og Slater 2000). Et bakteppe for kjønnete sosiale praksiser vil dermed være normer eller forestillinger om hva en mann- og kvinnekropp har lov til å gjøre. Selv om Blizzard har tilrettelagt for en verden som potensielt kan være frikoblet den heteronormative matrisen synes det som om dette er vanskelig å praktisere. Dette skyldes at avatarene er koblet med mennesker i offlineverden der heteronormativitet råder. Man kommer ikke utenom at "det vesentlige ved opplæringen til maskulinitet og femininitet handler om å skrive kjønnsforskjellene inn i kroppene" som Prieur skriver der hun referer til Bourdieu (Prieur 2006: 57). Hva det er snakk om er hverdagslige handlinger og konstante irettesettelser der man kopierer foreldre og andre som legger føring på hvordan man kan prate og oppføre seg.

Jeg nevnte tidligere hvordan WoW gir jenter og kvinner muligheten til å teste ut moraliteter. En slik "normativ frihet" kan illustreres gjennom hvordan jenter og kvinner kan snakke om sex i WoW. En kveld dukket jeg innom en ventrilokanal til et av guildene jeg har vært medlem av. En av guildenes kvinner, "Olivia" sa hun måtte logge av fordi hun skulle gå og ha sex med kjæresten sin. Det er ikke nytt at spillere deler slike intime opplysninger til medspillere, men det er aldri kvinner som gjør dette. Det bruker å være forbeholdt guttene, der det ofte er en påfølgende humoristisk samtale enten på ventrilo eller i tekstboksen som "*haha, bare gå og vær nerd du*" eller "*det blir sikkert en fin treningsøkt*"[^]. Dette var den første og eneste gang jeg hørte en kvinne si det offentlig, og jeg ble overrasket over reaksjonen eller

mer konkret, mangel på reaksjon. Kommentaren hennes ble ikke besvart med eneste ord. Da jeg gjorde min språklige "bommet" fikk jeg i det minste en reaksjon; latter.

Det synes som begreper som viser til kroppsliggjorte substanser og handlinger, som for eksempel referanser til kjønnsorganer og sex, utgjør såkalte nøkkelsymboler (Ortner 2002), i en gjennomsyrende mannsdominerende kultur. Dette er fenomener som menn kan leke språklig med, men som alle viktige symboler finnes det også restriksjoner (Ortner 2002).

Vi må ha det klart at dette ikke er det samme som å si at kvinner ikke kan snakke om sex. Restriksjonene handler om at kvinnen ikke kan være den dominerende part i en slik samtale. La meg illustrere dette med "Sarah", en annen kvinnelig spiller. Hun bor i Nederland og en dag skulle hun på jentetur til Danmark. Dette var noe hun delte i guildchaten. Guttene fortsatte så samtalen på en humoristisk måte, og fremla påstander om at Sarah skulle egentlig til Danmark for å besøke lederen i guildet, der en mann skrev: "*U naughty naughty girl*". Hvorpå Sarah skrev: "*Ye, ik ga mezelf omhoog werken in de gilde door Gabriel een privébezoek te brengen. Heeft iemand daar een probleem mee?*". En omtrentlig oversettelse til norsk blir: "Ja, jeg har planer om å "jobbe meg oppover" i guildet ved å gi et lite intimt besøk til Gabriel. Er det noen som har et problem med dette?". Responsen var latter, der det var tydelig at dette utgjør en legitim måte for å snakke om et tema som mannen styrer. Hun utøvet kjønnet sitt riktig innenfor den heteroseksuelle og maskuline seksuelle agens.

Hvis vi ser på Butlers teori så handler den om at språklige og kroppslige ytringer repeterer og uttrykker normer for kjønnsidentitet. Disse utøvelsene er med på å forsterke det samme kjønnsystemet. I det heteronormative matrisen ligger det på forhånd vedtatte normer. Handler vi feil i forhold til normene, får dette konsekvenser. Som når "Olivia" utøvet en dominerende rolle diskursivt om et tema som er forbeholdt maskulin dominanse.

Samtidig er virtuelle verdener mer frie fordi avatarene kan være anonyme. Dette gir en større frihet til å snakke om hva man vil. Om mottageren aksepterer budskapet er irrelevant, så lenge det er en potensiell frihet til å tørre å bryte konvensjonelle normer fra offline verden. Sett i lys av dette er den teknologiske kroppsliggjøringen

et potensielt mulighetsrom, der kjønn utøves gjennom gjentagende handlinger og språk. Kjønnroller er dermed ikke noe gitt, men noe det stadig forhandles om.

5.15 Avslutning

I dette kapittelet har jeg vist hvordan virtuelle verdener åpner rom som potensielt er vesentlig mer fleksibelt i forhold til offlineverden når det gjelder kjønnskonstruksjoner. I World of Warcraft er kjønn først og fremst noe man gjør fremfor noe man er, hvilket ble belyst mer inngående gjennom Ashanti og Wendy. På spørsmålet om hva som konstituerer kjønn i en virtuell verden, vil jeg konkludere med at kjønnsidentitet skapes gjennom performative handlinger gjennom kroppsliggjøring og språklige uttrykk. Jeg har også argumentert mot Corneliusen som hevder WoW er "gender inclusive in design", ved hjelp av Butlers skeiv teori og Haraways kyborg og situert kunnskapspraksis. Selv om det er riktig å si at WoW inkluderer flere "anatomiske" kvinne avatarer, betyr ikke dette at kjønn (gender) inkluderer feminine elementer. Vi kan trygt stadfeste at WoW er en maskulin og heteroseksuell kultur. Dette skal belyses ytterligere i neste kapittel som omhandler "hardcore gamere".

6. Hardcore raidere

”A cyborg world might be about lived social and bodily realities in which people are not afraid of their join kinship with animals and machines, not afraid of permanently partial identities and contradictory standpoints” (Haraway1991b:154).

Den norske dokumentaren *Exil* omhandler spillavhengighet og tar utgangspunkt i World of Warcraft. Her blir seeren kjent med en håndfull spillere som har et problematisk forhold til virtuelle verdener. Hva som fanget min oppmerksomhet var ikke dokumentarens tema, men hvordan den ene personen framsto som en manifestering av kyborggen. I det han forlater sin mørke, ekstremt rotete og skitne leilighet i Oslo for å kjøpe kaffe på 7-eleven får seeren innblikk i tankene hans. For det første tar han på seg hodetelefoner med musikk for å stenge verden ute. Alene er ikke dette så spesielt, det er ikke akkurat unormalt å gå med hodetelefoner. *Han fortalte han følte seg usikker når han gikk gatelangs og mente hvis han i det minste hadde hatt et keyboard å holde i ville han følt seg tryggere.* Dette er en mann som tilbringer det meste av døgnet med å sitte med hodetelefoner og tastaturet til datamaskinen. Sett i lys av dette gir hans frykt og engstelse mening. Han er en av mange mennesker som bokstavelig talt er fusjonert med datamaskinen (NRK 2009).

Jeg har tidligere vist hvordan kyborggen er en sammensmeltning av menneske og maskin der man ikke kan si om det er snakk om enten en maskin eller et menneske som bærer elementer fra den andre (Moser 1998). Oppgaven har til nå primært konsentrert seg om avataren som en kyborg. I dette kapittelet skal jeg fremdeles trekke på elementer fra denne argumentasjonen. Men i dette kapittelet skal jeg skrive om de som omtales som hardcore gamere, spillere som bryter regler og normer i henhold til offline og online sosialiteter. De er figurerer som mer enn noen andre figurer i dette feltet ansees som skitne og urene.

Et formål med kapittelet er å nyansere bildet slik disse spillerne er blitt fremstilt blant medspillere og ikke minst media, som stadig publiserer overskrifter om hvor farlig og avhengighetsskapende WoW kan være. Som vist i kapittelet om sosialitet har media vært med å skape moralske panikk, der spilleren blir sykeliggjort (Ba-nett 2009)

dersom han spiller mer en hva som er godkjent innefor samfunnets normer. Moralske panikker kan tolkes som at enkelte grupper fremstår som en trussel mot verdier og interesser i samfunnet, der media bestemmer diskursen rundt en gruppe (Mathiesen 1986). I denne konteksten består trusselen av tidsaspektet og hva som utgjør legitim spilletid. Flere av mine informanter kunne tilbringe opptil 70 timer ukentlig i Azeroth. Tidsbruk er derfor et aspekt for å definere hardcore raidere. Men det er også flere aspekter man må ta i betraktning, som målsetting, nettverk, kunnskap, kapital og kjønn.

Kapittelet er strukturert slik at jeg først vil se nærmere på ulike spillerkategorier, deretter vil jeg se på et aspekt som er en forutsetning for å være en hardcore raider. Dette er de tekniske kunnskapene og jeg vil tilnærme meg dette gjennom aktør-nettverk-teori. Deretter har jeg valgt å se hardcore spillere i sammenheng med Geertz teori om Deep Play (1973). Grunnen til dette er at jeg mener det kan argumenteres for at det er dette som utgjør "spillet", eller den virkelige kulturen der innsatsen er høy, og hvor det konstant forhandles om hierarki og status gjennom et maskulint ritual (Geertz 1973), som i denne konteksten utgjør *raidet*. Et raid i WoW består som regel av 25 avatarer som samhandler i de vanskeligste monstersonene der målet er å få tak i spillets beste skatter.

