

Att leva i World of Warcraft

– tio ungdomars tankar och erfarenheter

Jonas Linderöth
Ulrika Bennerstedt

WORLD
WARCRAFT
the BURNING CRUSADE



Innehåll

Förord	5
Inledning	7
Bakgrund	9
Tidigare litteratur och forskning om högfrekvent dataspelande	12
Syftet med denna rapport	15
Högkonsumtion och problematiskt användande	16
Vad är World of Warcraft?	18
Utformning av studien	22
Informanterna	23
Intervjuerna	24
Resultat	25
Vilka problem beskriver ungdomarna som kopplade till högkonsumtion av World of Warcraft?	25
Tidsåtgång – grunden till flera problem	25
Problembeskrivning – sammanfattning och diskussion	40
Vad driver spelarna till högkonsumtion?	41
Socialt tryck	41
Social diskrepans	50
Spelets natur - byggt för att ta tid	51
Orsaker till högkonsumtion – sammanfattning och diskussion	56
Orsaker till förändrade spelvanor	58

Förändringar i den sociala strukturen	59
Förändringar i spelmekaniken	65
Orsaker till förändrat spelande – sammanfattning och diskussion	68
Diskussion	69
Studiens begränsningar	69
World of Warcraft – ett dynamiskt spel	70
Spelmekaniken är underställd ekonomiska incitament	71
Ett nytt fenomen kräver ny kunskap	72
Vad kan göras åt problematiskt användande?	73
Referenser	75
Ordlista	77

Förord

Vad gör ungdomarna egentligen framför datorn? Varför kan de inte sluta spela och äta tillsammans med familjen? Hur ska de orka med skolan när de spelar hela nätterna?

Frågorna tyder på att okunskapen kring dataspel är stor, och speciellt kring de genrer som innebär spelande online, dvs. tillsammans med andra spelare runtom i världen. Under senare år har spelet "World of Warcraft" intagit en särställning i den spelvärlden, med cirka 9 miljoner användare.

Medierådet har därför valt att fokusera sin nya rapport kring just WoW, som spelet allmänt kallas. I rapporten får ett antal högkonsumerande ungdomar av WoW själva berätta om livet kring spelet, både online och offline, vad som lockar och vad som leder till konflikter med omgivningens krav.

I mediedebatten används ofta begreppet dataspelsberoende. Den här rapporten pekar på att traditionell beroendeforskning inte kan tillämpas på den medieform som WoW utgör. Det går inte heller att likna vid gamla medieformer som TV-tittande eller ens med tidigare generationers dataspel. Det är i stället nödvändigt att skapa nya begrepp, som till exempel "problematiskt användande".

Dataspelsvärlden har sitt eget språk och redan där börjar problemen. Vad pratar de egentligen om, vad menas med guild och levla och raida? Rapporten blir därför en spännande utmaning för den som verkligen vill förstå mer om denna lockande spelvärld. Och som vuxen finns det goda skäl att ta sig tid och försöka begripa vad det handlar om, dataspel är här för att stanna, de är ingen tillfällig fluga.

Genom att likna WoW vid andra organiserade fritidssysslor, som att spela fotboll, ger författarna en ingång till förståelse av den so-

ciala kraft och gruppsykologi som finns i spelandet – och därmed en nyckel till att bättre kunna hantera situationen. För varför abdikerar så många föräldrar från att engagera sig eller ställa krav när det gäller en fritidssyssla som dataspelande medan de tar sig tid att följa med på träning och matcher och lära sig alla spelregler på fotbollsplanen?

Men det är de ungas röster som dominerar rapporten. Därmed sätter Medierådet ännu en gång fokus på de sanna experterna. Vår förhoppning är att rapporten ska skapa en förståelse för vad online-spelande är och därmed ge vuxna ett redskap att hantera de problem som kan uppstå.

Inger Segelström
ordförande

Ann Katrin Agebäck
kanslichef

Inledning

Den här skriften handlar om vilka problem spelare kan få av att spela för mycket dataspel. Närmare bestämt handlar det om ungdomars egna berättelser angående problem kring det populära dataspellet World of Warcraft.

Dataspel är en förhållandevis ny form av media som vi ännu inte riktigt har kunskaper om. Detta gäller inte minst den typ av spel som World of Warcraft hör till, spel där man går in i en fiktiv värld och spelar ihop med andra spelare på internet. Som det framgår av den här rapportens introduktion är det då lätt hänt att man försöker förstå en ny medieform genom att likna den vid något som redan är välkänt. Därför har flera av de problem som kan uppkomma av att spela mycket dataspel kommit att liknas vid de problem som finns kring spel om pengar, så kallad gambling eller hasard. I den här rapporten menar vi att det är bättre att försöka förstå de problem som finns runt dataspelande på sina egna villkor. Utgångspunkten har därför varit att låta ungdomar själva berätta om sina erfarenheter av att spela ett speciellt dataspel. Därmed hoppas vi kunna bidra till att fördjupa förståelsen kring denna nya medieform.

Under våren 2007 intervjuade vi tio ungdomar i Västsverige och fick ta del av deras spelupplevelser. Huvuddelen av den här rapporten består av just deras ord men för att läsare som själva inte är insatta i dataspelsvärlden ska kunna ta till sig innehållet beskriver vi även själva spelet. En del ord och uttryck som ungdomarna använder är kursiverade i texten och förklaras första gången de nämns i en fotnot. Dessa fackuttryck går även att slå upp i en ordlista som finns sist i rapporten. Eftersom terminologin från spelet är på engelska finns ingen bestämd svensk lydelse för majoriteten av de spelspecifika be-

greppen. Strävan har dock varit att vara så konsekvent som möjligt men variationer förekommer, till exempel i citat.

Utdrag ur ungdomarnas berättelser har grupperats tematiskt i texten så att eventuella mönster i de problem som beskrivs framträder. Syftet med den här intervjustudien är just att identifiera den här typen av mönster. Genom att gruppera och kategorisera liknande problembeskrivningar sker en viss kartläggning av de problem som tycks finnas kring spel som World of Warcraft. Det bör noteras att på grundval av en begränsad intervjustudie blir en sådan kartläggning inte fullständig. Det går exempelvis inte att kvantifiera hur ofta en viss typ av problem förekommer eller att spekulera kring samband mellan spelrelaterade problem och övriga faktorer i ungdomarnas liv.

Vad ungdomarnas berättelser pekar på är att spelrelaterade problem, i spel som World of Warcraft, har att göra med hur spelets uppbyggnad styr den sociala interaktionen mellan spelare. Spelet reglerar spelarens möjlighet att vara tillsammans med sina vänner och göra saker i onlinevärlden. Om inte spelaren accepterar en av spelets mest grundläggande regler – att investerad tid i spelet ger framgång – blir hon eller han utesluten från möjligheten att vara med.

Bakgrund

Dataspel har blivit en självklar del av den populärkultur som barn och ungdomar konsumerar. Framväxten av ett nytt och så pass inflytelserikt bildmedium som dataspel väcker en rad frågor kring hur konsumenter av mediet påverkas på gott och ont. Vid sidan av frågor kring våldsskildringar i dataspel har det uppkommit en debatt kring hur mycket tid konsumtion av mediet tar i anspråk och vilka konsekvenser denna tidsåtgång har för spelarens sociala och fysiska hälsa.

Särskilt omdiskuterat är den nya typ av spel som kallas MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) och som under de senaste tre åren ökat kraftigt i popularitet. Det idag största spelet i genren är *World of Warcraft* från spelföretaget *Blizzard* men även titlar som *Lord of the Rings Online*, *Guild Wars*, *Star Wars Galaxies*, *Everquest*, *Tibia* och *City of Heroes* är framgångsrika spel i genren. Ett MMORPG är ett datorstyrt rollspel på internet där många spelare spelar samtidigt i samma spelvärld. Spelarens karaktär börjar som en aktör utan tillgångar och genom att lösa uppdrag växer karaktärens förmågor och egendomar. Spelvärldarna blir sociala gemenskaper där spelare tillsammans utför olika uppgifter. Spelen administreras fortlöpande och fylls på med nytt innehåll, nya platser att besöka, nya utmaningar, nya föremål etc. En del av dessa spel köper man och sedan är det kostnadsfritt att spela på internet, men de större titlarna såsom *World of Warcraft* debiterar spelaren en månadsavgift. Affärsidén bygger här på att spelare förbinder sig till varaktiga abonnemang. Uppdragen i spelen är till sin natur tidskrävande och på de högre nivåerna förutsätts spelaren ingå i en social gemenskap, ett så kallat *guild*, för att kunna fortsätta utveckla sin karaktär.

I undersökningar av Yee (2006a; 2006b) rapporteras den genom-

snittlige MMORPG-spelaren ägna 21 timmar i veckan åt spelen och en majoritet av spelarna har vid något tillfälle spelat 10 timmar eller mer. Cirka 18 procent av spelarna i Yees studie (2006b) menar att de fått någon form av problem i sina liv på grund sitt MMORPG-spelande, till exempel hälsoproblem, försämrade skolresultat, relationsproblem eller ekonomiska bekymmer.

För att beskriva den här typen av problematisk konsumtion har det blivit en vedertagen terminologi att tala om *beroende*. Högfrekvent dataspelande relateras därför ofta till fenomenet *spelberoende*, det vill säga problem med spel om pengar. Privata företag som jobbar med rehabilitering av olika former av beroende (droger, gambling) erbjuder även sina tjänster till ungdomar som spelar mycket dataspel¹.

Det är dock anmärkningsvärt att olika samhällsaktörer skapar en bild av att intensivt dataspelande är en form av *beroende* och ibland till och med framställer *dataspelsberoende* som en väletablerad klinisk diagnos. Denna bild ger endast en fragmentarisk bild av den vetenskapliga kunskapsmassan om företeelsen där det är en öppen fråga om dataspelsberoende existerar.

Flera av de studier som gjorts av högfrekvent dataspelande har använt American Psychiatric Associations klassifikationsmanual *Statistic Manual of Mental Disorders* (DSM) och där utgått från kriterier för patologisk *gambling*. Det vill säga en klassifikation som är uppbyggd för spelande om pengar, företeelser som är väsensskilda från såväl MMORPG som andra dataspel. Detta problem har blivit allt mer uppenbart efterhand som det har stått klart att det inte går att förstå virtuella världar och fantasirollspel med begrepp som används om företeelser som kasinon, lotterier och nätpoker. Inom American Psychiatric Association har enskilda forskare strävat efter en ny klassifikation där även högfrekvent dataspelande kan ses

¹ Se exempelvis www.spelberoende.se/spelpadata.asp

som en psykisk störning. Det deklarerades dock tydligt i juni 2007 på förkonferensen inför revisionen av DSM-manualen (som sker 2011) att det är långt ifrån en självklarhet att *video game addiction* kommer att etableras som en diagnos. Snarare uttryckte deltagarna att det krävs mer forskning för att inte spåda på myter och stereotyper. (Källa: Reuters)

Tidigare litteratur och forskning om högfrekvent dataspelande

Högfrekvent dataspelande har studerats ur såväl ett psykologiskt som ett etnologiskt perspektiv. Den psykologiska traditionen kopplar just ofta ihop högfrekvent spelande med olika former av beroende. Griffiths och Davies (2005) liknar exempelvis högfrekvent dataspelande med så kallat *tv-beroende*. Young (1999) ser dataspelsberoende som en underkategori till *nätberoende* och använder följande klassifikation:

- Cybersexuellt beroende: Tvångsmässigt surfande på pornografiska sidor
- Cyberrelationellt beroende: Överdrivet engagemang i online-gemenskaper
- Nättvång: Online-spelande (gambling), näthandel, virtuella aktioner
- Överbelastning av information: Tvångsmässigt surfande och databassökande
- Dataspelsberoende: Tvångsmässigt dataspelande

Griffiths (1999) har dock påpekat att nätberoende i Youngs version är ett problematiskt begrepp eftersom internet här i första hand är en kanal för andra beroendeformer. Vidare menar forskare i denna tradition att högfrekvent dataspelande kan ha ett släktskap med spelberoende (gambling), då framförallt spelande på så kallade *slot machines* eller *enarmade banditer* (Brown & Robertson, 1993; Fisher, 1994; Gupta & Derevensky, 1997). De teoretiska förklaringarna till att gruppera ihop dessa företeelser utgår från behavioristiska teorier där dataspel sägs ha liknande belöningssystem som enarmade bandi-

ter (Griffiths & Davies, 2005). Det vill säga att de har samma kort-siktiga belöningsstruktur, vilket ger dem ett släktskap. Det finns även en enskild studie (Koepp, Gunn, Lawrence, Cunningham, Dagher, m.fl., 1998) som har påvisat utsöndring av *dopamin* vid dataspelande, vilket skulle vara en förklaring till beroende. Dopamin tros förstärka den beroendeframkallande egenskapen hos alkohol och droger (Griffiths & Davies, 2005).

Aktuella studier av *effekterna* av högfrekvent spelande saknas. En äldre longitudinell studie (Shotton, 1989) följde dock upp 127 spelare som själva beskrivit sig som "hooked". Uppföljningen efter fem år visade att denna grupp hade lyckats väl i utbildningssystemet och fått attraktiva arbeten.

Även om forskare i denna psykologiska forskningstradition använder begreppet *beroende* så är det, till skillnad från populärpressens retorik, med en rad förbehåll och med vetskapen om att det behövs mer forskning. I forskningssammanställningen *Does video game addiction exist?* (Griffiths & Davies, 2005) menar författarna att den samlade forskningen på området antyder att "excessive video game playing can have potentially damaging effects upon a minority of individuals." (s. 366) Men huruvida detta problem är en form av *beroende* sägs vara en öppen och central forskningsfråga för framtida forskning. Författarna markerar också att om man ska tala om *beroende* i dessa sammanhang så behöver man ett annat beroendebegrepp än det som används inom forskning om alkohol och droger.

När det gäller de mer etnologiskt och sociologiskt orienterade studierna ges en mer komplex bild av högfrekvent dataspelande. Yee (2006b) som använder termen "problematic usage" visar att just *problematiskt användande* bäst kunde prediceras av faktorn "escapism", det vill säga spelare som anger att de spelar för att fly andra problem i sina liv. Yee drar slutsatsen:

In other words, the people who are most likely to exhibit problematic usage are those who are purposefully using the online environment

to escape their real-life problems. They are playing to avoid thinking about their real-life concerns.

