

”Beklager at jeg ikke kom på intervjuet i går, men jeg måtte raide.”

En kvalitativ studie av motivasjoner hos raidspillere

Masteroppgave

Institutt for Informasjons- og Medievitenskap

Universitetet i Bergen

Høsten 2009



“The beginning of wisdom is the statement 'I do not know.' The person who cannot make that statement is one who will never learn anything. And I have prided myself on my ability to learn.”¹

¹ Sagt av krigshøvding Thrall i boken *Cycle of Hatred* av Keith R. A. DeCandido (2006), en bok satt i World of Warcraft universet.

Takk!

Å skrive en masteroppgave er en lang og tidkrevende prosess. Det krever at man har tid til å jobbe alene, men også at man har gode støttespillere. Jeg er så heldig at jeg er omgitt av mange slike støttespillere. Den første jeg vil takke i denne forbindelse er min kjæreste og ektemann Einar. Takk for uendelig mye støtte, gode samtaler og inspirerende kommentarer både i forbindelse med oppgaven og i livet generelt. Takk for korrekturlesing, oppmuntring, kaffe og påfyll av mat i hektiske stunder. Det hadde ikke blitt noen oppgave uten deg. En spesiell takk for all tid og rom i forbindelse med siste innspurt til oppgaven, spesielt siden du hadde din egen masteroppgave å tenke på. Vi har i løpet av arbeidet med oppgaven giftet oss og fått verdens beste sønn, Birk. Ham vil jeg takke for å bringe uendelig mye kjærlighet og glede inn i våre liv, og for å minne meg på at det finnes ting som er viktigere enn en masteroppgave.

Takk også til min far, Tom Harry Halvorsen, for språkvask og inspirasjon og til min mor, Eva Myklebust, for støtte og ubetinget kjærlighet. Takk til dere begge for husrom, hjerterom og hjelp i en hektisk tid, og for at dere hele mitt liv har lært meg å ha troen på meg selv og mine evner. Med dere i ryggen kan jeg takle alt.

Til min veileder, Kristine Jørgensen, vil jeg også rette en spesiell takk! Det har vært fruktbart og lærerikt å ha deg som veileder. Jeg håper du fortsetter å dele av dine kunnskaper og erfaringer til mange fremtidige studenter! Takk også til informantene som delte av sine erfaringer med meg. Uten dere ville det ikke blitt noen oppgave.

Til sist, men ikke minst, vil jeg takke spillpikene mine: Marianne Hagland Westerlund, Linn Søvig og Maren Agdesten. Ukentlige spilltreff, blogging på spillpikene.no og interessante diskusjoner har vært en uvurderlig inspirasjon til arbeidet med oppgaven. En ekstra takk til Maren for tiden vi delte på lesesalen.

Hilsen Hedvig

Bergen 30. September 2009

Innhold

Kapittel 1 – Om okser, kulturkrasj og motivasjoner	7
1.1 – Emnebeskrivelse.....	9
1.2 – Flerspiller-onlinerollespills historie	11
Kapittel 2 – Teoretisk bakgrunn.....	18
2.1 – Spillforskning som akademisk felt	18
2.2 – Richard Bartle – <i>Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs</i>	25
2.3 – Nick Yees <i>Motivation of Play in Online Games</i>	29
2.4 – Burns & Carrs <i>Motivation and Online Gaming</i>	31
2.5 – Spillernes definisjoner av seg selv	33
2.6 – Oppsummering av tidligere undersøkelser og spillerdefinisjoner.....	36
Kapittel 3 – Forskningsdesign.....	38
3.1 – Kvalitative studier som forskningsdesign	38
3.2 – Generaliserbarhet, validitet, reliabilitet og metodetriangulering.....	39
3.3 – Deltakende observasjon.....	41
3.4 – Kvalitative intervju.....	43
3.5 – Analysearbeidet	49
3.6 – Analyse av fem raidguilds hjemmesider	50
Kapittel 4 – Belønning, Strategi, Sosialisering og Organisering	52
4.1 – Presentasjon av informanter og guild.....	52
4.2 – Raidspilleres motivasjoner	53
4.2.1 – Belønning	55
4.2.2 – Strategi	62
4.2.3 – Sosialisering	65
4.2.4 – Organisering	69
4.2 – Elementer som påvirker motivasjonene.	72
Kapittel 5 – Oppsummering.	77
Bibliografi:	80
Vedlegg 1	85
Vedlegg 2	86

Kapittel 1 – Om okser, kulturkrasj og motivasjoner

*Remember to take all things in moderation (even World of Warcraft!)*²

Dette er historien om mitt første møte med flerspiller-onlinerollespill.³ Det kom sommeren 2004 da jeg skapte min første karakter i spillet World of Warcraft (WoW). Som en ivrig spiller generelt var jeg godt kjent med både rollespill og dataspill fra tidligere, og forventet derfor ikke noen spesielle overraskelser underveis. Jeg hadde inntil da holdt meg unna flerspiller-onlinerollespill rett og slett fordi ingen av dem hadde fanget min interesse og fordi jeg hadde mange andre spill som jeg heller ville spille. Overraskelsen var derfor stor da jeg etter noen timers spilling kunne konstantere at dette var en opplevelse ulik noe annet jeg noen gang hadde prøvd, og at jeg gjerne ville spille mye mer.

Det første jeg husker at jeg lot meg overraske over var hvor stor verdenen i WoW var. Jeg hadde forventet at den skulle være stor, men at den skulle være så stor at det ville ta meg en hel dag å gå det ene kontinentet på langs ante jeg ikke. Og den gang var det bare to kontinenter, nå er det fire. Jeg brukte to dager på å finne frem i det aller første bitte lille startområdet. Etter å ha fullført alle oppgaver der bestemte jeg meg for å legge ut på et lite eventyr, noe som ganske snart endte ille. I det jeg uvitende og noe naiv vandret langs veien inn i nye og ukjente områder kom en stor okselignende kar gående mot meg. Han vinket, danset litt og slo meg rett ned. To slag tok det, så var jeg død. Som spøkelse sto jeg igjen og så ham ri av gårde på hesten sin mens han lo. Jeg visste ikke en gang at man kunne få hest.

Det neste som overrasket meg var hvor mange andre spillere det var. Jeg visste at spillet var fylt opp med andre spillere, det var noe av grunnen til at jeg bestemte meg for å forsøke. Men det viste seg raskt at det var mange, mange flere spillere en jeg kunne fatte, og de var ikke bare til stede inne i byene, men også alle andre steder. De stakk av med dyrene jeg skulle drepe, lo av meg når jeg gjorde ting feil eller klappet for meg når jeg danset. Jeg var for første gang i min spillkarriere redd for å gjøre sosiale blundere i et spill, noe jeg aldri hadde opplevd før. Jeg forsto også at spillet var fylt av sosiale koder og regler som jeg ikke hadde oversikt over. Det er for eksempel regnet som svært uhøflig å ta fokuset til et monster som noen holder på å drepe. Dette høres ganske greit ut, og jeg vil i hvert fall regne det som helt vanlig

² Loading screen tips fra World of Warcraft

³ Massively multiplayer online role-playing games (mmorpg) – spill hvor tusenvis av spillere spiller samtidig via nettet. Sjangeren vil bli presentert i neste kapittel.

høflighet. Det jeg ikke visste var at en karakter med lavt nivå vil trekke fokus fra monster med høyere nivå. Derfor hendte det flere ganger at jeg løp forbi noen som startet en kamp, fikk fokus fra deres monster og (som oftest) ble drept av monsteret mens de andre spillerne kjeftet meg huden full.

Slike opplevelser ble det mange av de første ukene, og jeg følte meg som en turist i et fremmed land. Men etter hvert lærte jeg både karakteren min sin rolle og sosiale regler i forskjellige sammenhenger. Litt etter litt ble følelsen av kulturkrasj borte, og jeg følte meg mer og mer som en innfødt. Jeg lærte språket, økonomien og geografien å kjenne. Etter rundt to uker var jeg kommet over kultursjokket. Da var det jeg som lo av de nye, som svarte overbærende på rare nybegynnerspørsmål og som kunne ri leende forbi spillere med lavere nivå. Alene og sammen med venner utforsket jeg de neste månedene store deler av verdenen i spillet.

Etter noen måneder hadde jeg oppnådd høyeste nivå med karakteren min og var klar for å tre inn i den siste, ukjente delen av spillet: raiding. Dette er en aktivitet hvor store grupper spillere samarbeider om å løse oppgaver i lukkede deler av spillet. Jeg ble introdusert for dette fenomenet av et vennepar som selv var aktive raidspillere. De overtalte meg til å bli med i et raidguild som de var medlemmer i, et guild som i følge dem hadde et avslappet forhold til raiding. Plutselig, helt uten forvarsel kom alle følelsene av kulturkrasj tilbake. Jeg ble bedt om å forandre masse på karakteren min, om å endre spillestil og å skaffe meg bedre utstyr. Plutselig kom det fremmede og hadde meninger om hva som var best for min karakter og for guildet. Guildet var organisert som et hierarki, med de nyeste medlemmene helt nederst på rangstigen. Jeg ble fullstendig overrumplet over de strenge reglene og de sterke sosiale føringene som ble lagt på meg som medlem. Jeg følte at det var uholdbart at noen skulle bestemme hva jeg skulle gjøre med fritiden min. Litt fortvilet spurte jeg mine venner om de også hadde hatt det slik i starten. Håpet var at følelsen skulle bli borte igjen, akkurat som da jeg startet å spille. Det viste seg at vi hadde svært forskjellige motivasjoner for å spille. Der de ikke hadde noen problemer med organisering, faste spilletidspunkt og strenge systemer for belønning og straff, følte jeg meg umyndiggjort.

Det var i samtaler med mine venner om denne forskjellen i motivasjoner at interessen min for å undersøke dette nærmere ble vekket. Jeg forsto raskt at det var forskjellige elementer ved spillet vi betraktet som underholdende og morsomme. Men det var slett ikke enkelt å sette fingeren på akkurat hva det var som var forskjellig. Jeg bestemte meg for å fortsette å være

medlem av raidguildet en stund for å se om jeg kom til å like det bedre etter hvert. Jeg fant aldri noe å like ved raiding, men fascinasjonen for denne spillergruppen ble stadig større.

1.1 – Emnebeskrivelse

Flerspiller-onlinerollespill har siden de første versjonene ble til på slutten av 1970-tallet økt sin popularitet betraktelig. Sjangeren kalles *massively multiplayer online roleplaying game* (MMORPG eller MMO), og oppstod på 1980-tallet med de tidligste formene for tekstbaserte online rollespill. Et MMO karakteriseres ved at det har svært mange brukere, er nettbasert og har elementer av karakterutvikling implementert i spillet. Jeg har valgt å bruke samlebetegnelsen *MMO* eller den norske versjonen *flerspiller-onlinerollespill* som betegnelse på denne typen spill i resten av oppgaven.

Det mest populære flerspiller-onlinerollespillet i skrivende stund er *World of Warcraft* (WoW) med over 11 millioner spillere verden over (Blizzard, 2008). Det finnes også en rekke andre MMOs, av de mer populære i skrivende stund er *Lord of the Rings Online* (2007), *EverQuest 2* (2004), *Dungeons & Dragons Online* (2006) og *GuildWars* (2005). Denne oppgaven er skrevet hovedsakelig med utgangspunkt i studier av WoW, og ellers i de fire andre nevnte spillene.

Alle de nevnte spillene er MMOs med tusenvis av spillere. De bygger videre på tradisjoner fra papirbaserte rollespill ved blant annet å basere seg på disse rollespillenes systemer for karakterutvikling, kamp og strategi. Mange av de sosiale strukturene i flerspiller-onlinerollespill er også inspirert av papirbaserte rollespill, for eksempel det sterke fokuset på gruppespilling. I papirbaserte rollespill organiserer spillerne seg i en gruppe på ca 5 spillere med en spill-leder som leder spillkvelden. Grupper av 5 eller flere spillere er en organisasjonsform som er svært vanlig i MMOs.

For å ha suksess i et MMO må man samarbeide med andre spillere. Det kreves fra spillenes side at spillerne samarbeider og samordner sine handlinger for å utføre bestemte oppgaver i spillet. Noen av de vanskeligste oppgavene i spillene kan kun utføres i samarbeid med andre spillere. Dette er samlinger av oppdrag som spillerne må gjennomføre i lukkede eller avgrensede områder av spillet. Et slikt område med tilhørende oppdrag kalles et *raid*. I følge Wikipedia er: *A raid is a type of mission in a video game, where the objective is to use a very large number of people, relative to a normal team size set by the game, to defeat a boss* (2009 b). Begrepet kan også knyttes til det militære uttrykket raid: et overraskelsesangrep ment til å

skape forvirring hos motstanderen, og den dagligdagse betydningen å utføre et plyndringstokt (Store norske leksikon, 2009).

For å gjennomføre et raid må spillerne danne en raidgruppe. Dette er en midlertidig gruppestruktur hvor spillerne samles i en stor gruppe bestående av mer enn 5 spillere. I WoW-universet er 10, 15, 25 og 40 spillere de vanligste størrelsene på en raidgruppe. Størrelsene som er angitt er maksimum antall deltakere. Det er mulig å forsøke å gjennomføre raidet med færre spillere enn anbefalt, men sannsynligvis vil det være svært vanskelig.

Det kreves organisering, koordinering og strategi for å gjennomføre raid. Spillere som ofte engasjeres i raid blir ofte kalt raidspillere eller raidere av medspillere og seg selv. Disse spillerne bruker mesteparten av tiden sin til å forberede og gjennomføre de vanskeligste og mest tidkrevende oppgavene disse flerspiller-onlinerollespillene har å tilby. Det er disse spillerne og deres motivasjoner jeg ønsker å undersøke nærmere i denne oppgaven.

Tidligere forskning på MMO-spillers motivasjoner har stort sett studert alle spillerne samlet. I lys av den voldsomme veksten av spill og spillere innen sjangeren mener jeg det kan være nyttig å isolere en gruppe spillere, som raidspillere, og studere dem isolert fra de andre spillerne. Hva er det som gjør at disse spillerne velger å involvere seg i den tids- og ressurskrevende aktiviteten raiding? *Hva er det som motiverer dem til å raide?* Siden tidligere forskning har konsentrert seg om alle spillerne under ett har jeg også sett på hvordan raidspillere passer inn i denne forskningen. Jeg har konsentrert meg om tre motivasjons- og spillertypedefinisjoner og undersøkt hvordan raidspillere passer inn her.

Et mye brukt og svært viktig begrep i denne oppgaven er *motivasjon*. Det er svært viktig for forståelsen av oppgaven og teoriene som blir presentert her at vi har en felles forståelse av ordet. I følge Den Norske Ordbok er den psykologiske forståelsen av ordet motivasjon (*ikke nødvendigvis rasjonelle*) *drivkrefter bak adferd; beveggrunn*, mens en motivasjon i følge Riksmålsordboken er *drivkraft, beveggrunn bak avgjørelse, handling, holdning ell. lign* (Kunnskapsforlaget, 2007). Begge disse definisjonene passer i denne sammenhengen. Det er drivkraften bak en spillers adferd jeg ønsker å undersøke. Nærmere bestemt ønsker jeg å undersøke drivkraften bak en spillers avgjørelse om å drive med den bestemte handlingen raiding. Tilleggsdefinisjonen (*ikke nødvendigvis rasjonelle*) som finnes i den psykologiske definisjonen er viktig i denne sammenhengen. Det er viktig å huske at motivasjoner ikke alltid er rasjonelle og at det ikke alltid er lett å uttrykke disse motivasjonene selv. Jeg mener likevel

at det er fullt mulig å undersøke motivasjonene ved å utføre en kvalitativ undersøkelse av spillerne. Ved å spørre spillerne om sine handlinger, motivasjoner, avgjørelser og holdninger mener jeg at man kan komme ferm til holdbar og gyldig informasjon om dette.

I tillegg til begrepet *motivasjon* er det i oppgaven brukt en del ord og uttrykk som er særegne for spill, MMOs og raiding. Siden oppgaven handler om dette emnet er det naturlig at det vil dukke opp ord og uttrykk som er spesielle for dette feltet. Så langt det er praktisk mulig vil ordene bli forklart underveis. For å øke forståelsen for feltet har jeg lagt ved en liten ordliste som kort forklarer de viktigste ordene som er brukt i oppgaven. Den ligger som første vedlegg.

1.2 – Flerspiller-onlinerollespills historie

- Et nærmere blikk på World of Warcraft.

Som vi har sett i avsnittene over engasjerer MMOs mange spillere. Det er en relativt ny spillsjanger som for alvor ble kjent for verden først i 2004. Det er derfor viktig med en introduksjon til de tradisjoner flerspiller online spill bygger på. Forståelse for, og kunnskap om, spillet og spillverdenen raidspillere er deltakere i er viktig for å forstå deres motivasjoner. Derfor vil jeg i følgende avsnitt gi en kort oversikt over flerspiller-onlinerollespillenes historie, presentere viktige grunnelementer ved MMO som sjanger og presentere spillet World of Warcraft.

World of Warcraft ble lansert av Blizzard Entertainment i 2004 og har pr. i dag over 11 millioner spillere på verdensbasis (2008). Det er i skrivende stund et av de mest suksessfulle MMOs i den vestlige verden. Derfor er nettopp dette spillet svært interessant å se nærmere på. Spillet bygger på tradisjoner fra både papirbaserte rollespill, *Multi User Dungeons* (MUDs), utviklingen av enspiller datarollespill og tidligere flerspiller-onlinespill. Papirbaserte rollespill ble produsert for kommersielt bruk for første gang i 1974. *Dungeons & Dragons* (D&D) ble skapt av tidligere krigsspillutviklere Dave Arneson og Gary Gygax etter et ønske om å skape et spill med elementer fra fantasiverdener blant annet inspirert av Tolkiens verden (*Wizards of the Coast*, 2004). Spillet viste seg raskt å bli en suksess og kom i 2009 med sin 4. utgave. *Wizards of the Coast* produserer og distribuerer D&D og introduserer spillet slik:

The Dungeons & Dragons (D&D® for short) game allowed players to establish and assume the persona of fantasy characters in a unique and magical world (2004).

Slik kan man også presentere svært mange MMOs, også World of Warcraft. WoW gir spillerne mulighet til å skape en karakter og spille denne sammen med tusenvis av andre i den magiske verdenen Azeroth. Det grunnleggende spillsystemet er hentet fra papirbaserte rollespill.

MUDs er den andre tradisjonen online rollespill har bygget videre på. Dette var de første datamaskinbasert flerspiller-onlinerollespillene som ble til, og verdens første MUD ble laget alt i 1979 av Roy Trubshaw og Richard Bartle ved Essex University (Bartle, 2000). MUDs er tekstbaserte spill, altså uten grafikk og bygger selv på papirbaserte rollespill. Alt i spillet beskrives med ord, dette inkluderer det geografiske rommet som man utforsker via metaforer for bevegelse – opp, ned, nord, sør, øst, vest – og karakterene i spillet (Mortensen, 2006). MUDs kan på denne måten minne mye om papirbaserte rollespill, hvor alle regler og mye av verdenen er presentert i tekstform. Begge formene for rollespill krever at man bruker fantasien for å forestille seg hvordan verdenen og karakterene rundt deg ser ut.

Dagens online rollespill har videreført og perfektionert mye av dette, de benytter nå 3D grafikk, interaksjon mellom spillere er blitt enklere og mer raffinert, og ikke minst har spillverdenene blitt mye større. Utviklingen av 3D er hentet fra utviklingen av data- og konsollspill generelt. Den 3-dimensjonale fremstillingen av verdenen Azeroth er svært viktig for spillerne og gjør det mye enklere å forholde seg til både spillverdenen og de andre spillerne i den. Romlig fremstilling av verdenen er ikke unik for MMOs, en rekke andre nettstedet bruker 3-dimensjonale fremstillinger for å skape virtuelle verdener for sine brukere. Det mest kjente eksempelet i skrivende stund er *Second Life* skapt av Linden Lab. *Second Life* er en gratis virtuell verden hvor brukerne kan lage avatarer og interagere med hverandre og den virtuelle verdenen (2009). Det kan være vanskelig å skille virtuelle verdener og MMOs på grunn av de mange likhetene. Begge fenomenene er nettbaserte, de støtter mange spillere samtidig og kan beskrives som fantasiverdener på nett. Den største forskjellen mellom dem er at et MMO har en rekke spillelementer implementert i grunnstrukturen. I følge Salen og Zimmerman er et spill et sett regler satt i system i en *magisk sirkel* (2004: 83). Med dette som utgangspunkt kan vi si at spillet finner sted innenfor den magiske sirkelen, og handlinger som utføres her har egne meninger som de ikke nødvendigvis har ellers. Handlinger utført i et spill kan få helt andre betydninger enn i den virkelige verden. En piltast kan gå fra å være et instrument for å navigere brukergrensesnittet på en datamaskin til å bli et sverd eller en magisk stav. Virtuelle verdener som *Second Life* har ingen slike spillelementer i seg. Selv om

noen av grunnstrukturene er like er virtuelle verdener i første rekke et sted hvor brukerne kan utfolde seg, og ikke spill.

Sjangeren MMO er en historisk spillsjanger som har utviklet seg gradvis over tid. Spill i denne sjangeren er nettbaserte, støtter flere spillere samtidig og mange har rollespillelementer implementert i spillet. Spillene deler også en rekke spilltekniske egenskaper. De er karakterbaserte og bruker belønninger i form av bedre utstyr, nye egenskaper og erfarenhetspoeng for å motivere sine spillere til å spille videre i spillet. MMOs har ingen klar slutt og må derfor motivere sine spillere til fortsatt å spille på andre måter en mer tradisjonelle enspiller dataspill. En svært vanlig måte er ved å gi spillernes karakterer muligheten til å utvikle seg og få nye nivåer. Dette gjøres ved hjelp av erfarenhetspoeng som samles opp ved å gjøre oppdrag eller drepe monster. Ved en gitt grense går spillerens karakter opp ett nivå og får dermed tilgang til nytt innhold til spillet. Nivåene blir på denne måten oppnåelige mål som er tilgjengelige for spilleren til en hver tid. Ved å spille mer vil spillerens karakter stige i nivå og spilleren vil få tilgang til nye områder, oppdrag og belønninger.

Mange MMOs har tilnærmet ubegrenset med nivåer tilgjengelige for sine spillere, med jevnlig utvidelser for å gi spillerne flere nivåer og mer innhold å strekke seg etter. Noen spill har valgt en litt annen måte å løse dette på, deriblant World of Warcraft. I WoW har spillerne muligheter til å gå opp et gitt antall nivåer. I skrivende stund er dette taket satt til 80 nivåer, deretter må spillerne inspireres til videre spill på andre måter. Her blir ikke spillerne motivert av å nå nye nivåer, men må finne andre grunner til å spille. En karakter med nivå 80 i WoW har muligheten utforske de siste delene av spillverdenen og oppnå det beste av utstyr og innhold. Raiding er et tilbud til spillere på dette nivået. Det gir muligheter for å utforske eksklusivt innhold som er spesialtilpasset hvert enkelt området, med tilhørende belønninger. Vi skal komme tilbake til mer detaljer omkring WoW og raiding i de neste avsnittene.

En introduksjon til World of Warcraft:

Det første som møter en ny spiller i World of Warcraft er et panel for karakterskaping. Her avgjøres karakterens grunnleggende egenskaper og man har blant annet muligheten til å velge utseende, hårfarge, hvilken rolle karakteren skal ha i kamp og hvilken rase den skal tilhøre. Kjønn kan også velges. Det finnes ti forskjellige raser å velge mellom, og de er delt inn i to fraksjoner; Alliance og Horde. Karakterer fra de to fraksjonene er fiender i spillet, og en karakter som tilhører Alliance vil ikke kunne snakke med eller forstå hva en karakter fra Horde siden sier. Denne inndelingen i fraksjoner bidrar til å skape samhold mellom spillere av

samme fraksjon, og maner til kamp mellom fraksjonene. Det har mye å si for spillerens posisjon for eksempel i nettsamfunn hvilken fraksjon hun eller han tilhører. Spillere av samme fraksjon har en tendens til å finne sammen også utenom selve spillverdenen.



Figur 1 – Karakterskaping I WoW

De ti rasene man kan velge mellom er: dwarfs, gnomes, humans, nightelf, dranei, tauren, troll, undead, orc og bloodelf. Hver rase har sin egen forhistorie, kontekst og startområde. Som ny spiller får man en introduksjon til den valgte rasens historie i form av en cutscene før man trer inn i spillverdenen. Rasene har også distinktive utseender, og ofte handler valg av rase mest om estetiske valg.