6.1 "Deep play"

Deep Play er opprinnelig et begrep fra Bentham som anvendte det om sosiale fenomener der innsatsen er så høy at det er irrasjonelt for menn å delta (Geertz 1973). Jeg vil påstå at det er denne tankegangen som også er å finne igjen i mediadiskursen om WoW spillere. Hvis man bytte ut variabelen penger slik Bentham og Geertz gjør, med variabelen tid investert i et spill, og anvender Benthams tankegang, så framstår de som spiller mye som "...such men are irrational-addicts, fetishists, children, fools savages, who need only to be protected against themselves" (Geertz 1973:433). Videre skriver Geertz:

"they are both in over their heads. Having come together in search for pleasure they have entered into a relationship which will bring the participants, considered collectively, net pain rather than net pleasure.

Bentham's conclusion was, therefore, that deep play was immoral from first principles and, a typical step for him, should be prevented legally" (Geertz 1973:433).

Geertz argumenterer mot Benthams analyse der han sier det ikke er pengene som er kjernen i veddemål på Bali. Det handler om en mye høyere innsats, nemlig maskulin status og hierarki. Jeg ønsker å følge Geertz ved å hevde hardcore spillere driver et dypt spill, ikke på grunn av tiden investert, men hvordan de anvender denne tiden og hva dette medfører. Jeg skal analysere raidet som en dramatisering av kjønn, sosial status og hierarki. Dette vil komme til synet der jeg sammenligner Geertz to veddemålsfærer med hvordan spillerne byr på klær, våpen og smykker. Geertz skriver hvordan hanekamp på Bali viser hvordan Balinesere "virkelig er" (Geertz 1973). Et raid viser hva som utgjør det "virkelige spillet". Ved å gå inn i det som utgjør spillets kjerne, vil det være mulig å forklare hvorfor så mange menn anvender mesteparten av sin fritid i Azeroth. Foruten raidet er det essensielt å se på hvor sammenknyttet spilleren er med avataren sin. Hardcore raidere lager nemlig mye færre alternative avatarer enn andre spillere (Taylor 2006). De vil heller "stelle" og finpusse på en avatar til den er perfektjonert. Sett i lys av dette kan man gjerne tenke på avataren gjennom mennene på Bali og hvordan de duller og steller med hanene sine, der de nærmest fremstår som ambulerende penis (Geertz 1973). For kjønn er som vist svært viktig i WoW. Tenk bare på "Spankotank" som så seg nødt til å bytte avatarens kjønn da han fikk en ny "rusting". I følge han var den nye klesdrakten for feminin for en mannlig avatar. Den fremsto for han som for "gay". Hardcore spillere synes derfor å være mer emosjonelt knyttet til avataren sin. Før jeg analyserer raidet vil det være nyttig å se nærmere på hvordan jeg skiller hardcore spillere fra andre spillere.

6.2 Streverne, Utforskere, De Sosiale og Mordere

Spillforskeren Richard Bartle (Bartle, 2009) kategoriserer rollespillere i fire spilltyper ut ifra deres motivasjon i spillet; utforskere, de sosiale, mordere og strevere. Kort forklart er utforskere de som ønsker å finne så mye som mulig ut av den virtuelle verden, som å få finne byer og flyruter på kartet. De sosiale er primært interessert i

mennesker og ønsker å bli kjent med andre spillere hvor de kanskje kan finne en venn. Spillet fungerer nærmest som et verktøy for å treffe andre mennesker. Mordere ønsker å utfordre andre spillere, hvilket innebærer å skaffe bra våpen som gjør at de lettere kan drepe motstandere og vinne dueller. For denne kategorien spillere handler det mye om å teste ut bevegelser og lese motspilleren for å se hvem som er best mann- mot- mann. Mordere finner derfor stor glede i individuell konkurranse. Strevere setter seg spillrelaterte mål og setter ut for å oppnå målene. Ofte betyr det å samle på dyrebare og sjeldne skatter. De foretrekker poeng, avansere fort til et høyere nivå, skaffe bra utstyr og konkrete mål. For strevere gir det prestige å besitte de sjeldneste skattene. De utforsker kontinenter fordi det er nødvendig for å avansere til et høyere nivå eller finne sjeldne skatter. De sosialiserer for å få kunnskap om hvor og hvordan man kan best mulig og forttest mulig oppnå et mål de har satt. De dreper for å eliminere rivaler og andre karakterer som står i veien. Etter hvert som streveren avanserer er han heller ikke lenger et sårbart mål for morderne. Status og prestisje er med andre ord et nøkkelbegrep her. Alle som spiller WoW må få materielle eiendeler som gjør de bedre, det er tross alt en del av spillets mening. Men strevere vil dette så mye mer enn de andre og ofte vil de være blant de første som besitter en skinnende ny gjenstand. Ashanti er et eksempel på dette med motorsykkelen sin.

6.3 Hardcore og Casual Gamere

Bartle (2009) sier de fire kategoriene ikke er gjensidig utelukkende og spillere kan bytte motivasjon for spillmåte, slik at en som begynner som utforsker kan for eksempel ende opp som en strever. Gjennom min erfaring i WoWs verden har jeg gjennom fire år blitt kjent med spillere som representerer disse ulike sidene, med unntak av utforskerne. Kategorien mordere er lett gjenkjennelig i WoW, det er de som spiller på kamparenaer designet for å drepe spillere av motsatt fraksjon. Ofte ønsker de å duellere med medspillere for å briljere. Enkelte i denne kategorien kan trolig plasseres i min kategori om hardcore spillere, men da innenfor et annet

maktfelt²³ enn sluttspill sonene (Sestoft 2006). De sosiale som jeg har blitt kjent med spiller gjerne et par timer noen kvelder ukentlig. De ønsker primært en *ingame* venn og legger mye tid på private samtaler i tekstkanalen som heter "whisper" som er en privat samtale mellom to avatarer. Samtalene handler ofte om hverdagstemaer og dette er trolig den gruppen som prater minst spillrelatert. Streverne er helt klart den kategorien av spillere jeg har blitt mest kjent med og årsaken til dette er trolig at det er her de fleste befinner seg i og med at spillet er lagt opp til at man hele tiden skal avansere og få nye ting. En viktigere årsak er at det er her jeg selv har vært. Mitt virtuelle meg liker å samle skatter som har gjort at jeg har søkt meg til sluttspill guild.

De spillere jeg definerer som hardcore er de som faller under Bartels (2009) kategori strevere. Som nevnt kan enkelte mordere falle under denne kategorien, men jeg har ikke spilt deres spill, derfor inngår de ikke i min analyse. Samtidig er det heller ikke slik at alle strevere er hardcore spillere. Majoriteten går under betegnelsen Casual av spillerne, og de anses å være de "normale" spillerne²⁴ Selv om deres motivasjon for å spille er å besitte de mest sjeldne gjenstandene er ikke de fleste i stand til å oppnå dette. Kort fortalt kan det illustreres gjennom et sverd. De kan se for seg et sverd de gjerne vil ha, og med tiden vil de også oppnå dette sverdet. Men først når det eksisterer et bedre sverd i en tøffere monstersoner (Blizzard utvider spillet og lager nye monstersoner opptil flere ganger årlig) som en hardcore raider ønsker. Det første sverdet faller i verdi, og er ikke lenger så ettertraktet. Slik jeg ser det er det derfor hardcore raidere som definerer spillet. Altså spillere som tilhører anerkjente sluttspill guild der målet er å beseire de tøffeste monstrene som gir de sjeldneste og mest dyrebare skattene. Jeg vil utdype mer hva en hardcore spiller er ved å se på hvordan de teknisk og moralsk skiller seg fra andre casual spillere.

²³ Begrepet er fra Bourdieu og blir brukt for å forklare hvordan samfunnets "eliter" opererer innenfor ulike sektorer i samfunnet

²⁴ Jeg har også hørt spillere omtale en tredje kategori, "slackers". Dette er et begrep som anvendes om "dårlige" spillere

6.4 Tekniske Ferdigheter

Vi lever nå i en verden med raske forandringer. Dette er et fenomen som også er å finne i de virtuelle verdenene, som WoW. Her eksisterer det for eksempel dataprogrammer som endrer oppsettet, utseende og funksjonaliteten i spillet. Slike programmer omtales som *addons* og de er konstant under utvikling og endres fra uke til uke. For å forklare *hvordan* slike programmer inngår i et sosialt nettverk ønsker jeg å anvende aktør-nettverk-teori. Jeg anser denne teorien/metoden som virkningsfull fordi den springer ut ifra studier av komplekse teknologiske systemer som har bakgrunn i studie av vitenskapen og teknologi (Latour 2008). Som forklart i innledningskapittelet er ANT en teoretisk tilnærming og en metode som viser forholdet mellom materialitet (ting) og semiotikk (ideer). ANT beskriver altså alle enheter i et nettverk som tilskrives en handlingskraft og som beskrives som årsak eller opphav til at noe skjer (Asdal, Brenna og Moser 2001). Dette tilsier også at ikke-mennesker tilskrives en rolle og må nødvendigvis være aktører på lik linje med andre aktørene i nettverket (Latour 2008). Et annet poeng ved ANT er at det pågår en kontinuerlig bevegelse mellom aktørene, slik at dataprogrammer endres av og endrer selv de andre aktørene (som i dette tilfellet er blant annet Blizzard og spillere). Vi har altså ikke å gjøre med noe sosialt som forblir stabilt. At det konstant er i bevegelse og forandring, er et kriterium i ANT (Latour 2008). Dette poenget er trolig en årsak til at Latour vurderte "aktant-rhizom-ontologi" som et av alternative navnevalg for denne teorien/metoden, før han altså landet på ANT (Latour 2008:30). Som jeg viste i kapittelet om sosialitet fungerer *rhizome* som en treffende metafor for hvordan online nettverk konstitueres; gjennom bevegelige, midlertidige og intense nettverk der aktørene snirkler seg inn i hverandre.

