

Högskolan i Halmstad

Sektionen för hälsa och samhälle

Media- och kommunikationsvetenskap

Handledare: Marta Cuesta

Examinator: Ingegerd Rydin

Författare: Pontus Sjögren och Markus Södertun

2012-05-15 Halmstad

Sociala relationer som skapas i Mmorpg-spel

Abstrakt

Denna uppsats syftar till att undersöka och få svar på vilka sociala relationer spelare inom genren mmorpg (Massively multiplayer online role-playing games) skapar med varandra. Utöver skapandet undersöker vi även vad spelarna anser om relationerna. Studien som genomförts består av en kvantitativ studie i form av en enkätundersökning som kombinerats med kvalitativa semistrukturerade intervjuer. Enkätundersökningen tog plats vid Sveriges största LAN (Local Area Network) Dreamhack. Intervjuerna består av aktiva spelare inom det populäraste mmorpg-spelet, World of Warcraft. För att analysera vårt resultat tar vi hjälp av teorier utifrån begreppen virtuella relationer, sociala band och social interaktion. Några förekommande teoretiker är bland annat Manuel Castells, Barry Wellman, Milena Gulia, Thomas Scheff samt Erving Goffman. I analysen berör vi aspekterna ifall internetförmedlad kommunikation skapar isolering från samhället, Vilka relationer uppstår över ett spel, I vilken grad kan de mätas med i jämförelse mot en relation i platsrummet och hur man ser på att skapa en relation över ett Mmorpg-spel.

Nyckelord: Sociala relationer, virtuell värld, emotioner, Mmorpg och internet.

Sammanfattning

Titel:	Sociala relationer som skapas i Mmorpg-spel
Författare:	Pontus Sjögren & Markus Södertun
Handledare:	Marta Cuesta
Examinator:	Ingegerd Rydin
Typ av rapport:	C-uppsats
Utbildning:	Media och kommunikationsvetenskap
Syfte:	Undersöka och få svar på vilka sociala relationer utövare av ett Mmorpg-spel skapar. Få fram spelarnas syn på de olika relationerna och vad de tycker om att dessa kan utvecklas till starkare relationer.
Problem:	Varför väljer människor som utövar Mmorpg-spel att skapa relationer i spelet istället för i det verkliga livet?
Teorier:	Virtuella relationer, Sociala band och Social interaktion.
Metod:	Vi har valt att använda oss av en kvantitativ pilotstudie bestående av enkätundersökning kombinerad med kvalitativa semistrukturerade intervjuer.
Resultat:	Utövare av Mmorpg-spel skapar ofta en vänskapsrelation till andra spelare. Vänskapsrelationen som uppstår kan delas in i två delar, en svagare samt en starkare relation. Flertalet av spelarna i vår studie är positiva till vänskapsskapande inom Mmorpg-spelen.
Nyckelord:	Sociala relationer, virtuell värld, emotioner, mmorpg, internet.

Innehållsförteckning

1. Inledning	5
1.1 syfte.....	6
1.2 frågeställning.....	6
1.3 Disposition.....	7
2. Bakgrund och tidigare forskning	8
2.1 Bakgrund.....	8
2.2 Tidigare forskning.....	10
3. Teori avsnitt	15
3.1 Virtuella relationer.....	15
3.2 Sociala band.....	17
3.3 Social interaktion.....	18
3.4 Avrundning.....	19
4. Metod avsnitt	21
4.1 Kvalitativ metod.....	21
4.2 Kvantitativ metod.....	21
4.3 Val av ansats.....	21
4.4 Urval.....	22
4.5 Enkäten.....	22
4.6 Intervjuer.....	24
4.7 Reliabilitet/ Validitet.....	26
5. Resultat och Analys	27
5.1 Enkät resultat/analys.....	27
5.2 Intervjuer resultat/analys.....	38
6. Sammanfattande analys och diskussion	49
6.1 Vidare studier.....	51
7. Källförteckning	52

1. Inledning

I dagens samhälle finns det en mängd kommunikationsverktyg för människor att skapa relationer mellan varandra. En som förr inte var så vanligt förekommande men som nu tack vare internets uppkomst blivit betydligt större är relationer i virtuella världar. Dessa virtuella världar kan man nu hitta i olika typer av onlinespel. En genre som fått en stor genomslagskraft på samhället är de så kallade Mmorpg-spelen (Massivly multiplayer online role- playing games).

