

## Att arbeta etnografiskt i massiva onlinespel

Malin Sveningsson Elm

Karlstads universitet

[malin.sveningsson@kau.se](mailto:malin.sveningsson@kau.se)

Datorspel har ökat i betydelse, både som ekonomisk faktor och som kulturellt fält. Med det ökade intresset för spel och spelande har också forskningen inom dessa områden ökat, och detta gäller kanske speciellt forskning som har att göra med kulturella och sociala aspekter av spelkontexter och de individer som befolkar dem. Att studera kultur inbjuder till användandet av etnografisk metod, och detta har också blivit en allt vanligare syn i game studies-fältet. Men game studies är ett nytt och dynamiskt forskningsområde, och metodologiska frågor är fortfarande ämne för diskussioner, överväganden och förhandlingar.

När man diskuterar metodfrågor i samband med spel kan det vara idé att specificera vilken typ av spel det är man studerar, för det har stor betydelse för hur arbetet kan gå till. Det finns stora skillnader mellan olika typer av spel som gör att de måste studeras på olika vis. Om man t.ex. studerar ett spel som spelas på dator eller konsol offline, dvs. inte uppkopplat mot internet, behöver det inte bli så annorlunda från en traditionell medieetnografisk ansats. Men om man studerar ett MMOG (massively multiplayer online game, eller på svenska massivt onlinespel) som t.ex. World of Warcraft och gör en inomspelsetnografi blir saker och ting lite annorlunda. Vad gör det för skillnad att den plats där fältarbetet äger rum finns inuti ett spel? Och att de människor man möter, liksom man själv som forskare, medieras via sina avatarrer, sina "spelgubbar", på en datorskärm? Och att största delen av det människor säger sker via skriven text på skärmen, antingen i publika chattkanaler eller som privata meddelanden? Med dessa förutsättningar i åtanke, vad ska man ta upp i sina fältanteckningar? Och hur ska det som händer i spelet förstås och analyseras?

Detta paper diskuterar frågor som kan uppstå under fältarbetet i en inomspels-etnografi av ett MMOG, frågor som rör hur datorspelandet kan förvandlas till etnografiskt forskningsmaterial och i längden analytisk text. Utgångspunkten kommer att tas i ett pågående fältarbete i World of Warcraft.

## Introduktion

Datorspel har ökat i betydelse, både som ekonomisk faktor och som kulturellt fält. Enligt ESA (Entertainment Software Association) uppgick de amerikanska försäljningssiffrorna för dator- och tv-spel under 2007 till 9.5 miljarder dollar, som kom av de 267,8 miljoner sålda enheterna, och det spelas datorspel i 65% av de amerikanska hushållen. Även i Sverige har försäljningssiffrorna stadigt ökat med nya försäljningsrekord för varje år, från 3,5 miljoner spel under 1998 till nästan 7.7 miljoner spel 2008.

Med det ökade intresset för datorspel och -spelande har även forskningen inom dessa områden ökat, och detta gäller kanske speciellt forskning som har att göra med kulturella och sociala aspekter av spelkontexter och de individer som befolkar dem. Att studera kultur inbjuder till användandet av etnografisk metod, och detta har också blivit en allt vanligare syn i game studies-fältet (för en genomgång av det motiverade i att använda etnografi för att studera spelkultur, se t.ex. Boellstorff, 2006). Men game studies är ett nytt och dynamiskt forskningsområde, och metodologiska frågor är fortfarande ämne för diskussioner, överväganden och förhandlingar, något som gäller i ännu högre grad då ämnet samlar forskare från olika discipliner med olika metodologiska referensramar.

En snabb och översiktlig bild av game studies-fältet ger vid hand att spelforskare har kommit att gärna anamma etnografisk metod för datainsamling, men att de inte alltid har det fokus på "kultur" som enligt t.ex. Patton (1990) brukar vara gängse vid etnografiska studier. Är det ändå lämpligt att använda etnografisk metod? Kan man hämta metodologiska tekniker och procedurer utan att ta hänsyn till de underliggande ontologiska och epistemologiska principer som etnografien bygger på? Detta är frågor som jag inte kommer att diskutera här, se istället Sveningsson Elm (2009). Jag kommer istället att fördjupa mig i de förutsättningar – problem och möjligheter – som vi konfronteras med i spelforskning, som har att göra med hur forskningsmaterialet liksom de platser där vi gör vårt fältarbete är beskaffade.

## Inringning av området

När man diskuterar metodfrågor i samband med speletnografi kan det vara idé att först specificera vilken typ av spel, och för den delen vilken aspekt av spelen och spelandet man studerar, för det får stor betydelse för hur arbetet kan och bör gå till. Datorspel är nämligen inte en homogen företeelse. Det finns förstås olika genrer som drar till sig olika spelarkategorier med skilda spelstilar och -preferenser. Spelen spelas också på olika plattformar (dvs. med hjälp av olika tekniker) – dator, tv-spelskonsol eller portabelt spel<sup>1</sup>. Man kan spela datorspel ensam eller med eller mot andra personer. Dessa personer i sin tur kan befinna sig på samma fysiska plats och spela med eller mot varandra på samma maskin, eller på olika maskiner. Det sistnämnda brukar refereras till som LAN<sup>2</sup>. Slutligen kan spelare också spela med eller mot varandra via varsina datorer över Internet, där själva spelaktiviteterna äger rum i en gemensam animerad spelvärld, och det är det som brukar kallas MMO-spel, Massively Multiplayer Online Games, eller massiva onlinespel på svenska. MMO-spel har i sin tur flera olika undergenrer, t.ex. MMORPG (Role Playing Games) eller MMORTS (Real Time Strategy).

---

1 Jag har i denna text valt att kalla samtliga dessa datorspel.

2 LAN är en förkortning av Local Area Network, där datorer kopplas samman med varandra i ett lokalt nätverk som täcker ett relativt litet fysiskt område som t.ex. ett hem eller en arbetsplats. I spelsammanhang förekommer något som kallas LAN-partyn, som är tillfälliga tillställningar dit deltagarna tar med sig sina datorer som de kopplar ihop för att spela multiplayer-spel (och även syssla med andra datorrelaterade aktiviteter som t.ex. fildelning). LAN-partyn kan variera i storlek – från 2 till över 10.000 personer. Världens största LAN-event är DreamHack, som arrangeras i olika städer i Sverige och Europa. Vintern 2008 hölls det i Skellefteå för 13.825 besökare.

Som ovanstående genomgång visar finns det stora skillnader mellan olika typer av spel som gör att spelandet kan behöva studeras på olika vis. Något annat som inverkar är vad i spelandet det är vi är intresserade av att studera. Om vi är intresserade av att se på hur spelarna samverkar i den fysiska spelmiljön som omger dem behöver vår forskningsmetod inte bli så annorlunda från en traditionell medietnografi. Detta gäller till exempel om man gör observationer på internetkaféer, hemma hos de spelande individerna (oavsett om de spelar ensamma eller ihop med andra), eller på små eller stora lan-evenemang. Här kan man studera hur miljön organiseras kring aktiviteten, hur människorna rör sig i miljön, hur de interagerar med artefakterna och med varandra i sin spelaktivitet (se t.ex. Sjöblom, 2008). Men om man däremot studerar ett MMO-spel och vill göra en inomspelsetnografi blir saker och ting lite annorlunda. Vad gör det för skillnad att den plats där fältarbetet äger rum är animerad och förproducerad och finns inuti ett spel? Och att de människor vi möter, liksom vi själva som forskare, medieras via våra avatarer eller karaktärer, våra ”spelgubbar”, på en datorskärm? Och att största delen av det människor säger sker via skriven text på skärmen, antingen i publika chattkanaler eller som privata meddelanden? Med dessa förutsättningar i åtanke, vad av miljön och den omgivande kontexten – inom och utom spelet – ska tas upp i våra fältanteckningar? Hur ska vi närma oss och förhålla oss till de människor vi vill studera? Och hur ska det som händer i spelet förstås och analyseras?

Detta paper ska diskutera frågor som kan uppstå under fältarbetet i en inomspelsetnografi av det massiva onlinespelet World of Warcraft, frågor som rör hur datorspelet kan förvandlas till etnografiskt forskningsmaterial och i längden analytisk text. Avsikten är att väcka diskussion snarare än att fastställa några ”sanningar”, enligt tanken att det ibland är viktigare att ställa frågorna och reflektera kring dem än att hitta ett definitivt svar.

## Beskrivning av forskningsfältet – Om World of Warcraft

World of Warcraft, eller WoW, är vad som brukar kallas ett MMORPG – ett massively multiplayer online role-playing game. Det spelas över nätet och användarna samarbetar med varandra i att utföra uppgifter (quests), slåss mot monster och samla utrustning och föremål som kan användas för att på olika vis förbättra spelkaraktärerna så att de successivt klarar av att ta på sig allt större utmaningar. Det utspelas i en fantasy-miljö befolkat av olika (Tolkien-influerade) raser med människor, alver, dvärgar, gnomer och draenei på ena sidan och orcher, troll, undead, tauren och bloodelves på andra<sup>3</sup>. Spelet kan spelas i olika modes – antingen mot andra spelare (PvP, Player versus Player) och då är konflikten mellan de båda faktionerna central, eller enbart mot de motståndare som själva spelet ställer upp (PvE, Player versus Environment).