Ovanstående pekar på att högfrekvent online-rollspelande snarare skulle kunna vara ett symptom på hälsoproblem än en orsak till dem. Taylor (2006) som har genomfört deltagande observationer i online-rollspelet *EverQuest* menar att en orsak till högfrekvent dataspelande är ett socialt tryck som skapas i och med speldesignens utformning. Online-rollspel är ofta designade så att spelare i princip måste vara på samma nivå för att kunna spela tillsammans. Detta gör att spelare lägger mycket tid på att hinna i fatt varandra. Vidare menar Taylor att erfarna spelare i så kallade *guilds*² känner ett tvång att hjälpa de nya spelarna. Även Lazzaro (2005) som studerar dataspel ur ett designperspektiv menar att spelens sociala dimension är en central drivkraft för dataspelare och menar att "It's the people that are addictive not the game." (s.4) Såväl Yee (2006a) som Taylor (2006) pekar på att gränsen mellan lek och arbete tenderas att suddas ut i online-rollspel. För flera spelare blir just administrationen av *guilds* snarare ett halvtidsarbete än en fritidssysselsättning. Spelandet blir för dessa spelare inte något lustfyllt, ett resultat som går stick i stäv med föreställningen om att det är den lustfyllda känslan av snabba belöningar som leder till högfrekvent dataspelande.

² *Guild*: En gemenskap eller klan av spelare.

Syftet med denna rapport

En läsning av den aktuella forskningsdebatten kring de problem som MMORPG-spelare kan få på grund av sitt dataspelande pekar således mot att beroendebegreppet har kommit att användas utan att ha en solid förankring i ett enat forskarsamhälle. I denna studie har därför utgångspunkten varit att studera de problem som spelare beskriver sig få på grund av sitt dataspelande, utan att använda beroendebegreppet. Genom att mer förutsättningslöst lyssna till tio spelares berättelser om sitt World of Warcraft-spelande har vi kartlagt vilka problem som kan följa av högfrekvent spelande. Studien har tagit sin utgångspunkt i tre övergripande frågor:

- Vad är det som gör detta spel speciellt avseende tidsåtgång?
- Hur upplever spelarna själva sitt spelande?
- Vilka problem/konflikter finns kring spelandet och då i synnerhet tidsåtgången?

Högkonsumtion och problematiskt användande

I rapporten används två begrepp som det redan här är centralt att förklara; *högkonsumtion* och *problematiskt användande*. I en enkätundersökning genomförd av Medierådet (*Ungar & Medier 2006*) tillfrågades 2000 barn och unga i åldern 9–16 år om sina dataspelsvanor. Av dessa klassificerades 9 procent vara högkonsumenter av dataspel, det vill säga att de spelade i genomsnitt 3 timmar om dagen eller mer. I denna grupp återfanns en klar övervikt av pojkar, något äldre än genomsnittet för undersökningen, och som bland sina övriga aktiviteter nämner internet i något högre grad och sport och läxor i något mindre utsträckning. Medierådet betonar i sin rapport att denna högkonsumtion *inte* ska betraktas ”som en vedertagen definition som markerar ett riskfyllt eller negativt beteende.” (s. 6) utan beror på att vissa medieformer kräver en mer sammanhållen tid för att vara meningsfulla. I denna rapport använder vi begreppet högkonsumtion och avser med detta spelvanor där spelaren *periodvis* spelar mer än *tre* timmar dagligen. För att få språklig variation används ibland begreppet *högfrekvent dataspelande*, vilket ska ses som synonymt med högkonsumtion. Vi menar också att högkonsumtion inte alls behöver innebära problem kring spelandet. Istället följer vi här Yees förslag om att tala om ”problematic usage”, *problematiskt användande*, när spelare beskriver att deras dataspelande lett till någon form av problem i deras liv. Yee (2006a) påpekar just att termen ”addiction” ger en missvisande bild av de problem som följer av *dataspel* och menar att beroendebegreppet blir en missvisande förklaring till att förstå de problem som kan kopplas till högfrekvent dataspelande.

I korthet, högkonsumtion avser att spelaren i perioder spelar mer

än 3 timmar om dagen. Högkonsumtion kan leda till *problematiskt användande* men behöver inte göra det. *Problematiskt användande* avser att spelandet får någon form av negativ effekt på spelarens liv.

Vad är World of Warcraft?

Detta avsnitt syftar till att ge en bild av vad spelet World of Warcraft är och vänder sig till läsare som inte är bekanta med detta spel. I slutet av rapporten återfinns även en ordlista med flera av de termer som spelarna använder under intervjuerna.

World of Warcraft, som ofta förkortas *WoW*, är utvecklat av *Blizzard Entertainment*³ och bygger på samma bakgrundshistoria och fantasivärld som Blizzards tidigare spel i *Warcraft*-serien. Till skillnad från dessa strategispel är *WoW* ett MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) det vill säga en typ av datarollspel på internet som kan spelas av flera tusen spelare samtidigt, som är uppkopplade mot samma server. Totalt har *World of Warcraft* cirka 9 miljoner användare i världen.

Blizzard administrerar flera servrar eller så kallade *realms*, vilka alla har ett eget namn. Varje *realm* innehåller en kopia av spelvärlden. Kopiorna är även uppdelade utifrån var i världen spelaren befinner sig. I Europa finns olika versioner för olika språk, såsom engelska, spanska, franska och tyska. Svenska spelare spelar därför generellt sett på engelska servrar. De olika serverna är även uppdelade utifrån typ av server som uppmuntrar till olika spelstilar. Det finns tre huvudtyper av servrar, *Player versus Player* (PvP), *Player versus Environment* (PvE) och *Rollspelsserver* (RP). PvP-typen innebär att spelarna kan strida mot varandra var som helst i spelvärlden. På PvE-servrar är detta inte möjligt om man inte själv väljer att slå

³ Se www.wow-europe.com för ytterligare information om spelet.



Några av de raser man kan välja att spela som. Bilden visar från vänster till höger en Taur, en Orch samt en människa.

på ett PvP-alternativ. Spelare som vill fokusera spelmoment såsom uppdrag och inte vill bli hindrade av andra spelare under spelets gång väljer ofta en PvE-servertyp. RP-serverar är i princip uppbyggda som PvE, men spelarna förmodas här använda rollspel i sin kommunikation med andra. De förväntas tala med varandra "som om" de var den spelfigur de spelar.

En spelare väljer att skapa en karaktär på en viss server och kan sedan endast byta server med sin karaktär var tredje månad och då mot en avgift. Man kan dock ha flera olika karaktärer som kan ligga på olika *realms*.

I World of Warcraft finns, på grund av den bakgrundshistoria som omgärdar spelet, två olika sidor att spela på. *The Horde* (Hor-den) och *The Alliance* (Alliansen), vilka båda har fem raser att välja

En grupp karaktärer tar sig an en riktig utmaning.
Så här kan det se ut när spelare möter en Boss.



på. Man kan endast kommunicera med dem som tillhör samma sida, motståndarsidans tal blir förvrängt. Därutöver väljer spelaren även vilken klass hon eller han ska spela. Det finns nio olika klasser, exempelvis *Hunter*, *Warrior* och *Priest*. Alla raser och klasser går inte att kombinera.

I praktiken spelar de flesta spelare på en och samma server under sin tid i spelet. Spelet är igång dygnet runt även när spelaren inte är ansluten. Spelvärlden är inte statisk utan förändras genom att Blizzard skapar nya platser, föremål och uppdrag åt spelaren. Spelet uppdateras fortlöpande, en sådan uppdatering kallas för "patch". Abonnemangskostnaden för *World of Warcraft* är 12 € (i skrivande stund cirka 110 SEK) i månaden, vilket man antingen betalar via sitt kortkort eller genom att köpa så kallade *Gamecards* i dataspelsbutiker.

I jämförelse med andra MMORPG:s anses World of Warcraft vara ett spel som de flesta ska kunna spela utifrån sina förutsättningar och spelets succé tillskrivs ibland det enkla och användarvänliga gränssnittet. Högsta nivån (level) i spelet är idag 70 och på vägen dit får spelkaraktären nya funktioner vid olika nivåer i spelet.

När spelaren nått level 70 vidtar det som kallas för "endgame". Här blir fokus mer och mer på gruppspelande och att få bra utrustning. Detta sker genom att spelare spelar tillsammans i så kallade *raider*.

Utrustningen spelaren kan skaffa till sin karaktär kan komma från olika spelmoment och spelsituationer. Dels handlar det om att vinna *ära* (*Honour*) på avskilda PvP-slagfält (*Battlegrounds*), vilket sedan kan växlas in mot föremål. Dels handlar det om att gå in i så kallade *instanser* (*Instances*), grottor där det lever allehanda monster och varelser. När spelare dödar dessa monster "droppar" de skatter i form av utrustning som spelaren kan använda. Normalt är det fem spelare som går in i en instans men i endgame-spel finns 10-manna och 25-manna-instanser.

I och med att *World of Warcraft* kontinuerligt uppdateras och olika aspekter förändras krävs det att spelaren anpassar sig. I början av 2007 kom uppdateringen *The Burning Crusade* (TBC), en helt ny del av spelvärlden med nya raser och möjligheten att gå från level 60 till level 70. Detta innebar att den utrustning som tidigare varit det främsta spelaren kunnat skaffa devalverades avsevärt i relation till den utrustning som spelaren har möjlighet att skaffa i och med *Burning Crusade*.

Utformning av studien

Studiens intervjupersoner har identifierats utifrån en enkät som vi under våren 2007 delade ut till ungdomar i åldrarna 17–19 år i Väst-sverige. Kontakt togs med nio gymnasieskolor där det fanns anledning att tro att flera elever spelade WoW (eftersom dessa skolor hade medieutbildningar eller liknande). Fyra av dessa skolor besöktes. I samband med besöken presenterades studiens syfte kortfattat för utvalda klasser som enligt skolpersonalen hade flera elever som var extra intresserade av dataspel. Totalt identifierade vi genom denna enkät 50 ungdomar som spelade World of Warcraft. De som inte spelade spelet fyllde naturligtvis inte i enkäten. Enkäterna syftade till att identifiera ett antal lämpliga spelare som kunde ingå i intervjuerna. Vi efterfrågade därför dels information om hur mycket personen i fråga spelade, dels vilken spelarprofil de hade. Utifrån dessa svar valdes spelare så att studien fick en blandning av olika spelarprofiler. Hänsyn togs även till att spelarna verkade talföra, det vill säga gav extra information på sina enkäter, och verkade beredda att ge mer utvecklade svar kring sitt spelande. Ett problem med urvalet av informanter har varit att hitta kvinnliga spelare. Genom att använda vän-metoden (det vill säga ta hjälp av identifierade intervjupersoner att hitta fler personer till studien) fick vi en kvinnlig spelare att delta i studien. Samtliga informanter i studien är att betrakta som högkonsumenter, det vill säga i perioder har de spelat eller spelar mer än 3 timmar dagligen.

Informanterna

De intervjuade ungdomarna kommer från tre olika skolor. Samtliga har en god erfarenhet av spelet World of Warcraft men deras erfarenhet av andra dataspel varierar. I gruppen finns några spelare som har spelat andra MMORPG-spel tidigare, någon som spelat *Counter-Strike*⁴ i lag och några som gärna kompletterar sitt World of Warcraft-spelande med spel på *Xbox*⁵. En del av ungdomarna har andra fritidsaktiviteter som fotboll, kampsport och musik. Andra har dataspelandet som sitt främsta intresse. Som framgått lyckades vi endast finna en kvinnlig informant. Detta är något olyckligt eftersom det gör undersökningsgruppen mer homogen, men det svarar mot hur könsfördelningen av World of Warcraft-spelare ser ut, där en övervägande majoritet är pojkar. Notera att syftet med studien inte på något sätt är att se samband mellan spelmönster och bakgrundsfaktorer. En sådan analys låter sig inte göras med den här typen av material. Frågor om hur frekvent ett visst problem är i relation till andra problem, eller försök att se om det finns bakomliggande faktorer i dataspelares liv som leder till dataspelsrelaterade problem, är frågor för kommande forskning. Orsaken till att vi strävat efter en heterogen grupp av informanter är för att de mönster som visar sig inte ska kunna antas ha en viss generaliserbarhet.

Studien har följt Vetenskapsrådets forskningsetiska regler. Intervjupersonerna har, som nämnts ovan, delgivits information och syftet med studien dels då enkäten delades ut och dels innan intervjun genomfördes. Såväl intervjupersonernas namn som namnen på deras karaktärer har blivit avidentifierade.

⁴ *Counter-Strike*: Ett populärt online-spel som kräver stor färdighet rent speltekniskt, reaktionsförmåga, förmåga att förutse motståndarens taktik, snabbhet etc. Man spelar i lag och kommunicerar i realtid.

⁵ *Xbox*: Spelkonsol.



Intervjuerna

Intervjuerna hade karaktären av ett samtal om spelet. De tog en dryg timme och spelades in digitalt. En intervjumall användes som utgångspunkt för en diskussion, men spelaren fick ändå stora möjligheter att själv föra fram aspekter som hon/han ansåg viktiga. Mycket av dialogen handlade om att spelarna själva fick ge uttryck för hur de spenderade sin tid i WoW och öppet reflektera över sina egna och andras spelaktiviteter. Framförallt handlade samtalen om vad spelet haft för betydelse för andra områden i deras liv. Alla informanter fick två biobiljetter som tack för sin medverkan.

Resultat

Nedan har utdrag ur ungdomarnas berättelser kategoriserats på tre olika nivåer. Den första nivån är rent deskriptiv och handlar om *vilken typ av problem* som spelarna själva upplever vara kopplade till dataspelandet.

På den andra nivån har spelarnas beskrivningar av *orsaker och bakomliggande faktorer till problem med dataspelandet* sammanställts.

Den sista nivån är ungdomarnas berättelser om *vad som fått dem att ändra på sina dataspelsvanor*. Denna sista nivå syftar till att identifiera vad som kan tänkas vara kritiska element till att spelet blir mer eller mindre attraktivt att spela. I textutdragen har en viss redigering gjorts för att öka rapportens läsbarhet och talspråk har bitvis gjorts om till skriftspråk.

Vilka problem beskriver ungdomarna som kopplade till högkonsumtion av World of Warcraft?

Tidsåtgång – grunden till flera problem

Ett återkommande tema i ungdomarnas berättelser är att spelet tar mycket tid och kräver att man är engagerad. Tidsåtgången behöver inte i sig vara ett problem, utan problemen uppstår i relation till spelarens övriga liv. För ungdomarna innebär detta att matvanor förskjuts, de får problem med skolan och det blir bråk med föräldrar. Detta beror ofta enligt spelarnas berättelser just på att spelaren lägger så mycket tid på spelet att det inte finns utrymme för andra aktiviteter, ibland inte ens för vardagssysslor som personlig hygien. Det är dock inte bara mängden tid som spelaren lägger ner på spelet

som kan orsaka problem, utan även att spelet strukturerar tid på ett sådant sätt att det kräver spelarens hela uppmärksamhet under en viss tidsrymd.