Jeg har forklart at *addons* er dataprogrammer spillere tar i bruk for å gjøre spillet lettere. De enkleste programmene blir brukt av de fleste som spiller, for eksempel at man kan få koordinater opp på et kart. Når Blizzard ser at slike dataprogrammer fungerer og blir brukt av mange spillere implementerer de denne i spillet slik at det blir allemannseie. Taylor skriver hvordan Blizzard har konstruert spillet slik at spillutviklere kan endre utseende på spillet og hvordan spillet blir erfart og spilt (Taylor 2008). Skaperne av ulike *addons* jobber ikke for Blizzard, men er dedikerte WoW spillere som besitter datakunnskaper slik at de kan bruke andre programmer i

spillet som gjør spillet lettere å spille. Disse verktøyene må sees på som egne aktører som endrer spillmåten drastisk og deler spillere i to kategorier, der de som har kunnskap om bruken av å anvende addons i spillet vil få større fordeler. Den vanligste formen er CTTraidAssist (CTRA) og CTMod (CT) (Taylor 2008). CTRA hjelper spillere i å lede og organisere en gruppe. Programmene hjelper lederen til å utøve sterkere kontroll og anvendes for å gjøre spillet lettere. Et konkret eksempel er et såkalt damagemeter som viser hvor mye skade hver enkelt spiller gjør på et monster eller totalt i en monstersonen. Dette er en liste som publiseres i tekstkanalen til en gruppe etter en kamp slik at alle kan se hvor mye skade de har utført og hvor de ligger på listen. Listen viser hvor mye prosent skade eller vold hver enkelt spiller har utført og rangerer spillerne der den som har utført mest vold kommer på toppen av listen.

Damagemeteret bør altså analyseres som en egen aktør fordi de inngår i et nettverk sammen selskapet Blizzard og spillere. Programmet må tilskrives en handlingskraft som gjør at Blizzard velger å inkorporere programmet i spillet, samt alle oppdateringene til dette programmet. Men hva *gjør* et damagemeter foruten å plassere spillere i rekkefølge over hvem som klarer å gjøre mest skade? Judith Butler viser hvordan språklige ytringer også inngår i kjønnskonstruksjoner (Butler 2006). Når mennene utfører regelmessige performative praksiser som et damagemeter, så *gjør* de kjønn. Språklige ytringer som gjøres i gjentagende ritualer, som ritualet og "poste et damagemeter" etter en kamp, uttrykker normer for hva det innebærer å være en mannlig WoWspiller. Eller nærmere bestemt; en heteroseksuell, maskulin, voldelig krigers identitet.

Blizzard tillater og inkorporerer slike andrehånds programmer, men det de ikke tillater er tredjemannsprogrammer, såkalte *bots* som kommer av robot. Dette er programmer som manipulerer spillkarakteren slik at avataren kan bevege seg og utføre enkelte handlinger selv om personen som styrer avataren fysisk ikke er til stedet ved tastaturet. Eksempelvis kan man lage "uskyldige" *bots* slik at karakteren kan stå og fiske, plukke blomster eller drepe monstre for så å skaffe seg penger. Noe som ansees som umoralsk er å lage en pvp-bot; en avatar som dreper andre motspillere fra den andre fraksjonen på en kamparena uten at man selv styrer karakteren. Selv om dette ikke er lov, betyr det ikke at det ikke gjøres. Dersom

Blizzard får greie på at man har laget en bot, kan man risikere at kontoen blir stengt midlertidig eller for alltid. Men som sagt gjøres dette og de legger ut oppskrifter for hvordan det skal gjøres på ulike nettsider. Det virker ikke som om frykten for å bli tatt er stor:

"Jeg vil ikke akkurat si at de er flinke med å dele ut perm bans, min forrige account ble bannet etter seks forskjellige "regelbrudd" (speed hack, pvp bot, glider, farmerjohn bot, inappropriate name og pvp bot :/).

"Og forresten, hvis du har mer enn 10 i iq, så renamer du fila, hvis du har et program kjørende som heter noe med "pvp bot" åpent, så leker du med bensindynkede fyrstikker."

"For det første, dette er IKKE third party software som gjør NOE som helst med wow, det eneste det gjør, er å sende museklikk til pc'en din, den gjør i teorien det samme som automouse clicker, men jeg vet ikke om AMC holder deg fra å gå afk, og jeg tar ikke credit for addonen, men koden er skrevet av meg." (Freak forum 2008)

Det siste eksempelet viser til en diskusjon om en bot som gjør at du ikke går afk (away from keyboard). Hvis man er afk for lenge vil man bli kastet ut av serveren og denne boten kan gjøre at du unngår dette ved at den hele tiden klikker på museknappen som gjør avataren aktiv ved å hoppe. Hensikten med denne boten er og ikke bli logget ut av spillet. Ofte er det kø på spillserveren fordi den virtuelle verden er overbefolket og spilleren må da stå i kø til andre logger ut. Når en bot trer inn i avatarens kropp og får han til å hoppe, tror datamaskinen til Blizzard at dette er en karakter som spiller.

Det er klart at kunnskap om bruk av addons og bots gjør spillet lettere og man får en fordel over andre spillere. De fleste jeg har pratet med anvender de enkleste addons, men i sluttspill guild forutsetter et medlemskap at spilleren har kunnskap om og kan laste ned CTTraid Assist og CTRA. Dette kan føre til at spillere blir rangert slik at de som ikke besitter den tekniske kunnskapen mest sannsynlig aldri vil få se de vanskeligste monstersonene. Taylor har et poeng at slike programmer gjør at hardcore raidere velger å spille sammen andre hardcore raidere når de gjør enkle fem manns grupper, ettersom de syntes det går for sakte å spille med

casual²⁵ og dårlige spillere, som ikke kjører de samme programmene (Taylor 2008).

Å anvende enkelte av disse programmene blir av flere jeg har pratet med ansett som "juks". Dette kan for eksempel være programmer som *questhelper*, som er et program som viser nøyaktig på kartet hvor spilleren skal gå for å gjøre ulike oppdrag eller levere inn oppdrag. Andre er igjen ulovlige som å lage en fiskebot, altså at karakteren står og fisker mens personen som styrer han ikke trenger fysisk å være til stedet. Det kan derfor sies at flere personer tøyser grensene for hva som er lov. Jeg skal vise her at hardcore spillere ikke "jukser", men utgjør en gruppe mennesker som blant annet har andre mål med spillet og har en teknisk innsikt samt bekjentskap som gjør at disse målene er mulig å realisere. Men først kan det være fruktbart å se hvorfor så mange raidere har en "annen moral"

6.5 Rekruttering til Sluttspillet

Hvis vi ser på rekrutteringen av guild medlemmer for gildet *Inner Sanctum*, som er det nest beste sluttspill gildet på europeiske og amerikansk servere, ser man tydelig at stillingsutlysningen tar form som en jobbsøknad:

"As an applicant all you need to do is to fill out the application form on the right-hand side of the page. The application form itself is very simple, we have chosen it to be like this as we feel we will get to know more about people if they have to come up with the "form" themselves rather than just filling out the blanks.

Before applying please take your time to read the main requirements of any member in the guild:

- *Experience in highend raiding, including Naxxramas/Malygos/Sartharion 25man, previous high end raiding experience is also preferred (Sunwell/Black Temple/Mount Hyjal).*

²⁵ Majoriteten av casual spillere anvender addons som Blizzard har lagt til

- *Our main communication tool during our raids is done using VoIP. We are using the latest version of Ventrilo version 3.0.x. You dont have to have a microphone but its a plus.*
- *Playtime, members are expected to attend 5-6 raids a week (19:30 - 01:30 CET weekdays and 19:00 - 03:00 CET on weekends).*
- *We expect our members to be able to take criticism constructively and use it to become better players.*

The classes we are actively looking for will always be listed below, but dont be discouraged from applying should your class not be on the list. We will always consider exceptional applications, as our guild is always open for improvement” (Inner Sanctum 2009).

Som vi ser her søker gildet etter nye ”ansatte” som har (1) tidligere arbeidserfaring i sluttspillguild, (2) besitter kommunikasjonsverktøy (ventilo) (3) forplikter seg til å ”jobbe” 6-8 timer 5-6 kvelder i uken og (4) må tåle kritikk slik at den nye ansatte kan bli bedre da dette gjør gildet bedre.