WoW som spel fungerar på det viset att varje spelare skapar en spelkaraktär som han eller hon sedan successivt utvecklar genom att göra quests och döda monster. Genom att göra detta får karaktären XP, experience points, som efter ett visst antal gör att den går upp i level. För varje ny level blir karaktären starkare och får tillgång till bättre stridstekniker, vapen och utrustning, och kan således åta sig allt svårare uppgifter. En spelkaraktär startar på level 1 och arbetar sig uppåt till den högsta nivån som för närvarande är 80. Men spelet är absolut inte slut i och med att karaktären når level 80: många upplever det tvärtom som att det är då det

---

3 Resonemang har förts där de båda faktionerna kopplats ihop med ras och etnicitet i världen utanför spelet, där raserna i faktionen Alliance (humans, elves, dwarves, gnomes och draenei) förknippas med det bekanta medan raserna i faktionen Horde (troll, orcs, undead, tauren och bloodelves) ses som etniska andra (Langer, 2008). Stöd för sådana argument ges till exempel i spelkaraktärernas dialekter och accenter och i arkitekturen i deras respektive områden i spelet.

börjar, i form av endgame-raider och -instanser<sup>4</sup>, som erbjuder de mest utmanande uppgifterna med de största belöningarna<sup>5</sup>.

Det är visserligen fullt möjligt att spela WoW ensam<sup>6</sup> men spelet är till stor del uppbyggt kring den sociala samvaron – många av aktiviteterna i spelet, såsom gruppquests, instanser och raider är gjorda för att utföras i grupp. Dessa grupper kan skapas ad-hoc, genom mer eller mindre tillfälliga förbindelser med människor som man träffar i spelet. Men det är vanligare att spelare organiserar sig i s.k. guilds, gillen, där spelarna samarbetar sinsemellan. Guilds kan skilja sig åt mycket med avseende på mål, ambitionsnivå och gruppkultur, där en viktig gränsdragning går mellan casual- och hardcorespel<sup>7</sup>. Enligt Williams m.fl (2006) sammanfaller dessa spelstilar ofta med guildernas storlek, och de menar att stora guilds ofta är instrumentella och syftar till "raid progress" och prestation, och stämningen beskrivs som den i "military barracks". Små guilds däremot består oftare av sammanslutningar av vänner som spelar tillsammans och stämningen påminner då mer om "tree house play spaces" där den sociala samvaron och det gemensamma nöjet sätts i främsta rummet. Min egen parallell drar jag till lagidrott, där hardcoregillena kan liknas med fotbollslag som spelar på om inte professionell nivå så åtminstone i gårdsgårdsdivisionerna. De mindre casualgillena kan istället jämföras med strandvolleyboll – vänner som spelar boll tillsammans på skoj, utan några direkta mål med det utöver att ses och ha kul tillsammans. Men som Williams m.fl. säger är det inte så lätt att kategorisera guilds då de kan kombinera olika mål, till exempel raidande på hög nivå och social samvaro med människor man trivs med. Detta är fallet i det gille där jag gjort mitt fältarbete (även om antalet medlemmar är för litet för att tillåta raidande på den allra högsta nivån). Guildmedlemmarna beskriver sig själva som casual-hardcore, vilket för dem innebär att de visserligen vill prestera maximalt, men att den sociala samvaron och den goda stämningen mellan medlemmarna prioriteras högst. Detta gör att de inte har lika hårda krav som hardcoregillen brukar ha, åtminstone inte i avseende på medlemmarnas utrustning, spelvana och möjlighet att prioritera raidande framför sitt dagliga liv utanför spelet. Men som en av nyckelpersonerna i gillet uttrycker det så är de däremot väldigt selektiva med vilka de antar

---

4 Raider och instanser är uppdrag som utförs i grupp, ofta i labyrintliknande grottsystem eller ruiner, och som går ut på att man genom gemensamma ansträngningar ska ta sig igenom och döda de monster som finns där och samla på sig de skatter som monstren bär på. En instans hänvisar till uppdrag som utförs i 5-mannagrupp medan raider är större och görs i grupper om 10, 25 eller 40 personer. Samtliga kräver ett stort mått av lagspel och koordination mellan deltagarna: alla har en bestämd roll eller uppgift och utför den i samspel med de andra. Raider och instanser finns i olika svårighetsgrader beroende på vilken level karaktärerna är på. De s.k "endgame" raiderna är gjorda för level 80-karaktärer med bra utrustning och spelare med relativt stor vana.

5 Även här finns det stor variation mellan olika spelkaraktärer, och alla level 80 är inte lika bra. Det som avgör en karaktärs status på denna nivå är hur bra utrustning spelaren lyckats skaffa sig och naturligtvis hur skicklig spelaren är. En bra utrustning öppnar i sig upp för fortsatt deltagande, då karaktären kan bidra till gruppen på ett bra sätt. Det omvända gäller också: för den som inte lyckas samla på sig tillräckligt bra utrustning är vägen stängd för deltagande i de mest utmanande uppdragen – man har helt enkelt ingen chans att klara det och blir alltså inte insläppt i grupper, såvida man inte har vänner med mer avancerade karaktärer som låter en följa med och hjälper en att skaffa den utrustning man behöver.

6 En viktig distinktion att göra här är att det går utmärkt att "levla upp" en karaktär till 80 utan att någonsin prata med en annan spelare, men om man är intresserad av att fortsätta spela sin level 80-karaktär blir man beroende av grupper för att komma vidare.

7 Casual games brukar beskrivas som roliga och lättillgängliga spel som är lätta att förstå och lära sig. De riktar sig till en massmarknad, även till människor som inte själva anser sig vara spelare. Casual gamers brukar även kallas tillfällighetsspelare. De spelar som avkoppling, och för att ha roligt ensamma eller tillsammans med andra. Hardcore games och –gamers är mer inriktade på skicklighet och prestation. Spelen har en längre inlärningskurva och är mer komplicerade att hantera. Hardcore gamers spelar mycket, ofta och länge, från 20 timmar/vecka och uppåt. De är prestations- och tävlingsinriktade och söker bemästra spelens allra svåraste och mest utmanande partier.

som medlemmar. Gillet är helsvenskt, har en stark lokal förankring och bygger till största delen på IRL-relationer mellan medlemmarna, vilket i sig påverkar dess karaktär på olika vis (gillets sammansättning diskuteras mer på s. 12ff).

WoWs fokus på gruppaktiviteter gör att det måste finnas möjligheter till kommunikation mellan spelarna. Detta finns inbyggt i spelet i form av olika chatkanaler. Det finns en "General chat" där meddelandena kan läsas av alla som befinner sig inom samma geografiska område inne i spelet, en "Trade chat", som används för att bjuda ut varor och tjänster och som kan läsas av alla spelare som befinner sig i en stad i spelet. Det finns en "Guild chat" som kan läsas enbart av medlemmarna i guilden i fråga. Om man spelar i grupp om 5 personer eller mindre använder man sig av en "Party chat" där meddelanden bara kan läsas av dem i gruppen, och om man är med i en raid så använder man sig av en "Raid chat". Slutligen kan man kommunicera via "Whispers", privata meddelanden som kan läsas enbart av den man "viskar" till. Samtliga dessa kommunikationsformer består av skriven text, och de delar egenskaper med andra typer av synkron datormedierad kommunikation som till exempel chat och instant messaging. I alla dessa genrer finns ett stort mått av jargong, förkortningar, akronymer och lingvistiska formler, speciellt för situationer och företeelser som förekommer ofta i den respektive aktiviteten. Exempel på vanliga förkortningar i WoW är "q" (quest), "mats" (material), "thx" (thanks) och "gratz" eller "gz" (congratulations). Bland de lingvistiska formerna märks "gr8" eller "m8" (great och mate), och vanliga akronymer är "ty" (thank you), "np" (no problem), "LFG" (looking for group), "WTB" (want to buy). Akronymer används ofta även för de olika geografiska områdena, raiderna och instanserna i spelet. Man kan till exempel ofta få se meddelanden i stil med: "LF ranged dps VoA 25". Just detta meddelande betyder att en grupp spelare söker efter ytterligare en medlem: en spelare vars karaktär har som specialitet att tillfoga stor skada (dps= damage per second) på avstånd, till en 25-manna raid på en plats med namnet "Vault of Archavon".

Den största anledningen till att datorspejsjargongen ser ut som den gör är kravet på snabbhet i kommunikationen, kombinerat med det begränsade utrymmet i chatkanalerna (varje meddelande i WoW har en maxgräns på 265 tecken). Dessa förutsättningar delar speljargongen med annan synkron datormedierad kommunikation (för en översikt av lingvistiska egenskaper i datormedierad kommunikation, se t.ex. Cherny, 1999; Hård af Segerstad, 2002; Sveningsson, 2001, 2002b; Werry, 1996; Yates, 1996). Men på grund av aktivitetens karaktär är kravet på snabbhet högre i datorspel än i andra typer av chat, vilket gör att förkortningarna blir fler, kortare, och förekommer oftare. Ytterligare en anledning är att spelarna ofta kommer från olika länder, har olika utbildningsnivå och ålder, vilket innebär att alla inte behärskar engelska fullt ut. Datorspejsjargongen blir då som en sorts pidgin som alla kan förstå. Men för den oinvidige tar det naturligtvis tid att lära sig detta nya språk och veta att när en spelare bjuder ut sina varor i Trade chat med orden "blacksmithing free with your mats" så har det ingenting med mattor att göra, utan betyder helt enkelt att han eller hon gör arbetet gratis om beställaren bara tillhandahåller de råvaror som behövs.