Christoffer, som slutat spela ett par gånger men alltid återvänt till spelet berättar att tidsåtgången var orsaken till att han slutade spela:

Alltså, det tar ju faktiskt väldigt mycket tid. Det var kanske en av anledningarna till att jag slutade nu sist för att det tog för mycket tid från annat man ville göra. [...] Så jag menar, visst det är kul att spela, men man vill ha tid till annat också. Spelar man World of Warcraft och PvE:ar måste man vara ganska aktiv och kanske vara med i fyra raids per vecka och det är ganska mycket. Då tar det väldigt mycket tid. Så det var nog därför jag slutade och mina kompisar med.

Christoffer menar att spelet kräver en ordentlig tidsinvestering om man vill spela och att vissa sätt att spela spelet på, så kallad PvE, kräver att man är aktiv. Även Staffan påpekar att seriöst spelande tar tid. Något som det är svårt att få föräldrar att förstå:

Mina föräldrar tycker mest det är slöseri med tid att spela så mycket. Just World of Warcraft sa de, tar för mycket tid. Men det tar sin tid om man ska spela seriöst.

Som nämnts är tidsfaktorn inte bara en fråga om den mängd tid spelet tar i anspråk utan också på vilket sätt speltiden är strukturerad. Den tid spelet tar är inte "pausbar". En spelare som är involverad i en gruppuppgift kan inte gå ifrån datorn utan att försätta sina medspelare i knipa. Denna egenskap hos World of Warcraft beskriver spelarna vara något som ger upphov till en rad föräldrakonflikter eftersom ungdomarna inte kan gå ifrån spelet ens för en kortare stund vid måltider. Magnus berättar:

Det kan vara väldigt jobbigt när man bor hemma. Föräldrarna ropar "Det är middag nu!" Men jag måste svara "Nej, jag sitter och spelar!" Jag kan inte riktigt gå ifrån liksom. Folk blir så otroligt förbannade på detta att man inte går ifrån spelet för att äta. För att kunna göra sådana långa instanser så krävs det att man inte har något liv vid sidan om.

Vad är det då i detalj för problem som spelarna beskriver sig få på grund av spelets tidsåtgång? Nedan redogörs för fem problem som spelarna berättar om; föräldrakonflikter, sena kvällar, matvanor, problem med personlig hygien samt eftersatt skolarbete.

- Föräldrakonflikter

De konflikter med föräldrar som ungdomarna beskriver har något olika ursprung. Dels handlar det, som i exemplet ovan, om föräldrarnas okunskap kring WoW-spelandets villkor, ibland handlar det om vem som ska ha tillgång till en gemensam familjedator, och en hel del konflikter beskrivs botten i skilda uppfattningar om vad som är en meningsfull sysselsättning.

Edward och Sacha berättar båda om hur okunniga föräldrar är om den tidsrymd som krävs för att spela spelet:

Edward: Det är någonting föräldrarna aldrig har förstått. En timme räcker inte till att spela, då har man ju knappt kommit in i spelet. Det tar ju 20 minuter innan man lyckats flyga dit man ska levla⁶. Så ska man chatta lite med allihop och så, det funkar inte. Man behöver minst tre timmar för att få spelat lite.

Sacha: När föräldrarna säger "Jag tycker du max ska sitta 2 timmar om dagen" så försöker jag förklara att leta grupp till en instans och gå instansen tar 2,5 timmar. Så det är liksom lite kört att göra mer efter det.

⁶ *Levla*: Att stiga i *level*. Se *level* i ordlistan.

WORLD WARCRAFT



*En jägare tillhörande
Dvärgsläktet med sitt
husdjur, en grizzlybjörn.*



© 2006 Blizzard Entertainment

Davoud berättar att det varit bråk om vem som skulle få tillträde till datorn:

När jag kommer hem går jag direkt in på rummet för jag raidar ju, så jag käkar inte med dem utan håller mig mest på rummet. Och det stör de sig på. Men det var värre när jag inte hade min egen dator och vi var flera som skulle använda den datorn jag satt på. Då blev det konflikter. De störde sig på att jag använde den hela tiden.

Konflikter uppkommer även på grund av att föräldrarna och ungdomarna har olika värderingar beträffande vad som är meningsfulla sysselsättningar. Föräldrarna föreslår alternativa aktiviteter till dataspelandet, aktiviteter som värderas som meningsfulla jämfört med World of Warcraft. Johns föräldrar föredrar exempelvis att han läser böcker framför att använda datorn:

Det var nog inte bara det att jag spelade World of Warcraft, utan att jag sitter så mycket framför datorn. De sa hela tiden: "Kan du inte göra något annat?" och då säger jag "Vad ska jag göra istället?" och då brukar de inte komma på något bättre. "Läs en bok", säger de och då svarar jag att det är ju inte särskilt socialt. De blir lite sura ibland på att jag sitter för mycket framför datorn.

Michelles pappa är själv flitig datoranvändare men uppskattar inte sina döttrars dataspelande:

Mamma är ganska förstående, men pappa stör sig väldigt på att vi sitter och spelar World of Warcraft. Han var väldigt emot att jag och min syster skulle få varsin dator. Ändå sitter han själv vid sin egen dator och laddar ner och sådant. Han stör sig väldigt på att vi sitter och spelar just WoW. Det är någonting han har emot det för han tycker att det bara är lek. Men att han sitter och surfar på Tradera⁷ är inte alls lek. Det är något av ett hett diskussionsämne hemma. Ett tag stängde han av bredbandet klockan

12 på natten. Han inbillade sig att vi inte skötte skolan. [...] Att vi inte sover tillräckligt var nog hans starkaste argument.

Magnus pekar på att kritiken från föräldragenerationen handlar om hur olika normer kring vad som är ett gott liv aktualiseras när World of Warcraft förs på tal:

Sommaren efter att spelet kom ut spelade jag väldigt mycket. Min mamma kunde vara riktigt tyken mot mig och säga: "Ja, ska du inte ut nu? Du måste ha ett liv Magnus, du måste ut." Då kom jag på det här, va fan, om jag är ute och andas frisk luft så har jag ett liv? Men är inte egentligen livet när hjärtat slår? Jag förstår inte hur man kan definiera vad det egentligen är att ha ett liv?

Magnus berättar att hans vänner i spelet bryr sig lika mycket om honom som hans "vanliga" vänner och går sedan precis som Michelle ovan in på hur föräldragenerationen inte ifrågasätter sin egen mediekonsumtion:

Mamma säger: "Ja, du ska vara social med oss", så sitter man där liksom, vi kollar på tv, vi kollar inte ens på varandra, det här är inte socialt. När jag sitter inne i spelet så pratar vi konstant med jättemycket folk, det är ju liksom mingel över det hela ibland. Men hon har börjat förstå det nu, och ger väl mer tid på så sätt. Men i början när jag hade datorn i mitt rum, kunde det heta "Nu kommer jag in och drar ut sladden!". Då sa jag "Ja, men då drar jag ut sladden ur tv:n", sådana grejer. För liksom, då kommer vi ned till det där igen, att sitta och spela dataspel är ju inte att ha något liv. Jag förstår inte det resonemanget överhuvudtaget. Enligt den definitionen så har man som mest liv i fall man har 40 000 i lön och kan bli kallad för doktor och sådana grejer. Är det då man har ett liv enligt den mallen?

⁷ *Tradera*: Svensk auktionssajt där privatpersoner och företag köper och säljer saker.

Edward har liknande erfarenheter av att föräldragenerationen ser datspel som en meningslös aktivitet:

Men min generation är nog den första som spelar så pass mycket och verkligen har gått in för det. Våra föräldrar förstår inte det på något sätt. Föräldrarna lägger ju själva tid på annat som är lika onödigt. Till exempel, mammas kille han sa så här: "Du betalar dem för att slänga bort din tid, hur jävla dumt är det? Vad får du ut av det egentligen?" Jag svarade att jag får ut lycka. "Du kan inte mäta lycka". Nej, men jag får ut det i vilket fall! Det är värt en investering. Ett argument som många som spelar tar upp är att det kostar pengar. Det är inga direkta pengar, man kan liksom inte säga så riktigt. Jag tycker inte om att binda upp månadskostnad på något sätt, men liksom, 250 spänn det är fyra shots på krogen.

Edward berättar också om hur han och hans skolkompisar blivit vänner med ett grupp universitetsstudenter genom spelet. Föräldrarna har dock svårt att se att spelet skapar vänskapsband över traditionella åldersstrukturer:

De flesta spelkompisar som jag träffade i WoW var faktiskt äldre än mig. Flera var Lundastudenter, jävligt sköna killar faktiskt. Vi skulle ner och spela hos dem. Men när vi började spela var vi inte så gamla som våra föräldrar tyckte vi skulle vara för att ta med sig en dator ner till Skåne och spela. Vi var 15 när vi började spela, och då tyckte inte föräldrarna att man kunde ta med sig en dator på ryggen och åka ner till Skåne och spela LAN⁸ med några studenter man aldrig träffat innan.

Onlinespel har just egenskapen att åsidosätta en del traditionella sociala konventioner (se exempelvis Linderoth & Säljö, i tryck; Yee,

⁸ LAN: Local Area Network. Att spela i ett slutet nätverk.

2006b), det vill säga att grupper av människor som sällan möts i andra sammanhang träffas i spelet. Ålder kan vara en aspekt som blir mindre intressant vid onlinespelande och det kan finnas stora åldersvariationer mellan olika spelare, något som blivit en naturlig del av spelkulturen. Som exemplet ovan pekar på kan dock föräldrar, som inte är insatta i dataspelsvärlden, ha svårt att uppfatta denna upplösning av ålderskategorin.

– *Sena kvällar*

Vid sidan av föräldrakonflikter beskriver spelarna sig få problem med att det blir sena kvällar. Edward beskriver hur han och en vän brukade sitta uppe sent även om det var skola dagen efter:

Någon gång har man suttit till 2–3 på natten, jag och Wille brukade sitta uppe tillsammans och bara dumma oss och fiska⁹ och så. Egentligen var det inget seriöst vi gjorde. Det var ju absolut inget bra, man behöver ju sömnen för att orka i skolan. Så jag kände det själv flera gånger att jag är för trött.

Spelare som raidar har inte riktigt själva kontrollen över när en raid slutar och då kan det bli sena kvällar. John och Davoud är två spelare som har erfarenheter av detta. John berättar:

Jag har ju fått anpassa mig då om jag har raidat, men jag brukar säga att jag ska sluta vid elva senast, men det har hänt att jag har raidat till klockan ett för att vi har dött så mycket. Då har de andra liksom sagt "Kan du inte stanna?" Men jag vet att mina föräldrar inte tycker om att jag är uppe så länge. Fast jag vet att om jag är uppe så länge måste jag verkligen kla-

⁹ *Fiska*: I WoW finns möjligheten att fiska i olika vattendrag. Fisk är en resurs som man kan använda till olika saker i spelet.

ra av att gå upp på morgonen, och då vet jag att jag sätter klockan när jag måste gå upp. Jag har aldrig kommit för sent till skolan.

Davoud har liknande erfarenheter:

Vi sa att vi skulle raida 8 till 12 på kvällen, men om vi försökt två gånger på en Boss¹⁰ och fått ner honom till tio procent, då kör man oftast två gånger till för då får man ner honom.

– *Matvanor*

Även Peter beskriver problem med att raiderna blir längre än den utsatta tiden. Peter pekar dock även på ett annat problem som en del spelare i studien berättar om, nämligen att deras spelande påverkar deras matvanor:

Ja, vi skulle raida halv 8 till 12, så jag hann ju plugga och träna och sådant innan. Ibland kunde det bli väldigt ont om tid mellan, och det var rätt jobbigt om jag skulle kaka och så. Det var ju flera gånger när morsan ropade att det var mat som jag fick svara: "Nej, kan inte äta nu". Sedan var jag rätt trött i skolan, för ibland räckte det ju inte med 12 och man blev tvungen att köra en timma till. Det var jävligt jobbigt.

Eftersom spelet i vissa moment – exempelvis raider – kräver spelarens fulla uppmärksamhet blir det svårt för spelaren att gå ifrån spelet för att äta. Detta är en orsak till föräldrakonflikter men de förändrade matvanorna kan även i sig ses som ett hälsoproblem. Staffans erfarenhet är att spelare koordinerar sina matpauser i relation till de andra spelarna:

¹⁰ *Boss*: De främsta monstren i en instans. Bossar har värdefulla föremål, vapen etc. som spelarna kan ta över när de fällt en Boss.

Maten förskjuts ganska lätt lite. Man äter efter raider. Kroppen mår väl bäst av regelbundna måltider. Men det blir ju inte riktigt lika lätt att följa om man raidar mycket. Det märks ju på de flesta. Jag vet ju många gånger när man suttit sju timmar och raidat jättehårt en dag, exempelvis en söndag. När man väl har slutat så hör man hur folk säger: "Nej nu är det mat!". Så sticker tio personer iväg och äter. Fem minuter senare är alla tillbaka vid datorn och pratar med mat i munnen ungefär. Det är liksom på den nivån det är, efter man dödat en Boss kan det låta: "Vänta, jag ska bara hämta en macka".

I intervjumaterialet finns en enstaka berättelse om hur en spelare försummat att äta under längre perioder. Larry berättar att han har hoppat över något mål mat på grund av spelandet:

Jag har skitit i att äta. Ibland så finns det inte så mycket mat hemma och man orkar inte tillaga något. Jag har aldrig hört att mina kompisar har struntat i att äta så.

Larrys berättelse är den enda i sitt slag i materialet och han tillägger själv att detta endast sker undantagsvis. När det gäller matvanor tycks spelarnas berättelser snarare peka på att det stora problemet är de förskjutna tiderna och att kosten består av snabbtillagade rätter, hämt-mat och smörgåsar.

- Hygien

En spelare, John, berättar att hans World of Warcraft-spelande ibland inneburit att han försummat vardagssysslor som städning och personlig hygien:

Jag kan ju känna så ibland, att när jag spelar kanske jag inte städar mitt rum. Det händer tyvärr ibland att jag glömmar att duscha. Man sitter och spelar och tänker att man ska duscha, men så tänker man "jag gör det sedan". Helt plötsligt blir det så sent så nu hinner jag inte duscha. Så hål-

ler man på så i två dagar, då känner man sig rätt äcklig. Men då är det liksom dags, nu städar jag mitt rum, nu duschar jag. Det är korta tider, kanske max en vecka man låter det förfalla, sedan fixar man till det.