Det er hovedsakelig to aspekter som skiller denne måten å spille på fra majoriteten av spillerne. For det første viser den hvordan gildet har forrang fremfor den autonome spilleren. For den andre er det *tiden* spilleren plikter seg til å investere, der dette gildet krever 40 timer raiding ukentlig. I tillegg må en avatar spille utenom raid slik at den kan tjene penger som er essensielt. Det er nemlig veldig dyrt å raide, der et raid kan koste opptil flere hundre gullmynter. Utgiftene ligger i reparasjon av klær og våpen, men også eliksirer og styrkedrikker. Å ha den tekniske kunnskapen som innebærer å lage en bot som kan samle inn penger og gjenstander spilleren kan selge på auksjonshallen, mens personen som har laget avataren er på sin virkelige jobb, synes i lys av dette å være ”fornuftig”. De *hacker* altså WoW slik at de har muligheten og *råd* til å være blant de beste i spillet. Og selv om mange mener de som gjør dette har tvilsom moral, blir de samtidig tilskrevet høy sosial status fra flere ”casuals” fra samme guild.

6.6 "Kan du hjelpe meg med å kjøpe en kineser?"

En dag sendte jeg en privat melding i tekstboksen til et medlem av en av guildene jeg er medlem av, der jeg skrev "hei☺". Jeg fikk ingen svar tilbake fra "Luckystrike" og tenkte han var "afk", altså "away from keyboard". Da jeg prøvde igjen senere fikk jeg heller ingen svar og slik fortsatte det også dagen etter. Først ble jeg urolig og lurte på om jeg hadde sagt eller gjort noe som hadde gjort han fornærmet. Jeg konfronterte en venn av "Luckystrike" i spillet om dette og han skrev "*ha ha ha ha, det er ingenting å bry seg om, Lucky har kjøpt seg en kineser*". Det viste seg at "Luckystrike" ville bli nivå 80 raskt, slik at han kunne være med i sluttspillfasen og gjøre raid sammen guildvennene. Med en fulltidsjobb som elektriker ved siden av spillingen ville dette normalt tatt ukevis. "Luckystrike" henvendte seg derfor til en venn og spurte: "kan du hjelpe meg å kjøpe en guling?". Grunnen til at "Luckystrike" spurte nettopp denne vennen er fordi de også kjenner hverandre offline. Å "kjøpe seg en kineser" eller gullpenger som kinesere har arbeidet hardt for (de blir kalt "chinese farmers"), er et tema som blir snakket lite om i spillet. Det er ikke direkte tabubelagt, men noe som ikke snakkes om. Jeg fikk høre at "*det er som SE&HØR, ingen kjøper det men alle leser det*". Slik er det tydeligvis i WoW også. Mange kjøper gull eller leier en kineser som kan avansere karakteren for en billig penge, men det blir ikke snakket om. Jeg skal ikke gå nærmere inn på moralske spørsmål her, verken når det gjelder "Luckystrikes" språkbruk eller kjøp av tjenester fra kinesere som arbeider for svært lite penger. Poenget mitt er å vise hvorfor vennen til "Luckystrike" kan betraktes som en hardcore spiller.

Dette er årsaken til at "Luckystrike" henvendte seg til denne vennen, fordi han er en hardcore spiller som har mye kunnskap og en som sitter på *den riktige informasjonen*. I dette tilfellet vil det si han vet hvilke selskaper og personer som er pålitelige å handle av. Denne kunnskapen og informasjon gjør at han har en høy sosial status i guildet. Man kan derfor si kunnskap gir makt. Nærmere besitter denne vennen symbolsk kapital innenfor sitt felt, et felt som avgrenses til de som driver med sluttspill sonene. Symbolsk kapital er ikke en kapitalform ved siden av sosial, økonomisk og kulturell kapital. Men det er snarere en sammenblanding av ulike kapitalformer som kommer til synet og spilles ut i en sosial sammenheng. Her blir den tilskrevet en verdi og gitt sosial anerkjennelse (Esmark 2006).

Den symbolske kapitalen som vennen til "Luckystrike" besitter, er kunnskaper og ferdigheter som blir ansett som noe verdifullt. Helt konkret i dette eksempelet kunne han vise Luckystrike til hjemmesiden *ttgaming.com* (2009) der spillere kjøper gull eller personer som kan forbedre en avatar. Det eksisterer trolig tusenvis av personer og "firmaer" som selger slike tjenester og det kan være svært vanskelig for en "casual" spiller å gjenkjenne eller vite hvem som er til å stole på²⁶. Sett i lys av dette befinner "Luckystrike" seg i et avhengighetsforhold til hardcore spillere som sin venn dersom han vil bli et raidmedlem.

"Luckystrike" benyttet seg av kunnskapen og informasjonen fra vennen. På internettsiden *ttgaming.com* kjøpte han tjenester der han ble lovet at i løpet av en uke skulle avataren hans avansere fra nivå 71 til 80. I tillegg fikk han med det raskeste flyvedyret han kunne reise rundt i Azeroth på, samt 3000 gull og at avataren skulle avansere i høyeste ferdighet når det gjaldt å finne edelstener og metaller. For dette betalte han 127 dollar og avataren hans var denne uken på nesten døgnet rundt.

Når "Luckystrike" når nivå 80 og får lov til å være med på sluttspillraid vil han allikevel befinne seg under kategorien casual gamer, der han primært deltar i en perifer budrunde. Som jeg skal vise nedenfor vil han ikke kunne "ta de andre igjen", altså hardcore raiderne, ettersom de alltid vil være et steg foran han. Vennen hans vil forbli en av elitene innenfor sitt guild, under forutsetningene at han er aktiv og holder seg oppdatert på spillteknikker, oppdateringer i spillet og ikke minst all slags ny informasjon som han kan dele med guildet. Sett i lys av dette gir kunnskapen hans makt som tar form gjennom en symbolsk makt. Denne makten er ikke noe han kan erverve seg en gang for alle, men må vedlikeholdes ved konstant å innhente mer informasjon som må distribueres gjennom ulike kanaler. Symbolsk makt er derfor avhengig av dens sjeldenhet som ansees som verdifulle opplysninger, i et gitt spesifikt mikrokosmos der kapitalen spiller en rolle ((Esmark 2006:95). Symbolsk makt virker derfor bare når den anerkjennes. Slik sett knyttes kapitalbegrepet her til

²⁶ Flere spillere har blitt lurt av personer som utgir seg for å utføre tjenester mot penger. Resultatet har vært at spillkontoen deres er blitt stjålet, det vil si alle avatarene med sine materielle verdier

sosiale agents reproduksjonsstrategier og deres bestrebelser på å styrke og vedlikeholde sine posisjon i samfunnet (Esmark 2006:89).

Jeg vil avslutte denne oppgaven med å vise hvordan et raid forløper. Jeg velger å se på et raid som et ritual som foruten er kilden til å få det beste utstyret i spillet innenfor pve-spill, har flere andre funksjoner. Blant annet er raid en dramatisering av status i guildet. Gjennom raidets forløp som normalt varer fem timer vises hierarki og prestisje og jeg har vært i stand til å skille ut to sfærer der spillerne befinner seg. En som foregår på dypt nivå og en annen på shallow nivå (Geertz 1973).

6.7 Raidet

”Krig er offisielt til for å gjenoppbygge krenket ære, til å få respekt fra venner og fiender, og til å få berømmelse. Men hva krig virkelig handler om er å stadfeste makt og som mål og utvide territoriet. Velstand er et mål, som ideelt gjøres ved gavebytte og handelssystemer, men blir oftest oppnådd gjennom krig og raiding ekspedisjoner” (Vankilde 2006:520)

Et raid består av mellom 10-40 avatarer som samarbeider der hver avatar med sin klasse har konkrete og spesifikke oppgaver å utføre. Som regel starter de sent på ettermiddagen og holder på i 5-6timer. På forhånd har spillerne meldt seg på raidet på guildets hjemmeside, slik at raidlederen starter å invitere spillere fra listen et kvarter før raidet skal starte. Før avataren skal inn i kampsonen forbereder de seg ved å reparere klær, rustninger og våpen, samt hamstrer inn bandasjer og ulike eliksirer som gjør de mer robuste for en kamp. De samles utenfor inngangen til en monstersone der de utveksler og bytter gjenstander og konsumvarer som de vil få nytte av under kampen.

Når alle er på plass kaster enkelte i raidet ulike magi over alle deltagerne slik at de blir bedre rustet til å møte monstrene. Raidlederen tar så kontakt over ventrillo og delegerer arbeidsoppgaver. Fra dette punktet vil det meste av kommunikasjonen pågå gjennom ventrillo, der det hovedsakelig er lederen som prater, og 2-3 andre offiserer. De andre blir bedt om å begrense snakkingen over ventrillo til kun det nødvendige. Alle går gjennom en portal som gjør at de står inne i en monstersone,

et området kun bestående av raidet og monstene som skal overvinnes. Målet er å få ned bossene, de tøffeste monstrene i en slik sone, da det er de som gir fra seg de dyrebare skattene. Antall bosser kan variere fra 1-25, avhengig av hvilken monstersonen spillerne befinner seg i. Før raidet kommer fram til en boss må det alltid ryddes plass fra såkalte *trashmobs*, som er elitemonstre. Også disse er tøffere enn monstene på utsiden.

Kampen begynner med at en kriger løper mot et monster som begynner å gjøre skade på krigeren. Raidlederen roper over ventrillo at prestene må holde han oppe ved å bruke helbredende magi. Avatarene med våpen løper mot monsteret for å gjøre mest mulig skade, mens magikerne står litt på avstand og kaster destruktiv magi mot monsteret. Denne fasen fram til et monster dør går som regel bra for et hardcore guild. Men en bossfight kan være krevende dersom det er en boss de ikke har forsøkt å ta flere ganger tidligere. Før en bossfight vil derfor raidlederen forklare taktikken over ventrillo for å forsikre seg at alle vet hva de skal gjøre.