När inte ens förkortningarna räcker till för att kunna kommunicera snabbt nog använder grupper som ofta spelar tillsammans dessutom någon typ av voice chat, till exempel *Ventrilo* eller *Teamspeak*. Detta är program där användarna kopplar upp sina datorer mot en server och då kan prata med varandra via headset samtidigt som de spelar. Voice chat möjliggör en större flexibilitet och snabbare beslut, och ger större förmåga till koordination av stora grupper. Den stora fördelen med voice chat är förstås den låter spelarna använda sina händer till att spela medan de samtidigt kan kommunicera. Det används framför allt av grupper som spelar på en hög nivå som kräver mycket samordning och spelstrategi, samt snabb reaktionstid hos spelarna.

Medan de tidiga MMORPGs fokuserade nästan enbart på stridsorienterade aktiviteter finns det nu en mängd andra saker som går att göra i spelen (Yee, 2006). I WoW är dessa övriga

aktiviteter framför allt förknippade med de yrken, professions, som spelarna kan träna upp, i vilka de kan tillverka olika typer av föremål som ökar karaktärernas färdigheter och förmågor. Man kan till exempel laga mat, tillverka trolldrycker, ädelstenar och tillfälliga eller permanenta förtrollningar som ökar styrka, snabbhet, intelligens och magi eller ger andra förmågor. Man kan också tillverka olika typer av kläder, vapen och rustningar, eller väskor att bära med sig sin utrustning och sitt byte i. På vissa servrar (RP) finns det även användare som rollspelar, dvs. låter sina karaktärer tala och agera som om de vore en del av spelvärlden (för en beskrivning av spelet med dess innehåll, se t.ex (H. G. Corneliussen & Walker Rettberg, 2008; Nardi & Harris, 2006). För en beskrivning av rollspelsaktiviteter, se (MacCallum-Stewart & Parsler, 2008; Tronstad, 2008).

WoW har under den tid det funnits nått en mycket stor spelarkrets. I december 2008 hade det över 11,5 miljoner användare, fördelade över servrar över Europa, Nord-Amerika och Asien (Blizzard\_Entertainment, 2008), och är därmed världens största MMORPG (MMOGCHART, 2008). En av de förklaringar som brukar ges till WoWs popularitet är att det inrymmer många olika aktiviteter, som i sig tilltalar olika spelstilar och spelarkategorier. Det inrymmer aktiviteter som associeras med både ”manliga” och ”kvinnliga” intressen och öppnar upp för ett avkodande av det könsbundna i dessa aktiviteter (H. Corneliussen, 2008). De olika typerna av aktiviteter som spelet stöder innebär att man kan spela på många olika sätt, med olika ambitionsnivå och målsättningar, ensam eller tillsammans med andra (H. G. Corneliussen & Walker Rettberg, 2008). WoW sägs också vara ett spel som är lätt att lära sig men svårt att bemästra, vilket gör att det å ena sidan tilltalar casual gamers, då spelet är lätt att lära sig och komma igång med, medan det samtidigt inrymmer gott om utmaningar även för rutinerade spelare och hardcore gamers. Dessa faktorer i kombination med att speltillverkarna kontinuerligt uppdaterar spelet och lägger till nytt spelinnehåll är förmodligen en stor del av orsaken till att WoW hela tiden lyckas dra till sig nya användare samtidigt som det håller kvar användare som spelat ända sedan spelet släpptes i sin originalversion 2004. Spelarna utgör också en relativt heterogen skara både i avseende på ålder, kön och livssituation<sup>8</sup>.

När vi nu vet vad WoW är för typ av miljö är det dags att ställa frågan vad det har för speciella egenskaper som inverkar på hur vi gör vår forskning. Vi ska se närmare på detta i de följande avsnitten, där det första behandlar miljön inuti spelet och det andra handlar om den kontext som omger spelarna utanför spelet.

## Miljöns betydelse – inuti spelet

Målade och inlevelsefulla miljöbeskrivningar är något som ofta kännetecknar etnografiska texter. I ”vanliga” etnografier tas inte sällan miljön som utgångspunkt för intervjufrågor, eller analyseras som data i sig, då man antar att den kan ge värdefull information om den studerade kulturen och vad som är väsentligt i den. Exempel på detta kan ges i James Lulls medieetnografiska studier som till exempel tar fasta på hur människor organiserar sitt vardagsliv kring TVn och TV-tittandet (Lull, 1990). Det materiella kan också vara själva utgångspunkten för studien som i Eva Londos etnografiska studier, där de föremål människor hade på väggarna analyserades och tolkades som ett uttryck för gruppidentitet (Londos, 1993). Här ser man alltså tingen som materialiserade idéer (Silvén, 1999). Ett sådant synsätt ställs på sin kant när man gör etnografi inuti ett spel, eftersom miljöerna har så olika betingelser jämfört med dem i

---

8 Enligt Nick Yee (2004) är den genomsnittliga spelaren av MMORPG-spel över huvudtaget 26 år, 50% arbetar heltid, 36% är gifta och 22% har barn. Spelarna spelar i snitt 20 timmar i veckan (Yee, 2006). Enligt en av arrangörerna till Dreamhack är 40% av WoW-spelarna kvinnor (Magnå, 2009). Det är dock oklart om artikeln syftar på det totala antalet, eller som jag tror, andelen av kvinnliga WoW-spelare bland mässbesökarna.

den ”vanliga” världen. Vad gör det då för skillnad att den plats där fältarbetet sker finns inuti ett spel?

MMO-spel brukar kallas persistent worlds, vilket innebär att de existerar oberoende av användarna och alltså finns där både före och efter det att användarna loggar på och av. Miljöerna i WoW är animerade och förproducerade av Blizzard Entertainment, företaget som tillverkar spelet. De är ingenting som spelarna kan påverka, utan de finns där mer eller mindre statiska, och de ser alltid likadana ut<sup>9</sup>. Eftersom de tillgängliga uppdragen (questen) i spelet är desamma för alla så kommer någon annan att behöva göra samma sak – döda samma drake eller hitta samma skatt - efter en själv. Detta innebär att alla monster som man dödar kommer att respawna, återuppstå, efter några minuter (vilket i sig har gett upphov till en viss typ av praktiker). Detsamma gäller för naturresurser som örter eller metallådror, som spelare med professions kan samla för att tillverka föremål eller sälja till andra spelare. Hur man än försöker så kan man alltså inte förändra miljön mer än högst temporärt (MacCallum-Stewart & Parsler, 2008). Det enda sättet man egentligen kan förändra miljön är att befinna sig i den, och göra saker i den som andra spelare ser, men den bakomliggande fonden är och förblir densamma.

Det faktum att miljön är förproducerad och bestämd av tillverkaren innebär att vi inte kan ta den som utgångspunkt för att utvinna information om spelarkulturerna på samma sätt som vi skulle kunna göra med inredning i en klubblokal eller i människors hem. Möjligen kan miljön och det sätt varpå den är organiserad säga något om den kultur som råder hos Blizzards speldesigners. Men däremot är miljöerna, liksom spelmekaniken, något som i högsta grad kan påverka kommunikationssituationen och samspelet mellan de individer som spelar spelet. De kan också bidra till att forma kulturer i och med att de ställer upp ramar och villkor för vad som går att göra och vad som är önskvärt att göra och är således något som spelarna ständigt måste förhålla sig till. I dessa avseenden har de stor inverkan och bör alltså inkluderas i både fältanteckningar och analyser.

### ***Exempel på platsens betydelse för kommunikationen***

Nästan samtliga medlemmar i det gille där jag gör mina observationer har spelat länge och spelar på den högsta nivån – de gör de svåraste endgame raiderna och guilden är högt rankad på sin server (även om servern inte hör till de största)<sup>10</sup>. För att kunna följa med i deras aktiviteter har jag varit tvungen att först spela upp min karaktär till 80 för att över huvudtaget kunna komma in i de raider och instanser de spelar<sup>11</sup>. Att spela tillsammans med andra, då man befinner sig samtidigt på samma ställe, möter samma utmaningar och slåss mot samma monster är en typ av aktivitet som lämpar sig relativt väl för dokumentation i fältanteckningar. Även om miljön i sig kanske inte är påverkbar så är det som spelarna gör när de interagerar med miljön det. Här finns till exempel de tillfällen då gruppen är inne i en raid och förbereder sig inför en bossfight – kanske någon behöver gå på toaletten eller hämta något att dricka, och då har de övriga spelarna dödtid att slå ihjäl. Under dessa moment sker en hel del socialt samspel – man passar på att hälsa ordentligt och småprata med andra spelare genom whispers, guild- och raidchat, samt på ventrilo. Genom kommandot ”emote” låter man karaktärerna vinka, kramas, kasta slängkyssar till andra karaktärer, dansa eller berätta vitsar. Ibland kan vissa spelare också ha med sig gadgets som de fått i spelet – de kan till exempel

---

9 Det enda undantaget är att det blir mörkt på natten (kl 23-05 GMT) och att vädret kan variera.

10 Placeringen har pendlat mellan 10 och 24 under min tid som medlem.

11 Spelet har en spärr där karaktärer med för låg level inte kan gå in i raider och instanser som är avsedda för karaktärer med högre level. De raider som gillet spelar är nästan uteslutande sådana med level 80 som minimikrav.

låta sin karaktär kasta boll till andra karaktärer, skjuta av fyrverkerier eller duka upp en romantisk picknick.