Relationerna som nu skapas online ifrågasätts och jämförs med värdet av att skapa relationer face to face. Eftersom människors möjlighet att skapa relationer över Mmorpg-spelens virtuella världar är så pass stor diskuteras det idag hur det kommer att påverka samhället. Kommer det att försvaga eller förstärka en människas relation i det som benämns för det "verkliga" livet och på vilket plan mäter man vad som är verkligt samt överkligt.

Dessvärre är det ofta dåliga värderingar och utlåtanden som publiceras i frågan om att ha relationer i de virtuella världarna. Den 7 januari 2010 kunde man i Expressen läsa om hur en 42 årig mamma hade raggat upp en 16 åring via Mmorpg-spelet World of Warcraft (<http://www.expressen.se/nyheter/1.1837116/mamma-aggade-upp-16-aring-i-world-of-warcraft>). Publiceringen av artikeln blev startskottet för vår forskning om sociala relationer i virtuella världar. Syftet med en artikel är inte att vinkla den men det kan ofta leda till att folk gör hastiga förutsattdemeningar i det berörda området.

Även Aftonbladet publicerade den 26 december 2004 en artikel om hur en 21åring spelade sig till döds i spelet Everquest (<http://www.aftonbladet.se/wendela/barn/article253915.ab>). Kort beskrivet isolerade 21 åringen sig från utomstående och levde sitt "verkliga" liv i den virtuella världen i Everquest, där onlinevänner blev hans enda vänner. Orsaken till hans död misstänker mamman till pojken vara genom en onlineflirt vilket medförde att han tog sitt liv.

Det är ofta man läser nedlåtande artiklar om hur spelen påverkar folk och det man kan tyckas glömma är att det som publiceras oftast är specifika fall. Dessa fall kan i sin tur ge en förvriden syn till läsarna och inte ge den överblickande bilden. Det tenderar även till att ge bilden om att virtuella relationer inte kan beäfastas som verkliga. Att en människas relation via ett dataspel ses som överkligt och inte kan utspelas i vad som definieras för verklighet.

Vi anser att detta fenomen är intressant att studera utifrån ett medie- och kommunikations perspektiv då kommunikationen befinner sig i en ständig utvecklingsprocess. Mmorpg-spel är idag ett av de sociala medier där kommunikationen har ett starkt inflytande mellan individer. Ett inflytande som kan ge upphov till olika sociala relationer.

I vår studie vill vi ta fram och reflektera de sociala relationerna i Mmorpg-spelen utifrån spelarnas egna åsikter. Om man kan få fram en förstående insyn och som återspeglar verkligheten.

1.1 Syfte

Syftet är att undersöka och få svar på vilka olika sociala relationer utövare av ett Mmorpg-spel skapar i den virtuella världen och vad de tycker om hur dessa kan utvecklas till starkare relationer.

1.2 Frågeställning

Vilka relationer kan uppstå när man utövar ett Mmorpg-spel?

Här framställer vi olika relationer som skapas inom ett Mmorpg-spel, samt hur dessa relationer kan tas utanför spelet och ut i det verkliga livet.

Varför uppstår dessa relationer?

Bakomliggande orsaker till varför utövarna väljer att skapa starka relationer över en virtuell värld istället för ute i verkliga livet.

Vad tycker spelarna om relationerna?

Hur ställer sig utövarna till relationer som börjar över en virtuell värld och som sedan går över till verkliga livet.

1.3 Disposition

Uppsatsen är indelad i tre delar. Första delen inleds med en förklaring över vad ett Mmorpg-spel är och hur det är strukturerat. Därefter kommer avsnittet för tidigare forskning. Rapporter som tas upp under kapitlet är forskning som berör spelbeteenden och hur relationer skapas över Mmorpg-spel.

