

MASTEROPPGAVE

Forhandling av ulikhet

En etnografisk studie av hvordan ulikhet forhandles mellom rollespillaktører i et online basert rollespillmiljø.

Peter Grün

Masterstudium i mangfold og inkludering i pedagogisk virksomhet

Avdeling for lærerutdanning – Desember 2017



Forord

Online baserte rollespill miljøer har vært et tema i mitt liv i over 10 år med både egne barn og elever på videregående skole som daglig spiller dataspill i mange timer.

I den periode som jeg har studert ved Hiof har mitt liv endret seg mange ganger og betydelig. Jeg har i denne periode mistet min sterke far, min kloke bestevenn og min deilige mor. Og studiet i denne masteroppgaven har i tillegg vært preget av at min yngste sønn døde på tragisk vis i 2015. I etterkant av denne prosess har min kone og jeg i tillegg tatt til oss hennes små barnebarn i vårt hjem. Tiden har stått stille inni mellom.

Starten på masteroppgaven og sluttidspunktet på masteroppgaven ligger følelsesmessig milevidt fra hverandre. Jeg er på ingen måte den samme personen i dag i forhold til den jeg var for ett og et halvt år siden.

Denne masteroppgave har tatt meg på en fantastisk etnografisk reise til et fremmed land og en fremmed kultur og sub-kultur. Jeg har brukt mange hundre timer på denne reisen og vært borte mere eller mindre i godt 300 dager, hvor jeg mentalt har forlatt mitt hjem og min familie for å studere et virtuelt, online basert, rollespillmiljø i gjenstridige omgivelser.

På min reise har min kone heldigvis besøkt meg og reist med meg den siste delen av reisen.

Jeg vil takke mine barn for positiv støtte på min vei og jeg vil særlig takke min vakre og kloke kone Kathleen for hennes konstante og ufravikelige tålmodighet, support, kyss og cheering på meg på min reise med innsamling av empirisk materiale og skriving av denne krevende oppgavebesvarelsen, uten henne hadde dette ikke vært mulig.

Også takk til min veileder og til min arbeidsplass, Malakoff vgs, for å legge til rette for meg så dette prosjekt kunne gjennomføres smidig og uproblematisk.

Peter Grün, Desember 2017

Abstract

In this study, the theme is navigation through and negotiation of, inequality dynamics in online based, role-playing communities. I have investigated how the participants present themselves, and how these participants use impression management to negotiate inequality with other people in technosocial role-playing environments. The study is based on a nethnographic study, of a well-known, virtual, online based, role-playing world.

Using reflection notes and qualitative text based conversations, as well as collecting artifacts through an avatar in the role-playing game, this study provides an insight into the participants' presentation of Self, social mobility and navigation through a context of negotiation of differences and inequality with others in the dramaturgic model within the role-playing game frame, where the individual in the virtual, online based, role-playing environment, redefines itself and its nature, both socially and sexually in new forms of virtual coexistence as a type of cyborg, in a rebellious world of exclusion and inclusion codes.

Innhold

1	Innledning.....	1
1.1	Tematikk.....	1
1.1.1	Aktualisering av tema.....	2
1.1.2	Ungdommens teknososiale virkelighet.....	3
1.1.3	Interesse for prosjektet	4
1.2	Forskningsoversikt	5
1.2.1	Teoretisk posisjonering	6
1.2.2	Forskningslitteraturen.....	7
1.2.3	Hva betyr dette for mitt prosjekt?.....	8
1.3	Problemformulering og forskningsspørsmål	9
1.3.1	Hva er mitt forskningsobjekt?	9
1.3.2	Problemstilling og forskningsspørsmål	9
1.3.3	Begreper og avgrensning	10
1.4	Oppgavens forskningsdesign.....	11
1.5	Faglig sammenheng.....	11
1.6	Oppgavens oppbygging og struktur.....	12
2	Teoretisk tilnærming	13
2.1	Haraways rekonstruksjon av natur og sameksistens.....	14
2.1.1	Haraways nye verdensbillede	16
2.1.2	Nye spilleregler i en posthuman cyborg tilværelse	19
2.2	Nye livsverdener og avataren som en cyborg i vår tid.	22
2.2.1	Myten om den ensomme avatar	24
2.3	Goffmans teori om interaksjon og identitets konstruksjon.....	26
2.3.1	Iscenesettelse av rollespillteateret.	28
2.3.2	Sosiale relasjonsstrukturer.....	30
2.4	Oppsummering av teorikapitlet.	33
2.4.1	Oppsummering av Haraways rekonstruksjon av natur og sameksistens	33
2.4.2	Oppsummering av Nye livsverdener og avataren som en cyborg i vår tid.....	34
2.4.3	Oppsummering av Goffmans teori om interaksjon og identitets konstruksjon.	34
3	Metode.....	36
3.1	Hvilken type forskning er dette?	36
3.1.1	Forskningsparadigmer	37
3.1.2	Forskningsstrategi.....	39
3.2	Utvalg	41

3.3	Netnografi som metode for innsamling av materiale	43
3.3.1	Reiseforberedelser	44
3.3.2	Forskerrollen	46
3.4	Hva er gjort i lys av metodeteori.	48
3.4.1	Tematisering og systematisering.	49
3.5	Kriterier for forskningens kvalitet	51
3.5.1	Troverdighet og bekreftbarhet	52
3.5.2	Generalisering, sammenligning og falsifisering	53
3.5.3	Forskningsetikk	54
4	Analyse	57
4.1	Presentasjon av materialets kontekst	58
4.1.1	Rollespillets dramaturgiske ramme.	59
4.1.2	Hvem rollespiller jeg i denne MMORPG verdenen?	60
4.1.3	Betrakteren (Hvem er Kaldorei folket?)	61
4.2	Ekskludert og inkludert i gjenstridige omgivelser.....	61
4.2.1	Alene i gjenstridige omgivelser.....	62
4.2.2	Ekskludert og søken etter oppmerksomhet.....	63
4.2.3	Inkludert i en xenofobisk gruppe/guild	66
4.2.4	Oppsummering og funn i lys av forskningsspørsmål – del 1.	69
4.3	Spillet mellom virkelighets verdener.....	71
4.3.1	«En for alle og alle for en»	71
4.3.2	Spillet mellom sosiale onlineverdener.....	76
4.3.3	Oppsummering og funn i lys av forskningsspørsmål – del 2	80
4.4	Kjønns-frihet og cyber-erotikk	81
4.4.1	Den gode cyber erotikk	81
4.4.2	Den slemme og den grusomme	83
4.4.3	Oppsummering av funn – den gode end slemme og den grusomme	85
5	Diskusjon.....	86
5.1.1	Evnen til å overbevise andre.....	86
5.1.2	Forpliktelser og helbredelse.	88
5.1.3	Frihet og kjønn.	89
5.1.4	Hvem kan ha nytte av dette studie og veien videre for forskningen.	91
6	Kildeliste	92
7	Bilag	97

1 Innledning

1.1 Tematikk

Omdreiningspunktet i denne studie er navigasjon gjennom- og forhandling av ulikhetsdynamikker i teknologiske sosiale miljøer som i et online basert rollespill samfunn. For å kunne vite noe konkret om dette, så må vi tilnærme oss virkelighetsopplevelsen i de online miljøer som er designet til nettopp rollespill mellom individer. I dette forskningsprosjekt vil jeg se nærmere på hvordan vi presenterer og fremstiller oss selv og hvordan vi fremstår sammen med andre individer, i nettopp slike teknososiale rollespill miljøer. Og jeg vil se på hvordan vi forhandler ulikhet i slike miljøer.

Når jeg diskuterer med ungdom om dataspill, så blir det fort et tema for mine elever å diskutere eksistensielle spørsmål rundt lek og alvor i disse online miljøer, og hvordan man definerer om noe er lek eller spill i et hverdagsliv. Er vi en del av den «virkelige verden» når vi rollespiller og når vi har sosial interaksjon i online baserte spillesituasjoner. Hvorfor er gaming så lokkende og hvorfor er sosiale samspill i gjenstridig internett baserte computergame-omgivelser så stimulerende? Stenberg (2011), som har forsket på dette fenomenet i spillet «World of Warcraft», har interessante funn rundt dette, han skriver: «[...] World of Warcraft doesn't take place in a magic circle separated from everyday life [...] playing World of Warcraft means devoting oneself to something that resembles work more than "fun and games".» (s. 162–163).

Disse eksistensielle spørsmål knyttet til forhandling av ulikhet mellom mennesker i virtuelle online miljøer stopper ikke i lokalmiljøet, men går utover landegrensene, krysser kulturskiller, religiøse forskjellighet og utfordrer intime behov. Salazar (2005) understreker at de såkalte «virtuelle online miljøer» er reelle arenaer som tilbyr sosial utveksling mellom deltagerne, og er livsverdener, hvor omgivelsene er gitt av en teknologisk basert topologi, konstruert for interaksjon mellom mennesker, og mellom mennesker og teknologi.

I denne studie vil jeg undersøke eksistensielle spørsmål rundt forhandlingsstrategier når ulikhet forhandles i et online basert rollespill samfunn.

1.1.1 Aktualisering av tema

Moderne teknologi som internett og smarttelefoner gir økt mulighet for utvikling og mer arbeid i fattige land hevder Nrk's Urix journalister Kolberg, Aardal og Almås (2016).

Teknologiens muligheter og økt mulighet for sosialisering over meget lange avstander, er med internett blitt langt større i dag enn det var for 25 år siden, og vi har kort vei og enklere tilgang til langt flere mennesker i dag, enn vi hadde før internett så dagens lys for alvor på begynnelsen av nittitallet (Lorentzen 2016).

Man kunne argumenterer at ikke alle har tilgang til internett og at ikke alle har smarttelefoner, og det er selvfølgelig korrekt, men utviklingen er økende og endringene kommer fort hevder Kolberg, Aardal og Almås (2016). Ifølge en nyere rapport fra «International Telecommunication Union» har andelen av husholdninger med tilgang til internett på verdensbasis, økt fra 18% i 2005 til 46% i 2015. Organisasjonen regner med at 43% av verdens befolkning (anno 2015) har tilgang på Internett (Froholt 2015).

Når grensene mellom land og kulturer fjernes - som den er fjernet med tilgangen til internett i onlineverdenen i dag - så kan mennesker og kulturer møtes og utveksle informasjon på en helt ny måte. En av de måter som mennesker møtes på fra hele verden - fra et utall av kulturer og religiøse og politiske miljøer - er i online baserte rollespill samfunn. I dag er det mulig via internett å delta i meget store rollespill samfunn som via internett tilbyr tilgang til flere hundre tusener av spiller på samme tid, i samme omgivelser. Disse rollespill kalles for «Massive Multiplayer Online RolePlaying Games» eller forkortet «MMORPG» (Yee 2006, Taylor 2009).

Ifølge nye tall publisert 2017, i «Trends and Statistics» (Lofgren 2017), er gjennomsnitt alderen for online spillere steget til 35 år, og snitt-tiden som en spiller har spillet dataspill er nå steget til 13 års spille tid. Av de som spiller dataspill deltar 48% i sosiale online spill som MMORPG. De som deltar i disse arenaer spiller i snitt sammen med andre personer i 4.5 timer pr. uke. Og 40% av de som rollespiller opplyser at de personer som de spiller sammen med er venner, og 21% av disse venner er familiemedlemmer. Målinger fra 2016 viser at kjønnsfordelingen er 59% men og 41% kvinner på verdensbasis som spiller, med Sør-Korea som avviker hvor 61% av de som spiller er kvinner. En interessant trend i tiden er at kvinner over 18 år utgjør 31% av spillerne, og at men under 18 år utgjør 17% av spillerne,

dette er en interessant trend fordi tidligere statistikker viste at det primært var de unge men som spilte dataspill, men slik er det ikke lengre, det er alle aldersgrupper, fra alle sosiale miljøer og av begge kjønn, det er dog ikke blitt færre unge men under 18 som spiller, det er bare blitt langt flere spillere i verden. Det er i dag presis like mange kvinner og menn over 35 år (som også er snittalderen) som spiller dataspill, ett 50/50 splitt, opplyser Lofgren (2017).

1.1.2 Ungdommens teknososiale virkelighet

Ungdom lever i dag i et innbyrdes fellesskap i *online rollespill* på tvers av religion, kultur og klasse i en ny type subkultur hvor de skaper «[...] sin egen offentlighet med samsvar og kommunikasjon som dels er skjult for de voksne.» hevder Heggen og Øia (2005, s.109).

I følge Heggen og Øia (2005) er størstedelen av ungdom i dag overlatt til å måtte skape seg en slags «gjør-det selv» biografi for å kunne treffe de rette valg, med frykten for å treffe feil valg rugende over dem, dette gjør «[...] at ungdom havner i en sårbar posisjon, som ikke sjeldent kan ende i biografier preget av nederlag og motgang når den unge ikke takler de vanskelige valgene på en hensiktsmessig måte.» (s.17). Ungdom søker i dag mange av kildene til symboler og identitet i den globaliserte og mediebaserte ungdomskulturen, og særlig innen den såkalte *digitale verden* som internett baserte (online) sosiale medier og online dataspill, som den et MMORPG representerer og tilbyr. Det finnes flere sjangre av online baserte spill hvor flere spillere deltar på samme tid. I tillegg til MMORPG spille sjangeren, som tilbyr online rollespill mellom hundretusener av spillere, så finnes det varianter av online spill som ikke tilbyr rollespill men som fokusere på spillstrategi, disse kalles for «Massive Multiplayer OnlineGames» eller «MMOG» (Taylor 2009, s. 21). Innen spillstrategi sjangeren så er E-sport (elektroniske dataspill mellom to eller flere motstandere) blitt mer og mer utbredt. Lofgren (2017) opplyser at 292 millioner har sett på E-sport i 2016 og at E-sport har produsert en avkastning på 463 millioner dollars med en pengepremie utbetaling til spillere på 93 millioner dollars.

Og for et par år siden åpnet olympisk komite nettopp for E-sport i OL, med start 2022 (Grindhaug 2015). Når E-sport blir som fotball så vil vi kanskje etter hvert se en sub-kultur som online rollespill bli til ny hverdags-kultur? Vil vi se en rekonstruksjon av det som vi i dag tenker er naturlig? Er vi i disse årene vitne til en realisering av Donna Haraways (1991) sin utopiske gjenskapelse av- og rekonstruksjon av natur-kulturen? Haraway (1991) introduserer

«cyborgen» som et tredje menneskevesen, som selve sammenkoblingen mellom mennesker og maskiner – der på sikt kan og vil avlyse ideen om dualismen og som gir kvinner en mulighet til å gjenoppfinne menneskenaturen.

1.1.3 Interesse for prosjektet

Som lærer på videregående skole møter jeg daglig ungdom som deler ett innbyrdes språk og som har en felles opplevelses verden, som jeg som lærer ikke har noen enkel tilgang til. Hva er det for en verden ungdom reiser til i et MMORPG? Hva opplever de? Hva lærer de? Kan de nyttiggjøre seg av det som de tilegner seg? Hvordan forhandler de eventuell ulikhet når de reiser til en onlinebasert verdenen og hvordan navigerer de seg gjennom slike forhandlinger? Det er mange spørsmål vi som pedagoger stiller oss i vår hverdag og jeg skal nedenfor søke å avgrense og konkretisere ytterligere.

Jeg og mine kolleger stiller oss selv daglig disse spørsmål, nettopp fordi vi hver dag konfronteres med ungdom på videregående nivå, som er trøtte etter en lang nats elektroniske kampe med monstre i gjenstridige virtuelle miljøer, og som i skolehverdagen samtaler om ting der for meg - som pedagog - opplevdes som noe fra brettspillet «Dungeons and dragons» eller noe fra J. R. R. Tolkien (1954) sine bøker «Ringenes Herre». Eller ta for eksempel et tilbakeblikk på skolehverdagen høsten 2016, hvor spillet «Pokemon Go» ble lansert til smarttelefoner over hele verden og hvor mine elever på få uker lærte seg navne, talenter, strategier og utviklings karakteristikk for hundrevis av digitale Pokemon monstre, helt på egen hånd, alt imens vi som lærere som vanlig slet med å lære elevene Kirchoff's første lov. Hva er det våre ungdommer og disse online spillene har og kan, som vi som pedagoger ikke har taket på, og hvordan utvikler disse gjenstridige online dataspillene våre elever og våre barn?

I artikkelen «The new paralleled mind» (Grün 2014) stiller jeg spørsmålet ved om vår nye digitale ungdom fortsatt bør lære kunnskap ved den tradisjonelle skoletavlen, eller om vi, lærerne, skal omfavne - ikke bare teknologien og digitaliseringen som den så upresist kalles i lærerplanen - men den mulighet at våre elever allerede har hentet ut spesialtalenter som gjør, at de kan ta inn og ta stilling til hundrevis av informasjonsstrømmer på en og samme tid parallelt?

Er vårt avkom nået frem til en dypere digital symbiose med et liv som cyborg á la Haraway (1991), eller man skulle kanskje hellere spørre, i hvilken grad og hvordan kan vi som eldre akademikere, som undervisere av ungdom i dag tilegne oss mere kunnskap om hva som skjer i livene til våre unge uten å drukne i egen fordomsfullhet?

1.2 Forskningsoversikt

Hvis man foretar litteratur søk, så ser man at trenden innen forskning på dette område - knyttet til online basert rollespill og online basert gaming - i mange år har dreiet seg om spillavhengighet og adferds problematikker, mye av denne forskning blir offentliggjort i vitenskapelige tidsskrifter som: «Cyberpsychology, Behavior and Social Networking», «Journal of Cybertherapy and Rehabilitation», «Technological Forecasting and Social Change», «Computers in Human Behavior», «Journal of Psychosocial Research in Cyberspace» og «Journal of Virtual World Research». I tillegg til adferds studier så foregår det en del forskning rundt hvordan MMORPG teknologien kan brukes i klasserommet og til undervisning (Gee 2003, Delwiche 2006, Marone 2016) og på arbeidsplasser (Nardi 2010, Xanthopoulou og Papagiannidis 2012). Det er også forsket mye på teknologisiden av de onlinebaserte rollespillene og på teknologiens mulighet for å gjøre dataspill mer «spillbare» og mer «natur tro» (Hawkins, Nesbitt og Brown 2012), denne type av forskning offentliggjøres i vitenskapelige tidsskrifter som: «International Journal of Computer Games Technology» og «Journal of Computer-Mediated Communication». På slutten av nittitallet og begynnelsen av to-tusen tallet var forskning veldig fokusert på kvinnemodeller og kvinne syn på designsidene av dataspillene (Taylor 2002). Spill-karakterenes, avatarenes, kvinnemodeller i de første onlinespillene var typisk slanke og modell-lignende, og manne avatarene var på samme måte modell-stereotyper med brede skuldre (Griffiths, Davies og Chappell 2004). Dette har dog fullstendig endret seg de siste ti årene. I spill som for eksempel «World of Warcraft», «Black Desert» og «Eldre Scrolls Online» kan en rollespiller konstruere helt unike utseender på sin avatar, tilnærme alder og kroppsbygning helt som man ønsker (Mancini og Sibilla 2017). Kvinne orger, rynkete gnomer og trolledamer ligner ikke akkurat på dagens modell idealer.

1.2.1 Teoretisk posisjonering

Samhandling innen en kontekst av rollespill, som et MMORPG, med tusenvis av deltagere, vil av den enkelte spiller kreve en uavbrutt stillingtagen til valg, navigasjon gjennom forhandling av sin tilstedeværelse og fremtreden i samhandling med andre rollespillere. Goffman (1956) sine teorier om identitets konstruksjon og inntrykksstyring omhandler nettopp måten som vi søker å styre og manipulere den informasjon som vi signaliserer til omverdenen. For å kunne vurdere denne samhandling med omverdenen på en meningsfull måte må vi forholde oss til de mange måter som MMORPG verdenen blir fremstilt på i forskjellige forskningslitteratur innen emnet. Forskere innen dette forskningsområde bruker begreper som «virtuell verden», «reel verden», «on- og offline virkelighet», «karakterer», «avatare» eller «cyborgs» og «aktører» i sin forskning for å kunne orienterer seg (Boellstorff, Nardi, Pearce, & Taylor 2012). Begrepet «virtuell verden» er et begrep der kan beskrive en form for «rom» eller en «region» av den type som Goffman (1956) presenterer i sine teorier. Jeg skal senere vise at metoden for denne studie kan betraktes å være etnografisk, etnografer som forsker innen online rollespill søker å forholde seg til både artefaktene i sub-kulturen og til sub-kulturens fremtreden gjennom avatarene og samtidig til menneskene eller aktørene bak avatarene. Man må som forsker innen dette område derfor søke en meget nyansert forståelse av den for hånden værende interaksjon i et MMORPG (Erkenbrack 2011).

De digitale figurer som aktørene iscenesetter i ett online basert rollespill kalles ofte for «avatarene» eller «cyborgs» (Salazar 2005). Haraway (1991) introduserer cyborggen som et allerede eksisterende moderne humanoide vesen, som selve sammenkoblingen mellom mennesket og maskiner, der vil gjenoppfinne naturen som vi kjenner den i dag. Når menneske og datamaskin er koblet sammen i sosial samhandling viser mennesket at det allerede er en cyborg. Cyborggen til Haraway snakker om «et annet sted» et sted hvor «virtuell» og «reel» er sammensmeltet og blitt til «noe annet», Haraway (1991) definerer dette som rommet «mellom verdener», Taylor (2009) kaller det «spillet mellom verdener», det er denne region som er selve stedet hvor naturen, identitet, sex og kjønn, og relasjoner mellom kjønn endrer seg og derfor redefineres, det er her naturen og vår kulturs definisjon av naturlighet og hva som er «natur» rekonstrueres (Haraway 1991).

1.2.2 Forskningslitteraturen

Denne korte oversikt viser til noe av forskningen innen området for min oppgave, som jeg anser relevant. Jeg har gjort grundige litteratursøk via søkebasene i Bibsys og Oria systemet. Jeg har funnet forskning som ligner på min egen studie hva angår selve emnet innen forskningsområdet, metode og basis teori, men ikke funnet annen forskning som ser spesifikt på forhandling av ulikhet i et online basert rollespill samfunn som et MMORPG.

I tillegg til primær forskningen til de dominerende etnografene innen dette område som jeg forholder meg til, Boellstorff (2008) og Nardi (2010) samt T. L. Taylor (1999, 2002, 2009) der personlig har foretatt årelang etnografisk forskning innen online rollespill verdenen, så vil jeg her unner kort vise til andre relevante studier innen området.

Artikkelen «The presentation of self in online world’: Goffman and the study of online identities» er skrevet av Bullingham og Vasconcelos (2013). Denne artikkel er interessant for mitt prosjekt da den diskuterer Goffmans teorier rundt identitet og persentasjon av Selvet innen online rollespill verdenen med navnet «Second Life». Primær funnene i forskningen var at spillere hadde tendens til å endre sitt off-line selv når de var online, til en bedre versjon av dem selv etter eget utsagn og forståelse. Noe som bekrefter Goffman (1956) sine teorier - om identitets konstruksjon, inntrykksstyring og manipulasjon av den informasjon som vi signaliserer til vår omverden - også for online baserte rollespill.

Artikkelen «Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs» skrevet av Salazar (2009). Denne artikkel er interessant for mitt prosjekt da den diskuterer spiller topologier og sosial identitet. Artikkelen gir forslag til arbeide med materiale innsamlet i online rollespillsamfunn som «World of Warcraft» og «Star Wars Galaxies Online». Også artikkelen «On the Ontology of MMORPG Beings: A theoretical model for research», er skrevet av Salazar (2005). Denne artikkel fokuserer på en ontologisk modell rund forståelse av identitet hos online karakterene eller avatarene i en MMORPG. Denne modell idee brukes i dette forskningsprosjekt.

Innen forskningslitteraturen som knytter sammen online rollespillverdenen med cyborg teori, finner vi en interessant artikkel til McArthur (2008) «World of Warcraft as a Ludic Cyborg» som viser til funn av at en av de ting som gjør online rollespillet så tiltalende nettopp er

balansen mellom sosialisering med andre, samtidig med at man utfordres av andre levende vesener, levende mennesker ikledt en digital kropp som en cyborg, til felles kamper og prøvelser.

Et forskningsprosjekt med en del overlapp til mitt eget studie finner vi hos den svenske forskeren Peder Stenberg og hans etnografiske avhandling: «Den Allvarsamma Leken. Om World of Warcraft och läckaget», (Stenberg 2011). Forskningen hans inneholder en 250 dagers etnografisk reise til online rollespillet «World of Warcraft». Stenberg fordypet seg i hvordan rollespillerne gjør sine virtuelle liv meningsfulle sammen med andre spillere, og hvilken rolle som den virtuelle verdens kontekstuelle rammer har innflytelse på rollespillernes egen sosialisering.

Funnene til Stenberg (2011) er svært interessante da han konkluderer men å hevde at deltagelse i online rollespillet «World of Warcraft» ikke er noe man kan skille fra hverdagslivet, at det er aktørene i spillet som skaper selve hendelsene i spillet, og at online rollespillet krever at aktørene forplikter seg til noe som ligner mere på jobb enn på lek.

Jeg vil her avslutningsvis også nevne review artikkelen: “Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016.” (Sourmelis, Ioannou og Zaphiris 2017).

Denne review artikkel fokuserer på dybden av forskningen innen MMORPG og søker også etter mangler innen denne forskning. Review artikkelen viser til 120 forsknings publikasjoner og kategoriserer dem i 49 empiriske studier. Funnet er at MMORPG verdenen kan gi spillerne det som de kaller KSAVE ferdigheter (Kunnskap, Skills, Attitude, Verdier og forståelse av Etikk), men de vektlegger at emner som kreative evner, problemløsning (her unner forhandling av ulikhet) og informasjonskompetanse er områder hvor det fortsatt er stor mangel på forskning (Sourmelis, Ioannou og Zaphiris 2017).

1.2.3 Hva betyr dette for mitt prosjekt?

Den empiriske litteraturmengden over viser at det finnes en god del forskning innen det teknososiale området knyttet til online baserte rollespillmiljøer. På noen områder er forskningen delvis overlappende med min egen forskning, men det er som nevnt over - mange områder som ikke er avdekket og forsket på ennå.

Mitt bidrag med dette forskningsprosjekt er å innhente kunnskap om forhandlings strategier for forhandling av ulikhet og forhandlings strategier knyttet til eksistensielle spørsmål om egne oppfattelser av virkelighet og værensmåte, i samspill med andre. Et område som trenger mye mer forskning.

1.3 Problemformulering og forskningsspørsmål

Den moderne online teknologien har åpnet for muligheten for samhandling mellom mennesker fra alle verdenshjørner. En utbredt samhandlingsform i dag er online rollespill samfunn eller MMORPG. I dette arbeide ønsker jeg å undersøke hvordan ulikhet forhandles i et online basert rollespill samfunn. Min studie vil handle om deltageres sine forhandlings strategier og eksistensielle spørsmål knyttet til egne oppfattelser av sin virkelighet og værensmåte, i samspill med andre.

1.3.1 Hva er mitt forskningsobjekt?

Mitt forskningsobjekt er online rollespilleres forhandling med hverandre. Analyseenheten kan bestemmes som aktørenes strategier knyttet til forhandling av ulikhet innen en rollespill-situasjon. I studien vil jeg foreta en etnografisk reise til en online basert rollespill-verden, og samle inn refleksjons notater og artefakter (Boellstorff et al. 2012). Det er gjennom min egen deltakelse at jeg kan samle inn empirisk materiale. De individer som jeg selv samhandler med vil være bidragsytere til det materiale som jeg innsamler. I oppgaven undersøker jeg eksistensielle spørsmål og hvordan ulikhet forhandles. Forhandling av ulikhet ser jeg som hovedelementet i studiet.

1.3.2 Problemstilling og forskningsspørsmål

Ut ifra ovenstående er jeg kommet frem til følgende problemstilling:

Hvordan forhandles ulikhet mellom rollespillaktører i et online basert rollespillmiljø.

Forskningsspørsmål:

- Hvordan opplever vi som aktører virkeligheten i rollespill sammenheng i et onlinebasert spille miljø, som er designet til nettopp rollespill mellom individer?
- Hvordan presenterer og fremstiller vi som aktører oss selv i et online rollespill?

- Hvordan fremstår vi som aktør sammen med andre aktører i et online rollespill?
- Hvordan navigerer vi i en forhandling av ulikhet med andre aktører i slike miljøer?

1.3.3 Begreper og avgrensning

Når vi undersøker sosialisering med og via teknologier i virtuelle og reelle virkeligheter, i online baserte rollespill, må vi forholde oss til de mange måter som MMORPG verdenen blir fremstilt på i forskjellige studier. Jeg bruker for eksempel begrepet «virtual verden» ikke for å skille på hva som er en synlig eller en reell opplevelse, men for å kunne orientere meg der hvor jeg som aktør står og ser i det enkelte øyeblikk. Jeg er i denne oppgave er helt klar over at begrepene «virtuell-verden» og «reell-verden» er tett sammenkjedet i og med at handlinger i et MMORPG er helt avhengig av mine tastetrykk og mine beslutninger tatt foran min PC, nettopp for å kunne mobilisere den såkalte «virtuelle virkelighet» i online rollespillets verden. Jeg bruker mange av disse og lignende begreper for å kunne orientere meg.

I denne sammenheng vil jeg også nevne at jeg senere i mine analyser vil bruke flere forskjellige begreper som for eksempel «In-character», IC og «Out Of Character», OOC. Samt mange nyttige forkortelser for uttrykk. Begrepene vil bli utdypet i sin rette kontekst og derfor ikke her. Disse begrepene, og mange andre med dem, er brukt av online rollespillerne selv og forteller ofte noe om i hvilken grad aktøren søker å være den som han eller hun er i sitt verdslige liv utenfor rollespillet, eller om han eller hun søker å spille en dedikert rolle inne i rollespillets verden.

For å kunne foreta en etnografisk reise må et mål utpekes (Boellstorff et al. 2012). Jeg måtte finne ett online basert rollespillmiljø som tilbød rollespill scenarier hvor det var nødvendig å lære seg å navigere gjennom forhandling av ulikhet, gjerne i gjenstridige omgivelser. Det er i dag et uvisst antall online rollespill i omløp, så for å starte et sted, og for å få en ide om hvilke online rollespill som elevene mine i dag spiller så hadde jeg et lite oppklarende møte med en gruppe elever på min egen arbeidsplass. Dette var elever som jeg visste var opptatt av online rollespill som MMORPGs. På dette oppklarings møte var elever fra vg1, vg2 og vg3, yrkesfag i Østfold. Mitt valg falt etter hvert på spillet «World Of Warcraft» og mine undersøkelser er derfor situert av dette online baserte rollespillets miljø, på en dedikert rollespills server i dette spillsystem. Mere informasjon om dette i kapitlet om metode og utvalg.

1.4 Oppgavens forskningsdesign

I denne oppgave er forskningsdesignet bygget opp rundt kvalitative metoder og en etnografisk reise inn i online basert (Hine 2008) rollespill verden (Boellstorff, T. 2008), en metode som i dag ofte kalles for netnografi (Bowler 2010, Kozinets 2015). Studien etterspør min egen og aktørenes samhandling i forhold til opplevelse av egen virkelighet. På en etnografisk reise som denne skrives refleksjonsnotater (Alvesson og Sköldberg 2000) over alle opplevelsene i en ny og kanskje besynderlig og gjenstridig verden av virtuell virkelighet.

Ett kvalitativt studie som dette vil ikke frembringe tall og størrelser, men der imot frembringe eksistensielle forståelser, kjennetegn, egenskaper og kanskje artefakter fra den etnografiske reisen (Boellstorff et al. 2012), som vil bli brukt til analyse i et forsøk på å svare på forskningsspørsmålene over.

1.5 Faglig sammenheng

Dette arbeide kan gi ny forståelse for det pedagogiske arbeide med ungdom i skolen. Mange av våre elever på videregående skole lever delvis et liv i en type sub-kultur som er utilgjengelig for mange voksne, foreldre og pedagoger, (Heggen og Øia 2005). Ved å tilegne oss kunnskaper om denne sub-kultur vil vi få mulighet til å vurdere og revurdere vår pedagogiske virksomhet i forhold til den verden og de eventuelle talenter som disse verdener, denne sub-kultur tilbyr våre barn og ungdom.