Men det är inte alltid som man befinner sig på samma plats i spelet som sina gillesbekanta eller vänner. På vägen upp till 80 spelade jag ofta ensam: gjorde quester och dödade monster själv eller i sällskap med andra mer eller mindre tillfälliga bekanta som jag träffade inne i spelet. Men det faktum att jag var ensam i rummet innebar inte att jag var ensam i spelet, då jag hela tiden kunnat prata med vänner och bekanta via skrivna chattmeddelanden på skärmen – antingen via guildchatten eller whispers. Jag har vid många tillfällen suttit uppkruken på en bergsvägg på behörigt avstånd från fientliga monster för att samtala med informanter, guildmedlemmar och questkompisar. När jag återkallar dessa konversationer, eller läser mina fältanteckningar, så ser jag platsen framför mig, och vet precis var jag var och vad jag gjorde när jag hade samtalen. Ibland har platsen och dess egenskaper påverkat min sinnesstämning så att jag känt mig upprymd när jag befunnit mig på vissa platser och sorgsen och nedstämd på andra (för en diskussion om hur spelets miljöer och aktiviteter kan påverka spelarna fysiskt, se t.ex. Sundén, forthcoming). Detta i sin tur kan man förmoda får konsekvenser för hur jag samspelar med dem jag talar med, och hur jag uppfattar och tolkar det de säger och gör. Mina samtalspartners å andra sidan har befunnit sig på en annan plats i spelet som kanske påverkat dem på ett annorlunda vis, vilket fått dem att tolka det jag säger till dem i en annan riktning.

Trots att man befinner sig inuti samma spel delar man alltså inte nödvändigtvis referensramar på samma sätt som de som delar fysisk miljö gör. Min och informanternas respektive lokalisering kan påverka våra tolkningar av situationen, och vårt samspel, något som i sin tur kommer att ge avtryck i mina fältanteckningar. Naturligtvis gäller detta även för de aktiviteter man är involverad i medan man pratar med varandra – om man gör en quest som går ut på att rutinmässigt döda ett visst antal troll i ett mörkt och dystert träskområde som Zul'Drak, eller om man är med i en adrenalinfylld och koncentrationskrävande 25-mannaraid i Ulduar så befinner man sig troligen i andra sinnesstämningar än om man flyger högt över det vackert solbelysta regnskogslandskapet i Sholazar basin och samlar örter till sina trolldrycker, står och fiskar vid fontänen i Dalaran, eller för den delen står på auktionshuset i Stormwind och köper och säljer föremål man kommit över i spelet. En annan väsentlig aspekt är förstås i vilken utsträckning de ovannämnda typerna av aktiviteter tillåter att man för samtal. Deltagande i raider och instanser kräver som regel stor koncentration och snabb responstid, åtminstone medan man slåss med bossarna – de mest krävande monstren. I pauserna mellan striderna brukar det som nämnts ovan finnas visst utrymme att skriva chattmeddelanden, men det är inte långa stunder och kan alltså inte bli tal om några egentliga konversationer, utan endast kortare utbyten av meddelanden. Aktiviteter som inte är stridsanknutna, som till exempel olika former av samlande, kräver däremot inte spelarens fulla uppmärksamhet och brukar dessutom anses ganska långrandiga av många spelare, som då gärna samtalar med andra för att få tiden att gå. Många quester är ganska enkla och rutinmässiga, och även där brukar det gå bra att föra samtal.

Inte bara aktiviteterna och den visuella miljön utan också spelets soundscape är något som kan förändra samspelet och stämningen och ge en extra dimension åt spelet och dess aktiviteter. Här är bakgrundsmusiken särskilt noterbar, och då speciellt de melodislingor som spelas i de olika geografiska områdena i spelet, och som bidrar till att ge dem deras specifika karaktär – landskap, städer och byar i spelet kan vara pampiga, hotfulla, sorgsna, idylliska, och till och med romantiska. Ett exempel på detta var jag med om tillsammans med en man som jag ofta questade ihop med under en period. Vid ett tillfälle hade min karaktär hjälpt hans att döda några jättespindlar i en grotta i Grizzly Hills. På vår väg ut växlade musiken helt plötsligt från den hotfulla melodi som spelats nere i grottan till en melodislinga som hörde ihop med landskapet utanför. Denna melodi var vacker och idyllisk, med stråkorkestrar, och lät som det klassiska ledmotivet till en romantisk film. Där våra karaktärer sprang tillsammans mot grot-



tans solbelysta utgång växlade stämningen med ens från adrenalinfylld stridsscen till romantisk utflykt, ett intryck som ytterligare förstärktes av det faktum att karaktärernas genusspecifika drag var mycket tydligt accentuerade: hans manliga spelkaraktär (en paladin av rasen draenei) var stor, muskulös och kraftfull medan min kvinnliga (en nightelf warrior) var lång, slank och graciös – dvs. egenskaper som åtminstone i en västerländsk kontext anses passande för manliga respektive kvinnliga kroppar<sup>12</sup>.

Ibland kommenterar spelarna landskapet och soundscapet men oftast så är detta något som bara finns där i bakgrunden utan att spelarna verkar reflektera över det. Då ägnar de mer uppmärksamhet åt quester, föremål och NPC:s (non-player characters) som ofta uppvisar mer eller mindre tydliga intertextuella och humoristiska kopplingar till populärkulturella verk och företeelser. Man kan till exempel köpa Haris Piltons väska (som är svindyr men har extra mycket utrymme för utrustning); en quest med namnet "A little help from my friends" går ut på att eskortera en NPC med namnet Ringo, och det finns en NPC med namnet Siouxsie the Banshee<sup>13</sup>. Det är ofta en källa till glädje för spelarna när de kan identifiera den företeelse som spelet anspelar på.

Vad innebär då allt detta ur metodsynpunkt? Hur mycket av den kontext – grafisk, innehållslig och ljudmässig – som spelet omger spelarna med ska tas med i en etnografisk beskrivning? Svaret på den frågan måste bli att det beror på sammanhanget. Datorspelsmiljön kan inte ses som en källa till, eller ens ett uttryck för spelarkulturen, men däremot är den i högsta grad relevant för våra tolkningar av kulturen, då den utgör det fönster genom vilket vi betraktar den, i meningen att den påverkar vår varseblivning av det som händer. Miljön kan också ses som en ram – det är i miljön som karaktärerna är situerade, och karaktärerna och det de gör är i högsta grad ett uttryck för kulturen. Av allt detta måste forskaren själv bedöma vad som är relevant – vad som kan ha påverkat hans eller hennes tolkningar av situationen och vad som kan ha påverkat spelarna. Miljöns betydelse i in-game etnografier kommer alltså framför allt in i diskussioner om reflexivitet. Som Silvén (1999, p. 94) påpekar fungerar en "öppen observation" där rum, organisation, arbetsprocesser, arbetsuppgifter och verktyg beskrivs också som ett sätt för både forskaren och läsaren att orientera sig, att skapa närvarokänsla, referenspunkter och förankra undersökningen i tid, rum och (fysisk) miljö. Att återge miljön är också ett sätt att skapa mer transparens och låta läsaren "se" den kontext där forskarens tolkningar gjordes för att kunna göra en bedömning av tolkningarnas rimlighet och kanske göra sina egna tolkningar.

---

12 Som Corneliussen påpekar är de mest populära raserna inte oväntat de som fångar upp genusstereotypa egenskaper, dvs. bland de kvinnliga karaktärerna väljs de som passar in i ett västerländskt skönhetsideal i mycket större utsträckning än dem som inte gör det, och de manliga karaktärerna ska framför allt se stora och muskulösa ut (även om möjligheterna till variation används flitigare för manliga karaktärer). Enligt en undersökning av Weathers (2008) väljer kvinnliga WoWspelare i större utsträckning sina avatarer bland raser som är vackra, de väljer att spela Alliance framför Horde, och de väljer klasser som antingen har rollen som helare (fr.a. priest och druid) eller som ranged dps (fr.a. hunter). En möjlig förklaring till detta är att kvinnor påstås identifiera sig med sina spelkaraktärer i större utsträckning än män (Adams & Rollings, 2007), och alltså kanske de i större utsträckning söker utforma sina avatarer i enlighet med rådande genusideal som föreskriver att kvinnor ska vara vackra och ha en vårdande snarare än våldsam inriktning. Det är dock viktigt att hålla i minnet att detta inte gäller alla kvinnliga spelare och att det dessutom förmodligen finns kulturella skillnader i avseende på vad som kan inordnas i en normativ femininitet. Vad gäller de kvinnliga karaktärernas utseende så ska man också hålla i minnet att användaren bakom karaktären mycket väl kan vara en man, och då finns det andra bevekelsegrunder som kan ligga bakom utformningen av karaktären, som t.ex. att man vill ha något snyggt att titta på medan man spelar. Detta argument har använts för att förklara t.ex. spelhjältinnan Lara Crofts popularitet hos manliga spelare.