Valg av klasse handler om å velge hvilken rolle man ønsker å ha i kamp. De ti klassene som finnes er: druide, hunter, mage, paladin, priest, rogue, shaman, warlock, warrior og deathknight. De forskjellige rasene har sine spesialiteter og egenskaper som er unike og forskjellige fra de andre. Selv om alle klassene er særegne, men spesielle talenter og egenskaper kan noen av dem inneha samme rolle i kamp. Det finnes i alt fire hovedroller en spiller kan ha i kampsituasjoner i World of Warcraft:

1. Tank – Den karakteren som står fremst og får mest skade, han eller hennes jobb er også å sørge for at kampmotstanderne fortsetter å slå på dem.
2. DPS - kort for damage per second, denne rollens jobb er å gi så mye skade som mulig på så kort tid som mulig.

3. Healer – denne rollen handler om å holde liv i de andre karakterene. Han eller hun gjør som oftest liten skade, og bruker mesteparten av tiden sin til å helberede andre.
4. Controller – Denne rollen er ofte fordelt utover flere klasser. Karakterer som er designerte kontrollere har som oppgave å kontrollere motstandere som prøver å stikke av, nye som kommer til og generelt kontrollere kampens yttergrenser.

Noen klasser vil passe best til de rollene de er skapt for, mens de fleste kan passe inn i flere roller. Etter hvert som man spiller får man muligheten til å spesialisere karakteren, slik at for eksempel en *paladin* kan bli bedre til å helberede, eller bedre til å slåss. På den måten kan en karakter skifte rolle i kamp på bakgrunn av valgt spesialisering. Valg av klasse og rase har ingen innvirkning på karakterens personlighet. Man kan velge å lage en snikende rogue som er godtroende og litt dumsnill, eller en ond prest. Det er ikke nødvendig å rollespille i WoW. Dersom man ønsker å gjøre det står man fritt til selv å bestemme personlighet og historie.

Valg av kjønn er et personlig valg som ikke har innvirkning på spillets tekniske del. De fleste spillerne vil i følge Nick Yees *The Daedalus Project* velge å spille en karakter av sitt eget kjønn. Noen få, og da klart flest menn vil velge å spille det motsatte kjønn (Yee, 2005). Mange spillere påstår at de blir bedre behandlet dersom de spiller en kvinnelig karakter. Dette kan kanskje være fordi majoriteten av spillere er mannlige, og dermed ønsker å behandle kvinnelige spillere ekstra godt. Utover den sosiale påvirkningen og estetiske grunner har kjønn ingen betydning.

Etter å ha valgt kjønn, rase og klasse blir spilleren sendt ut i den Azeroth, spillets verden. Her kan man utføre oppdrag, utvikle karakteren sin, kjøpe utstyr og utforske så mye og så lenge de ønsker. Spillet utvides jevnlig med nytt innhold og det har ingen klar slutt.

Selv om man kan utforske og gjøre oppdrag i mange deler av spillet alene får man ikke de beste belønningene og det beste utstyret på den måten. Det kreves fra spillets side at spillerne samarbeider i store og små grupper for å utføre bestemte oppgaver i spillet. Dermed blir organisering av spillerne og deres karakterer en naturlig del av spillets oppbygning. I WoW er det mulig å organisere spillerne på tre ikke-ekskluderende hovedmåter:

1. Man kan danne grupper på maks 5 spillere som kan samarbeide om å utføre mindre oppgaver og lignende.

2. Man kan danne en raidgruppe på maks 40 spillere som samarbeider om å utføre vanskelige oppgaver i spillet. Både raidgrupper og mindre grupper er midlertidige former for organisering som oppløses når spillerne logger av, eller når noen ikke vil samarbeide lenger.
3. Til sist er det mulig å danne Guilds. Dette er en mer stabil måte å organisere spillerne på. Når et guild opprettes vil det bestå selv om spillerne logger av, skifter karakterer eller lignende. Det er et sosialt felleskap der spillerne kan skape relasjoner til hverandre over lengre tid. Brukergrensesnittet i spillet gir også mulighet til å gi karakterene rang, skrive notater til hver karakter og lignende. Det er også mulig for en spiller å melde flere av sine karakterer inn i samme eller forskjellige guilds. Guild varierer i innhold, struktur og oppbygging, og det er opp til spillerne selv å definere hvordan guildet skal fungere. Det finnes guild som fokuserer på å opprettholde kontakten mellom familie og venner, som fokuserer på å hjelpe spillere å nå de høyeste nivåene i spillet eller som har hovedfokus på å gjennomføre raids. Disse siste skal vi komme tilbake til under.

Som nevnt er raidgrupper en temporær gruppestruktur på lik linje med grupper bestående av to til fem spillere. Begge gruppeformene blir oppløst når spillerne logger av eller velger å avslutte samarbeidet. Fordi raiding krever så mye planlegging, tid, øving og strategi velger svært mange spillere å inngå mer permanente avtaler seg i mellom for å gjennomføre raids. Noen spillere velger å danne raidguilds mens andre velger å danne raidsamfunn. Forskjellene på disse to organisasjonsformene er relativt små.

Et raidguild benytter spillets egne metoder for å danne stabile spillerstrukturer. Et raidsamfunn velger ikke å benytte seg av spillets verktøy for spillerorganisering, men organiserer isteden selv sine spillere. Dette er hovedforskjellen mellom de to organisasjonsformene. Utenom dette benytter de fleste raidguild og raidsamfunn egne hjemmesider og/eller forum for å organisere spillerne sine, planlegge og forberede raids og lignende.

I mange raidguilds og raidsamfunn er det vanlig å ha egenkomponerte regler som alle medlemmer må følge. Disse kan til tider være svært detaljerte og lange, og inneholder ofte restriksjoner om hvem som bestemmer i guildet, hvem som får være med på raids, hvilke konsekvenser det får dersom en spiller ikke møter opp på alt han eller hun har skrevet under

på og lignende. Disse reglene er egenkomponerte fra spillernes side, og finnes ikke originalt i spillet. Dette fenomenet vil bli omtalt i kapittel 4, under analysen.

Når spillerne har organisert seg og spilt nok til å nå siste del av spillet involverer altså noen spillere seg i raid. Som beskrevet over er raid et lukket område med tilhørende oppdrag som krever en bestemt gruppestørrelse for å kunne gjennomføres. Det finnes etter hvert mange slike områder i WoW, og de blir gradvis vanskeligere. De fleste guilds starter med de raidene som krever minst og jobber seg oppover derifra. Det kreves svært mye øving for å klare å gjennomføre et raid. Mange guild forsøker mange ganger før de får til å gjennomføre hele raidet. Raid krever også svært mye av utstyret til raidspillerne, og for å avansere og utvikle seg slik at man kan ta neste raid trenger spillerne mye av utstyret fra det første raidet. Det gjør at gruppene må gjennomføre raidene mange ganger.

Kapittel 2 – Teoretisk bakgrunn

*Ding!*⁴

I første kapittel ble MMO som spillsjanger presentert og definert. Vi så at dette er en spillsjanger med svært mange spillere, og at det derfor er et felt som angår svært mange mennesker. Spillergruppen raidspillere ble også presentert sammen med aktiviteten som knyttes til denne gruppen: raiding. I dette kapittelet vil jeg presentere noe av den forskningen som er utført innen spill generelt, og innen spillere av flerspiller-onlinerollespill spesielt.

Først vil jeg kort presentere spillforskning som fagfelt. Deretter blir de tre hovedtekstene som danner grunnlaget for analysen i denne oppgaven presentert. Disse tar for seg spillerdefinisjoner og spillermotivasjoner, og danner det faglige utgangspunktet for forskningsprosjektet. Tekstene vil bli satt inn i en historisk og teoretisk kontekst, for å tydeliggjøre hvorfor akkurat disse tekstene er viktige i denne sammenhengen. For å oppsummere og presentere den typen spillere denne oppgaven fokuserer på vil jeg så presentere spillernes egne måter å definere seg selv på.

2.1 – Spillforskning som akademisk felt

Spillforskning som akademisk felt tar for seg studier av digitale spill som kulturform. Feltet er tverrfaglig og svært ungt. Først i 2001 med opprettelsen av den første forskningstidsskriften om spill, *Game Studies*, samlet de ulike forskerne seg til ett felt. Under skal vi se nærmere på noen av hendelsene som førte frem til utviklingen av spillforskning som eget felt, før tre hovedretninger innen spillforskning i dag blir presentert.

Den første konflikten

De første dataspillene som ble tilgjengelige for folk flest kom i begynnelsen av 1970-årene. Med arkademaskiner plassert ut på offentlige steder skulle en hel generasjon ungdom og barn komme til å bli kjent med en ny kulturform. Dataspill ble raskt svært populært og i USA og etter hvert Japan blomstret spillindustrien. På 1980-tallet fortsatte spillindustrien å vokse, og spill utviklet seg som kulturelt og sosialt fenomen. Men det var utviklingen av *cd-rommen* og *world wide web* på starten av 90-tallet som for alvor introduserte spill som en kulturform som måtte tas på alvor (Thorhauge, 2007). Cd-rommen gjorde det mulig å skape, lagre og distribuere spill med mye bedre grafikk enn før, dette åpnet for utviklingen av nyskapende og

⁴Vanlig utsagn fra spillere som har gått opp ett nivå i *World of Warcraft*.

estetiske spill som *Myst* (Brøderbund, 1993). Utviklingen av world wide web la grunnlaget for en enorm utvikling av sosiale nettverk (Thorhauge, 2007). Denne teknologiske utviklingen og de nye spillene som fulgte med førte til en økt interesse for spill i akademiske kretser. Før dette hadde forskning omkring dataspill stort sett dreid seg om design av dataspill eller videreføring av effektforskning omkring medier, for eksempel undersøkelser om dataspill og vold i forbindelse med barn og unge. Dette skal vi komme tilbake til senere i kapittelet.

I denne tidlige fasen av spillforskning dreide mye av forskningen seg om ontologiske aspekter ved spill. Spill ble definert som forskningsobjekt og det ble gjort forsøk på å studere spill som en egen kulturform og som en del av eller videreutvikling av andre etablerte kulturformer. Ganske tidlig oppstod det en konflikt om valg av forskningsmetoder, terminologi og syn på spill og kultur. Den ene fronten i konflikten ble fort kjent som *narrativister*, og kjennetegnes ved at de mener spill er en videreutvikling av andre måter å fortelle historier på. De mener at spill best kan studeres ved hjelp av metoder fra for eksempel litteraturvitenskapen (Thorhauge, 2007; Murray, 1998). Den andre fronten blir kalt *ludologer* og mener spill er en egen kulturform som må studeres deretter. Dette innebærer at man må utvikle et eget begrepsapparat rettet mot spill. (Aarseth, 1997; Juul, 2005).

Konflikten mellom narratologi og ludologi er på mange måter avsluttet i dag. Spillforskning har blitt et eget felt, og mange av misforståelsene som oppstod i den originale debatten er oppklart. I følge ludologen Gonzalo Frasca påvirket en rekke misforståelser og dårlige definisjoner den originale debatten og førte blant annet til en forenkling i femstillingen av de to sidene i saken (2003). Frasca påpeker at det finnes ulikheter mellom narrativitet og spill, men at det er vanskelig å fastslå hvor forskjellene er. Han sier videre at det finnes likheter og overlappinger mellom dem.

På mange måter kan man si at denne første konflikten var med på å legge grunnlaget for utviklingen av spillforskning som et akademisk felt. Debatten tar for seg en rekke grunnleggende elementer ved spill og er på den måten med på å definere spillforskning som akademisk felt og den tilhørende terminologien. Ved å diskutere og forske på spill som kultur ble feltet skapt, og i 2001 ble altså det første forskertidsskriftet opprettet: *Game Studies*. Siden den gang har det oppstått flere tidsskrifter, og en rekke konferanser og foreninger dedikert til spillforskning har blitt etablert. Blant disse er Digital Games Research Assosiation (DIGRA) om hadde sin første konferanse i 2003. Også i Norge har vi etter hvert fått en forening for å fremme forskning på dataspill. JoinGame (2007) er et nasjonalt ressursnettverk for

spillforskere og spillutviklere som er støttet av norsk forskningsråd. Prosjektet arrangerer blant annet workshops og landsdekkende konferanser og arbeider med å samle en database med utgivelser og forskning knyttet til spillforskning og spillutvikling i Norge.

Siden forskningsfeltet er svært ungt kan det være vanskelig å presentere alle de retninger og linjer som er i utvikling. Jeg vil likevel peke på tre hovedretninger jeg mener er særlig sentrale i spillforskningen i dag. Den første retningen er humanistisk orientert forskning som konsentrerer seg om ontologiske og filosofiske perspektiver, samt de estetiske rammene for dataspill. De to siste retningene er sosiologisk orientert forskning hvor man fokuserer på undersøkelser rundt spilleren og spillerens interaksjon med andre spillere eller økonomiske og teknologiske forhold i spillbransjen. Under vil jeg diskutere de tre retningene nærmere samt gi en kort presentasjon av forskning gjort innen de forskjellige temaene.

Humanistisk orientert spillforskning:

Innenfor den humanistisk orienterte forskningen er det spillet i seg selv som står i fokus. Her undersøker og diskuterer man ulike former for forståelse av spill som kultur og sosialt fenomen. Forskerne og konflikten omkring *narratologi* og *ludologi* hører i stor grad hjemme her. Et sentralt tema er definisjoner av ordene dataspill, lek og spill, og hva man skal innlemme i de forskjellige begrepene (Salen and Zimmerman, 2004; Aarseth, 1997; Murray, 1998).

Andre temaer som utforskes er utviklingen av egne begreper knyttet til dataspill som i Espen Aarseths bok *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) og undersøkelser om forholdet mellom spill og virkelighet, som i Jesper Juuls bok *Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds* fra 2005.

Humanistisk orientert spillforskning har fått kritikk både fra andre og fra sine egne forskere. Skillet mellom narrativister og ludologer gjør at kritikken som oftest er rettet mot en av retningene, og ofte er den fremsatt av representanter fra den andre fløyen. Selv om det i dag ikke er et like klart skille mellom de to fraksjonene er mye av kritikken som blir fremstilt den samme. De narrative teoriene blir kritisert for ikke å studere spillets egen kultur og for ikke å ta høyde for at spill er mer enn bare en utvidelse eller videreutvikling av en bok eller en film, mens de ludologiske teoriene ofte blir kritisert for i for liten grad benytte seg av de tilgjengelige teorier og metoder, og isteden forsøke å finne opp hjulet på nytt (Juul, 2004; Pearce, 2005).

Sosiologisk orientert spillforskning:

Forskning på spilleren

Forskningsobjektet til spillforskere innen denne retningen er spillerne. Her undersøkes spillernes motivasjoner, hvordan de erfarer det å spille, hva de gjør når de spiller og samhandlinger spillerne i mellom og mellom spillere og spillet. Etnologiske studier, kvalitative studier og i noen tilfeller kvantitative forskningsmetoder blir brukt for å finne ut mer om de gitte temaene. Forskningen er nært beslektet med sosiologisk internettforskning som i Sherry Turkles bok *Life on Screen: Identity in the Age of the Internet* (1997).

T.L. Taylors bok *Play Between Worlds – Exploring Online Game Culture* (2006) er et viktig forskningsprosjekt i forbindelse med sosiologisk orientert spillforskning om spillere av flerspiller-onlinerollespill. Taylors bok er basert på en etnografisk studie utført over fire år i spillet EverQuest (1999) og gir et godt innblikk i hvem som spiller MMOs og hva de gjør i spillet. EverQuest var et av de første flerspiller-onlinerollespillene basert på 3-D grafikk som slo igjennom i Europa og USA og var på den tiden boken ble skrevet det største spillet på markedet. Taylor var selv en aktiv spiller og deltok blant annet på en EverQuest-samling (*convention*) hvor tusenvis av EverQuest spillere møtes i levende live for å prate, høre foredrag og utveksle erfaringer. I tillegg til dette utførte hun også intervjuer blant annet med en powergamer (Taylor, 2006: 70). Alt dette har til sammen dannet grunnlaget for en av de grundigste gjennomgangene av et MMO og dets spillere som finnes. Boken dekker de fleste aspekter ved spillet og beskriver mange av de vanligste problemstillingene. Den tar ikke sikte på å komme med nye teorier om emnet, men er en detaljert beskrivelse av spillets verden og kultur. De første kapitlene blir brukt til å introdusere sjangeren, spillet og spilleren for leseren. I ettertid kan dette føles overforklarende men på den tiden boken ble gitt ut var MMO fremdeles forbeholdt relativt få spillere, og de fleste lesere ville trenge en slik introduksjon.

Forskning på spilleren resulterer ofte i teorier om spillerens oppførsel og motivasjoner, og de tre teoriene som danner det teoretiske grunnlaget for denne oppgaven hører alle hjemme her. Nick Yees prosjekt *The Daedalus Project* (1999 - 2009) er et kvantitativt forskningsprosjekt som kartlegger spillere i MMOs generelt og World of Warcraft spesielt. Gjennom online spørreundersøkelser og teknisk overvåking av spillere undersøker Yee spillernes aktiviteter, motivasjoner, utvikling og interesser. Prosjektet er for øyeblikket lagt i dvale for kanskje å bli tatt opp igjen senere. Prosjektet har flere ganger blitt kritisert for sin metodikk. Utvalget i prosjektet er rekruttert via selvutvelgelse og linker til spørreundersøkelser blir gjort

tilgjengelige på sider rettet mot spesifikke spill. Denne metoden har flere svakheter, blant annet har det blitt stilt spørsmål ved prosjektets generaliserbarhet. Siden spillerne selv velger om de vil svare eller ikke er det tenkelig at det kun er de mest engasjerte spillerne som deltar i undersøkelsen. Siden utvalget ikke er representativt kan man også ende opp med resultater som ikke stemmer med virkeligheten. Det er for eksempel slik at Yees utvalg har 85 % mannlige respondenter og 15 % kvinnelige. Yee selv mener disse kritikkene er sterkt overdrevet og at flere av problemene er tatt høyde for i analysen av materialet. Han mener for eksempel at selv om balansen mellom kjønnene er feil i utvalget kan man likevel se på forskjellene mellom de to kjønnene. Videre poengterer han at det er disse forskjellene prosjektet tar sikte på å avdekke (Yee, 2005 b).

Sosiologisk orientert spillforskning om spillere blir ofte kritisert for metodiske problemer, spesielt i forhold til deltakelse. Det er vanlig at forskere her bruker kvalitative metoder for å finne svar på sine problemstillinger. Ofte betyr dette at forskeren involverer seg svært mye i den verdenen de skal studere, noe som kan skape problemer både i forhold til forskerens uavhengighet og i forhold til informantene det forskes på (Gentikow, 2005). Dette er et vanlig problem i kvalitativ forskning og det meste av kritikken som rettes mot denne typen forskning er ikke unik for spillforskningen. Mesteparten av kritikken omhandler forskerens posisjon i forhold til forskningsobjektet, problemer med generalisering, validitet og reliabilitet i prosjektet. Dette er metodiske krav som opprinnelig kommer fra kvantitativ forskning og som det er problematisk å overføre til kvalitative studier. En mer detaljert gjennomgang av vanlige kritikker og problemstillinger i kvalitativ metode finnes i kapittel tre om forskningsdesign.

Teknologiske og økonomiske forhold i spillbransjen

Forskning på spillindustrien tar som oftest for seg undertemaer som produksjon, eierskap, samfunnsforskning og politikk. Mye av forskningen her har røtter tilbake til lignende forskning gjort om industri, eierskap og politikk i andre typer medieindustrier som tv, film og musikkbransjen.

Et eksempel på slik forskning er Aphra Kerrs bok *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay* (2006). I denne boken utforsker Kerr spills livssyklus, fra spilldesign, produksjon og distribusjon til hvem som kjøper og spiller de forskjellige spillene. Hun undersøker også hvordan kulturelle aspekter i forskjellige områder av verden påvirker salg og produksjon av dataspill. Boken er en samling av all tilgjengelig forskning og

informasjon på feltet og har i ettertid blitt kritisert for ikke å tilføre noe nytt til denne informasjonen (Dormans, 2006).

En annen studie av spillbransjen er utført av Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford og Grieg De Peuter og publisert i boken *Digital Play* (2003). Denne boken er en historisk gjennomgang av spillbransjen fra dens spede begynnelse i 1970-årene frem til bokens utgivelse i 2003. Den tar for seg flere av de største spillselskaperens oppturer og nedturer, diskuterer distribusjonsstrategier, problemer og mulige løsninger med online spilling, eierskap og andre sentrale temaer i dagens medieøkonomiske hverdag. Forfatterne diskuterer også datidens mediebilde i detalj, med særlig henblikk på posisjoneringer mellom de to største spillprodusentene Microsoft og Sony.

Psykologisk forskning på spill

Over har vi sett på tre hovedtemaer som det forskes mye på inne spillforskning. I dette avsnittet skal vi se nærmere på to typer forskning innen psykologi som også studerer spill og spillere. Det er i første rekke effektstudier og avhengighetsstudier som hører hjemme her. Dette er forskning som tradisjonelt sett hører hjemme blant psykologer og har sine røtter tilbake til blant annet effektforskning av andre typer medier. Psykologisk forskning har et instrumentalistisk syn på spill og anser dem ikke som et eget kulturfelt. Spill er et ustabil element som påvirker menneskesinnet.

Det største og mest undersøkte temaet innen denne tradisjonen er sammenhengen mellom spill og voldelighet, da i første rekke hos barn og unge. Dette temaet har vært sentralt helt siden dataspillene ble til på 70-tallet og er det forskningstemaet som har blitt viet mest oppmerksomhet i medier og samfunnet generelt. Forskingen er en videreføring av tidligere forskning på medier og vold. Her finner vi lange tradisjoner for å utforske relasjonene mellom ulike typer medier og økende tendenser til vold og aggresjon i samfunnet (Jørgensen, 2009). Det har blitt utført mye forskning på området men man har til nå ikke oppnådd enighet om hvorvidt det finnes en sammenheng eller ikke (Williams and Skoric, 2005; Jørgensen, 2009)

Kritikk rettet mot dette feltet tar som oftest utgangspunkt i antakelsen om at det finnes en sammenheng mellom dataspillvold og aggressivitet. Forskjellige psykologiske metoder som blir brukt for å kartlegge voldelig adferd har blitt kritisert og det er rettet skarp kritikk mot det forenklete spillerbegrepet som ofte brukes i slike undersøkelser (Jørgensen, 2009).

De siste årene har effektforskningen fått et nytt felt å diskutere: avhengighet. Dette feltet ble aktualisert for alvor da World of Warcraft ble lansert i 2004, og har siden den gang blitt viet svært mye oppmerksomhet i medier og det offentlige rom. Denne debatten er i stor grad knyttet til flerspiller-onlinespill og internett generelt. Det er gjort mange undersøkelser for å finne ut mer om fenomenet, og i dag finnes det for eksempel egne klinikker som behandler folk med dataspillavhengighet. Det er i midlertidig ikke funnet noen klare bevis på dataspillavhengighet, og forskere som Nick Yee (2006 b) foreslår at det er mer fruktbart å snakke om et *problematisk forhold til dataspill* enn avhengighet.

Avhengighet og vold i forbindelse med spill og medier er et vanskelig felt med mange og delte meninger. Så langt har man lite konkret informasjon om emnet, og resultater av undersøkelser peker både mot at dataspill er avhengighetsdannende og at dataspill ikke har noe med avhengighet å gjøre. Debatten er enda ung og vi kommer nok til å se mye slik forskning i tiden fremover.

Oppsummering av spillforskning som akademisk felt

Spillforskning er som vi har sett over et nytt tverrfaglig felt som studerer spill som egenverdig kulturform. Forskere med ulik bakgrunn studerer spill, spillere og spillbransjen i detalj og en rekke konferanser og foreninger har de siste årene kommet til for å fremme samarbeid og videre forskning på feltet. Med spills økende popularitet i befolkningen og en rivende utvikling både teknologisk og visuelt er mye lagt til rette for at feltet i fremtiden skal vokse seg større og mer omfattende enn det er nå.

MMOs har i den siste tiden fått svært mye oppmerksomhet både i mediene og blant forskere. Det er en sjanger i sterk vekst og vekker stor interesse blant mange. Noe av forskningen gjort på dette er samlet i den tverrfaglige boken *Digital Culture, Play, and Identity – A World of Warcraft Reader* (2008). Boken er en samling artikler om forskjellige temaer fra World of Warcraft skrevet av forskere som tilhører alle de tre retningene som er beskrevet over. Her diskuteres kulturen, spillet, spillverdenen og identitet i og rundt World of Warcraft. Bidragsyterne i boken har alle spilt sammen i samme guild i WoW i ett år, og i ettertid har det blitt rettet kritikk mot dette. Ved å basere mye av sin forskning på å spille med hverandre er det tenkelig at de har kommet frem til andre resultater enn man ville kommet frem til dersom man hadde spilt i guild med andre spillere. Det er vanskelig å bedømme om forskerne har blitt for påvirket av hverandre eller ikke i ettertid, og det er viktig å understreke at et spill som World of Warcraft tross alt er svært stort. Selv om forskerne her har vært medlemmer av

samme guild kan de ikke ha unngått å møte på andre spillere i spillet. Det er også sannsynlig at de selv har oppsøkt andre spillere nettopp for å unngå å forske på hverandre.

