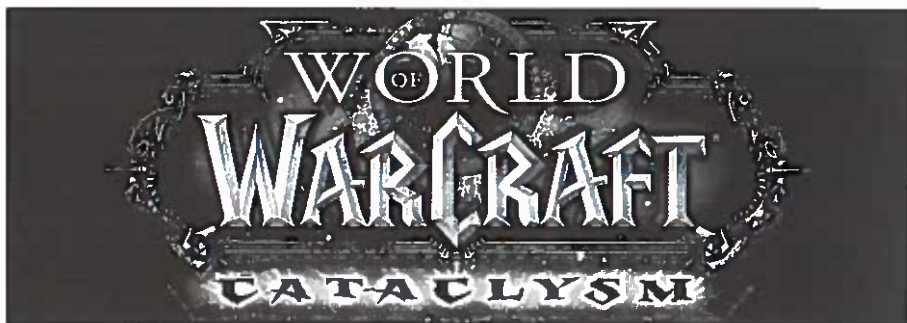


DET SOCIALE LIV I WORLD OF WARCRAFT

SOCIAL IDENTITET OG FÆLLESSKAB I DEN VIRTUELLE VERDEN



Er onlinecomputerspil sociale medier ligesom Facebook og Twitter? Og hvilken indflydelse har de på menneskers leg med (selv-)identitet? Millioner af mennesker har på globalt plan valgt at fordybe sig i online-spillet World of Warcraft, der er bygget over de traditionelle fantasy-rollespil som Dungeons and Dragons. Her organiserer man sig i 'guilds' enten for at socialisere og chatte med andre eller for at 'raide', hvorigennem man samler bytte og opbygger sin person ('avatar') i spillet. I forhold til disse forskellige interesser udspiller der sig i onlineuniverset mange former for sociale identifikationer og roller, som kan forstås gennem etnometodologisk-inspireret feltarbejde.

af MARK THORNBERG

Teorieme om den virtuelle verden er mange. Nogle teorier påpeger, at Massively Multi-player Online Role-Playing Games (MMORPG) fungerer som en legeplads for unge mennesker, der eksperimenterer med leg og identitet i onlinespil, fordi kroppen anonymiseres. Det gør det lettere at være åbenhjertig i sociale sam-

menhænge, da din krop og din personlige identitet er gemt bag skærmen. Andre teorier påpeger, at virtuelle verdener som World of Warcraft er sociale systemer, der snylter på systemer fra den virkelige verden, hvor vi kender dem fra virksomheder. Medarbejdere fastholdes i jobs ved at virksomheden motiverer hende eller

ham gennem belønninger for at udføre et simpelt stykke arbejde. På den måde, argumenteres det, er MMORPGer en form for 'virksomhedspraktik'. I World of Warcraft indgår det virtuelle belønningssystem i en hverdagslivsagtig symboløkonomi, hvor spillevordenens udstyr som våben og rustninger spiller en nøglerolle for

spillemes identifikation med de værdier, der skal bestemme deres avatars karriere.

Udvikling af din avatar

I de fleste spil, vi kender, som for eksempel Ludo eller Tetris, er der en ende, som er, når du enten vinder eller taber spillet. I World of Warcraft er der ikke nogen slutning på spillet. Spillet slutter, når du bliver træt af det. På den måde kan spillet fortsætte i en uendelighed. For de fleste handler spillet om at forbedre en avatar, som er din onlinefigur. Din avatar starter på 'level 1' (første niveau) og arbejder sig vej til det højeste level, som for tiden er 85. Du stiger i level ved at udføre missioner, som for eksempel består af at dræbe onde modstandere, samle forskellige ting eller rejse rundt og udforske områder, som giver 'experience points'. Der er forskellige racer og 'klasser' (så som healer, kriger og så videre), og du har indflydelse på, hvordan din avatar skal se ud med hår, skæg, hudfarve og hårfarve. Når din avatar når level 85, starter jagten på udstyr. Udstyr har social værdi og kan være våben, rustninger eller ridedyr. Alt udstyr har et eksklusivt udseende. Det er genstande, som andre spillere kan nikke genkendende til og gerne giver rosende kommentarer til, hvis de er svære at få fat i. Websites som MMO Champion, hvor spillere holder øje med nyheder, unders-

tøtter den sociale funktion, som udstyr har. Her uploades ofte billeder af udstyr, før de er en del af spillet.