Denne kampen starter likt som de vanlige elitemonstrene, men kampen varer lenger, gjerne 10-20 minutter. Raidlederen prater konstant over ventrillo og ser ut til å få med seg hva alle til enhver tid befatter seg med, ved at han til stadig kommenterer medspillere over ventrillo: *"nice healing Zanzi"* *"killerblast what the fuck are you doing, take control over the add, banish him fast"*. Han leder raidet og forteller alle hva de hele tiden må gjøre. Ikke nok med at han vet veldig godt hvordan han selv skal spille sin egen klasse, så kan en hardcore raider forklare alle de andre klassene nøyaktig hva de til enhver tid bør gjøre.

Slike monstersoner er som regel svært vanskelig hvilket bruker å resultere at hele gruppen dør. Da må de vandre med sine døde kropper fra en gravplass og inn i monstersonen hvor de gjenoppstår. Denne fasen gir rom for å analysere kampen, der flere enn lederen nå prater over ventrillo og kommenterer kampen med ulike innspill. Slik kan en bossfight pågå i timesvis før de beslutter å fortsette kvelden etter. Andre ganger har de klart å ta bossen tidligere slik at alle er inneforstått med taktikken slik at den dør. Første gang en boss går ned bruker det være vill jubel, latter og gledeshyl over ventrillo. Når man sitter med øretelefoner, og halve raidet plutselig trykker ned prateknappen på tastaturet mens de skriker av glede inn i mikrofonen, fremstår dette som ganske smertefullt. I andre maskuline kamper som

fotball får gleden utbrudd av klemmer og klapp på skulderen. Dette kan de ikke her, så de tar igjen ved å hylle hverandre, seg selv og gildet i et slags kollektiv massebrøl.

Tårene blir tørket vekk fra øyekroken, latter stilner og tiden er nå inne for å beskue skattene som bossen ga fra seg. Lederen viser hva som droppet ved å linke gjenstanden i tekstboksen slik at man kan se hva som droppet. Det blir stille på ventrilo med unntak av noen som sier "please please please let it be leather pants" eller "gjev shield". Noen vet de ikke får noe og avatarene trekker seg litt unna, halvparten står igjen i en sirkel rundt den døde kroppen og det som utgjør spillet er nå i ferd med å skje. Jeg snakker om ritualiseringen rundt å by på gjenstander.



6.8 Belønning

Sluttspillguild anvender et system som heter DKP når det skal bys på gjenstander. DKP står for "dragon kill points" og er et slags betalingssystem. Dette er raidpoeng en spiller oppnår ved å delta i raid, der det gis poeng for oppmøte, deltagelse per time og ekstra DKP dersom en boss dør, samt bonus DKP dersom det er første gang guildet tar ned en boss. Disse poengene anvendes for å by på gjenstander en boss gir fra seg.

Det foregår to sett budrunder, en i sentrum og en i periferien. Dette samsvarer med Geertz "Deep Play" og "Shallow Play", der den første viser til at deltagerne er dypt emosjonelt engasjert i sentrumshandlingen. Den siste viser til situasjoner der deltagerne er relative uoppmerksomme til handlingen i sentrum og ikke dypt engasjert i dens prosess (Kapferer 1984). Den første budrunden står i sentrum ved at de involverte avatarene står samlet rundt lederen for å vise interesse, og samtalen på ventrilo og tekstboksen er livlig. Spenningen er intens og flere diskuterer om det vil bli eksempelvis warlocken eller shadowpresten som vil få den nye tryllestaven. En venn av warlocken fra den virkelige verden mener tryllestaven er beregnet for warlocker fra Blizzard sin side, ettersom den er designet med *shadowmagi* og spesialisert for de som gir magisk skade over lengre tid, hvilket er warlockens spesialitet. Andre hevder igjen at det jo er en shadowprest, og selv om klassen er designet for å helbrede andre spillere, kan den også utføre mengder skader med mørk magi. Etter diskusjon frem og tilbake konkluderer lederen med at begge kan by på gjenstanden.

Warlocken byr 200 DKP, presten øker til 250, så warlocken til 300. Presten forsøker å gi en "statement" og byr 700 DKP. På ventrilo høres flere mannstemmer "wohooo". Vil warlocken unerkaste seg eller slår han til med flere DKP? I dette spillet må man også tenke taktisk. Begge vet hvor mye DKP hver av dem har, og selv om et av målene er å få de beste gjenstandene, er også en del av spillet å statuere et eksempel ved og "komme best" ut av en situasjon. Warlocken øker derfor DKP med ytterligere 200, slik at de nå er oppi 900 DKP. Shadowpresten har mest DKP spart opp og setter inn yttligere 200. Warlocken gir seg og lederen gir tryllestaven til shadowpresten som tar imot gratulasjoner fra de andre i raidet. Warlocken kan smile lurt, han har nå fått presten til å bruke 1100 DKP, og hvis

sverdet med mørk magi dropper fra den siste bossen i monstersonen, vil han få denne til en liten sum DKP.

Hver boss dropper gjerne 3-4 skatter og når de beste er forhandlet om, gjenstår det skatter som ikke er like ettertraktet. Dette kan for eksempel være gjenstander som en middels god ring flere ikke anser det er verdt å bruke DKP på. For nykommere i et guild kan det være muligheten til å plukke opp såkalte "leftovers" til en billig DKP. Slike budrunder foregår mer i det stille gjennom tekstboksen. En stor andel av raidet har allerede beveget seg videre i monstersonen for å forberede seg til å drepe de neste *trashmobsene* før neste boss skal tas. Igjen står lederen med 2-4 spillere som aner en mulighet til å få en gjenstand. Det bys lite DKP på sidelinjen. Disse spillerne vil få muligheten til å by på for eksempel tryllestaven når gildet er gode nok til å ta en annen monsterson, der det er andre tryllestaver som er mer attraktive, slik at denne tryllestaven faller i verdi.

"The center bet thus "makes the game," or perhaps better, defines it, signals what, following a notion of Jeremy Bentham's, I am going to call its "depth" (Geertz1973:431). Geertz argumenterer for at hanekamp på Bali skildrer hva det "virkelige spillet handler om". Det dreier seg ikke om penger (penger er viktig for deltagerne, men han sier de ikke utgjør spillets kjerne). Hva det egentlig handler om er statusspill, allianser mellom menn, respekt, ære og verdighet (Geertz 1973:433). Dette kan også belyses gjennom et raid fordi venner og familie som hovedregel ikke byr mot hverandre i et DKP system. I tilfeller der de må by mot hverandre lager spillerne gjerne en privat avtale om hvem som "trenger" gjenstanden mest, ved at de ser an hvem som for eksempel har det dårligste sverdet fra før, dersom det er et sverd som skal bys om.

Emosjonene involvert er et annet element som gjør sentrumsbudrundene dype. Budrundene kan bli ekstremt intense dersom det oppstår en konflikt, særlig mellom to krigere. Dette skyldes at de har en viktig og vanskelig oppgave i gildet, de er tanken, avataren som står i front og leder kampen. Sluttspill guild har flere tanker, men ofte bare en hovedtank. For "gildets beste" vil det være ønskelig at hovedtanken for eksempel får skjoldet dersom dette skal bys om. Konflikten oppstår når en annen kriger, har mer DKP, men gildets ledere bestemmer seg for å gi skjoldet til hovedtanken. Jeg har mange ganger sett hvor frustrerte spillere blir når

de blir forbigått. Dette har ofte resultert i at spilleren umiddelbart teleporterer seg ut av monstersonen med en etterfølgende beskjed i tekstboksen ".....has left the guild". Dette er en medvirkende årsak til at en kan si raiding er et dypt spill.

Emosjonene knyttet til avataren er så sterk og da er det heller ikke langt til tap av ansikt. Vi ser også at det eksisterer en kjernegruppe av spillere innenfor alle guild som bestemmer og definerer spillet. Når denne gruppen har fått de gjenstandene de trenger fra enkelte monstersoner beveger de seg til nye soner. For at ikke spillere som tilhører kjernegruppen skal ta de igjen med DKP, blir kjernegruppen først og fremst prioritert når avatarer velges ut til et raid. Videre reduserer de eller fjerner helt DKP poeng fra monstersoner når de ikke lenger er en utfordring for guildet. Som vist med eksempelet ovenfor hender det også de lar sjeldne gjenstander forbiassere andre spillere til "guildets beste". Slike overrekkelser av gjenstander forklarer langt på vei hele den sosiale orden innenfor et maskulint verdensbilde. Gaver som gjenstander og handlinger viser til totale ytelser fordi de sier noe om hvordan samfunnet henger sammen (Mauss 1995). Helt konkret kan gaver forbiassere enkelte personer og gis til en annen som er pliktig til å motta for å opprettholde den sosiale orden. I dette tilfellet en hierarkisk orden som rangerer mennene i to klasser; "elitene" og de "vanlige".

Det som gjør at raiding er et dypt spill er altså ikke tiden anvendt i et raid som potensielt gir DKP. Men det handler om hva DKP fører til; en migrasjon av et guilds status hierarki som kroppsliggjøres gjennom et raid (Geertz 1973:436). Det er alltid kjernespillere i et guild som får det beste gearet før vanlige medlemmer får. En kan derfor konkludere med at raiding "is fundamentally a dramatization of status concerns" (Geertz 1973:437).