I denne studie har jeg brukt litteratur fra mange forskjellige fagfelt som for eksempel fra sosiologien (Goffman 1956), sosialistisk feminisme og filosofi (Haraway 1991), sosialantropologi (Boellstorff 2008), pedagogikk (Heggen og Øia 2005) samt medie- og samfunnsvitenskap (Evans 2011). Dynamikkene som jeg fremlegger i denne studien blir brukt innen flere fagfelt og er etter min mening sterkt knyttet til masterstudiet i mangfold og inkludering. Vi omgir oss med en teknososial virkelighet som knytter sammen et mangfold av mennesker på tvers av landegrenser, og vi må til daglig forholde oss til ekskludering og inkluderingsdynamikker knyttet til det teknososiale liv og søke nye perspektiver, som kan bidra til inkluderings forståelse i skole og samfunn.

Et annet aspekt i denne studien som ble tydelig etterhvert som jeg som forsker inter文erte med omgivelsene i den virtuelle verden, er kjønn og etikk (Skærbæk 2015). Jeg skriver som mann og som en mann som spiller en rolle som en kvinneavatar - som jeg senere skal vise. Jeg representerer derfor ikke på noen måte alle rollespillere i den online verden som jeg studerer. Perspektivet som jeg tilbyr med dette studie, må derfor forstås i en kontekst som er situert og kjønnnet, på samme måte som mitt empiriske materiale og alle innsamlede artefakter er preget av mitt kjønn som også Skærbæk (2015) hevder.

1.6 Oppgavens oppbygging og struktur

Denne mastertesen er inndelt i fem hoveddeler med innledning (dette kapittel), en teoridel, en metodedel, analyse av innsamlet materiale og en diskusjons del.

I teori kapitlet blir det redegjort for sosial samhandling, det å forhandle relasjoner og det å tilby seg selv som en del av forhandlingen, ved bruk av en fleksibel type rollespills-teknologi, som inkluderer nødvendigheten av å leve i en alternativ kultur med en ny cyber- eller avatar-kropp i en programmert og rekonstruert virtuell online virkelighet.

I metode kapitlet gjør jeg rede for og diskuterer valg av metode samt forskningens kvalitets-sikring og plassering i en forskningsvitenskapelig sammenheng.

I analyse kapitlet blir refleksjonsnotater og annet innsamlet materiale fra reisen belyst og analysert og satt inn i en kontekst hvor materialet vil bli tolket i forhold til teorier og annen forskning.

Og til sist vil jeg i diskusjons kapitlet gjennomgå funnene og diskutere disse i lyset av teorien og annen forskning som det blir redegjort for i denne mastertesen.

2 Teoretisk tilnærming

I dette forskningsprosjekt vil jeg undersøke hvordan ulikhet forhandles i et online basert rollespill samfunn. På den reise som jeg skal på, til den virtuelle verden, ønsker jeg å få et innblikk i deltagerens sine forhandlings strategier, knyttet til deltagerens egne oppfattelser av sin eksistensielle virkelighet som for eksempel kjønn og værensmåte i samspill med andre. Kjernen i min forskning vil være knyttet til livsverdenen i en teknososial kontekst, koblet til studiet av mangfold- og inkluderingsstrategier.

I dele av mine beskrivelser av forskningen har jeg brukt begrepet «teknososial» for at spise til i retning av det å ha sosial kontakt med andre i et felles rom, gjennom teknologiske - online-baserte - settinger som MMORPG, «Massive Multiplayer Onlinebased Roleplaying Games» (Taylor 2009). Altså det å samhandle, det å forhandle relasjoner og det å bygge relasjoner (Goffman 1956) med andre mennesker i en virtuell online basert setting (Taylor 1999), ved bruk av en fleksibel type rollespills-teknologi, som inkluderer nødvendigheten av å leve i en alternativ cyber-verden (Salazar 2005) som et cyborg-menneske (Haraway 1991) eller gjennom en avatar (Bullingham og Vasconcelos 2013) i en programmert virtuell virkelighet (Taylor 2002). Begreper som cyber-karakter eller cyborg i en rekonstruert teknososial virkelighet, utvikles og defineres blant andre av filosof og professor Donna J. Haraway (1991) som vi skal stifte nærmere bekjentskap med her under.

Store deler av forskningen innen temaene rundt MMORPG (Taylor 2009) har i stor grad omhandlet spillavhengighet og psykisk sykdom i relasjon til «gaming». Min oppgave ligger, i utgangspunktet, langt unna en avhengighets disputt, og jeg har lagt vekt på støtteteori som er opptatt av utvikling av mangfolds dynamikk, i datakommuniserende virtuelle miljøer og online baserte rollespill, som et fenomen av en ny sub-kultur i samfunnet.

I tillegg til bruk av generaliserbare funn av T.L. Taylor, som gjennom en fireårig netnografisk reise har kartlagt essensielle overførbare forståelser av MMORPG kulturen, så har jeg valgt to primær teoretikere i dette forskningsprosjekt, nemlig Erving Goffman med sin teori om identitets konstruksjon og inntrykksstyring og Donna Haraway med sin sin teori rundt rekonstruksjon eller gjenoppfinnelse av hva som vi i dag anser å være en naturlig livsverden for mennesket.

Ett sentralt emne i denne oppgaven blir å belyse livsverdenen til deltagerne i en teknososial virtuell online-basert rollespill kultur. Således vil både Goffman sine interaksjons teori (Goffman 1956) og Haraway sitt Cyborg manifest (Haraway 1991) fungere som rammeverk rundt analyser av forhandlinger, av sosial samhandling og av eksistensielle værenstilstander til aktører og individer i mine analyser i dette forskningsprosjekt.

Haraways (1991) sin cyborg teori funderes i en helt egen gren innen sosialistisk-feminisme og kan virke litt usedvanlig i denne sammenheng. Det er min påstand at hennes teorier er svært relevant i en sammenheng av moderne sameksistens, hvor vi som mennesker beveger oss fra et fysisk liv - med en gitt kjønnsdefinert kultur - og til en ny type liv i teknososiale online-baserte miljøer, hvor vi kan leve som et digital-vesen eller karakter eller avatar (les cyborg), og hvor vi kan gjenoppfinne oss selv som en ny type levende vesen i en – til en viss grad – selvdefinert form og ny sub-kultur av væren, hvor vi som individer kan redefinere oss selv og vår natur både sosialt og seksuelt i en ny form for sameksistens.

Haraway stiller store spørsmål til vår tid og til vår definisjon av vår kultur og hva som er natur-kultur hevder Bell (2007), hva er egentlig «natur» og «naturlig» i dag? Eller hva risikerer vi og hva har egentlig betydning for oss som menneskehet? Hvem profiterer på «det naturlige»? Hvordan kan vi endre de livselementer som er utsatt for andres profittering på definisjon av vår virkelighet? (Bell 2007). Haraway er mye mer enn cyborg teoretiker, hun er kritisk feminist og søker med humor å oppmuntre til en ny måte å se verden på og hun stiller etiske spørsmål og gir politiske og filosofiske løsninger til hvordan vi som menneskehet kan leve sammen nå og i fremtiden (Bell 2007, s. 94).

2.1 Haraways rekonstruksjon av natur og sameksistens

En cyborg er en posthuman blanding av menneske og maskine som på en uventet måte kan avlyse ideen og dualismen i menneskeverdenen ifølge Haraway (1991, s. 177). Haraway presenterer denne teori førstegang i 1985 en periode i historien hvor president R. Reagan introduserte avanserte våpensystemer i sitt stjerne-krigs program, med kommandosentre hvor mennesker styrer maskiner og maskiner styrer menneskers beslutninger, og hvor beslutninger tatt av menneske og maskiner kan få fatale konsekvenser. Dette var også en periode innen legevitenskapen, hvor leger for alvor begynte å koble pasienter til datastyrte systemer for å

holde dem i live, og hvor mennesket for første gang overga seg til å la selvstendige datastyrte enheter få definere hva som må til for å endre på sykdom og levekår (Haraway 1991).

Siden 1985 har data og nettverksbransjen ekspandert og eksplodert (Evans 2011) og vi omgir oss med teknologiske systemer hvor mennesker i dag er helt avhengig av maskiner og datamaskiner innen stort sett alle livsområder, alt fra fødsel, matproduksjon, passing av vårt avkom, læring og oppvekst i skolen, søken etter partnere i digitale fellesskaper, lov og lønssystemer samt definisjon av dødstidspunkt, hvor avanserte databaserte maskiner avgjør om vi som menneske er levende eller døde.

Haraway (1991) introduserer også den kjønns-frie cyborg - som ikke husker skapelsesberetningen og skapelsen av naturen - i et forsøk på å rive ned den dualistiske kampen mellom kvinner og menn. Haraway sitt cyborg manifest er i stor grad et svar til 1970 og '80 tallets radikale feminist bevegelse. Selv om Haraway var enig i de ideer som startet radikal feminismen, var hun bekymret over at kvinner ble lovet et paradisi og et nytt ståsted hevder Senft (2001). Haraways mange essays fra denne periode er ofte rettet mot «gudinnefeminismen» som ser kvinner vende tilbake til naturen i en ny naturkultur (Senft 2001). Men vi kan ikke gå tilbake til naturen, både guden og gudinnen er død hevder Haraway (1991, s. 161), og avslutter overraskende hele sitt manifest på denne måte: «[...] I would rather be a cyborg than a goddess». (s. 181).

Haraway (1991) sin beskrivelse av sin egen versjon av en cyborg er nokk så ironisk, hun presenterer cyborg i et negativt og skummelt lys som et monster, samtidig med at hun promoterer cyborg som en løsning for feminismen og menneskehetens fremtid. Cyborg er «[...] the illegitimate offspring of militarism and patriarchal capitalism, not to mention state socialism» (s. 151), og vi kan derfor ikke ha tillit til cyborg, men dette er egentlig en bra ting, fortsetter Haraway (1991) for «[...] illegitimate offspring are often exceedingly unfaithful to their origins» (s. 151). Og hermed blir cyborg selve redningen for feminismen i hennes Manifest, som da kan føre menneskeheten inn i en utopisk bedre verden, delvis fordi den er utro mot sin militaristiske opprinnelse.

Haraway (1991) sine teorier baserer seg på at mennesket har en eksistensialistisk forståelse av sine begrensninger og at menneskets sinn er en fraktur av mosaikk med mange identiteter, mennesket er en mosaikk av dna med mange miljøer og opprinnelser, inntrykk, talenter og

muligheter, og at vi som mennesker selv har konstruert vår ide av verden, ja selv vår ide av natur er blitt en kultur. Haraway (1991) hevder at vi ubevist har møtt grensen for vår utvikling og at grensene til dyreverdenen og virtuelle maskinverdener derfor langsomt utviskes og hun nevner tre identitets grenser som jeg herunder kort vil beskrive: 1) båndet mellom menneske og dyr, 2) båndet mellom menneske og maskine og 3) båndet mellom det synlige og usynlige:

1) Haraway (1991) argumenterer at vi i tiårene før 1985, med hjelp fra dyrerettighets organisasjoner, så en aksept av dyrs følelser og sjel liv og at grensen mellom menneske og dyr langsomt men sikkert brytes ned. Hun hevder at dette er et resultat av medisinalindustriens eksperimenter, turisme og forsøpling. Vi er blitt avhengige av å høste reservedeler fra dyreverdenen og har derfor akseptert at dyr har rettigheter.

2) Haraway (1991) viser videre at også grensen og avstanden mellom menneske og maskiner er begynt å brytes ned, maskiner blir stadig mer levende, mere virtuelle – noe som Haraway skrev i 1985. Vi er ikke lengre autonome. Haraway (1991) nevner selvsagt ikke dagens teknologier som internett og virtuelle datamaskiner, men skriver «Our machines are disturbingly lively, and we ourselves frighteningly inert» (s. 152). Jeg vil påstå at vi i dag ser alle slags tendenser til at hun fikk rett, hvordan både vi voksne og våre barn kommuniserer med avanserte sammenbundne datamaskiner, digitale møteplasser, virtuelle cybervdener, avatar-baserte rollepillers verdener som er gjemt i iPads og Smartphones, datamaskiner, digitale verktøy, ja selv i transportmidler og leke saker.

Og 3) det er her båndet mellom det synlige og usynlige viser seg frem som moderne livsbetingede sykdommer som stress, depresjoner betinget av ensomhet, og jeg kunne her selv for egen regning tilføye for eksempel mobbing på sosiale nettverk, som jeg som lærer ofte må håndtere på skolen.

Haraway (1991) hevder at vi ER Cyborgs, det er i vår ontologi, vi er blitt innbyrdes avhengige gjennom databaserte maskiner som kan definere vår virkelighet og treffe beslutninger for oss basert på koding og programmering. Vi bygger og ødelegger maskiner, identitet, verdener, våre kategorier av virkelighet og våre relasjoner til hverandre.

2.1.1 Haraways nye verdensbillede

Over har jeg kort skissert Haraway (1991) sin rekonstruksjon av natur og sameksistens. Haraway (1991) konstruerer en oversikt over sammenhengen mellom moderne sosiale

relasjoner og teknologi samt vitenskap som overganger eller transisjoner. Disse kartlegger verden som den er i dag hevder Haraway. Jeg skal ikke gjengi alle her med vil nevne noen her unner for å gi et bilde at det som Haraway (1991) kaller «[...] the scary new networks [...]» (s. 161).

Representation	-	Simulation
Organism	-	Biotic component
Heat	-	Noise
Physiology	-	Communication engineering
Hygiene	-	Stress Management
Organic division of labour	-	Ergonomics / cybernetics of labour
Reproduksjon	-	Replication
Family / Market / Factory	-	Women in the Integrated Circuit
Family wage	-	Comparable worth
Public / Private	-	Cyborg citizenship
Nature / Culture	-	Fields of difference
Co-operation	-	Communications enhancement
Freud	-	Lacan
Sex	-	Genetic engineering
Labour	-	Robotics
Mind	-	Artificial Intelligence
White Capitalist Patriarchy	-	Informatics of Domination

Haraway (1991) hevder at det er viktig å være oppmerksom på, at objektene på den høyreside av tabellen over ikke nødvendigvis kan anses som naturlige, og hun fortsetter, at da kan ikke heller objektene på venstre side være naturlige. Venstre side av tabellen over er altså også konstruert. Vitenskapen har unnlatt å forholde seg til dette essensielle fenomen og har i stedet utelukkende diskutert vitenskap i en diskurs av sammensatte nett av allerede oppkonstruerte fenomener og kulturer hevder Haraway (1991). Bell (2007), som kaller Haraway sin rekonstruksjon av sosialistisk-feministisk politikk for «Foucauldianism» (s. 104), poengterer at veien til en Haraway rekonstruksjon av «natur», ligger i å forstå menneskets sosiale relasjon til teknologi som den er gjemt i myte systemer og menings strukturer.

Haraway (1991) hevder at bioteknologien har beveget seg fra å handle om biologiske objekter til utelukkende å handle om «[...] the translation of the world into a problem of coding, a search for a common language in which all resistance to instrumental control disappears and all heterogeneity can be submitted to disassembly, reassembly, investment, and exchange.» (s. 164). Det å kode-legge den biologiske vitenskap vil overføre den biologiske verden til en virkelighet av dataprogrammering og kommunikasjonsteknologi som er avhengig av elektronikk, og hun legger til:

Modern states, multinational corporations, military power, welfare state apparatuses, satellite systems, political processes, fabrication of our imaginations, labour-control systems, medical constructions of our bodies, commercial pornography, the international division of labour, and religious evangelism. (s. 165)

Alle er avhengige av koding og transmisjon av kode i en nettbasert virkelighet for å fungere. Den biologiske verden omslutter dermed også de sosiale vitenskaper på en slik måte, at det nå er helt umulig å snakke om ting som økonomi eller velferd uten først å kodelegge og dermed løse den teknologiske side tilfører Sinft (2001).

Haraway (1991) hevder at etter hvert som privatisering av de nye teknologier overtar mer og mer, så vil også privatisering av offentlige rom innskrenkes. Man kan si at privatiseringen vil overta selve formen av det offentlige rom og innskrenke dette i takt med privatiseringen. Ganske tankevekkende om vi i dag tenker på det offentlige rom som Sosiale Medier som stadig endre form, styres, kontrolleres og modereres i takt med monopolisering og privatisering av kommunikasjonen på internett (Harris og McCabe 2017), og Haraway (1991) foreslår videre at en avansert militær kultur vil fortsette med å stimulere datateknologien i fremtiden. Og jeg vil selv påstå at de MMORPG verdener, som jeg skal forske på i denne anledning, på ingen måte kan snike seg unna denne kategorisering.

Etter hvert som de nye kommunikasjonsbaserte teknologier overtar, vil disse også ha en dyp innflytelse på kroppslighet, seksualitet og reproduksjon hevder Haraway (1991). Vi kan i dag fritt snakke om sosio-biologiske funksjoner i kroppen som et cybernetisk kommunikasjons system. Hvem er det som styrer og bestemmer tolkningen av kroppslige signaler? Haraway (1991) vektlegger at det å erklære retten til egen kropp - som kvinnene på 1970 tallet - ikke holder mål i den nye tidsalder. Her må kvinner reforhandle sin virkelighet i en verden av genetik og virtuell cyborg eksistens sier Haraway, for i dag vil

The technologies of visualization recall the important cultural practice of hunting with the camera and the deeply predatory nature of a photographic consciousness. Sex, sexualitet, og reproduction are central actors in high-tech myth systems structuring our imaginations of personal and social possibility. (s. 169).

Et poeng som jeg i mine analyser senere skal søke å synliggjøre viktigheten av.

2.1.2 Nye spilleregler i en posthuman cyborg tilværelse

Haraway (1991) hevder at kvinner i dag lever et multifunksjonelt liv som gjennom sin oppkobling til kommunikasjons nettverk (les internett) langsomt vil utviske grensen mellom et offentlig og et privat liv. Hun kaller dette for «kvinnen i det integrerte kretsløp» (s. 170), underforstått kvinnen koblet til omverdenen som en mikrochip, og bruker denne metafor for å beskrive syv tradisjonelle områder som vil bevege seg fra det private til det offentlige rom av nettverk, disse er: Hjem, konsum, betalt arbeid, offentlige forhold, skoleing, sykehus og kirke. Disse tradisjonelle områder endrer ikke betydning, men endrer form fra å være vel definerte og avgrensede former i et tradisjonelt kapitalistisk system, til å bli funksjoner som kan kodes inn i nettverksbaserte kommunikasjonssystemer.

Men der er ikke plass til selve den organiske kvinnen selv, i disse nettverk av mekaniske datastrukturer som er nødvendige for kvinnens nye cyborg identitet hevder Haraway (1991). Det er opp til den enkelte å lære seg å lese datakoden for det nye sosiale liv etter hvert som koden skrives. Cyborg identiteten kan ikke defineres som et individ eller på samme måte som et biologisk menneske vanligvis ville identifisere seg selv, det ville være umulig. Cyborg identiteten er av typen: «Spredning». Den kan åpne alle «vinduer» på samme tid, den er multifunksjonell gjennom ett utall av mikro-prosesser (Haraway 1991).

Det kan virke deprimerende at verden endre seg slik fortsetter Haraway, men hevder samtidig at det ikke er så ille som det kan se ut, fordi politisk feminisme på samme måte som cyborg ontologi igangsetter opplevelser av velbehag eller opplevelsen av å ha kontroll på en måte der gjør det mulig å endre spillets regler (Haraway 1991, s. 172).

Cyborg identiteten kan transformere gamle strukturer og former som arbeidsprosesser og klassehierarkier som alltid har undertrykt kvinner. Haraway (1991) hevder at cyborg identitet gir «[...] the power to survive, not on the basis of original innocence, but on the basis of

seizing the tools to mark the world that marked them as other» (s. 175). Kvinnens nye cyborg identitet som er av typen spredning og multifunksjonalitet, er kraftfulle egenskaper som kan re-programmere ideen om kjønnene. Cyborgen er frigjort fra dualismes dogmer som satte regler for vår forståelse av natur og kultur, og kvinners plass i denne (Haraway 1991).

Dagens teknologi sliter med å definere grensene mellom menneske og maskiner, hvem som konstruerer og hva som blir konstruert hevder Haraway (1991). Dataprogrammer med neurale funksjonaliteter som kan kompensere fra feil og overskrive sin egen koding med eller uten samråd fra mennesket som skrev den første kode. Haraway (1991) vektlegger at vi er cyborgs, vi er posthumane, vi er blitt «biotic systems, communications devices like others. There is no fundamental, ontological separation in our formal knowledge of machine and organism, of technical and organic.» (s. 177-178).

Kvinner defineres ofte som monstre av men i vår patriarkalsk dominerte kultur, så hvorfor ikke gripe sjansen og erkjenne monsteret i en ny redefinert posthuman maktkonstellasjon? (Haraway 1991, s. 180).

Monsteret er selve redningen eller? I cyborg manifestet (Haraway 1991) er stemmen som taler en kjønnsfri tidligere kvinnemenneske-cyborg. Cyborgen som taler er skremmende, hun beskriver utviklingen av menneskets selvdestruktive dualistiske natur, og langsomt men sikkert gjennom Haraways manifest, søker cyborg-stemmen med humor å overbevise leseren om at cyborg-arten er løsningen for kjønnsdiskriminering og den u-unngåelige løsningen for mennesket generelt. Cyborgen er tydelig i sin visjon av fremtiden og den nye feminisme, cyborg-feminismen (Hall 1996) - og er uanfektet ironisk rundt sitt opphav fra det militære domene. Cyborgen kaller seg selv et monster, et monster som er fritt fra dogmer og menneskeverdenens patriarkalsk definerte natur-kultur (Haraway 1991). Cyborgen er frigjort fra ideen om at mennesket er skapt i Guds bilde, er frigjort fra kjønnsdiskriminering, er frigjort fra dogmatisk politikk og begrensningene i det tyvene århundredes identitets-kultur (Haraway 1991). Cyborgen er frigjort fra dualisme, er frigjort fra trangen til forplantning. Cyborgen trenger ikke helbredelse, den regenererer seg selv, den trenger ikke å forplante seg gjennom avhengighet av parforholdet, men kan kopiere eller kloner seg selv om nødvendig. Cyborgen tilbyr helt nye tanke-konstruksjoner og politiske muligheter som ikke er fundert i ideen om kvinner og menn. Cyborgen er et monster og er ikke uskyldig, men er ikke heller en fiende, for den søker ikke å dømme noen, den ser ikke verden i svart og hvitt som menneskets antagonistiske dualisme (Haraway 1991, s. 180). Cyborgen søker enhet med alle andre

cyborgs, den søker assimilering med hele gruppen, den oppnår tilfredsstillelse gjennom nye ferdigheter, maskinelle ferdigheter. At være forelsket i en maskin eller et dataprogram er ikke lengre en synd, men en del av cyborg-kroppens lengsel. Men en maskin eller et dataprogram er ikke noe som tilbedes som en gud eller noe som skal undertrykkes i frykt, men er blott en del av vår nye kroppslighet (Haraway 1991). Inntil nå er kvinner blitt definert ut i fra sin kropp, sine evner til å tilfredsstillere menn og sine ferdigheter som mamma og er tildelt et domene og natur-kultur av en patriarkalsk kjønnsforståelse. Men ikke nå lengre, se på menneskets daglige aktiviteter i dag, de blir mer og mer maskinsentrerte hevder Haraway (1991) og fortsetter:

The ideologically charged question of what counts as daily activity, as experience, can be approached by exploiting the cyborg image. Feminists have recently claimed that women are given to dailiness, that women more than men somehow sustain daily life, and so have a privileged epistemological position potentially. (s. 180).

Dagens feminister taler i tunger av frykt hevder Haraway (1991, s. 181), hvor de både vil skape og bruke teknologiens maskiner, for så å ødelegge dem og fjerne dem igjen, en tankegang som også vil bygge og ødelegge familie identitet, ødelegge kvinner og menn i en evig spiraldans av dualismetenkning (Haraway 1991). Det finnes naturligvis flere kritikere av Haraway sin provokasjon og av hennes cyborg-feminisme. En av hoved figurene i denne kritikk er blant andre Sara Harding - som oppsummerer feminismens tungvektere (Harding 2004) - og teoriene i Haraway (1991) sitt manifest bør ses i lys av denne kritikk. Haraway (1991) har dog mye tyngde og hennes manifest er sammensatt på en slik måte, at hun i selve manifestet forsvarer seg selv over for den tradisjonelle feminismens kritikk:

There is nothing about being 'female' that naturally binds women. There is not even such a state as 'being' female, itself a highly complex category constructed in contested sexual scientific discourses and other social practices. Gender, race, or class consciousness is an achievement forced on us by [...] patriarchy, colonialism, and capitalism. (s. 155).

Cyberfeminismen tar cyborgene inn i den virtuelle verden, inn i en verden av virtuelle online verdener og online spill (Hall 1996, s. 152). Her utleves og eksperimenterer menn og kvinner med nye kjønnsroller, bytter kjønn, utlever et virtuelt liv som et fantasivesen og som uhindret eksperimenterer med homoseksualitet og kjønnsfrihet. Hall (1996) diskuterer i tillegg til cyberfeminismen også cybermaskulinitet og konkluderer med, at hvor cyberfeminismen søker en kjønnsfri non-dualistisk fremtoning i egne domener av de virtuelle verdener, så viser cybermaskulinitet seg frem som svært destruktiv, hatefull og overgripende (Hall 1996). Noe som dagens aktuelle «#MeToo» (Rosenberg 2017) debatt kan bevitne. Cyberfeminister har

både før og etter Haraway (1991) sitt manifest, diskutert hvordan kjønnsdiskriminering kan konfronteres og Hall (1996) ser ikke den virtuelle online verden (anno 1996) som en verden av Haraways cyborg utopi. Haraway (1991) har dog nettopp forutsett denne problemstilling i sitt manifest, og søker å forberede kvinner på at virkeligheten i en virtuell eksistens må reforhandles. Utopia kommer ikke av seg selv hevder Haraway (1991), det er en prosess hvor en må oppdage at teknologien først vil gjenkalle eller stimulerer den allerede eksisterende patriarkalske jakt kultur, i alle sine negative aspekter, gjennom «the deeply predatory nature of a photographic consciousness» (s. 169), som beskrevet over. Haraway (1991) sitt manifest aktualiserer her dagens «MeToo» trakassering av kvinner og noen menn, på blant annet sosiale medier (Rosenberg 2017). Cyborgfeminister må ta ansvar for seg selv i en total rekonstruksjon av naturen, fortsetter Haraway (1991), vi må ta ansvar for de sosiale relasjoner i ett nettverk av cyborgs, vi må avvise teknologi-angst og demonisering av maskiner, og må gjennom dette omfavne - ikke bare monsteret - men også selve oppgaven med å rekonstruere hverdagslivet som det vil fremstå med vår nye kroppslighet, hvor vi ikke lengere har noe skille mellom organisme og teknologiselvet, for jeg vill «[...] rather be a cyborg than a goddess.» (s. 181).

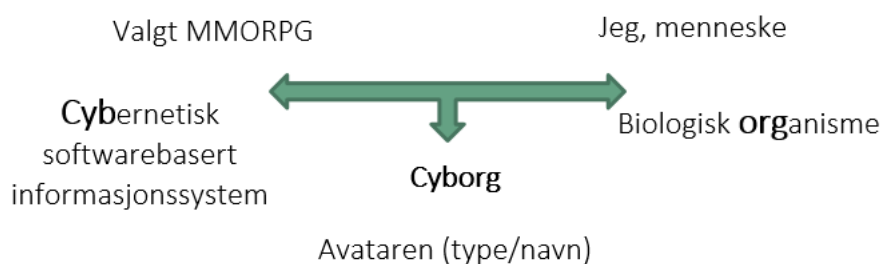
2.2 Nye livsverdener og avataren som en cyborg i vår tid.

Og nå 32 år etter Haraway skrev sitt cyborg manifest (Haraway 1991), lever vi i større og større grad i symbiose med smarttelefoner og teknologiske programmerte livsverden til- og for samhandling mellom mennesker (Taylor 2002), og siden begynnelsen av nittitallet er det utviklet et utall av virtuelle livsverdener i en kontekst av MMORPG, massive online-basert rollespillrelatert teknososiale (Taylor 2009) eller virtuelle online verdener (Taylor 1999), som muliggjør levendegjørelse av en digital figur, kaldt en karakter eller avatar, i en grafisk basert digital maskinvirkelighet, som direkte styres av det menneskelige organismes sin utfoldelse, for samhandling med andre avatare i fantasifulle virkeligheter.

Disse fantasifulle virtuelle virkeligheter skapes delvis av mennesker i underholdningsindustrier og delvis av aktørene selv i disse livsverdener (Taylor 2002). Når mennesker i samhandling og avhengighet av datamaskiner lever gjennom en avatar og samhandler med andre mennesker i samme system, så skapes det en kultur og et omfattende sosialt liv (Taylor 2009). Salazar (2005) argumenterer for at MMORPGs er sosiale rom eller arenaer som tillater sosial utveksling mellom deltagerne, og fortsetter - at hvis et rom kan tilby sosial utveksling

mellom deltagere, så er dette rom en livsverden av reel virkelighet, også selv om vi ofte kaller denne reelle livsverden for en «virtuell» virkelighet.

For å delta i disse sosiale livsverdener må det menneskelige organisme adoptere ferdigheter som kan sammenkoble organismen med maskinverdenen, dette gjøres med dagens teknologi (anno 2017) gjennom syns- og høre sansen samt kropps motorikk og øye-hånd koordinasjon. Via denne sammenkobling kan en lydmessig- og grafisk fremstilling på en type dataskjerm gi individet mulighet for interaksjon i den nye livsverden, Salazar (2005) presenterer dette som «The Cyborg ‘Triad’» (s. 2), se revidert figur under:



Cyborgen blir, i Salazar (2005) sin figur over, sammenkoblingen mellom datamaskin-systemet og menneske-organisme, som da i en MMORPG sammenheng tildeles en ny sosial virkelighet gjennom en digitalkonstruert karakter, «Avataren» (Taylor 2002).

Innen tidligere MMORPG studier var det ofte fokus på forskjellige spiller topologier hevder Salazar (2009). Spiller topologi kan ses på som identifikasjon av sosial identitet eller type innen en virtuell virkelighet (Salazar 2009). I det MMORPG som jeg senere skal analysere, finner vi flere spiller type, hvor jeg her vil nevne de tre hovedkategorier: «casual» gamere, «power» gamere og «rollespill» gamere, Taylor (2009). En «casual» gamer har egen interesse i å utforske detaljene i den virtuelle verden, som å oppdage nye steder og sider ved verdenen eller å finne materiale og artefakter, enten alene eller i samarbeid med andre, og aktørren investere moderat med tid i den virtuelle verden. En «power» gamer har typisk interesse i den virtuelle verdens mere krigsorienterte siden, her er gruppe samarbeid essensielt, og aktøren investerer store mengder tid i den virtuelle verden sammen med andre spillere. En «rollespill» gamer har en egen interesse i å leve seg inn i avatarens tildelte talenter og muligheter, i den kontekst som avataren lever i, her iscenesettes egne historier om hvem og hva avataren er som

individ, alltid i relasjon til- og sammen med andre spillere, som investerer store mengder av tid i den virtuelle verden. Taylor (2009), Salazar (2009), samt Nardi, Ly og Harris (2007).