Den andra delen börjar med teoriavsnittet som tar upp teorier där begreppen behandlar *virtuella relationer*, *sociala band* och *social interaktion*. Teorierna belyser synsätt på hur individer agerar och ställer sig gentemot begreppen. Den andra delen följs sedan upp med metodavsnittet där vi diskuterar valen vi gjort av både kvantitativ metod iform av enkätundersökning, samt kvalitativ metod med fyra semi-strukturerade intervjuer.

Del tre består av resultat/analys och slutdiskussion. Här kommer vi att först redovisa enkäten där vi under varje genomgående fråga skriver ner resultatet som sedan följs upp av en analys. Samma uppbyggnad sker av intervjuerna där svaren på varje fråga redovisas först och sedan analyseras. Analyserna kommer att beröra de utvalda teorierna. I slutdiskussionen ges en sammankopplande redovisning av analyserna samt studiens reliabilitet och validitet.

2. Bakgrund & tidigare forskning

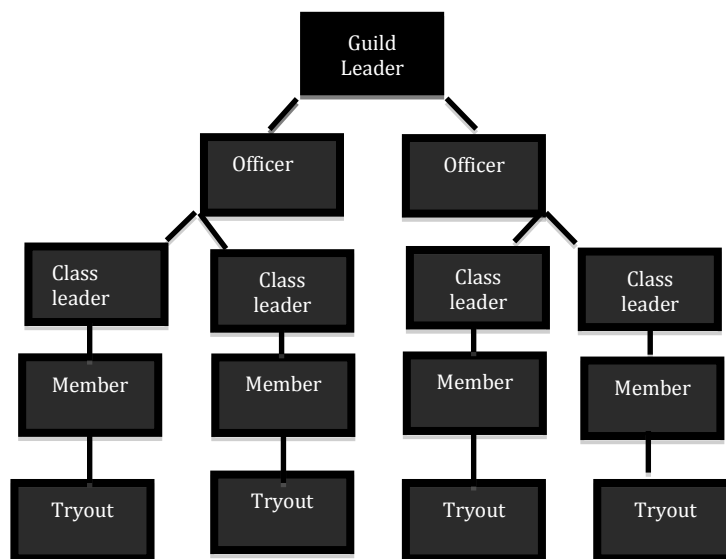
- Mmorpg står för Massively multiplayer online role-playing game och är en genre för en viss typ av datorspel. I dessa onlinespel samspekar man med andra personer i en virtuell värld. Som spelare intar man rollen som en fiktiv karaktär och tar kontroll över karaktärens handlingar. Karaktären som man spelar är ansiktet utåt i den virtuella världen. Ofta utspelar sig spelen i en fantasy värld.

Det är en stor variation hur utvecklarna väljer att designa sina spel, de kan vara allt från att man spelar själv till att man går som en grupp och spelar tillsammans. Vi är själva Mmorpg-spelare och vi inte är lika hängivna till spelet som många andra, men det händer ofta att vi spelar över 30 timmar i veckan.

Vi som spelar dessa Mmorpg-spel vet hur tidskrävande dessa spel är. Hur mycket en spelare väljer att spela är väldigt olika men i vissa Mmorpg-spel så kan man gå med i en så kallad "guild" med sin karaktär. En guild är som en klubb som ofta har vissa krav för att få vara med i, t.ex. att man som spelare kan sitta sju timmar på en kväll och spela. Ett spel där man bland annat använder sig av en guild och som kan vara väldigt tidskrävande är spelet World of Warcraft.

Med en guild gör man uppdrag och går så kallade "instancer". Dessa instancer kan ta upp till 10 timmar om inte mer, Det beror helt på vilken guild man är medlem i. En guild är uppbyggd på en hierarkisk struktur.