Precis som i fallet med förändrade matvanor är John medveten om problemet och beskriver att det kommer periodvis för att sedan vara något som han tar tag i.

- Skolk/Slarv med läxor

Tidsinvesteringen i World of Warcraft beskrivs av spelarna även gå ut över skolarbetet. De intervjuade ungdomarna beskriver mindre problem med den egna skolgången. I något fall uppvisar de en medvetenhet om att de kunde ha fått ännu bättre betyg om de inte spelat WoW, men säger att de nöjer sig med "Väl Godkänd" som betyg. Flera spelare känner dock någon annan person som de menar fått verkligt stora problem med sin skolgång på grund av World of Warcraft. John berättar:

Jag hade en klasskamrat i ettan som började spela World of Warcraft. Och han spelade alltså jättemycket. Han var i skolan typ det första halvåret, sedan slutade han att komma helt. Han hoppade av skolan. [...] Hans spelande gick ut över studierna. De andra av mina klasskompisar som spelade ihop med honom klarade i varje fall av att komma till skolan.

Även Larry känner en spelare som fått skolrelaterade problem och varit tvungen att gå om en årskurs:

Jag känner en det gick illa för, inte för att han bara spelade WoW, utan han spelade andra spel med. Han ska gå i trean nu men han går i tvåan, och i den takten han pluggar lär han få gå om tvåan några gånger.

Christoffer berättar om en klasskamrat som skolkat för att kunna

spela men tillägger att denna tidsinvestering givit avkastning i form av spelskicklighet:

Jag vet att det var någon i min klass som spelade nästan för mycket World of Warcraft ett tag. Ibland var han inte i skolan alltid och så. Han spelade alltså grymt mycket. Sen var han väldigt bra också, liksom bäst på servern.

- Relationer och vänskapsband

World of Warcraft-spelandet kan även gå ut över spelarens sociala liv så till vida att vänskapsband och relationer blir lidande av spelandet. Larry berättar att under en spelintensiv period försämrades kontakten med de vänner som inte själva spelade WoW:

Det var ett tag då jag spelade rätt mycket och de inte spelade, då typ sket de i att ringa mig och sådant.

Michelle, som själv spelar och har börjat spela genom sin pojkvän berättar om hur hans spelande under en period påverkade deras relation:

När min kille spelade och inte jag, då spelade han i ett väldigt avancerat guild. De gjorde stora raider, typ AQ 40¹¹ och sådant. Då sa han liksom: "Jag kan inte göra något nu för jag måste göra den här instansen klockan 18.00". Det funkade inte för mig. Det är inte ett spel längre när det blir så viktigt.

Precis som i fallet med föräldrakonflikter tycks just raidandets uppbundna tider orsaka problem.

¹¹ AQ40: Står för Ahn'Qiraj och med 40 avses att det är 40-manna-instansen. Instansen kräver alltså 40 spelare (det finns en för 20 också).



En Night elf bredvid sin vapensköld.



© 2005 Blizzard Entertainment

Problembeskrivning – sammanfattning och diskussion

Som tidigare nämnts beskriver ungdomarna de flesta av problemen som uppkommer på grund av spelandet bottna i att spelet är så tidskrävande. World of Warcraft prioriteras ibland framför andra sociala arenor, som att umgås med föräldrar och vänner samt att sköta skolarbete. Ingen av spelarna som intervjuats säger sig själva ha fått större problem i skolan, även om de berättar att de skolkat vid något enstaka tillfälle. Däremot berättar flera spelare om någon annan person de hört talas om som fått allvarliga problem med skolan. Dessa problem kan således sägas ha att göra med hur World of Warcraft ingår i spelarens övriga liv, det handlar om relationen mellan spelet och spelarens övriga liv. För ungdomarna i studien som bor hemma och går i skolan blir idogt WoW-spelande därför ibland problematiskt. I studier gjorda på andra grupper av spelare (Linderoth & Säljö, i tryck) som lever under andra förhållanden återfinns inte dessa problem. Hos personer som lever i en sjukdomsvardag eller har ett funktionshinder uppkommer inte dessa problem eftersom spelet inte krockar på samma sätt med andra arenor i spelarens liv, utan snarare blir en social möjlighet.

Andra problem, som förändrade matvanor bottnar i att spelet inte går att pausa. En spelare som tar sig an en gruppuppgift kan – till skillnad från annan mediekonsumtion – inte lämna spelet ens för en kort stund utan att gruppen blir lidande. Något som leder till snabba eller ibland helt försummade måltider. Det går inte heller att sluta spelet utan att försätta gruppen i problem, något som kan leda till sena kvällar. Dessa aspekter av spelet är, enligt spelarnas berättelser, osynliga för föräldrarna vilka förväntar sig att *World of Warcraft* fungerar som andra spel eller annan mediekonsumtion.

En dimension av ungdomarnas problembeskrivningar handlar dock inte om problem som bottnar i tidsåtgång eller spelets sätt att strukturera tid, utan om värderingar. Dataspel ses inte som en accepterad fritidssysselsättning av ungdomarnas föräldrar, utan som bortkastad tid eller något som inte är en del av ungdomarnas liv. Detta

upplever en del ungdomar som kränkande eftersom de menar att föräldragenerationen inte ser begränsningarna och problemen med sin egen mediekonsumtion.

Vad driver spelarna till högkonsumtion?

Vad är det då som driver spelare till högkonsumtion? Vad beskriver ungdomarna vara orsaker till att man spelar så mycket att det skapar problem i ens liv? I intervjumaterialet kan tre typer av berättelser identifieras:

- Spelarna talar om olika typer av *socialt tryck* som gör att de spelar mer frekvent.
- Vidare beskriver de att det finns en *social diskrepans* mellan olika spelare vilket kan leda till att man måste anpassa sig till en annan grupp med andra levnadsvillkor.
- Slutligen berättar de att *spelmekanikens natur* i World of Warcraft är sådan att den i princip förutsätter högfrekvent spelande.

Socialt tryck

Den sociala miljön i spelet innebär att spelaren inte själv har full kontroll över sin spelupplevelse. Flera delar av spelet förutsätter att man spelar tillsammans med andra. På grund av detta uppstår en rad sociala mekanismer som leder till högfrekvent spelande. Dels kan spelare själva aktivt arbeta för att bli mer centrala deltagare, de beskriver sig känna ett *behov av samhörighet* med andra spelare, samtidigt kan spelaren hamna i situationer där *gruppträck* kan uppstå och i vissa fall sker en form av *statusjakt* där spelaren strävar efter att etablera en online-identitet på servern.

- *Behov av samhörighet*

Peter berättar om skillnaden mellan WoW och andra spel. Han berör just den sociala aspekten och att man får kompisar online:

Det speciella med just World of Warcraft är att man kan chatta med folk. Det kan man inte göra så mycket i andra spel, i varje fall inte på samma sätt. Då kanske du ser någon och snackar med dem någon enstaka gång, men det är inte samma sak. I WoW har man nästan riktiga kompisar så att säga. Ett tag var jag ju mer med dem i World of Warcraft än med mina andra vänner.

När Magnus spelar så är voice-chat, program där man talar med varandra över nätet, centralt för spelupplevelsen. Han berättar hur viktig just den sociala biten är för honom i spelet:

Varför började jag igen? Det var precis innan TBC¹² kom ut som jag och min IRL-kompis¹³ bestämde oss för att starta nya gubbar på en annan server. Så körde vi Alliance. Men det var inte lika roligt som på den gamla servern. Den nya servern var i sig tråkigare, folk var också väldigt fokuserade på att få Epics¹⁴. Spelet är ju väldigt mycket baserat på hur mycket vänner man har lyckats få när man når level 70. För det är ju så otroligt tråkigt att spela och inte prata med någon samtidigt. Liksom om jag ska grinda¹⁵ och ingen är online, då gör jag inte det. [...] För övrigt så är spelandet väldigt beroende av att jag lyssnar på min egen musik när jag spelar. Jag skulle aldrig någonsin klara av World of Warcraft utan musik,

¹² TBC: Förkortning av expansionen *The Burning Crusade*.

¹³ IRL: Förkortning av *In Real Life*, dvs. ”i verkligheten”.

¹⁴ Epics: Den bästa typen av utrustning spelaren kan få.

¹⁵ Grinda: När spelaren är på samma ställe och dödar en och samma typ av monster för att få experience points (xp).

det är så otroligt långsamt. Jag stängde av spelets egen musik för två år sedan och har aldrig startat om den sedan dess.

Då Magnus stänger av spelets inbyggda musik, kan man se det som att hans spelupplevelse snarare är social än estetisk. Själva innehållet är underordnat mötet med andra spelare.

En drivkraft bakom spelandet som ungdomarna talar om är att deras spelande är kopplat till vänner och skolkamrater utanför spelet. Larry, som har slutat spela vid två tillfällen berättar att han drogs med igen när hans klasskamrater började spela:

I början körde jag rätt mycket det första året. Sedan tog jag en paus på tre–fyra månader någonting. Sedan började jag igen, för alla kompisar började. När jag spelade så spelade jag rätt mycket för alla kompisar spelade och jag ville inte liksom hamna efter.

Citatet ovan är endast ett av flera exempel på hur WoW-spelare spelar med personer de känner utanför spelet, exempelvis klasskamrater. För dessa ungdomar blir spelet ett samtalsämne på raster och ett återkommande tema i deras vardagsdiskussioner. Men när flera ungdomar i ett kamratgäng spelar så kan det innebära att andra börjar spela för att kunna delta i den sociala gemenskapen. Edward berättar om en kamrat som fått problem med sitt spelande och hur han själv har vissa skuld känslor inför detta eftersom han övertalat sin vän att börja spela igen. Han berättar dock att han uppmuntrat sin vän att ta tag i sitt skolarbete:

Han blev väldigt trött och satt uppe länge på nätterna. [...] Så man kände ju sig lite skyldig för det var jag som drog över honom från Guild Wars¹⁶

¹⁶ *Guild Wars*: Ett MMORPG.

till World of Warcraft. Fast han spelade Guild Wars också, så det var väl kanske inte enbart WoW. När jag såg att han fick problem så puffade jag honom att engagera sig mer i skolan. Så jag blev glad när han tröttnade på World of Warcraft. Då tog han tag i sig själv lite.

Edward har själv vid ett tidigare tillfälle blivit övertalad av en annan kompis att börja med en ny karaktär, en så kallad *Rogue*. Ett argument var att spelmekaniken kring Rogues förändrats. Larry jämför World of Warcraft med andra spel och påpekar att just den sociala biten kan skapa situationer, där man så gärna vill vara med när kompisarna gör något att man inte sätter gränser:

Jag tycker World of Warcraft är väldigt skoj och så, men det är bara det att jag känner mig bunden till det när jag har spelat det. Jag kan inte riktigt sätta gränser, så när jag spelar händer det ibland att någon kompis frågar om vi inte kan göra något i spelet. Då hänger jag på fast jag kanske egentligen skulle gjort annat.

- Gruppptryck

En drivkraft till högkonsumtion som ungdomarna återkommer till är att spelare kan utsättas för ett gruppptryck i spelet som gör att de känner ett tvång att medverka. Peter berättar att hans karaktär var så kallad *Main Tank*, en roll som alltid krävs i raider och instanser, det vill säga en nyckelspelare som ofta får en privilegierad position i raid-guilds, men som samtidig förväntas ställa upp frekvent eftersom deras insats är central:

Med Warriorn var jag byggd så jag fick tanka. På grund av det var jag tvungen att tanka hela tiden. Jag var ju typ viktigast i gildet, så det blev jävligt segt, faktiskt. Man behövdes alltid. Jag var tvungen att vara med varje kväll. Man fick ju förtur till alla bra saker också, så då kände man att man var tvungen att vara med. Av tacksamhetsskuld, jag skulle få skuld-känslor annars. Det kändes som lite dålig stil om man inte var med.

Peter berättar hur hans spelande gått igenom olika faser och hur tvånget att ställa upp för gildet så småningom vuxit fram:

I början då är det ju liksom kul. Ett tag var det inte kul att spela, då var det bara att man ville ha grejerna. Ja, det var nästan så jag spelade för att få grejer. Sedan var det mest raidandet som tog över. Jag raidade för att få grejer, men sen blev jag ju tvungen att spela, halvtvungen.

Peter fortsätter att berätta om hur han till sist slutade spela World of Warcraft helt:

Det hände såhär. Vi spelade rätt mycket och så, hade kommit rätt långt och vi skulle spela ännu mer för att typ satsa på att bli bäst och sådant. Så kommer jag ihåg att det var jullov. Vi hade ett sådant forum, gildet hade ett forum och där var en topic: "spel under jullovet" eller något. Då tänkte jag att jag skriver att jag inte vill spela så mycket nu. Jag har gjort det typ skitlänge, och tänkte att alla kan behöva en paus, särskilt om man har mycket att göra.

Men då skrev alla andra: "Jag kan inte spela på julafton och nyårsafton men sedan kan jag spela hela tiden". Så skrev de andra och då tänkte jag: "Näe fan, det tänker inte jag göra." Så jag hittade på att jag var bortrest under jul. Så när jag då var lite mer med kompisar och sådant, såg man lite vad man hade missat. Så när jag sa att jag kom tillbaka från lovet eller resan, så hittade jag på någonting om att jag skulle spela fotboll istället, och så slutade jag. Så jag hade en liten övergångsperiod.

Det sociala tryck som Peter beskriver sig känna inför sitt raid-guild är så starkt att han upplever sig behöva en ursäkt för att sluta spela. Det sociala tryck som uppkommer kan i vissa guilds vara en ytterst medvetet utarbetad strategi av dem som leder gildet. Detta för att undvika att spelare bara raidar när de själva kan få vinning av det. För att raid-gildet ska fungera krävs det att spelare inte bara lämnar raiden när de passar dem. Därför kan guild ha institutionaliserade

straffsystem som ska avskräcka spelare från att lämna raiden innan den är slut. Christoffer berättar om hur ett guild han varit med i ändå visat hänsyn till några spelare som brukade behöva gå innan:

Men det löste sig för de sa: "Vi straffar er inte ifall ni behöver gå tidigare, behöver ni gå tidigare får ni inte minus dkp". Andra guild jag varit med i så var det bara så att lämnar du så får du minus-dkp, och då känns det verkligen som om man måste raida.