I de neste avsnittene skal vi se nærmere på tre sosiologisk orienterte studier av spillere i flerspiller-onlinerollespill.

2.2 – Richard Bartle –*Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs*

Richard Bartles artikkel *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs* ble første gang publisert i 1996. Artikkelen er basert på samtaler og diskusjoner i en bestemt MUD mellom 1989 og 1990 og beskriver fire spillertyper som Bartle mener spillere av MUDs kan deles inn i. Artikkelen er i utgangspunktet ikke skrevet for å klassifisere forskjellige spillestiler, men for å hjelpe spilldesignere å holde liv i sine spill. Bartle mener balansen mellom de fire spillestilene er viktig for om spillet blir en suksess eller ikke. Dette er en av de første artiklene som er skrevet om temaet motivasjon og MMO-spillere og er svært viktig i denne sammenhengen både fordi den var først, men også fordi den danner grunnlaget for mye videre forskning på området. Blant annet baserer Nick Yee sin artikkel direkte på denne, noe jeg kommer tilbake under.

I 2004 ble artikkelen utgitt på ny som et kapittel i boken *Designing Virtual Worlds*. Her er artikkelen modernisert og revidert noe. Spesielt spillertypen *Killers* har blitt gjennomgått på nytt. I den nye og reviderte utgaven fra 2003 har Bartle strippet vekk all kontekst og forkortet artikkelen kraftig. Jeg mener både konteksten og tilleggsopplysningene som finnes i den originale artikkelen og revideringen og moderniseringen av spillertyper som finnes i den nye utgaven er viktig. Den nye og reviderte artikkelen er viktig siden den inneholder Bartles egne revisjoner og moderniseringer i forhold til den mer moderne sjangeren MMO. Spesielt den nye definisjonen av spillertypen *killers* er viktig siden den i følge Bartle på en bedre måte presenterer denne spillertypen. Den originale utgaven av artikkelen er viktig fordi den inneholder kontekst og viktig informasjon om forskningen som ligger bak definisjonene. Jeg har derfor valgt å benytte begge versjonene som basis for min analyse, og gjennomgangen vil derfor bære preg av det.

Bartle benytter kortstokkens fire farger til å representere de fire spillertypene sine. Navn, symbol og farge fra kortstokken er med på å understreke spillertypenes egenskaper. For eksempel er spillertypen *achievers* representert som kortstokkens *diamonds* ♦. Disse spillerne

er opptatt av å nå spillrelaterte mål, noe som i mange spill er representert ved å samle for eksempel mynter i *Super Mario Bros.* (1985) eller diamanter i *The Legend of Zelda* (1986). Bartle har valgt å bruke denne typen representasjon på alle de fire spillertypene.

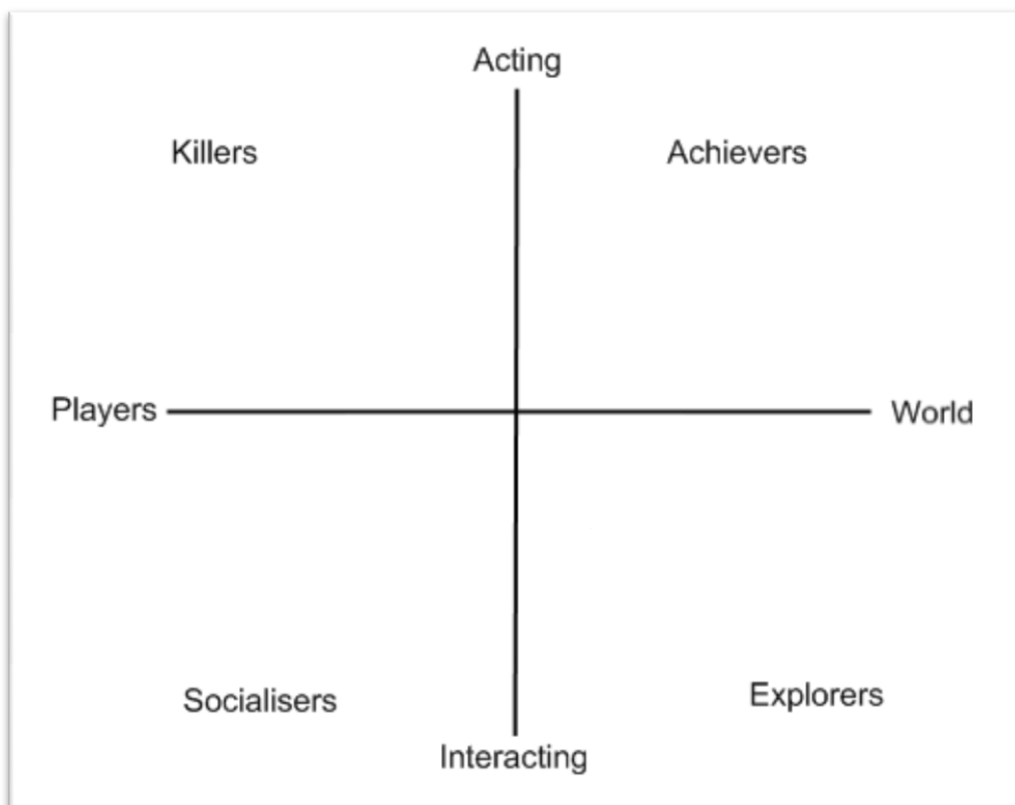
I artikkelen redegjør Bartle for fire forskjellige typer MUDspillere:

1. *Achievers*: spillere som ønsker å nå spillrelaterte mål (♦). Dette er spillere som vil mestre spillet. De er ofte de første til å nå det høyeste nivået i spillet, og er stolte av det. Andre spillere er for dem en medvirkning til å gjøre spillet autentisk og kanskje et konkurranseelement (Bartle, 1996: 6; Bartle, 2003: 130).
2. *Explorers*: spillere som forsøker å finne ut så mye som mulig om den virtuelle verdenen og spillsystemet som ligger til grunn for verdenen (♠). Explorers ønsker å bli overrasket av spillet, de ønsker å handle interaktivt med den virtuelle verdenen i spillet. De er stolte over sin kunnskap om spillet, og deler gjerne denne kunnskapen med andre spillere. Deres største glede i spillet er oppdagelse både i spillverdenen og av spillsystemet (Bartle, 1996: 6; Bartle, 2003: 130).
3. *Socialisers*: spillere som benytter spillets kommunikasjonsmetoder. Noen rollespiller mens andre kommuniserer med sine medspillere som seg selv (♥). Disse spillerne er stolte av sine nettverk og vennskap med andre spillere (Bartle, 1996: 6; Bartle, 2003: 130).
4. *Killers*: spillere som ønsker å dominere andre. Dette kan gjøres ved å angripe dem (♣) eller på mer subtile måter som via politikk, spredning av rykter eller spille på andre spilleres samvittighet. Killers er stolte dersom de klarer å bygge opp et rykte om seg selv og sine kampferdigheter/ politiske egenskaper og lignede. I den originale artikkelen sin definerer Bartle killers som spillere som agerer mot andre spillere. Men i den nye og reviderte utgaven påpeker han at Killers også kan være spillere som ønsker å dominere andre spillere (Bartle, 1996: 6; Bartle, 2003: 130).

Spillestilene er skapt etter diskusjoner og samtaler mellom spillere, men også uttalelser og beskrivelser av oppførsel i spillet. For å skape disse definisjonene har Bartle tatt utgangspunkt i hvilke aktiviteter spillerne likte best å drive med når de spilte; deres motivasjoner. Disse aktivitetene er nettopp; *achievement within the game context, exploration of the game,*

socialising with others og *imposition upon others* (Bartle, 1996: 3) Ved å finne spillernes motivasjoner har Bartle definert fire forskjellige typer spillere.

Det er selvsagt ikke slik at alle spillere passer inn i kun en definisjon, men i følge Bartle er disse fire hovedkategoriene representative for de fleste spillere. Bartle mener disse kategoriene er representative for hovedmotivasjonene til de fleste spillere. Han har fremstilt de fire typene i en graf hvor aksene representerer spillernes interesser i spillverdenen. X-aksen går fra en hovedinteresse for spillere (players) til verdenen (world), mens Y-aksen går fra en hovedinteresse for handling/påvirkning (acting) til interaksjon (interacting):



Figur 2 - Bartles spillertyper

Her ser man at *killers* og *achievers* er aktive spillere som liker å handle mot/påvirke spillere og handle i/påvirke verdenen. *Explorers* og *socialisers* er passive spillere som foretrekker interaksjon med verdenen eller interaksjon med spillere (Bartle, 2004: 131). Bartle mener også at de fire spillestilene står i et bestemt forhold til hverandre. Spillere som foretrekker interaksjon står relativt langt fra spillere som foretrekker handling/påvirkning. Mens spillere som mener at spillerne i verdenen er mye viktigere enn verdenen i seg selv, står langt fra de som synes at verdenen i seg selv er det viktigste elementet i spillet. Spillere vil ikke foretrekke interaksjon med verdenen og handling/påvirkning av spillere samtidig.

I forhold til raidspillere er forholdet mellom de forskjellige spillertypene særlig interessant. Det betyr at raidspillere ikke kan la seg motivere både av å interagere med sine medspillere og å interagere med verdenen, to elementer som jeg vil si begge er essensielle i raiding. For å delta i et raid må spilleren først løse en rekke oppgaver som leder opp mot det aktuelle raidet. Disse oppgavene varierer i vanskelighetsgrad og noen kan løses alene mens andre må løses i samarbeid med andre spillere. Raidet i seg selv kan ikke løses alene, men må gjøres i samarbeid med mer enn fem andre spillere. Det er mulig at spillere som involverer seg i raid ikke trives med å samarbeide med andre, men dette burde føre til flere konflikter og minskende popularitet av denne typen aktiviteter. Det er også mulig at raidspillere ikke egentlig er motivert av de oppgaver og belønninger de mottar, men kun blir motivert av samhandling med andre spillere. Også dette scenarioet burde ført til økende misnøye blant spillerne. Også i forhold til de andre etablerte teoriene er Bartles teori om spillertypenes forhold til hverandre interessant. Dette skal vi se nærmere på i de respektive avsnittene.

Bartles artikkel har ved flere anledninger blitt kritisert for å være for kategorisk i sin definisjon av spillertyper. Blant annet har Nick Yee stilt spørsmål ved Bartles antakelse om at noen spillertyper undergraver andre spillertyper (Yee, 2007: 3). Dette har han så forsøkt å finne svaret på i sin artikkel, noe vi skal se nærmere på senere i kapittelet. Det meste av kritikken mot Bartle tar utgangspunkt i hans kategoriske fremstilling av menneskelig adferd. Det at han mener at forskjellige spillertyper utelukker eller undergraver hverandre, samt hans antakelse om at spillere kan plasseres i en kategori og ikke å avvike fra dette har høstet en del kritikk. Bartle har imøtekommet noe av denne kritikken i sin nye utgave av artikkelen. I boken *Designing Virtual World* starter Bartle kapittelet med å gå igjennom hvorfor han mener det er viktig å definere noen forenklede spillertyper, og hvorfor demografiske fremstillinger og stereotyper er nødvendig for å gjøre dette. Han argumenterer for at selv om stereotyper er både nedlatende og forhåndsdommende, så er de nødvendig for å skape en enkel fremstilling av spillertyper, noe som igjen er viktig for å målrettet designe et godt online spill (Bartle, 2003: 127)

Bartle slår også tilbake mot kritikken om at spillertypene ikke kan blandes ved å skrive følgende:

Players are all different, and they all behave differently. Nevertheless, there will be general playing styles that they adopt, and how these interact will have consequences on the success or otherwise of a virtual world (Bartle, 2003: 127).

Dette er også mitt utgangspunkt i tolkningen av Bartles artikkel. De fleste spillere vil variere måten de spiller på, men dersom man ser på helheten i spillerens oppførsel vil man finne en generell spillertype som omfatter den spillestilen spilleren benytter mest. Dette kan også overføres til de andre teoriene og analysen i denne oppgaven. Ved å se nærmere på helheten i en spillers motivasjoner vil man kunne plukke ut en hovedmotivasjon som denne spilleren i all hovedsak motiveres av. I så fall vil man kunne finne noen hovedmotivasjoner som representerer de fleste raidspillere. Med dette som utgangspunkt skal vi nå se nærmere på den neste studien av spillere i MMOs.

2.3 – Nick Yees *Motivation of Play in Online Games*

Nic Yees artikkel *Motivations of Play in Online Games* er en empirisk modell av spilleres motivasjoner i World of Warcraft, den er også en del av en større studie kalt *The Daedalus Project*. Studiet ble startet i 1999 og er en pågående studie av MMO-spillere. Det er basert på online spørreundersøkelser og er besvart av over 35 000 spillere verden over (Yee, 1999 - 2009)⁵.

Undersøkelsen er kvantitativ og sluttinger omkring motivasjoner og spillestiler er basert på tall omkring alder, kjønn, brukermønster og oppførsel i spillet. I forbindelse med dette ble det funnet 3 hovedkategorier og 10 underkategorier med motivasjoner for spillere i flerspiller-onlinerollespill.

Achievement	Social	Immersion
Advancement Progress, Power, Accumulation, Status	Socializing Casual Chat, Helping Others, Making Friends	Discovery Exploration, Lore, Finding Hidden Things
Mechanics Numbers, Optimization, Templating, Analysis	Relationship Personal, Self-Disclosure, Find and Give Support	Role-Playing Story Line, Character History, Roles, Fantasy
Competition Challenging Others, Provocation, Domination	Teamwork Collaboration, Groups, Group Achievements	Customization Appearances, Accessories, Style, Color Schemes
		Escapism Relax, Escape from RL, Avoid RL Problems

Figur 3 – Yee 2007

Som man ser er det flere motivasjoner i denne undersøkelsen enn i Bartles originale artikkel. Definisjonene er på mange måter mer konkrete, og underkategoriene gir flere aspekter til de

⁵ Se kapittelet over om sosiologisk orientert forskning på spill (s. 20) for mer informasjon om studiet.

forskjellige kategoriene. Disse motivasjonene er både knyttet direkte opp til spillet og til mer generelle motivasjoner som opptrer i det daglige liv. De tre hovedkategoriene her kan beskrives som tre spillestiler med varierende grad av underliggende motivasjoner:

1. *Achievers* – spillere som ønsker å oppnå mål i spillet, er opptatt av de mekaniske og tekniske egenskapene ved spillet, og de er konkurranse-orientert.
2. *Socialisers* – spillere som ønsker å benytte spilllets kommunikasjonsmuligheter, de ønsker å danne relasjoner til andre spillere, og å jobbe i grupper.
3. *Immersion* – spillere som ønsker å fordype seg i spillet, drive med utforskning, rollespilling, benytter programmer for å tilpasse spillet etter eget ønske, og til å slappe av evt. rømme fra den virkelige verden (Yee, 2007: 5).

Disse tre spillestilene er ikke veldig ulike Bartles spillestiler, men de har en annerledes inndeling innad. Der Bartles *achievers* er mest opptatt av å oppnå mål i spillet, er Yees *achievers* også opptatt av de tekniske egenskapene ved spillet og er konkurranseorientert. Yees *socialisers* er svært like Bartles *socialisers*. Begge spillestilene er sosiale, benytter kommunikasjonsmidler i spillet, spiller i grupper og bygger sosiale felleskap. Yees *immersion* er på noen punkter lik Bartles *explorers*. Det er begge spillere som ønsker å utforske spillverdenen og spillet i seg selv. Men *explorers* er ikke opptatt av å tilpasse spillet etter eget behov, og virkelighetsflukt er ikke nevnt hos Bartle. Bartles *killers* er hos Yee blitt en del av *achievers*, med under- motivasjonen *competition*.

Fordi de tre spillestilene har tre eller fire underkategorier med motivasjoner kan det tenkes at man finner en achiever som ikke interesserer seg for å oppnå mål i spillet, men som isteden konsentrere seg om å analysere de tekniske og mekaniske bitene av spillet. Bartle argumenterer i sin artikkel for at spillere som har høye motivasjoner om å oppnå mål i spillet skårer lavt på sosiale motivasjoner. Yee fant i sin undersøkelse at dette ikke stemmer. I følge hans undersøkelse kan spillere skåre høyt i alle kategorier. Dette er interessant i forhold til den kommende analysen. Dersom den ene formen for motivasjoner utelukker den andre, bør raidspillere bestå av en spillertype. Dersom Yee har rett kan man kanskje finne mange forskjellige spillertyper i et raid, siden de motiveres av forskjellige underliggende motivasjoner. Siden Yee har gruppert motivasjonene inn etter fire hovedkategorier med tilhørende underkategorier må dette bety at dersom en spiller er motivert av en av underkategoriene vil denne automatisk være motivert av hovedkategorien. En spiller som

motiveres av *apperances* vil med andre ord også være motivert av *immersion*. Siden antallet undermotivasjoner er så omfattende er det tenkelig at svært mange spillere kan ende opp med å være motivert av alle de fire hovedmotivasjonene. Disse diskusjonene er svært interessante i forholdt til min analyse, og vil bli diskutert videre i kapittel 4.

2.4 – Burns & Carrs *Motivation and Online Gaming*

I sin artikkel *Motivation and Online Gaming* beskriver Andrew Burn og Diane Carr tre motivasjonsfaktorer som karakteriserer MMO-spillers bruk av spillet. Inndelingen er basert på forskernes deltakende observasjon og deres erfaringer gjort i spillet Anarchy Online. I følge Burn og Carr er disse motivasjonene ikke uavhengig av hverandre, og spillerne opplever alle tre typene motivasjoner når de spiller. Under følger en kort gjennomgang av de tre motivasjonsfaktorene:

1. De som er motivert av narrative faktorer, representasjon, visuelle bilder og karakterer. Dette er spillere som setter pris på å skape karakterer, ofte trives de godt med å rollespille.
2. De som i hovedsak er motivert av spilltekniske elementer. Disse spillerne er opptatt av å nå mål i spillet, utvikle strategier, lære regler og utvikle karakteren gjennom nivåer. Spilltekniske spillere ser på karakteren sin mer som en brikke en som en karakter.
3. De som er motivert av sosiale egenskaper og det sosiale fellesskapet. Dette inkluderer spillets relasjoner til andre spill, de forventninger spillerne bringer med seg og selve fellesskapet i det bestemte spillet (Carr og Burn, 2006: 110).

Den første motivasjonen passer godt som en beskrivelse av en rollespiller og er på den måten ulik Bartle og Yees definisjoner. Rollespillere skiller seg fra andre spillere ved at de ikke bare spiller karakterene sine, men også forsøker å skape fullverdige roller av dem. De prater på vegne av karakterene sine, de har bakgrunnshistorier og ofte spiller de ut disse karakterene med stor innlevelse. De skiller altså mellom seg selv og sin rollekarakter som to ulike personligheter i større grad enn andre spillere. I WoW er rollespillere adskilt fra de andre spillerne, og dermed ikke synlig for de fleste spillere. De har egne servere som de spiller på, og det er svært sjeldent at man møter dem utenom dette. Da en gruppe forskere kartla den sosiale dynamikken i guild i WoW fant de grunnlag for å si følgende om rollespillere:

True role-players talk "in character". That is, if a player is a 32-year-old woman from New Jersey playing a male night elf, she talks like the night elf, not the woman.
(Williams et al., 2006: 365)

Rollespillere bruker mye av tiden sin på å spille ut den karakteren de har laget, og som oftest forsøker de å fremstille denne karakteren også i forbindelse med kommunikasjon med andre. Det vil si at dersom du møter en rollespiller og forsøker å prate med ham eller henne vil personen svare i rollen som den karakteren han eller hun har skapt.

Det er viktig å påpeke at spillere som motiveres av denne motivasjonsfaktoren ikke trenger å være rollespillere. Også andre spillere lar seg motivere av disse faktorene. For eksempel er det svært mange spillere som liker å skape karakterer som enten ligner på dem selv, har bestemte trekk, eller som ser pene eller stygge ut. Dette er også svært likt Yees undermotivasjon *customization*. Dette er ofte estetisk begrunnet, og trenger ikke ha noe med innlevelse i spillets verden å gjøre. Hos Bartle finner vi ikke igjen denne typen motivasjoner direkte.

Den narrative biten av spillet er det også mange spillere som fordyper seg i, selv om de ikke rollespiller karakterene sine. Bøker, tegneserier og annet stoff relatert til spillets verden er svært populært. Denne motivasjonen finner vi også igjen hos Yee i undermotivasjonen *discovery – lore*. Hos Bartle vil denne delen av motivasjonen finnes igjen i spillertypen *explorers* og deres ønske om å finne ut mest mulig om spillets verden.

Den andre motivasjonsfaktoren omhandler spilltekniske elementer og kan minne mye om både Bartle og Yees *achievers*. Dette er spillere som ønsker å nå mål i spillet, som er konkurranseorientert og som liker å utvikle karakteren sin. Men de kan også minne om Bartles *explorers* eller Yees *immersions* da de også ønsker å utforske hele spillverdenen og det tekniske som ligger til grunn for denne. De lærer seg regler, utvikler strategier for best mulig å gjennomføre oppgaver, og er generelt opptatt av de spilltekniske elementene i spillet.

De sosiale spillerne i Burn og Carrs versjon minner mye om de sosiale i både Yee og Bartles definisjonssett. Dette er spillere som i stor grad ser på spillet som et sosialt nettverk og fellesskap. De kommuniserer mye med andre spillere, får venner og bekjente i spillet og vil ofte ha et svært omfattende nettverk.

Burn og Carr argumenterer sterkt for at de tre motivasjonene de omtaler ikke er uavhengige av hverandre. De mener at motivasjonene er sammenblandet og avhengige av situasjoner

spillerne møter i spillet heller enn en overordnet spillestil. Burn og Carr mener altså at alle spillere på ett eller annet tidspunkt er motivert av disse tre faktorene. Dette er svært forskjellig fra Bartles teori omkring spillertypenes forhold til hverandre. Yee befinner seg et sted midt i mellom disse to med sin påstand om at spillere i varierende grad kan motiveres av de forskjellige hoved- og undermotivasjonene i hans analyse. I forhold til raidspillere betyr Burn og Carrs påstand ganske enkelt at de, som alle andre spillere, vil være motivert av alle de tre faktorene avhengig av situasjoner i spillet. Et raid kan kanskje defineres som en slik situasjon, og da er det tenkelig at raidspillere i en slik situasjon bare lar seg motivere av en eller to av Burn og Carrs motivasjonsfaktorer.

2.5 – Spillernes definisjoner av seg selv

Over har vi sett på tre forskjellige måter å kategorisere forskjellige spillestiler i MMO på. I følge Bartle finnes det fire hovedtyper spillere som står i motsetning til hverandre. I følge Yee finnes det minst ti forskjellige motivasjoner som ligger bak spillernes valg, delt inn i tre hovedkategorier. Til sist mener Burn og Carr at det finnes tre hovedmotivasjoner som ikke er isolert fra hverandre. Den eneste måten å omtale spillerne i WoW på som mangler er spillernes egen. Dette er interessant i forhold til både de etablerte motivasjon- og spillertypedefinisjonene og i forhold til spørsmålet om raidspilleres motivasjoner nettopp fordi det er spillernes egne definisjoner. Hvordan spillerne ser på seg selv og sine medspillere er en viktig del av det å forstå spillerne. Det er også interessant å se om spillernes egne definisjoner passer på dem selv. I de følgende avsnittene vil jeg presentere to ulike måter å definere spillere på i flerspiller-onlinerollespill. De første definisjonene er *casual-* og *hardcorespillere*, deretter følger det mer konkrete definisjonssettet raidere og ikke-raidere.

I World of Warcraft er det svært vanlig å omtale seg selv på ulike vis. Spillere spør ofte hverandre om hvilke type spiller den andre er, og mange spillere legger mye ære og selvspekt i hvordan de definerer seg selv. Disse definisjonene av spillere er ikke i stor grad bygget på motivasjoner og er følgelig forskjellig fra spillestilene Bartle, Yee, Burn og Carr beskriver. Definisjonene her er hentet fra nettsider rettet mot de forskjellige typer spillere og T. L. Taylors definisjon av powergamers og casualgamers i sin bok *Play Between Worlds* (Taylor, 2006: 70).

De to vanligste spillerdefinisjonene man møter er *casualspillere* og *hardcorespillere*. Dette er et definisjonssett som ikke er spesifikt til MMOs, men det er mye brukt her. Uttrykkene *casual* og *hardcore* er ikke i utgangspunktet knyttet opp mot motivasjoner. Dette er

definisjoner som brukes for grovt å dele alle spillere i to kategorier i forhold til tidsbruk og interesse for spillet. De er allikevel interessante å se på i forbindelse med motivasjoner fordi de impliserer at noen spillere er mer motivert til å spille en andre. Dette skal jeg komme tilbake til i fjerde kapittel i avsnittet om tidsbruk. Begrepene relaterer seg i stor grad til spillerens tidsbruk og innstilling til spillet.