- **Guild Leader** – Denna person är grundaren och är ”chefen” över guilden. Det är han/hon som tar de slutgällande besluten.
- **Officer** – Dessa personer är guildleaderns andrahand och håller ordning inom guilden, samt tar emot nya medlemsansökningar. De tar även emot information från guildleadern och ger ut till resen av medlemmarna inom guilden. De är även med och bestämmer ifall det är några stora beslut som ska tas som handlar om guildens framgångar och motgångar.
- **Classleader**– Denna roll varierar från spel till spel, men inom många Mmorpg spel så finns det olika klasser man får välja när man skapar sin karaktär, det kan vara allt från bågskytt, magiker, präst, tjuv m.fl. Rollen som Classleader går ut på att alla spelare med samma klass som den själva ska hållas informerade om vilka uppgifter dem har att göra under tiden dem går instanser. Classleadern fungerar även som ett språkrör för just den specifika klassen, skulle någon ha ett problem, måste dem först gå till classleadern, så den kan föra vidare problemet till en officer.
- **Member** – Majoriteten av guilden är så kallade members, de har ingen specifik uppgift att göra förutom att lyssna på sina överordnade. Men dem har inte heller något att säga till om när det kommer till guildens framtid. Vill medlemmen fått något sagt får den kontakta sin classleader som i sin tur får föra frågan vidare uppåt. Det är såklart inte olagligt att prata med sin officer eller guildleader heller. Men tanken är att om medlemmen har något guildrelaterat att säga till om så ska den gå via classleadern.
- **Tryouts**–Detta är det lägsta stadiet. När spelaren blivit accepterad och kommit in som tryout, så har den en viss period på sig att visa att han/hon klarar av sina uppgifter bra och kan spela sin karaktär på ett bra sätt. Efter en viss period så kommer classleadern säga till ifall guilden är i behov av spelaren eller inte. Blir spelaren accepterad så blir den befordrad till member.



Att vara med i en guild är att föredra i de flesta Mmorpg-spel. När man blir medlem gäller det att kunna samarbeta med andra personer, och genom samarbetet skapas bekantskaper som finns där under en längre tid, och detta gör att spelarna stannar kvar längre i ett särskilt spel.

Att spelare möts och skapar vänskapliga band är inte ovanligt inom Mmorpg-spel. Ofta går vänskapen utanför spelet och spelarna börjar prata med varandra i olika chat och kommunikationsprogram som t.ex. Skype.

Det finns oftast en chatfunktion i dessa spel, i vissa spel är funktionerna mer avancerade då spelaren kan välja att dela upp olika händelser i olika fönster, som t.ex. guild-chat, stridshändelser, privata konversationer och gruppkonversationer där det är fler än två personer som är med och chattar.

Mmorpgspel är sällan gratis att spela utan brukar ha en månadskostnad på ca 120kr, det beror helt på valutan och vilket spel det är.

Det finns givetvis spel som är gratis att spela också, dessa spel blir finansierade genom privata investerare, reklam eller att spelaren har ett val att köpa olika föremål inne i spelet som gör det lättare att spela och gå upp i nivåer.

2.2 Tidigare forskning

Inom forskningen för Mmorpg-spel och kommunikation som sker över internet pågår det nu en diskussion om huruvida detta fenomen påverkar individen i samhället. Vilken genomslagskraft, mening och roll har detta relativt nya sociala

medium på individer? Vissa menar på att detta nya kommunikationssätt kommer att underhålla och informera men även undervisa, främja demokrati och rädda liv. Många menar på att internetförmedlad kommunikation öppnar upp möjligheter för individen att kommunicera med andra människor och förstärka eller förnya sociala band(Kollock & Smith 1999: 4) Dock möts detta av en motpol som menar att den nya arenan binder fast individer i nätet och erbjuder dem social kontroll. Att nätverk kan skapa dominans till andra individer i till exempel politiska åsikter(Kollock & Smith 1999: 4). För att väcka svar till de olika frågorna har bland annat studier bedrivits där man söker svar på de spelbetenden och spelartyper som finns i dessa virtuella världar, samt forskar man på de förhållanden som skapas mellan människor i spelen. Det är inom området många frågor som man försöker svara på för att finna ett svar i denna eviga debatt.

Sidan Digra, Digital Games Research Association innehåller ett digitalt bibliotek med massor av forskningsartiklar och litteratur inom fältet. Ett förekommande namn var Nick Yee, forskare på Stanford University. I Nick Yee's artikel "Motivations of play in MMORPGs" diskuterar han problemen med Bartles (1990) model om att man som spelare befinner sig i en av fyra olika spelartyper inom en Multi-user Domain.