Rammen for den sosiale identitet utgjør ett sett av sosiale identitets avgrensings koder knyttet til identitets liminale hendelser i sosiale grupper hevder Salazar (2009). Disse koder som for eksempel eksklusjons- og inklusjons koder er knyttet til selve det øyeblikket, hvor aktøren trår inn i et rom hvor en ny hendelses oppstår, og hvor han eller hun for første gang har kontakt med andre ukjente aktører og situasjoner (Salazar 2009, s. 4). Salazar (2009) viser til fire sosiale grupper. Disse sosiale grupperer: «The ingroup» hvor aktøren helt identifisere seg med de andre individene i gruppen, innen rammen for denne type av identifikasjon finner vi sosiale koder for inkludering hevder Salazar (2009). De tre andre sosiale grupper er: «The close others» som er grupper lik spillerens egen gruppe, typisk venner eller allierte, innen rammen for denne identifikasjon finner vi sosiale koder for ekskludering hevder Salazar (2009, s. 6). På samme måte finner vi koder for ekskludering i de siste to gruppene: «The far others» som typisk er grupper der oppfattes som helt annerledes eller fiender. Og «The radical other» som Salazar definerer som spilldesignerne, de individer som inne i selve den virtuelle verden tester- og til stadighet utprøver den virtuelle verdenen og som samtidig også er tilgjengelige for alle andre aktøre i denne verden. (Salazar 2009, s. 7).

2.2.1 Myten om den ensomme avatar

Både «power-gameren» og «rolle-spilleren», beskrevet over, har et omfattende sosialt online liv (Salazar 2009). Man kunne feilaktig tro at disse spillere føler seg alene, men det er tvert imot slik at disse spillertyper blir assimilert inn i det sosiale nettverk som det givende MMORPG tilbyr, og spilleren er helt avhengig av den sosiale gruppen som de er blitt en del av hevder Taylor (2009). Spillere av disse to spiller-typer sosialiserer ikke bare gjennom grafiske uttrykk og tekst basert kommunikasjon men også i stor grad gjennom dedikerte sosiale nettverk, forumer og direkte tale- og videobasert kommunikasjon (Taylor 2009). Spillerne er ikke alene, de er aktører eller skuespillere som tar miljøet på alvor som også Stenberg (2011) hevder:

First and foremost, World of Warcraft doesn't take place in a magic circle separated from everyday life [...] Secondly, I have shown that World of Warcraft isn't safe or free of consequence. Players are the core actors that produce the game, which is best described as a participatory site [...] Finally I have shown that playing World of Warcraft means devoting oneself to something that resembles work more than "fun and games". (s. 162–163).

De sosiale grupper er ofte knyttet til sosiale grupper eller klaner kaldt for «guilds» (Taylor 2009, s. 87). Guilds har en indre hierarkisk militær lignende struktur eller kommandolinje. Guilds kan være av størrelsen noen få personer som samles daglig, til mange hundre personer. Kommunikasjonen med medlemmene foregår online i chatte-kanaler, i lydbasert samtale kanaler og på lukkede sosiale forums. De store guilds tilbyr ofte en mengde av aktiviteter hvor medlemmene kan sosialisere online i avslappede sosiale rom, hvor de for eksempel deler musikk interesser og får mulighet for å legge til detaljert informasjon om sin avatar, avatarens egenhet, talenter, fiktive opprinnelse, historie og drømme (Taylor 2009). Noen guilds til rette legger også aktiviteter for at medlemmene skal få mulighet til å møtes off-line om man ønsker. Spillere møtes på tvers av landegrenser og kulturer ikke bare inne i den virtuelle verden gjennom sin avatar, men også off-line med fysiske møter og uformelle sammenkomster (Taylor 2009).

Bullingham og Vasconcelos (2013) hevder at tilstedeværelsen i online baserte virkeligheter gir individet i disse omgivelser mulighet til å vise frem forskjellige identiteter eller sider av seg selv, eller «masker» som deltageren velger å ta på i en gitt sosial setting (Bullingham og Vasconcelos 2013, s. 102). Selve avataren kan sees på som en form for maske som tas på av individet når mennesket, som en cyborg, «trår inn» i den virtuelle livsverden. Avataren kan sees på som den maske der vises frem til andre medspillerne i den virtuelle virkelighet, med de attributter og de karaktertrekk, som spilldesigneren har gjort mulige, og som mest nøyaktig iscenesetter den personlighet som spilleren ønsker å bli sett som og oppfattet som, (Bullingham og Vasconcelos 2013).

MMORPG software tilbyr spilleren et mangfold av masker, både i form av kjønn, rase, kultur, politisk holdning, religiøsitet, og basal konstruksjon av utseende. En enkel spiller kan ha mange avatare i samme virtuelle verden og kan skifte identitet med et enkelt tastetrykk Taylor (2009). Bullingham og Vasconcelos (2013) kaller dette for «identitets turisme». De fleste spillere har dog en hoved avatar og ofte flere alternative karakterer, «power» gamere bruker typisk sine alternative karakterer til å tilfredsstille gruppefellesskapets, guildens, behov for mangfoldighet av spiller-kvaliteter og styrker (Taylor 2009), mens rolle-spilleren søker å holde sine alternative karakterer u-avslørt. Bullingham og Vasconcelos (2013) hevder at den hemmeligholdte virkelige identitet til avataren i et online basert rollespill, er et direkte eksempel på Erving Goffman (1956) sin «impression management» (s. 49), hvor avataren

eller en spillerkarakter på en scene - som et MMORPG kan sies å være - nettopp søker å kontrollere hvilke personlige attributter som en ønsker å vise frem til sine bekjentskaper i den virtuelle online verden.

2.3 Goffmans teori om interaksjon og identitets konstruksjon.

Goffman (1956) sine teorier om identitets konstruksjon og «impression management» eller inntrykksstyring, omhandler måten vi søker å styre og manipulere den informasjon som vi signaliserer til omverdenen, for å forme selve det inntrykk, som andre kan få av oss som individ. Goffman beskrev sine teorier første gang tilbake i 1956 og det finnes derfor en god del kritikk av hans teorier, som blant annet går på hvordan han kommer frem til sin teori om den dramaturgiske modell (Psathas 1996). Newman og O'Brien (2013) hevder at hvis vi virkelig forstår «impression management» eller inntrykksstyring, så får vi et verktøy til å forme den måte som vi ønsker at andre mennesker ser oss på, «We've all been in situations—a first date, a job interview, meeting a girlfriend's or boyfriend's family for the first time—in which we've felt compelled to “make a good impression”.» (s. 127). Vi går ikke på jobb i pyjamas eller på date uten å fikse på håret, vi søker å kontrollere hvordan andre mennesker ser oss hevder Goffman (1956) og vi spiller roller på forskjellige måte når vi er i forskjellige sosiale settinger med andre mennesker og fremstår da helt annerledes enn når vi er alene.

All sosial utveksling mellom mennesker kan ifølge Goffman (1956) sammenlignes med rollespillet på et teater, hvor skuespilleren eller aktøren fremtrer, gir og avgir en rolle som blir oppfattet av det tilstedeværende publikum der betrakter aktøren på scenen i teateret. Denne sammenligning mellom virkelighet og dramaturgi må forstås og ses på som en én til én avgrensning, hvor rollespillet mellom den opptredende aktør og et tilstedeværende publikum som respondere på fremføringen, går i begge retninger i samme scene, uansett om det er en eller flere aktører og en eller flere publikumer i det samme sosiale rom (Goffman 1956, s. 8).

Goffman (1956) sammenligner individets valg av identitet og fremtoning eller valg av «masker» - sammen med andre mennesker - med skuespillet som det planlegges og fremføres på en teaterscene. Og Goffman konstruerer en teori som han selv refererer til som en «dramaturgisk modell for sosial samhandling» (Goffman 1956, s. 135), hvor han beskriver hvordan individet hele tiden forhandler sin fremtoning i møtet med andre individer, hvor

individene sammen skaper en dramaturgisk ramme. En dramaturgisk ramme som nettopp gir møtet og den sosiale samhandling mening (Miller 1995).

Kort fortalt beskriver denne teori hvordan det enkelte individet hele tiden søker å presentere seg selv på en tilsiktet måte, hvor han eller hun gir et planlagt og innøvd inntrykk av seg selv til den eller de andre personer som det samhandles med i det sosiale rom, Goffman (1956) hevder at skuespilleren ikke nødvendigvis er seg bevisst denne dynamikk, men at publikum uansett vil tildele de inntrykk som oppleves en mening. Newman og O'Brien (2013) definerer selve skuespillet som enhver aktivitet mellom mennesker i en gitt situasjon, som på en eller annen måte påvirker de andre mennesker eller individer i samhandlingen i den situasjon som utspiller seg. Disse andre individer er på den ene side publikum og betraktere, men er på den annen side de samme individene også alltid selv medskuespillere (Newman og O'Brien 2013, s. 132). Alle individer i det samme sosiale rom vil på samme måte selv presentere et innøvd inntrykk, og alle i det samme sosiale rom vil sammen søke en felles forståelse for hva som forventes av situasjonen for den sosiale samhandling (Goffman 1956).

I tillegg til det sosiale rom (teateret), nevnt over, så beskriver Goffman (1956) det personlige rom som: a) individets fremtoning og b) fremtreten på teaterscenen, som den oppleves av publikum. Fremtoning til et individ vil vise tilskueren selve rollespillerens kjønn, race, alder og figur i tillegg til tøy og ting som rollespilleren omgir seg med som kan vise status eller posisjon. Rollespillerens fremtreten i det sosiale rom (teateret) viser tilskueren selve rollespillerens sosiale kvaliteter som oppførsel og attityde, moralsett og status posisjonering, (Goffman 1956, s. 15). Hverken fremtreten eller fremtoning vil avspeile rollespillerens virkelige status eller moralske holdninger, for skuespilleren er ikke nødvendigvis talentfull nok eller har ikke nødvendigvis lært nok til å kunne spille rollespillet som kreves (Goffman 1956, s. 21).

For at rollespilleren skal bli sett på som likeverdig av de andre individer i det sosiale rom, så kreves sosial mobilitet eller sosialiseringsevne av rollespilleren, igjen avhengig av talenter blir dette skuespill vellykket eller ikke fortsetter Goffman (1956). Sosial mobilitet betyr også at skuespilleren kan endre sitt rollespill fra episode til episode. Når det er scenskifte og nytt publikum, så søkes nye roller som passer inn i det ny etablerte sosiale rom. Goffman (1956) hevder at skuespilleren alltid søker å vise frem et genuint selv til publikum og - i sin jakt på å skape tillit - søker skuespilleren å vise et hvert publikum at de er unike, og på samme måte vil

et publikum «[...] often assume that the character projected before them is all there is to the individual who acts out the projection for them.» (s. 31).

Selv om skuespilleren alltid søker tillit fra publikum i sitt rollespill så er det tett knyttet til skuespillerens evne til å opprettholde ovennevnte fremtoning, fremtreden og sosiale mobiliserings evne. Skuespilleren vil dog støtt være tvunget til å observere sin egen fremføring, da glipp i rollespillet vil svekke troverdigheten og skuespilleren risikere å miste ansikt hevder Goffman (1956). Goffman (1956) kaller denne fremførings observasjon for «maintenance of expressive control» (s. 33) og vektlegger tre typer av glipp-tak i rollespillet: 1. Fysisk tap av kontroll knyttet til bevegelser og tale (fremtoning), 2. Over- eller underspille sitt rollespill (fremtreden), 3. Skuespilleren har ikke forberedt seg nok eller forberedt feil rolle. (Goffman 1956, s. 34).

Grunnen til at skuespilleren må observere sin egen fremføring er at publikum støtt ser og tolker alle inntrykk, også inntrykk som skuespilleren er ubevist om at han eller hun utspiller. På den annen side kan nettopp publikums konstante inntrykkstolkning også brukes av skuespilleren som manipulasjonsverktøy (Goffman 1956, s. 38). Jeg kunne her for egen regning gi et eksempel: En skuespiller som midt i sin rollefremføring plutselig nyser, kan hevde at det som han eller hun nettopp pratet om rett før han eller hun nøs, nå må være helt sant, nettopp fordi han eller hun nettopp nøs. Og på denne måte manipuleres publikum ved å understreke et poeng som ikke har hold i virkeligheten.

En annen måte å opprettholde et idealisert skuespill på kaller Goffman (1956) for «mystifisering» (s. 44). Bullingham og Vasconcelos (2013) eksemplifiserer Goffman sin mystifiserings dynamikk med en blogger på et sosialt media i en sensitivt politisk kontekst som velger å kommentere begivenheter fremfor å legge frem sin egen genuine mening, eller hvor en blogger velger å bruke metafor i stedet for å være direkte, eller bloggere som bruker pseudonymer for å opprettholde anonymitet.

2.3.1 Iscenesettelse av rollespillteateret.

All identitets konstruksjon kan som nevnt over sammenlignes med skuespillerens iscenesatte rollespill i en teaterforestilling (Goffman 1956). Som teateret har en scene hvor selve forestillingen utspilles for publikum og en bag-scene bak teater teppet, så har all identitets

konstruksjon også soner, regioner eller sosiale rom hvor rollespillet forberedes og hvor sosialisering utspilles og identitet konstrueres, og Goffman (1956) bruker disse begrepene illustrert med sonebegreper som han på engelsk kaller for «front region» (front regionen) og «backstage region» eller «backstage» (s. 66). Bullingham og Vasconcelos (2013) vektlegger at selve individet er den samme person uansett skuespilletts definisjon og sonemessige plassering, uansett hvilken masker som brukes og uansett hvor mye på scenen i front regionen eller på backstage regionen som han eller hun befinner seg, individet blir ikke en annen person, alle rollene og alle maskene er en del av selve skuespillerens personlighet.

I front regionen av teateret, der hvor teaterstykket utspilles, søker rollespilleren å overbevise publikum om sin ovennevnte fremtoning, fremtreden og sosiale mobiliserings evne, han eller hun interagerer med publikum både verbalt og non-verbalt og forsøker konstant å utføre «inntrykksstyring» (Goffman 1956). I det synlige rom i front regionen kan det også være publikum som rollespilleren tilsynelatende ikke kommuniserer med, men det foregår alltid en interaksjon og en inntrykksstyring ifølge Goffman (1956).

I backstage regionen er skuespilleren ideelt sett uten rolle, det er ingen publikum og han eller hun kan trå ut av rollen i rollespillet og være seg selv. Det er her individet søker å skjønne sin rolle og stiller spørsmålet «hvem er jeg?». Det kan være andre personer som kjenner til skuespillerens backstage liv og mange av hans eller hennes scene roller, dette vil typisk være en person som kjenner skuespilleren intimt (Goffman 1956).

Backstage regionen er også et sted hvor skuespilleren forbereder sine roller, det er her skuespilleren øver seg på inntrykksstyring. Skuespilleren kommer ikke tomhendt in på scenen, han eller hun (eller vi) er forberedte på det meste, spesielt det som er vår dagligdag eller våre kjente teaterscener som for eksempel familien, jobben, skolen, lokal butikken, treningssenteret og lignende. Vi forbereder oss heletiden på alle mulige scenskifter både bevisst og ubevisst når vi er alene i backstage regionen hevder Goffman (1956).

Goffman (1956) vektlegger ritualene knyttet til tidsrommet rett før et scenskifte eller rett før at teppet løftes i teateret. Det er her den store transformasjon av individet foregår hevder Goffman (1956). Vi kan observere dette ved å legge merke til ritualer som skuespilleren drar seg selv gjennom rett før han eller hun begynner på jobb, eller rett før et viktig møte eller rett før han eller hun går «på scenen» hevder Goffman (1956), men når vi betrakter dette særlige transformasjons fenomen så må vi dog huske at «[...] when we speak of front and back regions

we speak from the reference point of a particular performance, and we speak of the function that the place happens to serve at that time for the given performance.» (s. 77). Det samme ser vi når vi er sammen med vår nærmeste familie, med den eller de personer som har sett oss uten maske og som kjenner våre roller relativt godt. Rett før familien som gruppe «trår frem sammen på en scene», for eksempel når venner kommer på besøk, så kan denne transformasjon bevitnes. Det er her skillet mellom front og back regionen er super tynn hevder Goffman (1956). Det er også her vi kan få ett innblikk i hvor mye det enkelte menneske rent faktisk er i stand til å være trygg på at det kan være helt seg selv, eller hvor mye den enkelte faktisk fortsetter å spille et mini-teaterstykke også med nærmeste familie, fordi det ikke er mulig å være helt trygg og dermed helt alene i backstage regionen (Goffman (1956)).

Goffman (1956) beskriver i tillegg til front- og backstage regionen også en tredje sone som han kaller for «the outside» (s. 82), dette «outside» er en utenomhus region med utenforstående mennesker. Utenomhusregionen er en sone som individet, skuespiller og publikum, er beviste om ikke er en del av selve teateret, hverken front- eller backstage, selve utenfor-regionen og menneskene i denne regionen er helt utenfor teateret. De som er utenfor forestillingen (den sosiale utveksling i teateret) er ikke tiltenkt å vite om- og bevitne teaterstykket eller hvordan rollespillet i teateret ellers utspiller seg. Goffman (1956) hevder at individer fra denne utenomhus region nå og da risikere å komme inn i teateret uanmeldt. Dette må skuespilleren søke å unngå, for slike situasjoner kan skape desillusjon omkring den pågående rollefremførelse, for eksempel når en «outsider» plutselig kommer inn og bevitner en forestilling som ikke var ment for ham eller henne. En slik situasjon vil også kunne skape desillusjon av tidligere rollefremførelser og teaterstykker fremført av samme skuespiller hevder Goffman (1956) og fortsetter, at skuespilleren må søke å segregere hans eller hennes publikum «[...] so that the individuals who witness him in one of his roles will not be the individuals who witness him in another of his roles.» (s. 83).

2.3.2 Sosiale relasjonsstrukturer

Goffman har som nevnt over sitt fundament i et dramaturgisk perspektiv med individets transformasjon, rollespillet og inntrykksstyring som sine kjerneelementer, i 1982 skrev han artikkelen «The Interaction Order» (Goffman 1983) som kartlegger hans forståelse av interaksjonisme i sosiale interaksjons- og relasjonsstrukturer. Goffman (1983, s. 2) hevder at

al sosial interaksjon i en avgrenset forstand er sosialt situert. En sosial situert tilstand vil uunngåelig skape en reaksjon i den sosiale relasjonsstruktur mellom mennesker som inkluderer vennskap, parforhold, kjønn, kultur og lignende, og nettopp derfor også skape reaksjon i individets selv. Denne reaksjonen i den sosiale relasjonsstruktur kan sies å oppstå som et forsøk fra individets side på å vedlikeholde og sikre at Selvet i interaksjonen ikke påvirkes av ytre hendelser fra en utenomhus region hevder Thorjussen (2004, s. 46). Som omtalt over så foregår det en transformasjon av individets Selv rett før et sceneskifte eller rett før at teppet løftes i teateret (Goffman 1956). Selvet til individet rett før transformasjonen er et annet Selv som ble utviklet gjennom andre tidligere sosiale interaksjoner og relasjonsstrukturer, Selvet skapes nettopp gjennom interaksjon hevder Thorjussen (2004). Det Selv som beveger seg fra front regionen i teateret til backstage regionen er et ny-formet Selv, det er et nytt sluttprodukt som består av tidligere relasjonsstrukturer og den siste utlevde interaksjonen. Thorjussen (2004) hevder at det nettopp er dette som utvikler Selvet gjennom «[...] å presentere seg på måter overfor andre aktører. Dette kan bare gjøres i en interaksjonssammenheng» (s. 49).

Goffman (1983) kartlegger fem typer av fundamentale relasjonsstruktur på følgende måte:

1. De personlige bevegelige soner for interaksjon. Disse utgjør små soner for en person, disse soner er de samme hver gang og er uforanderlige.
2. Sosiale kontakter. En hvilken som helst form for sosial kontakt med ett annet individ, dette kan være møter under fire øyne eller man kunne forestille seg en moderne kontakt på Skype eller et sosialt media (min tilføyelse).
3. Menneskemøter. En spesifikk gruppe av mennesker møtes i en sosial sammenheng for spesifikk konversasjon, dette kunne være flørting mellom to personer eller en mindre gruppe som interagerer i ett kortspill, eller en form for online gaming (min tilføyelse) og lignende.
4. Platform presentasjoner. I denne sone nevner Goffman for eksempel et formelt stormøte, en seremoni eller en aktivitet utført foran et publikum, og
5. Feiringer. Større feiringer, høytider og store sammenkomster. (Goffman 1983, s. 6-7).

Goffman sin modell for sosial interaksjon, samhandling og forhandling av det enkelte individs fremtoning og konstruksjon av et «nytt Selv» gjennom interaksjonisme i sosiale interaksjons- og relasjonsstrukturer, kan overføres til dagens teknologi hevder Bullingham og Vasconcelos (2013). Sosiale møter og samhandling i en mikro-sosiologisk kontekst (Thorjussen 2004, s. 19) for micro-analyse av interaksjonisme (Goffman 1983, s. 9) og undersøkelse av forståelse av samhandling i relasjons-strukturer, er nettopp av interesse i et forskningsprosjekt som

dette, der involvere onlinebaserte face-to-face møter og massiv utveksling av informasjon mellom mennesker i både tilfeldige og tilrettelagte online rollespill situasjoner i virtuelle virkeligheter (Taylor 2009). Goffman sine teorier er naturlige å bruke i dagens avanserte elektroniske verden hevder Miller (1995), all moderne kommunikasjon er kommet mye lengere enn selv Goffman kunne forestille seg (Bullingham og Vasconcelos 2013), og face-to-face møter og massiv utveksling av informasjon som på sosiale medier og på MMORPG plattformer er opplagte nye scener for utvikling av individets selv og nye scener for individets interaksjon i nye relasjonsstrukturer. Newman og O'Brien (2013) beskriver en sosial face-to-face interaksjon som «An interaction may be defined as all the interaction which occurs throughout any one occasion when a given set of individuals are in one another's continuous presence; the term "an encounter" would do as well.» (s. 132).

All sosial utveksling kan studeres utfra at individets eget forsøk på inntrykksstyring (impression management) når individet interagerer i nye relasjonsstrukturer fastslår Goffman (1956, s. 152). Teateret er, som beskrevet over, en symbolsk scene hvor aktøren søker å gi publikum ett forberedt og innøvd inntrykk. Dette gjelder også når aktøren på scenen spiller på lag med andre individer i ett gitt scenaria, som for eksempel plattform presentasjoner (relasjons-struktur, punkt 4 over). I tilfelle hvor det er lag- eller gruppedannelser i en fremførelse på en teaterscene, så vil laget søke sammen i backstage regionen, for der å sikre seg at skuespillet opprettholdes og dermed forsikres i forhold til publikum og i forhold til risiko for avsløring til en utenomhus region, Goffman (1956) skriver: «Among members of the team we find that familiarity prevails, that solidarity is likely to develop, and that secrets that could give the show away are shared and kept.» (s. 152). Individer i grupper som spiller på lag, søker sammen og også sammen med publikum å «redde showet», «lagånd» eller lag-selvet er viktig å kultivere for hele laget og laget søker stadig å tiltrekke nye individer som kan utvise vennlighet, diplomati og lojalitet og samtidig søker laget å finne publikum som er taktfulle, det er dette som er selve det dramaturgiske rammeverket hevder Goffman (1956, s. 153).

Individet både alene og i gruppe vil alltid søke å presentere seg selv på best mulig måte hevder Goffman (1956), ikke egentlig utfra et perspektiv av moral, men utfra på hvilken måte individet selv tror at hans eller hennes rollespill blir bedømt av et publikum, i forhold til de regler, normer og etiske verdier som individet har utviklet gjennom sitt Selv i tidligere interaksjoner gjennom livet. Aktøren er derfor egentlig opptatt av amoral, for uansett hva, så

må skuespillet vise frem aktøren selv og hele skuespillet som han eller hun har forberedt det, til det tilstedeværende publikum (Goffman 1956, s. 162).

2.4 Oppsummering av teorikapitlet.

Nedenfor vil jeg kort oppsummere teoriene over. Oppsummeringen er delt inn i 3 deler.

2.4.1 Oppsummering av Haraways rekonstruksjon av natur og sameksistens

Vi - mennesket - er cyborgs, det er vår ontologi, vi er avhengige av maskiner for å kunne treffe valg, fødsel og død, partnere, økonomi, fødevarer, jobb og barn – alt er kontrollert av datakoder (Haraway 1991). Vi har valgt å leve multifunksjonelt, og vi skriver vår eksistens i datakoder. Datateknologien styrer sosio-biologiske funksjoner som kroppslighet, seksualitet og reproduksjon. Datakoden som beskriver oss er monopolisert av dataselskapene.

Vi er Cyborgs, vi er av typen spredning, vi kan åpne vinduer til alle virkeligheter på en og samme tid. Kontroll av velbehag gjør det mulig å endre spilleregler nå.

Vi er barn av militarismen, patriarkalsk kapitalisme og stats-sosialisme. Vi er monstre, og vi har en eksistensiell forståelse av vår begrensning og muligheter. Cyborgs dømmer ingen, vi er frigjort fra dualismen, frigjort fra tankegang om forplantning, vi trenger ikke helbredelse for vi kan regenererer og reproducerer oss selv maskinelt.

At være forelsket i en maskin er ikke lengre en synd men en cyborgs lengsel. Et dataprogram skal ikke tilbedes som en gud og skal ikke undertrykkes i frykt, men er en del av vår kroppslighet. Dagens feminister taler i tunger av frykt hevder Haraway (1991), de bruker teknologien, for så å fjerne den igjen, en tankegang som ødelegger familier i en evig spiral.

Hvor cyber-feminismen søker non-dualisme og assimilering med alle andre cyborgs, så søker cyber-maskuliniteten destruksjon hevder Hall (1996) og cyber-feminister må gripe sjansen, omfavne monsteret og rekonstruere naturen og natur-kulturen og ta ansvar for all sosial kommunikasjon i nettverket (Haraway 1991).



Kilde: <http://www.startrek.com/>

2.4.2 Oppsummering av Nye livsverdener og avataren som en cyborg i vår tid.

Online baserte rollespill verdener levendegjør samhandling mellom mennesker i fantasifulle programmerte virkeligheter, her skapes en egen kultur og et omfattende sosialt liv mellom millioner av mennesker (Salazar 2005).

Deltagerne sosialiserer gjennom tekst, video og lyd direkte og på lukkede sosiale medier. Rollespilleren iscenesetter selv sin egen historie om hvem han eller hun er gjennom en avatar eller en digital figur, her beskrives talenter, opprinnelse, historier og drømme. Avataren justerer seg selv i forhold til venner, allierte, guilds og opplever identifikasjon gjennom sosiale koder for inkludering og ekskludering (Taylor 2009, Salazar 2009).



Kilde: <http://hiveminer.com/>

Spillerne tar rollespill miljøet på alvor, det er ikke separert fra hverdagslivet men blir en del av selve livet, og er ikke fri av konsekvenser, som mer ligner på jobb enn lek. (Stenberg 2011). Grensen mellom virkeligheter er ikke lengre tilstedeværende (Haraway 1991).

Avataren er en datakodet maske som kan få spilleren til å skifte kjønn og identitet med et tastetrykk, hemmeligholdelse av virkelig identitet er vanlig sammen med identitets turisme, hvor personlige attributter kontrolleres i forhold til bekjentskapene i den virtuelle verden (Bullingham og Vasconcelos 2013).

2.4.3 Oppsummering av Goffmans teori om interaksjon og identitets konstruksjon.

Ifølge Goffman (1956) kan all sosial utveksling sammenlignes med rollespillet som det uttrykker seg på teaterscenen, vi velger masker, kostymer og roller som beskriver en identitet som vi uttrykker for å styre og manipulere det inntrykk som vi ønsker å signalisere til omgivelsene. Goffman (1956) beskriver det som en dramaturgisk modell for sosial samhandling, hvor forhandling av fremtoning oppstår mellom individene som møtes. Vi søker alle en tilsiktet og innøvd presentasjon av oss selv, uansett om denne presentasjon er bevist eller ikke.

Individer i samme rom spiller derfor ifølge Goffman (1956) alle en egenrolle hvor de som er samlet søker en felles forståelse for hva som forventes i samhandlingen, det er nettopp dette som gir sosial samhandling mening hevder Goffman.

Den dramaturgiske modell til Goffman (1956) innehar følgende sosiale elementer:

Fremtoning i livets teater, hvordan ser jeg ut.

Fremtreden, sosiale kvaliteter, oppførsel, moralsett, posisjonering av status. Sosial mobilitet eller sosialiseringsevne, har evne eller ikke til at endre rollespill fra episode til episode.

Fremtoning, fremtreden og sosial mobilitet innøves og forberedes for å vekke tillit overfor publikum.

Skuespillet utspilles av alle som er til stede i teateret i Goffmans sin dramaturgiske modell. Møteplassen kaller Goffman (1956) for Front-stage regionen og når aktøren er alene og forbereder seg foregår dette i back-stage regionen.

Individet er alltid den samme i back-stage regionen hvor det ikke spilles en rolle.

Rett før teppet går opp i teateret oppstår det en magisk transformasjon av individet hevder Goffman (1956). Det er her man kan få et glimt av det virkelige individ.

Aktøren må i front-stage regionen hele tiden søke vedlikehold av sine uttrykk, for ikke å over/underspille sin rolle, det kan også oppstå fysiske glipptak, eller rollespilleren har ikke evner til å inntrykkstyre sin egen rolle hevder Goffman (1956). En rolle er knyttet til en bestemt sosial setting og de som er utenfor teateret, i out-regionen, skal ikke se skuespillet da det kan oppstå desillusjon av tidligere fremføringer hevder Goffman (1956).

Møte mellom mennesker er sosial utveksling og inntrykksstyrt. Det symbolske teater og scenen hvor aktørene søker å gi publikum et innøvd inntrykk, gjelder også når aktørene spiller på lag. Grupper søker alltid sammen «å redde showet», lag-selvet søker å tiltrekke nye individer som er vennlige og lojale. Det er dette som er det dramaturgiske rammeverket. Goffman (1956).



3 Metode

Under diskuteres hvordan dette forskningsprosjekt er planlagt og gjennomført. Det blir redegjort for metode for innsamling av materiale samt hvordan analyse av materialet er gjennomført og satt inn i en forskningsmessig sammenheng. Her under vil det også diskuteres prosjektets reliabilitet, validitet og forskningsetiske spørsmål.

3.1 Hvilken type forskning er dette?

Mitt forskningsprosjekt er av ontologisk karakter, ontologien representerer virkelighetens objektive natur eller væren, hvor man er avhengig av å få kunnskap om verden gjennom subjektive opplevelser (Hatch 2002). Disse subjektive opplevelsene blir så utfordret gjennom logikk, systematisk observasjon og spørsmålstilling (Haara 2013) i relasjon til subjektiv viten om opplevd virkelighet. Guba og Lincoln (1994) karakterisere ontologiske spørsmål som at

[..] if a "real" world is assumed, then what can be known about it is "how things really are" and "how things really work." Then only those questions that relate to matters of "real" existence and "real" actions are admissible. (Guba og Lincoln 1994, s. 108).

I motsetning til den epistemologisk forskning som handler om teorien om kunnskap eller kunnskapstilegnelse (Brinkmann og Kvale 2015, Hatch 2002) og naturen av forholdet mellom den person som vet og det som er å vite om naturen (Guba og Lincoln 1994).

Jeg vil undersøke livsverden til- og samhandling mellom mennesker i en kontekst av MMORPG, en massiv online-basert rollespillrelatert teknososial (Taylor 2009) eller virtuell verden (Taylor 1999). Dette forskningsprosjekt vil spesielt være fokusert på deltageres subjektive livsverden, knyttet til egne oppfattelser av sin virkelighet og værensmåte - i samspill med andre mennesker innen en MMORPG verden, og tar opp deltageres forhandlings strategier og eksistensielle spørsmål.

Kuhn (1970) hevder at vitenskapelig forskning sikres gjennom paradigmetenkning og arbeidsmåter innen en definert vitenskap i en gitt periode, og han definerer et forskningsparadigme på følgende måte: «A paradigm is what the members of a scientific community share, *and*, conversely, a scientific community consist of men who share a paradigm.» (s. 176). Men paradigmetenkning er et håndverk som verktøy for håndverkere og

ikke bare en måte å se vitenskapelig forskning på hevder Brinkmann og Kvale (2015) og legger til «[...] men en måte å *handle* på, det vil si interagere med verden og andre mennesker (for eksempel forskningsobjekter) og håndtere et empirisk materiale.» (s. 270).