En *casualspiller* er en spiller som i følge seg selv bruker rimelig lite tid på spillet. Det er vanlig å definere *casualspillere* som personer med et avslappet forhold til spillet de spiller, og ofte blir de definert som spillere ”med et liv” utenom spillet (Taylor, 2006: 70). Noen ganger omtales også *casualspillere* som spillere med reduserte muligheter til å spille. Det vil si, spillere som godt kunne tenkt seg å spille mer, men som av forskjellige grunner ikke har muligheten til dette. Jeg vil argumentere for at denne typen spillere passer best inn blant *hardcorespillerne* siden deres forhold til spillet er det samme, og siden den begrensede tidsbruken ikke er selvvalgt.

Hardcorespillere elsker å spille. De oppfattes ofte av andre spillere som intense og ofte som noen som tar spillet for alvorlig. De er opptatt av å være best, både inne i spillet og i den mer tekniske biten av spillverdenen som går ut på å ha den beste datamaskinen, eller den nyeste spillkonsollen. Det hender også at de omtales som noen som tar leken ut av spillet (Taylor, 2006: 71). I følge forfatterne bak nettsiden *MegaGames – The Hardcore Gaming Experience* er en hardcore spiller en som:

[...] has gaming in their top priority list, for example, someone who would prefer to play a game instead of sleeping at night [...] (MegaGames, 2009).

Som man ser er tidsaspektet et viktig argument for hvilken kategori en spiller tilhører. *Hardcorespillere* bruker mye tid og krefter på å spille eller på spillrelaterte aktiviteter, noe *casuaspillere* ikke gjør.

I diskusjonen omkring begrepene *hardcore* og *casual* dukker ofte et tredje begrep opp: *powergamer*. Dette begrepet blandes ofte sammen med *hardcorespiller* og det er en del forvirring omkring de to uttrykkene. Taylor bruker for eksempel de to begrepene om hverandre. Jeg har valgt å skille mellom de to begrepene og å benytte begrepet *hardcorespiller*. *Powergamers* er et uttrykk som i hovedsak brukes om spillere av rollespill og står i kontrast til spillere som legger mye vekt på rollespillbiten av spillet (Wikipedia, 2009 a). En *powergamer* er en spiller som er opptatt av å skape en karakter som er best mulig. De

utnytter gjerne svakheter og ubalanser i spillet til sitt eget beste og er generelt opptatt av å ha den beste karakteren. Begrepet er således mer begrenset en *hardcorespiller*, og i mange tilfeller kan en *hardcorespiller* også være en *powergamer* eller omvendt. Det er også fullt mulig å være en *casualspiller* og en *powergamer*. En *powergamer* er i første rekke opptatt av å gjøre sin karakter eller avatar best mulig uavhengig av tid eller resurser, det er dermed ikke nødvendigvis slik at en *powergamer* trenger å bruke mye tid på spillingen sin. Dette fokuset på maksimering av egenskaper og utstyr som er nyttig og minimering av egenskaper som er uønskede (min/maxing) er typisk for *powergamere* (Taylor, 2006: 71). Jeg mener at det i realiteten er snakk om tre forskjellige begreper, hvor av to av dem er relatert til hverandre (*hardcore* og *casual*) mens det tredje (*powergamer*) står for seg selv.

I denne oppgaven har jeg valgt å konsentrere meg kun om begrepene *hardcore* og *casual*. Det er flere grunner til dette. Det første er at begrepet *hardcorespiller* i større grad står i motsetning til *casualspiller*. Begge deler handler om aktiviteter spillerne gjør inne i og i tilknytning til spillet. Det handler om hvor mye tid en spiller bruker på spillet og innholdet i spillet. En annen grunn er at begrepene i større grad er relatert til raidspillere. Det er disse begrepene de benytter mest selv, og som dermed er mest aktuelle å diskutere i denne sammenhengen. Med dette som utgangspunkt har jeg altså valgt å utelukke begrepet *powergaming* fra diskusjonen omkring *casual*- og *hardcorespillere*.

De to definisjonene *casual*- og *hardcorespiller* høres rimelig enkle og selvforklarende ut, men det er noen problemer knyttet til å bruke disse definisjonene i forskning. Det første problemet man møter er at definisjonene er svært subjektive og uten klare grenser. Begrepet *hardcorespiller* har etter hvert også fått en legendarisk men negativt ladet status i flerspiller-onlinerollespillenes verden, og svært mange spillere nøler med å omtale seg selv som *hardcore*. De omtaler isteden seg selv som *casualspillere* som spiller mye. Dette fører til svært store variasjoner i hvor mye tid casualspillere faktisk bruker på spillet. Det finnes mange eksempler på spillere som spiller opp til 30 timer i uken og allikevel definerer seg selv som casualspillere (Torres, 2009). Dette gjør disse definisjonene svært vanskelige å bruke.

Et annet sett med definisjoner som er vanlig å bruke i spillet er raidere og ikke-raidere. Dette er definisjoner på handlinger spillerne utfører i spillet. Å raide er et begrep som omtaler det å bli med i en gruppe på minst 10 og maks 40 spillere for å utføre svært vanskelige oppgaver. Oppgavene tar lang tid, og krever mye forberedelser, øving og organisering. Gruppen må samarbeide og hver spiller må vite sin plass i gruppen. Dette krever fleksibilitet og struktur.

Ikke-raidere er rett og slett de som ikke driver med dette. Ikke-raidere slås ofte sammen med *casual* spillere. Men det er ikke dermed opplagt at raidere er *hardcorespillere*. Dette er noe av det jeg skal se nærmere på i min følgende analyse.

Definisjonssettet raider vs. ikke-raider fungerer bra. Det er avgrenset av bestemte handlinger, og det er enkelt å plassere spillerne innenfor den. Fordi aktiviteten er såpass tidskrevende og vanskelig blir mye av spillernes tid brukt til forberedelser og øving til dette. Dermed er det rimelig stor forskjell på hva de to forskjellige typene spillere gjør. Den er dermed formålstjenelig for å introdusere den typen spillere som har hovedfokus i denne oppgaven; raidspillere. Å raide er en spesifikk aktivitet og en raidspiller er en spiller som involverer seg i denne aktiviteten. Hvor stort fokus spilleren har på denne aktiviteten er opp til spilleren selv, og jeg har i min utvelgelse av informanter latt det være opp til spilleren selv å definere seg selv som en raidspiller. Mer om utvelging av informanter og forskningsdesign finnes i kapittel 3.

2.6 – Oppsummering av tidligere undersøkelser og spillerdefinisjoner

Over har vi sett på tre eksempler på tidligere forskning knyttet til MMO-spillere og deres motivasjoner. Disse tre forskningsprosjektene er viktige både i forbindelse med spillforskning generelt og i forbindelse med undersøkelser av spillermotivasjoner spesielt. Til sist har vi sett på to sett spillerskapte definisjoner av spillertyper. Disse er viktige i denne sammenhengen fordi det er spillernes egen måte å omtale seg selv på, og i analysen skal vi se nærmere på om disse definisjonssettene har noe for seg.

Det er i denne sammenhengen viktig å påpeke at de tre tidligere utførte undersøkelsene omkring spillere og motivasjoner har undersøkt alle spillere av MMOs under ett. Man har altså ikke skilt ut en gruppe slik det er gjort i denne oppgaven, men heller sett på helheten. Ved å fokusere slik har de tidligere undersøkelsene funnet ut mye om de fleste spillerne av slike spill, men lite om spesielle grupper. Denne oppgaven tar sikte på å finne ut mer om en bestemt gruppe: raidspillere.

Siden raidspillere er spesialister inne sitt felt er det tenkelig at de ikke er drevet av de samme motivasjonene som driver for eksempel en spiller som er opptatt av å uforske spillet. Men det er også mulig at raidspillere motiveres av akkurat det samme som de andre spillerne, men med forskjellig motivasjonsgrad eller prioritering.

De tre teoretiske definisjonssettene har alle sine styrker og svakheter. Jeg har nevnt diskusjonen om hvorvidt spillertyper utelukker hverandre, og at alle definisjonene er laget med utgangspunkt i alle spillergruppene i et MMO. Et annet moment er at de er av varierende detaljrikdom. Bartles spillertyper er få, men konkrete. De inneholder ikke undermotivasjoner, men Bartle argumenterer for at de parvis står i motsetning til hverandre. Yees motivasjoner er svært detaljerte og har mange underkategorier. De forsøker å omfatte så mange underkategorier som mulig, og kan kanskje bli for detaljerte? På den andre siden av skalaen finner vi Burn og Carrs tre motivasjoner. Disse er enda videre og mindre konkrete en Bartles og gir i første rekke inntrykk av å være mer generelle tendenser hos spillerne enn egentlige motivasjoner. Mer om denne diskusjonen kommer i kapittel fire.

Kapittel 3 – Forskningsdesign

Some day, I hope to find the nuggets on a chicken⁶

Teorien som er presentert i kapittelet over danner grunnlaget for den forskning som er utført til denne oppgaven. I dette kapittelet vil jeg presentere forskningsdesign og de metodiske valg som er gjort i forbindelse med forskningen. Første del av dette kapittelet tar for seg kvalitative studier som forskningsdesign. Videre blir den deltakende observasjonen, de kvalitative intervjuene og en analyse av fire raidguilds hjemmesider presentert. Problemer og konflikter vil bli presentert og drøftet i løpet av teksten.

3.1 – Kvalitative studier som forskningsdesign

Kvalitative studier er en samfunnsvitenskapelig forskningstradisjon som strekker seg tilbake til Chicagoskolen, Columbiaskolen og Payne-Fund-Studies tidlig på 1930-tallet i USA. Kvalitativ forskning har siden den gang eksistert side om side med den kvantitative forskningsmetoden (Gentikow, 2005). Både kvalitativ og kvantitativ forskning er empiriske metoder for å utføre forskning på menneskelig erfaring. Kvalitativ forskning konsentrerer seg om å få informasjon om et fenomen eller et tema med informantens egne ord. Her er fokuset på dybden eller kvaliteten i datamaterialet. Kvantitativ forskning konsentrerer seg om å få kvantifiserbare data fra sine kilder. Her er fokuset på kvantitet, man må ha representative utvalg og utfallet av undersøkelsen kan fremstilles som tall eller tabeller.

Metodiske valg må i følge Gentikow tilpasses de forhold man vil undersøke, de fleste forhold har både kvantitative og kvalitative sider. Ved å fastsette hvilke deler av et fenomen man ønsker å undersøke kan man finne ut hvilken metode man bør bruke (2005). I henhold til min problemstilling falt valget på en kvalitativ undersøkelse. Bak valget av metodisk verktøy ligger flere valg i henhold til hvilken type informasjon jeg trengte for å finne ut mer om dette, samt hvilke metoder som egnet seg til å samle inn denne informasjonen. Det ble tidlig klart for meg at den typen informasjon jeg søkte var spillernes egne erfaringer formulert med deres egne ord. På den måten mener jeg å kunne svare på spørsmål omkring spillernes motivasjoner og spillertyper på best mulig måte. Denne typen informasjon kan i hovedsak samles inn ved å bruke kvalitative forskningsmetoder. Kvalitative forskningsintervju er den vanligste metoden å benytte, mens blant annet deltakende observasjon, utforskende studier og tekstanalyse også

⁶ En spøk kvinnelige gnomer kan si i World of Warcraft.

kan benyttes. Jeg ønsket å utføre kvalitative forskningsintervjuer for å finne hovedandelen av forskningsmateriale til oppgaven, men ville også inkludere tekstanalyse og benytte de rike erfaringene jeg hadde fra World of Warcraft.

Et annet forskningsdesign som kunne passet bra i forhold til problemstillingen er kasusstudier eller Case Studies. Dette er studier som forsøker å finne ut mest mulig om en liten gruppe, for så å si noe om helheten. Det hersker en del forvirring omkring begrepet kasusstudier og jeg har valgt ikke å benytte dette i min oppgave. Det finnes flere motstridende definisjoner på begrepet kasusstudier. Gentikow setter kasusstudier i sammenheng med kvalitative studier, og beskriver at noe av styrken til kvalitative studier er at:

de kan gi et dypere innblikk i unike personer, i unike situasjoner og i svært avgrensede fenomener. Undersøkelser av denne art er med andre ord svært spesifikke og konkrete. De bærer gjerne preg av å være kasusstudier (Gentikow, 2005).

Gentikow presenterer kasusstudie som en av syv forskningsstrategier for empiriske kvalitative undersøkelser sammen med blant annet utforskende undersøkelser og induktiv analyse, datamaterialet med sine egne ord og forskningsprosessens fleksibilitet. Hun skriver videre at en kasusstudie kan være undersøkelsen av en person, gruppe eller institusjon, eller bruken av et bestemt medium eller lignende. Det viktigste er at *man fordyper seg i et tilfelle, samler all tilgjengelig informasjon om det og prøver å forstå det i sin helhet.* (Gentikow, 2005). Kasusstudier er et samlende begrep, som åpner for bruken av en rekke metoder. Det er mulig å bruke både kvalitative og kvantitative metoder.

Hovdegrunnen til at jeg har valgt ikke å bruke begrepet kasusstudier om forskningsdesignen i denne oppgaven er at forskningen gjort om spillere, guild og i spillet ikke er fokusert på de samme individene. Jeg har ikke fordypet meg i en sak og samlet all tilgjengelig informasjon om denne, men heller fordypet meg i et emne. Dermed blir det riktigere å kalle forskningen for et kvalitativt studie som benytter metodetriangulering.

3.2 – Generaliserbarhet, validitet, reliabilitet og metodetriangulering.

Begrepene validitet og reliabilitet har, sammen med begrepet generaliserbarhet blitt diskutert nøye i forbindelse med kvalitativ forskning. Kravene kommer opprinnelig fra den kvantitative forskningen og det har vært diskutert om de også er relevante for kvalitativ forskning. Jeg er langt på vei enig med Gentikow som mener at både generaliserbarhet, reliabilitet og validitet bør etterstrebtes i et kvalitativt studium, og at kravene til en viss grad kan innfris (2005). I de

følgende avsnittene vil jeg gå igjennom disse tre begrepene og diskutere på hvilken måte de er viktig for denne studien.

Reliabilitet

Reliabilitet innebærer at man dokumenterer datamaterialet og analysen på best mulig måte (Gentikow, 2005). Dette er ikke et problem i kvalitative undersøkelser, og heller ikke i denne undersøkelsen. Under finnes en nøye gjennomgang av alle metoder brukt i oppgaven. Dessverre er to av hjemmesidene tatt bort i tiden mellom den originale undersøkelsen og denne oppgaven. Informasjonen hentet fra de to siste guild-hjemmesidene er tilgjengelig ved henvendelse. Alle intervjuene er tilgjengelige ved etterspørsel, intervjuguide og utdrag fra ett kategorisert intervju er vedlagt i vedlegg 2. Vennligst merk at vedlagt intervju kun er ment for å illustrere arbeidsprosessen i forbindelse med kategorisering og analyse. I forbindelse med den deltakende observasjonen utført til oppgaven kan det stilles spørsmål om reliabilitet forbundet med manglende dokumentasjon. Dette blir diskutert nærmere i del tre. I tillegg peker Gentikow på at *undersøkelsen må sannsynliggjøre sine funn på en troverdig måte* (Gentikow, 2005). Dette er gjort i analysen i kapittel 4 og vil bli nærmere beskrevet i avsnittet om de kvalitative intervjuene under.

Validitet

Østbye et al. sier i sin metodebok for mediefag at:

Validitet har å gjøre med hvorvidt en forholder seg til det en tror eller ønsker å forholde seg til, det vil si i hvilken grad design og operasjonaliseringer gir relevante innsikter i forhold til den overordnede problemstillingen (Østbye et al., 2002).

Validitet kan oppnås på flere vis, ved hjelp av kritiske vurderinger underveis eller metodetriangulering som jeg har valgt i denne oppgaven. Metodetriangulering er en måte å samle inn datamateriale som gir mulighet for økt kvalitetssikring og validitet i den kvalitative undersøkelsen. Jeg har brukt datatriangulering, slik Gentikow beskriver det:

[...] bruken av ulikt datamateriale i samme studie; i vårt tilfelle kunne det være observasjonsdata og data fra semistrukturerte ansikt-til-ansikt intervjuer. (Gentikow, 2005: 157).

Som i eksempelet til Gentikow har også jeg brukt data fra deltakende observasjon og fra semistrukturerte kvalitative intervju. På grunn av blant annet mangelfull datainnsamling i

forbindelse med den deltakende observasjonen har jeg i tillegg brukt data fra en tidligere utført analyse av fem raidguilds hjemmesider med særlig fokus på rekruttering av nye medlemmer.

Det opplevdes som svært nyttig å bruke metodetriangulering i denne oppgaven. Det ga en følelse av økt trygghet i forhold til kvalitet og validitet i datamaterialet. Å benytte både deltakende observasjon og semistrukturerte intervju ga en dypere innsikt i emnet og større forståelse for temaer og problemstillinger knyttet til informasjonen jeg fikk fra mine informanter. Å bruke den tidligere utførte analysen av fem raidguilds hjemmesider ga en mulighet for å kryss-skjekke det insamlede datamaterialet og kompensere for manglende dokumentasjon fra den deltakende observasjonen.

Generaliserbarhet

Spørsmål omkring generaliserbarhet er gjentakende i forbindelse med kvalitativ forskning. Det er delte meninger om hvorvidt kvalitativ forskning kan generaliseres eller ikke. Jeg mener at det er mulig å trekke generelle slutninger ut fra kvalitativ forskning. I Metodebok for Mediefag sier Østbye et al. at hensiktet med kvalitative studier ofte ikke bare er å fastslå om funn er generaliserbare og representative, men å oppnå forståelse av dynamikken som fins i den konteksten man studerer. Dersom funnene ikke i seg selv kan generaliseres kan ofte dynamikken innenfor slike sosiale settinger generaliseres (2002: 119). Gentikow påpeker også at generalisering kun kan oppnås ved høy grad av validitet og reliabilitet. Jeg mener at denne studien holder en høy grad av validitet og reliabilitet. Derfor mener jeg også at mine funn, slik Østbye et al. beskriver det, kan generaliseres. Resultatene av min analyse kan som dynamikker i en sosial setting generaliseres. Jeg mener at min studie gir et unikt innblikk i en relativt liten gruppe spilleres motiver og sosiale kontekst. Analysen av dette innblikket peker på noen generelle tendenser som kan videreføres til andre spillere i tilsvarende miljøer. Resultatene av analysen kan egne seg til å formulere en teori omkring raidspilleres motivasjoner som vi skal se i kapitel fire. Derfor vil jeg også argumentere for at studien tilfører ny og interessant analytisk informasjon i forhold til eksisterende teorier.

3.3 - Deltakende observasjon

Begrepet deltakende observasjon henviser til en form for feltstudier der forskeren *deltar i informantens livsverden i en periode* (Gentikow, 2005: 105). Det som i denne oppgaven omtales som deltakende observasjon stammer fra ca 1000 timers aktiv spilletid i perioden februar til og med september 2006. I denne perioden var jeg et aktivt medlem i et raidguild i

World of Warcraft. I løpet av disse seks månedene opparbeidet jeg meg særlig innblikk i denne gruppen spillere i en naturlig setting. Jeg har også ca 2000 timers erfaring fra spillet World of Warcraft generelt, samt lang fartstid som spiller i forskjellige andre online og ikke online spill. Den deltakende observasjonen som ble gjort i forkant av denne oppgaven er således mer deltakende enn observerende. Jeg hadde ingen klare planer om å bruke erfaringen jeg opparbeidet meg direkte i en oppgave, og det ble derfor ikke tatt notater underveis. Dette er problematisk i forhold til informasjonens validitet. Dette mener jeg at jeg har veid opp for ved å inkludere en ny kilde til informasjon. Analysen av guildhjemmesider er inkludert for å sikre bedre validitet i oppgaven, og mer informasjon om oppgavens kasus.

Ett annet problem som dukker opp ved bruk av deltakende observasjon er om forskningen skal være åpen eller skjult. I følge Gentikow er skjult observasjon omstridt, men kan neppe avvises helt (Gentikow, 2005: 106). Den deltakende observasjonen som jeg har utført er nødvendigvis skjult. Siden jeg ikke hadde betegnet den som forskning hadde jeg ikke muligheten til å melde fra om mine intensjoner til potensielle informanter. Dette kan være et etisk problem. Jeg mener at min deltakende observasjon var så generell at det ikke utgjør noe etisk problem for dem jeg deltok sammen med. Jeg var interessert i å finne ut mer om fenomenet raiding, og ikke mer om spesifikke informanter. Derfor er all kunnskap og erfaring fra denne perioden i form av personlig kunnskap og fordypning i en sosial setting, ikke kunnskap om enkelt informanter eller situasjoner. Spillerne er også anonymisert i kraft av sine karakterer i spillet.

Jeg vil argumentere for at de erfaringer og innsikter jeg opparbeidet meg særlig i tiden fra februar til september 2006, har vært så viktige for det empiriske grunnlaget for denne oppgaven at jeg har valgt å kalle det for deltakende observasjon. De har gitt meg utfyllende og viktig informasjon om spillernes verden og deres daglige liv, som jeg bare kunne tilegnet meg ved å delta i deres verden. Informasjonssamlingen kan sees på som et etnografisk studium og var nødvendig blant annet for å utforme spørsmål og gjennomføre intervjuer. Ved hjelp av informasjonen og erfaringene fra denne tiden fikk jeg en unik innsikt i det miljøet jeg senere skulle studere enda nøyere. Deltakende observasjon var aldri aktuelt som eneste kilde til datamateriell og er derfor heller å regne som en utfyllende kilde. Det er en del av min datatriangulering for å sikre validitet og kvalitet i det innsamlede datamaterialet.

3.4 – Kvalitative intervju

Som diskutert i starten av dette kapittelet fant jeg det hensiktsmessig å benytte kvalitative intervjuer for å forsøke å få svar på min problemstilling. Kvalitative intervju gir mulighet til å stille spørsmål og åpner for kommunikasjon om emner som i andre sammenhenger kan være vanskelige å få svar på. Eksempler på dette er spørsmål omkring informantens valg i spillet, hvorfor de velger å spille på den måten de gjør, og på hvilken måte de selv mener dette påvirker spillet og deres oppfatning av spillet. Det er derfor hensiktsmessig å utføre noen få kvalitative intervju for å få dypere innsikt i emnet fremfor å utføre kvantitative undersøkelser.

Det er flere svakheter med kvalitative semistrukturerte intervju. Spørsmål om ømtålige tema kan være vanskelige å få ærlige svar på og forskerens nærhet til informanten ved et slikt intervju kan i noen tilfeller være med på å forsterke dette. For å unngå at dette ble et problem ble intervjuguiden laget slik at alle spørsmål omkring personlige motivasjoner kom sist i intervjuet. Intervjuene ble lagt opp løst og det ble etterstrebet en samtaleform på alle intervjuene. Mer om dette kommer i neste avsnitt om intervjuguiden.

En annen svakhet ved kvalitativ forskning kan være forskerens kunnskap. For å utføre et intervju om et såpass avgrenset område mener jeg at det er nødvendig med noe forhåndskunnskap om emnet før intervjuene utføres. På den måten kan spørsmål og temaer tilpasses emnet og det blir letter for både intervjuer og informant å ha en samtale om emnet. Informanten slipper også å bruke tid på å forklare grunnleggende elementer i spillet som ikke nødvendigvis er viktige for det valgte emnet. Men intervjueren kan også ha for mye kunnskap. Dette kan føre til forutinntatte meninger og oppfattelser av hvordan ting forholder seg til hverandre eller hvordan informanten skal oppføre seg. For å unngå dette har jeg i løpet av arbeidet med intervjuguiden og intervjuene vært bevisst på å ha en åpen og spørrende holdning til emnet og informantene. Dette har ført til gode intervjusamtaler som jeg mener er bevis nok på at min kunnskap om emnet ikke har kommet i veien for informantene og datainnsamlingen, men snarere vært et redskap for å gjøre informasjonen mer tilgjengelig.

De syv intervjuene er utført som semistrukturerte intervjuer. *Semistrukturerte intervju kjennetegnes av at temaene det skal spørres om, er definert på forhånd* (Østbye et al., 2002: 102). Det overordnede temaet er raidspilleres motivasjoner. Ved å velge en semistrukturert form på intervjuet legges det til rette større åpenhet enn dersom alle spørsmål var definert på forhånd; dermed kan informanten i større grad selv beskrive sine opplevelser og tanker omkring spillet og det å spille.

Det ble utviklet en intervjuguide⁷ ganske tidlig i prosjektet og denne ble videreutviklet og brukt i alle intervjuene. Den er organisert rundt tre hovedtemaer, med undertemaer og noen eksempelspørsmål til bruk under intervjuet. De tre hovedtemaene er:

- generelle spørsmål om flerspiller-onlinerollespill,
- spørsmål om informantens guild/gruppe og
- spørsmål om informantens motivasjoner.