Enligt Bartle (1990) finns där fyra olika spelartyper, Achievers, Socializers, Explorers och Killers. Varje spelartyp har sina egna roller i spelet för att man som spelare vill använda en Multi-user Domain (MUD). Ett exempel är att spelarna som tillhör typen Explorers vill förstå olika mekanismer och regler inom systemet och utforska världen, medan Socializers är spelare som föredrar att chatta och integrera och rollspela med andra användare (<http://www.mud.co.uk>).

Nick Yee (2005) ifrågasätter Bartles spelartyper och menar på att man endast kan mäta spelartypernas influens och skillnad gentemot varandra om de är unika (<http://www.digra.org>).

Den direkta konsekvensen om en spelartyp inte är unik innebär att man som spelare kan tillhöra en blandning av de fyra typerna och då uppfylls inte innebörden med att göra denna typifiering. Yee menar på att man i en guild både kan vara en Achiever och en Socializer men enligt Bartler (1990) tvingas spelaren vara en spelartyp. Detta skulle då innebära att Achievers enbart väljer att socialisera med andra i spelet endast för att uppnå sina mål och inte med innebörden av att socialisera för sin egen del.

Även om Bartler (1990) inte är fokuserad på sociala relationer, framstår den ändå som viktig för oss eftersom den ger en inblick om olika spelbeteenden en spelare kan ha inom Mmorpg-spel. Olika spelbeteenden leder dessutom till hur olika sociala relationer uppstår vilket Nick Yee bland annat tar upp på sin egen hemsida (<http://www.nickyee.com>).

Han menar på att spelare ibland ställs inför "Random acts of kindness" vilket kan vara att man till exempel hjälper en annan spelare att uppstå till liv igen efter att denne har omkommit. I gengäld kan den hjälpta spelaren hjälpa den andra när den kan komma att behöva det. På så sätt har det uppstått en möjlighet mellan spelarna att skaffa sig en relation i form utav vänskap.

Världen som spelplan- gränsöverskridande i onlinespelskulturen (2010) är en rapport skriven av Jonas Linderöth & Camilla Olsson.

Denna rapport är en kvalitativ studie och handlar om sociala mötesplatser i online spel där människor tack vare spelet kommit i kontakt med varandra vilket de kanske inte hade gjort ifall de aldrig spelat. Aspekter som nationalitet, ålder och social klass är inte lika centralt inom online spel som det kan vara inom andra sociala arenor.

I denna rapport redogör Linderöth och Olsson att online spel är en prestationskultur där spelaren måste vara duktig och veta vad han/hon gör för att bli accepterad och välkommen av andra spelare.

De redogör även att om spelaren är en kvinna så blir inte pressen lika hög och det framstår stereotypa könsuppfattningar som gör att online spelandet får andra sociala regler.

I rapporten beskrivs det om studier som gjorts 2007 för att undersöka vilka det är som spelar dessa Mmorpg-spel. Då en stor del bestod av manliga studenter så visade sig att dessa inte var en majoritet inom online spel. Utan Mmorpg-spelare är en stor grupp av människor med olika bakgrund.

Studien visade att en tredjedel av de tillfrågade spelarna (31,3 %) någon gång hade träffat en person över ett online spel som de känts sig attraherad av. 10,1 % av dessa spelare hade någon gång träffat en spelare de träffat i spelet rent fysiskt, utanför spelet. Samma studie visade att 34,6 % upplevde att de kunde vara sig själv när de spelade vilket de hade problem med i det vardagliga livet. Detta berodde på att de inte blev dömda i spelet på utseende, kön, ålder eller andra personlighetsdrag.

Onlinespelare tycks söka sig till spelen för att spelen erbjuder nya former av sociala möten. Dessa möten kan leda till verkliga vänskapsrelationer men även kärleksrelationer. Enligt författarna av denna studie så menar de att var tionde spelare har träffat sina spelvänner face to face utanför spelet (Linderoth & Olsson 2010: 23-24).

I rapporten finns det ett kapitel som heter vänskap och möten IRL (in real life). Här talar intervjuade personer om olika scenarion de har upplevt och hur det har lett till vidare vänskap utanför spelet. De intervjuade tycker inte det är speciellt märkvärdigt att vänskapsrelationer skapas via ett online spel, De säger att det är vanligare än vad man tror att människor som träffas över ett spel bestämmer att träffas irl.