13 Haris Pilton är en omkastning av kändisen Paris Hiltons namn, Ringo syftar på Ringo Starr i Beatles och Siouxsie and the Banshees var namnet på ett brittiskt punkband som var stort i början av 1980-talet.

## Den omgivande kontexten – utanför spelet

Vissa forskare har sett på de datormedierade världarna på Internet som världar i sig, som skiljer sig från den vanliga världen (Stone, 1991, 1995; Turkle, 1995). Andra argumenterar starkt för att livet och aktiviteterna online inte kan ses som separerade från livet offline, utan att de båda kontexterna är tätt sammankopplade och påverkar varandra (Miller & Slater, 2000; N. Taylor, 2008). Spelen och onlineaktiviteterna är tätt invävda i människors vardagsliv, där spelaktiviteterna kan ge återverkningar på vardagslivet offline. Ett exempel på detta kan vara när en guild arrangerar IRL-fester<sup>14</sup>, som får till följd att människor möts och kanske börjar umgås också utanför spelet (ses t.ex. T. L. Taylor, 2006). Eller människor som möts på nätet och sedan blir ett par i den ”vanliga” världen offline (Sveningsson, 2002a), eller för den delen relationsproblem eller skilsmässor som sker till följd av att den ena parten tillbringar för mycket tid på nätet. ”World of Warcraft widows” har blivit ett etablerat begrepp, där personer som anser att deras partners försummar sina sociala och äktenskapliga plikter för att istället spela kan få hjälp i familjeterapi (Northrup, 2008) eller gå med i supportgrupper<sup>15</sup>. Men påverkan sker naturligtvis också i motsatt riktning: de villkor som människor har i sin offline-kontext påverkar i högsta grad hur de beter sig, vad de gör och vad de kan göra i spelet. En fråga att ställa i sammanhanget är alltså huruvida vi verkligen kan förstå aktiviteterna och medlemmarnas samspel och kommunikation i spelet utan att veta vilka de är och hur de har det i sina liv utanför spelet.

### *Exempel på hur offlinekontexten kan inverka på spelaktiviteterna*

Till att börja med påverkar spelarnas materiella förutsättningar vilka möjligheter de har att spela: har de infrastrukturen som krävs, har de en dator och uppkoppling som klarar av att hantera spelet på ett bra sätt eller måste de nöja sig med ett minimum? Mia Consalvo (2009) tar till exempel upp det faktum att vad hon kunde göra i spelet, hennes skicklighet som spelare och därmed informanternas uppfattning av henne påverkades av hennes uppkopplingshastighet. Under min tid i spelet har jag gjort liknande erfarenheter. På den dator jag hade när jag först började spela fick jag sätta grafikinställningarna på lägsta möjliga vilket innebar att upplevelsen av spelet med miljöer, specialeffekter osv. blev blekare. Min upplevelse av spelet och dess miljöer förändrades mycket när jag köpte en ny och bättre dator. Men den första datorns låga prestanda innebar också att jag inte kunde ha addons (tilläggsfiler) i samma utsträckning som mina medspelare, vilket gjorde att jag inte hade tillgång till samma spelrelaterade information som de. Kulmen nåddes när datorn började krascha mitt under pågående raid för att den inte kunde hantera så mycket information som dessa grafikintensiva spelmoment innebar – med explosioner, snabba rörelser, många spelkaraktärer på samma plats och mycket som hände på skärmen samtidigt. Med den dåvarande datorn hade jag alltså inte kunnat delta i gruppens aktiviteter och få en uppfattning om vad de handlade om. Ett liknande exempel gavs till mig av en av de personer jag lärt känna genom spelet, en man från Johannesburg i Sydafrika. Han har visserligen en bra dator, men den tekniska infrastrukturen i hans land är inte densamma som den i Europa, vilket innebär att han periodvis har stora problem med sin uppkoppling. Ibland kommer han inte ut på nätet alls och vissa dagar blir han frekvent DC:ad, disconnected. Det säger sig självt att det kan vara besvärligt om detta sker under pågående gruppaktiviteter, där allas medverkan och snabba responstid är nödvändig, och att dessa spelvillkor får konsekvenser för hans möjlighet att delta i aktiviteterna och få en plats i grupperna. I den meningen påverkar vår offlinekontext vad vi kan göra i spelet, vilka miljöer vi kan få tillgång till, vad vi kan se och uppleva och hur vi upplever detta – både som spelare och som

---

14 IRL = In Real Life, dvs utanför nätet.

15 Se t.ex. [http://games.groups.yahoo.com/group/WOW\\_widow/](http://games.groups.yahoo.com/group/WOW_widow/), <http://gamerwidow.com/>.

forskare. Vidare påverkar våra tekniska villkor det sätt varpå andra spelare uppfattar oss, och i förlängningen hur vi blir bemötta och i vilken utsträckning vi kan få ta del av aktiviteterna. En spelare som på grund av bristande skicklighet eller datorkapacitet inte klarar av att sköta sin uppgift i gruppaktiviteter kommer att få svårare att få följa med då han eller hon minskar gruppens chanser att klara av uppdraget. Sedan kan man i och för sig diskutera i vilken utsträckning det verkligen är nödvändigt att som forskare ta del av alla aktiviteter för att få en uppfattning om vad de handlar om. Jag hävdar att man måste delta åtminstone till en viss del. En etnografisk forskare som gör deltagande observationer i ett raidgille utan att ha deltagit i raiderna och åtminstone temporärt haft samma mål och värdeskalor för ögonen som de ordinarie medlemmarna kan sannolikt inte till fullo förstå gruppens kultur och dess centrala värderingar.

Men något som kanske är ännu mer centralt är de livsvillkor vi har och hur våra liv utanför nätet ser ut, och hur det inverkar på vårt liv i spelet. För att ta ett exempel från mitt gille: en relativt stor del av medlemmarna arbetade inom bilindustrin eller i företag knutna till den, på olika nivåer. Under hösten 2008 och våren 2009 upplevde Sverige en finanskris som slog särskilt hårt mot just bilindustrin, och några av medlemmarna var eller blev arbetslösa under denna tid. I motsatt riktning var det någon som tidigare inte haft arbete men som fick det. Offlinefaktorer som har med arbete att göra har förstås inverkan på faktiska spelvillkor - man kan anta att de som är arbetslösa eller långtidssjukskrivna har möjlighet att spela mer och vid andra tidpunkter än de som har ett heltidsarbete. De kan också spela på ett annat sätt - de har tid att visa nykomlingar tillräta, hjälpa guildmedlemmar med gruppquests eller för den delen sitta och snacka med en forskare. Vidare har de medlemmar som har partner och småbarn andra spelvillkor än de som har vuxna barn, eller är singlar och barnlösa. Om jag ser till de 15 guildmedlemmar jag haft mest kontakt med under min tid som medlem så är det bara 3 av dem som har arbete. De resterande är långtidssjukskrivna, arbetslösa, eller studerande. Den livssituation dessa nyckelinformanter har kan mycket väl få konsekvenser för hurdan bild jag får av gillet och dess kultur, i och med att den kunskap jag får kommer från perspektivet av ett visst segment i gruppen. Jag kan till exempel se att personerna ur denna grupp inte bara spelar mer, utan också generellt på en mer avancerad nivå än de som spelar mer sällan, och åtminstone vissa av dem verkar också ha högre förväntningar på både egna och andras prestationer<sup>16</sup>. Sådant som händer offline, som i det här fallet att bli arbetslös eller långtidssjukskriven, kan också sättas i samband med spelarnas faktiska beteende i spelet.

En annan aspekt som är ytterst väsentlig för hur man ska tolka spelarnas samspel med andra i spelet är vad de har för relation till varandra. Mitt gille består till största delen av ett ständigt växande nätverk av vänner och deras vänner, bekanta, arbetskamrater, släktingar och grannar, och den har en stark lokal förankring i Västsverige. Den är också starkt mansdominerad, med ett 40–50-tal vuxna män, en handfull killar i åldern 12–18, och 3 vuxna kvinnor (mig inkluderad). De andra två kvinnorna har sina partners bland gilletts nyckelpersoner (även om en av dem kan beskrivas som nyckelperson själv). Mellan grupper av spelare som känner varandra väl IRL blir det ofta en speciell stämning - man kan ibland fara ganska hårt fram i sina kommentarer, på ett sätt som man inte skulle göra med spelare man kände mindre väl. Det förekommer också interna skämt. Som åskådare kan man behöva veta hur spelarna är förbundna med varandra för att se samspelet i dess rätta kontext. Således finns det all anled-

---

16 Men om dessa personer figurerar ofta i mina fältanteckningar och har gjort ett starkt intryck på mig och min bild av gillet så gäller detsamma förmodligen för andra medlemmar också. De medlemmar som är inloggade ofta syns och hörs av många, och flera av dem har också åtagit sig de mer ansvarsfulla rollerna som guildledare och raidledare, vilket ger ett ökat inflytande, både på aktiviteterna som utförs och på den allmänna stämningen och gruppkulturen.

ning i världen att ta en titt på den omgivande offlinekontexten, då det kan finnas förhållanden i den som kan kasta ljus på hur spelarna agerar och öppna för nya tolkningar.