Her under vil jeg kort redegjøre for forskningsparadigmer generelt og søke å definere hvilket paradigme som dette prosjekt best kan knyttes til og deretter argumenterer for valgt forsknings strategi.

3.1.1 Forskningsparadigmer

Å definere et forskningsparadigme byder på flere utfordringer da sannhet og viten kan defineres og sammensettes på mange måter hevder Guba og Lincoln (2003, s. 175). Også Lather (2006) omtaler disse utfordringer og beskriver dem som paradigmespredning eller en utvanning av grensene mellom de forskjellige paradigmer innen kvalitative forskning (se under) og hevder at et paradigme må ses på som et verktøy for den interesse som den enkelte forsker innehar i sin forskning (Lather 2006, s. 42).

Både Hatch (2002), Merriam (2009) samt Guba og Lincoln (2003) refererer til fem ulike paradigmer som jeg kort vil beskrive her.

Den positivistiske forsknings opprinnelse er Auguste Comte, fransk filosof, skaper av 1800-tallets positivisme og en av grunnleggerne av den moderne sosiologi (Tjønneland 2012). Den positivistiske forskningen betoner at vitenskapelig forskning alene skal funders i observerte og målbare lovmessigheter fremfor subjective erfaringer. Den er regelstyrt og frambringer generaliserte svar i form av fakta (Hatch 2002). Det andre paradigme er den post-positivistiske forskning. Postpositivisme er ikke en revisjon av positivismen. Postpositivisme avviser totalt positivismen og viser til at vitenskapelige argumenter ikke kan baseres på observerte og målbare konklusjoner, da disse i seg selv kan være feilbarlige (Hatch 2002). Derfor kalles postpositivisme også for kritisk realisme, som er kritisk til den virkelighet som det forskes på. En teori eller hypotese som motstår forsøk på falsifikasjon - et viktig begrep i vitenskapsfilosofien hos Karl Popper - øker derved sin akseptabilitet eller troverdighet (Alnes 2015). Påstanden om at alle svaner er hvite er falsifisert om vi finner en sort svane for eksempel. Det tredje paradigme er den konstruktivistiske forskningen. Konstruktivistisk forskning er opptatt av at det finnes flere sannheter, at det er umulig å kjenne til hele

virkeligheten, at vitenskapelige forskningsobjekter ses fra individets perspektiv og dermed er en konstruksjon av virkeligheter (Hatch 2002). Jean Piaget er en av pionerne innen konstruktivistisk teori. Han hevdet at konkrete erfaringer og handlinger er konstruktive prosesser for utvikling av intelligens og tenkning (Raaheim og Teigen 2012). Det fjerde paradigme er kritisk/feministiske teoris forskningsparadigme. Kritisk teori omhandler forskning rundt forskjeller i forhold til klasse, rase og kjønn. Den fysiske verden er fabrikkert av historiske situerte strukturer som har direkte innflytelse på menneskets levekår. (Hatch 2002). Den kritiske forskningens teorier setter søkelys på maktforhold og sosiale frigjørings problematikker. Kritisk teori beskrives førstegang av samfunnsforskere og filosofer knyttet til Frankfurterskolen, Institut für Sozialforschung i Frankfurt i 1930'erne (Johansen 2012). Det femte og siste paradigme jeg vil nevne her, er det poststrukturelle (postmoderne) paradigme hvor virkeligheten som den er, oppfattes som fragmentarisk og baseres på at virkelighet er som den skapes i individets sinn, alene for å gi opplevelser mening i et meningsløst univers, på denne måte eksisterer det et utall av virkeligheter som alle er like reelle (Hatch 2002). Jacques Derrida er en av mange hoved figurer som knyttes til poststrukturalismen (Tjønneland 2017).

Jeg har valgt at plassere min forskning innenfor det fortolkende og konstruktivistiske forsknings paradigme.

Innen det konstruktivistiske paradigme, forskes det rundt den enkeltes forståelse av virkeligheten, opplevelse av sannhet, den kontekst og sosiale situasjon som en stadig befinner seg i, og som det enkelte individ er en innflettet og avhengig del av og opplever som sann (Guba og Lincoln 1994, Hatch 2002). Målet med forskningen min er å belyse deltagerne sine forhandlings strategier og eksistensielle spørsmål, knyttet til egne oppfattelser av virkelighet og værensmåte, i samspill med andre i den givende kontekst. I en teknososial online basert kontekst, samhandler deltagerne i et mangfold av mennesker, venner, familiemedlemmer og mange andre individer med både kjent og ukjent alder, kjønn, sosial-, språklig-, religiøs-, seksuell-, nasjonal og kulturell bakgrunn (Taylor 2009).

Sannheten blir et avtrykk av en bestemt tid og av en bestemt setting, med de individer som deltar. Mirriam (2009) hevder at sannhet som den uttrykkes av deltakere gjennom sine opplevelser også er fortolket, og hun vektlegger at det ikke finnes en objektiv opplevelse.

Jeg studere livsverdenen til deltagerne i den givende teknososiale ramme, som den beskrives av – og reflekteres over av deltagerne. I tillegg så er jeg i denne studien som forsker, også selv en av de beskrivende deltagerne i en fremmed og ukjent, men allerede eksisterende verden (Boellstorff et al. 2012).

I prosjektet mitt beskrives altså virkeligheten av deltakerne – med meg som forsker inkludert – og den virkelighet som deltakerne selv opplever som sin sannhet, og som jeg som deltager selv opplever, ser, hører og reflekterer over. Man kan si at sannheten konstrueres gjennom tolkning av livsopplevelsen. Ikke som en ren fantasi, men som en refleksjon av hvordan vi konstruerer os selv i et individuelt perspektiv (sosialt, språklig, akademisk tilhørighet) i en gitt kontekst (Hatch 2002), som her innen et teknososialt miljø i en MMORPG verden. Det er altså metodisk sett tale om refleksiv fortolkning av den livsverdenen som blir observert (Alvesson og Sköldberg 2000). Vi lever i tolkede sannheter, virkeligheten er subjektiv og konstrueres dermed av mennesker som subjekter, også jeg som forsker konstruerer og reflekterer for her at presentere.

3.1.2 Forskningsstrategi

I dette prosjekt har jeg valgt å bruke et kvalitativ forskningsdesign. Innen kvalitative forskningsdesign finnes det forskjellige gjennomførings strategier for innsamling av empirisk data, som for eksempel design av fokusgruppe intervju eller design av etnografiske studier. Ifølge både Hatch (2002) og Mirriam (2009) er målet med forskning av ontologisk karakter, innen det konstruktivistiske paradigme, å beskrive, forstå og fortolke refleksivt. Dette forskningsprosjekt vil spesielt være fokusert på deltageres sine forhandlings strategier og eksistensielle spørsmål, knyttet til egne oppfattelser av virkelighet og værensmåte, i samspill med andre i en kontekst av en teknososial online-basert rollespillrelatert verden (Taylor 1999).

Metodologi innen det konstruktivistiske paradigme er ifølge Guba og Lincoln (1994) Hermeneutisk. Naturen av sosial konstruksjon tilsier at utveksling mellom forsker og respondent, som å erfare, reflektere, fortolke, forstå og eksperimentere, vil gi en fordypning av innsikten i virkelighetskonstruksjonenes natur (Guba og Lincoln 1994, s. 111). I min forskning har refleksiv fortolkning vært hoved ideen og hermeneutisk meningsfortolkning (Brinkmann og Kvale 2015) har vært hoved prinsippene for min strategi for å synliggjøre

virkelighets konstruksjon til individene i den verden som jeg har reist inn i. Jeg har utpakket beskrivelsene fra min innsamlede data og satt materialet sammen til en helhet som kunne synliggjøre mønstre og strukturer, der kunne belyse virkelighetskonstruksjonen til deltagerne. I den hermeneutiske sirkelen (Brinkmann og Kvale 2015, s. 237) er det hensikten at hver runde i sirkelen skal være med på å danne dypere forståelse av helheten. I dette studiet er jeg som deltager underlagt min egen subjektive forståelse av virkelighets konstruksjon og jeg søker, ved hjelp av utvalget og gjennom repetitive refleksive fortolkninger, å fremlegge en forståelse av virkeligheten til livsverdenen i en virtuell rollespills verden som blir presentert i min forskning.

Metoden som jeg har brukt for at innsamling datamateriale er deltagende virtuell etnografi (Hine 2008), også kaldt for deltagende netnografi (Bowler 2010) eller netnografi (Kozinets 2015). Kozinets (2015) beskriver netnolografii slik:

Netnography is participant-observational research based in online hanging-out, download, reflection and connection. [...] And because it is based in participation, a netnographer should reach out in some sense, a human voice trying to find another human voice amidst the technology, and then write about the experience. (s. 67-68).

Nøkkelen til at legitimere den virtuelle ethnografen i en virtuel ethnografi, eller netnografi, er nettopp forskerens egen deltagelse (Kozinets 2015, s. 82).

Virtuell etnografi utviklet seg på midten av 1990'tallet da nye sosiale subkulturer som ble kalt for «cyberspace» så dagens lys i takt med utviklingen av internettet (Hine 2008).

Innen netnologisk refleksiv metodologi (Kozinets 2015) er analyse en kumulativ prosess gjennom hele den tid som er satt av til forskningsprosjektet, hvor man gjør dyp-dykk igjen og igjen for å få en utvidet forståelse. Her beskrives opplevelser i refleksive feltnotater, det tenkes over opplevelser og det reflekteres og observeres i konteksten rundt det man gjør i den virtuelle verden. (Boellstorff et al. 2012).

Alvesson og Sköldbberg (2000) skriver: «[...] the core of reflection (reflexivity) consists of an interest in the way we construct ourselves socially while also constructing objects ('out there') in our research. For without construction, and without a constructing and structured self, there is no meaning» (s. 245).

I mitt arbeide med det omfattende innsamlede material fra min reise inn i en MMORPG verden har jeg behandlet materialet mitt induktivt som supplement til annen liknende empirisk forskning, samt deduktivt i sammenheng med teori rundt teknososial adferd (Taylor 2009).

3.2 Utvalg

Hovedmålet med denne studie er å få ett innblikk i hvordan ulikhet forhandles i et online basert rollespill samfunn. På reisen til denne virtuelle online verden ønsker jeg å få et innblikk i deltagernes sine forhandlings strategier og eksistensielle spørsmål, knyttet til egne oppfattelser av sin virkelighet og værensmåte, i samspill med andre. Det skal produseres store mengder av feltnotater og gjennom daglig refleksjon skal materialet grovsorteres i forhold til hovedhensikten og kjernen i studien, nemlig forhandlings strategier knyttet til forhandling av ulikhet som det eksistensielle omdreiningspunkt.

Boellstorff et al. (2012, s. 57) hevder at etnografiske studier ofte har omhandlet forskning rundt spesifikke folkeslag og kulturer, men at det på ingen måte er annerledes å studere en virtuell virkelighet. En virkelighet hvor omgivelsene er gitt av teknologisk basert topologi, konstruert for interaksjon mellom mennesker og mellom mennesker og teknologi (Kozinets 2015).

Som netnograf i dette prosjekt så jeg ikke min studie knyttet til et bestemt folkeslag eller kultur i den virtuelle verden, og for at gjøre forskningen mulig, måtte det derfor treffes valg underveis. Boellstorff et al. (2012) hevder at forsknings design, utvalg og forberedelser til en etnografisk reise, må treffes ut i fra viktighet, relevans og personlig interesse.

Det er i dag et uvisst antall online rollespill i omløp, så for at starte et sted, og for at få en ide om hvilke online rollespill som elevene mine i dag spiller – dette var jo nettopp en av motivasjons faktorerne for min interesse for dette prosjekt – så hadde jeg et lite oppklarende møte med en gruppe elever på min egen arbeidsplass. Dette var elever som jeg visste var opptatt av online rollespill. På dette oppklarings møte var elever fra vg1, vg2 og vg3, yrkesfag i Østfold. I tillegg foretok jeg en mengde internett søk hvor nøkkel ordene bl.a. var «online roleplaying games» og «MMORPG.»

De otte største massive online rollespillene som jeg var innen om, som jeg kjøpte, lastet ned og testet ut i praksis var spillene: World Of Warcraft (Wow), Final Fantasy XIV, Eldre Scrolls Online (ESO), Guildwars2 (GW2), Tera Online, Neverwinter, Blade and Soul samt Black Dessert Online (BDO).

Det spill som jeg valgte for dette netnologiske forskningsprosjekt ble «World of Warcraft». Spillet som er utviklet av medieselskapet Blizzard, er nå 10 år gammelt, og er fortsatt det mest utbredte MMORPG (med nesten 10 millioner spillere sent 2016) og i tillegg til dette, så er det et av de spill som mine egne elever på videregående nivå ofte diskuterer på skolen.

MMORPG som Wow er spredt ut over mange ti-talls servere og virkeligheter. En håndfull av disse er igjen tilegnet de spillere som særlig ønsker en dedikert rollespillsopplevelse. Jeg valgte den Europeiske rollespillserveren som hadde størst populasjon, denne server kalles «Argent Dawn» og har i skrivende stund en populasjon på 508.265 avatarer.

Kjønnsfordelingen på avatar nivå er p.t. 42% kvinner og 58% menn. Den reelle kjønnsfordeling er noe usikker, og Blizzard sine forumsider varierer fra år til år. Mueller (2015) hevder de at det er rundt 29% av de registre aktive spillere som er kvinner, gjennomsnitt alderen er 26 år og stigende.

De neste valg jeg måtte treffe hadde også en viss innflytelse på det endelige utvalg. For at bli en del av den virtuelle verden må man velge en avatar, en digital figur, som man som en cyborg selv kan leve igjennom inne i den virtuelle verdenen. I forbindelse med valg av avatar møter man på mange utfordringer og overveielser, så som valg av politisk fraksjon, aktiv eller mere passiv spillestil, religiøs legning, evner, talenter, utseende og kjønn (Taylor 2009). For en ny spiller er avatar skikkelsene ganske ukjente skikkelser, og valg av avatar tilbyr meget forskjellige opplevelser i den virtuelle livsverdenen. Jeg valgte å skape et titalls avatarer for å få et innblikk i mulighetene. Det viste seg raskt at det var lettest for meg å få kontakt med andre spillere, når jeg brukte en kvinnelig alve avatar, en såkalt «Night Elf» prestinne, dette uansett om jeg var helt åpen om mitt eget kjønn ellers. Mere om denne dynamikk i analysekapitlet.

Siden et netnografisk forskningsprosjekt som dette tilbyr stor åpenhet og dermed også et noe uforutsigelig utvalg, ble mitt valg av virtuell verden preget av inntrykk fra elever, nettsteder og personlig interesse, og etter hvert også preget av mine valg som ble truffet på bakgrunn av

refleksjon rundt hovedhensikt med mitt prosjekt, nemlig hvordan ulikheter forhandles mellom individer i en online basert virtuell rollespillverden, altså helt i tråd med Boellstorff et al. (2012).

Kunnskap om de individer, informanter, som jeg knyttet relasjoner til i mitt feltarbeid er alene basert på informantenes egne utsagn. Jeg hadde ingen mulighet til å kontrollere alder, sosial-, religiøs- og kulturell bakgrunn etc. Dette var ikke heller innen mitt interesseområde og er derfor en av avgrensningene i mitt forskningsprosjekt. I forbindelse med lydbasert møter med individer i den virtuelle verden, så var det stort sett mulig å gjette seg til kjønn, og til en viss grad også alder, men usikkerheten var alltid tilstede.

Forskningen min baserer seg derfor utelukkende på informantenes egne utsagn, på hva de selv ønsker å si og fremstå som gjennom sin avatar, og det som får relevans i mine analyser er derfor nettopp fokusert på forhandling og eksistensiell opplevelse av virkelighet.

I forhold til eksistensielle spørsmål for livet som avatar i en virtuell verden, så ble kjønn etter hvert et tema, hvilket var en av flere årsaker til at dra inn Donna Haraway som teoretiker i dette prosjekt. Haraways (1991) sin cyborg teori, beskrevet i teorikapittelet, funderes i en helt egen gren innen sosialistisk-feminisme hvor Haraway (1991) på provokerende vis følger fremtidens kvinners på vei, ut av diskriminasjonen og frem til nye typer av liv i symbiose med maskiner, som for eksempel teknososiale (online-baserte) miljøer, hvor vi kan leve som cyborgs, hvor vi kan gjenoppfinne og redefinere hva natur er og hva vi som mennesker er, sosialt og seksuelt, i en ny form for sameksistens.

I vedlegg nr. 1 ses en digital fremstilling av utvalgssceneriet mitt, generert av Realmipop.com.

3.3 Netnografi som metode for innsamling av materiale

Innsamling av mine data baserer seg på kvalitativ netnografi (Bowler 2010, Kozinets 2015). Netnografi er forskning som baserer seg på deltagende observasjon i tekstbaserte online chatte kanaler innen selve den teknososiale online verden som det forskes i, andre tilknyttede forumer til samme kontekst, databasert nedlastning av informasjon, samtale og diskusjon over dedikerte lydbasert samtalekanaler eller lignende in-game samtalekanaler, samhandling med andre individer for eksempel oppgaveløsning med mer, bygging av vennskapsnettverk og

refleksjon (Taylor 2009, s. 57). Og som Kozinets (2015) uttrykker det så baserer netnografi seg på deltagelse hvor etnografen selv har en stemme som stadig søker andre menneskers stemmer innen den teknologi som er til rådighet. For så å skrive om sine opplevelser og erfaringer.

Boellestorff et al. (2012) poengterer at den virtuelle etnografen, netnografen, (Bowler 2010, Kozinets 2015), forsker på kultur, grupper av subkulturer, og aktiviteter utført av et mangfold av individer som interagerer med hverandre i en spesifikk teknososial verden. En netnograf som er vel etablert in i et virtuelt miljø kan lett oppnå en 100 prosent respons-rate, når han eller hun samtaler med de andre i den virtuelle byen, i guilden (interesse fellesskap eller klubb), i sitt raid-team (jakt-team) eller lignende (Taylor 2009). Dette i motsetning til for eksempel en e-post basert undersøkelse, som har en relativ lav respons-rate.

Boellestorff et al. (2012) minner oss hele tiden på at virtuell etnografi er et holistisk prosjekt hvor forskeren ikke bare kan gjøre en ting om gangen, men hvor man stadig søker å forstå hva som foregår, hvor man deler sine opplevelser med andre, utveksler meninger i en sosial kontekst og søker å forstå sammenhenger.

Jeg beveger meg som netnograf i denne verden igjennom mange ulike sosiale enheter, jeg møter mennesker som inviterer meg til å delta i et eventyr, eller som gjennom samtale uttrykker at jeg har talenter som guilden de tilhører kunne trenge, jeg blir invitert med. Jeg opplever flørting på torvet og jeg blir invitert med på en flyve tur i et, for meg, ukjent landskap. Jeg bytter karakter, avatar, og skifter kjønn og fremtreder annerledes selv om alle i mitt virtuelle nettverk vet at jeg er samme person. Jeg søker konstant å forstå hva jeg er blitt en del av, jeg studerer lignende forskning og reflekterer daglig over egne feltnotater.

3.3.1 Reiseforberedelser

Før netnografen reiser til en fremmed kultur må han eller hun gjennom forberedelser, som ikke kun involverer forstudier av den kultur som han eller hun skal reise til, men som også involverer håndtering av praktiske installasjoner, tid, økonomi og egen familie.

Reiseforberedelser er essensielle for å kunne gjennomføre netnografisk forskning. En av de ting som jeg lærte i denne forbindelse er, at hvis man tar forberedelsene for lettvtint, fordi man

tror at netnografi er en forenklet form av antropologi (Boellstorff et. al. 2012), ja så kommer man til kort.

Boellstorff et al. (2012, s. 72) beskriver seks områder som man må klarlegge for seg selv, før man igangsetter et netnografisk forskningsprosjekt, disse er: 1. Våre fysiske arbeidsomgivelser, 2. Har vi teknologi som kan håndtere den virtuelle verden, 3. Vår fysikk, hånd-øye koordinasjon, kondisjon og utholdenhet, 4. Den Avatar som fremstiller deg i den virtuelle verden, 5. Din psykososiale adferd og tilstedeværelse, 6. Tidsbruk.

I mitt prosjekt hadde jeg som utgangspunkt satt av 3 timer noen ganger i uken til gjennomføring av forskningen. Dette viste seg at være helt uholdbart lite. Bare det å tilegne seg innsikt i hvordan man håndterer det rent tekniske i den virtuelle verden, tok uker. Jeg måtte for eksempel sørge for å få helt nye briller, så jeg kunne sitte foran en pc skjerm i times vis, jeg måtte skaffe meg kontorstol med support for lange økter, jeg måtte skaffe meg tastatur og mus i ergonomiske utforming, så jeg ikke pådrog meg smerter i min fysiske kropp. Den PC som jeg allerede hadde var av nyere dato og kunne håndtere den virtuelle verdens grafiske utfordringer, men min private internett forbindelse var i begynnelsen noe ustabil og jeg måtte investere i en bedre data-linje inntil huset mitt. Jeg måtte til stadighet forhandle med familien min vedrørende tidsforbruk, da jeg raskt ble klar over at kvelden, de sene nattetimer samt helgene var de tidsperioder hvor det var flest individer, andre avatare, tilgjengelige i den virtuelle verden.

Jeg måtte tillære meg spill strategier, lære meg selv hvordan en beveger seg rundt, løper og går, flyver og svømmer. Jeg måtte lære meg hvordan man kommunisere med andre, lære meg gamer-språk, lære meg å innsamle virtuelt materiale, lære meg å bruke bank-systemet for lagning av virtuelt utstyr. Jeg måtte finne ut hvor jeg kunne kjøpe og selge ting, lære meg å forsvare meg selv i aggressive omgivelser, lære meg hvilket tøy og utstyr som jeg kunne bruke i forskjellige situasjoner. Jeg måtte bruke timer på å lære meg å løse oppgaver (quests) og hvordan man kunne delta i gruppe arrangementer, raids og guilds. Jeg måtte tilegne meg sosiale konvensjoner og regler for hvordan man uttrykker følelser i en tekst basert verden. Jeg måtte tilegne meg viten om ekstra utstyr, ekstra software, add-ons og software for å kunne kommunisere med lyd sammen med andre i forbindelse meg raids og lignende gruppe arrangementer. Jeg brukte uker på å lære meg om forumer og instruksjons software som kunne forklare meg hvordan raids utførtes. Og jeg brukte like lang tid på å forberede min

avatar, og langsomt og med stedighet studere den indre dynamikk til en given livsverdens tilhørende servere og soner for rollespill.

Reise til en virtuell verden krever stor grad av forberedelse og ekspertise. Netnografen må kunne navigere den verden som han eller hun forsker i, ja jeg kan ligne dette med at antropologen selv må kunne produsere produkter for overlevelse, i den nye verden han eller hun er reist til, før det kan handles med de innfødte.

En stor forskjell mellom den reisende antropolog og netnografen arbeidshverdag, er at netnografen fortsatt sitter i sitt hjem, (Boellstorff et al., 2012, s. 76). Familiens daglige behov må medregnes i reiseforberedelsen. Netnografen sklir stadig inn og ut av dagligdagen sin og den virtuelle verden som det forskes i.

Jeg måtte tilegne meg viten om når viktige ting, møter og samlinger hendte i den virtuelle verden, som lokale aktiviteter og events. Jeg lagde virkelige avtaler med mennesker gjennom min avatar og måtte koordinere dette med min dagligdag og min familie. Jeg opplevde at jeg ikke bare kunne gå fra den virtuelle verden midt i en konversasjon med et annet menneske, på samme måte som man ikke bare snur ryggen til en venn og går midt i en setning i en dagligdags situasjon.

3.3.2 Forskerrollen

Som deltagende observatør beveger netnografen seg stadig mellom deltagelse i aktivitetene i den virtuelle verden, produksjon av feltnotater og refleksjon over det opplevde. Som netnograf må jeg hele tiden observere i hvilken grad jeg selv spiller eller om jeg forsker, eller om jeg gjør begge deler, og samtidig vite at det er essensielt å spille for å kunne gjennomføre denne type forskning. Boellstorff et al. (2012, s. 69) hevder at den virtuelle etnografen ikke kan velge det ene eller det andre, for det er nettopp spill og forskning parallelt og hånd i hånd som gir den gode deltagende observasjonen.

Allerede fra første dag i den nye verden kunne jeg notere meg at det var stor vennlighet og hjelpsomhet til en nybegynner som jeg var, jeg noterte meg også positiv imøtekommenhet til mitt forskningstema og prosjekt som helhet. Jeg skrev støtt feltnotater og lærte meg etter hvert at forskjellige scenarier krevde forskjellig type av feltnotering fra min side.

Her er en presentasjon av notattypene i mine feltnotater:

Uhøytidelig samspill: Her er jeg på en tilfeldig oppgave, quest, eller jeg samler inn materiale for senere å kunne produsere en virtuell gjenstand, som et sverd eller en guldbar eller en kjetting. Denne type handling førte ofte til tilfeldig konversasjon med mennesker på min vei. Notatene mine er her preget av opplevelsene i sin helhet, inntrykk, følelser og referering av morsomme kommentarer. Ofte deltok jeg i den virtuelle verden 2 -3 timer før jeg tok en pause og skrev ned mine opplevelser fra dagen, eller økten.

Samtaler i guilden: Eller i klubben, foregikk på flere nivåer avhengig av hvilken guild jeg var medlem av. De fleste samtaler var tekstbaserte og ofte intime. Jeg fikk stort sett alltid lov til å ta skjermkopi av tekstene om jeg hadde lyst, i andre tilfelle tok jeg egne notater basert på inntrykk fra samtale.

Lydsamtaler i raids: Et raid er en sammensatt gruppe som har en felles oppgave som må løses. Gruppene kan være sammensatt av alle slags mennesker, men ofte var deltagerne fra samme guild. I et raid er alle avhengige av hverandre, samarbeid er helt nødvendig for å lykkes med en oppgave og det brukes derfor ofte lydsamtaler, hvor alle kan snakke sammen mens oppgavene løses. Det er lange venteperioder i denne type eventyr og felt notater kan skrives underveis og flere ganger i timen.

Rollespill og erotikk: Flørting med individer med en sammensatt kjønnsorientering var normalt på visse møteplasser i byene. Men som spiller kvinner eller ulver, kvinner som spiller men eller katter eller helt andre ukjente fantasi vesener, kjønnsløse, tvekjønnede futanarier, ja alt hva en cyborg kan begjærer av muligheter. Her brukte jeg alltid forsiktighet og tok refleksjonsnotater etter møtene om jeg fikk tillatelse av de som jeg inngikk samtale med.

Relasjonsbygging mellom deltagere er svært viktig for at lykkes med spillsiden av den virtuelle verden. Gjennom samtaler med tilfeldig spillere i byene, eller på min vei gjennom landskapene, ble det klart at det var ledere av forskjellige slag i den virtuelle verden som det var viktig å kontakte og at få et godt forhold til, om man ville inn i en guild eller et raid-team.

Spesielt på rolle-spill serverne, som tilbyder langvarig og over-tid rollespill, var det helt tydelig at det var mange lukkede miljøer. Jeg brukte for eksempel 4 uker med samtaler,

intervjuer, forhandlinger og diskusjoner, samt diverse hang-outs, før jeg ble akseptert inn i en av de store rollespill guilds på «Argent Dawn» serveren. Jeg måtte her også offentlig forklare min forskning, før den ble godkjent av gruppens leder, Guild mesteren. Det var mange typer av nøkkel personer som jeg, gjennom mine avatarer, etter hvert lærte meg å forholde meg til i denne virtuelle verden.

Underveis utviklet jeg, som nevnt over, flere forskjellige typer feltnotater. Mengden av notater ble fort uoverskuelig, hundrede timer i den virtuelle verden var ikke usedvanlig på bare en måned, og det var viktig for meg å starte med analyse av egne notater tidlig i prosessen. (Se analyse kapittelet). Dette var til stor hjelp også for å avsløre meg selv i rollene som deltager i verdenslivet og som observerende forsker.

Jeg så ofte meg selv når jeg stoppet opp og reflekterte over mitt materiale. Ja, jeg oppdaget hvordan jeg lot meg rive med av omstendigheter, hvordan jeg gikk meg vill i jungelen, hvordan jeg endte opp i uforutsette begivenheter som intervenerte med mitt eget virkelige liv og min egen familie. Jeg lovte andre mennesker i den virtuelle verden å stille opp på raids og begivenheter som, ny patch-lansering fra spill utviklerne, in-game forlovelser og bryllups fester, uten å ha det avklart med min egen familie. Og jeg så ofte meg selv i forhandlinger med min familie om tid i hverdagen. Og etter hvert besluttet min kone og jeg sammen, at også hun skulle delta på reisen inn i den virtuelle verden, for at hun bedre kunne forstå min forskning. Det ble langsomt men sikkert klart for meg at den virtuelle verden var levende, med levende mennesker som var avhengige av meg, mine beslutninger og min rolle, og som jeg også selv var avhengig av for at kunne gjennomføre min forskning.

Den daglige intervensering mellom to virkeligheter og to verdener krever en kumulativ prosess av refleksjon. Daglig analyse av egne feltnotater er derfor helt essensiell i denne type forskning hevder Boellstorff et al. (2012, s. 80).

3.4 Hva er gjort i lys av metodeteori.

Som nevnt over tok jeg flere forskjellige typer av feltnotater. Mengden av notater ble fort uoverskuelig, hundrede timer i den virtuelle verden var ikke usedvanlig på en måned, og det ble fort nødvendig med analyse av egne notater tidlig i prosessen. Etter hvert ble det slik at jeg etter tre dager med feltnotater foretok en temporær analyse av det materiale jeg hadde

samlet. Jeg støttet meg her til de refleksjonsnotater som jeg suksessivt skrev i tillegg til de rå feltnotatene.

Boellstorff et al. (2012) hevder at produksjon av feltnotater innen etnografi er litt av en «svartekunst.» Feltnotatene mine fremkom som tidligere nevnt noen ganger timelig, noen ganger direkte, noen ganger som refleksjonsnotater etter en lengere økt.

Det er sjeldent at etnografer presenterer råmateriale i sine publikasjoner, Boelstorff et al. (2012) beskriver dette på følgende måte: «[...] it is the job of researchers during analysis and writing to select and contextualize data that will support arguments, so that readers are not overwhelmed by the flood of detail.» (s. 82).

Når og hvordan jeg tok feltnotater er helt avhengig av hva jeg gjorde og hvilke scenarier som jeg var en del av. Jeg samlet ofte data uten å vite hva jeg skulle bruke det til. Ofte skrev jeg om opplevelser som jeg selv hadde med andre avatare, opplevelser jeg hadde i gruppe scenarier som for eksempel raids. Noen ganger tok jeg meg selv i å beskrive et sceneri på en markeds plass, en lokal virtuell bar eller lignende sted, for først senere å oppdage at det foregikk forhandlinger på individ nivå. Andre gange tok jeg skjermdumps som så senere ble brukt til å sette sammen mine refleksjonsnotater.

I en virtuell verden er tidsaspektet, den personlige opplevelse av tid, annerledes enn i vår fysiske verden. Man beveger seg i rykk og napp. Enten går det lynende raskt eller så er det venting og venting noe som også Taylor (2009) omtaler. Denne nye måte å oppleve tid på var også en bidragsyter til de forskjellige typer av feltnotater som jeg konstruerte.

I Boellstorff et al. (2012, s. 159-181) redegjøres det for metoder til analyse av innsamlede netnografiske data. Jeg har i stor grad fulgt disse anvisninger og vil herunder kort redegjøre for hvordan jeg har anvendt metodene til analyse av mitt materiale.

3.4.1 Tematisering og systematisering.

Når datamaterialet skulle systematiseres brukte jeg lang tid på å leve meg inn i de data som jeg hadde. Som nevnt tidligere så foregikk denne min systematiserings prosess suksessivt gjennom hele forskningsprosjektet og ofte daglig. Systematiseringen foregikk i første omgang som en grovsortering med markeringer hvor det var konversasjon som inneholdt direkte

forhandlinger og mulige indirekte forhandlinger av ulikheter. Jeg utviklet også et markerings system som tilkjennega om det i feltnotatene og refleksjonsnotatene mine var mønstre som omhandlet 1. forhandling i gruppe, guild, personlig eller mellom kjønn, 2. forhandling om rollespillstiler og rolletyper, 3. forhandling om produkter eller artfacter.