Helt til slutt ble det også spurt om alder, kjønn, utdannelse og bosted. Dette siste var for å sikre en viss spredning i informantene, og for å kunne gjøre rede for eventuelle likheter og ulikheter mellom informantene i forbindelse med analysen. Intervjuguiden ble brukt som huskeliste og rettesnor under intervjuene, og ble ikke fulgt til punkt og prikke i noen av intervjuene. Den dannet også utgangspunktet for spørsmålene som ble sendt ut på epost til de som ikke hadde anledning til å stille til intervju. Mer om dette senere i kapittelet.

Intervjuene er utført via det internettbaserte stemmeoverføringsprogrammet Skype⁸ og via e-post. Utgangspunktet for intervjuene var å gjennomføre alle via Skype, men uforutsette problemer gjorde at fire av intervjuene ble gjennomført skriftlig via e-post istedet. Som nevnt vil dette blir nærmere presentert og diskutert senere.

I følge Gentikow er trygghet og en viss fortrolighet i intervjusituasjonen faktorer som gjør det lettere for informantene å uttale seg åpent om noe (Gentikow, 2005: 49). Stemmechatting er en svært vanlig måte å kommunisere på blant MMO-spillere, og man kan derfor anta at de ønskede informantene til disse intervjuene vil finne denne kommunikasjonsformen kjent og trygg. I World of Warcraft er tredjepartsprogrammer som Skype, Ventrilo og lignende svært vanlig å benytte, derfor valgte jeg å benytte et slikt program for å utføre mine intervju. Programmene fungerer på mange måter likt IP-telefoni og er i mange tilfeller en ekstra tjeneste fra selskaper som leverer nettopp IP-telefoni. Rent praktisk må man installere programmet på en pc, logge på og koble til en høyttaler og en mikrofon. Deretter kan man kommunisere via mikrofonen og høyttaleren omtrent som på en vanlig telefon. De fleste har headsett med mikrofon på, noen benytter også bord-mikrofoner og for eksempel pc-høyttalere og det er også mulig å benytte en helt vanlig telefon. Fordi dette er en svært vanlig måte å kommunisere på i spillet har de fleste spillere ett av de to aktuelle programmene installert på maskinen sin. Det er også svært vanlig at det er et krav fra raidguilds at spillerne har ett av

⁷ Intervjuguiden er vedlagt. Se vedlegg 1

⁸ <http://www.skype.com>

disse to programmene installert. De fleste informantene vil altså føle seg komfortable med å kommunisere på denne måten, og det vil forhåpentligvis føre til en naturlig intervjusituasjon og legge grunnlaget for en naturlig konversasjon.

For å ta opp alle intervjuene ble det benyttet et tredje program som tar opp og lagrer samtale slik at transkribering kan gjøres i ettertid. Programmet som er benyttet her heter PowerGramo⁹ og er et spesialdesignet program for å ta opp samtaler i Skype. Å ta opp programmene sikrer en fullstendig oversikt over intervjuene og er en mer nøyaktig måte å samle inn dataene på enn ved at intervjueren noterer samtidig som intervjuene foregår.

Intervjuing via stemmeoverføring på internett gir muligheten til å intervju informanter fra hele verden uten å bruke mye resurser på å reise rundt eller forsøke å finne telefonnummer. Det gir også muligheten til å oppsøke spillerne på forum eller raidguildenes egne hjemmesider og intervju dem i vante, ”naturlige” omgivelser. Alle informantene fikk valget mellom å bli intervjuet via stemmechat eller skriftlig på e-post. Denne muligheten ble gitt for å gi informantene mulighet til å selv velge den måten å kommunisere på som de er mest fortrolig med. Det var viktig å etablere tidlig i prosessen at informantene skulle føle seg trygge i intervjusituasjonen. Derfor synes jeg det var riktig å gi dem mulighet til å velge å svare skriftlig istedenfor muntlig. Selv om jeg ga informantene mulighet til å velge form på intervjuet ønsket jeg i første rekke å intervju flest mulig muntlig. Dette fordi jeg mente at det ville være den intervjuformen som ga mest informasjon om hver enkelt informant.

Rekruttering, utvelgelse og antall informanter

Gentikow anbefaler i sin bok å ha et minimum av 10 informanter til en kvalitativ undersøkelse (Gentikow, 2005: 77). Men hun understreker at det selvsagt finnes unntak, og at tilgjengelige resurser og tid spiller en rolle her. Jeg bestemte meg i utgangspunktet for å finne 8 informanter som definerte seg selv som raidspillere i et MMO, fortrinnsvis i WoW. Det ble sett på som en fordel dersom noen av informantene hadde erfaring fra andre MMO, men dette var ikke et kriterium. Antallet ble valgt ut fra tilgjengelige ressurser og tidsaspektet for oppgaven. Det ble vurdert at det ikke var tid eller ressurser nok til å utføre mer en 8 kvalitative intervju innenfor oppgavens rammer.

Rekrutteringen av informantene er gjort ved bruk av selvseleksjon og snøballmetoden. Selvseleksjon er en utvelgelsesmetode som baserer seg på at man annonserer behovet for

⁹<http://www.powergramo.com>

informanter via aviser, oppslag eller via nettsteder (Gentikow, 2005: 80). Til denne oppgaven ble det postet meldinger på flere populære forum og hjemmesider for MMO-spillere, i facebookgrupper og på noen guildforum. I tillegg ble snøballmetoden mye brukt. Snøballmetoden beskrives som et enkelt system hvor man går ut fra en kjent kontakt, ber denne om å skaffe en ny kontakt, og slik ”baller det på seg” (Gentikow, 2005: 80).

Via mitt eget nettverk skaffet jeg to informanter som igjen skaffet to til. En post på et raidsamfunns forum ga svært mange informanter, men jeg ønsket ikke for mange informanter fra det samme miljøet, og valgte derfor bare å intervju to av disse. Tilgang til forumet fikk jeg fordi jeg kjenner en av spillerne i dette guildet. De to informantene kjenner jeg ikke. Den siste informanten meldte seg via en facebookgruppe. Jeg fikk, og gjorde avtaler med seks informanter til via forskjellige nettforum tilegnet Wow, men det viste seg at denne typen avtaler ble ansett som svært lite bindene. Dette skapte store problemer for intervjurunden min. En av dem som meldte seg via ulike nettforum var bekjente av meg fra spillet, og to av dem er venner fra min tidligere omgangskrets. Vi kjenner hverandre relativt godt, først og fremst fordi vi har spilt mye WoW sammen. Jeg forsøkte så langt som mulig å unngå å bruke for mange kjente informanter, men på grunn av problemer med å skaffe informanter ble til slutt disse to vennene intervjuet via epost.

Det er en risiko for at både mine bekjente og mine venner er farget av vårt vennskap i sine svar. Jeg tror ikke at den ene som er en bekjent fra WoW har latt seg farge. Vi kjenner ikke hverandre godt, og kontakt mellom oss har alltid gått gjennom andre venner. Når det gjelder de to vennene mine som jeg tilslutt intervjuet kan situasjonene kanskje være en annen. Etter samtaler med dem begge besluttet jeg å utføre intervjuene pr e-post istedenfor via stemmechat. I det ene tilfellet var dette fordi informanten uttrykte et sterkt ønske om dette, og i det andre var det fordi informanten selv mente at det var lettere å få litt avstand til meg dersom vi kommuniserte via e-post. Jeg var i dette tilfellet enig. Et for nært forhold mellom informant og intervjuer kan kanskje påvirke informanten til å forsøke å blidgjøre intervjueren mer en det som er tilfellet dersom forholdet hadde vært et annet. Ved å utføre intervjuene på e-post fikk vi sikret en viss avstand mellom informant og intervjuer, og det var enklere for meg som forsker å holde på forskerrollen. Dette var viktig for å sikre gode og fruktbare intervju, samt høy validitet. På forhånd var jeg redd for at intervjuene med disse to informantene skulle bli mer informasjonsrike og forskjellige fra de andre intervjuene. I ettertid kan jeg ikke se at det har skjedd. Intervjuene har omtrent samme lengde som de andre fem, det ene er faktisk ganske kort. De har ingen store avvik og skiller seg ikke ut på noen

måte i forhold til de andre intervjuene. Derfor mener jeg at informasjonen som kom ut av disse to intervjuene er av like god kvalitet som resten.

Problemer og løsninger med informantutvelgelse og intervjuform.

Det største problemet som meldte seg i løpet av datainnsamlingen var at rundt halvparten av informantene som melde sin interesse ikke stilte opp til intervjuet til avtalt tid, glemte det eller spurte om å få svare på e-post isteden. I ettertid kan man se at å utføre intervjuene via stemmechat kanskje ga informantene litt for mye frihet og trygghet. Det kunne se ut som om denne kommunikasjonsformen gjorde at de fleste informantene ikke anså avtaler og tidsfrister som bindene. Flere av informantene var tilgjengelige for intervju flere timer senere enn det som var avtalt. Her er det eksemplifisert av en msn-meldning jeg fikk fra en av dem jeg dessverre ikke fikk intervjuet til slutt: *Beklager at jeg ikke kom på intervjuet i går, men jeg måtte raide.* Det er vanskelig å si noe sikkert om hvorfor informantene behandlet intervjuavtalene slik, men det kom tydelig frem flere ganger som i eksempelet over at raiding og avtaler med guildet klart gikk foran en avtale med meg. Det er mulig at jeg i mitt forsøk på å møte informantene på sitt eget territorium rett og slett ble utklassert av andre viktigere avtaler. Det at de hadde mulighet til å bli intervjuet mens de spilte, gjorde kanskje at intervjuet ble sett på som en del av spillet, dermed måtte jeg konkurrere om deres oppmerksomhet med andre elementer og mer bindende avtaler.

I tillegg til at noen av informantene ikke stilte, var det flere av de rekrutterte informantene som ikke så noen store skiller mellom å bli intervjuet skriftlig eller muntlig. Selv om jeg aller helst ville intervjuet dem muntlig, endte jeg tilslutt opp med tre muntlige intervjuer og fire skriftlige e-postintervjuer. Dette fordi jeg til slutt ikke hadde mer tid til å finne nye informanter. Det følte dermed mer nyttig å intervju dem som ønsket det via e-post, og så håpe på å finne flere å intervju muntlig etter hvert. Dessverre ble det ikke tid til flere en de tre muntlige intervjuene.

De skriftlige intervjuene er alle sendt ut etter at jeg har snakket med intervjupersonene flere ganger. Alle har i utgangspunktet sagt ja til å bli intervjuet og vet at de blir anonymisert i den endelige teksten. Informantene har også fått en introduksjon til hvilke tema oppgaven handler om, og hvorfor jeg ønsker å intervju dem. Det ble så sendt ut en e-post, med et dokument med to sider med spørsmål. Disse spørsmålene er utformet basert på intervjuguiden og den erfaring jeg hadde opparbeidet meg fra de utførte muntlige intervjuene. Alle spørsmål er stilt åpne, med ordlyd som gir rom for egen beskrivelse av opplevelser og meninger. Så langt det

var mulig har jeg også åpnet for muligheten for oppfølgingsspørsmål for å skape en mer samtalelignende form på intervjuet. I tre av intervjuene har jeg også stilt slike oppfølgingsspørsmål.

Jeg valgte å sende alle informantene en e-post med de samme 22 spørsmålene. Dette for å sikre kontinuitet i intervjuene, samt å minske mengden utveksling av e-post. Denne metoden ble valgt fordi de informantene som valgte skriftlig fremfor muntlig intervju allerede hadde uttrykt ønsker om en enkel og lite krevende intervjusituasjon. Ved å sende så mange spørsmål med en gang var jeg også sikker på at jeg fikk et fullverdig intervju ved første forsøk. Så langt som mulig har jeg også sendt ut oppfølgingsspørsmål i en mer samtaleaktig form. Dette var for å få utfyllende informasjon om spørsmål der jeg synes informanten har svart kort eller misforstått spørsmålet på en eller annen måte. Flere av informantene uttrykte selv at de var fornøyd med denne måten å utføre intervjuene på, og likte godt mulighetene dette ga for både å formulere svarene skriftlig og å ha en mer uformell samtale om svarene i ettertid.

Det å skifte intervjueteknikk midt i prosessen har sine negative og positive sider. På den negative siden finner man at skrevne intervju som oftest blir kortere enn muntlige. De bærer mer preg av å være en skrevet konversasjon enn en muntlig samtale og informasjonen man får ut av dem vil således være av en annen karakter. Men i flerspiller-onlinerollespillenes verden er skriftlig kommunikasjon enda mer vanlig en muntlig. Det er svært vanlig å ”chatte” med medspillere, og denne formen for skriftlig konversasjon er på mange måter nærmere muntlig samtale en skriftlig. Dette kan man også se igjen i de skriftlige intervjuene. De skrevne intervjuene er kortere enn de muntlige, men dersom man fjerner alt utenomsnakket i de muntlige intervjuene kommer man til at de har nesten samme lengde. Det er også lettere å dokumentere skriftlige intervjuer, og det er ikke nødvendig med tolkning av stemmeleie, pauser og lignende for å analysere resultatene.

Å skifte intervjuformat var en glidende overgang som til sist var et resultat av å la seg lede av informantene. Det var tydelig at denne gruppen informanter, selv om de var komfortable med stemmechatting foretrakk å kommunisere skriftlig om disse spørsmålene. Flere ganger uttrykte informantene et ønske om større frihet tidsmessig til å fundere på og svare på spørsmål.

3.5 – Analysearbeidet

Etter at intervjuene var utført ble de bearbeidet og klargjort for analysering. Under vil jeg kort forklare de metoder som ble brukt for å ferdigstille intervjuene slik at analysen kunne ta form. Dette arbeidet er en viktig del av analysen og det er derfor viktig å presentere her. Det er også viktig for oppgavens reliabilitet at analysens resultater er sannsynliggjort på en troverdig måte. Derfor er arbeidet med datamateriellet i forbindelse med analysen viktig å presentere. Etter å ha transkribert intervjuene ble de klassifisert etter Lindlofs klassifiseringsmetode i to trinn:

a) det første spontant og intuitivt

b) det andre mer systematisk og reflektert

(Lindlof 1995, 220 i Gentikow 2005, 121).

I løpet av denne prosessen kom jeg frem til fire hovedkategorier med til sammen 20 underkategorier. Under er en presentasjon av kategoriene med tilhørende forklaring:

Generell informasjon:	Guild/samfunn:	Raid:	Motivasjoner:
Generelle utsagn om spillet eller MMOs.	Utsagn knyttet til guild eller raidsamfunn.	Utsagn knyttet til raid og utførelsen av raid.	Utsagn knyttet til motivasjoner.
Underkategorier:	Underkategorier:	Underkategorier:	Underkategorier:
Spill, tidsbruk, andre spill, ting man vil forandre.	Organisering, rolle, regler, DKP, konflikter, generelt.	Organisering, rolle, konflikter, strategi, generelt	Belønning, Mestring, Utfordringer, Rollespill, sosialisering

Tabell 1- Intervju kategorier

Dersom et utsagn passet i flere kategorier ble det plassert i alle kategoriene. Se vedlegg 2 for utdrag fra et kategorisert intervju.

Videre ble de klassifiserte intervjuene satt inn i en beskrivende datamatrikse. Bruk av datamatrises er en metode som anbefales blant annet av Thagaard og Gentikow og egner seg godt for å få et helhetlig og nyansert bilde av informasjonen. I datamatriksen føres informantene opp i en vertikal rubrikk og temaene horisontalt. Så settes de mest sentrale utsagnene vedrørende disse teamene i tilsvarende felter. Slik får en oversikt over både hver enkelt informants svar om de forskjellige tema og alle informaners svar om et bestemt tema (Gentikow, 2005: 122). Denne datamatriksen med sitater fra intervjuene kalles en beskrivende matrise. Under følger et eksempel på min beskrivende matrise:

	Mona:	Anton:	Finn:
Spill:	M2: Online spill har jeg spilt anarchy online, World of warcraft, prøvde meg litt på linage 2, og spiller nå age of conan.	[Q2: Asks which games he is playing and for how long:] A2: I played EQ1 (2003-2008 summer) I'm currently playing EQ2 (I came back from two years break this summer) and WoW (3 weeks)	

Tabell 2 - Beskrivende matrise

Etter å ha satt opp den beskrivende matrisen erstattet jeg informantenes utsagn med mine egne fortolkede inntrykk. Denne matrisen ble kalt den fortolkede matrisen. I tillegg til disse to datamatrixene ble det laget personsentrerte og temasentrerte analyser av alle intervjuene. Dette var for å sikre at innholdet i intervjuene ikke gikk tapt i de forenklede matrisene. I de temasentrerte og personsentrerte analysene ble både de klassifiserte intervjuene og de originale transkriberte intervjuene brukt.

Etter at intervjuene var ferdig klassifiserte og analyserte ble selve analysen skrevet. Denne kommer i kapittel 4.

3.6 – Analyse av fem raidguilds hjemmesider

Denne analysen ble utført i forbindelse med oppgaven *En kabal i en magisk sirkel – en oppgave om spillestiler i World of Warcraft* våren 2007. Oppgaven er skrevet som avsluttende oppgave i kurset Computer Games and Computer Games Culture som ble undervist ved Universitetet i Bergen. Oppgaven hadde som mål å se på hvordan raidere passet inn i allerede etablerte begreper om spillertyper og motivasjoner.

De fire guildene som ble valgt ut til denne oppgaven ble valgt tilfeldig ut fra et generelt søk i google etter raidguild. Ut fra søkeresultatene ble fire guild valgt. Alle guildene presenterer seg selv som raidguilds og søker medlemmer der etter. All informasjon som ble brukt er hentet fra den offentlige delen av guildenes hjemmesider.

Jeg tok utgangspunkt i sider hvor guildene presenterer seg selv overfor potensielle søkere til guildet, samt spørreskjemaet de ber søkerne om å fylle ut. Ut fra dette ble det trukket ut seks kriterier som guildene selv mener er svært viktige for sine medlemmer.

Det ble tatt høyde for at guildene sannsynligvis gjorde unntak for noen av kriteriene for sine søkere, men det var tydelig på sidene at flest mulig kriterier var et ønske. Videre ble kriteriene analysert opp mot artiklene til Bartle, Yee, Burn og Carr. Oppgaven er skrevet som en opptrapping til masteroppgaven, og var tenkt å bli en del av den ferdige masteroppgaven.

Analysen er brukt igjen i denne oppgaven. Den er omskrevet og tilpasset noe til denne oppgaven. Resultatene er også satt i sammenheng med resten av forskningsmaterialet i denne oppgaven og analysert på ny deretter.

Kapittel 4 – Belønning, Strategi, Sosialisering og Organisering

*Leeeeeeroy Jenkins!*¹⁰

Som beskrevet over har jeg utført en kvalitativ undersøkelse for å finne svar på hvilke motivasjoner som driver raidspillere. I det følgende kapittelet skal jeg presentere resultatene fra den kvalitative undersøkelsen. Jeg begynner med å introdusere informantene og guildene som er hovedkilden til datamateriell i denne oppgaven. I løpet av arbeidet med oppgaven var det fire motivasjoner som utpekte seg som særlig viktig hos informanter og guild. Motivasjonene blir presentert, forklart og problematisert i andre del av kapittelet. Her vil jeg også sammenligne den med tidligere undersøkelser på feltet. Til sist vil jeg presentere noen faktorer som har innvirkning på spillernes motivasjoner.

4.1 – Presentasjon av informanter og guild.

Jeg vil først kort presentere informantene som deltok i denne oppgaven. Dette er blant annet fordi jeg mener det er viktig å presentere hver enkelt intervjuperson før vi går i gang med analysen. I analysen er fire arketyper presentert som representanter for de fire hovedmotivasjonene i analysen. Det er viktig å huske at det også er andre informanter som passer inn og bekrefter de funn som arketyperne eksemplifiserer. Derfor er det viktig å få en oversikt over de syv informantene som danner grunnlaget for analysen. Informantene er presentert etter intervjuform, med de muntlige intervjuene først. Så følger en kort oversikt over de fire guildene som er brukt i oppgaven.

Lise:	Lise har spilt WoW i to år. Hun spiller fast med et raidsamfunn tre til fire kvelder i uken. World of Warcraft er det første og eneste MMO Lise har spilt. Hun forteller at hun har en bachelorgrad fra universitetet. Lise er norsk.
Siri Den Sosiale:	Siri har spilt WoW nesten tre år på intervjutidspunktet. Hun er medlem av et raidsamfunn hvor hun raider fast minimum tre dager i uken, og ofte litt mer. Hun har ikke spilt noen andre MMO enn WoW. Lise er italiensk, har en bachelor i språk og kultur og er i fast jobb.
Organisatoren Finn:	Finn har spilt WoW helt siden det kom i beta utgave, ca et halvt år før det ble utgitt. Han har også spilt litt Lineage og EverQuest og har så vidt prøvd Anarchy Online. Han har raidet fast fire kvelder i uken med guildet sitt siden starten, men

¹⁰ En karakter fra WoW som har blitt verdenskjent for å styrte inn i kamp med sitt eget navn som kamprop, uten å ta hensyn til strategiene og planene resten av gruppen har laget.

	når intervjuet blir utført har han en rolig periode med lite spilling. Dette er fordi han har fullført utdannelsen sin og fått jobb. Finn er norsk og bosatt i Tyskland.
Gunnar:	Gunnar har spilt online rollespill i 6 år. Utenom WoW har han også spilt Anarchy Online og Age of Conan. Gunnar spiller mellom 15 og 20 timer i uken, og raider fast med et guild i WoW. Gunnar er en av to informanter med erfaring fra raid i andre spill. Han har også raidet i Anarchy Online. Gunnar er norsk.
Anton:	Anton spiller flere MMOs samtidig, og for tiden spiller han EverQuest 1 (EQ1), EverQuest 2 (EQ2) og World of Warcraft. Han raider aktivt i alle tre spillene, men mest i EverQuest 1. Han er den eneste i utvalget med hovedvekten av erfaringer fra et annet spill en WoW. Anton er amerikaner og bosatt i USA.
Looteren Mona:	Mona er en tidligere raider fra WoW, men spiller for tiden mest AoC. Hun har også spilt Anarchy Online og Lineage 2. Da hun raidet i WoW var hun med i et guild som raidet regelmessig. Mona er norsk.
Strategen Peter:	Peter har spilt WoW siden det kom ut i Norge. Før det har han spilt litt Counterstrike (CS) et nettbasert førsteperson – skytespill. Han er den eneste i utvalget med denne bakgrunnen. Peter raider fast med et guild. Guildet har fire faste raidkvelder i uken, men Peter som er tidligere klasseleder er nå rådgiver og raider ikke fullt så ofte lenger. Peter er norsk.
Guildene:	De fire guildene som er brukt i analysen er alle relativt store guild i World of Warcraft. De har alle eksterne hjemmesider med presentasjoner av seg selv og sine medlemmer. De har alle sider hvor de viser frem hva de har oppnådd med guildet, bilder fra kamper og lignende. I tillegg har alle guildene egne sider med regler for guildets medlemmer og for dem som ønsker å bli medlem av guildet. Disse sidene er det jeg har benyttet for å finne ut hvilke motiver de selv mener en raidspiller bør ha. Ved å formulere skriftlige krav til sine søkere har guildenes ledelse funnet ut hvilke motivasjoner de synes er viktigst for en god raidspiller. De to guildene som siteres er titulert guild 1 og guild 2. Navnene er gitt i tilfeldig rekkefølge.

4.2 – Raidspilleres motivasjoner

Som presisert i problemstillingen i kapittel en ønsker jeg i denne oppgaven å se nærmere på raidspilleres motivasjoner. I løpet av feltarbeid og analyse av intervjuer og hjemmesider ble det etter hvert klart at fire motivasjoner utpekte seg som særs viktige for raidspillerne i utvalget og det ble formulert en teori om at disse fire motivasjonene er raidspilleres

hovedmotivasjoner. De fire motivasjonene er *belønning*, *strategi*, *sosialisering* og *organisering*. Under følger en skjematisk gjennomgang av de fire motivasjonene.

Raidspilleres hovedmotivasjoner:	
Belønning:	Spilleren motiveres av de belønninger hun eller han får i forbindelse med raid. Motivasjonen kan ligge i rene spillmekaniske elementer, som eksempelvis at spilleren får mulighet til å gjøre mer skade og lignende, eller i den sosiale statusen det gir at andre kan se at du har bestemte typer utstyr.
Strategi:	Spilleren motiveres av de strategiske elementene ved raiding. Dette er spillere som liker å bli utfordret både som enkeltpersoner og i grupper med andre. De er tiltrukket av raiding fordi dette er et viktig element her. De setter pris på å skape eller følge strategier for å løse oppgavene på best mulig måte, og mestring er en viktig del av denne motivasjonen.
Sosialisering:	Disse spillerne motiveres av de sosiale aspektene ved raiding. De liker å involvere seg i gruppespillet og setter pris på å spille sammen med venner. De er motivert av dette til å spille i raid på grunn av raidingens mange sosiale aspekter. Å samarbeide med andre er en viktig del av deres motivasjon, og dette er noe de får mye av i raiding sammenhenger.
Organisering:	Spilleren motiveres til å raide av å være med å organisere selve raidene, guildet eller raidsamfunnet sitt. Hun eller han trives godt med lederposisjoner, og er ofte, men ikke nødvendigvis, offiserer eller ledere i sine respektive guild eller grupper. Disse spillerne er opptatt av at guildet eller raidsamfunnet skal ha størst mulig suksess.