Minus-DKP (Dragon-kill-points) innebär att spelare får ett avdrag från de poäng som han eller hon tjänar in på att raida. Larry berättar om liknande företeelser där spelare som inte kunnat vara så aktiva blir prioriterade i andra hand till att få komma med och raida:

Raiden slutade oftast vid 11, ibland 12. För även de killarna som var med hade ju skola och så. Så det var oftast vid 11. [...] Det fanns vissa som skulle jobba då och sa att de måste sticka tidigare och så. Då fick de självklart komma i andra hand för att komma med i raiden. [...] De som hade jobb och så blev ju mindre aktiva och fick inte komma med lika ofta. Sticker du tidigare blir du prioriterad tvåa.

En annan faktor som skapar högkonsumtion, även den kopplad till raidande, är att spelare på den här nivån förväntas ha med sig så kallade *potions* till raiden. Potions är magiska drycker som förbättrar karaktärens egenskaper under en begränsad tidsperiod. Denna förväntan gör att spelare måste spela en stund innan själva raiderna för att få ihop antingen ingredienser till sina potions eller *Guld* (valutan i spelet) så att de kan köpa dem direkt. Davoud berättar om hur han valde att köpa Guld istället för att spela sig till sina potions:

Det sista guildet jag var med i var ju verkligen jätteseriöst. Från måndag till fredag spelade vi från 8 till 12 varje kväll. Då raidade vi, men det är ju inte bara de tiderna man ska hålla, för man måste fixa potions och så-

dant, det är ju väldigt viktigt, speciellt i TBC. Det tog ju en, kanske två timmar. Men det blev för mycket, så jag köpte Guld från internet. Jag orkade ju aldrig lägga ner tid. Så jag köpte rätt mycket Guld från internet. Kostade kanske 150 spänn för 500 Guld. Det var ju inte stora pengar då.

Även Staffan köpte Guld för att slippa *farma*¹⁷ för sina potions:

Det tar mycket tid. Om det var något crafted item¹⁸ man ville ha så var det att man fick farma, farma, farma. Samma med potions. Man var tvungen att skaffa pengar hela tiden för att fortsätta spela. Under tiden i Naxxramas¹⁹ köpte jag Guld. Då gjorde man av med 300–400 Guld på ett par dagar och det gick inte att ta igen. Under den tiden var vi väl 20 personer som köpte Guld.

– Statusjakt

En tredje typ av social orsak till högkonsumtion som kan leda till problematiskt användande har att göra med spelarens status och identitet i den virtuella gemenskapen som finns i spelet. Att ha den bästa utrustningen som är svårast att få ger spelare status och rykte. Något som, enligt ungdomarnas berättelser, kan bli ännu viktigare om spelaren har en låg status i sociala sammanhang utanför spelet. Peter menar att just statusjakten är en av de saker som gör World of Warcraft speciellt:

¹⁷ *Farma*: Att medvetet spela för att få en viss resurs. Farma inbegriper ofta att spelaren i timmar endast dödar en viss typ av monster i spelvärlden som har en möjlighet att ge spelaren den specifika resurs hon eller han vill åt. Besläktat med begreppet *grinda*.

¹⁸ *Crafted item*: Ett föremål som spelare kan tillverka själv med de resurser som finns i spelet.

¹⁹ *Naxxramas*: En raid-instans som kräver 40 man.

Det jag ser som speciellt med World of Warcraft är att det är väldigt personligt. Många som spelar gör det därför de vill ha en viss status, eller vad man ska säga. Jag tror det är mycket skillnad på just sådana spel där karaktären kan få lite status på servern eller så.

Magnus pekar just på hur utrustningen som *avataren*²⁰ har på sig blir en statusmarkör. Samtidigt är han medveten om att det krävs en enorm tidsinvestering för att vara på topp:

Vi var inte bland de bästa precis, men vi höll oss ändå framme. Jag var väldigt fokuserad på att min gubbe skulle vara bra i sig, vilket jag idag inser var hur dumt som helst. I spelet ser man ju upp till folk. När du går där i Orgrimmar²¹ så står det folk där med Epics, och man tänker: "Åhh, jag vill ha den rustningen, min gubbe ska vara så snygg". Men det funkar inte att tänka så, då är man verkligen tvungen att dedikera sitt liv till det.

Peter berättar om medspelare som har erövrat hög status i spelet men som är mobbade i sin vardag:

Alltså, inte för att vara taskig, men det finns många som kanske är mobbade i verkligheten men som har värsta pimpstatusen i spelet. Jag vet några sådana på skolan, så det har jag träffat på. Folk liksom avgudar dem i spelet.

Davoud har liknande erfarenheter och pekar på att just spelarens utseende blir irrelevant i online-världen:

Det kan ju vara så här att man flyr från verkliga livet. Så var det inte för mig för jag var ju starkare mentalt än så, men det kan ju vara många som

²⁰ *Avatar*: Visualiseringen av karaktären, spelarens figur i spelvärlden.

²¹ *Orgrimmar*: Huvudstad för *The Horde*.



Horde-standaret.
The Horde (horden) är
en av två sidor i World
of Warcraft-kampen.

varit mobbade och de blir ju inte dömda för sitt utseende, de blir dömda efter vad de presterar. Om de presterar bra kan de bli skitkända liksom och då blir de inte dömda efter sitt utseende. Då kan de känna att det här är härligare än verkliga livet där de bara blir dömda för sitt utseende innan de hunnit visa vad de kan.

Till skillnad från flera andra dataspel har MMORPG inbyggda så kallade levelsystem. Spelmekanik som innebär att spelaren blir bättre enbart genom tidsinvestering. Hon eller han stiger i level och därigenom blir spelfiguren bättre och kan ta sig an nya utmaningar i spelet. Detta innebär att investerad tid på ett plan ger statusvinster, spelaren behöver alltså inte någon spelförmåga utan kan ändå erövra spelstatus. Därigenom blir spelet en potentiell arena för att skapa sig en online-identitet, där det enda som krävs är att spelaren investerar tid.

Social diskrepans

Ytterligare en orsak till högkonsumtion som ungdomarna berättar om är det faktum att spelarna i World of Warcraft kan leva väldigt olika liv utanför spelet. Det innebär att vissa spelare kan bli tvungna att anpassa sig till andra spelares vardagsliv.

- Andra kan spela senare/mer

Ungdomarna berättar hur de ofta får anpassa sig till vuxnas levnadsvanor, så tillvida att de raidar på tider som är anpassade efter vuxnas arbetsliv. Eller att gymnasieungdomar spelar med universitetsstudenter. Ett exempel på detta är Larry som spelar ihop med yrkesarbetande vuxna:

De flesta jobbar och kommer hem senare på kvällen. Det var därför det alltid var så sent, alla raids och sådant.

Christoffer å sin sida berättar om hur hans guild leddes av studenter som studerade på universitet:

Det var oftast studenter som ledde raiderna. De som gick på högskolan eller som inte pluggade så jättemycket, man har ju ganska mycket fri tid och så. De kan välja själva när de vill plugga. Men det var mest de på högskola, för de har inte direkt några skoltider och har flyttat hemifrån, så de kan spela hur mycket de vill.

- Tidsskillnader

En annan skillnad mellan människors vardagsliv kan bero på att de lever i olika tidszoner rent geografiskt.

När spelare kommer från olika länder måste en viss anpassning ske när man spelar i en grupp och då framförallt i raider. Detta kan tyckas vara ett trivialt problem men i teorin kan isländska och ryska spelare tvingas anpassa sig till en tidsskillnad på fyra timmar. Och därigenom tvingas spela senare än de önskar. John beskriver

hur tidsskillnader var ett problem under en spelperiod:

Den enda gången tiden var ett problem var när jag spelade med min Priest. Då hade vi en Main Tank som var från Serbien och jag tror de är i varje fall en timme senare. Han körde på ett modem också. Men han och några andra var egentligen tvungna att börja lite tidigare. Började vi raiden klockan 6 så var egentligen klockan 7 för dem. De ville egentligen börja när klockan var 5 för oss, men när klockan är 5 för oss är det knappt några andra online om de ska äta och så. Men han var ganska gammal så han kunde ändå raida, men så hade han några som bodde ännu längre bort, i Ryssland tror jag, som ville börja ännu tidigare.

En annan som har erfarenhet av tidszonens betydelse är Staffan:

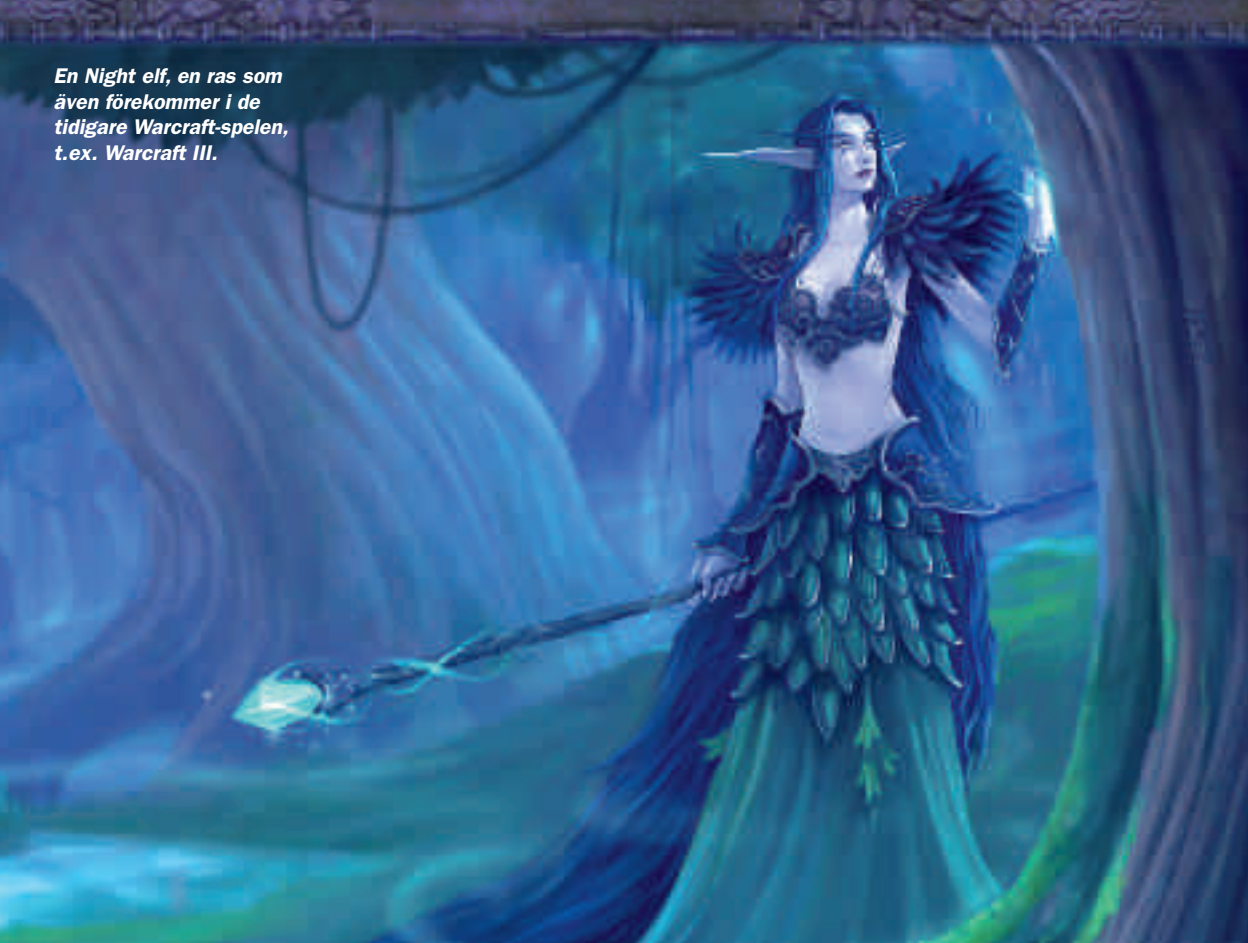
De som ledde satt ju en timme bakåt, så det blev ju att de kom senare. Men de kunde ju hålla på längre och ofta spela till raidens slut. Sedan hade vi islänningar och det blev ju två timmar för dem, så de hade ännu svårare att komma in i början av raiden. Sedan hade vi en ryss och han låg fem timmar efter, så det blev ju lite skillnader just där.

Spelets natur – byggt för att ta tid

I spelarnas berättelser återfinns beskrivningar av att spelet i sig är konstruerat för att ta mycket tid i anspråk. World of Warcraft är till sin natur inte ett spel som man bara spelar en stund när man har tid över. Något som spelarna pekar på när de jämför WoW med andra spel. Larry jämför med strategispelet *Warcraft III*, ett spel som utspelar sig i samma värld som WoW, men som i övrigt inte har något gemensamt med spelet. Warcraft III spelas i korta rundor med endast ett fåtal spelare:

I andra spel blir det inte samma grej. I Warcraft III kör man en match, det tar en kvart, sedan är det klart. [...] Jag skulle kunna köra WoW, bara PvP och arena och så men det blir inte av. PvE och raids och sådant funkar inte för mig för där måste jag vara inne vissa tider.

En Night elf, en ras som även förekommer i de tidigare Warcraft-spelen, t.ex. Warcraft III.



I Larrys skildring framkommer det att han skiljer tydligt på hur tidskrävande PvE är jämfört med PvP, där det faktiskt är möjligt att spela en kortare match. Även Christoffer jämför WoW med Warcraft III:

Sedan också vanliga Warcraft III, det är ju inget MMORPG så man behöver inte lägga ner så mycket tid på det. Spelar man MMORPG så har man ju en gubbe som man måste lägga ner tid på för att bli bättre. I Warcraft III känner jag inte alls att jag måste göra det, eller att jag måste bli bra på det, så Warcraft III känns bättre på det sättet.

Spelarna tycks vara medvetna om att spelet existerar under ekonomiska villkor som innebär att spelaren ska lockas till att fortsätta ha

ett aktivt konto. Exempelvis har Peter insett relationen mellan spelmekaniken och hur spelföretaget tar betalt:

Spelet är liksom gjort för att du ska spela länge. När du börjar med en viss instans, så sitter man någon månad på den och så fort du klarar den så slänger de upp en ny, så man ska vara sysselsatt hela tiden. Så de kan mjölka ur en pengar.