I tillegg til denne grovsorteringen innførte jeg også en type mikro-merking av materialet: Kjønn (K), romantikk (eRP), rollespill (RP), raidgruppe (R), liten gruppe (LG), quests (Q), konflikt (K), Guild (G), religiøsitet (T), informasjoner om virkelige liv (RL), samtale i rollespill stil (IC), samtale ute av rollespillkarakteren (OOC), indirekte forhandlinger som krevde mere analyse (F), mangfolds- og forskjellighets dynamikker (M) samt inkludering- og ekskluderings dynamikker (IE).

Innen etnografisk forskning er merking av feltnotater bare en del av metoden og må brukes innen en forståelse av at man kan risikerer å ødelegge sammenhengende opplevelser.

Boellstorff et al (2012) uttrykker dette således: «[...] by definition coding misses the big picture: the overarching meanings, histories, and linkages between cultural domains will not be rendered intelligible within schemes that lable, tag, or segment.» (s. 166).

Merking og koding av materiale var bare den innledende fase, etterpå jobbet jeg med en tematiseringsfase hvor jeg så etter mønstre og fenomener som gjennomstrømmede segmenter av kulturen i den virtuelle verden som jeg levde i.

Et av de fenomenene som jeg har kultivert som et tema har jeg kalt for: Spillet mellom verdener. Dette tema avspeiler hvordan forhandling av ulikhet kan foregår i det bevegelig rom mellom vår fysiske verden og den virtuelle verden, hvor vårt cyborg-selv utvikles mellom avatarens virtuelle verden og vår fysiske verden. Dette fenomen var en bemerkelsesverdig oppdagelse for meg, som brakte meg inn i den siste fase av data-analysen, nemlig det å folde analysen ut i fortellinger og argumenter som analysert tekst. Boellstorff et al. (2012) poengterer at «The final step is crafting a narrative around these themes, presenting evidence and argumentation to convey larger points to our readers.» (s. 175).

Ofte kunne mine netnografiske data som for eksempel refleksjonsnotatene mine, linkes direkte til analyse. Refleksjonsnotatene mine avspeilede ofte fortellinger, sitater og cases som jeg da allerede hadde knyttet til ideer og teorier, som støtt ble studert sideløpene med

innsamling av datamateriale. Det er denne rikdom av detaljer fra netnografens feltarbeid som sammen med stadig refleksiv argumentasjon skaper vitenskapelig forståelser gjennom den etnografiske praksis hevder Boellstorff et al. (2012).

3.5 Kriterier for forskningens kvalitet

I forbindelse med kriterier for kvaliteten av denne type forskning, vil jeg innledningsvis nevne at det finnes en del kritikk av netnografien. Kritikken omhandler kort fortalt en manglende klargjøring av nuansene innen den deltagende virtuelle etnografi til Hine (2008) eller netnografien innen sosiale medier, tekst- og digitalbilde etnografi samt dataspill verdenen. Kozinets (2015) beskriver selv kritikken i en redifinisjon av netnologien, hvor han legger deltagende etnografi i virtuelle online verdener inn under begrepet «netnografi» (s. 4).

Alvesson og Sköldbberg (2000) hevder at god refleksiv etnografi, tilnærmedesvis bør kunne karakteriseres på følgende måte:

- Ha empirisk troverdighet gjennom gode argumenter.
- Ha en åpen holdning til den imperative dimensjons sosiale fenomener.
- Ha en avklart oppmerksomhet på begrensning av språk og retorikk rundt en empirisk virkelighet.
- Være oppmerksom på at teori kan utvikles på bakgrunn av de her nevnte karakteristika.

Denne tilnærmedelse vektlegger en noe friere datahåndtering innen kvalitativ forskning enn en normalt finner innen denne type metodeteori hevder Alvesson og Sköldbberg (2000), som videre poengterer at refleksiv etnografi krever av forskeren at han eller hun har en bred og fleksibel forståelse av rekkevidden av holdningsdannelse, en intellektuell fleksibilitet, reseptivitet og kreativitet samt en forventning om refleksjon over rikdommen i poenger som dannes.

Innen en diskurs av refleksiv etnografi anvender forskeren sin personlige erfaring med det sosiale og kulturelle fellesskap som det forskes på, til å se på selve samspillet som utleveres innen dette fellesskapet. Forskerens personlige opplevelse og erfaring blir derved essensiell i forhold til hvordan det kaster lys på den kulturelle fellesskap som utforskes. Brinkmann og

Tanggaard (2010, s. 156) hevder videre at den refleksive etnografen bruker selvet til å tilegne seg viten om de elementer og personer som det forskes på, gjennom sanser, følelser, tanker og selve kroppens reaksjon. Og hevder videre at det kan skjelnes mellom to typer reflektiv etnografi:

Nemlig 1) bekjennelsesfortellinger eller etnografiske memoarer som fortellinger og forklaringer av hva som faktisk hendte rundt opplevelsen, og 2) narrativ etnografi som vektlegger dialogen i møtet med omgivelser og hendelser.

Disse to typer reflektiv etnografi vil normalt inngå i en samlet håndtering av de innsamlede dataene i denne type forskning. Jeg har forholdt meg til dette i mine analyser av det empiriske materiale.

3.5.1 Troverdighet og bekreftbarhet

Thagaard (2013) vektlegger at begrepene: troverdighet, bekreftbarhet og overførbarhet fremhever den kvalitative tilnærmingens særpreg. Spesielt innen reflektiv etnografisk metode gir dette god mening for meg og jeg har valgt å forholde meg til disse begrepene.

Pålitelighet eller reliabilitet som begrep innen for både kvantitativ og kvalitativ forskning (Thagaard 2013), er knyttet til ideen om at gjentatte målinger med samme måleinstrument skal kunne gi samme svar, og på samme måte er begrepet validitet knyttet til ideen om at vi på forhånd mer eller mindre presist vet hva som skal måles. Hensikten med kvalitativ forskning er ikke nødvendigvis at forskningen skal være utskiftbar eller at den skal være forutbestemt hevder Thagaard (2013).

Troverdighets-begrepet som Thagaard (2013) her foretrekker fremfor «pålitelighet», inkluderer nettopp at forskeren reflekterer over den måte som innsamling av data har foregått på, hvordan data utvikles. Og bekreftbarhets-begrebet, som Thagaard her foretrekker fremfor «validitet», sier mere om kvaliteten av de tolkninger som etableres og hvorvidt de kan knyttes til annen og tilsvarende forskning innen det samme forskningsfelt, altså også troverdigheten rundt fremgangsmåter for utvikling av selve datamaterialet.

Med ovennevnte karakteristika nevnt av Alvesson og Sköldberg (2000) er nettopp troverdighet og bekreftbarhet velegnet som kvalitetsbegreper innen reflektiv etnografi.

Med hensyn til forskningens troverdighet, så var viktig for meg helt fra begynnelsen å vise stor grad av åpenhet til den virtuelle verden som jeg levde meg inn i, samt heletiden gjennom vennlighet å søke mot trygge rammer rundt situasjoner hvor jeg deltok sammen med andre mennesker. Ved å forsøke å skape en god relasjon i samtale situasjoner søkte jeg å danne grunnlag for å få en utvidet og dyp innsikt i mine medspilleres verden både i og utenfor den virtuelle verden. Jeg fokuserte støtt på å la personer - som jeg etter hvert omgav meg med - fortelle mest mulig fritt, og sikrede at mine inntrykk kunne beskrives så detaljert som mulig.

Med hensyn til forskningens bekreftbarhet, så jeg det ved flere anledninger nødvendig å få bekreftelse på visse opplevelser og uttalelser i guild sammenheng og raid- eller jakt situasjoner som involverte andre personer, dette for å sikre at jeg hadde forstått situasjoner riktig. Ved å stille vennlige og følende spørsmål fikk personer som jeg møtte anledning til å korrigere seg selv og/eller min oppfatning av det som var fremstilt. Bekreftbarhet innebærer både at jeg som forsker hele tiden er kritisk til mine tolkninger og at prosjektets resultater kan bekreftes av annen forskning. Bekreftbarheten er ganske tydelig i dette prosjekt og kan bekreftes av annen forskning som jeg bl.a. her stadig refererer til.

3.5.2 Generalisering, sammenligning og falsifisering.

Generalisering eller overførbarhet i kvalitativ forskning baserer seg på hvordan utviklede forståelser kan overføres, er overførbare, til lignende studier. Altså kan forståelser utviklet innen rammen av et prosjekt også være relevant for et annet lignende prosjekt (Thagaard, 2013).

I et mikroperspektiv kan man stille spørsmålet om en innsamling av datamateriale på torget i Stormwind city på Argend Dawn serveren, direkte ville kunne overføres til en lignende opplevelse på torget i Stormwind city på Nordrasil serveren, innen det samme rollespillet «World of Warcraft». I et makroperspektiv kan man stille spørsmålet om det innsamlede datamateriale kan overføres og lignede en opplevelse i byen Daggerfall i Online spillet Eldre Scrolls Online ville være tilsvarende? Eller om datamaterialet er så generaliserbart at det er overførbart til et hvilket som helst MMORPG. Påstander eller teorier som forskeren søker å generalisere må altså være overførbare, eller være spesifisert som en holistisk enhet, som for eksempel hvilken Guild er det tale om, kan datamaterialet bekreftes fra en annen Guild, eller

hvilken Server og lignende. Det er derfor også viktig at det defineres typer og slag av datamateriale så man som forsker har et godt overblikk over, samt at et bredere perspektiv fra lignende forskning tilegnes.

Store dele av mitt datamateriale ville for eksempel være overførbart til virtuelle verdener som for eksempel MMORPG spillene EverQuest eller BlackDessertOnline, hvilket er en av årsakene til at jeg valgte å fordype meg i Taylor (2009) sin forskning i stor grad. Taylors (2009) forskning basere seg for eksempel på online spillet EverQuest og er generaliserbart. På den annen side så er mitt datamateriale rundt rollespill situasjoner med erotisk innhold, for eksempel, ikke overførbart til Taylor (2009) sin forskning, dette spesifikke datamateriale må da generaliseres med annen forskning som for eksempel Taylor (2002) sin forskning på kroppslig-gjørelse i virtuelle digitale livsverdener eller Sundén og Sveningsson (2012) sin forskning på kryss-kjønnslighet.

Det er her sammenligning av andre studier er viktig hevder Boellstorff et al. (2012), hvordan er forskningens datamateriale sammenfallende og hvordan avviker den fra annen forskning.

Generalisering kan bli selvkorrigerende når datamateriale sammenlignes med annen lignende forskning, det er derfor viktig å være objektiv og kritisk til egne påstander og valg av innsamlings metode og observere egne refleksjoner om noe viser seg å avvike fra prøving av sammenligning.

3.5.3 Forskningsetikk

Som forsker av en virtuell verden, hvor kvinner kan spille menn og menn kan spille kvinner i en dramaturgisk ramme, er vi som studerer denne type av verden eller virkelighet, med på å fargelegge de settinger og maktkonstallasjoner som vi intevenerer inn i. Jeg påvirker derfor den verden som jeg studerer og jeg som forsker og mitt empiriske materiale i særdeleshet, er påvirket av- og preges av den verden som jeg studerer, i forhold til hvem jeg er som person og forsker, mann, min alder, kulturell bakgrunn med mer. Interaksjonen med den virtuelle verden blir som Skærbæk (2015) beskriver det «[...] preget av komplekse og flytende uttrykk av makt, kjønn, kultur, religion, alder mv, som krever en betydelig etisk bestrebelse å tydeliggjøre».

Spesielt på rolle-spill serverne, som tilbyder langvarig og over-tid rollespill, er det som tidligere nevnt mange lukkede sammensatte miljøer med høy variasjon i alder, kjønn og sosial

bakgrunn (Taylor 2009). Jeg brukte ukesvis med samtaler, diskusjoner og forhandling, samt diverse hang-outs, før jeg ble akseptert inn i en av de store rollespill guilds på «Argent Dawn» serveren. Jeg måtte offentlig forklare min forskning til medlemmene i Guilden, før den ble godkjent av gruppens leder, Guild mesteren. Det var mange typer av nøkkel personer som jeg, gjennom mine avatarer, etter hvert lærte meg å forholde meg til i denne virtuelle verden.

Det var helt tydelig at folk ønsket anonymitet. Anonymitet i forhold til det verdslige livet var allerede sikret gjennom avataren, men da de fleste også ønsket at avatarens navn og opprinnelse ble holdt anonym, valgte jeg en dobbel anonymitet. Altså anonymitet av både avatar-navne og opprinnelse samt verdslig anonymitet av alder, det virkelige kjønn og kulturell bakgrunn, i de få tilfelle hvor jeg fikk innsikt i dagliglivet til personen bak avataren. Dette var utgangspunktet da jeg undersøkte om prosjektet mitt skulle meldes til NSD (Norst Senter for Forskningsdata). NSD informerte meg om at det ikke var nødvendig å melde dette prosjekt med de rammer som jeg hadde lagt frem.

Men forskningsetikk er langt mere enn opprettholdelse av anonymitet, og netnografiske studier er vidt forskjellige. Det finnes ikke en slags av regler som kan dekke det brede spektre av opplevelser og situasjoner som en netnograf opplever i sin forskning hevder både Kozinets (2015) og Boellstorff et al. (2012). Nøkkelen til etisk netnografisk forskning er å utvise forsiktighet. En sunn etnografisk forskning må kunne etterlater en positiv opplevelse eller en god følelse hevder Boellstorff et al. (2012) og Skærbæk (2015) legger til at vi må ha en kritisk bevissthet om det kjønnete subjekt vi som forskere selv står i, og bevisstgjører oss selv om dette, når vi forsker innen områder hvor makt konstallasjoner og begge kjønn er representert i det empiriske materiale. Boellstorff et al. (2012) fremhever otte områder innen virtuell etnografisk forskning som bør tillegges ekstra forsiktighet. «These areas – informed consent, mitigation of institutional and legal risk, anonymity, deception, sex and intimacy, compensation, taking leave, and accurate portrayal – are also pertinent to physical world ethnographic research.» (s. 130 – 131).

Jeg har allerede over omtalt viktigheten av å få tillatelse (informed consent) fra involverte personer samt omtalt respekt av individets anonymitet. Den virtuelle etnograf må også reflekterer over den informasjon som han eller hun får som tredjehånds informasjon, for eksempel kunne det være tale om informasjon om mindreårige spillere, spillere under 12 år,

som juridisk sett da må rapporteres til «Game Master¹» direkte i spillet «World of Warcraft», noe som spill produsenten Blizzard Entertainment² tar meget alvorlig.

Ett aspekt man må forholde seg til er «fluen på veggen» observasjon, som jo i prinsippet er desepsjons forskning. Boellstorff et al. (2012) hevder at etisk etnografi helt må unngå bedrag og fortsetter «Ethnographic work is grounded in sustaining relations of honesty, openness, respect, and consideration: this is a source of methodological strength.» (s. 144). Dette handler både om å ta vare på eventuelle informanter samt å ta vare på selve det akademiske forskningsmiljøet som man som forsker representere.

Innen MMORPG sjangeren av virtuelle verdener er det vanlig at mennesker knytter sterke bånd over tid (Stenberg 2011). Man bruker mange hundre av timer sammen med andre mennesker som spiller en lignende avatar og man får ofte en følelsesmessig og ofte intim kommunikasjon som kan bevege seg fra den virtuelle verden og inn i vår hverdag (Boellstorff 2008, Nardi 2010). Jeg har allerede nevnt at jeg ved mange anledninger måtte forhandle med familien om min deltagelse på denne netnografiske reisen og at min kone for eksempel også ble involvert i livsverdenen til World of Warcraft. Boellstorff et al. (2012) hevder at det er viktig å ha «et vennlig» øre, at lytte og at være positiv, at være tilkjennegivende og gi gode tilbakemeldinger, eller rett og slett å huske å være en god venn med de eventuelle personer som man knytter spesielle bånd med på sin reise.

Feltarbeide er aldri noe som varer livet ut, det er viktig å avslutte arbeidet og at tilkjennegi overfor involverte personer når det er tid til å at avskjed.

¹ Game Masteren er personer ansatt av medieselskapet Blizzard som kan hjelpe med spillproblematikker direkte inne i selve spillet.

² Blizzard Entertainment informasjon finnes bl.a. på: https://no.wikipedia.org/wiki/Blizzard_Entertainment

4 Analyse

Hensikten med denne analyse er en systematisk undersøkelse av det innsamlede empiriske materiale i lys av teorien og i lys av forskningsspørsmålene som jeg har presentert tidligere. I denne delen vil jeg analysere rollespillets virkelighet som det fremstår gjennom materialet med fokus på funn. Jeg vil i lys av forskningsspørsmålene analysere presentasjonen av oss selv gjennom avataren i rollespillet, av vår fremtreden og vår sosiale mobilitet (Goffman 1956) sammen med andre i grupper, av avatarenes navigasjon gjennom en kontekst av forhandling av forskjellighet og ulikhet, og vise funn i denne sammenheng.

I lys av teori anvendes blant andre Goffman (1956) sine teorier om identitets konstruksjon og inntrykksstyring, som omhandler måten vi søker å styre og manipulere den informasjon som vi signaliserer til omverdenen, for å kunne forme selve det inntrykk, som andre kan få av oss som aktør. En av Goffmans primærideer er at menneskets presentasjon av seg selv kan lignes med et teater, hans dramaturgiske modell har regioner, hvor «frontstage» regionen er den scene hvor aktøren fremstår med andre, og hvor «backstage» regionen er det sted hvor du forbereder deg til menneskemøter. Flere andre elementer av Goffman sin dramaturgiske teori, som dramaturgisk fremtoning, fremtreden og sosial mobilitet, samt interaksjonsstrukturering, er relevant og kan gjenfinnes i analysen.

I lys av teori anvender jeg også Haraway (1991) sine teorier om cyborgene som en posthuman blanding av mennesker og maskiner, som kan avlyse ideen og dualisme, hvor individet som cyborg kan gjenoppfinne seg selv som en ny type levende vesen i en – til en viss grad – selvdefinert form av væren, hvor individet kan redefinere seg selv og sin natur både sosialt og seksuelt i nye former for sameksistens. Andre deler av Haraways cyborg-teori, rekonstruksjon av identitet og natur, kjønns-frihet og cyborgfeminisme, er også relevant og vil kunne gjenfinnes i analysen.

I lys av teori anvender jeg også Salazar (2009) sin teori om identitets liminale hendelser som omhandler identitets avgrensings koder, som eksklusjons- og inklusjons koder knyttet til selve øyeblikket hvor aktøren trår inn i et nytt hendelsesrom hvor han eller hun for første gang har kontakt med andre ukjente aktører og situasjoner. Og jeg vil også anvende annen teori tidligere presentert i teorikapitlet i denne oppgavebesvarelsen.

4.1 Presentasjon av materialets kontekst

Siden det empiriske materiale er knyttet til en – for meg – helt ny livs- og opplevelsesverden, så har jeg valgt å presentere relevante deler av konteksten her i det innledende avsnitt i analysedelen av oppgavebesvarelsen, for å vise det dramaturgiske spillerom og for å vise det empiriske materiale i en etnografisk ramme.

I dette avsnitt (4.1) vil jeg sette rollespillets dramaturgiske ramme og gi et kort innsyn i den verden som analyseres.

Inne i rollespillet valgte jeg først å skape et ti-talls «karakterer» eller «avatarer» for at få en ide om hva de forskjellige typer av avatare kunne tilby. Det var mange raser å velge mellom, hver med sin politiske fraksjon, livsholdning og personligheter. Det var også mange forskjellige måter å leve på, og det var forskjellige verdens syn å forholde seg til, som jeg skal komme tilbake til nedenfor.

Det var enkelt at komme i overfladisk kontakt med andre spillere gjennom chatte systemet inne i spillverdenen, men folk som jeg snakket med inne i spillverdenen var utålmodige med min uvitenhet, og samtalene ble raskt avsluttet. Jeg satt, etter bare en time i denne verden, igjen med en ubehagelig følelse av utilstrekkelighet og forvirring, jeg ble konstant ekskludert og følte meg mere og mere alene. Etter disse samtaler med andre spillere, ble det klart for meg at jeg måtte studere «Warcraft Lore»³.

Goffman (1956) beskriver hvordan vi forbereder personligheten til møtet med omverdenen, og min «backstage» forberedelse for å kunne trå inn på denne onlinebaserte rollespillscenen, var nok så utilstrekkelig og jeg hadde rett og slett ikke kunnskaper og ingen tilstrekkelige evner til å kunne forberede meg godt nok før jeg skulle ut på denne «scenen».

Jeg begynte derfor å studere «Warcraft Lore» og ble sendt på en lang kulturhistorisk fantasireise, lesing av bøker, romaner og artikler, som finnes i - for meg - overraskende store mengder både online, på biblioteket, og hos den lokale bokhandleren, for eksempel Knaak (2001, 2004a, 2004b, 2005) sine romaner om de historiske krige mellom verdenene i Warcraft

³ Warcraft Lore er kulturhistorien til de forskjellige raser og kulturer i spillet Warcraft I, II og III. Disse tre Warcraft spillene er forløperen til MMORPG spillet World of Warcraft. Lore beskrives i fantasilitteraturen.

universet, Golden (2001) sin roman om de mystiske Elverne og de hardbarka Dverge, og Grubb (2002) sin fantasilitteratur om hendelsene på World of Warcraft kontinentet Azeroth.

4.1.1 Rollespillets dramaturgiske ramme.

«World of Warcraft» tilbyr et delvis forprogrammert vell av politiske fraksjoner, livsholdninger og personlighets konsepter som iscenesettes - og som etterhvert utvikles - av spillerne selv. De to store grunnleggende fraksjoner kalles «The Alliance»⁴ og «the Horde»⁵.

Innen «the Alliance» finner vi mange raser, og jeg vil her kort nevne de rasene som jeg har hatt mest kontakt med: «Humans» som skal avspeile mennesker av alle typer generelt, «Dwarfs», dvergene som snakker en type Irsk dialekt og som liker å brygge og drikke øl og drive å med arkeologi, «Gnomes», gnomene som er morsomme små humanoide vesener som elsker mekanisk teknologi og «Night Elves», elverne som er humanoide vesener der er opptatt av gudinne-feminisme, naturen og dens mangfoldighet. Alle med et stort mangfold av personlighetsformater som da i tillegg fylles, utlevs og endres av spillerne selv. Innen «the Horde» fraksjonen finner vi rasene: «Orc», Orgene, en menneskelignende humanoide som lever i klan- eller bande tilværelse, «Taurans» eller Tauranerne som er et steppfolk og som lever i en kontekst av «native american» indianere, «Trolls», trollene som snakker Jamaica engelsk og som ser ut til å like rom og et makelig og avslappet liv.

I tillegg finnes det en del raser som jeg ikke så ofte støtte på, disse er «Goblins», ingeniørene og skipsbyggerne i Warcraft universet. «Undeads» er de som er tynget av en forbannelse der holder dem levende i både døde-verdenen og i menneskeverdenen. «Pandarens» er et folk som bygger sin filosofi på nøytral asiatisk taoisme. «Blod Elfs» er gjenoppstandne «Highborne» elvere, en korrumpert utgave av «Night Elfs», «Dreineiene» er en utenomjordisk rase som er strandet i Azeroth verdenen hvor «World of Warcraft» utspiller seg, og rasen kalt «Worgens» er en varulv rase som prøver å hjelpe alliansen «The Alliance».

For at kunne forstå refleksjonene rundt mine analyser vil jeg først gi en fremstilling av hvem jeg har valgt å være i den virtuelle verden. Jeg er selvfølgelig netnografen – men når jeg besøker den virtuelle verden så har jeg også en annen fremtoning, som er avgjørende for mine

⁴ The Alliance er en allianse mellom Mennesker, Dverge, Gnomer og Natt-Elverne

⁵ The Horde er alliansen mellom Orkene, Tauranene, Trollene og de u-døde (Undeads)

intervensjoner, resultater og oppdagelser: Jeg er en unik avatar, en av aktørene i en levende virtuell verden. Jeg er et menneske som lever et sosialt liv gjennom en digital avartar figur og som samhandler med andre mennesker via denne. Jeg er en cyborg a la Haraway (1991) som kan velge en ny livsform og en ny natur som senere skal vise seg å ha stor innflytelse på min følelsesverden.

Fra et vell av muligheter måtte jeg bestemme meg for en rase av avatarkarakterer som kunne representere meg som netnograf og aktør i denne virtuelle verden. Den rase som jeg først møtte var «Nighe Elfs». De var høye og vakre, de virkede tiltalende og fra den «Warcraft Lore» som jeg hadde studert virkede de vise. Men mulighetene selv innen en enkelt rase var mange.

Det var mulig å velge å rollespille en kriger, «the Warrior», som var tungt bevæpnet, elverkrigerne er kalt for «the Sentinels» og er typisk kvinner, de er langsomme på grunn av sine tunge rustninger, men de er utholdende og sterke og er beskyttere av Night Elvernes rike. Det var «Druidene» en mystisk myteomspunnet karakter med en typisk maskulin fremtoning, de har magiske evner og er klarsynte, og de har evnen til å transformere seg selv til dyresener som raskt kan bevege seg gjennom gjenstridige omgivelser. Det var «the Priest», presten eller prestinnen med evne til helbredelse og beskyttelse, og det var «the Rogue» som velger å leve et skyggeliv, som en ensom snikmorder, der bringer Gudinnens storhet inn fra nattens verden. Det var jegeren, «the Hunter», som kunne temme dyr og som vedlikeholdt dyrestammen og naturriket i denne verden. Og det var magikeren, «the Mage», som med sine magiske evner kunne manipulere verden til egen og andres fordel.

4.1.2 Hvem rollespiller jeg i denne MMORPG verdenen?

Jeg spiller en kvinnelig «Night Elf» prestinne, jeg er lav av min størrelse i min klan, bare 2 meter høy. Jeg er 150 år gammel og er derfor voksen, men meget ung. Vi, «Night Elf» rasen (NE forkortet), er en mystisk og selvhøytidelig xenofobisk rase som kan bli tusener av år gamle, ja vi er egentlig udødelige om ikke uhellet er ute. Jeg er en av Elunes voktere, Elune er vår Gudinne - måne gudinnen. Månen som symbol uttrykkes på alle våre smykker og klesdrakter. Elune har stor betydning for oss, hennes måne-brønner er de som helbreder oss om vi er syke eller sårede og som gir oss evig liv. Vi er Kaldorei «Stjerne barnene» vi er vakre.

4.1.3 Betrakteren (Hvem er Kaldorei folket?)

Kaldorei er varmblodige høye alvelignende humanoide vesener med spisse øre og lysende øyne. Kaldorei er meget tradisjonelle men har samtidig en fri og sivilisert kultur. Maten de spiser kan best sammenlignes med orientalske retter, de er i hovedsak vegetariske. Kimchi, en gryterett bestående av fermenterte grønnsaker sammen med dumpling og ris. De som spiser kjøtt spiser i tillegg bjørne-, villsvine- og hjorte kjøtt. De drikker mest fruktjuice og vann, og de har en vin som består av ingefær og en vin som består av måne bær plukket nær de hellige måne brønner.

Barn oppdrages stort sett som menneske barn, men ved overgangsriten (konfirmasjonen) er det typisk at kvinner tar seg en tatovering, ofte i ansiktet, men det er frivillig. Det er kvinner som utgjør den stående hær – The Sentinels. Tempel prestinnene i Elunes tempel har alltid fortrinn fremfor menn, en mann ville for eksempel ikke bli valgt som overhode i templet. Kaldorei gifter seg ikke, eller meget sjeldent, når et par blir enige om at forenes blir de livspartnere uten seremoni, men det kan være en liten feiring. Begge beholder sine etternavn og barn tildeles etternavn etter behag. Vedrørende seksualitet så er det sjeldent homoseksualitet innen Kaldorei samfunnet, men det kan forekomme, spesielt mellom kvinner i den stående hæren. Det er ingen spesielle tabu rundt homoseksualitet eller seksualitet generelt.

4.2 Ekskludert og inkludert i gjenstridige omgivelser

Fra kontekstbeskrivelsen over får vi en følelse av hva som er i vente når vi trår inn på scenen i dette rollespills teater. Jeg, en mann i min beste alder, skulle plutselig trå frem i rollespillet som en ung kvinne fra en fremmed xenofobisk rase. Jeg hadde forberedt meg, men var det nok? Og var det godt nok? Ville de jeg møtte tro på mitt rollespill?

I dette avsnitt (4.2) vil rollespillets virkelighet analyseres i lys av aktørens opplevelser, dette vil i stor grad svare på det første forskningsspørsmålet. Her vil også rollespillerens fremtreden (Goffman 1956) belyses, rollespillerens fremtreden er direkte knyttet til forskningsspørsmål nummer to, hvordan presenterer vi som aktører os selv.

Etter de første par dager følte jeg meg mutters alene, folk hilste vennlig men kontakten med andre aktører var overfladisk. Gjennom noen av samtalene ble jeg oppfordret til å reise til

byen Stormwind hvor det skulle være et stort mangfold av aktører og hvor det var gode muligheter for å få hjelp.

4.2.1 Alene i gjenstridige omgivelser.

Jeg hadde en indre følelse av å være ung, jeg var nysgjerrig og følte en spenning innen i meg selv også når jeg avsluttet en sekvens av rollespillet for å ta notater som beskrev min reise. Jeg kunne ikke unngå å observere og reflektere over følelser knyttet til opplevelsene.

Noen ganger observerte jeg å bli andpusten i min fysiske kropp når jeg løp og beveget meg med min avatar kropp i den virtuelle verden. Jeg tok meg selv i å smile og le, jeg opplevde adrenalinrush i min fysiske kropp, når virtuelle vesener plutselig sprang på meg og jeg måtte forsvare min eksistens i den virtuelle verden, og jeg opplevde begeistring når jeg fant artefakter som kunne samles opp og legges i min virtuelle ryggsekk.

Jeg observerte at jeg naturligvis ikke fysisk kunne lukte og smake de virtuelle omgivelser som jeg var i, men at min menneskehukommelse lett kunne fantasere frem lukte fra omgivelsene og smaken av den virtuelle maten som min karakter inntok på sin reise. Spillet var lagt opp på en måte så jeg ikke kunne overleve lenge uten selv å kunne skaffe og tilberede mat og drikkevarer, jeg måtte tilberede matretter over bål, bål som jeg selv måtte frembringe med materialer, og jeg måtte lære meg forskjellige håndverk for å kunne produsere tøy og emner som jeg kunne bruke på min vei. Dette var med til å tilvenne min hjerne til det virtuelle livet og langsomt men sikkert ble mine menneskesanser assimilert inn i cyborg-tilværelsen (Haraway 1991, Salazar 2005). Haraway (1991, s. 170) hevder at cyborg-mennesket fungerer som en mikrochip i et integrert kretsløp, hvor mange dører er åpne i samme nå, parallelt.

Det var tydelig for min opplevelse, at jeg kunne utvikle en type livsopplevelse hvor jeg var tilstede både i min fysiske verden og i den virtuelle verden på en og samme tid. Haraway (1991) hevder at cyborg identiteten umulig kan defineres som et individ på samme måte som et rent biologisk menneske vanligvis ville identifisere seg selv. Jeg vennede meg langsomt men sikkert til de nye syns inntrykkene, og jeg vennede meg til bevegelses mønstre utført av min hånd og øye koordinasjon, og min erfaring fra det rene menneskeliv ble langsomt men sikkert overført til å produsere lukt og smaks inntrykk, ja selv opplevelsen av å berøre teksturer, vinn og regn i spillet kunne hjernen min etterhvert oversette fra erindring av mine tidligere fysiske sanseopplevelser og min virtuelle opplevelse av virkelighet, Haraway (1991)

hevder nettopp at vi allerede er blitt posthumane biotiske systemer og at der ingen ontologisk separasjon er mellom mennesker og maskiner, var det snø i spillet ja så kjente jeg at min fysiske kropp signaliserte at jeg frøs, og jeg tok - uten å tenke over det - på meg en genser.