### Om svårigheten att få och kunna återge information om spelarnas offlinekontext

En egenskap som massiva onlinespel delar med många internetmiljöer är att det kan vara mycket svårt att veta något om den omgivande offlinekontexten. Vi kan inte veta något om de människor vi möter och interagerar med, annat än det de själva väljer att visa och berätta<sup>17</sup>. Vi vet inte hur de har det i sina liv utanför nätet, och såvida vi inte uppsöker dem i deras hem så ser vi det inte. Vad gör man då? Naturligtvis hade det allra bästa kanske varit att få komma hem till medlemmarna och se hur de har det. I mitt fall har jag tagit vara på det näst bästa – att ta tillfälle att träffa medlemmarna IRL i den mån jag kunnat, och även vara med om och själv arrangera spelkvällar för mina närmaste gillesbekanta. På det viset lär jag känna några av informanterna mer på djupet och får veta mer om hur deras liv ser ut och är invävt i spelaktiviteterna. Detta tillvägagångssätt innebär förstås att min kunskap om gillesmedlemmarna blir högst partiell – det är några som jag känner relativt väl medan andra rör sig i periferin. Men denna situation delar jag med många etnografiska studier, även sådana som utförts i offline-miljöer, för även där blir man som regel närmare bekant med vissa och alltså kommer en stor del av informationen att komma från dessa nyckelinformanter (Kaijser, 1999).

När det gäller de informanter som jag inte haft möjlighet att träffa så får jag helt enkelt fråga dem om jag vill veta något om deras offlineliv. Men det kan vara svårt att ställa personliga frågor då det kan upplevas som påhopp och intrång. Enligt en av nyckelpersonerna i gillet innebär gillet starka IRL-kopplingar gör att man är mer försiktig med att avslöja saker om sitt eget liv och fråga andra om deras. Eftersom gillet består av ett nätverk där ingen känner alla men många känner många, så kan information som man ger till någon av de andra mycket väl komma att spridas för att så småningom nå ens ”vanliga” offlineliv. Det motstånd som jag själv kände mot att fråga medlemmarna om deras offlineliv kan alltså ha berott på att jag kände av detta tabu innan jag fick veta att det faktiskt fanns.

Men den utsträckning i vilken man kan ställa frågor beror förstås också på vilken roll man har som forskare. Om man från början går in i en renodlad forskarroll, en observatör som följer med och observerar och vars aktiviteter till stor del består av att ställa frågor om aktiviteterna snarare än att delta i dem, så framstår det förstås inte som konstigt, även om frågeställandet möjligen kan inkräkta på de andra aktiviteterna i spelet och alltså upplevas som störande av den anledningen. Men i mitt arbete har jag strävat efter att få ett inifrånperspektiv. Jag har velat uppleva och lära mig förstå kulturen på samma sätt som de ”vanliga” medlemmarna. Jag har därför försökt smälta in i gruppen så mycket som möjligt, och bli en medlem bland andra, för att kunna iaktta spelaktiviteterna som de förekommer naturligt och komma att uppfatta dem på det sätt som de andra medlemmarna gör<sup>18</sup>. Även om alla i gillet vet om att

---

17 Det är dock viktigt att ta i beaktande vilken typ av internetmiljö det rör sig om - dagens sociala nätmiljöer skiljer sig till exempel mycket åt från dem som fanns i slutet av 1990-talet. De sociala internetmiljöerna som finns idag används framför allt av människor som redan känner varandra, vilket får till följd att välmenande råd som ”avslöja inte personlig information på nätet” ter sig tämligen malplacerade (Dunkels, forthcoming).

18 Av den anledningen har jag heller inte anammat en ”participate in order to write”-stil (Emerson, Fretz, & Shaw, 1995) där man tar anteckningar hela tiden, utan jag har haft en mer ”experiential style” där jag dels velat smälta in i gruppen men framför allt velat ägna min fulla uppmärksamhet åt aktiviteterna. Alltså har jag fört anteckningar vid slutet av dagen, dagen efter, eller till och med veckan efter. Anledningen till detta ligger till största delen i att det är svårt att kombinera skrivandet med ett deltagande. Att ta anteckningar kan nämligen inte bara fresta på relationen till de studerade individerna utan också göra att man inte kan delta i aktiviteterna och därmed inte uppfyller gruppens sociala förväntningar. Detta har tidigare uppmärksammats

jag är forskare, att jag kommer att skriva om mitt spelande och att gillet kommer att figurera i dessa berättelser så skulle det alltså verka konstigt om jag helt plötsligt började hålla regelrätta utfrågningar av dem om deras liv offline. Det skulle inte passa in i den normala spelaktiviteten, och min roll som deltagare kanske skulle ifrågasättas. Det är inte heller i första hand användarnas personliga liv jag är intresserad av att studera, utan hur samspelet ser ut mellan spelare inuti spelet, och då speciellt hur genus uttrycks, inverkar på och konstrueras genom spelaktiviteterna. Eller mer specifikt – denna del av min forskning syftar helt enkelt till att uppleva hur det är att spela som kvinnlig spelare i en mansdominerad heterosexuell kontext: vilka situationer, möjligheter och problem man ställs inför i sin spelaktivitet, både utanför och i gillet. För att lära känna medlemmarna och få veta något om vilka de är har jag istället försökt hitta en ”lagom” nivå, och låta informationen nystas upp i naturliga samtal och således få en pusselbit i taget som läggs till vad jag redan vet. Ibland har vissa guildmedlemmar också berättat saker om andra medlemmar.

Detta angreppssätt väcker förstås frågor om etik. Om de ordinarie medlemmarna framför allt ser mig som en medlem bland andra finns risken att de anförtror mig saker som de skulle göra till en vän eller bekant men inte till en forskare. Detta blir ännu mer problematiskt om informationen kommer från en tredje person. Jag har försökt lösa detta genom att hålla isär mina roller på det viset att jag har lovat guildmedlemmarna att om jag vill nämna någon av dem specifikt i mina texter så ska jag först fråga dem om lov. Detta i sin tur väcker frågor om vad det är för bild vi ger (och kan ge) av de grupper vi studerar, där forskare som Billy Ehn (1996) anmärker att etnografier tenderar att ofta visa bara den sympatiska sidan (för en närmare diskussion av mitt angreppssätt, se Sveningsson Elm, 2009). Men detta är trots allt den väg jag valt att gå för att inte riskera att svika någons förtroende. I de fall det finns negativa aspekter att berätta kan man kanske göra det i mer svepande beskrivningar och utan att nämna några namn. Man måste i så fall först tänka igenom om andra personer i gillet kan komma att förstå vem saken gäller om de skulle läsa texten, eller om personen ifråga skulle känna sig kränkt även om ingen annan förstår att det är han eller hon som åsyftas. Man kan också tänka sig lösningar där jag låter exempel på potentiellt känsliga situationer komma från sådant jag sett och upplevt utanför gillet.

Även om man inte frågar medlemmarna rakt ut kan man ändå få ganska mycket information om dem och hur deras liv utanför nätet ser ut. Offlinelivet kan ibland skymta fram i spelaktiviteterna – det kan slinka med i röstkommunikation via ventrilo, som när en guildmedlems son ropar på sin pappa i bakgrunden, eller när en annan guildmedlem under pågående raid hojtar till sin sambo ”Köpte du mjölk och ägg?” På det viset växer det fram en bild av helt vanliga svenska män som samordnar och balanserar sitt vardags- och familjeliv med sitt spelintresse. En fördel som ventrilo ger till skillnad från mycket annan internetforskning är också att man kan höra informanternas röster, som kan ge en om inte hundra procentig säkerhet så åtminstone en ganska god uppfattning om informanternas kön, ålder och till viss del härkomst. Den androgynt hesa målbrottstämman, den ljusa pojkrösten eller de grova rösterna med göteborgsk arbetardialekt som jag hör i mitt headset talar sitt tydliga språk om vilka informanterna är.