6.9 Avslutning

Jeg innledet dette kapittelet med kyborgene fordi den for mange symboliserer noe ukjent, skummelt og fremmed, ikke ulikt hvordan hardcore raidere blir fremstilt. Jeg har vist at det er hardcore raidere som langt på vei definerer spillet. Bourdieus begrep om symbolsk kapital viser at hardcore raidere besitter stor anerkjennelse og høy sosial status innenfor guildet de er medlem av. Ved å anvende Geertz' teori om Deep Play (1973) konkluderer jeg med at det er hardcore raidere som definerer

spillet og raidet viser hva WoW "egentlig handler om". Altså et maskulint spill der ære, prestisje og sosial status dukker opp til overflaten gjennom raidets dramatisering. Denne konklusjonen forsterkes ytterligere når man ser på nettverket hardcore raidere inngår i. Aktør-nettverk-teori har vært en fruktbar teori/metode for å bevise at det vi har å gjøre med, er et nettverk av ulike aktører, som inkorporerer kyborger, selskaper (Blizzard), tekster, dataprogrammer og kinesere. Alle aktørene påvirker og påvirkes av hverandre der det må sies alle besitter en handlingskraft. Ved å observere hvordan de ulike aktørene snirkler seg inn i hverandre kommer det tydelig fram at WoW er et høyst globalisert sosialt fenomen som konstant beveger seg mellom online og offline verden. Et underliggende aspekt i kapitlet er at WoW i aller høyeste grad må sies å være kapitalistisk. Dette ser man både i selvet spillet, der gullpenger og materielle goder utgjør "drivkraften", men også hvordan det er oppstått selskaper som livnærer seg ved å selge tjenester og gull for en billig penge til vestlige spillere.

7. Konklusjon

Denne oppgaven har forsøkt å besvare problemstillingen: *Hva karakteriserer konstitueringen av sosiale relasjoner i World of Warcraft?*

Først og fremst må det poengteres at World of Warcraft er et globalt fenomen, der spillere møtes online og danner bekjentskap og vennskap, på tvers av nasjonaliteter og geografiske avstander. Jeg har tilnærmet meg problemstillingen ved å følge antropologer som ser at sosiale relasjoner online konstitueres gjennom *lokalteter* (Appadurai 1996, Miller og Slater 2000). I WoW konkretiseres lokalitetene primært gjennom allerede etablerte nettverk fra offline verden. Dette innebærer at WoW er en ny arena der venner, bekjente og familie kan "gjøre noe sammen". Dette nettverket kobles så sammen med andre nettverk som er bygd på samme prinsipp, ved at de møtes gjennom et guild.

Årsaken til at jeg vil kalle dette nettverket en lokalitet er fordi teknologien som kroppsliggjøres og som benyttes, tas i bruk for å utøve en sosialitet som danner en følelse av nærhet og samtidighet (Appadurai, 1996). Fellesskapsfølelsen som konstitueres gjennom voicechat som ventrilo, et dataprogram som gir en stemme til avataren, bidrar til å minske avstanden mellom spillerne. Det pågår en utforming av nye menneskelige fellesskaper i en annen kontekst enn offline verdenen, men der det fremdeles foregår en produksjon av lokalitet (Appadurai 1996). Språket som spillerne har utviklet over tid, er en måte å konstituere et fellesskap. Dette språket inkorporerer det engelske språket som innsnevres til forkortelser og sammenslåinger av ord. I tillegg inkorporerer dette språket emoticons, som er tegn som viser til spillernes spontane emosjoner og sinnstilstander. Å beherske dette språket er avgjørende for å kunne delta i WoW. Dette skyldes blant annet at den mannlige humoren kommer til synet gjennom språket, og binder mennene sammen og danner fellesskapsfølelser.

Relasjonene i WoW er mer flytende, midlertidige og intense i forhold til offline verden. Jeg sammenligner dem med rhizomens nomadiske tankegang (Deleuze & Guattari 2004), som karakteriseres av en kaotisk og midlertidig intensitet. Det er noe

som gjelder "der og da", nærmest som en korttidshukommelse. Det handler altså om midlertidige performative kontekster.

Kjønnsrelasjonene i WoW er av samme karakter som all annen sosialitet. Jeg fant at det var ufruktbart å analysere kjønn i henhold til kategoriene mann-kvinne som sammenkobles med de sosiale og kulturelle kategoriene maskulint-feminint. Likeledes å hevde at WoW har et "gender inclusive design", siden spillet inkorporerer mange kvinnelige datafigurer (Corneliussen 2008).

Fremfor å ta det for gitt hva kjønnskonstruksjoner er, har jeg med Judith Butler's (2006) skeiv teori valgt å se på hvordan kjønn gjøres. Som i Butlers verden gjøres kjønn i WoW på måter som tilsynelatende overskrider en heteronormativ forståelse. Deltakerne har muligheten til å leke med kjønn. Jeg har sett på hvordan deltakerne spiller mannlige eller kvinnelige avatarer, men også hvordan de spiller denne karakteren. Dette er et aspekt som ble belyst mer inngående gjennom spillernes rollespill. At kjønn er noe man gjør er sentralt, fordi det i WoW er vanlig at det sosiale og kulturelle kjønn (gender) ikke alltid "samsvarer" med det "biologiske" kjønn. Kjønnsidentitet skapes gjennom performative handlinger gjennom kroppsliggjorte utøvelser og språklige uttrykk.

Jeg skriver tilsynelatende overskridende, fordi ved andre øyekast så blir det tydelig at på tross av virtuell gender-bending, så framstår WoW som en ekstrem maskulin og heteronormativ kultur. Dette er et aspekt som ble belyst mer inngående gjennom analysen vad at WoW må sies å være gjennomgående homofobisk: Menn kan lage kvinnekarakterer, det å spille henne ut som en mann og kvinne er også begge legitime kjønnsutøvelser. Men den mannlige karakteren er ikke like fleksibel. Han bør alltid være en maskulin robust kriger. Dette verdensbilde ble ytterligere belyst ved å se hvordan kjønn spilles ut gjennom språklige uttrykk. I en verden som domineres av at 84 prosent av spillerne er menn offline, må det konkluderes med at det er deres verdensbilde som gjennomsyrrer WoW kulturen. Kvinnene kan kjempe side ved side med mennene, men de kan ikke legitimt spille en kvinne som språklig uttrykker seg som en mann. Jeg tror dette er en medvirkende årsak til at så mange kvinner ikke vil røpe sitt offline kjønn. Kjønn er derfor et viktig aspekt når man skal se hvordan sosiale relasjoner konstitueres online.

Dette er imidlertid ikke en konklusjon som nødvendigvis er gyldig for alle kategorier WoW spillere. Min analyse utforsker en kategori spillere, de som er med i sluttspillfasen, og dermed spillere som anvender mer tid i Azeroth enn gjennomsnittet. Jeg tok utgangspunkt i sluttspillfasen fordi jeg ønsker en annen vinkling på "hardcore" WoW spillere, enn som en diskusjon av spillavhengighet. Jeg vil heller se hardcore raidere som en "elite" innenfor sitt felt. Ved å anvende Bourdieus (Esmark 2006) perspektiver på symbolsk kapital og makt, og Geertz teori om "Deep Play" (1973) har jeg vist hva spillet "egentlig handler om". Spillet stadfester et hierarki blant spillere, som er basert på lignende verdier som i offline verden, være verdig tillit, jobbe hardt, vinne, motta anerkjennelse og statussymboler. Idealer som bekrefter et vestlig maskulint dominerende verdensbilde.

Aktør-nettverk-teori har vært en essensiell metode for å få fram hvordan sosiale relasjoner konstitueres i samspill mellom menneskelige og ikke-menneskelige aktører. Aktører inngår i nettverk som inkluderer kyborger, tekster, ventrilo, datastyrte monstre og karakterer, samt selskaper som Blizzard og kinesiske "farmere". World of Warcraft som nettverk, er i aller høyeste grad et globalisert sosialt fenomen som innebærer mange lokaliteter av kropper og steder.

Et underliggende aspekt ved oppgaven har omhandlet frykten for ny teknologi og teknologisk determinisme. Mange synes å være redde for at vi er inni en tidsepoke der menneskenes "evolusjonsmessige utvikling" styres av teknologien. Men som Donna Haraway understreker, så er det altså ikke godt å si hvem som påvirker hvem (Haraway 1991b). Frykten for teknologi og teknologisk determinisme har gitt seg uttrykk i en forståelse av online verden som bestående av kvalitetsmessige dårligere relasjoner som er blottet for nærhet. Jeg har pekt på at dette ikke er en ny debatt. En lignende frykt ble artikulert da telefonen ble oppfunnet. Folk var redde for at telefonene ville medføre mindre ansikt til ansikt kontakt (Miller og Slater 2000). Jeg har gjennomgående i denne oppgaven forholdt meg kritisk til en slik forståelse.

Trolig er virtuelle verdener en medvirkende årsak til at mange mennesker i dag har mindre ansikt til ansikt kontakt i det "virkelige" liv. Men hvor farlig er egentlig dette?