4.2.2 Ekskludert og søken etter oppmerksomhet

Spesielt i begynnelsen av min reise i denne virtuelle verden var følelsen av eksklusjon et stort tema i mine reisenotater. Jeg ankom etter hvert til byen Stormwind og forsøkte å handle med mine innsamlede materialer og artefakter. De fleste var helt uinteresserte i mitt innsamlede materiale og jeg ble henvist til å selge til NPC («non playing characters», som er digitale script figurer inne i spillet) eller selge mine ting på auksjonen.

En aktør i spillet fortalte meg følgende:

«Du må handle med de personer som er på ditt eget level eller selge til NPCs eller på auksjonen. Du bør få deg en tradeskill som gir avkast. Mining⁶ eller Tayloring⁷ er bra tradeskills.»

Et «level» referere til det spille nivå i selve spillet som man på ethvert tidspunkt er på. Jo høyere ditt «level» er des mere erfaring har du tilegnet deg og des sterkere er du på alle måter i spillet. «Tradeskill» referere til de materialer som du selv kan produsere, for eksempel tøy eller smykker. Dette krever stor innsats som til tider oppleves mere som jobb enn spill, noe som også Stenberg (2011, s. 162) omtaler i sine funn.

Etterhvert fikk jeg lært meg å bruke min rollespillskarakter. Jeg måtte rett og slett hive meg ut i en aktiv søken etter oppmerksomhet eller svare vennlig og imøtekommende når andre søkte kontakt med meg i byen. Goffman (1956) sine teorier om identitets konstruksjon og inntrykksstyring handler nettopp om hvordan vi styre og manipulerer den informasjon som vi signalisere til våre omgivelser. Jeg opplevde at jeg aktivt kunne bruke min rolle som «Night Elf» kvinne til egen fordel hvis jeg spilte rollen korrekt og med overbevisende fremtoning. I tillegg til chatte teksten som man skriver til hverandre, så er det mulig å legge til «emotes», følelses uttrykk og figur bevegelser, for eksempel: «/smile» får avataren til å smile, «/blush»

⁶ Mining innebærer at man reiser rundt og finner mineraler som kan selges eller brukes av håndverkstalent.

⁷ Tayloring er et håndverkstalent hvor man med forskjellige materialer produserer f.eks. tøy og tasker.

og «/shy» får den til å rødme og vise en sjenert kropps positur og «/dance» får avataren til å danse rundt i de virtuelle omgivelsene.

I min søken etter oppmerksomhet var der ingen vei utenom å hive seg ut i forsøk på samtaler med andre aktører i spillet. Her er to eksempler på enkle og tilfeldige forhandlinger, ett eksempel (1) som ikke gikk så bra og ett eksempel (2) som ga meg det jeg ønskedde:

(1) Jeg går ned av gaten i Old Town og henvender meg til en mann som kommer meg i møte, og jeg spør: «Hello, could I ask you a question about my tayloring skills?» og jeg fikk til svar: «fu noob».

Svaret jeg fikk betyr «ryk og reis din nybegynner». Med en gang kommer følelsen av utilstrekkelighet over meg, selv om jeg med hodet vet at dette er ett spill, så kjenner jeg følelsen av nederlag helt ut i min fysiske kropp.

Neste eksempel:

(2) Jeg går ned av samme gate en uke senere, jeg hadde forberedt både min fremtoning og fremtredden (Goffman 1956) godt i «Night Elf» kvinne rollen. En mann kommer meg i møte på samme måte som i eksemplet over, og jeg spør: «Hello sweetie, I really need help, would you mind helping a lonely NE girl?». Jeg blinker til ham og rødmer (/blink /blush). Personen stopper og svare: «Sure ma'am, my name is Henry, how can I be at your service?», Han løfter vennlig på hatten og smiler (/hello /smile).

Langsamt men sikkert tar en samtale form mellom oss, og gjennom gjensidig forståelse av at vi først forhandler vår ulikhet gjennom vår fremtredden over for hverandre i rollespillet, og da vi begge er rollespillere som søker en vennlig forståelse, som er drevet av ønsket om å gi et godt inntrykk (Newman og O'Brien 2013), så lykke det for oss i fellesskap å få en god takt og tone mellom oss. Samtalen vare over lengere tid og jeg opplever at vi etterhvert blir gode venner. Goffman (1956) hevder nettopp at vi alltid søker å kontrollere hvordan andre mennesker ser oss. Etter hvert viser Henry meg rundt i omegnen i den virtuelle verden i det område vi befinner oss i, og gjennom vennlig konversasjoner og bevisst inntrykksstyring (Goffman 1956), så når vi begge frem til gode prestasjoner på den virtuelle scenen som utspiller seg i mellom oss.

Etter hvert som man blir mer kjent i de virtuelle omgivelsene så er det mange som søker å bli en del av en fast rollespill-gruppe. Disse kalles for «guilds» og er en fast gruppe eller klubb eller klan om man vil (Taylor 2009).

Mens det er relativt enkelt å bli tatt opp i en ny eller i en mindre rollespill-guild, så er det langt vanskeligere å bli medlem av de vel etablerte rollespill-guilds som kan være opp til 10 år gamle (anno 2017), med spillere som kjenner hverandre godt og som ofte i tillegg også er venner i sitt fysiske liv, det er her sjelden plass til publikum og alle guildens medlemmer gjør hva de kan for å holde andre individer helt utenfor rollespills-teateret sitt, i «the Outside» regionen (Goffman 1956).

Her er et eksempel på hvordan jeg slet med å komme inn i en guild i det jeg henvender meg til en kvinnelig «Human» karakter på en markeds plass:

«Oh hi there, I'm Eraunia, I was wondering if your Guild is recruiting at the moment?»

Personen stopper og hun «skanner meg» (det vil si at hun ser på mitt utstyr i utstyslisten min for å vurdere mine ferdigheter), hun svarer:

«Well, we don't really trust NEs in our Guild». Jeg fortsetter: «Oh, I'm sorry to hear that, can I ask why that is?». Hun svarer: «Sure, our leader Freya was once in love with one of your kin, but eventually he ran off - with all the Guild gold, sad story. Honestly I don't think that now is the right time for you to apply to our Guild, have a nice day, bye».

Igjen sto jeg med en følelse av ikke å være nok og ikke bra nok. Jeg hadde henvendt meg til en guild som rett og slett ikke ønsket «Night Elves» (NE) i sin rollespillklan.

Gruppe medlemmet som jeg henvendte meg til var beskyttende over for gruppens indre dynamikk og var beskyttende over for gruppe-skuespillet som Goffman (1956, s. 152) beskriver det, Goffman (1956) hevder at grupper utvikler en indre solidaritet som skal sikre at gruppens hemmeligheter ikke avsløres til publikum i omgivelsene. Det var tydelig ganske mange sammen-tømrede rollespill-guilds som allerede fungerte i lukkede miljøer og som var tydelig ekskluderende over for andre aktører og grupper, med mindre du treff midt i blinken i forhold til guildens eller gruppens indre behov, eller kunne overbevise dem at du kunne bidra med ditt interessante rollespill eller bidra med dine ferdigheter til gruppen.

4.2.3 Inkludert i en xenofobisk gruppe/guild

Etter måneder med prøving og feiling lykkes det meg omsider å komme inn i en av de store rollespill guilds, her kaldt «Big_guild». Dette var en guild som utelukkende ønsket «Night Elf» karakterer i sin rollespill-guild. Jeg hadde hørt om denne guild under samtaler med andre mennesker på torget i byen Stormwind. Jeg hadde også omsider, gjennom chattekanaler funnet ut av at jeg måtte tilføye en tredie-parts «plug-in» eller «app» (tilleggsprogram) til selve spillet «World of Warcraft», denne «app» ble kaldt «Total RolePlay». Det spesielle med denne tilføyelse var at den kunne beskrive min fremtoning i rollespillet, ved at jeg selv la inn den informasjon om meg selv, som jeg ønsket at de andre skulle oppleve og se, og dette var noe som jeg måtte planlegge godt og grundig «backstage» (Goffman 1956). Andre aktører fikk da mulighet til å danne seg et bilde av hvem jeg ønsket å fremstille meg selv som, på en mere tydelig måte. For eksempel er det ikke mulig i «World of Warcraft» spillet å presisere sin alder, ansikts uttrykk, kroppsholdning, lukt, interesser og annen fremtoning. Men dette ble mulig å beskrive med denne «plug-in» og var et stort bidrag til den måte jeg ble tatt imot på av andre rollespillere.

For eksempel hadde jeg en dag forberedt meg på å rollespille at jeg var trøtt og sliten, og jeg kunne i rollespill «appen» skrive: «Eraunia's hair is messy today, she looks like she can hardly stay awake, she yawns frequently and needs a hug».

Respons på denne informasjon kunne være utgangspunktet for en samtale på samme måte som i et vanlig fysisk liv:

«Hello there Eraunia, my god you look tired today, what happend to you?»

Jeg kunne gjennom min respons styre rollespillet i den retning som jeg hadde planlagt for dagen i «backstage regionen» (Goffman 1956), hadde jeg ikke sovet? Hadde jeg festet?

Hadde jeg vært på en lang reise? Eller kjempet med monstre? Alt avhengig hva jeg ønsket å iscenesette i rollespillteateret.

Før jeg ble opptatt i den store rollespill guild, «Big_guild», ble jeg gjentagende ganger dratt gjennom tekstbaserte intervjuer og tests av flere av de ledende personer i denne guilden. Intervjuene foregikk på en møteplass i Stormwind city og de var alle tekstbasert. Spesielt ble jeg testet i mine evner i å kunne skrive rollespill tekst, på overbevisende måte i chattekanalen, så de andre aktører trodde på mitt skuespill, og jeg ble testet i «Warcraft Lore».

To personer møtte meg på torget foran katedralen i byen Stormwind og et rollespill utspiller seg som skal føre meg til guilden «Big_guild»:

Utspørger_1: «Where where you born? And who was your mother?»

Dette var viktige spørsmål, da det kunne avsløre om jeg kjente til World of Warcraft verdenen eller ikke. Svar til slike spørsmål måtte jeg ha godt forberedt.

Utspørger_2: «Our headquarter is based on Azure island, do you have the combat training needed to access this island?»

Det hadde jeg ikke akkurat da, så jeg ble i første omgang opptatt som rekrutt i guilden, og måtte lære meg guildens rollespillpolitiske verden å kjenne. I tillegg fikk jeg instruksjoner om hva jeg måtte gjøre for å oppnå fullt medlemskap.

Ingen brydde seg om at jeg var mann som rollespilte en kvinne, dette var noe som jeg opplevde igjen og igjen, jeg var fri til å konstruere min virtuelle fremtreden uten å være belastet av dualitet eller skyld, noe som Haraway (1991) nettopp vektlegger hos sin cyborg. Cyborgene ser ikke verden i svart og hvitt som menneskets antagonistiske dualisme (Haraway 1991, s. 180), cyborgene søker enhet med alle andre cyborgs, den søker assimilering med hele gruppen, den oppnår tilfredsstillende gjennom tilegnelse av nye ferdigheter. Ingen brydde seg om det virkelige kjønn til aktørene de rollespilte med, noen ble enda fornærmet når jeg presenterte mitt virkelige kjønn og min alder, de fleste ville ikke vite om det. Det var min presentasjon- og min evne til å overbevise på rollespillscenen (Goffman 1956) som en avatar der var interessant for de andre aktørene, både i guilden og i tilfeldige gruppedannelser, dette i kombinasjon med mitt avatar «level» (erfarenhet i spillet) og mine opptrente talenter (Taylor 2009) i de virtuelle omgivelser.

Etter å være blitt inkludert i en stor og gammel guild som «Big_guild», satt jeg med en følelse av triumf. Jeg var blitt en del av en stor gruppe. Jeg hadde fått en «Guild Tabard» som er et klesstykke som viser hvilken guild som man er medlem av, og i teksten under mitt navn på PC skjermen kunne man nå lese at jeg var medlem av «Big_guild». Jeg hadde fått instruksjoner om å opptre høflig men avvisende for alle som ikke var Kaldorei. Jeg var plutselig i «The ingroup» (Salazar 2009), hvor aktøren kan identifisere seg med de andre individene i gruppen. Det er innen rammen for denne type av identifikasjon vi finner sosiale koder for inkludering hevder Salazar (2009), noe som mine egne funn kan bekrefte. Teateret var nøye innrammet og scenen var satt til å spille i det samme teater mellom aktørene, om og om igjen (Goffman 1956).

Jeg opplevde følelse av å ha oppnådd noe større som rollespiller i en onlinebasert virkelighet, at jeg representerte en gruppe av andre individer, at jeg fremsto med mer makt og ble oppfattet som en mere erfaren spiller av andre utenforstående spillere. Andre spillere uten en stor guild bak seg henvendte seg annerledes til meg, og mere ofte for å stille meg spørsmål for å få råd og veiledning om spillet. Jeg opplevde meg selv være høflig avvisende overfor andre spillere, være den ekskluderende over for «de andre», nemlig de som ikke var i min guild eller som ikke var Kaldorei (Salazar 2009), og i min rolle som «Night Elf» og Kaldorei prestinne fremsto jeg med mitt Selv som mer og mer xenofobisk. Jeg begynte å føle meg annerledes også utenfor den virtuelle verden når jeg avsluttet spillet om kvelden, det var rett og slett en opplevelse helt inn i min fysiske kropp, Haraway (1991) hevder nettopp at etter hvert som kommunikasjonsbaserte teknologier overta, så vil disse få en dyp innflytelse på vår kroppslighet. Thorjussen (2004) hevder at Selvet skapes gjennom interaksjon, det Selv som beveger seg fra «frontstage» regionen tilbake til «backstage» regionen er et ny-formet Selv som består av det tidligere Selv og den sist utlevde interaksjon.

Jeg opplevde over tid å bli tett knyttet til de andre rollespillere i min guild, jeg kalte guilden for «min» og responderte overfor andre i guilden helt avhengig av hvilken status som han eller hun hadde innover i guilden. Guild systemet i «World of Warcraft» og mange andre «MMORPGs» har en indre militær struktur (Taylor 2009) og Haraway (1991) foreslår at en avansert militær kultur nettopp vil fortsette med å stimulere teknologien i fremtiden. Denne strukturen gjør at man etterhvert får følelsen av å ha makt over de med lavere rang i guilden, samtidig som man selv må underkaste seg beslutningene til de som har en høyere rang i guilden enn en selv.

Det hendte ofte at noen i guilden ble truet med eksklusjon fra guilden «Big_guild», av en av de høyerestående offiserer i guilden, om man ikke oppførte seg som forventet. Dette skapte en usikkerhet hos en del aktører i guilden og fra samtaler med disse spillere, som også ofte hadde lavere rang, ble det tydelig i mitt empiriske materiale at det var mange spillere som var redd for å bli ekskludert fra guilden. En spiller som jeg ofte snakket med valgte å forlate guilden på grunn av press om forventning av at han skulle stille opp på raids sent på kvelden.

Han skrev blant annet: «(I just can't take the pressure of expectation, I can't play late at night, I have a family in RL⁸, so I'm out of here, bye Eraunia)⁹».

Han valgte å henvende seg til meg i en privat chatte kanal, kaldt for «whisper» kanalen, og vi ser her et eksempel på hvordan man kan bevege seg ut av rollespillet, det man kaller for «Out of character» chatting eller OOC, og henvende han seg med sin virkelige personlighet ute av rollespillet. Vi skal se flere eksempler på dette senere.

Det var vanlig at man snakket sammen i guildens chatte-kanal. De forskjellige guilds som jeg studerte hadde forskjellige regler for hvordan man tillot formen. I denne store guilden «Big_guild» var det vanlig at det var lov å uttrykke sin glede og begeistring i guildens chatte-kanal, for eksempel når man hadde fått nytt utstyr eller fått oppgradert sine styrker og kvaliteter i spillet. Denne begeistrings tradisjon spredte mye glede i chattekanalen og jeg fikk selv oppleve hvordan gledesfølelsene tok meg når noen heiet på meg i chatte-kanalen, det var tydelig at vi sammen søkte enhet i guilden da det styrket gruppefølelsen i «backstage» regionen (Goffman 1956) og det utbalanserte til en viss grad frykten for å bli ekskludert fra gruppen.

4.2.4 Oppsummering og funn i lys av forskningsspørsmål – del 1.

Jeg skal her kort oppsummere og peke på funn i lys av rollespillets virkelighetsopplevelse samt funn i lys av hvordan aktørene presenterer seg selv i rollespillet.

Over tid utviklede jeg en evne til å ta inn livsopplevelser hvor jeg var til stede både i den fysiske verden og i den virtuelle verden på en og samme tid (Salazar 2005). Jeg vennede meg rett og slett til å oversette inntrykk fra den virtuelle verden, helt ned på sansenivå i min fysiske kropp. Det var tydelig at jeg etter hvert som jeg lærte meg å navigere som en cyborg i spillets gjenstridige omgivelser, utviklet et følelsesliv som var sterkt knyttet til hvordan andre opplevde og responderte på min karakter i rollespillet (Goffman 1956). Jeg ble på umerkelig vis assimilert inn i cyborg livet og det militaristiske system (Haraway 1991) som dette rollespill hadde å tilby.

⁸ RL (Real Life) referere til aktørens virkelige liv ute av den virtuelle verden

⁹ ((..)) doble parenteser signalisert i chatte-teksten ved å innramme teksten, betyr at aktøren snakker i person ute av det virtuelle rollespillet.

Jeg opplevde at jeg aktivt kunne bruke min rolle som en «Night Elf» kvinne karakter til egen fordel hvis jeg spilte rollespillet korrekt og med overbevisende fremtoning (Goffman 1956). De fordele som jeg fikk på denne måte var vennlige konversasjoner som kunne minske følelsen av ensomhet i det virtuelle liv. Det var fullt mulig å uttrykke følelser gjennom «emoties», skriving i chattekanalen i spillet og med tillegg av ekstra software som ble brukt av rollespillerne, så er det også mulig å legge til teatralisk informasjon som kan leses av de andre aktører i rollespillet.

Ingen eller svært få brydde seg om det virkelige kjønn til aktørene de rollespillet med, noen ble enda fornærmet når jeg presenterte mitt virkelige kjønn og min virkelige alder, de ville ikke vite noe om mitt fysiske liv. Det er presentasjonen og evnen til å overbevise på rollespills scenen (Goffman 1956) som en avatar der var interessant for de aller fleste aktørene som jeg hadde kontakt med.

Til å begynne med opplevde jeg tydelig følelsen av ensomhet og følelsen av ekskludering, Taylor (2009) hevder at den ensomme spiller er en myte fordi rollespilleren er helt avhengig av den sosiale gruppen som han eller hun er blitt en del av, og jeg er delvis enig i dette, men sett i lys av det empiriske materiale jeg vil dog legge til, at det først er i det øyeblikk at en rollespiller er meget erfaren eller er blitt en del av en av de store og velorganiserte guilds, at ensomhetsfølelse forsvinner og blir erstattet av en begeistring, som da gir aktøren en følelse av gruppetilhørighet, men også følelsen av jobb-lignende forpliktelser som kan føre til søvnløse netter, Stenberg (2011) hevder nettopp at online rollespillet krever at aktørene forplikter seg til noe som ligner mere på jobb enn på lek og at man ikke kan skille dagliglivet fra det virtuelle liv nettopp fordi følelsesverdenen til aktøren blir så dypt berørt. Følelsen angst for ekskludering, følelse av ensomhet, av begeistring, av trygghet i gruppen eller følelsen av stress, er identitets liminale hendelser som man kan bli oppmerksom på i selve øyeblikk hendelsen inntreffer hevder Salazar (2009, s. 4). På samme måte vektlegger Goffman (1956) i sin dramaturgiske modell ritualene knyttet til tidsrommet rett før et sceneskifte eller rett før at teppet løftes i teateret. Det er her den store transformasjon av individet foregår hevder Goffman (1956, s. 77), det er dette som er en identitets liminal hendelse i et onlinebasert rollespill-samfunn.

Det var tydelig ganske mange sammen-tømrede rollespill-guilds som allerede fungerte i lukkede miljøer og som var tydelig ekskluderende over for andre aktører i spillet. Flere spillere med lavere rang uttrykker bekymring for å bli ekskludert fra guilden, og disse spillere

forhandlede ved å inntrykksstyre sin egen fremtoning (Goffman 1956), som for eksempel utstyr, økonomi og tilgjengelig tid som forhandlings emner, men også sin egen fremtreden (Goffman 1956) i guilden, som for eksempel oppførsel og høflighet over for de andre i guilden som forhandlings emne i forhandlinger av ulikhet i status. Det var fullt mulig å forhandle spillets gang gjennom inntrykksstyring ved å forme det inntrykk som jeg ønsket at de andre aktører skulle ha av meg som Goffman (1956) hevder, men samspillet innen rammene i en guild var instruksjons styrt av de med høyere rang og mere erfaring i guilden, direkte åpne forhandling forekom ikke i dette forum, som fremstod som en militaristisk konstruksjon, noe som også Taylor (2009) beskriver og som også Haraway (1991, s. 151) bemerker ved å vise til cyborgens militaristiske opphav.

4.3 Spillet mellom virkelighets verdener

I kapitlet over har vi sett hvordan opplevelser av inkluderings- og ekskludering påvirker rollespillerens virkelighet og hvordan disse opplevelser har innflytelse på hvordan rollespilleren presenterer seg selv. Spillet er i full gang, jeg føler meg bekvem i de nye omgivelser, jeg forstår flere og flere sosiale koder og jeg er med i en stor og gammel rollespill-guild. Hvordan beveger jeg meg mellom mitt virkelige liv og mitt virtuelle liv? Hvordan navigerer jeg i en gruppe av andre aktører i et online basert rollespill guild?

I dette avsnitt (4.3) analyseres hvordan rollespilleren konstruerer sitt eget «screen-play» i det sosiale rom i gruppesammenheng, hvordan forskjellighet forhandles og hvordan han eller hun fremstår i dialog med andre aktører innen samme gruppe eller guild. Jeg vil også i dette avsnitt få en del analysesvar på det tredje forskningsspørsmålet, hvordan fremstår vi sammen med andre og det fjerde forskningsspørsmål, hvordan navigerer vi i en forhandling av ulikhet med andre aktører.

4.3.1 «En for alle og alle for en»

Livet på en Roleplaying server i Wow er som nevnt over ganske komplekst. Det er konstant en avveining mellom tilstedeværelses tilstander til en selv (spilleren) og den rolle man spiller (avataren) - og til de aktører som man spiller sammen med. Som beskrevet i metode kapitlet ser vi begreper som OOC «Out Of Character» hvor man ikke spiller karakterens rollespill, IC «In Character» hvor man er i full rollespill karakter, RP «Role Playing» betyr rollespill, eRP «Erotic Roleplaying» erotisk rollespill, RL «Real Life» referere til spillerens liv uten for den

virtuelle verden. Disse begreper er kodete uttrykk for spiller-tilstander, og er en del av den virtuelle livsverdens kode fenomener (Taylor 2009). Noen av disse uttrykks-koder og spiller-tilstander definere uskrevne sosiale regelsett for værensmåter (Salazar 2009) som de utspiller seg hos spillerne. I tillegg til de allerede omtalte uttrykks-koder så har jeg i det empiriske materiale funnet to andre koder som kan betegne prosessen hvor aktører beveger seg mellom det virkelige- og det virtuelle Selv. Disse tilstands-koder kaller jeg for «IC-drop-out» (i rollespills karakter men dropper-ut av rollen») og «OOC – drop-in» (ute av rollespills karakter men hopper inn i rollespill), disse koder vil jeg bruke i noen av eksemplene i det følgende.

Men først skal vi vende tilbake til Eraunia og analysere hennes beskrivelse av seg som hun presenterer seg for andre i tekst og fremtoning. Når man spiller rollen i full karakter på en rollespillserver som «Argent Dawn» serveren, så må man oppfinne sin karakter med grunn i «Warcraft Lore» som tidligere nevnt, dette er gjort med avataren kaldt for Eraunia. Avataren Eraunia etter 6 måneder i rollespillkarakter (IC):

«Jeg er Kaldorei prestinne, et stjerne-barn, vår slekt kommer fra stjernene, vi er en mystisk og udødelig slekt og har grunn til å være stolt, jeg er ung og meget vakker, jeg beveger meg nobelt og smidig. Jeg er en av Elunes voktere, Elune er min Gudinne – måne gudinnen, hun betyr alt for meg, hennes måne-brønner er de som helbreder oss om vi er syke eller sårede, og hun gir oss evig liv. Mine smykker og min klesdrakt bærer hennes symboler. Jeg peker ofte på meg selv om noen er forundret over min uimotståelige skjønnhet og jeg sier: “Du er egentlig ingenting sammenlignet med meg! Og du er ikke velkommen i mitt hjem!” – skjønner du? Men jeg vil hjelpe deg! Ja, jeg vil hjelpe deg om du trenger helbredelse, for Elune krever det av meg, og jeg vil strekke meg langt for å innfri dette min Gudinnens krav.»

Eraunia forteller oss at hun er annerledes enn alle andre som ikke er Kaldorei. Eraunia ser seg selv som meget vakkert og helt unik. Hun gir et sterkt innrykk av selvsikkerhet og er på ingen måte flau over sin xenofobi, hun virker monstrøs. Haraway (1991) fremstiller sin kvinne-cyborg litt i samme lys, hun hevder at kvinner ofte defineres som monstre av men i vår patriarkalsk dominerte kultur, så hvorfor ikke gripe sjansen og erkjenne monsteret i en ny redefinert posthuman maktkonstellasjon? (Haraway 1991, s. 180). Eraunia har forberedt seg godt på sin rolle, hun fremtoner som sterk og tør være åpenlys ekskluderende, men hun vil dog ikke avvise deg om du er syk. Du kan kun forhandle med Eraunia om du er syk, rett og

slett. Eraunia ser seg selv som en del av «Kaldorei» som i seg selv en gruppe i «Warcraft Lore» skapt av spill designeren Blizzard, og vi ser her et eksempel på at grupper ikke nødvendigvis trenger å være guilds eller en fast klubb (Taylor 2009), gruppetilhørighet kan være knyttet til klanene i «Warcraft Lore».

Salazar (2009) kode-betegner empirien i denne type av område i den virtuelle verdenen og den levende sub-kulturen - som uttrykker ekskludering- og inkludering - for «Spatial codes» (Salazar 2009, s. 5). Det er et tydelig fenomen på rollespill serveren «Argent Dawn» og jeg ser et mønster av gjentakende eksempler i mitt empiriske materiale på, hvordan rollespillere knyttet sin karakter-rolle til det område av «Warcraft Lore» som de selv ønsker, i den grad karakteren tillater det. Gjennom koding så jeg også at det var mere utpreget å knytte seg til «Warcraft Lore» hos rollespillere som ikke var eller ikke ønsket å være medlemmer av en egentlig guild. Rollespilleren knyttet seg da til selve karakter-rollen i langt større grad og alle forsøk på forhandling utgikk fra denne karakterforståelse av avataren.

I guild sammenheng former forhandlinger seg på en annerledes måter, som vi skal se noen eksempler på herunder. I den følgende samtale diskuterer en raid¹⁰-gruppe fra samme guild med hverandre rett før de sammen skal i aksjon.

Vi er 10 spillere på tur sammen. Vi lytter på hodetelefonene til spilleren som kaller seg for Illiana. Illiana er gruppelederen og vi hører tydelig at hun er en voksen kvinne i virkeligheten. Hun gir instruksjoner om det mulige hendelses forløp som gruppen står over for, ute av sin rollespillkarakter (OOC).

Det er en gigantisk drage som må nedkjempes:

(1) Illiana: «Har alle lest Wowwiki for denne Instance?»

Tre svarer ja, vi andre svarer nei.

(1) Illiana: «Ok vi prøver uansett, dere må huske å lese, spesielt dere som ikke er Kaldorei LOL»

(2) Mel: «Dette fikser vi – jeg er yber Tank /flex /wink /dance» (danser på skjermen)

(3) Siv klapper Mel på hodet /pat og danser med ham /dance (de danser sammen på skjermen)

(4) Henky: «Illi, kan vi ta 5 minutter, trenger en sigg?»

¹⁰ Raid gruppe er en gruppe av aktører som sammen gjennomføre en kamp eller en særlig vanskelig oppgave.

- (1) Illiana: «Ja det går bra Henky. Er det andre som trenger pause?»
- (5) Yonna: «Ja - da kan jeg amme babyen.»
- (6) Kato: «gasp! ... hvor gammel er du Yonna?»
- (7) Yonna: “LOL Kato, me no say ...”
- (6) Kato: «jeg er 16. Andre?»
- (ingen svarer)
- (3) Siv: «Ser ut til at du er yngst Kato»
- (8) Toto: «Noen som har en buff meal til oss?»
- (6) Kato: «jepp, 100% buff i 1 time – ok Toto?»
- (5) Yonna: «Han vil ikke ha pupp ... Så jeg er klar, noen som skal ha Water bottles så kan jeg Traide nå?»
- (1) Illiana: «Me me me <3 Mages»
- (8) Toto: «det er ok Kato»
- (4) Henky: «Back /cough. »
- (1) Illiana: «Ok, så er vi alle klar? husk buff meal all og så setter jeg skull-tagge over Dragen. Alle casters er på Adds først. Når Healeren er klar så kan du starte Mel.»
- (9) Eraunia (jeg er healeren): «Klar /shielding Mel» (jeg kaster et beskyttende skjold på Mel)
- (7) Yonna: «Go Mel – Du er den Råeste Druide Tank i Azeroth ! /tuut /tuut /smiley»

Illiana henvender seg til gruppen ute av rollespill, hennes spørsmål skal sikre at alle i gruppen har forberedt seg til den kamp eller oppgave som hele gruppen nå skal igjennom, slike kampe kan ta mange timer og det er oftest viktig at alle er godt forberedt. Goffman (1956) hevder at lagånden eller lagselvet er viktig å kultivere for en slik gruppe. Dette møte er en relasjonsstruktur som Goffman (1983) kaller relasjonsstruktur 3 – menneskemøter, hvor en mindre gruppe interagerer i spill. I dette tilfelle er det bare tre ut av ti personer som har forberedt seg. Illiana irettesetter gruppen og tilføyer at de som ikke er Kaldorei, spesielt bør forberede seg godt, her bevæger Illiana seg fra en OOC tilstand (ute av rollespill) og til en IC tilstand (spiller rollespillet). Illiana er selv Kaldorei, og som jeg viste i eksemplet med Eraunias xenofobiske og selvhøytidelige karakter så viser også Illiana seg plutselig fra denne side, selve hennes stemmeføring endrer seg. Dette er et overgangspunkt hvor Illiana beveger seg fra en verden til en annen, som Salazar (2009) kaller for en identitets liminal hendelse og Goffman (1956) kaller for en transformasjon av individet, dette transformasjons fenomen til

Goffman (1956), tar utgangspunkt i en bestemt fremstilling av aktørens Selv, som ser det enkelte øyeblikk i et lys som kan virke til aktørens egen fordel. Denne bevegelse, hvor fokus flytter seg fra å være ute av rollespillet til å bli en del av rollespillet, har jeg over kaldt: «OOC – drop-in» (ute av rollespillers karakter men hopper inn i rollespill).

Mel som ikke har forberedt seg til oppgaven svare i rollespill karakter og søker å forsikre Illiana at det kommer til å gå bra uansett, han flørter i tillegg med Illiana. Goffman (1956) beskriver en slik situasjon som å «redde showet», denne måte å «redde showet» på ser jeg som en forhandling av ulikhet. Siv, som har forberedt seg trøster Mel i rollespill karakter og de danser derpå sammen i spillet. Dette fenomen gjentar seg ofte i slike gruppesamlinger, ved å flytte seg fra en OOC tilstand til en IC tilstand så forsoner man seg i gruppen.