Möten som dessa kan för en utomstående te sig främmande och det är förståeligt att familj och vänner kan känna en oro över att ungdomar åker iväg för att träffa människor de endast pratat med online och aldrig tidigare haft en face to face kontakt med. I rapporten kommer de fram till att Mmorpg-spel är en ny social

arena som delvis bryter mot en social ordning som vi förväntar oss att möten ska ha (Linderoth & Olsson 2010: 67). Åldern har inte någon speciell betydelse inom online spelandet, så länge personen vet hur den ska agera med sin karaktär och spelar bra så är det inte alls ovanligt att vänskap mellan en 15 åring och en 35 åring kan uppstå.

Eftersom vi som forskare själva är positiva till Mmorpg-spel och internetförmedlad kommunikation ser vi denna forskning som inspirerande då den väcker egna tankar och perspektiv. Den ger även oss en större förståelse om hur det kan vara i de virtuella världarna i frågor om spelarter, förhållande och bandskapande. Det som skiljer sig från den tidigare forskning vi valt gentemot vår egen forskning är att vi fokuserar mer på ett emotionellt perspektiv hos utövarna av ett Mmorpg-spel, där vi utgått från en kvantitativ pilot studie till en fördjupning genom intervjuer för att studera de känslor som skapas i deras sociala relationer med andra spelare. Vi behandlar även hur relationerna i spelen kan växa över tid och bilda en starkare relation. Vår studie visar även hur viktigt nätverkssamhället kan vara för många individer. Informationen från tidigare studier har medfört hjälp och upplysning i skapandet av vår enkät och intervjufrågor och även hjälpt oss begrunda vår forskning.

3. Teori

Vi kommer i detta kapitel ta upp tre tolkningar som belyser teorier och som berör vår studie, dessa tre tolkningar går inom den sociologiska riktningen då vi anser att vår forskning hamnar i denna kategori. Det vi har lagt tyngd på är att få fram begrepp inom teorier som tar fram hur människor är beroende av varandra i både vänskap och kärlek. Samtliga av tolkningarna har en sammanhängande linje till varandra där virtuella relationer bland annat mäts utifrån verkliga relationer. Att sociala band i det verkliga livet mäts och jämförs med de virtuella banden och relationerna. Samt hur den sociala interaktionen med andra individer i det verkliga livet kan ge förståelse om den virtuella relationen. Samtidigt kan teorierna om de virtuella relationerna skapa ett förtroende eller ifrågasättande i teorierna om sociala band och social interaktion i det verkliga livet.

3.1 Virtuella relationer

Allt sedan internetförmedlad kommunikation uppstått har en mängd frågor väckts angående dess sociala betydelse för samhället. Diskussionen om att internet stimulerar nya gemenskaper, virtuella sådana, eller om det skapar personlig isolering som försvagar människors band med samhället och kanske även den "verkliga" världen är ofta förekommande.

Slutsatser om de sociala relationer som skapas i den virtuella världen är diskuterbara och i vissa fall är de felaktiga. Manuel Castells (1998) menar på att internetförmedlad kommunikation inte ersätter andra kommunikationsmedel eller direktkommunikationen mellan människor utan att det istället förstärker och återbygger sociala nätverk kring individen och skapar en utveckling av personliga gemenskaper, både fysiskt och på nätet (Castells, 1998: 406). Castells slutsats stöds även av Claude Fischers studie om telefonens sociala historia. Där telefonen inte bara anammades utan anpassades för att förstärka sina djupt rotade sociala vanor. Castells lyfter även fram att den internetförmedlade kommunikationens budskap är kontakt, kroppslighet och identitet, vilket är de tre områdena som kritikerna påstår håller på att förloras i tekniken (Castells, 1998: 411).

Castells menar även att virtuella gemenskaper på ett sätt är verkliga gemenskaper. Enkelt förklarar det gemenskaper men inte fysiska och de följer inte samma mönster av kommunikation och interaktion som de fysiska egenskaperna. Även om de inte följer samma mönster menar Castells att de inte ses som "överkliga" utan verkar bara på ett annorlunda verklighetsplan (Castells, 1998: 408).