Även guild- och raidchatten kan ibland vara en källa till information om medlemmarnas liv offline: ”Kommer snart, ska bara ut med hunden”, ”Ska mata bebis” ger en viss information om användaren och hans vardagsliv, liksom yttranden såsom ”Var och tränade innebandy för

---

i samband med etnografiskt arbete i fysiska miljöer (se t.ex. Emerson et al., 1995, p. 24). I mitt fall hade deltagarna inte kunnat *se* om jag hade antecknat, men däremot hade de sett att jag inte ägnade min uppmärksamhet åt aktiviteterna i spelet. Jag hade inte kunnat bidra på det sätt som krävs för att gruppen som helhet skulle klara av sina uppgifter och inte heller vara uppmärksam på vad som faktiskt händer i situationen.

första gången på ett år, fatta vilken träningsvärk jag kommer ha i morrn”, eller ”Kan nån hugga av mig huvet, jag är så bakis”. Sådana kommentarer kan delvis ses som en källa till information om livet utanför spelet, men kanske ännu mer som performance och självpresentation som kan avslöja något om hur man vill framstå inför andra: inför de andra spelande killarna (och inför mig och de andra två kvinnliga medlemmarna). Det är på det viset jag valt att behandla sådan information. Jag har inte använt informationen för att sätta ihop biografier om enskilda spelare, utan snarare sett yttrandena som ett uttryck för den specifika gruppkultur som råder inom gillet.

Det är tydligt att det är en viss typ av information som ges och en viss jargong som används i de respektive kommunikationskanalerna. Röstkommunikationen på ventrilo används framför allt för instrumentella syften: för att samordna insatser och ge instruktioner, åtminstone om spelandet sker i stora grupper. Det kan förekomma skämtsamma och/eller sarkastiska inpass, speciellt mellan bossfighterna, men de är som regel korta. Om man gör en 5-manna instans däremot brukar tonen genomgående kunna vara mer avslappnad och intim och det finns mer utrymme för samtal och skämtsamheter, även om ämnena även här oftast är spelanknutna. Den skrivna kommunikationen på guild- och raidchatten däremot används ofta för renodlat sociala syften med ämnen som oftast är skämtsamma: man driver med andra och sig själv, och tonen kan beskrivas som ”rå men hjärtlig”. Kommentarererna har ibland sexuella undertoner, som när en spelares koncentration och spelskicklighet en gång ifrågasattes med frasen ”Spelar du fortfarande med ena handen i brallorna?” Samtalen på guildchatten är också i högsta grad en del i medlemmarnas sätt att ”göra” och förhandla maskulinitet, vilket blir speciellt tydligt i yttranden som inbegriper deras partners: ”jag skiter i att raida idag, tar inte strid med min flickvän för en 10-manna”, eller ”hittade pepparkaksburken som frugan hade gömt trodde hon, hehe”.

Ibland har information om offlinefaktorer getts i de samtal jag haft med medlemmarna via ”whispers”, i deras berättelser om sig själva och hur de har det i sina dagliga liv, med problem och glädjeämnen. Här finns det utrymme för djupare förtroenden som rör både livet utanför nätet och sådant som hänt i spelet, men man måste naturligtvis ta med i beräkningen att den information som ges är partiell och selektiv och vad jag får veta styrs av informanten. Här är det ännu viktigare att ta hänsyn till de etiska aspekterna – jag har till exempel fått en del information som jag i nuläget inte ser hur jag ska kunna använda utan att svika någons förtroende eller lämna ut någon. Detta gäller i synnerhet för sådant som jag får höra av någon av de kvinnliga medlemmarna. Eftersom det förutom mig bara är 2 aktiva kvinnor i gillet skulle det vara tämligen lätt för vem som helst i gillet att gissa vem kvinnan i berättelsen är om de läste om händelsen. Min lösning på detta har varit att återge liknande scenarier som jag själv kunnat iaktta ur min egen synpunkt som spelande kvinna, även om de förstås inte beskriver samma och ibland inte heller lika knepiga situationer. Guildmedlemmens berättelse har då fungerat som en ingång, som något som öppnade mina ögon för problematiken, även om jag inte kunnat återberätta just den berättelsen. En annan svår situation som rör personlig information är då jag fått höra om vissa av guildmedlemmarnas problem som de haft i livet offline. Denna information utgör en ram ur vilken jag tolkar deras övriga yttranden och handlingar, på så vis att det de säger och gör ses i ljuset av det jag fått veta om dem. Hur gör jag då om jag ska skriva något där dessa spelare är inblandade? Jag måste ju hemlighålla den känsliga informationen, men hur argumenterar jag för min tolkning av deras yttranden och handlingar om jag inte kan berätta vad jag vet om dem? Det finns inget självklart svar på denna fråga. Sanningen som jag ser den är att man nog som forskare alltid måste reflektera över etiska aspekter i varje enskilt fall, och se till att de bakomliggande målen med forskningsetik uppfylls – att människor som ingår i forskning inte får komma till skada, varken fysiskt eller psykiskt, och inte heller får bli förödmjukade eller kränkta (för en mer utförlig diskussion om detta, se även Sveningsson Elm, 2008; Sveningsson Elm, 2009; Sveningsson, 2003; För in-

formation om etiska riktlinjer i humanistisk och samhällsvetenskaplig forskning, se Vetenskapsrådet, 2002).

Kontentan av detta avsnitt är att det kan vara svårt att få tag på information som rör spelarnas liv utanför spelet, och den information vi får är partiell och många gånger osäker. Det kan också vara problematiskt att återge den, av hänsyn till användarna. Kanske man inte ens bör se sådan information som faktaunderlag utan snarare som ett uttryck för livet så som det levs i spelet, eller för den kultur som råder just där och då. Det är för övrigt på det viset som mycket forskning om sociala miljöer online har resonerat (Sveningsson, Lövheim, & Bergquist, 2003). Men innebär då inte ett sådant tillvägagångssätt att reproducera dikotomin mellan vad som sker online och offline? Oavsett mängden information som lämnas ut så är det ofrånkomligt att livet på och utanför nätet sammanvävs på ett intrikat sätt, och att i den mån vi vet något om spelarnas villkor offline så bör detta tas med i fältanteckningarna, även om denna information inte kommer att kunna visas upp i den färdiga texten.

## Diskussion

Jag har i detta paper velat öppna upp för en diskussion om vad miljön i ett massivt onlinespel och dess skilda förutsättningar jämfört med den ”vanliga” världen får för konsekvenser för hur vi bör arbeta etnografiskt i den. Papret ska ses som några första trevande steg på den vägen och är inte avsett att ge några definitiva svar. Några försiktiga slutsatser är dock att även om miljön inte kan ses som uttryck för kulturen så bör den ändå tas hänsyn till i analyserna då den påverkar hur vi kommunicerar och hur vi uppfattar de händelser och situationer vi upplever i spelet. Miljön uppställer ramarna för vad man kan och förväntas göra i spelet och bör alltså ses som en bestämmande faktor – en orsak till snarare än en verkan av eller ett uttryck för spelarkulturen. Miljöbeskrivningar ger också läsaren en inblick i hur spelvärldarna är beskaffade – vad spelarna rör sig under för villkor och vad det är som de interagerar med. På samma vis bör det vi vet om spelarnas livsvillkor offline noteras i fältanteckningar, om än inte alltid i beskrivningar och analyser, eftersom livet online och offline är invävt i varann och vad en spelare upplevt i den ena kontexten får återverkningar på hur han/hon agerar i den andra. Ett problem i sammanhanget är att det kan vara svårt att veta något om spelarna och hur deras liv utanför spelet ser ut. Detta är dock något som speletnografier delar med annan etnografisk forskning – vår kunskap om informanterna och deras liv kommer alltid att vara partiell.

Något som jag har upplevt som problematiskt i mitt arbete är frågor om forskningsetik. Hur kan jag agera på ett sätt som låter mig få en ordentlig uppfattning om spelandet som aktivitet – i mitt fall specifikt, hur genus uttrycks, inverkar på och skapas i spelaktiviteterna – utan att bli för påträngande och/eller kränka någons integritet? Jag vet inte om det är miljön som sådan som gör att jag upplever detta som svårare i detta projekt än i något av dem jag arbetat med tidigare, eller om det helt enkelt rör sig om att jag kommit att bli en del i denna grupp i mycket högre utsträckning än jag varit i någon i mina tidigare studier. Jag strävade efter att i sann etnografisk anda uppnå ett inifrånperspektiv, och har uppnått det. På så vis har jag lärt mig kulturen och kommit att förstå den på samma sätt som de andra medlemmarna. Men detta innebär också att jag är begränsad i avseende på vad jag kan återge och på vilket sätt. Jag är begränsad till att återge främst den sympatiska sidan, medan det blir svårare att återge negativa aspekter i den mån jag ser dem. Det är förstås en nackdel att inte kunna återge en så heltäckande bild av fältet som möjligt, men detta dilemma är ingenting jag är ensam om att uppleva (jmf. Ehn, 1996). Hur har tidigare etnografer då resonerat i den här typen av situationer? Och hur har jag själv agerat i tidigare studier? Sanningen är att man i många fall nog har skapat en rejäl distans mellan sig och de studerade individerna – när man anser att man fått ihop tillräckligt mycket material har man lämnat fältet, åkt hem och satt sig att skriva. Man har inga tankar på att återvända till fältet och känner sig alltså fri att beskriva

händelser, informanter och miljöer hur man vill, utan att behöva ta hänsyn till någons känslor. Men hur etiskt är ett sådant förhållningssätt? Hur känns det för dem som studerats, som delat med sig av sina tankar, erfarenheter och kanske t.o.m. sina hem till forskaren? I mitt arbete räknar jag alltid med möjligheten att någon ur mitt gille ska komma att läsa det jag skriver. Ibland har jag tvärtom till och med bett dem läsa och kommentera, både som ett sätt att motverka etiska övertramp och för att stämma av hur mina tolkningar överensstämmer med medlemmarnas egna uppfattningar av situationen. Jag skriver alltså med en dubbel målgrupp i åtanke. Detta innebär att jag behöver hålla en balans mellan å ena sidan att återge en så rättvisande bild som möjligt av fältet, men å andra sidan inte göra något som kan skada någon. Min lösning hittills för att kunna återge även negativa händelser har varit att ta min tillflykt till att återge liknande exempel som jag upplevt utanför gruppen, bland spelare som jag inte känner och som jag aldrig kommer att träffa igen (för en mer utförlig diskussion om detta, se Sveningsson Elm, 2009).