Henky bryter stillheten i gruppen, vi kan høre på pusten til Illiana at hun er litt irritert, og en 5 minutters pause er velkommen. I denne pause velger Henky, Yonna, Kato og Siv å bevege seg ut av samtalen om spilllets strategi og også ut av rollespillet, i stedet beveger de seg til sitt eget virkelige privatliv, «Real Life» (RL). Her får vi vite at Yonna har en baby som hun ammer og at Kato er 16 år og at han er den yngste av spillerne i gruppen. Gruppen beveger seg i denne pause inn på en ny scene eller region, Goffman (1956) beskriver en slik bevegelse som evnen til sosial mobilitet, som avhengig av den enkeltes aktørs talenter kan endre rollespill fra episode til episode, hvor aktøren søker å vise et genuint Selv til publikum for å vekke tillid, hvor aktøren forhandler sin troverdighet.

Toto søker etter en stund å trekke gruppen tilbake til den virtuelle onlineverden og ber om «buff meal¹¹» ute av karakter (OOC). Kato følger Toto tilbake fra RL til en OOC-tilstand i samtalen. Yonna er fortsatt i RL regionen og informerer gruppen om at hun ikke trenger amme sin baby lengre og hun sklir da i samme setning direkte inn i OOC-tilstand med spørsmålet om noen trenger «Water bottles», disse er en del av spillets artefakter som skal holde spesielt «Healere» og «Mages» i aksjon lengere i kampen senere i gruppe-raidet. Igjen ser vi glimt av gruppens sosiale mobilitet hvor spillet endres fra episode til episode, Goffman (1956) hevder nettopp at slik sosial mobilitets evne er avhengig av aktørens evne til å styre fremtoning og fremtreden i gruppen og vi ser her indirekte forhandling av gruppe medlemmenes ulikhet og forskjellighet.

¹¹ «buff meal» er virtuell mat til avatarene som gjør dem sterke som forberedelse til den kommende kamp

Illiana beveger seg, med en setning, fra at være OOC-tilstand og inn i rollespill karakteren sin, det som jeg over kaller «OOO – drop-in» - hun forteller at hun er glad i «Mages» – og hun beveger seg deretter i neste setning ut av rollespillet igjen, det jeg over har kaldt for «IC – drop-out» ved å høre om alle i gruppen er klar til å fortsette. Disse plutselige sceneskift fra en tilstand til en annen ser jeg ofte fra gruppesetting til gruppesetting i mitt empiriske materiale. Spillere beveger seg fra setting til setting, fra å være dypt inne i rollespillet (IC) til å hoppe til en tilstand av å være ute av rollespillet (OOO), til å samtale om sitt virkelige privatliv utenfor spillet (RL) og så tilbake inn igjen, Haraway (1991) hevder at cyborgene er av typen «spredning», cyborgene kan ikke defineres på samme måte som et vanlig menneske, for den kan åpne alle vinduer på samme tid, cyborgene er multifunksjonel gjennom ett utall av små prosess skift.

I eksemplet over avslutter Yonna med å gå inn i rollespillkarakteren (OOO-drop-in) og hun drar hele gruppen inn i rollespillet igjen. Denne konstante skifte i aktørenes værens tilstander og evnen til sosial mobilitet (Goffman 1956), som er spredt utover hendelsesforløpet for denne gruppe, ser jeg som et typisk eksempel på forhandling av ulikhet, og et gjentakende mønster for sosiale grupper i mitt materiale.

4.3.2 Spillet mellom sosiale onlineverdener

Livet i et onlinebasert rollespillmiljø er som nevnt over både komplekst (Taylor 2009), nærværende og har en transformerende (Goffman 1956) innflytelse på rollespillets aktører (Salazar 2009). Spillerne tar rollespillmiljøet på alvor og livet i den virtuelle verden er - som Stenberg (2011) konkluderer i sine funn - ikke separert fra hverdagslivet, livet i den virtuelle verden er ikke fri for konsekvenser, konsekvenser som strekker seg langt inn i det private liv i den virkelige verden utenfor online miljøet. Taylor (2009) beskriver hvordan opplevelsen av kjønn og identitet kan skifte ved et enkelt tastetrykk og dagligdagen og livet online tar nye retninger når spilleren involverer seg i de sosiale online miljøer som er knyttet til de forskjellige MMORPGS, servere og guilds som man er deltager i.

«Big_guild» som jeg nå var medlem av over en lengere periode, er en guild som tilbyr et omfattende daglig sosialt liv utenom selve spillet «World of Warcraft». På et lukket sosialt

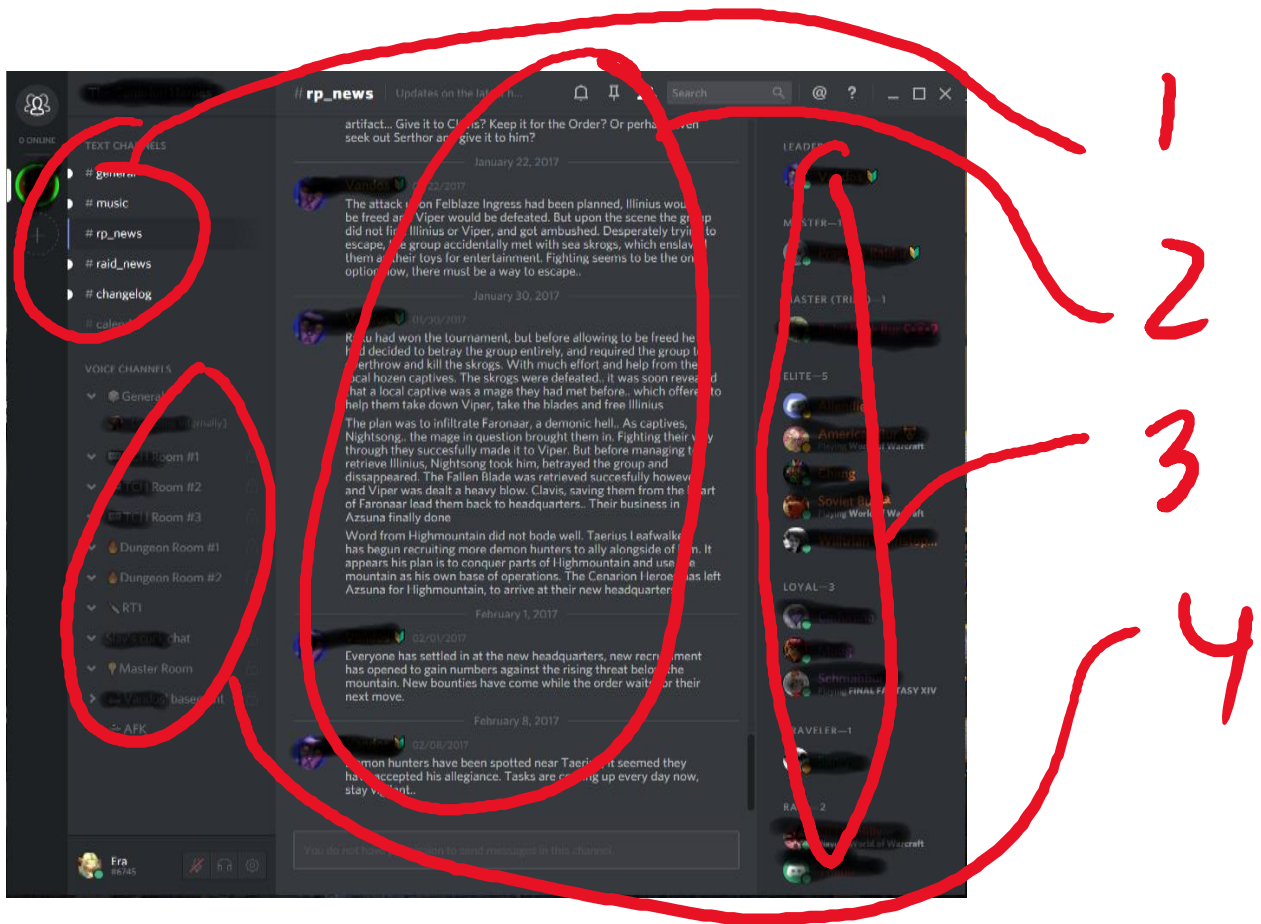
nett administrert av Discord¹². Discord appen er en gratis video-, lyd- og chatte app for voksne og barn fra 13 år og opp. Appen er laget som et lukket sosialt nettverk for lukkede grupper, som skal gjøre det enklere for online rollespillere å kunne kommunisere og sosialisere utenom det egentlige onlinespill, uten at man behøver å avsløre sitt privatliv som for eksempel sin facebook-profil. Appen fungerer på PC, Mac, alle iPad og Android tablets samt smartphones. Med tilgang til mine venner og bekjente i «Big_guild» via Discord appen fikk jeg mulighet til å være i kontakt med venner og bekjente i guilden 24 timer i døgnet alle ukens syv dager. Om jeg hadde en pause på jobb, var på do, var på butikken eller med familien på tur, så hadde jeg tilgang til utviklingen og hendelsene i-, rundt og med guildens medlemmer i online verdenens virtuelle omgivelser. Og grensene mellom spill og hverdagslivet ble langsomt visket ut for meg.

Taylor (2009, s.57) beskriver dette fenomen som en utvidelse av spillerens sosiale omgangskrets fra å være tidsbundet til én sosial provinsiell setting av gangen, til å bli en kosmopolitisk realitet hvor mennesker er tett knyttet sammen i nye nettverk over landegrensene, hvor de får små glimt av hverandres hverdagsliv i tillegg til rollespillkonstruksjonen. Også familier som spiller sammen over lange avstander vil få en endret sosial struktur og dynamikk hevder Taylor (2009).

Selv endte jeg og min kone, som etterhvert også deltok på min netnografiske reise, med å spille fast sammen hver onsdags kveld, i tillegg til tilfeldige daglige møter, med et samboerpar fra London på vår egen alder samt med et ektepar fra Belgium med en liten baby. Vi ble i tillegg invitert til bryllup denne sommer (2017) av samme par. Haraway (1991) stiller store spørsmål til vår tid (året 1985) hevder Bell (2007) og stiller spørsmålene, hva er egentlig naturlig i dag? Hva er det som har betydning for oss som mennesker i dag? Er det ikke menneskelig å ville kommunisere med hverandre uansett teknologien som anvendes eller den fysiske avstanden og den sosiale settingen?

Fra mitt bildemateriale har jeg samlet inn en del bilde artefakter. Jeg vil her under vise til sosialisering utenfor selve onlinerollespillet knyttet direkte til de aktører og den guild som jeg rollespilte sammen med:

¹² Software firmaet som tilbyr appen Discord på <https://discordapp.com/>



Bildet over viser ett utsnitt av sosialiseringsvinduet som vi som aktører brukte side om side med selve online rollespillet «World of Warcraft». Område (1) over viser en meny hvor man kan velge mellom fem fora i guilden, generell informasjon, musikk, rollespill nyheter, kamp nyheter og chatte kanalen. Område (2) viser chatte teksten, (3) viser medlemslisten organisert etter militær rang og status i guilden og område (4) viser til lukkede kanaler og rom for offiserene, særlig utvalgte og æres medlemmer i guilden.

Det lukkede område (4) og navne på medlemmer i dette sosiale nettverk på guildens sosiale kanal, vakte stadig interesse for de aktørene som var nye i guilden, både navne på deltagerne og de lukkede områder var omspunnet med mystikk som ble avslørt litt etter litt, slike sceneoppsett beskrives av Goffman (1956, s. 44) som en måte å opprettholde et idealisert skuespill på. Bullingham og Vasconcelos (2013) eksemplifiserer Goffman sin mystifiserings dynamikk nettopp med sosiale nettverk og viser til hvordan aktører bruker pseudonymer for sine virkelige navne, område (3) over, for å opprettholde en mystifisering. Denne mystifisering opplevde jeg personlig i begynnelsen som vanskelig å forholde meg til, da alle aktørenes virkelige identitet allerede var skjult i selve «World of Warcraft» spillet. Men her i

det sosiale rom var det fullt mulig å gi seg selv et helt nytt navn som kunne dekke over flere av avatar navne for karakterene i guilden. Et sosialt navn på dette sosiale medium kunne altså dekke over alle avatarene til en og samme person (Det er mulig å ha opptil 11 avatarer per server i «World of Warcraft»). For eksempel brukte jeg navnet Era i den sosiale kanalen, Era dekket navnene på mine to avatare, kaldt for Eraunia og for Drakkonlord, som begge etter hvert ble medlemmer i «Big_guild» guilden. Bullingham og Vasconcelos (2013) beskriver dette fenomen, med å ha mange identiteter og avatarer, som identitets turisme og rollespillere søker ofte å holde de enkelte rollespill karakterer uavsløret, Bullingham og Vasconcelos (2013) hevder at denne mystifisering av rollespill-karakteren eller avataren er et direkte eksempel på Goffman (1956) sin inntrykksstyring, hvor aktøren nettopp søker å kontrollere hvilke personlige kvaliteter som han eller hun ønsker å vise frem til sin sosiale krets i et virtuelt online forum.

I kanalene (1) - på bildet over - kunne man velge mellom å få tre typer av informasjon. Her kunne medlemmer motta generell informasjon, rolle spill informasjon og kamp informasjon. Disse kanaler var kraftig moderert, bare offiserstaben kunne skrive her og informasjonene var skrevet i et rikt beskrivende språk med militaristisk og mystisk preg. I tillegg til informasjonskanaler, så var det to kanaler for alle medlemmer. En kanal var en musikk delings kanal, hvor medlemmene kunne vise og spille den musikk som de hørte på og likte, samt en kanal for generell «chatting» mellom medlemmer. Her ble medlemmene oppfordret til å sosialisere og utvikle gruppefølelse og tilhørighet. Ulikhet ble ikke forhandlet direkte i det sosiale forum, al forhandling av ulikhet og forskjellighet var indirekte knyttet til inntrykksstyring a la Goffman (1956). Haraway (1991) hevder at cyborgene søker enhet med alle andre cyborgs, den søker assimilering med hele gruppen. Siden aktørenes chatte navne på denne sosiale kanal til guilden, dekket over flere avatarer med forskjellig kjønn, så var det på ingen måte mulig å få oversikt over hvem som egentlig var hvem, med mindre personen eller aktøren, valgte å stå frem med informasjonen. Dette forekom dog ofte, men det var fullt mulig å forbli dobbel anonym og noen personer var meget mystiske som beskrevet av Bullingham og Vasconcelos (2013). Haraway (1991) hevder nettopp at cyborgene er frigjort fra ideen om dualisme. Cyborgene tilbyr helt nye tankekonstruksjoner, cyborgene søker ikke å dømme noen eller avsløre noen, den ser ikke verden i svart og hvitt, den søker assimilering og enhet med alle andre cyborgs og den søker tilfredsstillelse gjennom nye ferdigheter hevder Haraway (1991).

4.3.3 Oppsummering og funn i lys av forskningsspørsmål – del 2

Jeg skal her kort oppsummere og peke på funn i lys av hvordan vi fremstår sammen med andre aktører og hvordan vi navigerer i en forhandling av ulikhet med andre aktører. På tvers av materialet ser jeg også funn i lys av hvordan vi som aktør presenterer oss selv og hvordan rollespillets virkelighet oppleves.

Kapitlet 4.3.1 over ga jeg tittelen «En for alle og alle for en» ett uttrykk fra filmen og boken «De Tre Musketerer» av Alexander Dumas fra 1844. Denne tittel er en enkel beskrivelse av den følelse som jeg sitter igjen med etter en lang dag i en onlinebasert rollespillverden, hvor jeg har vært assimilert inn i en guild, en raid-gruppe og ett alltid nærværende sosialt fundert online miljø.

Jeg har i dette kapittel søkt å vise til funn vedrørende forhandlinger som er rettet inn på opplevelsen av forskjellighet i de virtuelle verdener på tvers av det empiriske materiale. Ulikhet og forskjellighet ble forhandlet indirekte på de sosiale forum som var knyttet til den enkelte guild. All forhandling i dette forum var knyttet til inntrykksstyring (Goffman 1956). Vi har fått et innblikk i hvordan aktørene i det sosiale forum mystifisere avatarene sine knyttet til en guild, hvor en aktør kan ha mange rollespill avatare av begge kjønn. Haraway (1991) hevder at cyborgene tilbyr helt nye tankekonstruksjoner, at den er frigjort fra ideen om dualisme og at den ikke søker å dømme noen eller avsløre noen, den ser ikke verden i svart og hvitt, den søker assimilering og enhet med alle andre cyborgs.

Over har jeg eksemplifisert værenstilstander av rollespill (RP) i karakter (IC), ute av karakter (OOC), avsløringer av det personlige livet utenfor den virtuelle verden (RL) og overgangs tilstander hvor man som aktør springer fra OOC og inn i karakter (OOC-drop-in) samt hvor man springer fra å være IC og ut av rollespillet (IC-drop-out). Vi har sett eksempler på styring av de inntrykk som aktørene signaliserer til onlineverdenen gjennom tekstbeskrivelser, lyd og bilde. Det konstante skifte i værenstilstander i en dramaturgisk modell a la Goffman (1956) ser jeg som et typisk eksempel på forhandling av ulikhet mellom aktørene. Goffman (1956) beskriver sosial mobilitet som helt avhengig av at den enkelte aktør kan endre rollespill fra episode til episode, hvor aktøren søker å vise et genuint Selv (Thorjussen 2004) til publikum for å vekke tillit, og hvor aktøren forhandler sin troverdighet (Goffman 1956). Forhandling av denne type av troverdighet er et gjentakende mønster for sosiale grupper i mitt materiale. Haraway (1991) hevder at cyborgene er av typen «spredning», cyborgene kan ikke defineres på

samme måte som et vanlig menneske, for den kan åpne alle vinduer på samme tid. Goffman (1956) hevder nettopp at slik sosial mobilitets evne er avhengig av aktørens evne til å styre fremtoning og fremtreden i gruppen og vi ser at det konstant foregår indirekte forhandling av gruppe/guild medlemmenes forskjellighet.

I tillegg til det sosiale liv med guilden så ser jeg også at det var mere vanlig å knytte seg til «Warcraft Lore» hos de aktørene som ikke var eller ikke ønsket å være medlemmer av en egentlig guild. Rollespilleren knyttet seg da til selve karakter-rollen i «Warcraft Lore» i langt større grad, og all forhandling med andre aktører utgikk da fra denne rollekarakteren sin subjektive forståelse av- og konstruksjon av avataren. Som eksempel på dette har jeg brukt den xenofobiske avataren Eraunia. Eraunia ser seg selv som en del av «Kaldorei» som i seg selv en klanbetegnelse i «Warcraft Lore». Forhandling med Eraunia kan på ingen måte forekomme, med mindre du er syk, for du er ikke velkommen, og vi ser her et eksempel på at grupper ikke nødvendigvis trenger å være guilds men kan ha sin opprinnelse i «Warcraft Lore» og på denne måte være rene fantasi-grupper, dette er et funn som jeg ikke gjenfinner i noe annet materiale.

4.4 Kjønns-frihet og cyber-erotikk

I kapitlet over har vi fått en dypere forståelse av rollespillets virkelighet, hvordan vi kan presentere oss selv som aktører og vi har sett hvordan vi fremstår i dialog sammen med andre i samme gruppe, samt hvordan vi evner sosial mobilitet i forhold til ulikhet i den virtuelle verden. Forhandling av ulikhet og forskjellighet ble forhandlet indirekte og var tett knyttet til sosial mobilitet og inntryksstyring (Goffman 1956).

I dette avsnitt (4.4) analyseres hvordan rollespilleren opplever, fremstår og navigerer i møter med andre aktører på et intimt nivå, kommunikasjon, relasjoner, intime dialoger og erfaring med reforhandling av misforståelser. Jeg vil også i dette avsnitt få en del analysesvar på tvers av materialet og de fire forskningsspørsmålene.

4.4.1 Den gode cyber erotikk

Jeg - Eraunia - sitter på en liten høyde i et område kalt for «Eastern Plaguelands», Eraunia samler mineraler og løser små oppgaver på min vei. Hun har tent et bål og lager mat, og solen er ved å gå ned. Hun ser en liten Gnom med langt hvitt skjegg og bart nærme seg i horisonten.

I hans profil ser hun at han rollespiller en eldre arkeolog på reise, han er sliten og «needs a kind arm to rest on», hans profil gir meg ett inntrykk av at han har glimt i øyet. Jeg har lyst til å snakke med ham, så må overkomme min/Eraunias xenofobi på en eller annen måte, og går derfor inn på rollespillprofilen og skriver i informasjonsfeltet, som de andre spillere kan se hvis de «klikker» på meg i skjermbildet, at: «Eraunia is in a great mood today, she feels like chatting». Eraunia later som om hun ikke ser Gnomen og fortsetter sitt arbeid.

Han kommer innenfor rekkevidde og henvender seg til meg med en stemme i høyt humør: «Hello there miss, you are a tal one! My name is Sir Alvin, do you have any room by that nice fire if I may ask?» - Eraunia smiler til Sir Alvin men svare: «I prefer to eat alone» og hun snur seg vekk. Alvin svare: «Miss, you can definately eat alone, but is there room by the fire for a little and very smart Gnome?». Eraunia: «Sure, why not, you are lucky today, I don't normally like your kind». Sir Alvin: «Ooh dear, ooh dear, one of those are ya' pumpkin, well well, don't mind me, if I sitt on the opposite side of the fire you can't even se me, aah ha ha ha», Sir Alvin ler, smiler og flørter «/flirt». Eraunia: Ler tilbake og rødmer «/blush».

Samtalen fortsetter i humoristisk stil og blir etter hvert mere intim.

Sir Alvin: «You surely have pretty feet, for an elf that is» han ler igjen, Eraunia flirer. Sir Alvin fortsetter: «and legs, and arms, and breasts, oh those breasts! - not to mention your eyes, glad you are sitting down or it would have been a long and difficult climb for a little handsome gnome like myself», Sir Alvin tilkjennegir at han ler og flytter seg nærmere. Eraunia indikere at hun ser strengt på Sir Alvin og rister på hodet, kaster på håret, men hun rødmer og flirer også. For å sikre min studie så skriver jeg på dette tidspunkt OOC: «((I'm an older guy in RL, I'm gathering empiric material for a master thesis, just so you know))». Sir Alvin svare OOC: «((don't care about your RL, wan't to eRP or not?))». Jeg svare OOC: «((ok sure))». Sir Alvin ender med å få ligge på Eraunias arm, de kysser, holder rundt hverandre og de somner ved bålet.

Både Sir Alvin og Eraunia har styrt sin fremtoning inn i retning av å være imøtekommende over for andre rollespillere, Sir Alvin med glimt i øyet og Eraunia har åpnet en mulighet for samtale. Eraunia later tilsynelatende som ingen ting men når Sir Alvin henvender seg på en vennlig måte så smiler Eraunia imøtekommende tilbake, Goffman (1956) beskriver dette som det vennlige inntrykk som skal lede spillet i en retning hvor aktøren får publikum med seg, dette går i begge retninger mellom Sir Alvin og Eraunia. Eraunia viser at hun er xenofobisk men Sir Alvin er forberedt på dette da han allerede vet at Kaldorei ofte er slik vanskelige å

prate med, men han løser problemet med sin humor. Goffman (1956) hevder at aktøren søker å oppnå frivillig innlevelse fra sitt publikum og i denne situasjon ser vi tydelig denne dynamikk utspille seg. De to avatarer er meget ulike som par, han er knøtt liten og hun er meget høy, de har forskjellige agendaer også, men de finner gjennom erotisk humor en løsning på ulikheten, og siden Eraunia er fasinert av humoren og vitsene til Sir Alvin, så slipper hun etter hvert Sir Alvin inn på seg. Eraunia spiller en tydelig feminin rolle hvor hun tilkjennegir at hun flirer, ler, smiler, rødmer, kaster på håret og viser at hun er sjenert, Bullingham og Vasconcelos (2013) kaller denne type rollespill for maskering av sin virkelige identitet, hvor aktøren innlever seg i en virkelighet til en avatar som ikke representerer hans eller hennes virkelige kjønn. Eraunia forteller at hun ikke er kvinne i virkeligheten og at hun/jeg holder på med en masteroppgave, men Sir Alvin bryr seg ikke om dette, forhandlingen av ulikheten mellom mitt virkelige kjønn og mitt maskerte online-kjønn (Bullingham og Vasconcelos 2013) var kort og presist, og vi fortsetter rollespillet. I siste fase av rollespillet holder Sir Alvin og Eraunia rundt hverandre, kysser og sovner ved bålet. Mitt intellektuelle selv og mine følelser er noe forundret over denne utvikling, spesielt over hvor naturlig det føles for meg at rollespille Eraunia. Haraway (1991) hevder cyborg ontologi igangsetter opplevelser av velbehag eller opplevelsen av å ha kontroll på en måte der gjør det mulig å endre spillets regler. Jeg har på dette tidspunkt brukt mange hundre timer med denne avataren og har dannet meg et indre univers som inneholder Eraunias tankeverden og følelses verden.

4.4.2 Den slemme og den grusomme

Jeg sitter på en cafe i det gamle distrikt i byen Stormwind. Jeg har en samtale med en mann i trettiårene. Vi har begge utvekslet vår virkelige alder og kjønn, han har 3 barn i alderen 3-10 år i RL, han spiller World of Warcraft ofte sammen med sin kone. Vi spiller begge kvinne avatarer og hans avatar, Xirela, har flørtet med meg på en stund:

Xirela: «Well it dosen't really matter what your RL sex is unless you are looking for a girlfriend or boyfriend for real. A lot of the eRP'ers are married men or women. It's safe here in the roleplay, we can be who ever we want, its all in the mind.»

Jeg: «So why play a woman?»

Xirela: «Well most female avatars that are played eroticly in eRP are 'switches' or 'herms' or 'futanaries'»

Jeg: «Futanaries?»

Xirela: «Yes, a fantasy character that are multisexual, have both sexes, it's a long story, google it. Switches likes all sexes, humans as much as monsters or animals. What ever you can imagine. The good thing is that none of it is actually real, it stays in the virtual world.»

Jeg: «But don't you think about it after the game is done for the day?»

Xirela: «Yes, true, the thoughts and my emotions, for sure yes thats true, but not the Character itself – thank God – LOL!»

Xirela flørter med meg og jeg undrer meg over hvorfor han, som spiller kvinne og fortsatt flørter med meg, da vi allerede har utvekslet informasjon fra vårt virkelige liv. Han forteller meg at hans opplevelse er at mange menn spiller kvinne avatarer, men at disse avatarer er switches eller hermafroditter eller futanarier, en type tvekjønnede fantasivesener. Han forteller meg, at hvem som egentlig har hvilket kjønn i den virtuelle verden ikke er viktig, ikke heller om man spiller et menneske, et fantasivesen eller et dyrevesen. Haraway (1991) introduserer den kjønns-frie cyborg, ikke den kjønnsløse men den kjønns-frie og hun beskriver cyborg, som et posthumant monster menneske. Cyborg, trenger ikke å reproducere seg selv, den får ikke avkom, Haraway (1991) sine teorier baserer seg på at mennesket har en eksistensialistisk forståelse av sine begrensninger og at menneskets sinn er en fraktur eller mosaikk med mange identiteter, dna, miljøer, inntrykk, talenter og muligheter. Vi har møtt grensen for vår utvikling og grensen mellom dyreverdenen og maskinverdenen vil langsomt utviskes hevder Haraway (1991). Xirela er ikke bekymret for at spille dette rollespillet selv om han innrømmer at tanker og følelser følger ham ut i hverdagslivet, så følger avataren – monsteret - ikke med ut i hverdagslivet hevder han.

Jeg skal avslutte dette kapittel med at beskrive et møte med en type av rollespillere som jeg i mitt empiriske materiale har kodet «Den grusomme» flere steder, gjennom min reise i denne gjenstridige verden.

Kontekst: Jeg står på en bar i byen Goldshire, jeg rollespiller en glad ung kriger kvinne, jeg er morsom og forteller vitser, og jeg drikker et glass vin i spillet sammen med fem andre kvinne avatarer. Vi har det morsomt og fremstår som meget feminine, vi diskutere sko og støvler.

Hvem som egentlig er men og kvinner i virkeligheten vet vi ikke (bortsett fra at jeg har fortalt hvem jeg er). Følgende hendelse forekom ofte på denne type av samlingsplasser i spillet, en mann ved navn Fender henvender seg til meg:

Fender: «Hey white slut, I want to rape your ass. I know thats what you really want slut».

Jeg: «excuse me?»

Fender: «I want you to take a pic of your white wet cunt, you will email a pic of that white pussy to me now slut, I know this turns you on – do it bitch!».

Jeg klikket på «ignore» knappen til denne spiller.

I cyborg manifestet til Haraway (1991) er stemmen som taler en kvinne-menneske cyborg, hennes cyborg har en tydelig visjon av fremtiden og en ny cyberfeminisme hevder Hall (1996). Og cyberfeminismen tar cyborgene inn i den virtuelle verden hevder Hall (1996), hvor menn og kvinner eksperimenterer med nye kjønnsroller, bytter kjønn, utlever et virtuelt liv som et fantasivesen og eksperimenterer med homoseksualitet og non-dualisme, men Hall (1996) viser også til cybermaskulinitet og hevder at cybermaskuliniteten vil vise seg frem som svært destruktiv, hatefull og overgripende og på jakt med det digitale kamera, noe som jeg kan bekrefte gjennom opplevelser som episoden med avataren Fender over, nå 21 år etter at Hall (1996) skrev sin artikkel.

4.4.3 Oppsummering av funn – den gode end slemme og den grusomme

I dette kapittel ble vi presentert for cyber-erotikkens verden. Jeg har liknet denne verden med «den gode den slemme og den grusomme» for å illustrere de tre typer av cyber-erotikk som jeg finner i mitt empiriske materiale. Episoden over med avataren Fender er en del av rollespillets virkelighet og må legges til mengden av svar som svaret på det første forskningsspørsmål, den virtuelle verden viser seg fra flere overraskende sider for meg på min reise og teorien vitner om denne natur. Cyber-erotikk eller erotisk rollespill (eRP) er en ny verden for enhver ny spiller i denne virtuelle virkelighet. De grenser som vi kjenner fra menneskeverdenen er fjernet, den posthumane cyborg sin kjønns-frihet har tatt over i rollespillverdenen og hvem som helst kan elske hvem som helst, når som helst og hvor som helst, på hvilken som helst måte, uten fare for å ta monsteret med til den virkelige verden, eller hur? Sniker monsteret seg uanmeldt med tilbake til den virkelige verden i tanker og følelsene til aktørene i rollespillet?

5 Diskusjon

Nedenfor vil jeg kort diskutere mine funn og verdien av denne studie, hva er mitt bidrag? Hvem kan ha nytte av studien og hvor er veien videre? Hva har jeg gjort på denne reise? Hovedproblemstillingen i dette studie var å undersøke hvordan ulikhet forhandles i et online basert rollespill samfunn. Min studie handlet om deltagerens sine forhandlings strategier og eksistensielle spørsmål knyttet til egne oppfattelser av sin virkelighet og værensmåte, i samspill med andre.