Berättelserna om PvP-systemet varierar, något som inte är så konstigt då spelarna har upplevt olika typer av PvP-spel. PvP-systemet har förändrats kontinuerligt sedan det släpptes. Medan det nuvarande systemet uppmanar till ett fåtal matcher så krävde det gamla en mycket stor tidsinvestering. Peter menar att man måste spela mycket om det överhuvudtaget ska vara lönt att spela. Han fortsätter:

Det är ju så det är. Du måste spela mycket för att kunna spela egentligen. Det är liksom samma sak, ska du få bra grejer så måste du spela mycket och göra instanser och sådant. Om du är tvungen att gå samma instans 20 gånger för att få en grej, då tar det ju hur lång tid som helst. Samma sak med PvP och sådant. Jag har en kompis som fick spela i 20 dagar för att bli bästa ranken, så det är gjort för att spela mycket. För där är det också så att du åker ned om du inte spelar mycket på en vecka.

Det äldre PvP-systemet var uppbyggt så att spelaren fick en honour-nivå beroende på hur många spelare han eller hon oskadliggjort i så kallade *Battleground*-matcher. Denna nivå kunde dock sjunka om en spelare lät bli att spela så mycket under en vecka, eller inte varit framgångsrik i matcherna. Magnus känner till detaljerna runt systemet:

Alltså, det första honour-systemet som kom ut, det var baserat på hur mycket du spelade varje vecka, eller hur mycket du PvP:ade. För att komma till rank 14, det högsta, så var du, teoretiskt sett, tvungen att PvP:a 16 timmar per dag i två månader ungefär. Då kom du till rank 14. Det är gan-

ska svinigt att sätta upp en sådan grej. Jag kommer ihåg en jag körde med då, många jag vet som är vuxna och kör, de bara spyr på sina jobb. De är där i nio timmar och liksom sitter av tiden ungefär, för att sedan komma hem och spela WoW. "Näe fan, det var jobbet som gjorde jag inte kunde komma till rank 14, så jag kom bara till rank 12", vilket jag tycker är jättehögt över huvud taget. När jag spelade som mest lyckades jag komma till rank 8. Sedan orkade jag inte mer och då spelade jag ungefär sju timmar per dag. Det går liksom inte att hålla upp det, jag lyckades göra det i en vecka ungefär. Men det är fortfarande så, för att vara lyckad PvP-mässigt och komma upp till rank 14 och sådana grejer, det var ju baserat på hur mycket tid du var där, inte på hur bra du var, inte på något sätt. Så "den här killen är rank 14, han kan inte spela spelet", jag är bättre än honom.

Sacha jämför WoW med ett annat spel i samma genre, Tibia, som han menar är ännu mer tidskrävande. Han pekar också på att skillnaden mellan Tibia och WoW är att i WoW kan alla bli bra:



I Tibia, där har du något som tar tid. Det är ett spel som tar sjukt mycket tid jämfört med World of Warcraft. [...] I World of Warcraft där kan liksom alla vara bra, där finns liksom inte bara en på hela servern som är bäst av alla.

Just detta med att World of Warcrafts spelmekanik inbjuder fler spelare till att bli framgångsrika än många andra onlinespel, utgör ett återkommande tema i ungdomarnas berättelser. De riktigt drillade spelarna med erfarenhet från andra spel uppskattar inte alltid detta. Magnus berättar att han föredrar spel där det endast är skickligheten hos spelaren som avgör vem som vinner:

Som i Tekken 3²², där är det samma sak igen, man kan träna upp sig att bli hur bra som helst på det. För i varje fight så har man samma utgångspunkt, vilket man tyvärr inte har i World of Warcraft. Ja, i fall du är level 30 och är hur duktig som helst så kan du inte ta en level 60 som kan spelet, det går inte, tyvärr. Jag tycker det är väldigt synd, men det är så för att det är tidsbaserat.

World of Warcraft är enligt Magnus "tidsbaserat" det vill säga det bygger på att spelaren investerar tid i spelet, levlar upp och skaffar utrustning. Därför handlar inte spelet enbart om skicklighet utan den som har investerat mer tid i spelet kan lyckas bättre än en spelare som är skickligare, det vill säga hade vunnit sammandrabbningar om båda startat på samma förutsättningar. Davoud har gjort samma erfarenhet:

Alltså i World of Warcraft, till skillnad från andra spel som CS²³ till exempel, som jag också spelade på väldigt hög nivå innan. Där fick man träna upp sig själv och även om man tränade upp sig själv väldigt länge så var

²² Tekken 3: Fightingsspel för konsol.

²³ CS: Förkortning av Counter-Strike, ett populärt online-spel.

det ju inte alla som blev bra. Utan man blev ju det, det var ju som en talang om man var bra på CS. Men World of Warcraft fungerar ju mer så att om man satsar mycket tid och är med i ett guild, då kan man nå de sakerna som gör en bättre.

Spelet beskrivs ha egenskaper som gör att vem som helst kan bli bra, bara man investerar tillräckligt med tid i spelet. Därigenom uppmuntrar själva mekaniken i spelet till högkonsumtion och kompenserar bristande skicklighet genom att belöna spelarens tidsinvestering med föremål som gör spelaren bättre.

Orsaker till högkonsumtion – sammanfattning och diskussion

I intervjuutdragen ovan berättar ungdomarna om olika drivkrafter till att de spelar World of Warcraft högfrekvent. En central orsak till att spelare börjar spela och/eller återkommer till spelet är att deras klasskamrater också spelar. Det är i spelet man träffas efter skolan och World of Warcraft fyller funktionen av att vara en virtuell fritidsgård. Spelarna berättar även om hur de fått vänner online som de värderar högt och gärna vill umgås med genom spelet. Detta behöver i sig varken vara en orsak till högkonsumtion eller problematiskt användande. Samtidigt styr spelets konstruktion möjligheterna att delta i kamratgemenskapen. Precis som Larry påpekar blir det svårt att göra saker med vännerna online om man "hamnar efter". World of Warcraft är konstruerat så att för att det ska vara meningsfullt att göra saker tillsammans, så måste spelarna vara på ungefär samma nivå. Detta gäller dels level-systemet, det är inte någon mening med att spelare som det skiljer för många levlar mellan försöker ta sig an uppgifter tillsammans. Detta fortsätter även att gälla när spelarna nått max-level eftersom det då kan krävas att spelarna har samma nivå på sin utrustning för att kunna raida tillsammans. Sammantaget innebär detta att spelare som vill delta i gemenskapen i spelet måste hålla sig på samma nivå som sina vänner, något som i sig kan bli en orsak till högkonsumtion.

Samtidigt som spelare själva kan välja att spela mycket för att vilja vara med i sociala gemenskaper såsom raid-guilds kan dessa gemenskaper utöva ett grupptryck på spelaren. Flera av ungdomarna som raidat seriöst beskriver hur de spelat för att de känt sig tvungna att ställa upp för gildet. Detta gäller i synnerhet de spelare som har nyckelroller, exempelvis Peter som berättar att han var *Main Tank* i sitt guild, vilket kanske är en raids mest centrala spelare som mycket står och faller med. Många raid-guilds väljer därför att låta dessa spelare få förtur till bra utrustning eftersom hela gildet gynnas av en bra Main Tank. Detta försätter spelaren i tacksamhetsskuld och hon eller han förväntas vara med på alla raider. Spelet kommer att få samma funktion i spelarens liv som om hon eller han utövade någon form av idrott på hög nivå, vilket kräver träning och matchspel.

Jämte dessa båda sociala mekanismer, *behovet av att delta i en gemenskap* och *grupptryck*, kan man även i ungdomarnas berättelser se hur spelare kan vilja uppnå hög status i spelvärlden. I en del fall menar ungdomarna i sina berättelser att detta handlar om kompensation för den status spelaren har i sin vardag. Online-spel är sociala arenor där den du är i din vardag är tämligen ointressant. Därigenom har du möjlighet att börja på noll i ditt identitetsarbete och är inte förföljd av din sociala historik. Ungdomarna nämner hur en del mobbade personer de känner till har fått mycket hög status i spelvärlden. Andra studier (Linderöth, 2007), har visat att äldre spelare kan använda World of Warcraft som en kompensatorisk social arena. I spelet manifesteras status på ett mycket konkret sätt genom avatarens utrustning och numera går det även att se spelarens skicklighet i PvP på internet.

Ytterligare en orsak som leder till högfrekvent spelande hos ungdomarna är att de försätts i situationer där de spelar med personer som har andra livsvillkor, det vill säga det uppstår en social diskrepans mellan spelarna. Ungdomarna får då anpassa sitt spelande till personer som har mer tid att spela och i vissa fall kan spela senare på kvällen. Här kan även tidsskillnader spela in såtillvida att ungdo-

marna kan behöva anpassa sina speltider till personer i andra tidszoner, vilket kan innebära sena kvällar.

Slutligen beskriver ungdomarna själva spelet vara designat på ett sådant sätt att saker tar tid. Spelet är "tidsbaserat", det vill säga det handlar mindre om att träna upp sin förmåga som spelare och mer på att lägga ner tid. Här skiljer sig WoW från andra spel ungdomarna berättar om där det är den rena skickligheten – det vill säga spelarens förmåga – som avgör hur bra man blir på spelet och vilken status man kan få. Vidare spelas flera av dessa spel i matcher som i sig är tidsbegränsade. Därför påpekar även flera spelare att det mer avgränsade PvP-spelandet är mindre tidsödande, då kan man bara hoppa in i spelet och köra några matcher. Att just spela PvE beskrivs däremot som den "seriösa" formen av spelande som tar mycket tid. PvP-systemet har dock inte alltid varit designat på det sätt som det var när intervjuerna gjordes. Spelare berättar om det äldre så kallade honour-systemet, där man var tvungen att spela PvP-matcher stora delar av dygnet för att kunna nå de högsta nivåerna. Detta eftersom systemet fungerade så att din honour sjönk om du avstod från att spela en vecka.

Orsaker till förändrade spelvanor

I denna sista rapportdel diskuteras ungdomarnas berättelser om vad det är som får dem att förändra sina spelvanor. Vad är det som gör att spelare slutar spela, trappar ner på spelandet, börjar spela mer eller återgår till att spela efter en paus? Spelarna berättar om två typer av faktorer. Dels förändrar de sitt spelbeteende när något händer i den *sociala strukturen* de har kring sig i spelet, dels när *spelmekaniken förändras* genom att spelet uppdateras av tillverkaren.

Förändringar i den sociala strukturen

– *Serverproblem*

Den sociala dynamik som får spelare att förändra sina spelvanor beskrivs finnas på olika nivåer. Det kan handla om större förändringar som att en viss server utvecklas åt ett visst håll. Sacha berättar om hur den server han spelade på förändrades:

Ibland har jag spelat mer än under andra perioder. Det beror på. Det svänger ofta med hur servern är och vad jag har att göra. Ett tag var det så, precis när 2.0 släpptes så dog hela vår server, ingen raidade längre och jag stod där som Restoration Shaman²⁴ och så kunde inte jag göra någonting. Jag hade helt enkelt inget att göra i spelet så jag slutade nästan spela helt.

Michelle berättar hur hon tröttnar på spelet på grund av att det saknas fiender, det vill säga spelet på just hennes server blir obalanserat då för få har valt att spela på Alliance-sidan:

Jag startade en Blood elf²⁵ tillsammans med resten av världen. Nu är det fruktansvärt ont om Alliance-spelare på de nya servrarna. Det är därför man har tröttnat lite också, för det är väldigt obalanserat. På vår server så är det 70 eller 75 procent Horde och 20–25 procent Alliance. Då det är en pvp-server så blir det väldigt tråkigt och det tar väldigt lång tid att komma in i Battlegrounds. Det är därför man tröttar lite på att vara höglevlad, det finns för lite höglevlade Alliance.

– *Guildproblem*

I det samlade intervjumaterialet är dock berättelser om att social dynamik i guilds påverkar den enskilde spelarens spelande vanligare än

²⁴ *Shaman*: En av de klasser man kan spela.

²⁵ *Blood elf*: En de raser man kan spela.

skildringar av att hela servern förändras. John berättar hur han varit i ett guild som han i början trivdes med men som han så småningom kom att uppfatta som obekvämt:

Från början var jag med i ett helsvenskt guild som styrdes av några stockholmare. Från början var de liksom rätt OK, vi gjorde MC²⁶ från början och kämpade verkligen. Sedan när vi kom upp till BWL²⁷ fick de helt plötsligt storhetsmani. De var jätteruttna människor tyckte jag ju då. De pratade skit om folk hela tiden, kallade folk noobs²⁸ och var helt enkelt dumma. [...] Sedan började de sprida rykten. Det fanns en tjej i vårt guild också som jag pratade rätt mycket med. Vi är kompisar nu, vi pratar mycket på msn och jag har träffat henne en gång. Men de började sprida rykten om henne också. Hon hade någon pojkvän som var i guildet också, då hade de spridit något rykte om att under en raid i guildet så hade de haft sex och hade glömt micken på och då skulle alla ha hört det i voice-chatten. [...] Då började jag bli lite sur, men jag hade redan lämnat servern.

Sacha har också tröttnat på spelet på grund av konflikter som uppkommit i ett guild. I hans fall handlar det om hur det blivit konflikter kring så kallade Dragon-kill-points (DKP):

Jag vann den delen till staven på 900 dkp. Jag hade samlat ihop rätt mycket bara för det så jag fick ögat, gjorde questen och fick Benediction-staven. Sedan kom jag tillbaka och då hade jag liksom haft 2000 dkp innan det, så minus 900 så hade jag 1100. Men då hade vår guildledare skrivit att jag hade betalat 2000 dkp så jag hade noll. Jag påpekade att

²⁶ MC: *Molten Core*, en instans.

²⁷ BWL: Står för raid-instansen Blackwing Lair (BWL). En 40-manna-raid som spelare gör efter instansen Molten Core (MC).

²⁸ Noob: Av *Newbie*, nybörjare i spelvärlden. Nedlåtande beteckning, används som skällsord.

det blivit något fel, men han sa att nu ska vi till tredje Bossen. Så drop-
pade den handskar till mig som jag ville ha och vann på 300, ingen annan
ville ha dem. Sedan så låg ju jag på minus på hemsidan, fast det gjorde
jag ju egentligen inte liksom utan hade jag ju 800 kvar. Så droppade även
en sak jag ville ha på nästa Boss. Då tänkte jag: "Åh, den ska jag också
ha" och bjöd 650. Guildledaren sa ingenting, utan ett-två-tre så var den
såld och då såg jag att den inte gick till mig utan till en annan spelare. Jag
frågade hur det kom sig? "Du har inga dkp din loser", säger han då. "Men
det var ju du som gjorde felet, för det var två månader sedan och du har
fortfarande inte fixat det", sa jag. Då började han tjata om det liksom. [...] Sådant gillar jag verkligen inte, så därifrån drog jag och gick över till min
storebrorsas flickväs guild.