Vi ivaretar allikevel lokaliteter der det fremdeles er verdsatt med høfligheter, lojaliteter, "å gjøre noe sammen", "anvende tid sammen", og ikke minst kjærlighet, humor og "varme følelser". Overgangen mellom offline og online er som jeg har vist flytende. Selv om disse aspektene også er flyttet online, betyr det ikke at de blir dårligere der. Vi påvirker teknologien og teknologien påvirker altså oss. Vi er kyborgere, enten vi liker det eller ikke.

Da trenger vi andre kunnskapspraksiser enn "verdinøytrale" universalistiske påstander, der forskere eller andre ansvarlige hevder de fremmer tilsynelatende objektive "sannheter" (Haraway 1991b). Vi trenger andre fortellinger enn den store fortellingen om spillavhengighet som fremmer en generalisering av alle WoW spillere. Den fortellingen er uansett basert på en demonisering av teknologien. Donna Haraway foreslår i stedet "situerte kunnskaper" som en ny kunnskapspraksis. Dette innebærer at en ikke bør ta noen posisjon som en uskyldig tredjepart ved å stå på sidelinjen, men være en delaktig aktør som går inn i materien man skal studere. Et slikt perspektiv åpner rom der en kan se kyborgens potensial som en grenseoverskridende figur. Kyborgen kan vise oss at det ikke finnes noe "naturlig", "unaturlig" eller "sannheter" ved våre liv. Det er ingen "naturlig" offline verden og en "kunstig" online verden. Dette er bare nok en dikotomi som oppløses, på samme vis som mann og kvinne, kultur og natur, organisme og maskin.

Menneskene endrer seg, kroppene våre endres, vi er blitt kyborgere. Enkelte mennesker tilbringer sin fritid gjennom en avatar i en virtuell verden. En verden som tilsynelatende er litt mer leken, der det er litt mer flyt og litt større bevegelsesfrihet i forhold til offline verden. Men allikevel, i et helt konkret og "ekstremt" eksempel som "hardcore" spillere, finner vi en sosialitet som vi kjenner oss igjen i. World of Warcraft synes å være en kontinuitet av en kjent maskulinitet som gjøres med de samme grensene som i resten av vår verden, og innenfor rammen av en kapitalistisk verdensorden

Kildeliste

Anderson, Benedict (1996) "Introduksjon" I: *Forestilte fellesskap: Refleksjoner omkring nasjonalismens opprinnelse og spredning*. Oslo: Spartacus Forlag.
(Oversatt av Espen Andersen)

Appadurai, Arjun (1996) "Ch.9: The Production of Locality" I: *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*. University of Minnesota Press

Asdal, Kristin, Brita Brenna, Elisabeth Gulbrandsen, Ingunn Moser og Nina Refseth (1995) "En kyborg til forandring. En presentasjon av Donna Haraways kunnskapssyn og –praksis" I: *En kyborg til forandring-nye politikker i moderne vitenskaper og teknologier*. Kristin Asdal, Brita Brenna, Ingunn Moser og Nina Refseth(red). Oslo: TMV-senteret

Asdal, Kristin, Brita Brenna og Ingunn Moser (2001) "Introduksjon: Teknovitenskapelige kulturer".I: *Teknovitenskapelige kulturer*. Spartacus forlag.
Oversatt av Eivind Røssaak.

Bell, David (2007) *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. London: Routledge

Boellstorff, Tom(2008) *Coming of Age In Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press

Bourdieu, Pierre (1991) *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Polity Press

Brenna, Brita (1998a) "Figurering". I: *Betatt av viten: bruksanvisninger til Donna Haraway*. Kristin Asdal, Anne-Jorunn Berg, Brita Brenna, Ingunn Moser, Linda M. Rustad. Oslo: Spartacus forlag

Brenna, Brita, John Law, og Ingunn Moser (1998) "Relations of Desire: an Introduction" I: *Machines, Agency and Desire*. Oslo: TMV-senteret

Butler, Judith (2006) *Gender Trouble*. New York: Routledge Classic.

Castranova, Edward (2005) *Synthetic Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press

Cook, Sarah (2007) "Online Activity and Offline Community: Cultural Institutions and New Media Art" I: *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. Fiona Cameron og Sarah Kenderdine (red). Cambridge: MIT Press

Corneliussen, Hilde G (2008) "World of Warcraft as a Playground for Feminism" I: *Digital Culture, Play, And Identity: A World of Warcraft reader*. Hilde Corneliussen og Jill Walker Rettberg. England: MIT Press

Deleuze, Gilles og Felix Guattari (2004): *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. London: Athlone.ss 3-28

Ende, Michael (1985) *The neverending story*. Harmondsworth, Middlesex : Penguin

Esmark, Kim (2006) " Bourdieus Uddannelsessociologi" I: *Pierre Bourdieu: en introduction*. Annick Prieur og Carsten Sestoft. København: Hans Reitzels Forlag

Ferguson, James og Akhil Gupta (1997) "Ch 1: Discipline and Practice: "The Field" as Site, Method, and Location in Anthropology" I: *Anthropological Locations. Boundaries and Grounds of a Field Science*. ss 1-46. Akhil Gupta og James Ferguson (red) University of Chicago Press

Frøystad, Kathinka (2003) "Forestillingen om det "ordentlige" feltarbeid og dets umulighet I Norge" I: *Nære steder, nye rom. Utfordringer i antropologiske studier i Norge*. Ss: 32-64. Marianne Rugkåsa og Kari Trædal Thorsen. Gyldendal Norsk Forlag

Fürst, Elisabeth L'orange (1998) "Kap. 8: Poststrukturalisme og fransk feminisme. Julia Kristeva i fokus" I: *Modernitet-refleksjoner og idebrytninger. En antologi*. Ss 176-199. Elisabeth L'orange Fürst og Øystein Nilsen. Cappelen akademiske forlag

Geertz, Clifford (1973) "Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight" I: *The Interpretation of Cultures* ss: 412-453. USA: Basic Books

Hagström, Charlotte (2008) "Playing with Names: Gaming and Naming in World of Warcraft" I: *Digital Culture, Play, And Identity: A World of Warcraft reader*. Hilde Corneliussen og Jill Walker Rettberg. England: MIT Press

Haraway, Donna (1991a) "Introduction" I: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books

Haraway, Donna (1991b) "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" I: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books

Haraway, Donna (1995) "Situerte kunnskaper: Vitenskapsspørsmålet i feminismen og det partielle perspektivets forrang". I: *En kyborg til forandring – nye politikker i moderne vitenskaper og teknologier*. Kristin Asdal, Brita Brenna, Ingunn Moser og Nina Refseth (red). Oslo: TMV-senteret

Harvey, Penelope og Peter Gow (1994) "Introduction". I: *Sex and Violence: Issues in representation and experience*. London: Routledge

Hellevik, Per (2007) *Fjerne venner eller nære fremmede? Sosiale relasjoner og fellesskap i World of Warcraft*. Masteroppgave i sosiologi. UiO.

Kapferer, Bruce (1984) "The Ritual Process and the Problems of Reflexivity in Sinhalese Demon Exorcisms" I: *Rite, Drama, Festival, Spectacle*. John MacAloon (red). Institute of Studies of Human Issues

Karlsen, Marianne Berg (2001) *I venskabs paradisiis*. Den norske historiske forening. Valdres trykkeri

Latour, Bruno (2008) "Inledning" I: *En Ny Sociologi For et Nyt Samfund: Introduktion til Aktør-Netværk-Teori*. ss 21-39. Oversatt til dansk fra engelsk etter "Reassembling the Social" av Claus Bratt Østergaard. København: Akademisk Forlag.

MacCallum-Stewart, Esther og Justin Parsler (2008) "Role-play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft" I: *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Hilde Corneliussen og Jill Walker Rettberg (red). London: MIT Press

Mathiesen, Thomas (1986) *Om Moralske Panikker: Et eksempel og en tolkning*. Ss 1-5. Bergen: Institutt for massekommunikasjon

Mauss, Marcel (1973) "Techniques of the Body" I: *Economy and Society*.ss 70-88. Routledge and Kegan Paul. Ltd.2 (1)

Mauss, Marcel (1995) *Gaven: Utvexslingsens form og årsak i arkaiske samfunn*. Cappelen akademiske forlag as. Oversatt av: Thomas Hylland Eriksen

Meadows, Mark Stephen (2008) *I, Avatar: The culture and consequences of having a second life*. Berkeley: New Riders

Miller, Daniel og Don Slater (2000): *The Internet: An Ethnographic Approach*. New York: Berg

Moore, Henrietta (1999) "Anthropological Theory at the Turn of the Century" I: *Anthropological Theory Today*. Polity Press

Moser, Ingunn (1998) "Kyborgens rehabilitering" I: *Betatt av viten: bruksanvisninger til Donna Haraway*. Kristin Asdal, Anne- Jorunn Berg, Brita Brenna, Ingunn Moser og Linda M. Rustad. Spartacus forlag

Ortner, Sherry (2002) "On Key Symbols" I: *A Reader In the Anthropology of Religion*. Michael Lambek (red). Blackwell Publishing.

Prieur, Annick (2006) "En teori om praksis" I: *Pierre Bourdieu: en introduction*. Annick Prieur og Carsten Sestoft. København:Hans Reitzels Forlag.

Sestoft, Carsten (2006) "Felt: Begreper og Analyser" I: *Pierre Bourdieu: en introduction*. Annick Prieur og Carsten Sestoft. København:Hans Reitzels Forlag.

Skadvedt, Ida (2008) *En studie av unge gutter og internett: konstitusjon av fellesskap og relasjoner i et online Norge anno 2007*. Masteroppgave i Sosialantropologi ved UiO.