Udstyrets prestigeværdi kommer også til udtryk i tal. Missioner indeholder udstyr, som er be-



nævnt med et 'item level' eller 'genstandsniveau'. Det er en numerisk værdi, der angiver sværhedsgraden for at opnå dette udstyr. For eksempel for at få fat i 'level 353 loot' (bytte), skal du have level 346 items på din avatar. På den måde bliver din avatar

over tid et CV, fordi folk kommer til at kunne genkende dig gennem de handlinger, du har gennemført. Dem, der ikke genkender dit udstyr på udseendet, kan inspicere dig og se, hvad du står for, alt efter hvor højt dit item level er. Alt dit udstyr fungerer som indikatorer på, hvorvidt du er i stand til at fortælle om, hvad spillets mere eksklusive områder går ud på. Din avatar har på den måde et socialt aspekt, da hvert enkelt stykke udstyr repræsenterer en fortælling, en mission og en sejr.

Sociale guilds

Guilds er sociale foreninger, der eksisterer inde i spillet. De kan ses under navnet på din avatar. De stiftes af spillerne selv og kan med tiden vokse til op mod 600 spillere. Karakteristisk for guilds er, at de har en klar struktur ligesom virksomheder. Der er en Guild Master; en række Officerer, som Guild Masteren her forfremmet til at hjælpe sig med den daglige gang; 'Veteraner', som er medlemmer med lang og tro tjeneste; de jævne 'Medlemmer' og 'Initiates', som er en nybegynderstatus, hvor du skal bevise dit værd over for gildet. Alt efter din status i gildet har du en række tilladelser, for eksempel om du må tage ting og penge ud af gildets bank, om du må invitere nye medlemmer ind i gildet, om du må organisere events i gildets kalender og så videre.

Alle guilds har en kalender til-



knyttet, hvor Guild Masteren og Officererne kan organisere raids. Det er vigtigt for gildet at have mange aktiviteter i kalenderen, da det hjælper med at holde medlemmerne aktive. Når medlemmerne er aktive, tjener gildet point, som indløser eksklusive belønninger og frynsegoder til alle gildets medlemmer. Disse belønninger er for eksempel hurtigere transport, bonusser der øger mængden af guld, du finder, bonusser til hvor meget udstyr, du kan bære rundt på; eller bonusser til mængden af experience points, du får, når du slår et monster ihjel.

Når guilds vokser sig store, køber stifterne ofte en hjemmeside til deres guild. De fleste hjemmesider laves gennem Wowstead, som tilbyder hjemmesider specifikt til guilds i World of Warcraft. De fleste guilds køber sig med tiden også adgang til en voice chat, som er et program, der kører i baggrunden, mens

man spiller. Programmer som Ventrilo og TeamSpeak gør det således muligt for spillerne at tale sammen. Det er hyppigst 'raiding guilds', der benytter sig af det, da det gør det lettere at koordinere de mange komplekse aktiviteter, der er nødvendige i et raid.

Konkurrenceprægede raids

Hvor guilds primært er sociale enheder, hvor man kan chatte og hygge sig, er raids præget af konkurrence. Et raid er en gruppe på op til 25 spillere fra gildet, som er udvalgt til at udføre en bestemt mission. Den mission medfører belønninger i form af udstyr med en højere item level, som gør deltagerne stærkere til næste gang, de skal på mission. En belønning kan for eksempel være en rustning eller et magtfuldt våben, som man får fra en af modstanderne i missionen, men det kan også være 'achievements', som udløser belønninger. Nogle af disse achieve-

ments er meget svære at gennemføre og kræver, at du er med i et guild raid adskillige gange. De har en høj prestige værdi for nogle spillere.

Afgørende for, om du kommer med i et raid, er, om du kender din avatars klasse, og om du har de nødvendige spil-tilføjelser ('add-ons'). Websites som Curse.com og Elitistjerks.com understøtter spillere i at opbygge viden omkring deres avatar. Tilføjelser som Atlas og Recount, der kan downloades på Curse.com, tilbyder detaljerede kort over områderne, hvor du færdes. Recount er et redskab, der måler din præstation i grafer. Her kan du se, hvem der deler mest skade mod modstanderen, hvem der healer skadede allerede mest, og hvem der er død flest gange. På Elitistjerks.com kan du læse 20 sider lange guides til, hvordan du skal spille din avatar for at opnå det bedste resultat. En dedikeret ('hardcore') rai-



der spiller ofte med mere end 10 forskellige tilføjelser for at optimere sin præstation.