- Förändrat spelande i vänkretsen

En orsak till att ungdomarnas spelvanor förändras är att deras vänner
– såväl de som de bara känner i spelet som skolkamrater – ändrar sitt
spelande. Spelarna berättar att när vänner slutar, byter server eller
börjar om med nya karaktärer så påverkas även deras spelande. Larry
bytte exempelvis server för att få spela med sina vänner:

*Sedan la jag upp en ny karaktär på samma realm, också med någon där
som jag aldrig träffat som ville köra en ny. Så spelade jag med honom
kanske någon vecka. Sedan började jag på en ny med mina kompisar
istället, och så har det bara blivit så. De första två karaktärerna var på
samma men sedan bytte vi allihop efter min paus.*

Även Edward har börjat om med en karaktär när hans vänner gjorde
det:

*Vi kom alla fram till att nu startar vi om. Det var några till polare som bör-
jade om, så då tänkte vi att vi kör om. Alla startar en ny karaktär på en ny
server tänkte vi. Vi gick upp till level 45 hela gänget, utom Christoffer som
gick till 60.*



En scen från ett Battleground-slag, med en krigare i förgrunden.



Christoffer slutade spela helt när hans vänner gjorde det:

När jag slutade så snackade jag med guildledarna och de sa väl att det var tråkigt. Men jag hade bara varit med i det guildet i två månader så jag kände dem inte så väl. Jag hade inte mina kompisar med där, så då kunde man sluta spela ganska enkelt. I det andra guildet var det annorlunda. Första guildet jag var med i med min Priest när jag började spela, var ett svenskt guild och det var 2005. De kom från Skåne tror jag, och så spelade jag med dem i sju månader. De var studenter då och jag visste att de skulle sluta spela, för att det tog upp för mycket tid och de var tvungna att lägga ned mycket tid på studierna. Då slutade jag spela och då slutade även kompisarna att spela för då kände de inget sug efter WoW längre. Det var någon som gick tillbaks till Tibia då.

Davoud berättar om hur hans dataspelande är beroende av hans kuns spelvanor:

I slutet, de sista två månaderna, hade man blivit så tajt med dem i guildet så man spelade ju bara för deras skull. Men sedan blev det mycket konflikter kring raidandet och då bråkar man om det mesta så jag orkade inte med dem. Så jag tänkte bara "Fan, jag spelar inte bara för dem". Min kusin spelade inte heller då. Så jag sa bara "skit samma" eller jag orkade inte med det. Men sedan började min kusin spela och då försökte han få mig att spela igen, men det funkade inte. Då hade jag redan tröttnat totalt på det spelet. Då kände han också "men va fan det här är inget kul". Så jag tror han ska köpa Xbox 360 nu. Vi är väldigt beroende av varandra när det gäller spel, vi har spelat tillsammans sedan han var 8 och han är 14 nu.

Förutom den rent sociala biten av att spelare vill spela i en grupp, är spelet uppbyggt så att de högre nivåerna förutsätter att man spelar i en grupp. Magnus berättar exempelvis om en spelare som lyckats med en av de svårare utmaningarna i spelet för att hon haft ett så bra kontaktnät:

Hon ville ha en sköld som man bygger med bitar från hela världen, så hon körde verkligen seriöst. Men hon lyckades också till slut, i och med att hon hade så bra kontakter. Det finns folk som lägger ned så mycket tid men ändå inte lyckas så bra för att de är osociala. Det var jag också i början, jag tyckte inte om att prata med folk jag inte kände. Men jag har bara blivit mer och mer social. Tidigare har jag ju bara spelat CS och hur intelligenta konversationer tror du man har där?

Om spelaren inte har ett socialt nätverk med spelare som denne kan spela med så är det i princip omöjligt att komma vidare i spelet. När vänner försvinner påverkas därför den enskilde spelarens spelupplevelse såväl socialt som rent spelmekaniskt. En del spelare berättar om hur de slutade spela när spelet blev beroende av att man hade ett nätverk av vänner så att man kunde komma vidare.

Förändringar i spelmekaniken

Enligt spelarna är också förändringar i spelets mekanik en central orsak till att man byter spelvanor. När spelet uppdateras och olika poängsystem görs om, vissa av klasserna man kan spela förändras etc. så påverkar detta spelarna. Spelare kan också vänta på vissa uppdateringar och pausa sitt spelande under denna väntan. Larry berättar att han väntade på att det skulle komma ny utrustning samt nya möjligheter att spela PvP på de så kallade arenorna:

Jag sa inte att jag slutade raida till dem i gildet, men jag var inte med på någon raid, Jag kunde ju fortfarande vara med i gildet för de kände ju mig väl. Jag hade tröttnat på att raida men jag väntade på Gladiator-setet och att man kunde köra två mot två och tre mot tre, det verkade kul tyckte jag.

Michelle har erfarenheter från ett annat spel som hon slutade spela eftersom spelmekaniken gjorts om. Hon menar att om liknande saker hände med World of Warcraft så skulle hon även sluta att spela det:

Jag skulle sluta spela om de ändrade spelidén, för det har jag varit med om på andra spel. Det var därför jag slutade spela Conquer. De ändrade hela idén och det blev alldeles bakvänt. Man kunde vinna saker på ett lotteri som var bättre än de man kämpade för. Lotterna köpte man för riktiga pengar och då kom hela spelidén att falla ihop. Varför ska jag kämpa för något som andra enkelt kunde få för riktiga pengar?

Christoffer berättar om hur en av hans vänner har börjat spela eftersom *Druid*-klassens förmågor förändrats i spelmekaniken:

En av kompisarna har alltid velat spela Druid, och så i den patchen blev Druiderna mycket bättre. Då sa vi det till honom vid lunchbordet i skolan, att de hade släppt en ny patch och Druiderna blir så bra. Efter en vecka så var han helt exalterad. Då började vi alla igen, på grund av en patch.

Magnus pekar på att folk slutar spela en speciell klass, Shamaner, eftersom dessa blivit sämre i senare patchar:

De patchar ständigt spelet och gör saker bättre, vilket är bra i sig. Men Shamaner har sedan första patchen försämrats konstant alltså. Folk slutar spela shaman nu också för detta, men alltså, det är ungefär 6 procent som spelar Shamaner vad jag vet och det är väl 41 procent som spelar Rogues.

Staffan, som spelat i ett mycket seriöst guild berättar hur i princip hela guildet tröttnat på spelet på grund av besvikelsen över en instans som kommit med en patch de väntat på:

I dag är intresset ganska mycket på is, vi hade väntat jättelänge på att de skulle släppa 2.10 patchen. Sedan, när den kom, tyckte vi det var väldigt idiotiskt att man skulle springa och plocka upp blommor i fyra timmar för att kunna försöka på en Boss i en kvart. Det var nog det mest idiotiska vi någonsin stött på.



En typisk Orch-krigare. Orcher är en ras som tillhör The Horde.

Orsaker till förändrat spelande – Sammanfattning och diskussion

Spelare tycks förändra sina spelvanor när deras möjligheter att interagera med spelvärlden förändras. Detta gäller såväl den sociala miljön som spelets mekanik. Konflikter i spelarens sociala nätverk kan leda till att spelaren tappar lusten. Att börja om på en annan server eller i ett annat guild kräver att spelaren investerar energi på att bygga upp ett socialt nätverk från grunden, något som kan vara tidsödande och kräva att spelaren backar i sin progression, det vill säga får spela instanser hon eller han redan är klar med. I dessa fall kan lusten att spela försvinna så att spelaren väljer att sluta. Samtidigt tycks spelare vara benägna att följa sina vänner och deras spelvanor. Spelet har inbyggda mekanismer som gör spelaren beroende av gruppen och därigenom följer den enskilde spelaren gärna gruppens spelande.

Vidare är spelandet också avhängigt förändringar i spelvärlden. Om nya patchar förändrar spelmekaniken på gott eller ont så påverkar detta ungdomarnas spelvanor. Ungdomarna berättar även om besvikelser och överraskningar beträffande patchar vilket har lett till såväl ökat som minskat spelande. Gemensamt för såväl förändringar i den sociala strukturen som förändringar i spelmekaniken är att de begränsar eller möjliggör nytt spelinnehåll för spelaren. Om spelaren tappar sitt sociala nätverk kan denne inte längre enkelt spela vissa delar av spelet, om patchen förändrar spelarens karaktär kan denne antingen få nya interaktionsmöjligheter eller försämrade förhållanden. En orsak till att flera spelare tycks sluta eller spela mindre är just när spelet inte kan erbjuda dem nytt innehåll. I linjära dataspel av traditionell art tappar ofta spelare helt intresset för ett spel när det når sitt formella slut eller om spelaren "fastnar" och inte kommer vidare. En idé med MMORPG är att detta inte ska kunna inträffa utan att uppdateringar i världen ska hålla spelaren intresserad. Men enligt ungdomarnas berättelser så händer det ändå att spelaren inte enkelt kommer åt nytt spelinnehåll eller får nya utmaningar.

Diskussion

Studiens begränsningar

Då denna studie är av rent kvalitativ natur går det inte att säga något om hur frekventa vissa problem är och vilka de främsta orsakerna till problematiskt användande är. Studien har identifierat ett antal sociala mekanismer kopplade till problematiskt användande av World of Warcraft, vilka i sig är väl värda att undersöka vidare. I vilken omfattning dessa sociala mönster förekommer är dock en uppgift för kommande forskning med statistiska metoder. Vidare bör det förtydligas att resultatet bygger på spelarnas självbilder av sitt eget spelande. I den mån det finns problem kopplade till World of Warcraft som är av en sådan natur att spelare inte själva är medvetna om dem eller har svårt att tala om dem i en intervjusituation så kommer dessa inte att synliggöras i en studie av detta slag.

Det finns även anledning att tro att några av de spelare som kan ha haft de största problemen med sitt dataspelande valt att inte medverka i studien. Vi fick under datainsamlingen in enkäter som antydde problematiskt användande men där spelaren senare valde att inte medverka i studien. Vi har inte heller lyckats att identifiera någon informant vars spelande fokuserat på så kallat RP (role-playing) och det kan finnas anledning att tro att dessa spelare uppvisar ett annat spelbeteende kopplat till något annorlunda problem (se Linderoth & Säljö, i tryck).

Trots detta ger studien ett ramverk till att förstå högkonsumtion som inbegriper såväl den sociala dynamiken i spelet som spelets design. Därigenom tas ett första steg till att förstå problem med WoW och andra MMORPG på sina egna villkor utan att diskussionen grumlås med argument som handlar om hasardspel eller drogberoende.

World of Warcraft – ett dynamiskt spel

Vad som ter sig uppenbart i ungdomarnas berättelser är att det går att spela World of Warcraft på mycket olika sätt. Två olika spelare kan i princip spela olika spel och skillnaden mellan PvE och PvP är framträdande. Flera problem kring World of Warcraft tycks vara kopplade till PvE och att spela i raid-guilds. Ungdomar kan här bli deltagare i ett socialt nätverk med personer som har ytterst diversifierade livsvillkor men som möts i en spelgemenskap. Dataspelande är en aktivitet som bryter upp ålderskategorin på ett markant sätt och gör det möjligt för personer som troligtvis aldrig träffats på andra sociala arenor att interagera med varandra på liknande villkor. Det här innebär dock i vissa fall att ungdomar på gymnasienivå, som ofta har en relativt fast struktur i sina liv med fasta skoltider, familjeliv och andra fritidsaktiviteter, tvingas att anpassa sig till äldre personers livsvillkor. Personer som har möjlighet att stanna uppe längre och lägga mer tid på spelet.

Ungdomar kan bli engagerade i spelet på samma sätt som om de utövat en idrott seriöst, men utan vare sig den föräldrainsyn eller sociala acceptans som finns runt idrottsutövande. Föräldrar har en helt annan insyn i traditionella fritidsaktiviteter och det är acceptabelt att familjelivet delvis kan anpassas till dessa aktiviteter, exempelvis kan mattider anpassas till matcher, det är acceptabelt att ägna kvällar åt träning etc. Till och med skolan kan anpassa sig till idrottsliga aktiviteter och ge utövare ledigt, eller sanktionera aktiviteten, inte minst är idrottsgymnasierna ett tecken på detta. Acceptansen som finns kring idrott står inte att finna när det kommer till dataspelande. Spel betraktas inte av en allmänhet som en organiserad fritidsaktivitet. I vissa fall kan spelare få sådana nyckelroller i ett guild att deras utövande kan liknas vid elitutövande av en idrott, utan att spelarens familj har en aning om vad som pågår när deras barn spelar. Problematiskt användande handlar ofta om relationen mellan dataspelandet och spelarens övriga liv. Dataspelande på den höga nivå som många

ungdomar ger sig in i sker utan omgivningens samtycke och leder därför till konflikter.

Spelmekaniken är underställd ekonomiska incitament

Vid några tillfällen nämner ungdomarna den ekonomiska realitet som World of Warcraft existerar under. De pekar på att spelet är designat på ett visst sätt för att hålla kvar spelaren och därmed tjäna mer pengar genom att denne behåller sitt konto. Detta är en aspekt av problematiskt användande som är central att belysa. Blizzard tjänar primärt sina pengar på att spelaren har kvar sitt konto under en lång period och inte på att spelaren är uppkopplad flera timmar i spelet. Då en sådan affärsidé kräver att spelet har utmaningar som är så tidskrävande att de inte töms ut för fort är det samtidigt inte kostnadseffektivt att framtvinga dygnet-runt spelande.

De spelmekaniska förändringar som gjorts efter den stora uppgraderingen *The Burning Crusade* främjar att spelaren stannar kvar under en lång tidsperiod i spelet men uppmuntrar samtidigt inte till att spelaren ständigt är uppkopplad. Som nämnts var det äldre PvP-systemet i spelet av sådan karaktär att spelaren var tvungen att spela dagligen för att inte förlora sina så kallade honour-poäng. Det nya systemet bygger på att spelaren spelar minst 10 matcher per vecka där varje match tar 2–3 minuter. Spelaren får poäng på veckobasis, alltså är det svårt att forcera sin egen progression genom att spela mer och mer, utan man belönas för att tålmodigt vänta vecka efter vecka och se poängsumman växa så att den kan bytas ut mot olika föremål. Vidare är instanserna²⁹ (om man gör dem på den svårare svårighetsgraden) endast möjliga att genomföra en gång om dagen. En spelare

²⁹ Det är inte säkert att man får det föremål man vill ha när man dödar en Boss i en instans. Därför kan man behöva göra om samma instans flera gånger.

som är ute efter ett speciellt föremål som kan finnas i en viss instans kan därför inte göra om instansen flera gånger om dagen, utan måste vänta ett dygn på en ny chans. Det har även införts så kallade "Daily Quests", uppdrag som går att göra om flera gånger och som spelaren tjänar Guld på. Det går dock bara att göra ett begränsat antal varje dag och samma quest går bara att göra en gång om dagen. Sammantaget är detta förändringar av spelmekaniken som förlänger den tid det ta att uppnå de högsta spelmålen, eftersom progressionen spelaren kan uppnå varje dag begränsas. Samtidigt främjas inte extremspelande och att vara uppkopplad dygnet runt.