Tabell 3 - Oversikt over raidspilleres hovedmotivasjoner.

Disse fire motivasjonene utelukker ikke hverandre, men fungerer heller utfyllende i forhold til hverandre. Informantene hadde som oftest hovedvekt på en motivasjon, men denne var ofte supplert av en eller flere av de andre motivasjonene. Det er fristende å presentere motivasjonene langs to akser slik Bartle har gjort med sine fire motivasjoner, og deretter plassere de syv informantene skjematisk etter dette. Men fordi jeg mener at motivasjonene ikke står i et hierarkisk forhold til hverandre kan dette lett misforstås. Jeg fant ingen indikasjon på at spillere som var sterkt motivert av for eksempel *organisering* var mindre motivert av en av de andre motivasjonene. Isteden ser det ut som om det ikke er noen slik sammenheng mellom motivasjonene. Spillerne i utvalget ser ut til å kunne være like motivert

av alle fire motivasjonene, svært motivert av to av dem eller kanskje bare en. Dette samsvarer med Yees funn i sin undersøkelse *The Daedalus Project* (1999 - 2009).

Det er viktig å understreke at dette er motivasjonene som fører til at spilleren involverer seg i raid, ikke for hvorfor hun spiller, eller hva som motiverer henne når hun ikke raider. I løpet av undersøkelsen kom det frem at svært mange av raidspillerne også bruker tid på andre aktiviteter i spillet som ikke er knyttet til raid. Det kan tenkes at spillerne i disse sammenhengene er motivert av andre faktorer enn de som utpeker seg i forbindelse med raiding.

Man kan også stille spørsmål ved hvorvidt spillerne var motivert av disse motivasjonene før de begynte å raide, eller om de ble motivert av disse etter hvert. Jeg vil tro at begge deler stemmer. Noen spillere kan nok ha vært motivert av for eksempel status eller belønning da de startet å raide men etter hvert som tiden har gått har motivasjonen endret seg, og nå er det kanskje organisering som er den sterkeste motivasjonsfaktoren. Forholdet mellom motivasjoner og endringer i det er ikke statisk, men i kontinuerlig endring. Det kan også tenkes at noen motivasjoner oppstår på grunn av arbeidsoppgaver en spiller bli pålagt i for eksempel et raid. En spiller som blir pålagt organisatoriske oppgaver kan, selv om han i utgangspunktet ikke var motivert av det, ende opp med å bli motivert av å organisere. Selv om forholdene mellom motivasjonene er skiftende mener jeg at det er disse fire motivasjonene som i stor grad påvirker spillere til å involvere seg med og fortsette med raiding. Under skal vi diskutere dette nærmere. I de følgende fire avsnittene vil først hver enkelt motivasjon presentert. Deretter vil det bli presentert en typisk representant for den aktuelle motivasjonen, før motivasjonen blir drøftet i forhold til tidligere undersøkelser på feltet. Til sist følger en diskusjon av motivasjonen. De typiske representantene for hver motivasjon er ment som et illustrerende eksempel og er plukket ut fordi respondentene viste seg å være svært beskrivende for den aktuelle motivasjonen. Det er i midlertidig viktig å huske på at de forskjellige informantene også kan være sterkt motivert av noen av de andre motivasjonene.

4.2.1 – Belønning

En belønning er en gave eller lønn man får for utført arbeid. Det kan være penger, materielle ting, et godt rykte eller en tjeneste tilbake. Belønninger kan være svært mye, og det er i de fleste tilfeller opp til giveren å bestemme hva som er passelig. I følge riksmålsordboken er en belønning enten *lønn*, eller en *gave som gies for en (god) handling og som mottageren ikke kan gjøre krav på* (Kunnskapsforlaget, 2007) Denne siste definisjonen fungerer dårlig i denne

sammenhengen først og fremst fordi den impliserer at spilleren ikke kan forvente å få sin belønning, og deretter fordi belønningen her defineres som en gave. I spillsammenheng stemmer ikke dette. For det første er ikke en belønning i denne sammenhengen en gave, men heller en lønn for strevet. Det er heller ikke noe en spiller ikke kan forvente å få, men snarere noe han eller hun *kan* forvente å få. Det er en del av spillets regler at man skal få belønning for å gjøre visse type handlinger, og dersom dette ikke skjer er det noe galt med spillet og spillerne vil øyeblikkelig sørge for at noen retter opp feilen, slik at de kan få den belønningen de har krav på. I denne sammenhengen er det altså den første betydningen som passer best; *lønn*. I et MMO er en belønning *lønn* for de oppgaver eller det arbeid spillerne har utført. Belønningen kan være utstyr til karakteren, penger eller ingredienser til tradeskilling. Ofte er belønningene fastsatt på forhånd, med et par alternativer som enten bestemmes tilfeldig eller ved at spilleren får velge.

Begrepet loot brukes som samlebegrep for dette utstyret. Lootet kan være verdt mye eller lite alt ettersom hva det er, og hvorvidt spilleren kan bruke det eller ikke. Dersom en spiller når den siste og vanskeligste delen av spillet, raiding, vil han eller hun bli belønnet med ekstra godt utstyr. Dette lootet er eksklusivt for raiding og kan ikke oppnås på annet vis. De delene av lootet som spillere på dette nivået er mest opptatt av er som oftest utstyr som gjør karakteren hans eller hennes bedre, derfor blir det også ofte referert til som nettopp utstyr. Det er vanlig å anta at spillere som involverer seg i raiding også er motivert av muligheten til å få gode belønninger.

Looteren Mona:

Mona er en typisk representant for spillere som i stor grad motiveres av belønning. Hun er svært opptatt av å få belønninger og har god oversikt over sitt guilds system for utdeling av belønninger. På spørsmål om hun synes loot er viktig svarer hun:

M18: Selvfølgelig, det er jo mye av grunnen til at man orker å kjøre de samme instansene om og om igjen. Er farlig vanedannende.. om jeg bare får den hatten.

Det er her tydelig at Mona er svært motivert av mulighetene for å få en belønning i løpet av raidingen. Hun tillegger denne motivasjonen mye av grunnen til at hun raider. Vi ser også at konkrete belønninger har en høy motivasjonsfaktor hos Mona. Belønningssystemene i forbindelse med raid er ofte konstruert slik at bestemte monster gir bestemte belønninger. Ofte rulleres det mellom fire/fem belønninger, og spillerne kan ikke vite hvilke belønning

som blir gitt hver gang. Siden spillerne vet at dette monsteret kan droppe noe de ønsker seg, som for eksempel hatten Mona snakker om, kan denne spilleren ende opp med å være med å drepe dette monsteret mange ganger for å få belønningen han er ute etter. Dette er en svært vanlig motivasjon for å gjennomføre raid om igjen, noe alle guild og raidsamfunn gjør.

Mona har også god oversikt over guildets DKP system og mener det er ganske greit. Hun gir også uttrykk for å ha vært med i flere guild hvor DKP systemene ikke har fungert like godt.

Mona er litt interessert i strategi og sosialisering, men kommer stadig tilbake til belønninger som motivasjon for sin raiding. Hun er også rollespiller, men knytter ikke dette opp mot raiding.

Belønning som motivasjon sammenlignet med etablerte definisjoner.

Dersom vi ser på de etablerte definisjonssettene for motivasjoner og spillertyper må vi lete litt for å finne igjen belønningsmotivasjonen. Hos Bartles spillertyper er det *achievers* som best tar opp i seg denne motivasjonen. Disse spillerne er opptatt av og nå mål i spillet, og belønninger kan defineres som slike mål. *Achievers* defineres også som de spillerene som når høyeste nivå i spillet først, og som er stolte av sitt mestringsnivå (Bartle, 1996). Dette er ikke nødvendigvis sant om spillere som er motivert av belønninger. De som ønsker belønninger for å øke sin egen status kan nok i mange tilfeller passe inn i denne definisjonen, mens andre igjen ikke trenger å være opptatt av å være først eller best. De er mer opptatt av å utvikle karakteren sin eller guildet sitt, uavhengig av hvem som er først eller sist. Siri er et godt eksempel på dette når hun forteller at hun er mer opptatt av å få det hun vil ha, enn når hun får det.

I Burn og Carrs motivasjoner er det vanskeligere å finne igjen belønning som motivasjon. Her er det motivasjon nr to som er mest passende; hvor spillerne motiveres av spilltekniske elementer i spillet (Carr and Burn, 2006). Men denne motivasjonen er svært vid, og tar opp i seg både strategi, organisering og belønning. Slik sett synes jeg denne definisjonen er for grov og dermed lite egnet til å bruke i denne sammenhengen.

Hos Yee derimot finner vi et sett med motivasjoner som ligner mer på belønningsmotivasjonen. Under hovedmotivasjonen *achievement* finner vi blant annet motivasjoner som *progress*, *power*, *accumulation* og *status* (Yee, 2007). Det er de to siste underkategoriene som er mest aktuelle i forbindelse med belønningsmotivasjonen. *Accumulation*, eller akkumulasjon på norsk, handler om å samle opp ting. Det kan altså ligne

ganske mye på å bli motivert av å motta belønninger. I tillegg finner vi motivasjonen *status*, som i denne analysen er puttet inn som en del av belønningsmotivasjonen. De to undermotivasjonene *akkumulasjon* og *status* er svært like motivasjonen belønning. Yeas har definert dem som underkategorier, altså mindre motivasjonsfaktorer som påvirker spillerne. Dette stemmer kanskje i forhold til alle spillerne i et MMO, men i forbindelse med raiding mener jeg det er en svært viktig motivasjon. Dermed bør motivasjonen vektlegges annerledes i denne sammenhengen. Under skal vi diskutere dette nærmere.

Diskusjon om motivasjonen belønning:

Som vi har sett over er Mona en spiller som i stor grad lar seg motivere av belønninger. Hun er opptatt av å få loot, og av guildets DKP system. I det neste avsnittet skal jeg gå nærmere inn på begrepet DKP og forklare hvorfor dette er viktig i forbindelse med motivasjonen belønning.

I løpet av et raid kan en raidgruppe finne svært mye loot, og det er ikke alltid klart hvem av spillerne som har krav på de forskjellige tingene de finner. I mindre grupper blir slike konflikter ofte avgjort ved at deltakerne triller en terning. Den som får høyest tall på terningen vinner utstyret. Men for et guild eller raidsamfunn som ønsker fornøyde og godt utstyrte spillere blir ofte dette systemet for tilfeldig og ubalansert. Derfor bruker de fleste raidsamfunn og guild mer avanserte systemer for lootdistribuering. Slike system kalles ofte DKP, kort for *dragon kill points*, et uttrykk som stammer fra spillet EverQuest. I et DKP system vil spillere få utdelt poeng etter oppmøte, utførelse, hvor lenge de deltar i raidet og lignende kriterier etter et raid. De kan så bruke poengene (DKP) sine til å kjøpe seg noe av det utstyret som ble droppet i raidet. I følge WoWWiki, et brukergenerert nettleksikon om WoW, er DKP først og fremst betegnelsen på selve valutaen man bruker for å kjøpe utstyret, men har etter hvert også blitt en betegnelse på systemene som brukes for å bestemme bruken av disse poengene (2004). Videre skriver brukerne av WoWWiki at poengene tjenes opp ved å delta i raid og brukes for å kjøpe loot fra disse raidene.

Belønningene som kommer i et raid er altså i utgangspunktet i gildet eller raidsamfunnets eie frem til noen av medlemmene kjøper det. Systemet er tett knyttet til motivasjonen belønning siden det er dette systemet som i stor grad bestemmer distribusjonen av belønningene spillerne får. Spillernes meninger og synspunkter om systemet kan i mange tilfeller si noe om hvordan disse spillerne forholder seg til belønninger. Det er ikke dermed sagt at alle spillere

som er opptatt av DKP systemer er interessert i belønninger. Dette skal vi se nærmere på under.

Det finnes mange forskjellige modeller for utdeling og bruk av DKP. Felles for alle informantene og guildene i denne analysen er at DKP systemer er omstridte. Guildene og informantene mente at konflikter i guildet som oftest var knyttet til DKP og utdeling av belønninger. Det er for eksempel tydelig at Anton ikke er særlig begeistret for sitt guilds løsning når han sier:

A12: Yes. I HATE DKP system. But how it works: Show up on time – bonus. There are points based on bosses per zone and given points on each. Stay in raid until the end – bonus. This is the basically simple DKP system we are using.

Anton viser her stor forståelse for sitt guilds DKP system, men er samtidig misfornøyd med systemet. Han er motivert av å få loot, men synes at denne måten å gjøre det på ikke er den rette. Dette engasjementet omkring systemet og distribusjonsmetoden kan tyde på høy grad av motivasjon omkring belønninger. På spørsmål om hvorvidt han vet om noen andre systemer som er bedre forteller han om et annet guilds system, som i følge ham gir en mye bedre distribusjon av loot mellom medlemmene, slik at guildet slipper å repetere raid så ofte. Anton er altså ikke bare motivert av muligheten til å få loot, han ønsker også en bedre strategi i guildet sitt. Dette skal vi komme tilbake til avsnittet om strategi.

Ikke alle informantene viser like stor interesse for belønning. På spørsmål omkring guildets DKP system svarer Siri først at det er et komplisert system som hun ikke helt husker. Deretter sier hun:

S16a: [...] But honestly, I've been raiding for two years and I've always had everything i wanted. I mean I have always had every item I wanted, so as far as I know it's a good system. I don't remember the math and the way it works, I just forget it because I don't care.

For Siri betyr ikke distribueringsmetoden så veldig mye, så lenge hun får det hun vil ha. Senere i intervjuet bekrefter hun dette inntrykket ved å si:

S24a: Yes of course it is. I mean, I would lie if I said that it's not. But of course I don't cry over it or don't kill other people if they get it before me, I don't... I told you I don't even know our system, so I don't really care. I just know that in the end I will get it so.

I've always got whatever I want.

Siri bryr seg tydeligvis ikke like mye om antall repetisjoner av raidet som må til før hun får det hun vil ha som Anton. Man kan også diskutere hvorvidt grunnen til at Siri ikke er interessert i belønninger er fordi hun spiller så mye at hun alltid får det hun vil ha. Dermed spiller det ingen rolle for henne hvordan systemet fungerer. I forhold til den tidsbruken Siri rapporterer om stemmer ikke dette helt. Hun forteller at hun raider fast med raidsamfunnet sitt tre dager i uken, og har gjort dette siden hun startet å spille for to år siden. Det vil si at hun spiller omtrent like mye som de andre spillerne i utvalget, og det er ingen grunn til at hun skal få mer loot enn de andre spillerne. Da er det mer sannsynlig at hun har lavere forventninger til det hun vil ha. Kanskje har hun færre belønninger hun ønsker seg, slik at hun kan spare DKP til de riktige anledningene, eller kanskje hun ikke er så opptatt av å få bestemte ting men tar heller til takke med utstyr som ligner det hun i utgangspunktet var på jakt etter.

Den konkrete delen av belønningsmotivasjonen som beskrevet over er sentrert rundt det å få belønninger for blant annet å forbedre karakteren sin. Utstyr, våpen og klær til karakteren er med på å forbedre måten karakteren sloss på, hvor mye skade den gjør og hvor god den er i kamp. Gjenstander som kan selges for mye penger er også med på å forbedre karakteren fordi det ofte er ting en karakter trenger som kun kan kjøpes. Ved å forbedre karakterene sine vil spillerne bli bedre rustet til å løse oppgaver i forbindelse med nye raid. På den måten vil de ikke bare få et bedre utgangspunkt neste gang de skal spille, men også være med på å utvikle guildet sitt videre. Det er altså både personlige og sosiale grunner til at en raidspiller ønsker å forbedre utstyret sitt.

I raidguildene som er undersøkt kan man finne igjen dette behovet for godt utstyr. Alle guildene krever at nye søkere har godt utstyr. Noen av dem krever også at søkerne viser god forståelse for hvilket utstyr som er bra.

Guild 1: Initial Gear understanding will be gauged from armory (and any other info you want to put on your application) IF you[r] understanding on gear/talents/etc is lacking, your application will probably be denied

Guild 1 krever altså at søkere må ha en god forståelse for utstyr og talenter. Dette krever at søkeren allerede har relativt godt utstyr, og har satt seg inn i hvilke sammensetninger og kombinasjoner som regnes som gode. Noen av guildene krever også at nye søkere allerede før de starter har en del penger. Det er ikke dermed sagt at spillere i raid må være motivert av

belønninger. Det kan godt tenkes at en spiller som motiveres av organisasjon eller strategi allikevel har godt utstyr, rett og slett fordi det må til. Guildenes behov for godt utstyrte spillere må ikke nødvendigvis sees i sammenheng med motivasjonen belønning. Det følger også naturlig av det å drive med raiding at en spiller blir bedre utstyrt. Uansett om spilleren er motivert av belønninger eller ikke vil han etter hvert få utstyr til karakteren sin som han kan bruke.

I tillegg til den konkrete delen av belønningsmotivasjonen finnes det en mer indirekte og subtil del. Den tar for seg belønninger som status-økende element. Loot som er eksklusiv for raid kan i noen tilfeller gi spilleren høy status. Et ønske om å øke sin status i disse miljøene vil ofte slå ut som en belønningsmotivasjon. Dette kan vi se igjen hos Peter som forteller at:

P24: [...] Jeg synes WoW var mer moro da jeg spilte det i 2005. Det er vel fordi man kan skaffe seg epic gear så mye lettere nå en det man kunne da.

Epic gear er et annet uttrykk på det beste utstyret man kan skaffe seg gjennom raiding. Peter har altså vært motivert av statusen det ga å ha dette utstyret, men fordi det nå har blitt enklere for alle å skaffe seg utstyret har statusen sunket. Dette har igjen ført til at Peter er mindre motivert av statusen til det eksklusive lootet og har skiftet fokus til en annen motivasjon.

Som vi ser over er belønning en sterk motivasjon for mange raidspillere. Det er tydelig at det er viktig å utvikle karakteren sin, ikke bare for spillernes egen del men også for guildene og raidsamfunnenes del. Å få belønninger for å øke sin egen og guildets status er ikke nevnt så mye av spillerne i dette utvalget, men ut fra hvor mye fokus det er på å bli best, å gjennomføre raid fort og effektivt kan vi anta at også dette er viktig for noen raidspillere.

Belønning er en motivasjon som berører alle spillere som involverer seg i raid. Hvilken betydning belønningene har varierer sterkt etter hvilke andre motivasjoner spillerne er opptatt av. I de allerede etablerte definisjonssettene er det vanskelig å finne igjen noe som ligner på motivasjonen belønning. Det nærmeste vi kommer er to av Yees undermotivasjoner; *accumulation* og *status*, men som nevnt over mener jeg at i forbindelse med raiding er belønninger en hovedmotivasjon og ikke en undermotivasjon. Som vi ser av eksempelet Mona er det tydelig at det for noen spillere er nettopp en hovedmotivasjon for å raide.

4.2.2 – Strategi

En naturlig følge av arbeidet med å løse vanskelige oppgaver er å utarbeide en strategi. Strategier forbindes ofte med krigføring, noe som passer godt her. I følge Norsk Ordbok er en strategi *planlegging og ledelse av krigføring, især i store trekk, og handlingsmønster for å mestre visse situasjoner el. møte visse utfordringer* (Kunnskapsforlaget, 2007). Begge disse definisjonene passer godt her. Et raid sammenlignes ofte av spillerne med krigshandlinger, og oppdragene spillerne blir bedt om å utføre samsvarer ofte med dette. Spillerne blir bedt om å legge ut på eventyr i slott for å drepe den store dragen eller lignende. Noen ganger krever oppdragene at spillerne kjemper seg igjennom store slag, andre ganger må de stole på noen få spilleres kløkt og egenskaper for å komme helskinnet igjennom et oppdrag. Det kreves samarbeid mellom alle spillerne, og dermed blir behovet for en plan eller et handlingsmønster stort. Strategimotivasjonen kan deles inn etter strategier for å mestre oppgaver alene eller sammen med andre. Noen spillere vil være motivert av å lage eller bruke strategier for å bedre samarbeidet mellom spillere slik at gruppen kan mestre oppgavene. Andre spillere kan være mest opptatt av å skape egne strategier for å mestre sine oppgaver best mulig.

Utviklingen av disse strategiene er en viktig del av et guild eller raidsamfunns arbeid, og en viktig motivasjon for mange spillere. Det å utarbeide eller følge en strategi er for mange spillere minst like viktig som å få gode belønninger, eller å være godt organisert. En spiller som motiveres av de strategiske elementene i spillet setter pris på utfordringer på det personlige plan, som en del av en gruppe og i noen tilfeller begge deler.

Strategen Peter:

P22: (...) Variasjon i oppgaver som skal utføres holder spillgleden oppe for min del. Selv om jeg spiller en DPS-class, så er det ikke alltid jeg skal prøve å vinne damage-meter. Jeg synes det er morsomt med teknisk krevende fights som stimulerer litt for egen tenking.

Peter er en typisk strategisk spiller. Han setter pris på utfordringer på det personlige plan, og mener at variasjon i oppgavene er viktig. Slike personlige utfordringer innebærer også at gruppen som helhet blir utfordret, noe som igjen øker behovet for gode strategier. Peter er altså motivert av både strategier for bedre samarbeid og av å lage egne strategier for bedre mestring av egne oppgaver. Han forteller videre at han setter pris på at strategiene i raid er gode fra spillernes side, men også fra spillets side. Peter er opptatt av å mestre de

utfordringene spillet gir ham. Spillet utfordrer ham og de andre i gruppen med vanskelige kamper som krever nøye planlegging og gjennomføring for å mestres.

Som tidligere klasseleder og nå rådgiver i gildet sitt har Peter erfaring fra hvor viktig det er med gode strategier. Han er opptatt av gildet og gildets utvikling mer enn seg selv og sin egen utvikling som spiller. Dette ser man igjen i spørsmål om kring DKP, konflikter og andre motivasjoner. Peter er opptatt av å få belønninger for å gjøre det bedre for gildet sitt, og å være sosial for å forbedre gildets miljø. Som en av lederne i gildet er han naturligvis med på å organisere, men han gir ikke uttrykk for at dette er noe han setter større pris på enn andre aktiviteter. Peter har også vært raidleder for gildet sitt, en posisjon som gir ham mulighet til direkte innvirkning på strategiene gildet bruker.

Strategi som motivasjon sammenlignet med etablerte definisjoner.

Motivasjonen strategi er som belønning ikke lett å finne igjen i de etablerte definisjonssettene. Ingen av Bartles spillertyper, Yees motivasjoner eller Burns og Carrs motivasjoner samsvarer med denne motivasjonen. Det nærmeste vi kommer er en blanding av *achievers* og *explorers* (Bartle, 1996). En *Achiever* med sitt ønske om mestring, og en *explorer* med sitt ønske om å utforske verdenen kan til sammen bli en spiller som ønsker å mestre spillet, og dermed vil utforske både spillet og spillsystemet for å lage strategier for mestring. Siden Bartle mener at hans spillestiler står i motsetning til hverandre, og at en spiller ikke kan ha flere spillestiler passer hans definisjonssett dårlig her.

Som nevnt om belønninger er Burn og Carrs definisjonssett uegnet til å presentere både belønninger, strategi og organisering som motivasjoner, og jeg vil derfor ikke gå nærmere inn på dette her.

Hos Yee finner vi et sett med motivasjoner som kan brukes i denne sammenhengen. Under hovedmotivasjonen *achievement* finner vi *progress*, under *social* finner vi *group achievement* og under *immersion* finner vi *exploration*. En kombinasjon av disse tre undermotivasjonene kan minne om motivasjonen strategi slik den er presentert her. En spiller som er opptatt av strategi er, som vi så over, opptatt av gildets og sin egen utvikling (*progress*) derav følger at han er opptatt av at gruppen skal oppnå sine mål (*group achievement*). Til sist bruker han utforskning av spillsystemet til å skape strategier som kan brukes for å oppnå disse målene. Ingen av Yees motivasjoner er altså dekkende for denne kategoriseringen, men til sammen kan de fylle den ut.

Diskusjon om strategi som motivasjon

I følgende avsnitt skal jeg se nærmere på motivasjonen strategi og hvorfor denne er viktig for raidspillere. Som sett over er Peter en arketypisk strategisk spiller og fungerer godt som eksempel på hvordan motivasjonen fungerer.

Gunnar er en av spillerne som også mener at en god strategi er viktig og sier at han synes det er: *G21: (...) moro å jobbe sammen i en gruppe, få til noe som et team. Finne ut av hvordan noe skal taes ned og så prøve ut teknikkene.* Gunnar setter altså pris på å finne ut av teknikkene på forhånd og så prøve dem ut. Utfordringer på personlig og gruppenivå er noe Gunnar setter pris på, noe som igjen tyder på at han er motivert av strategi. Utfordringer gjør at spillerne må danne seg strategier og gjennomføre disse for å mestre oppgavene.