Taylor, T.L (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press

Taylor, T.L (2008) "Does World of Warcraft Change Everything? How a PvP Server, Multinational Playerbase, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause" I: *Digital Culture, Play, And Identity: A World of Warcraft reader*. Hilde Corneliussen og Jill Walker Rettberg (red). Cambridge: MIT Press

Tolkien, J.R.R (2003) *Ringenes Herre*. Oslo: Tiden (Oversatt av Torstein Bugge)

Tronstad, Ragnhild (2008) "Character Identification in World of Warcraft: The relationship between Capacity and Appearance" I: *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft reader*. Hilde Corneliussen og Jill Walker Rettberg (red). Cambridge: MIT Press

Vankilde, Helle (2006). "Warfare and Gender According to Homer: An Archaeology of an Aristocratic Warrior Culture". I: *Warfare and society: Archaeological and Social Anthropological Perspectives*. Otto Ton, Henrik Thrane og Helle Vankilde (red). Aarhus university press

Wade, Peter (1997): *Race and ethnicity in Latin America*. London: Pluto Press

Williams, D., Nicholas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee og Eric Nickell (2006) "From Tree Houses to Barracks: The social Life of Guilds in World of Warcraft". *Games and Culture*, Volume 1, Number 4, 338-361.

Wood, N.T, Solomon, M.R og Englis, B.G (2005) "Personalization of online avatars: is the messenger as important as the message?" I: *Int. J. internet Marketing and Advertising*, Vol. 2, Nos. ½, pp 143-161

Elektroniske Publikasjoner:

Ba-nett (2009) "Ungdom syke av nett-rollespill" URL: <http://www.ba-avis.no/nyheter/article226264.ece> (Lesedato 02.02 2009)

Bartle, Richard (2009) " HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDDS" URL: <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm> (Lesedato: 09.03.2009)

Blizzard (2009a) "History of Warcraft" URL: <http://www.wow-europe.com/en/info/story/index.html> (Lesedato 21.01.2009)

Blizzard (2009b) "Chapter II: The New World" URL: <http://www.wow-europe.com/en/info/story/chapter2.html> (Lesedato 21.01.2009)

Dagbladet (2009) "WoW er som heroin" URL: <http://dagbladet.no/kultur/2008/02/26/528029.html> (Lesedato 25.03.2009).

Freak Forum (2008) "WoW PvP-bot Queue & Anti-AFK" URL: <http://freakforum.nu/forum/showthread.php?t=122644> (Lesedato 15.11.2008)

Inner Sanctum (2009) "Recruitment" URL: <http://innersanctum.eu/recruitment/default.aspx> (Lesedato: 10.02.2009)

NRK (2009) "Exil-der virkeligheten ikke teller". Av Erlend Eidsheim Hansen. NRK 1 14. april 2009

The Game Dame (2008) "What's the real life gender breakdown on WoW" URL: <http://gamedame.wordpress.com/2008/01/25/whats-the-real-life-gender-breakdown-on-wow/> (Lesedato 25.10.2008)

Ttgaming.com (2009) URL: <http://ttgaming.com/> (Lesedato 20.05.2009)

VG (2008) "Ny teknologi endrer hjernen" URL:

<http://www.vg.no/teknologi/artikkel.php?artid=521578> (Lesedato 27.02.2008)

Yee, Nick (2009a) "WoW Basic Demographics" from "*The Daedalus Project*". Nick

Yee (red) <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001365.php> (Lesedato

20.03.2009)

Yee, Nick (2009b) "WoW Gender-Bending" from "The Daedalus Project" by Nick

Yee. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001369.php> (Lesedato:

20.03.2009)

You Tube (2009) "Gay Blood Elf Dance" URL:

<http://youtube.com/watch?v=B19rtaPYFog> (Lesedato 19.05.2009)

Ordliste

Add-ons: et bruker-skapt program som modifiserer skjermbildet/interface i spillet. Dette er ulike "verktøy" som gjør det lettere å spille.

Alt: alternative karakterer. Man har som regel en hovedkarakter, i tillegg lager flere alter, karakterer man leker seg med. Vanlig å lage på samme server.

Allianse: en av to fraksjoner i spillet. en spiller må være medlem av en av de to. Fraksjonene kan ikke kommunisere med hverandre i spillet utenom pek/emoter.

Avatar: Datafiguren personen bak tastaturet kontrollerer og styrer gjennom en virtuell verdenen.

Azeroth: Planeten spillerne er på, utenom nivå fra 58/60-70. Da befinner de seg på planeten Outland, tidligere Draenor. Fra nivå 70-80 er de igjen i Azeroth.

Battleground: område i spillet forbeholdt kamp mellom Allianse og Horde hvor det er plass til et hvis antall spillere fra hver fraksjon. Man får ærespoeng ved å drepe spillere fra motsatt fraksjon og kan bytte inn poengene mot utstyr som klær og våpen

Boss: et monster som er vanskeligere enn andre monstre (mobs). Kommer gjerne som en avsluttende del etter at man har drept flere mobs, ofte i en monstersonen. Bossene dropper skatter som klær, våpen og oppskrifter. De er datastyrte.

Bots: Tredjemansprogrammer som Blizzard ikke tillater spillere anvender, da de gir enorme fordeler overfor ande spillere. Dessuten innebærer en bot at noen har "hacket" World of Warcraft

The Burning Crusade: en utvidelsespakke i WoW kom i 2007. Her ble planeten Outland introdusert og spilleren kunne nå avansere fra nivå 60 til 70.

The Burning Legion: Felles fiende av Allianse og Horde som hele tiden truer planeten Azeroth.

Dkp: Poeng en spiller får når han har vært med i raid. Disse poengene kan sammenlignes med penger, der det gjelder å spare litt slik at spilleren kan by sjeldne gjenstander.

Elite: et monster som er vanskeligere enn normalt. Kreves som regel to eller flere spillere som må samarbeide.

Erfaringspoeng: også kalt xp. Dette er poeng spilleren får når han utfører oppdrag i spillet, samt når han dreper monstre rundt samme nivå som han selv.

Gear: viser til klær, våpen og smykker en karakter har på seg. De ulike gjenstandene kommer med ekstra helse, skade, mana, attackpower og spellpower som gjør karakteren sterkere eller smartere. Disse ekstra tallene kalles også stats.

Guild: gruppe bestående av flere spillere som får samme medlemsnavn (guildnavn). Det finnes flere ulike typer guild, men primært er det venneguild eller sluttspillguild.

Guildleder: han som har startet guildet, mye arbeid, spesielt i sluttspillguild.

Horde: en av to fraksjoner, se Allianse.

Klasse: i wow kan man velge blant druid, hunter, mage, paladin, priest, rogue, shaman, warlock og warrior. Alle klassene har ulike egenskaper som påvirker hvordan man spiller.

Klasseleder: en som er leder for en gitt klasse innenfor et guild.

Monstre (mobs): Alle skapninger i spillet, utenom de to fraksjonene Allianse og Horde. Det kan være alt fra levende planter, til dyr og ulike monstre som drager eller andre fantasidyr.

Monstersone: en "dungeon", der en gruppe spillere, ofte raidgruppe, må overvinne en kjede av monstre før de kommer til ulike boss. Sonen er "lukket", og gruppen vil ikke møte på andre spillere.

NPC: non-player character. De datastyrte karakterene i spillet som man må forholde seg til gjennom. De er gjerne aksjonærer, handelsmenn, hjelpsomme vakter og oppdragsgivere.

Nivå: en spiller kan avansere fra nivå 1 til nivå 80.

Oppdrag: en oppgave gitt fra en NPC. Man får erfaringspoeng, og ofte også belønning som penger eller utstyr. Oppdragene består stort sett i å drepe en visst antall monstre, samle inn gjenstander eller finne bortkomne NPC'ere.

Outland: den nye planeten introdusert i The Burning Crusade.

Pek: avatarer kan uttrykke følelser og handlinger gjennom pek. Eksempler er å skrive /dance så vil avataren danse. /spit, /hug, /nosepick, /laugh /welcome, er andre vanlige pek.

PvE: Player vs. Enviroment. Man spiller mot omgivelsene, de datastyrte karakterene.

PvP: Player mot Player. Man spiller mot omgivelsene, de datastyrte karakterene, i tillegg spiller man mot den andre fraksjonen (Horde vs Alliance).

Quest: Se oppdrag.

Raid: når flere en fem spillere er i samme gruppe. Ofte brukt når man skal ta vanskelige bossen i monstersoner. Gruppen består som regel av mellom 10 og 40 spillere.

Rase: i WoW betyr dette art. På alliansesiden finner nightelfs, gnomer, dverger, mennesker, draeneier. Hordesiden har troll, orker, bloodelf, tauren og undead.

RL: real life, en betegnelse spillere bruker om den fysiske verdenen; offline.

Tank: Spilleren som står i fronten i en kamp. Han er bygd for å tåle mye skade og skal beskytte de andre medlemmene i gruppen. Ofte warrior, paladin eller druid.

Teamspeak: et program som gjør det mulig å snakke over internett. Vanlig å bruke blant venner og i raid

Toon: et annet ord brukt av spillerne om karakterene/avatarene sine

Ventrilo (vt): et program som gjør det mulig å snakke over internett. Vanlig å bruke blant venner og i raid.