Då själva MMORPG-genren är på väg att bli större och fler och fler spel kommer ut på marknaden, finns det dock anledning till att vara vaksam på hur utvecklingen sker. I ett skarpare konkurrensläge kan speldesigners tvingas skapa system som överträffar varandra beträffande spelarens möjligheter till progression. Vidare är det långt ifrån självklart att alla spel kommer att tjäna sina pengar på månadsavgifter. Ett spelföretag som lyckas ta betalt per timme spelaren är uppkopplad, kommer sannolikt att skapa en helt annorlunda spelmekanik.

Ett nytt fenomen kräver ny kunskap

Efter att ha samlat ungdomarnas berättelser står det tämligen klart att en hel del av problemen kring dataspelandet bottnar i okunskap om hur den här spelgenren fungerar. Omgivningen delar inte ungdomarnas spelkunskap eller deras värderingar om vad som är en meningsfull fritidssysselsättning. Kring MMORPG-spel har det växt upp en hel begreppsapparat som är okänd för icke-spelare. Troligtvis är det också en orsak till att problemen kring dessa spel kommit att beskrivas med en begreppsapparat hämtad från hasardspelande och terminologi från beroendeforskning. Spelarnas berättelser pekar på att det är en mer fruktbar väg att undvika dessa fördefinierade kate-

gorier när man närmar sig problemen kring MMORPG. Spelarnas beskrivningar pekar istället mot att grupp-psykologi och mikrosociologi skulle vara lämpliga utgångspunkter för att fortsätta kunskapsbildningen kring dessa spel.

Vi ser här en helt ny form av problematik kring mediekonsumtion. Traditionellt talar vi om skadlig mediepåverkan utifrån själva medieinnehållets karaktär, t.ex. våldsskildringar, eller att en viss medieanvändning kan vara riskfylld för utsatta grupper. Vad vi ser här handlar om att speldesigners skapar interaktiva system, spelmekanik, som kan vara mer eller mindre problematiska och uppmuntra till högkonsumtion i olika grad. Beträffande medieinnehåll har dataspelsbranschen ett självregleringssystem för åldersmärkning, det så kallade PEGI-systemet. Om en liknande självreglering ska vara möjlig beträffande problematiskt användande måste den kritik som riktas mot spelbranschen vara relevant och riktas mot hur speldesigners bygger upp sin spelmekanik. Något som i sin tur förutsätter kunskap om en aspekt av dataspel som det sällan talas om.

Vad kan göras åt problematiskt användande?

Då denna studie ger ett grovt ramverk till att förstå problematiskt användande av World of Warcraft och andra MMORPG-spel blir åtgärdsförslag något skissartade. Det är uppenbart att det behövs mer forskning kring problematiskt användande. Forskning som försöker förstå företeelsen på sina egna villkor, utan att blanda in begrepp från forskning på hasardspel. En konkret åtgärd som ändå föreslås är att utbilda föräldrar, pedagoger och andra yrkeskategorier som arbetar med barn och ungdomar. Om föräldrar förstår att ett MMORPG inte fungerar på samma sätt som ett traditionellt dataspel utan mer som en organiserad fritidsaktivitet, kan de hjälpa sina barn att lättare balansera sitt spelande med sitt övriga liv.

Ett mer långtgående och spektakulärt förslag är att göra det möj-

ligt för guilds att formellt organisera sig i föreningslivet, exempelvis genom studieförbund. Detta skulle kunna leda till en bättre strukturering av spelandet så att det enklare passade in i spelarens övriga liv. Spelaren skulle då inte behöva använda tid på att leta efter medspelare eller vara osäker på om det fanns en plats i en raid. Vidare kunde föräldrar få en tydlig kontaktperson som de kunde tala med om sitt barns spelvanor. Spelandet skulle därmed få samma struktur som idrottsrörelsen.

Vidare bör problematiken kring spelmekanik som är konstruerad för att vara tidskrävande belysas i offentliga diskussioner. Något som innebär ett helt nytt sätt att diskutera medier och dess effekter. Samtidigt är det centralt att de som själva inte konsumerar mediet inser att MMORPG-spel är något väsentligen annorlunda än tidigare generationers dataspel. Föräldrar som tror att förtjusningen över ett nytt dataspel varar över jullovet innan barnen tröttnar, bedrar sig grovt om de köper hem spel i MMORPG-genren. Asken till spel som *World of Warcraft* innehåller inte bara ett spel, de innehåller en hel online-livsstil.

Referenser

- Brown, R.I.F., & Robertson, S. (1993) Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions. I W. R. Eadington & J. A. Cornelius (Red.) *Gambling behaviour and problem gambling* (ss. 241 – 272). Reno: University of Nevada press.
- Fisher, S. E. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviours*, 19, 5, 545 – 553.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (1997). The relationship between gambling and video-game playing behaviour in children and adolescents. *Journal of gambling studies*, 12, 375 – 394.
- Koepp, M. J., Gunn, R. N., Lawrence, A. D., Cunningham, V. J., Dagher, A., Jones T., m.fl. (1998) Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature* 393, 266-268.
- Lazzaro, N., (2005) Why We Play Games: Four keys to more emotion without story. Hämtad den 18 april, 2006 från <http://www.xeodesign.com/whyweplaygames.html>
- Linderoth, J. & Säljö, R. (i tryck) "In here I am pretty" – Online-rollspel, stigma och identitet. I R. Säljö & H. Rystedt (Red). *Lärande och människans redskap: Bildning för hand och tanke*. Lund: Studentlitteratur
- Medierådet. (2005) *Ungar & Medier*: Medierådet. Hämtad den 18 april, 2006 från http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar_&_Medier_2005.pdf [20060418]
- Griffiths, M.D. & Davies, M.N.O. (2005) Videogame addiction: Does it exist? I J. Goldstein & J. Raessens (Red). *Handbook of computer game studies*, s.359 – 369. Boston, MA: MIT Press.
- Shotton, M. (1989). *Computer Addiction? A study of computer dependency*. London: Taylor & Francis.

- Taylor T.L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Boston, MA: MIT Press
- Yee, N. (2006a) The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. *Games and Culture* 1(1), 68 -71
- Yee, N. (2006b) The Daedalus project: The psychology of MMORPGS <http://www.nickyee.com/daedalus/> [20060418]
- Young, K. (1999). The evaluation and treatment of internet addiction. In L. VandeCreek & T. Jackson (Red.), *Innovations in clinical practice: A source book* (ss. 17, 19-31). Sarasota, FL: Professional Resource Press.

Ordlista

Alliance: Alliance är ena sidan i konflikten i spelvärlden World of Warcraft. Den omfattar fem raser. Den andra sidan är Horde (Horden).

AQ40: Står för Ahn'Qiraj och med 40 avses att det är 40-manna-instansen (finns en för 20 också).

Avatar: Se Karaktär.

Azeroth: Den värld där World of Warcraft utspelar sig.

Battleground: Battlegrounds är avgränsade platser där de två fraktionerna, Horde och Alliance, strider mot varandra på olika sätt.

Blizzard: Blizzard Entertainment är det spelutvecklingsföretag som driver och skapade World of Warcraft och den tidigare Warcraft-serien.

Boss: De främsta monstren i en instans. Bossar har värdefulla föremål, vapen etc. som spelarna kan ta över när de fällt en Boss.

The Burning Crusade: Expansion av World of Warcraft som släpptes i januari 2007. En ny världsdel kom till samt bland annat två nya raser, ett nytt yrke, nya instanser och möjligheten att gå från level 60 till 70. Honour-systemet gjordes också om.

BWL: Står för raid-instansen Blackwing Lair (BWL). En 40-manna-raid som spelare gör efter instansen Molten Core (MC).

Counter-Strike: Ett populärt online-spel som kräver stor färdighet rent speltekniskt, reaktionsförmåga, förmåga att förutse motståndarens taktik, snabbhet etc. Man spelar i lag och kommunicerar i realtid.

DKP: Står för Dragon Kill Points och används för att fördela poäng mellan spelare i raiden. Spelarna kan sedan använda poängen för att "köpa" de föremål de får i raiderna.

- Epics:** Epics är den bästa typen av utrustning spelaren kan få.
- Experience Points (xp):** Poäng som räknas samman tills spelaren lever, det vill säga kommer till nästa nivå.
- Farma:** Att medvetet spela för att få en viss resurs. Farma inbegriper ofta att spelaren i timmar endast dödar en viss typ av monster som har en möjlighet att ge spelaren den specifika resurs hon eller han vill åt. Besläktat med begreppet Grinda.
- Faction:** Spelvärlden World of Warcraft har två olika sidor som slåss om kontrollen över världen, den ena sidan är The Horde och den andra är The Alliance.
- Fiska:** I WoW finns möjligheten att fiska i olika vattendrag. Fisk är en resurs som man kan använda till olika saker i spelet.
- Gamecard:** Ett kort med en kod som aktiverar tillträde till spelet. Finns i olika valörer och baseras på dagar, t.ex. 10 eller 60 dagar. Kan köpas i vissa spelbutiker.
- GM:** Står för Guild Master, det vill säga den som är högst i guildet och därför har möjligheter att styra över de verktyg som håller samman guildet.
- Grinda:** När spelaren är på samma ställe och dödar en och samma typ av monster för att få experience points.
- Guild:** En gemenskap eller klan av spelare. Spelet har funktioner och verktyg för att hålla samman dessa gemenskaper. Vissa guilder är fokuserade mot vissa spelmoment, såsom raider eller rollspelande. Guilder har en Guild Master som har den yttersta makten att ta in och kasta ut spelare.
- Guld:** Valuta i spelet.
- Honour:** En typ av poäng man får genom att besegra andra spelare. Dessa poäng kan sedan växlas in mot föremål.
- Horde:** Horde är namnet på de raser som ingår i ena sidan av konflikten i World of Warcraft. Den andra är Alliance (alliansen).
- Instans/Instance:** En instans är en avgränsad plats, en byggnad, en grotta eller liknande som fem eller fler spelare går in i tillsammans. I dessa instanser finns ett antal Bossar, monster som kräver grupp-

koordination för att spelarna ska besegra dem. Dessa Bossar har sedan skatter på sig som spelarna kan få när de vunnit striden.

IRL/RL: IRL står för In Real Life, det vill säga det som händer i den verkliga världen och inte i spelvärlden.

Karaktär: Spelarens figur i spelvärlden. I spelets början har spelaren ett antal val då karaktären skapas, såsom utseende och kön. Raser har olika fördelar och nackdelar. Exempel på raser är nattalv, människa, troll, odöda och dvärg. Karaktärens möjligheter i förhållande till spelmoment och spelstil beror på vilken typ av klass den är. I World of Warcraft finns bland annat krigare, präst, druid och jägare.

Karazhan: Även kallad Kara. Karazhan är den första raid-instansen i det område som släpptes med expansionen Burning Crusade. En 10-manna-raid.

LAN: Local Area Network. Ofta synonymt med att spela i ett slutet nätverk.

Level/Levla: World of Warcraft har en beståndsdel som alla MMORPG har, nämligen att spelkaraktären avancerar och utvecklas under spelets gång. För att bedöma avancemanget finns ett mätverktyg där spelaren ser hur mycket karaktären ökar. Mätverktyget baseras på vilken nivå (det vill säga *level*) spelaren är på. För att avancera (*levla*) kan spelaren bland annat göra uppdrag, döda monster, etc. och får på så sätt ett antal så kallade XP (se Experience points).

Main Tank: En central spelare i raider som har kraftig bepansring och därför kan vara den som tar emot attackerna från monstret. En bra Main Tank är oftast nödvändig för en framgångsrik raid.

MMORPG: MMORPG står för Massively Multiplayer Online Role-playing Game.

Naxxramas: En raid-instans som kräver 40 man.

Noob: Nybörjare, används ofta som skällsord.

Orgrimmar: Huvudstad för *The Horde*.

Patch: En patch är en uppdatering av spelets innehåll och spelfunk-

- tioner. Mindre korrigeringar sker vanligtvis en gång i veckan.
- PvE:** (Player versus Environment). PvE-serverar möjliggör attacker mot andra spelare i vissa situationer och i vissa områden. PvE används även för att beskriva en spelstil där fokus är på att göra uppdrag, instanser och raider med andra spelare.
- PvP:** (Player versus Player). På en PvP-server kan spelare attackera varandra generellt sett överallt. Uttrycket används även för att beskriva en spelstil som är fokuserad på att spela matcher mot andra spelare i så kallade Battlegrounds eller Arenor.
- Quest:** Ett uppdrag som spelaren får av så kallade non-player-characters (NPC) för att vid uppdragets slutförande få experience points (se XP) och utrustning till spelkaraktären.
- Questa:** Att genomföra en rad quests, dvs. uppdrag.
- Raid/raida:** En raid är en större grupp av spelare (10/25) som tar sig an en svårare instans (se Instans). Raidande kräver att spelaren har uppnått en viss level (oftast den högsta nivån), samt skaffat viss utrustning och förmåga att hantera sin spelkaraktär i förhållande till vad som förväntas av denne i gruppen av spelare.
- Realm:** Den server man spelar på. Varje Realm är en kopia på hela WoW-världen.
- RL:** Se IRL.
- RP:** (Role-Play) avser en spelstil där spelaren har vissa mer eller mindre uttalade krav att låtsas vara sin spelkaraktär. Man går så att säga aldrig ur rollen som sin karaktär när man kommunicerar med andra spelare.
- TBC:** Förkortning av The Burning Crusade.
- Tekken 3:** Fightingspel som kräver snabb reaktionsförmåga och god koordination.
- Tibia:** Ett MMORPG.
- Tradera:** Svensk auktionssajt där privatpersoner och företag köper och säljer saker.
- WoW:** Förkortningen av World of Warcraft.
- XP:** Se Experience Points.