Noen spillere er ikke så opptatt av de bakenforliggende utfordringene en strategi ofte er en følge av. På spørsmål om hun synes strategi er viktig i forbindelse med raid sier Mona:

M20: De er viktige i den grad at hvis en følger strategien, så går ting fortere, og hvis folk følger med og gjør jobben sin så slipper man å dø.

Mona er altså ikke så opptatt av de personlige utfordringene en god strategi gir, men heller de positive effektene den har på effektiviteten i raidet. Hun er opptatt av at raidet skal gå så fort og greit som mulig med minst mulig forsinkelse, og anerkjenner at en god strategi har innvirkning på dette. Hun er på mange måter like opptatt av mestring som det Peter er, men er mindre motivert av selve strategiene.

Som nevnt i avsnittet om belønninger over er det noen spillere som fokuserer på å skaffe godt utstyr til karakteren sin for å forbedre strategien i raid. Denne kombinasjonen av belønning og strategisk motivasjon kan vi se hos Peter når han forklarer DKP systemet til guildet sitt:

P12: (...) Jeg synes dette er et fint system siden det gir de som er mest aktive sjansen til å få bedre gear. Dette fremmer jo guildets prestasjoner, siden det er de aktive som er med på nye bossen. Hadde vært litt kjipt for de som raider mye og er med på progress måtte gi bra gear til en som kun raider en gang iblant.

Her ser vi at Peter mener at det fremmer guildets prestasjoner at aktive spillere får det beste utstyret. De fleste DKP systemer gjenspeiler dette systemet. Systemene fokuserer som oftest på å belønne den adferden guildet setter pris på og la være å belønne annen adferd. Den

adferden de fleste guildene uttrykker at de setter mest pris på er oppmøte. Lise understreker dette på spørsmål om regler i guildet hennes:

L16a: Nei vi har ikke så veldig strenge regler på det. Altså, vi setter jo pris på at folk på en måte... Folk må komme, folk må være tilstede, og det er den eneste regelen vi har. Du må være... To tredjedeler av raidene bør du være med på.

Det er tydelig at det å møte opp til raid har et høyt fokus i Lises raidsamfunn. DKP systemer er ofte designet for å belønne denne adferden, og gir ofte mest poeng til dem som deltar på hele raidet. Ofte er det kompliserte regler for hvor mye trekk du får i antall DKP alt etter når spilleren trekker seg, om han kommer for sent og om spilleren har gyldig grunn til å være borte. DKP systemet belønner altså de mest aktive spillerne, slik at det er disse spillerne som får muligheten til å skaffe seg det beste lootet, og dermed det beste utstyret. Dette styrker igjen strategien til guildet eller raidsamfunnet fordi de da får et bedre utgangspunkt før neste raid. Et guild eller en raidgruppe har ingen interesse av at en spiller som ikke møter til raid skal være godt utstyrt.

Også hos guildene i utvalget finner vi igjen strategi som motivasjon. Alle guildene er svært opptatt av å utvikle seg og lære nye ting, og ser på strategier som en viktig del av dette. De er også opptatt av å poengtere at det er opp til spillerne å følge de strategier raidlederne følger. De spillerne som er raidledere vil naturlig nok være ekstra motivert av strategier.

Strategi er en motivasjon som er viktig for mange av informantene i analysen, enten de er opptatt av å skape egne strategier eller å følge de strategier som guildet lager. Det er tydelig at denne motivasjonen er viktig også for guildene i analysen. Motivasjonen er vanskelig å finne igjen i de etablerte definisjonene, og igjen kommer man ikke nærmere enn en kombinasjon av Yees undermotivasjoner. I denne sammenhengen mener jeg at de etablerte definisjonene egner seg dårlig til å beskrive denne motivasjonen.

4.2.3 – Sosialisering

Å være sosial ligger i menneskets natur og er en viktig del av det å leve. Noe av den strengeste kritikken flerspiller-onlinerollespill får er at de er usosiale, og at spillerne sitter alene foran datamaskinen istedenfor å gå ut og være med venner. At spillerne sitter inne istedenfor å gå ut er nok riktig, men dersom man ser nærmere på disse spillene oppdager man fort at de slett ikke er usosiale. Faktisk er alle sammen basert på samarbeid og kommunikasjon mellom mennesker. I raid er det sosiale aspektet særs viktig. Det er ikke

mulig å gjennomføre et raid alene, og spillerne er avhengig av et godt samarbeid med andre spillere. De er avhengige av å være sosiale.

Sosiale Siri:

Siri er et typisk eksempel på en spiller som er svært motivert av sosialisering. På spørsmål om hva hun setter mest pris på å gjøre i spillet sier hun at hun helst vil tilbringe tid med raidsamfunnet sitt:

S23: (...) the point is also that I've been in [guild navn] for two years now so I just love these people. And I play a lot, so they are almost like my family. And it's just great to be in their company and to do new things and hold things and. (...) I think that's the most, the best part. Being with other people. With real people I mean (...).

Siri fokuserer på at det hun gjør i guildet ikke spiller så stor rolle så lenge hun får tilbringe tid sammen med de andre medlemmene i guildet. Siri er i første rekke opptatt av det sosiale både ved raiding og i spillet generelt. Hun forteller at hun en tid drev med PvP¹¹ men at hun også da var medlem av et samfunn, og var med mest for å være med de andre spillerne.

Lise har som vi har sett over liten interesse av både belønninger og strategi. Hun er glad for å slippe å være med i ledelsen i raidsamfunnet sitt, og viser ingen interesse for organisering av guild eller raid. I det store og det hele er hun mest opptatt av de sosiale aspektene ved raiding.

Sosialisering sammenlignet med de etablerte definisjoner.

Den sosiale motivasjonen finner vi igjen hos alle de tre etablerte definisjonssettene, og her er det mange likheter. Hos Bartle finner vi at *socialisers* er spillere som benytter spillets kommunikasjonsmetoder. Noen rollespiller og noen kommuniserer som seg selv. Jeg fant i mitt utvalg at ingen av spillerne rollespilte i raid, uavhengig av om de rollespilte ellers i spillet. Denne dimensjonen faller dermed bort her. Ellers stemmer Bartles *socialisers* godt over ens med de spillerne som motiveres av sosiale aspekter. Det samme gjelder for Yees *socialisers*. Hans definisjon inneholder ikke rollespill, noe som samsvarer enda bedre med denne versjonen. Derimot inneholder den elementer som handler om relasjoner til andre spillere, chatting, hjelpe andre og ikke minst gruppearbeid. Dette er alle viktige elementer i forbindelse med raiding og raidspillere.

¹¹ Player versus Player – en måte å spille på hvor man fokuserer på å jakte på og drepe andre spillere istedenfor monster. Det finnes egne arenaer for utøvelse av denne måten å spille på i for eksempel WoW

Burn og Carrs *socialisers* tar også innover seg det sosiale fellesskapet ikke bare i spillet, men mellom lignende spill. Dette har ikke kommet opp i forbindelse med raidspillere, men det er ikke utenkelig at raidspillere vil føle et samhold med andre raidspillere fra andre spill. Men dette påvirker ikke nødvendigvis hvorfor raidspiller velger å engasjere seg i raid, der er det de andre sidene ved sosialisering som gjelder. Det er samhold i gruppen, behovet for samvær med likesinnede og kommunikasjon som er viktigst. Spillere som setter pris på dette kan betegnes som spillere som motiveres av de sosiale aspektene ved MMOs.

Som vi ser finner vi igjen motivasjonen sosialisering i alle de etablerte definisjonene. Dette ser ut til å være en viktig motivasjon ikke bare for raidspillere men også for MMO-spillere generelt. Under vil jeg presentere og diskutere motivasjonen i forhold til raidspillere nærmere.

Diskusjon om motivasjonen sosialisering

Ved å velge å være medlem i et guild eller et raidsamfunn har raidspillere allerede etablert at de til en viss grad er motivert av de sosiale delene av flerspiller-onlinerollespill. Lise forklarer det hele enkelt når jeg spør hva som er hovedgrunnen til at hun raider:

L22: Det er jo de folkene jeg raider med. Som man på en måte blir veldig godt kjent med. Jeg har jo spilt med den samme gruppen i ett og et halvt år, snart to år [...] og da har man jo truffet disse menneskene tre ganger i uken i to år, det er jo ikke mange man kan si det om egentlig.

Dette fokuset kan vi se igjen hos Peter som sier at han ikke bryr seg så mye om hvilken størrelse eller type raid guildet spiller P20: (...) så lenge man spiller med hyggelige folk (...). Det er tydelig at informantene setter pris på samværet med andre spillere. Argumentene omkring det å bli veldig godt kjent med de andre spillerne i raidsamfunnet eller guildet er det flere av informantene som bruker. Det er et viktig poeng for mange av dem at de spiller med de samme menneskene om og om igjen, og at spillkveldene derfor blir fylt med kjente og kjære venner.

Også guildene er opptatt av de sosiale aspektene ved raiding. De fleste skriver i sine instruksjoner at det er viktig at søkerne passer inn i guildet. Guild 1 skriver for eksempel følgende til potensielle søkere:

Attitude, Friendliness and harmony with the rest of the guild members will be gauged through your first month. Even if you are a killer player, if you annoy the crap out of other guild members, we will let you go.

Vi ser her at gildet setter spillernes sosiale egenskaper over de spilltekniske. Det er altså viktigere at spilleren bidrar til en harmonisk gruppe enn at han er teknisk god til å spille. Dette betyr ikke at gildet vil velge en teknisk uegnet spiller fordi han er flink sosialt, men at dersom de sosiale egenskapene ikke passer med gildet kan dette være nok til at spilleren ikke får bli medlem. Det er også vanlig blant guildene å ha prøveperioder for å teste ut både de tekniske og de sosiale egenskapene hos en ny spiller. Dette støtter opp under viktigheten av sosiale motivasjoner hos en raidspiller.

Et element som også synes å være svært viktig for guildene i undersøkelsen er hvordan en del av kommunikasjonen under raid skal forløpe. Alle guildene krever at spillerne benytter såkalte stemmechattingsprogrammer. Dette er som forklart i kapittel 3 programmer som gjør det mulig for spillerne å kommunisere muntlig med hverandre. Disse programmene gjør kommunikasjonen mellom spillerne enda enklere og bidrar til en økt følelse av å være sosial.

Det er tydelig at det å være sosial å bidra i slike sammenhenger er viktig for guildene og raidspillerne i utvalget. Det er ikke alle spillerne som motiveres like mye av den sosiale faktoren av spillet, men ved å delta i slike gruppeaktiviteter bør raidspillere i utgangspunktet være noe motivert av det sosiale aspektet ved raiding. Denne motivasjonen viser seg som et behov for å tilbringe tid sammen med de andre spillerne i gildet eller raidsamfunnet. Som sett over er for eksempel Siri svært motivert av sosiale behov. Hun går så langt som å si at aktiviteten hun utfører ikke er så veldig viktig så lenge hun får være sammen med andre spillere. Lise understreker også det sterke samholdet innad i gruppen ved å påpeke at spillerne tilbringer mye tid med hverandre og dermed blir svært godt kjent.

Over har vi sett at sosialisering er en veletablert motivasjon som vi finner igjen i alle de etablerte definisjonssettene. Det er ikke store avvik mellom min analyse og de andre tre definisjonene av sosialisering, og det er det heller ikke mellom de tre tidligere definisjonene. Alt i alt kan man si at sosialisering er en viktig motivasjon for mange MMO-spillere også i forbindelse med raiding.

4.2.4 – Organisering

Organisering er den siste motivasjonen som utpeker seg som viktig hos raidspillerne i utvalget. Ordet organisering knyttes ofte til foreninger noe som passer godt her. Som presentert i første kapittel handler mye av raiding om organisering. Det å lage raidgrupper, guild og raidsamfunn krever at noen av spillerne er villige til å ta på seg det ekstra arbeidet det er å organisere det hele. Det er disse spillerne som er mest motivert av organisering. De har ofte lederstillinger i guildene sine, og medvirker ofte som raidledere i guild. Å lede disse guildene kan i sammenlignes med å lede foreninger med store grupper frivillige medlemmer. Som medlemmene i disse foreningene er spillerne også frivillige medlemmer av guildet, og det kan være en utfordring å skape et miljø som fremmer de egenskapene og ferdighetene som ledelsen er på jakt etter. Frivillige medlemmer kan komme og gå som de vil, har ingen kontrakter eller andre bindene avtaler med foreningen de er medlem av. Dermed er det ofte opp til ledelsen å forsøke å skape et miljø hvor medlemmene trives, samtidig som det blir utrettet noe. Dette er svært likt i de fleste guild og raidsamfunn.

Det vil være færre spillere som motiveres direkte av organisering, siden det er færre ledere enn vanlige medlemmer i guild og raidsamfunn. Det kan allikevel være spillere som motiveres av dette uten å være med i ledergruppene i sine guild. Disse spillerne motiveres kanskje av å arbeide mot å bli en del av ledelsen i guildet sitt. Det å være en spiller i et godt organisert guild er også en viktig motivasjonsfaktor i denne forbindelse. En spiller som setter pris på at guildet, raidsamfunnet eller raidet er godt organisert vil ofte være motivert av dette, selv om han eller hun ikke ønsker å delta direkte i organiseringen selv.

Organisatoren Finn

Finn er en typisk organisator. Han er tidligere guildleder og nå rådgiver for et guild med 150 medlemmer, og forteller at det han setter mest pris på i spillet er at guildet lykkes.

F22: Jeg syns, jeg spiller vel egentlig det spillet her fortsatt på grunn av dette her med å få guildet til å klare seg, eller altså administrere guildet. Det tror jeg er grunnen til at jeg spiller. (...)

Finn er altså tydelig motivert av organisering, og sier rett ut at det er hovedgrunnen til at han fremdeles spiller. Finn har, som Strategen Peter fokus på guildet heller enn seg selv, og når han forteller om DKP systemer, strategier og sosialisering er det med bakgrunn i sin hovedmotivasjon: organisering.

Finn er i liten grad motivert av andre motivasjoner enn organisering. Strategi er en naturlig del av hans arbeid som rådgiver og tidligere som guildleder, men han tillegger dette liten viktighet i sitt arbeid. Også i forhold til tidsbruk er Finn motivert av organisering. Han bruker svært mye tid på dette også i perioder hvor han ellers spiller lite. Han er ofte pålogget når gildet skal raide, selv om han ikke har tid til å raide selv. Da bruker han tiden til å organisere og administrere gildet samt konfliktløsning. Finn er opptatt av at gildets medlemmer skal ha det bra, og er ofte behjelpelig i forbindelse med konflikter.

Organisering som motivasjon i forhold til etablerte definisjoner

Motivasjonen organisering finner vi ikke igjen i noen av de etablerte definisjonssettene. Hos Bartle kan vi se at hans *killers* er opptatt av å dominere andre, ofte gjennom politikk eller kamp. Dette kan vi finne elementer av hos spillere som lar seg motivere av organisering. En del av organiseringen handler om å lede. De spillerne som blir ledere eller del av ledergruppen i sitt guild vil også, i noen tilfeller, måtte dominere over andre spillere. Men det er ikke dermed sagt at det er det de ønsker. Jeg spurte Finn om han savnet makten og æren fra da han var guildleder for sitt guild. Da svarte han slik:

F7b: Nei, men jeg har jo for så vidt forholdsvis mye makt fremdeles da. Men jeg er ikke mer, det er ikke så nøye for oss hvem som har mest makt egentlig. Det er mest at vi får det til. På en måte.

Finn er altså ikke veldig opptatt av å dominere, men heller av gildets suksess. Han ønsker å organisere og lede gildet sitt på best mulig måte. Det å lede blir en naturlig del av arbeidet.

Også hos Yee finner vi motivasjoner som handler om dominans, utfordringer og makt, men ingenting som omhandler organisering. Her finner vi riktignok motivasjoner som handler om samarbeid og at gruppen skal nå sine mål. Disse er en viktig del av det å bli motivert av organisering. Det er ikke bare organiseringen i seg selv disse spillerne er opptatt av, de har et mål med organiseringen: suksess for gildet. Dette målet er viktig og man kan si at Yees undermotivasjon *group achievement* er en viktig del av motivasjonen. I det følgende avsnittet vil jeg diskutere motivasjonen organisering nærmere.

Diskusjon om organisering som motivasjon

Som vi har sett over er Finn et svært godt eksempel på en spiller som motiveres av organisering. Hans rolle i gildet er også med på å bekrefte dette. Også de andre spillerne som var med i ledelsen i guildene eller raidsamfunnene sine uttrykte interesse for organisering. De

var for eksempel interesserte i å opprette hjemmesider for medlemmene slik at organisering av raid og medlemmer generelt ble lettere. Arbeidet som ligger bak reglene for opptak til gildet, reglene for medlemmene av gildet og DKP systemene gildene bruker kan også sees på som et uttrykk for en interesse for organisering. Det er tydelig at ledelsen i alle de fire gildene som er analysert her er svært motiverte av å organisere. De har detaljerte regler for medlemmer, egne hjemmesider og legger ned mye arbeid i organisering av sine medlemmer. Guildene bruker egne systemer for oppmelding til raid og har forum hvor medlemmene kan prate og kommunisere seg i mellom og med ledelse.

Det kommer også klart frem at organisering tar svært mye tid. Spillerne som er med i ledelsen i gildene sine må nødvendigvis være tilstede på alle de oppsatte raidene, og følge de generelle guildreglene. På spørsmål om hva han bruker mest tid på i WoW svarte Finn:

F6: Administrasjon av gildet. Definitivt mest. Det tar sinnssykt mye tid. Det er uten tvil det jeg bruker mest tid på. [...] Selv om de andre raider så er jeg online og fikser og ordner andre ting da, selv om jeg ikke kan være med hele tiden.

Som man ser over er Finn tydelig motivert av å organisere gildet sitt. Han bruker svært mye tid og krefter på dette og selv når han egentlig ikke kan være med er han tilstede for å hjelpe. Hvilken innvirkning tidsbruk har på de forskjellige motivasjonene skal vi komme tilbake til kapittel 4.3.1, men det er verdt å nevne at spillere som er motivert av organisering ser ut til å være villig til å bruke svært mye tid på raiding og aktiviteter knyttet til dette i forbindelse med guild eller raidsamfunn.

Det er ikke bare den tekniske organiseringen av gildet, medlemmer og raid disse spillerne er opptatt av. Finn forteller at han også bruker tid på å motivere og hjelpe sine spillere.

F22: (...) det morsomste jeg synes er å klare å ordne opp i alt som dukker opp i gildet, pluss å motivere folk og få folk til å komme sånn at vi klarer å ta nye bossen og få til ting da.

For å lede gildet sitt på en vellykket måte er det tydelig at Finn ikke bare ønsker at belønningssystemet skal være rettferdig, eller at de skal ha gode strategier. Han er også opptatt av at spillerne skal trives og ha det bra. Dette er viktig for at gildet skal bestå og være vellykket. Det er tydelig hos de forskjellige gildene at også disse tenker slik. Etter å ha ramset opp detaljerte regler over fem sider skriver guild lederen i guild 2 følgende:

[...] we didn't take the job as officers so we could be like tyrants, we do this because we want things to go smooth and to have fun. If you want to be a part of this guild as a raider we expect you to accept and live by these rules on your own accord but if one thinks that one can continually disregard these rules than we will act accordingly.

Guildlederen og offiserene i dette gildet har altså brukt mye krefter på å utarbeide detaljerte regler for medlemmene i gildet sitt slik at disse skal oppføre seg slik ledelsen ønsker. Lederne uttrykker et sterkt ønske om å slippe å utøve disse reglene. De ønsker at medlemmene skal ha det moro og at gildet skal få til å gjennomføre de mål de har satt seg uten bruk av straff.

Behovet for organisering av medlemmer er selvfølgelig stort hos alle guild, raidsamfunn eller grupper med mange medlemmer. Det er også naturlig at en del av organiseringsansvaret vil falle på lederen eller en av lederne i gildet. Det er ikke dermed sagt at alle spillere med ansvar for organisering er motivert av dette. Jeg mener at en spiller som er villig til å bruke over 20 timer i uken på å organisere og administrere gildet sitt på ett eller annet plan må være motivert av dette. På den andre siden finner vi de spillerne som ikke har ansvar for eller er involvert i selve organiseringen men som motiveres av at dette gjøres på en bra måte. Noe av disse spillerne kan nok lett befinne seg i situasjoner der de allikevel må ta ansvar og hjelpe til med organiseringen, men ikke alltid. Ofte vil nok disse spillerne være tilfreds med å ikke være en del av ledelsen.

Som sett over begrenser motivasjonen organisering seg litt mer enn de andre motivasjonene i analysen. Dette kommer i første rekke av at det er et begrenset utvalg av spillere som kan ha lederstillinger i sine guild. Det betyr ikke at spillere uten lederstillinger ikke kan være motivert av organisering. Tvert i mot tror jeg man vil finne mange spillere i lavere posisjoner i guildene som ønsker å få lederposisjoner. Disse spillerne vil ofte være motivert av organisering.

4.2 – Elementer som påvirker motivasjonene.

I løpet av arbeidet med analysen var det noen elementer som viste seg å ha innvirkning på motivasjonene på forskjellig vis. I de følgende avsnittene vil jeg presentere disse elementene, og diskutere dem i forhold til motivasjonene.

Tidsbruk

Ett av de første spørsmålene som kommer opp i forbindelse med online spilling generelt handler ofte om tid. Det har blitt en allment akseptert sannhet at alle som spiller online rollespill spiller veldig mye. Dette er nok svært forskjellig fra spiller til spiller, og henger nok også sammen med hvilke aktiviteter spillerne liker å gjøre i spillet. I forbindelse med raiding er tidsbruk en forventet og viktig del av spillingen.

Tidsbruk er en viktig faktor i forbindelse med motivasjoner fordi det gir en indikasjon på graden av motivasjon. En spiller som er villig til å bruke fire til fem kvelder i uken på å spille med guildet sitt vil ofte i utgangspunktet være svært motivert for å spille. Det er ikke dermed sagt at denne spilleren er motivert av tidsbruk, men at tidsbruken er en måte å beregne i hvilken grad spilleren er motivert av for eksempel det sosiale aspektet av spillet. Yin har også funnet en sammenheng mellom dette i sitt prosjekt *The daedalus Project* hvor han har sammenlignet spilletid, alder, kjønn, motivasjoner og personlighet blant et utvalg av alle WoW spillere og funnet en sterk sammenheng mellom motivasjonen sosialisering og tidsbruk (Yee, 2004).

Hos guildene som er analysert her er det tydelig at tidsaspektet er veldig viktig. De krever alle at søkere til deres guild har det høyeste nivået i spillet, at de har svært godt utstyr og at de har muligheten til å delta på mellom 75 og 90 % av de faste raidkveldene. Tidsbruken de setter opp varierer fra tre til fire timer pr kveld minst tre kvelder i uken, til 4 – 6 timer pr kveld minst 5 kvelder i uken. Ett av guildene spesifiserer ikke hvor mange kvelder i uken de spiller, men krever oppmøte på minst 90 % av raidene. Guildene signaliserer på denne måten at de ønsker spillere som er svært motiverte til å delta på raid, og som er villig til å bruke mye tid på dette. Noe av dette ser vi også igjen hos informantene.

Informantene forteller at de har brukt eller bruker mye tid på å spille. På spørsmål om hvor mye tid hun bruker på å spille svarer Lise L2: *tre eller fire kvelder i uken, nå. Tidligere mye mer.* Mens Peter forteller at P2: *det varierer veldig fra uke til uke, fra noen timer hver dag, helt ned til noen få timer i uka.* Peter kan videre forteller at guildet raider fast fire kvelder i uken og at da han var aktiv spiller var han med på alle raid. Informantene bekrefter langt på vei de reglene som settes på guildenes hjemmesider. Alle informantene spiller eller har spilt et fast antall kvelder i uken, og fritakelse gis kun ved sykdom eller ferie.

Man ser altså at det å være raidspiller krever at spilleren bruker mye tid på spillet, og på de aktiviteter som handler om raiding. Ved å velge å tre inn i et guild eller et raidsamfunn binder som oftest spilleren seg til å spille på faste dager og til faste tider. Det er også vanlig at guildene krever at spilleren er tilgjengelig dersom han eller hun er logget på i spillet. Som guild 2 skriver i introduksjonen til nye spillere:

As a raiding member of [guild 2] you are expected and required to be available for all our raids when you are logged on to WoW.

Dette guildet krever altså at spillerne er tilgjengelige til raids så lenge de er logget på i spillet. Tidsbruk er også en viktig faktor i forhold til begrepene *hardcore* og *casual* spiller, noe vi skal se nærmere på i neste avsnitt.

Casual eller hardcore spiller?