Spild mellem medlemmerne af 'hardcore guilds'

Over tid kan der opstå spild mellem medlemmerne i de forskellige guilds. Hvis en spiller for eksempel har været væk et stykke tid, har gildet manglet den avatar, som spilleren har haft. Så rekrutterer gildet typisk en ny avatar til at varetage den gamle spillers rolle. Hvis den gamle spiller så kommer tilbage, er der pludselig to spillere, der gerne vil have den samme plads i raidet. Alt efter omstændighederne er den gamle spiller nødt til at lede efter et nyt guild. Det forekommer også, at der opstår personlige uoverensstemmelser – for eksempel hvis et guilds 'raid-ledere', de der står for taktik og strategi i de forskellige raids, ikke vurderes til at være gode nok. Så hopper en eller flere

spillere typisk fra et guild til et andet for at fremme deres avatars karriere.

Disse former for spild prægede min deltagende observation i et af de mange guilds, jeg nåede at være med i, hvor jeg opdagede, det var i disse sammenhænge den underliggende mening og værdi, der var tilskrevet de høje item levels kom til syne. Min egen avatars karriere i World of Warcraft begyndte for alvor, da min online-rollespilfigur, som er en præst, kom i det norsk-danske guild Vals Mordos (pseudonymer anvendes). Det var et hardcore raiding-guild, hvilket vil sige, at man raider mere end det gennemsnitlige raiding-guild. Her brugte jeg op mod fem dage om ugen, fire til seks timer hver dag på at raide. Vi udførte missioner, som for eksempel at nedkæmpe drager og dæmoner i store grafiske slotte eller dybe frygtindgydende grotter for at få magtfuldt udstyr med stor presti-

geværdi i spillet. Dog gik der ikke lang tid, før gildet ikke var hardcore nok for nogen. De ville spille endnu mere, og de ville af med nogle af dem, som ikke var ved deres computere til tiden, når raidene startede. Derfor startede over halvdelen af Vals Mordos et nyt og endnu mere hardcore guild, som hed Entos. Dog skete der i overgangen det, at den fordeling, der var i det gamle guild, blev opløst. I Vals Mordos var det voksne mænd, der styrede gildet, og nogle unge drenge, der stod for taktik og strategi i de forskellige raids. De voksne mænd var ikke så optagede af raids og havde derfor ikke den samme interesse for udstyr, som de unge drenge. Derfor kunne de bedre være gildets ledere, da de kunne løse konflikter på en diplomatisk måde uden at blive involverede i lange diskussioner om, hvem der skulle have haft hvilket udstyr. Da de unge drenge stiftede Entos, blev de

voksne sat til side, så de drenge, der var ledere i raids, også kunne lede gildet. De kunne dermed enerådigt fjerne folk, de ikke syntes om, fra gildet uden at skulle vende sagen med de voksne først. På det punkt blev det for meget for mig. Jeg ville gøre det, som jeg troede var en fællesskabets tjeneste ved at sige i resten af gildets påhør, at lederne var umenneskelige, totalitaristiske og udemokratiske i deres ledelsesstil. Efter det fortold jeg gildet og meldte mig ind i et andet gild, som også var hardcore, men

hvor der ikke var behov for pisk, hård konkurrence og verbale øretæver for at få folk til at gøre deres arbejde. I mit nye gild var der adskillige kvindelige ledere, hvilket var noget nyt for mig, da alle var drenge og mænd i det andet gild. Sjovt nok udløste min protest ikke megen støtte fra de af mine gamle bekendtskaber i Entos, der gik helt tilbage til Vals Mordos – virtuelle bekendtskaber, som havde stået på over en årrække. Når jeg spurgte dem, om der var blevet samlet op på problemet, svarede de: "Hvad for et problem?" Spurgte jeg videre ind til det demokratiske dilemma, blev jeg mødt med,

at: "World of Warcraft er ikke et demokrati, hvor man skal diskutere noget eller problematisere noget. Det er bare et spil, hvor man spiller sit spil og er ligeglad med alt andet." For at det ikke skulle være nok, blev jeg mødt med aggression fra lederne i Entos, da de

længere i de stigende sværhedsgrader af raids for at få bedre og bedre udstyr. Her kan ideen om familien være central for følelsen af nærvær og sammenhold. I et interview med en finsk sygeplejerske om hendes forhold til sin avatar, og hvorfor hun var i et lille og

ukendt gild, fortalte hun, at det familieagtige fællesskab var nøglen til hendes spilleglæde. Hendes gild var et, som hun netop betegnede som en familie. Ikke fordi hun havde mødt folkene bag avatarerne i sit gild, eller at hun



havde fundet ud af, at jeg havde snakket med nogle af mine gamle bekendtskaber omkring min dramatiske afsked. Jeg blev kaldt en 'drama queen' og en 'kælling', og at jeg ikke havde forstået, at World of Warcraft ikke handlede om at holde på venner, men om at raide og dræbe modstandere og at få bedre og bedre udstyr til sin avatar.