5.1.1 Evnen til å overbevise andre

Man kunne fristes til å svare kort på oppgavens hovedproblemstilling, hvordan forhandles ulikhet i et onlinebasert rollespillsamfunn, svaret ville bli kort og tredelt:

For det første, all forhandling av ulikhet i dette studie vitner om omdreiningspunktet: «Inntrykkstyring» som Goffman (1956) definere i sin teori som selve måten hvorpå vi søker å styre og manipulere den informasjon som vi signaliserer til omverdenen, for å forme selve det inntrykk som vi ønsker at andre mennesker ser oss på. Goffman (1956) beskriver hvordan individet hele tiden forhandler sin fremtoning i møtet med andre individer, hvor individene sammen skaper en dramaturgisk ramme. En dramaturgisk ramme som nettopp gir møtet og den sosiale samhandling mening (Miller 1995). Kort fortalt ser jeg at mine informanter - og jeg selv inkludert - hele tiden søker å presentere vårt virtuelle avatarselv på en tilsiktet og planlagt måte, hvor han eller hun gir et planlagt og innøvd uttrykk av seg selv, for å skape et inntrykk i den eller de andre personer som det samhandles med i det sosiale rom, Goffman (1956) hevder at aktøren ikke nødvendigvis er seg bevisst denne dynamikk, men at publikum uansett vil tildele de inntrykk som oppleves en mening. Dette kan jeg bekrefte fra mitt materiale og jeg ser at vi hele tiden danner oss meninger og gisninger om hvordan tekst og grafikk skal tolkes, dog sitter jeg igjen med en følelse av at de inntrykk som jeg får av andre aktører er farget av et manglende menneske-kropsspråk, som ville være tilgjengelig i «det virkelige teater». Newman og O'Brien (2013) definerer selve skuespillet som enhver aktivitet mellom mennesker i en gitt situasjon, derfor også onlinebaserte rollespill samfunn, som på en eller annen måte påvirker de andre individer i samhandlingen, i den situasjon som utspiller seg mellom aktørene, men er den virtuelle online verden ikke egentlig bare et avansert dukketeater? Jeg er ikke i tvil om at Newman og O'Brien (2013) har et poeng, og skuespillet

inntrykksstyrer dramaet mellom mennesker, det har jeg selv bevidnet, men jeg ønsker dog her å peke på en mulig liknelse mellom den onlinebaserte rollespillverden og dukketeateret som modell, hvor kroppspråket er begrenset til tekstkonstruksjoner og forenklete former for grafiske karikaturer, som en dramaturgisk ramme for møte mellom mennesker, som en mulig forståelse av den situerte kontekst man står i som forsker i en online basert rollespillverden.

For det andre, dele av rollespillets natur i det MMORPG som jeg har reist inn i, er styrt enten av «Warcraft Lore» eller av «guilds» med en fordefinert militaristisk preget struktur og rangsystem¹³ som er programmert av spilldesigneren Blizzard Entertainment. Her var forhandling stort sett ikke forekommende, men var styrt av fordefinerte regler og av det forprogrammerte rangsystem. Når jeg skriver «stort sett ikke» så er det fordi at det er unntak, disse unntak er, at om aktørene er av samme militære rang, så kan forhandling av ulikhet forekomme, men igjen med omdreiningspunktet inntrykksstyring og dermed forsøk på å manipulere den informasjon som vi som aktører signaliserer til omverdenen.

For det tredje, all forhandling av ulikhet mellom aktørene utgikk fra rollespillskarakterens sin subjektive forståelse av- og konstruksjon av sin avatar. Inntrykksstyring forekommer på en eksaltert måte mellom aktørene ved å skape overbevisende fremtoning. Dette krevde at aktørene kunne skifte raskt mellom værenstilstander, mellom å være OOC (ute av rollespillkarakter) og IC (spiller rollespillet). Det er denne konstante skiften i værenstilstander som Goffman (1956) kaller for evnen til å ha «sosial mobilitet», og dette fenomen viser til at aktørene kan endre værenstilstand momentant gjennom transformasjon (Goffman 1956) av Selvet (Thorjussen 2004) eller identitets liminale hendelser (Salazar 2009). Det er prestasjonen innen denne dramaturgiske rammen og evnen til å overbevise på scenen eller kort sagt, evnen til å overbevise andre om sin fremtreden.

Tar vi et kort blikk på ovenstående og ser på, hvordan ulikhet forhandles i et onlinebasert rollespillsamfunn, så er svaret at forhandling av ulikhet foregår gjennom manipulering av sin fremtoning og fremtreden, i en søken etter å fremstille det best mulige inntrykk overfor de andre aktører i spillet. Forhandling av ulikhet var kun mulig i situasjoner hvor det ikke var fordefinerte begrensning i strukturen rundt den dramaturgiske rammen.

¹³ Det er fem titler i Blizzards guild-system, disse er: Member, Veteran, Officer, Leader, Guild Master.

5.1.2 Forpliktelser og helbredelse.

Spillerne tar rollespillmiljøet på alvor og livet i den virtuelle verden er, som også Stenberg (2011) konkluderer i sine funn, ikke separert fra hverdagslivet, det er aktørene i spillet som skaper selve hendelsene i spillet, online rollespillet krever at aktørene forplikter seg til noe som ligner mere på jobb enn på lek hevder både Stenberg (2011) og Taylor (2009), og jeg er helt enig. Jeg ser på samme måte at livet i den virtuelle verden ikke er fri for konsekvenser, det er her tale om konsekvenser som strekkes seg langt inn i det private livet - i den virkelige verden utenfor online miljøet. Selve realiteten av virkeligheten og hverdagslivet, hvor man er «på» 24/7 med full sosial tilgang til alle de andre aktører i gruppen som man tilhører – gjennom tilhørende lukkede sosiale plattformer – designet til nettopp dette, følger etter meg helt ut i mitt dagligliv og hverdag, hvor vi danner virkelige vennskap med fremmede mennesker inn i vort virkelige liv på tvers av landegrensener, med konstant tilgang til utvikling og hendelser i den virtuelle onlineverdenens omgivelser. Grensene mellom virkeligheter, onlinebasert rollespill og hverdagslivet ble langsomt utvisket, for meg og for informantene i mitt empiriske material, nettopp fordi følelseslivet til oss som aktører blir så dypt berørt.

Den uerfarne online rollespiller opplever høy grad ekskludering og ensomhet, mest på grunn av forvirring og det uforutsette dypde i det sosiale liv i denne type av onlinebaserte rollespill. Følelsene forfølger spesielt de spillere som velger å bli en del av en aktiv «guild», helt inn i en tilværelse hvor angst for ekskludering blir en del av hverdagen. Er jeg go nok? Gjør jeg nok?

Kroppens reaksjoner på den virtuelle virkelighet er overraskende virkelig, og innflytelsene fra samværet med andre aktører i denne sammenheng skaper forandring i aktørens Selv, noe som også Thorjussen (2004) bemerker. Følelseslivet til aktørene påvirkes betydelig gjennom livet i den virtuelle verden. Begeistring ved å oppnå suksess sammen med andre aktører på «raids» og i oppgaveløsning med andre, skapte et fundament av gledes opplevelser hvor man følte seg inkludert og en del av noe følelsesmessig stort, spennende og morsomt. Det var herlig å vinne over «uhyret». Befriende å smelle til en drage, vinne en kamp over en djævla lignende fantasifigur. Det var som om «uhyret under sengen» fra barndommens mareritt plutselig kom frem i omgivelser hvor jeg endelig kunne vinne, endelig fikk drept frykten. Jeg følte meg ofte glad og lykkelig etter kvelder hvor jeg hadde fått smelt til «uhyret» skikkelig. Det ga meg en følelse av helbredelse, jeg fikk mere energi og var gladere når jeg gikk på jobb neste dag.

5.1.3 Frihet og kjønn.

Man kunne etter lengere økter i den virtuelle verden stille seg selv eksistensielle spørsmål til den virkelige verden og det liv vi lever til daglig, som gikk på: «Hva er egentlig viktig her i livet? Er ikke denne virtuelle virkelighet, hvor jeg føler at jeg lever og hvor jeg er med alle mine nye venner, det som egentlig teller for meg? Er nyhetene på tv, eller sport, eller en krim film på tv mere virkelig enn dette mitt online livet? Er min familie med sine evindelige problemer mere viktig enn dette intense samliv online med andre aktører?» Slike spørsmål ble ofte diskutert på de lukkede sosiale fora av informanter og meg selv også, og det var spørsmål som stadig ble stillt. Haraway (1991) nevner at cyborg ontologi igangsetter opplevelser av velbehag og opplevelsen av å ha kontroll på en måte der gjør det mulig å endre spillets regler. Og er ikke disse eksistensielle spørsmålene nettopp utfordrende for spillets regler, hvordan vi fremstår som mennesker? Hva og hvordan vi velger å leve sammen?

Måten som jeg langsomt men sikkert ble assimilert av cyborg-følelse (Haraway 1991) - hvor jeg i mitt fysiske liv tenkte - følte og drømte om opplevelser i den virtuelle verden, var overraskende for meg, det var ikke noe som jeg hadde forutsett. Og etter hvert som jeg fikk knyttet meg til andre karakterer og aktører inne i den virtuelle verden opplevde jeg hvordan vi sammen navigerte med hverandre, for å «bli en del av noe større» og «for å være forbundet» nettopp for at gi den virtuelle virkeligheten og livet dér mening.

Det var tydelig at jeg lærte meg å navigere som cyborg a la Haraway (1991), og at jeg utviklede følelser som var styrt av hvordan andre aktører responderte på min fremtoning, og hvordan jeg selv opplevde andre aktører rundt meg valgte å vise seg for meg.

Kjønn ble etter hvert et tema på min reise, virkelige kvinner som spilte menn, og virkelige menn spilte kvinner. Menn og kvinner spilte fugle, katter, ulve, bjørne og fantasivesener. Stort sett ingen bryde seg om det virkelige kjønn til de som spilte rollespillet. Jeg skriver her «stort sett» fordi det var unntakelser. Unntakelsene var tydeligvis knyttet til tre typer rollespillere: For det første de aktører som faktisk søkte etter en partner inn i det virkelige liv, for det andre de aktører som jeg har merket «mindreårige» i mitt empiriske materiale og som påstod å være 13 til og med 16 år og hvor denne informasjon kom frem - dette er sjendent i mitt materiale og det er ingen måte å kontrollere riktigheten av alder på - var ofte spørrende til det virkelige kjønn til de andre aktører. Og for det tredje var det noen få voksenpersoner i mitt materiale som ga uttrykk for, at de ikke taklet å innleve seg i rollespillet på samme måte som de fleste

andre på den rollespillserver som det empiriske materialet i dette studie er hentet fra, disse personer flyttet etter hvert vekk fra den dedikerte rollespillserveren over på rene spill servere.

Opplevelsen av en type cyborg- eller digital kjønns-frihet, var en ny og for meg personlig, også en besynderlig opplevelse i dette onlinebaserte rollespill. Jeg som forsker og som mann gjemt i en kvinneavatar, var omhyggelig med å være åpen rundt min rolle og mitt virkelige kjønn, men som nevnt så var det de ferreste som brydde seg om meg som mann, det var stort sett ingen hendelser som ga meg inntrykk av at dette var viktig, tvertom ønskede de fleste å leve seg inn i det virtuelle livets rollespillverden. De aller fleste ønskede å bli værende dér, og det var stort sett kun i «guild» sammenheng at noen av aktørerne valgte å røpe sin virkelige identitet. Haraway (1991) hevder nettopp at cyborgene tilbyr helt nye tankekonstruksjoner, at det er en frigjørelse i å skille seg fra ideen om dualisme, og Haraway (1991) sin cyborg søker nettopp aktivt å unngå å dømme noen eller avsløre noen, da cyborgene ikke ser livet i svart og hvitt, for den ser livet som en assimilering av- og enhet i gruppen av cyborgs som selve friheten. Det er her den nye kjønns-frie erotikken kommer frem i det onlinebaserte rollespillet som jeg ser det. Her foregår det forhandling av ulikhet og forskjellighet, med søken etter aksept til fritt å eksperimentere med erotiske forestillinger, og her opplever jeg at Haraway (1991) sin cyborg kommer litt til kort, for hvor er stemmen til den mannlige feminist i cyber-feminismen?

Det er en god del av trygghetsfølelse over denne form for rollespillverden, fordi alle aktørerne er helt anonyme og kan velge å fremstille sin egen fremtoning akkurat som han eller hun ønsker det, uten umiddelbar risiko i det virkelige liv, som også Bullingham og Vasconcelos (2013) poengterer. Aktørerne kan enkelt endre sitt avatarnavn og sin karakters fremtoning neste gang han eller hun logger på spillet. Sceneskiftet, og mulighetene for å skille den virtuelle og den virkelige fysiske verden gjør livet trygt og morsomt. Men jeg opplevde også cyber-maskuliniteten som Hall (1996) beskriver den, destruktiv, hatefull og overgripende. Jeg opplevde to ganger situasjoner hvor mannlige aktører, som også spilte mannlige avatarroller i rollespillet, henvendte seg til meg på en – for meg – foruroligende overgripende måte, med nedlatende og seksuelle kommentarer til meg som kvinneavatar. Og når jeg opplyste at jeg var en mann og forsker i virkeligheten, så foresatte begge disse to aktører å henvende seg til meg i en kontekst av nedsettende homoseksuell trakassering. Og jeg kan med mine nye erfaringer på denne reisen, som mann i kvinnelig avatarskikkelse desverre legge til teksten «#MeToo» i min private twitterprofil.

5.1.4 Hvem kan ha nytte av dette studie og veien videre for forskningen.

Det ble etter hvert tydelig at forskningsspørsmålet mitt - «hvordan opplever vi som aktører virkeligheten i rollespill sammenheng i et onlinebasert spille miljø, som er designet til nettopp rollespill mellom individer?» - ga studien en kjønnnet kontekst hvor mitt perspektiv i denne studien er situert og kjønnnet av meg som en mannlig forsker i kvinneavatar rollen. Hoved spørsmålet mitt var «Hvordan forhandles ulikhet i et onlinebasert rollespillsamfunn?» Forskningsspørsmålet over supplerer hovedspørsmålet godt, også om en hadde gjort et dypdykk innen kjønn. Jeg håper at studiet her kan inspirere andre forskere til å foreta lignende netnografiske reiser, for å kartlegge dette emne som er høyest relevant i disse tider, hvor ordene «#Me Too» legges til Twitterprofiler over hele verden, av mennesker men spesielt kvinner som blir utsatt for trakassering i bl.a. onlinebaserte nettsamfunn.

Hvis vi allerede er cyborgs, som Haraway (1991) hevder, og vi stadig beveger oss i en teknososial retning som menneskehet, hva er da perspektivet for oss, etter at mange millioner av mennesker og ungdommer, legger til nye virtuelle erfaringer, som for eksempel rollespill tilværelser, til et allerede teknologi-styrt liv? Konstruerer vi da en ny natur-kultur eller er vi uten innflytelse og blott medspillere i en teknologi som vi ikke har kontroll over? Jeg har tatt disse spørsmål med i beskrivelsen av teorien som er brukt i denne oppgavebesvarelse, hvor Bell (2007) hevder at Haraway stiller store spørsmål til vår tid og til vår definisjon av vår kultur eller natur-kultur, hva er egentlig «natur» og «naturlig» i dag? Eller hva risikerer vi og hva har egentlig betydning for oss som menneskehet? Hvem profiterer på «det naturlige»? Hvordan kan vi utfordre livselementer som profiterer på definisjon av vår virkelighet? (Bell 2007). Disse store spørsmål blir ikke besvaret i denne oppgave, men utheves, og jeg håper at denne utheving kan inspirerer andre forskere til å fortsette med dyp-dykk inn i de virtuelle virkeligheter, som blant andre våre barn og unge i dag bruker så mye livs-tid i.

Ett annet område som jeg avslutningsvis håper kan inspirere til mere forskning, er gjemt i det spørsmål som jeg tillater meg selv å stille sist i analysen av det empiriske materiale: «Sniker monsteret seg uanmeldt med tilbake til den virkelige verden, i tanker og følelsene til aktørene i rollespillet?» Her underforstået Haraway (1991) sitt cyborg-monster. Hvis det ikke er mulig å skille virkelighetene fra hverandre og hvis den virtuelle virkelighet har så stor innflytelse på aktørernes virkelige liv, som jeg foreslår i denne studie, så legger det naturlig opp til flere undersøkelser. For hvor blir det av dette monsteret?

6 Kildeliste

- Alnes, Jan Harald. (2015). Falsifikasjon - vitenskapsteori. I *Store norske leksikon*. Hentet fra https://snl.no/falsifikasjon_-_vitenskapsteori
- Alvesson, M. & Sköldberg, K. (2000). *Refleksive Methodology. New Vistas for Qualitative Research*. London: SAGE Publications Ltd
- Bell, D. (2007). *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. London/New York: Routledge.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T.L., (2012). *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook og Method*. Princeton, NJ: Princeton University Press
- Bowler, G. M. (2010). Netnography: A Method Specifically Designed to Study Cultures and Communities Online . *The Qualitative Report*, 15(5), 1270-1275.
- Brinkmann, S. & Kvale, S. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.
- Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (2010). *Kvalitative Metoder. En grundbog*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Bullingham, L. & Vasconcelos, A. C. (2013). The presentation of self in online worlds: Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39(1), 101-112. DOI: 10.1177/0165551512470051
- Delwiche, A. (2006). Massively multiplayer online games (MMOs) in the new media classroom. *Educational Technology & Society*, 9 (3), 160-172.
- ErkenBrack, E. (2011). *Mediated Personhood and World of Warcraft: An Ethnographic and Linguistic Analysis*. (Mastergradsavhandling, University of Pennsylvania). Hentet fra <http://repository.upenn.edu/edissertations/356>
- Evans, D. (2011). *The Internet of Things: How the Next Evolution of the Internet Is Changing Everything*. Hentet fra http://www.cisco.com/web/about/ac79/docs/innov/IoT_IBSG_0411FINAL.pdf
- Froholt, J. (2015, 28. april). Snart har halve verden Internett-tilgang. Men forskjellen mellom fattig og rik er fortsatt stor. *Tek.no*. Hentet fra <https://www.tek.no/artikler/snart-har-halve-verden-internett-tilgang/190043>
- Gee, J. P. (2003). *What Videogames have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York, N. Y.: Palgrave Macmillan.
- Golden, C. (2001). *Lord Of The Clans*. Simon & Schuster Inc. New York.

- Grindhaug, J. H (2015, 29. januar). Olympisk komité åpner for eSport i OL. Stiller sammen med sjakk, polo og cheerleading. *Pressfire.no*. Hentet fra <http://www.pressfire.no/nyheter/PC/9363/olympisk-komit-pner-for-esport-i-ol>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. og Chappell, D. (2004). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*. 6(1): 81-91. DOI: 10.1089/109493103321167992
- Grubb, J. (2002). *The Last Guardian*. Simon & Schuster Inc. New York.
- Grün, P. (2014, 1. desember). The new paralleled mind. *The Magic Happens Magazine*. Hentet fra <http://themagichappensnow.com/the-new-paralleled-mind-by-peter/>
- Guba, E. G. & Lincoln, Y. S. (1994) Competing paradigms in qualitative research. I N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (s. 105-117). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Haara, B. (2013,21. mai). Subjektivitet. Vitenskapens akilleshæl eller grunnstein? *Socius*. Hentet fra <http://socius.sosiologi.org/2013/05/21/subjektivitet-vitenskapens-akilleshael-eller-grunnstein/>
- Hall, K. (1996). Cyberfeminism. I Susan Herring (red.), *Computer-mediated Communication: Linguistic, Social, and Cross-cultural Perspectives*. Amsterdam: John Benjamins. 147-170.
- Hatch, J.A. (2002). *Doing qualitative research in education settings*. Albany, N.Y: State University og New York Press.
- Haraway, D. J. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. I Haraway, D. J. (red.), *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (s. 149-181). New York: Routledge.
- Harding, Sandra G., 1935- (2004). *The feminist standpoint theory reader: Intellectual and political controversies*. New York Routledge.
- Harris, K. & McCabe, A. (2017). *Community Action and Social Media: A Review of the Literature* (Third Sector Research Centre Working Paper 139). Hentet fra <http://www.birmingham.ac.uk/generic/tsrc/documents/tsrc/working-papers/working-paper-139.pdf>
- Hawkins, G., Nesbitt, K. & Brown, S. (2012). Dynamic Difficulty Balancing for Cautious Players and Risk Takers. *International Journal of Computer Games Technology*, vol. 2012, Article ID 625476, 10 sider. DOI:10.1155/2012/625476
- Heggen, K. & Øia, T. (2005). *Ungdom i endring. Mestring og marginalisering*. Oslo: Absrakt forlag AS.
- Hine, C. (2008). Virtual Ethnography: Modes, Varieties, Affordances. I N. G. Fielding, R. M Lee, G. Blank (Eds.), *The SAGE Handbook of Online Research Methods* (s. 257-270). Thousand Oaks, CA: Sage Publication.

- Johansen, M. (2012). Frankfurterskolen. I *Store norske leksikon*. Hentet fra <https://snl.no/Frankfurterskolen>.
- Knaak, R. A. (2001). *The Day Of The Dragon*. Simon & Schuster Inc. New York.
- Knaak, R. A. (2004a). *War Of The Ancients Trilogy. Book One, The Well of Eternity*. Simon & Schuster Inc. New York.
- Knaak, R. A. (2004b). *War Of The Ancients Trilogy. Book Two, The Demon Soul*. Simon & Schuster Inc. New York.
- Knaak, R. A. (2005). *War Of The Ancients Trilogy. Book Three, The Sundering*. Simon & Schuster Inc. New York.
- Kolberg, M., Aardal, E. B. & Almås, G. B. (2016, 22. desember). Det er mye som går framover her i verden. *Norsk rikskringkasting*. Hentet fra <https://www.nrk.no/urix/det-er-mye-som-gar-framover-her-i-verden-1.13243270>
- Kozinets, R.V. (2015). *Netnography: Redefined*. London: Sage Publications Ltd
- Kuhn, T. S. (1970). *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago: The University of Chicago Press, Ltd.
- Lather, P. (2006). Paradigm proliferation as a good thing to think with: teaching research in education as a wild profusion. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 19(1), 35-57. DOI: 10.1080/09518390500450144
- Lofgren, K. (2017, 5. april). Trends and Statistics [2017 Video Game Trends and Statistics – Who’s Playing What and Why?] Hentet fra <http://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why/>
- Lorentzen, K. R. (2016, 7. august). 25 år med World Wide Web: Husker du disse sidene? *TV2.no*. Hentet fra: <http://www.tv2.no/a/8497086/>
- Mancini, T. & Sibilla, F. (2017). Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Computers in Human Behavior*. Vol. 69, April 2017, s. 275-283. DOI: 10.1016/j.chb.2016.12.031
- Marone, V. (2016). Playful Constructivism: Making Sense of Digital Games for Learning and Creativity Through Play, Design, and Participation. *Journal For Virtual Worlds Research*, 9(3). DOI: 10.4101/jvwr.v9i3.7244
- McArthur, V. (2008). World of Warcraft as a ludic cyborg. *Future Play '08 Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share*. Toronto, Ontario, Canada — November 03 - 05, 2008, s. 264-265. DOI: 10.1145/1496984.1497046
- Miller, H. (1995). *The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet*. Paper presentert på Embodied Knowledge and Virtual Space Conference, Goldsmiths' College, University of London, United Kingdom. Hentet fra <http://smg.media.mit.edu/library/miller1995.html>
- Miriam, S.B. (2009) *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco, Calif: Jossey-Bass.

- Mueller, S. (2015, 8. juli). Female WoW Players Tell All: What Is World Of Warcraft Really Like For Them? *International Business Times*. Hentet fra <http://www.ibtimes.com/female-wow-players-tell-all-what-world-warcraft-really-them-1999879>
- Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. The University Of Michigan Press.
- Nardi, B. A., Ly, S., & Harris, J. (2007). Learning Conversations in World of Warcraft. *Proceedings of the 40th Annual Hawaii International Conference on System Sciences, HICSS '07*. Washington, DC, USA: IEEE Computer Society, 79.
- Newman, D. M. & O'Brien, J. (2013). *Sociology: Exploring the architecture of everyday life*. Thousand Oaks, CA: Sage Publication.
- Psathas, G. (1996). Theoretical Perspectives on Goffman: Critique and Commentary. *Sociological Perspectives*, 39(3), 383-391. doi:10.2307/1389253
- Raaheim, K. & Teigen, K. H. (2012, 4. juni). Jean Piaget. I *Store norske leksikon*. Hentet fra https://snl.no/Jean_Piaget.
- Rosenberg, A. (2017, 16. oktober). Why I thought twice before saying #MeToo. *The Washington post*. Hentet fra <https://www.washingtonpost.com/news/act-four/wp/2017/10/16/metoo-of-course-but-what-comes-next/>
- Salazar, J. (2005). On the Ontology of MMORPG Beings: A theoretical model for research. *Proceedings of DiGRA Conference 2005: Changing Views – Worlds in Play*. Hentet fra <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.36443.pdf>
- Salazar, J. (2009). Analyzing Social identity (Re)Production: Identity Limilan Events in MMORPGs. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(3). DOI: <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i3.353>.
- Senft, T. (2001). *My Reading Notes on Donna Haraway's 'Cyborg Manifesto'*. Hentet fra <http://cccapproaches.weebly.com/cyborg-manifesto-notes.html>
- Skærbæk, Eva. (2015, 27. juli). Kjønn. *De nationale forskningsetiske komiteene*. Hentet fra <https://www.etikkom.no/fbib/temaer/spesielle-problemomrader/kjonn>
- Sourmelis, T., Ioannou, A. & Zaphiris, P. (2017). Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016. I *Computers in Human Behavior*. Volume 67, February 2017, 41-48. DOI: 10.1016/j.chb.2016.10.020
- Stenberg, P. (2011). *Den allvarsamma leken om World of Warcraft och läckaget*. (Doktorgradsavhandling). Universitetet i Umeå, Umeå.
- Sundén, J. & Sveningsson, M. (2012). *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play*. New York: Routledge.
- Taylor, T.L. (1999). Life in Virtual Worlds: Plural Existence, Multimodalities, and Other Research Challenges. *American Behavioral Scientist*, 43(3), 436-449. DOI: 10.1177/00027649921955362

Taylor, T. L. (2002). Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. I R. Schroeder (Ed.) *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments* (s. 40-62). London: Springer-Verlag, 2002.

Taylor, T.L. (2009). *Play Between Worlds. Exploring Online Gaming Culture*. Cambridge: The MIT Press.

Thagaard, T. (2013). *Systematikk og innlevelse. En innføring i kvalitative metode*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS

Thorjussen, E. (2004). Vårt rollespill til daglig – normsosiologisk, interaksjonistisk sui generis eller rasjonelt-aktør teoretisk? (Mastergradsafhandling, Universitetet i Oslo).

Tjønneland, E. (2012, 10. desember). Auguste Comte. I *Store norske leksikon*. Hentet fra https://snl.no/Auguste_Comte.

Tjønneland, E. (2017, 12. juli). Jacques Derrida. I *Store norske leksikon*. Hentet fra https://snl.no/Jacques_Derrida.

Tolkien, J. R. R. (1954). *The Lord Of The Rings: The Fellowship of the Ring, The Two Towers & The Return of the Kind*. London: George Allen & Unwin.

Chen, V. & Duh, H. (2007). Understanding social interaction in world of warcraft. *Proceedings of the international conference on Advances in computer entertainment technology ACE '07*, 203, 21-24. DOI: 10.1145/1255047.1255052.

Sundén, J. & Sveningsson, M. (2012). *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play*. New York: Routledge.

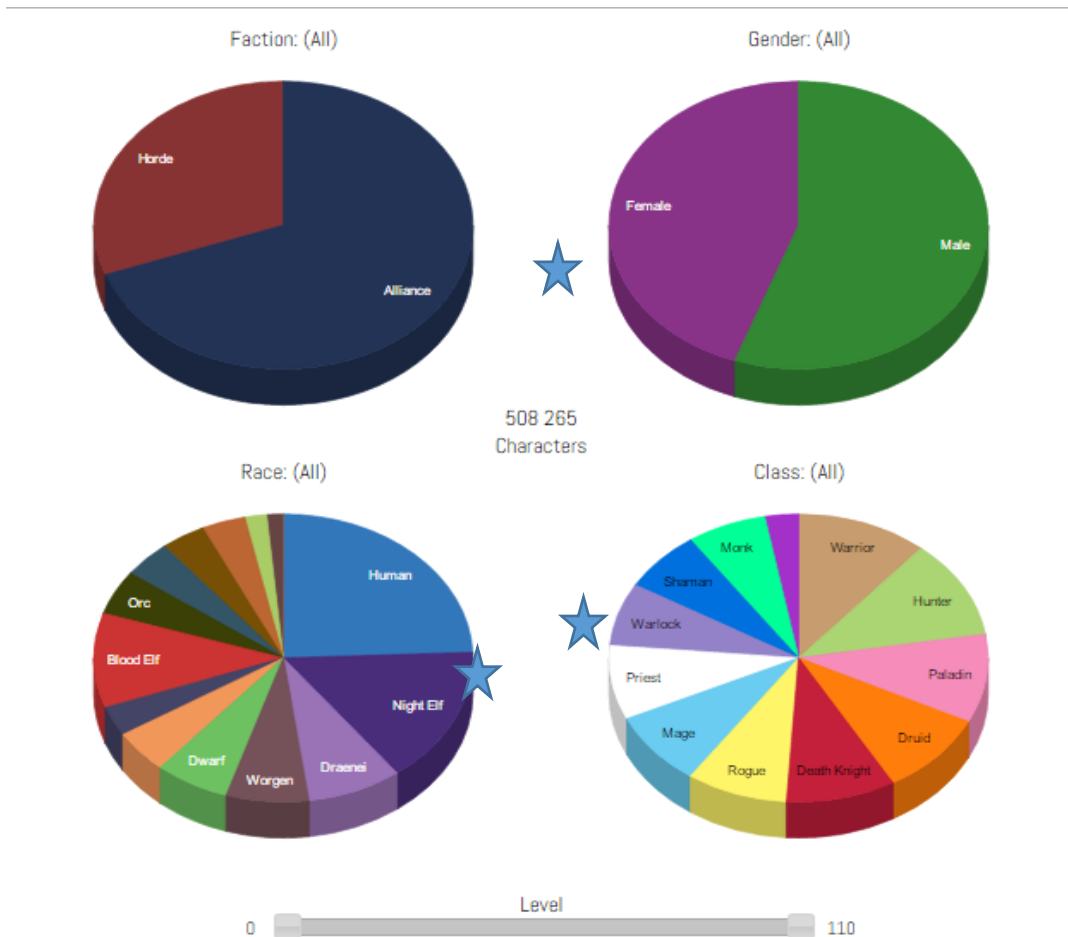
Yee, N. (2006). The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage. In: Schroeder R., Axelsson AS. (red) *Avatars at Work and Play*. Computer Supported Cooperative Work, vol. 34. Springer, Dordrecht.

Xanthopoulou, D. og Papagiannidis, S. (2012). Play online, work better? Examining the spillover of active learning and transformational leadership. *Technological Forecasting and Social Change*. Vol. 79, Issue 7, S. 1328-1339. DOI: 10.1016/j.techfore.2012.03.006

7 Bilag

Vedlagte bilag er følgende: **Info fra Agent Dawn Roleplay Realmen som jeg spiller på:**

Denne Realm (Server) har over 500.000 aktive spillere.



508 265 Characters (250 Listed)

Name	Level	Gender	Race	Class
Abhorsun	110	Male	Draenei	Death Knight
Aeons	110	Male	Draenei	Death Knight
Aeganihm	105	Male	Draenei	Death Knight
Anealon	110	Male	Draenei	Death Knight
Arkaedas	103	Male	Draenei	Death Knight
Astroz	110	Male	Draenei	Death Knight
Athraxes	110	Male	Draenei	Death Knight
Auban	100	Male	Draenei	Death Knight
Azgil	100	Male	Draenei	Death Knight
Baellissh	110	Male	Draenei	Death Knight
Balanarr	110	Male	Draenei	Death Knight
Balthaxor	100	Male	Draenei	Death Knight
Bananape	100	Male	Draenei	Death Knight
Bannar	110	Male	Draenei	Death Knight
Bauglair	100	Male	Draenei	Death Knight
Bohogonis	100	Male	Draenei	Death Knight
Bohomofik	110	Male	Draenei	Death Knight
Relfneer	100	Male	Draenei	Death Knight

14 521 Guilds (600 Listed)

Name	Faction	Members
Carried By Class	Alliance	1 000
Spóóks dating agency	Alliance	997
The New Alliance	Alliance	997
Scumbaejohns Crew	Alliance	996
Original Goldshirians	Horde	994
Grove Street OGs	Alliance	991
Raenarok	Alliance	987
The Undecided	Horde	985
Ante Amanthe	Alliance	965
Requiem	Horde	964
The Guild of Guilds	Alliance	957
Hollands Glorie	Alliance	956
The Scarlet Onslaught	Alliance	951
House of Wrynn	Alliance	937
Noble Society	Alliance	932
The Lost Defenders	Alliance	929
Bubblez	Alliance	923
The Vanirf Cinhers	Alliance	890



Eraunia