Som sagt kan tidsbruk sees på som en måte å beregne motivasjonen til en spiller. Vi har også sett på spillernes definisjoner av seg selv i kapittel 2, og her så vi at spillerdefinisjonene *casual* og *hardcore* relaterer seg i stor grad til tidsbruk. Definisjonen av en *casual*- versus en *hardcorespiller* blir ofte beskrevet som henholdsvis en som bruker relativt lite tid på spillet og aktiviteter knyttet til dette versus en som bruker svært mye tid på spillet og aktiviteter knyttet til dette.

I forhold til raiding er dette interessant. En raidspiller er som vi har sett i forrige avsnitt en spiller som bruker ganske mye tid på å spille. Tidsbruken varierer mellom 10 og 35 timer i uken, hvorav 10 timer er det absolutt minste et av guildene krevde. Dersom man tar med forberedelser og andre aktiviteter vil spillere som bruker ca 10 timer i uken til raiding ofte være i spillet mer enn dette. Mona sier for eksempel at hun bruker ca 10 timer i uken på å raide, men at hun spiller ca 35 timer i uken (M3, M7). Slik sett kan man se at raidspillere bruker ganske mye tid til å spille. Derav burde alle raidspillere automatisk klassifiseres som *hardcorespillere*. Men *hardcore* og *casual* begrepene handler om mer enn bare tid. De handler også om innstillingen spilleren har til spillet og sin egen spilling.

En *hardcorespiller* er selv opptatt av at han eller hun er svært interessert i å spille mye. Begrepet har etter hvert fått en svært negativt ladet status, og mange spillere vegrer seg derfor mot å bruke dette begrepet på seg selv. Raid guild 2 skriver for eksempel om seg selv at:

[Guild 2] is a semi hardcore raiding guild, we raid 5 days a week sunday to thursday, our raidtimes are from 20:00 - midnight but might go on longer.

Guild 2 krever at spillerne deltar i raid minst 20 timer i uken men vil ikke definere seg selv som et *hardcore*guild. Isteden har de valgt å bruke begrepet *semi hardcore*, et begrep som impliserer at de er et ”halvt” *hardcore*guild. Dette er et godt eksempel på den negative statusen begrepet har fått. Her ser vi at et guild som helt klart krever høyt tidsbruk av spillerne sine prøver å myke opp *hardcore*begrepet.

Den negative statusen til *hardcore*begrepet har også konsekvenser for *casual*begrepet. En *casual*spiller er i utgangspunktet en spiller som bruker relativt lite tid på å spille. Han eller hun har et avslappet forhold til sin egen spilling og til sin egen tidsbruk. Men fordi mange spillere og guild vegrer seg for å bruke *hardcore*begrepet får man mange spillere som i utgangspunktet spiller svært mye eller har et mer intenst forhold til spillet som også kaller seg *casual*spillere. Dermed får vi *casual*spillere som spiller alt fra 4-5 timer i uken til 30 timer i uken.

Vi ser altså at begrepene *casual* og *hardcore* på mange måte egner seg dårlig til å definere og avgrense raidspillere. Begrepene er uklare og den sosiale ballasten begrepene har opparbeidet seg gjør dem enda mer uegnet som definisjoner på spillertyper.

Informantens rolle i guildet/raidsamfunnet og i raid

Alle spillere har i grupper, guild eller raid forskjellige roller. Hvilke roller de har kommer an på hvilken type spillkarakter de har, og hvilke interesser de har. Hva som kommer først av interessen og spillkarakteren er nok individuelt og varierer fra spiller til spiller. Jeg skal ikke diskutere hva som kom først og sist nærmere i denne oppgaven, men det ser ut til å være en sammenheng mellom hvilke roller spillere har i guild og raid, og hvilke motivasjoner de orienterer seg mot. Dette skal vi se nærmere på i det følgende avsnittet.

Det første og klareste eksempelet på en spiller som har roller som korresponderer med motivasjonene er Finn. Som leder av guildet sitt har han en rolle i guildet som involverer mye organisering, og han er svært motivert av organisering. Vi ser altså en klar sammenheng mellom hans rolle og hans motivasjon.

Også hos Anton kan vi se en slik korrelasjon mellom motivasjoner og hans rolle i guildet men da i negativ forstand. Vi kan se på hans rolle i guildet hva han ikke er motivert av. På

spørsmål om hvilken rolle han har i raid svarer han: *A11: Follow instructions*, og på spørsmål om hans rolle i gildet svarer han: *A10: Member, nothing special*. Det er tydelig at organisering av raid og guild ikke er noe Anton interesserer seg nevneverdig for. Dette blir også bekreftet i resten av intervjuet. Hos Siri finner vi en lignende korrelasjon. Dette blir understreket når jeg spør om ledelsen i gildet og hun svarer: *S13a: Yeah but I'm not among the leaders so I just look at them and laugh so (laughing)*.

Denne sammenhengen mellom informantens rolle i gildet, raid eller raidsamfunnet sitt finner vi igjen hos flere av de andre spillerne. Hos Lise finner vi at hun er svært motivert av strategi og organisering, og at hun nettopp har blitt med i ledelsen i raidsamfunnet sitt. Lise har spilt både healer og tank i raid og sier dette når hun sammenligner de to opplevelsene:

L24: Nei, det er veldig forskjellig, det er det. Når man spiller healer så må man på en måte... Man må hele tiden reagere på det andre gjør på en måte, du starter aldri noe. Og du må følge med på de andre i gruppen, først og fremst. Mens når du er tank så kan du liksom, hehe, «ja nå går jeg, så nå får dere følge med» [begge ler] Det er veldig gøy. Det blir mye mer... Det er litt mer aktivt synes jeg. Enn det å på en måte stå bakerst og vente på at de andre skal gjøre ting.

Lise setter tydelig pris på å være aktiv og å være en leder. Dette korrelerer bra med hennes nye rolle som en av lederne i raidsamfunnet sitt.

En slik sammenheng mellom motivasjoner og spillernes rolle i spillet er relativt logisk. Det er naturlig at en spiller velger å gjøre det han eller hun synes er mest interessant, moro eller spennende. Dermed bør korrelasjonen mellom motivasjoner og rolle være høy. Det er den også i dette utvalget.

Kapittel 5 – Oppsummering.

*Fools... Kill the one in the dress!*¹²

I denne oppgaven har jeg sett nærmere på raidspilleres motivasjoner gjennom en kvalitativ studie av syv spillere, samt en analyse av fire raidguilds hjemmesider. I tillegg har jeg studert hvordan disse raidspillernes motivasjoner passer inn i allerede etablerte motivasjons- og spillertypedefinisjoner. I det følgende kapittelet skal jeg oppsummere dette arbeidet.

Intervjuer og analyser pekte alle på fire motivasjoner som særdeles viktige for raidspillere: *belønning*, *strategi*, *sosialisering* og *organisering*. Motivasjonene utpekte seg både hos informantene og guildene i undersøkelsen og var sterkt til stede i feltarbeidet. De skiller seg også klart fra tidligere undersøkelser på MMO-spilleres motivasjoner. De fire motivasjonene danner grunnlaget for hvorfor spillerne ønsker å begynne med, eller fortsette med, aktiviteten raiding. Det ble også identifisert to faktorer med særlig innvirkning på motivasjonene: tid og informantens rolle i guild eller raidsamfunn. Tidsaspektet ble også satt i sammenheng med begrepene *casual*- og *hardcorespillere*.

Over har vi sett hvordan de fire hovedmotivasjonene forholder seg til hverandre, hvilke spillere som motiveres av dem og hvordan de stemmer over ens med etablerte definisjonssett for spillermotivasjoner. I løpet av analysen kom det frem flere interessante elementer i forhold til den tidligere utførte forskningen på feltet. Teoriene som er brukt i denne oppgaven forsøker alle å kartlegge motivasjoner og spillertyper for alle spillere av ett eller flere MMOs. Jeg fant at disse var lite egnet til å beskrive raidspilleres motivasjoner. Motivasjonene og spillertypene fra de tre teoriene var enten for vide, som Burn og Carrs teorier, til å fange opp viktige variasjoner og tendenser hos denne spillergruppen, eller for detaljerte som Yees kategorier. I hans kategorier fant jeg elementer fra alle fire motivasjoner på varierende nivå. Detaljrikdommen i Yees motivasjonsskjema er stor, kanskje for stor for å beskrive dette fenomenet. Likhetene mellom definisjonene hans og mine finner vi igjen i hans undermotivasjoner og ikke nødvendigvis i hovedmotivasjonene. Dette gjør at raidspillere ofte ender opp med å være motivert av flere forskjellige undermotivasjoner uten å være motivert av Yees hovedmotivasjon. På dette grunnlaget mener jeg at hans definisjonssett er lite egnet til å beskrive raidspilleres motivasjoner. Bartles spillertyper er heller ikke godt egnet til dette.

¹² Sagt av Lord Victor Nefarius, den vanskeligste motstanderen i raidet Blackwing Lair i WoW.

Spesielt hans påstand om hvordan spillertypene parvis undergraver hverandre, og hvordan spillere ikke kan være motivert av alle motivasjonene samsvarer dårlig med mine funn.

Den eneste motivasjonen som går igjen i alle fire teorier er *sosialisering*. Denne motivasjonen defineres svært likt i alle teoriene og ser ut til å være en allmenn motivasjon hos spillere i MMOs. Under følger en skjematisk fremstilling av raidspilleres motivasjoner slik jeg har definert dem sammenlignet med de tre etablerte teoriene om motivasjoner hos MMO-spillere:

Belønning:	Strategi:
Inneholder elementer av Bartles <i>achievers</i> .	Blanding av Bartles <i>achievers</i> og <i>explorers</i> , noe som ikke er mulig i følge Bartle.
Burn og Carr har ingen slik motivasjon.	Burn og Carrs teori er uegnet til å beskrive dette.
Yee har to undermotivasjoner; <i>accumulation</i> og <i>status</i> , som passer godt her, men jeg mener motivasjonen er så viktig for raidspillere at det her er en hovedmotivasjon.	Undermotivasjoner hos Yee kan passe, men disse er spredt under flere hovedmotivasjoner. Ingen av hans kategorier er dekkende i seg selv.
Sosialisering:	Organisering:
Denne motivasjonen finner vi igjen i alle de tre etablerte teoriene. Det er store likheter mellom alle teoriene og avvikene er få. Denne motivasjonen ser ut til å gjelde både raidspillere spesielt og MMOspillere generelt.	Denne motivasjonen finner vi ikke igjen i noen av de tidligere teoriene. Man finner elementer både hos Yee og Bartle, men disse er fragmenterte og lite dekkende for å beskrive motivasjonen.

Tabell 4 - Raidspilleres motivasjoner satt opp mot tidligere undersøkelser på feltet

Jeg mener de fire motivasjonene jeg har forklart og diskutert i oppgaven er godt egnet til å beskrive raidspilleres motivasjoner når de raider. Disse fire motivasjonene fanger opp viktige dimensjoner og variasjoner som de tre tidligere undersøkelsene ikke inkluderer. Dette gjør dem godt egnet til å beskrive denne typen spillere i World of Warcraft og kanskje også i andre MMOs.

Det er viktig å påpeke at denne studiens resultater ikke nødvendigvis kan overføres til andre spillergrupper som involverer seg med andre aktiviteter i MMOs, de er heller ikke overførbare til hele spillermassen i et slikt spill. Dette er motivasjoner som fører til at spillere involverer

seg med, eller fortsetter å raide. Det er mulig, og tenkelig, at andre spillere i MMOs enn raidspillere lar seg motivere av disse fire motivasjonene, men det er ikke undersøkt her. Det er også mulig at denne studiens resultater kan kombineres med for eksempel Yees teorier omkring MMO-spillers motivasjoner for å gi et mer helhetlig bilde. Dersom dette skal gjøres må man forske mer på grupperinger innen MMO-spillere. Raidspillere er ikke de eneste grupperingene av spillere som finnes, og flere undersøkelser av mindre spillergrupper er nødvendig for å gi et fullverdig innblikk i MMO-spillers motivasjoner.

Bibliografi:

Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: The John Hopkins University Press.

Bartle, R. (1996) *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html> [13. mai 2007].

Bartle, R. (2000) *Summary MUD history*, [Online], Tilgjengelig: http://www.livinginternet.com/d/di_major.htm [02. juni 2007].

Bartle, R. (2003) *Designing Virtual Worlds*, New Riders Publishing.

Blizzard, E. (2008) *World of Warcraft® subscriber base reaches 11.5 million worldwide*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.blizzard.com/us/press/081121.html> [25. mai 2009].

Carr, D. og Burn, A. (2006) 'Motivation and Online Gaming', i Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. og Schott, G. *Computer Games: Text, Narrative and Play*, London: Blackwell Publishing.

Corneliussen, H.G. og Rettberg, J.W. (red.) (2008) *Digital Culture, Play, and Identity - A World of Warcraft Reader*, Cambridge: The MIT Press.

DiGRA (2003) *Digital Games Research Association*, [Online], Tilgjengelig: www.digra.org [20. september 2009].

Dormans, J. (2006) *Book Review: The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.jorisdormans.nl/article.php?ref=kerr2006> [25. september 2009].

Frasca, G. (2003) 'Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place', i *Level Up Conference Proceedings*, Utrecht: University of Utrech.

Gentikow, B. (2005) *Hvordan utforsker man medieerfaringer?*, Kristiansand: Ij-forlaget.

Gentikow, B. (red.) (2009) *Medievitenskap bind 3*, Oslo: Universitetsforlaget.

JoinGame (2007), [Online], Tilgjengelig: www.joingame.org [20. september 2009].

- Juul, J. (2004) *The Ludologist*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.jesperjuul.net/ludologist/?p=104> [20. september 2009].
- Juul, J. (2005) *Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*, Doktorgradsavhandling, IT Universitetet i København.
- Järvinen, A. (2004) 'A Meaningful Read: Rules of Play reviewed', *Game Studies*, Vol 4-1.
- Jørgensen, K. (2009) 'Dataspill og interaktivitet', i Gentikow, B. (red.) *Medievitenskap bind 3*, Oslo: Universitetsforlaget.
- Kerr, A. (2006) *The Buisness and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*, London: Sage Publications Ltd.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N. og De Peuter, G. (2003) *Digital Play*, Québec: McGill-Queen's University Press.
- Kunnskapsforlaget (2007) *Ordnett.no*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.ordnett.no> [27. mai 2007].
- MegaGames (2009) *Who is a Hardcore Gamer*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.megagames.com/hardcoregamer.html> [04. mai 2009].
- Morris, D. og Rollings, A. (1999) *Game Architecture And Design*, Phoenix: Paraglyph press.
- Mortensen, T.E. (2003) *Pleasures of the Player: Flow and controll in Online Games*, Volda, Doktorgradsavhandling: Universitetet i Bergen, Høgskulen i Volda.
- Mortensen, T.E. (2006) 'WoW is the New MUD - Social Gaming From Text to Video', *Games and Culture*, vol. 1, no. 4.
- Murray, J.H. (1998) *Hamlet on the Holodeck*, The MIT Press.
- Pearce, C. (2005) 'Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate', *Changing Views: Worlds in Play*.
- Salen, K. og Zimmerman, E. (2004) *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, London: The MIT Press.

Taylor, T.L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Gaming Culture*, London: The MIT Press.

Thorhauge, A.M. (2007) *The Computer Game as Communication Form*, PhD-avhandling, Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Københavns Universitet.

Torres, R. (2009) *WoW, Casually: What is Casual?*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.wow.com/2009/06/09/wow-casually-what-is-casual/> [24. september 2009].

Turkle, S. (1997) *Life on Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Schuster.

Wikipedia (2009 a) *Powergaming*, [Online], Tilgjengelig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Powergaming> [27. august 2009].

Wikipedia (2009 b) *Raid*, [Online], Tilgjengelig: [http://en.wikipedia.org/wiki/Raid_\(gaming\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Raid_(gaming)) [19. juli 2009].

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N. og Nickell, E. (2006) 'From Tree House to Barracks - Social Life of Guilds in World of Warcraft', *Games and Culture*, no. 1.

Williams, D. og Skoric, M. (2005) 'Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game', *Communication Monographs*, Vol 72.

Wizards of the Coast (2004) *What is Dungeons & Dragons?*, [Online], Tilgjengelig: <http://ww2.wizards.com/Company/Press/default.aspx> [02. juni 2007].

WoWWiki (2004) *Dragon Kill Points*, [Online], Tilgjengelig: http://www.wowwiki.com/Dragon_kill_points [28. august 2009].

Yee, N. (1999 - 2009) *The Daedalus Project*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.nickyee.com/daedalus/> [20. juni 2009].

Yee, N. (2004) 'Through the looking-glass', *The Daedalus Project*, vol 2-1, [Online], Tilgjengelig: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000755.php> [28. august 2009].

Yee, N. (2005 a) 'WoW Gender-Bending', *The Daedalus Project* vol 3-4, [Online], Tilgjengelig: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001369.php> [25. september 2009].

Yee, N. (2005 b) 'A Brief Primer on Methods and Critiques', *The Daedalus Project*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/001464.php> [20. september 2009].

Yee, N. (2006 a) 'The Trouble with "addiction"', *The Daedalus Project, vol 4-5*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001543.php?page=2> [20. september 2009].

Yee, N. (2006 b) 'Understanding and Dealing with Gaming Problems: A Q&A with a Therapist', *The Daedalus Project, Vol 4-5*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001544.php> [19. september 2009]

Yee, N. (2007) 'Motivations of Play in Online Games', *Journal of CyberPsychology and Behavior*, [Online], Tilgjengelig: <http://www.nickyee.com/cv.html> [14. mai 2007].

Østbye, H., Helland, K., Knapskog, K. og Larsen, L.O. (2002) *Metodebok for mediefag*, 2. utgave, Bergen: Fagbokforlaget.

Spill:

ArenaNet, NCsoft (2005) *Guild Wars*.

Blizzard Entertainment Inc. (1996) *Diablo*.

Blizzard Entertainment Inc. (2004) *World of Warcraft*.

Id software (1993) *Myst*.

Linden Lab (2009) *Second Life*.

Nintendo, Co Ltd. (1985) *Super Mario Bros.*

Nintendo, Co Ltd. (1986) *Legend of Zelda*.

Sony Online Entertainment (2004) *EverQuest 2*.

Turbine, Inc. (2007) *Lord of the Rings Online*.

Trubine, Inc. (2006) *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*.

Figurer og tabeller:

Figur 1 – Karakterskaping I WoW _____	14
Figur 2 - Bartles spillertyper _____	27
Figur 3 – Yee 2007 _____	29
Tabell 1- Intervju kategorier _____	49
Tabell 2 - Beskrivende matrise _____	50
Tabell 3 - Oversikt over raidspilleres hovedmotivasjoner. _____	54
Tabell 4 - Raidspilleres motivasjoner satt opp mot tidligere undersøkelser på feltet _____	78

Vedlegg 1

	Ordliste:
Burning Crusade:	Den første utvidelsen til WoW.
Casualspiller	En spiller med et mer avslappet eller innskrenket forhold til spillet. Dette er spillere som spiller relativt lite i forhold til hardcore spillere. I WoW er disse spillerne ofte forbundet med andre aktiviteter en raiding, selv om dette ikke alltid stemmer.
Chatte:	Å kommunisere med andre via nettet. Som oftest gjøres dette skriftlig ved hjelp av nettbaserte programmer som msn, skype og lignende hvor man kan logge seg på og skrive direkte meldinger til andre. Det kan også gjøres inne i de fleste online rollespill, for eksempel i WoW. Det er også mulig å stemmechatte, da må man bruke programmer som er tilpasset dette, samt mikrofon og høyttalere. Deltakerne kan da prate sammen via nettet gjerne flere samtidig. Dette er svært vanlig å benytte i raid.
DKP:	Dragon Kill Point – et poengsystem for å distribuere belønninger i raid.
Erfarenhetspoeng:	Experience points, forkortet XP. Poeng spilleren samler opp ved å løse oppdrag og drepe monster. Når spilleren har samlet et forhåndsbestemt antall poeng går karakteren opp ett nivå.
Gear:	Utstyr til karakteren i form av klær, våpen og annet som har påvirkning på karakterens egenskaper i kamp.
Guild:	En type gruppestruktur i MMOs. Her kan spillerne organisere seg i relativt varige strukturer som hjelper dem å organisere seg for eksempel når de skal raide.
Hardcorespiller	En spiller som er svært interessert og involvert i spillet han spiller. Disse spillerne bruker ofte mye tid og krefter på å oppnå mål inne i spillet og i WoW er disse spillerne ofte forbundet med raidspillere.
Level:	Nivå. Når en spiller lager en ny karakter i WoW begynner man på nivå eller level 1. Etter hvert som man utfører oppgaver og dreper monster tjener man erfarenhetspoeng. Disse poengene samles opp, og når man har nådd en gitt grense går man opp et nivå. Det høyeste levelet som er mulig å oppnå i WoW i dag er 80.
Loot:	Gear, utstyr, belønning. Et samlebegrep for alt som man finner på monster eller får i belønninger fra oppdrag.
PvP	Player versus Player. En spilleform hvor spillerne jakter på og dreper andre spillere istedenfor monstre. I mange spill (inkludert WoW) finnes det egne arenaer og gruppespill områder med muligheter for dette. Noen spill har også spesialisert seg på denne typen spilling, blant annet Guild Wars.
Powergamer	En spiller som er opptatt av de tekniske egenskapene ved et spill. Denne spilleren er interessert i å spesialisere karakteren sin mest mulig og benytter ofte teknikker som min/max'ing for å oppnå dette.

Vedlegg 2

Intervjuguide:

Spillet:

1. Hvor lenge har du spilt?
2. gjennomsnittlig – hvor mye spiller du i løpet av en vanlig uke?
3. Spiller du flere spill?
 4. evt. hvilke? og hvor mye?
- * Rollespiller du karakteren din?
- * Hvordan vil du selv definere hva du driver mest med i spillet?
- * Hvilke type karakter er din main? (healer, tank ol)

Raiding:

- ➔ På hvilken måte? via guild eller pogs?
 - Dersom guilds:
 - Hvordan er guildet organisert?
 - hvilken rolle har informanten i guildet? (Offiser, leder ol)
 - Hvordan er raidene organisert?
 - ledere /del-leder ol.
 - Hvem bestemmer tidspunkt, hva man skal gjøre o
 - Code of conduct?
 - 1. Dersom ikke guilds:
 - hvordan organiseres raidene vanligvis?
 - dkp-systemer?
- ➔ hvor store raid spiller dere vanligvis? (5/10/15/20/40 ol)
 - Hvilken størrelse foretrekker du å spille?
 - hvorfor det?
 - er det stor forskjell på å spille de forskjellige typene?
- ➔ hvor ofte/lenge raider du vanligvis?
 - Spiller du med samme karakter hver gang?
 - hvis ikke, hvordan forandres opplevelsen i forhold til forskjellige karakterer?

Motivasjoner:

- * Hvilke aktiviteter i spillet setter du mest pris på?
- * Hva er grunnen til at du raider?
 - venner som gjør det, loot, utfordrende, strategisk, har gjort alt annet ol.
 - dersom flere karakterer: forskjellige motivasjoner?
 - Dersom du kunne forandret på noe som har med raiding i spillet, hva ville du endret?

Andre spill:

- * Største forskjellen på raiding i de forskjellige spillene?
- * Spiller du en annen type karakter i dette spillet?

Personlige opplysninger:

- * Navn
- * Alder
- * Kjønn
- * Bosted
- * Utdannelse

Utdrag fra et kategorisert intervju:

Peter	Generell informasjon:
Spill:	P23: Jeg har spilt litt Counterstrike før WoW kom, men det kan ikke sammenlignes. CS er et fps-spill, mens WoW er et MMORPG.
Tidsbruk:	<p>P1: Jeg har spilt online rollespill siden WoW ble sluppet i Norge (ikke Beta). Det var vel rundt februar 2005. Har bare spilt WoW, og jeg spiller det ennå.</p> <p>P2: Det varierer veldig fra uke til uke, fra noen timer hver dag, helt ned til noen få timer i uka.</p> <p><i>[Q6: Spør hvor mye tid som går med til raiding og raidingrelaterte aktiviteter.]</i> P6: Omtrent halvparten vil jeg tippe.</p> <p>P13: Varer som regel fra 18:00-23:00.</p> <p><i>[Q14: Hvor mye tid bruker du på forberedelser før et raid?]</i> P14: Jeg bruker rundt 45 min, kanskje 1,5 time hvis jeg må farme gull og handle pots etc.</p>
Andre spill:	P23: Jeg har spilt litt Counterstrike før WoW kom, men det kan ikke sammenlignes. CS er et fps-spill, mens WoW er et MMORPG.
Ting man vil forandre:	P24: Vet ikke om dette blir helt svar på spm., men ville gjerne hatt 40-man raids tilbake. Hvertfall så kunne de laget de gamle raidinstansene om til 25-man. Jeg syns WoW var mer moro da jeg spilte det i 2005. Det er vel fordi man kan skaffe seg epic gear så mye lettere nå enn det man kunne da. Dette gjelder både for raids og pvp.

Alle intervju er tilgjengelige på forespørsel.