Guilds imod raids

På grund af de mange konflikter, der opstår i og omkring raids, er der mange spillere, som laver deres egne guilds, hvor formålet med gildet ikke er at komme

kendte dem fra virkelighedens verden. Hun havde faktisk kun mødt en ud af de cirka tyve, der var i gildet. Hun var selv en højtstående officer i gildet, så hun kunne invitere folk, der passede ind i deres samvær og fjerne folk, der ikke opførte sig ordentligt. Det, som gjorde, at hun ikke ønskede at forlade sit gild til fordel for et større gild, hvor hun kunne opleve mere fremgang i kampene mod drager og dæmoner, var, at hun ikke kunne undvære de helt almindelige hverdagsting, som også gjorde en familie til en familie. I hendes gild kunne de såre hinanden og være kedede af

det bagefter, undskyldte for det, de havde gjort, og blive venner på ny. På samme måde som hun spejlede sig i sit guild, spejlede hun sig også i sin avatar. Hun spillede en kvindelig elver, fordi hun selv var en kvinde, og druide fordi hun selv var sygeplejerske. Hun så en sammenhæng mellem sin avatar og sin virkelige person; mellem rollen i gildet og rollen i hverdagslivet. Hun kunne godt lide at hjælpe folk og at heale folk, hvilket var hendes rolle i gildet og i de raids, hun var med i. Efter at hun fortalte om sig selv, viste hun mig sit udstyr, som hun havde opnået først og fremmest i en kamp, hvor hun hele vejen havde opretholdt sine værdier om sin rolle i det nære frem for det korporative og militante virksomhedsideologi, der gemmer sig i mange hardcore guilds.

Det nære og det lokale udspiller sig igen

De to historier om guilds viser, at World of Warcraft reproducerer hverdagslivssamvær. Virtuel identitet i World of Warcraft handler om det sociale rolle for opretholdelsen af en individualitet. I World of Warcraft er det fællesskabet, som definerer dine rammer og dine behov inden for de rammer. Du er, som en af lederne i et af de mange hardcore guilds, jeg slog mine folder i, sagde til mig, kun en lille brøk i gildet som en helhed, og du er aldrig større end helheden selv. Bliver du større end den helhed, så må du gå. De, der vælger at smutte, kan starte deres egne guilds baseret på deres egne værdier, og de kan så rekruttere medlemmer, hvis værdier stemmer overens med gildets. På den måde bliver der

skabt nye fællesskaber, der kan forhandle sig til nye definitioner på rammer og værdier, der afspejler de enkelte medlemmer. World of Warcraft er således først og fremmest et social-semiotisk univers, hvor definitioner udspiller sig med og imod hinanden, for eksempel som det sker med item levels.

Den virtuelle verden er altså en symboløkonomi, hvor udstyr og avatars får en social mening, når de defineres i forhold til individuelle værdier, der har et fællesskabende formål. Det symbolske er på den måde et følelsespolitiske samvær, hvor der forhandles, hvordan et fællesskab skal indrettes online. På den måde er vores individuelle nærvær stadig det, som vi registrerer i det anonymiserede samvær.

De ting, som udspiller sig online indenfor og imellem guilds, er således nære ting. Der bliver sat arbitrære rammer, som tjener til at holde på fællesskabets normer, rammer der udspilles uden definition for ikke-familie-medlemmer, som kan stå uden for fællesskabet og undre sig. Rammer, der derfor optræder som absurde, hvis man forsøger at ændre på dem. Derfor er et feltarbejde i World of Warcraft et oplagt etnometodologisk projekt, hvor rammer bliver brudt for at indsamle data om, hvordan de forsvares, defineres og genetableres. ■

Forslag til yderligere læsning

Corneliusen, Hilde & Jill Walker Rettberg (2008). *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. The University of Michigan Press.

Hine, Christine (2001). *Virtual Ethnography*. Sage Publications.

Nardi, Bonnie A. (2011). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. MIT Press.

MARK THORNBERG ER PH.D.-STUDERENDE I MEDIER, TEKNOLOGI OG SOCIAL INTERAKTION VED SYDDANSK UNIVERSITET I KOLDING OG FORSKER I BRUGEN AF ONLINE-COMPUTERSPIL