Som konstaterades i inledningen så är etnografisk spelforskning fortfarande i sin linda, och det kvarstår mycket arbete innan etablerade regler och riktlinjer hunnit skapas. Men att genomgå en sådan process bör inte ses som något negativt, eller som ett onödigt ont. Liksom var fallet med de metoddiskussioner som tog fart i och med att Internet gjorde intåg som forskningsfält så tror jag att uppdykandet av ännu ett nytt fält med delvis nya förutsättningar kan bidra till att ytterligare revitalisera metoddiskussionen i de "gamla" fälten – det är genom att konfronteras med nya förutsättningar som det gamla kan ifrågasättas, utvecklas och förfinas, samtidigt som det nya ges form.

## Referenser

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of game design* Upper Saddle River, N.J: Pearson/Prentice Hall.
- Blizzard\_Entertainment. (2008). World of Warcraft® subscriber base reaches 11.5 million worldwide [Electronic Version]. Retrieved 2009-04-21, from <http://eu.blizzard.com/en/press/081223.html>
- Boellstorff, T. (2006). A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and culture*, 1(29), 29–35.
- Cherny, L. (1999). *Conversation and Community. Chat in a Virtual World*. Stanford: CSLI Publications.
- Consalvo, M. (2009). Lag, Language, and Lingo: Theorizing Noise in Online Game Spaces. In B. Perron & M. J. P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 295–312). New York: Routledge.
- Corneliussen, H. (2008). World of Warcraft as a Playground for Feminism. In H. Corneliussen & J. Walker Rettberg (Eds.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Corneliussen, H. G., & Walker Rettberg, J. (2008). Introduction: "Orc Professor LFG," or Researching in Azeroth. In H. G. Corneliussen & J. Walker Rettberg (eds.), *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft Reader* (pp. 1–18). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Dunkels, E. (forthcoming). Unga och nätet. In S. Lindgren (ed.), *Ungdomskultur: Gleerups*.
- Ehn, B. (1996). Närhet och avstånd. In B. Ehn & O. Löfgren (Eds.), *Vardagslivets etnologi. Reflektioner kring en kulturvetenskap*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Emerson, R. M., Fretz, R., I., & Shaw, L. I. (1995). *Writing ethnographic fieldnotes*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hård af Segerstad, Y. (2002). *Use and adaptation of written language to the conditions of computer-mediated communication*. Göteborg: Department of Linguistics, Göteborg University, Sweden.



- Londos, E. (1993). *Uppåt väggarna i svenska hem. En etnologisk studie av bildbruk*. Stockholm: Carlssons.
- Lull, J. (1990). *Inside Family Viewing: Ethnographic Research on Television's Audiences*. London: Routledge.
- MacCallum-Stewart, E., & Parsler, J. (2008). Role-play vs. gameplay: The difficulties of playing a role in World of Warcraft. In H. Corneliussen & J. Walker Rettberg (eds.), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. (pp. 225–246). Cambridge, MA: MIT Press.
- Magnå, J. (2009). Killar spelar mer än tjejer. *Göteborgs-Posten*, from <http://www.gp.se/gp/jsp/Crosslink.jsp?d=113&a=488283>
- Miller, D., & Slater, D. (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg.
- MMOGCHART. (2008). MMOG Active subscriptions [Electronic Version]. Retrieved 2009-04-21, from [www.mmogchart.com/chart1.html](http://www.mmogchart.com/chart1.html)
- Nardi, B., & Harris, J. (2006). *Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft*. Paper presented at the CSCW'06, November, 2006, Banff, Alberta, Canada.
- Northrup, J. C. (2008). *Gamer Widow: The Phenomenological Experience of Spouses of Online Video Game Addicts*. Retrieved 2009-06-05, from [http://etd.lib.ttu.edu/theses/available/etd-10232008-212642/unrestricted/Northrup\\_Jason\\_Diss.pdf](http://etd.lib.ttu.edu/theses/available/etd-10232008-212642/unrestricted/Northrup_Jason_Diss.pdf)
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative Evaluation and Research Methods*. Newbury Park: SAGE.
- Silvén, E. (1999). Det materiella. In L. Kaijser & M. Öhlander (eds.), *Etnologiskt fältarbete* (pp. 89–108). Lund: Studentlitteratur.
- Sjöblom, B. (2008). Gaming as a Situated Collaborative Practice. *Human IT*, 9(3), 128–165.
- Stone, A. R. (1991). Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures. In M. Benedikt (ed.), *Cyberspace: first steps* (pp. 81–118). Cambridge: MIT Press.
- Stone, A. R. (1995). *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge: MIT Press.
- Sundén, J. (forthcoming). A Sense of Play: Embodiment, Emotion, and Affect in World of Warcraft. In M. Liljeström & S. Paasonen (eds.), *Disturbing Differences: Working with Affect in Feminist Readings*. London: Routledge.
- Sveningsson Elm, M. (2008). How do various notions of privacy influence decisions in qualitative internet research? In A. Markham & N. Baym (eds.), *Internet Inquiry: Dialogue among Researchers* (pp. 69–87). Thousand Oaks: SAGE.
- Sveningsson Elm, M. (2009). "Leveling to 70 ain't ethnography!" A note on methods in qualitative game studies, *Lecture held at PhD course "Social Media: Analysing Identity, Sociality and Creativity in Online Networked Environments"*, 24th – 26th of June. Kalundborg, Denmark.
- Sveningsson, M. (2001). *Creating a Sense of Community. Experiences from a Swedish Web Chat*. Linköping: Linköping Studies in Art and Science.
- Sveningsson, M. (2002a). Cyberlove. Creating Romantic Relationships on the Net. In J. Fornäs, K. Klein, M. Ladendorf, J. Sundén & M. Sveningsson (eds.), *Digital Borderlands: Cultural Studies of Identity and Interactivity on the Internet* (pp. 79–111). Amherst: Peter Lang.
- Sveningsson, M. (2002b). Samtal och samtalsstilar på Internet. In P. Dahlgren (ed.), *Internet, medier och kommunikation* (pp. 89–120). Lund: Studentlitteratur.
- Sveningsson, M. (2003). Ethics in Internet Ethnography. In E. A. Buchanan (ed.), *Virtual Research Ethics: Issues and Controversies* (pp. 45–61). Hershey: Idea Group Publishing.
- Sveningsson, M., Lövheim, M., & Bergquist, M. (2003). *Att fånga Nätet: Kvalitativa Metoder för Internetforskning*. Lund: Studentlitteratur.

- Taylor, N. (2008). Periscopic play: re-positioning “the field” in MMO studies [Electronic Version]. *Loading... 1*. Retrieved 15 May. 2009, from <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/43/40>.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds. Exploring online game culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Tronstad, R. (2008). Character identification in World of Warcraft: The relationship between capacity and appearance. In H. G. Corneliussen & J. Walker Rettberg (eds.), *Digital culture, play and identity* (pp. 249–264). Cambridge, MA: MIT Press.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Weathers, S. (2008). Horde vs. Alliance Data Smackdown! [Electronic Version]. *GamerDNA The Blog*. Retrieved 2009-06-08, from <http://blog.gamerdna.com/blog/2008/10/24/horde-vs-alliance-data-smackdown/#comment-5224>
- Werry, C. C. (1996). Linguistic and Interactional features of Internet Relay Chat. In S. Herring (ed.), *Computer-Mediated Communication. Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives* (pp. 47–64). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Vetenskapsrådet. (2002). Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning. Retrieved 06-30, 2009, from [http://vr.se/download/18.7f7bb63a11eb5b697f3800012802/forskningsetiska\\_principer\\_tf\\_2002.pdf](http://vr.se/download/18.7f7bb63a11eb5b697f3800012802/forskningsetiska_principer_tf_2002.pdf)
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and culture, 1*, 338–361.
- Yates, S. J. (1996). Oral and Written Aspects of Computer Conferencing. In S. Herring (ed.), *Computer-Mediated Communication. Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives* (pp. 29–46). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Yee, N. (2004). Player demographics. *The daedalus gateway: The psychology of MMORPGs*, from [http://www.nickyee.com/daedalus/gateway\\_demographics.html](http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_demographics.html)
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, (15), 309–329.