Innebörden av att skapa sociala relationer med personer vars bakgrund och sociala ställning är okänd ses av många kritiker som en fara. Dock påvisar forskarna Wellman och Gulia (1999) motsatsen och menar på att möten med främmande personer över internet skapar en öppenhet där personerna delar information och erbjuder varandra kompanjonskap och hjälp.

"But Net members are distinctive in providing information, support, companionship, and a sense of belonging to persons they hardly know offline or who are total strangers"

(Wellman & Gulia, *Virtual communities as communities* 1999: 175)

Dessa möten leder ofta till vad Wellman och Gulia kallar för svaga relationer och är minst lika viktiga som de starka relationerna som kan bildas även om deras emotionella påverkan inte är lika stor. De svaga relationerna är betydligt fler än de starka och består ofta av en blandning av sociala grupper som ger tillgång till varierad information och tolkningar.

Dock enligt Walther (1995) står sig online relationer väldigt socialt nära. Han menar på att olika grupper av folk som integreras via internet blir mer intima och personliga över en period. Walther lyfter fram att studier som gjorts inom en begränsad tidsperiod missar viktiga nyanser av senare interaktioner och på så sätt potentialen för relationer att växa starkare över en period. Med detta stärker han att online relationer kan vara lika intima som för en face to face interaktion men att det kräver betydligt längre tid (Wellman & Gulia, *Virtual communities as communities* 1999: 180).

3.2 Sociala band

Enligt Scheff (1997) finns det ännu ingen modell som är användbar inom samhällsvetenskapen för hur man bör betrakta en normal social relation. Det finns antaganden om att upprätthålla sociala band är väldigt betydelsefullt för människan. Dock anser han att betydelsen för sociala band är baserade på initiering, ömsesidiga identifikationer och förståelse (Scheff, 1997: 76).

En central del av hans teori är i vilken grad de sociala banden människor skapar till varandra berör och innefattar en person mentalt och emotionell. Scheff (1997) menar på att det hos människan inte finns genetiska garantier eller knytningar av sociala band, utan all kontakt mellan människor måste uppehållas och bibehållas annars löper de risk att de sociala band skadas och förstörs (Scheff, 1997: 76).

Även om det moderna samhället skapar nya och större möjligheter för människor att uppehålla och bibehålla kontakten än vad den äldre tidens samhälle utgjorde anser Scheff (1997) att detta kan ses som ett hot för de sociala banden. Detta eftersom samhället idag besitter en social och geografisk mobilitet och en hög tillgång till det fria flödet av information, vilket ger upphov till en förändringspotential som inte fanns i åtanke förr i tiden vilket vi har i dagens samhälle. Han menar på att även om denna mobilitet ger många fördelar till sociala band finns det även nackdelar då de sociala banden befinner sig i en riskzon, eftersom anknytningen till andra personer aldrig är helt trygg bland människor förr i tiden.

Scheff (1997) påvisar att människor i ett samhälle eftersträvar ett behov av att tillhöra ett nät av trygga sociala band och om dessa behov inte tillfredsställs skulle det uppstå en väldigt osäker stämning i samhället. Scheff (1997) frågar sig själv hur man kan skydda ett samhälle från att detta ska hända och kommer fram till ett försvar. Försvaret är att man som person ska förneka och undertrycka emotioner som är associerade med sociala band, så som skam och stolthet. Skam

är tecken på otrygga och hotade sociala band och stolthet är tecken på trygga och säkra sociala band (Scheff, 1997: 74).

Integrationen mellan olika sociala band menar Scheff (1997) delas in i ett "Jag-Vi" förhållande. I detta förhållande finns det en ömsesidighet vad beträffar förtroende och respekt, där individen väljer behandla den andra personen i förhållandet som jämlik eller som ett objekt. Personen ingår i ett socialt sammanhang men utan att behöva undertrycka väsentliga delar av sig själv. Det känslomässiga tillståndet här är stolthet (Scheff, 1997: 78ff).

Relationer i hela samhället kan enligt Scheff (1997) vara fysiskt intakta men baserade på osäkra sociala band. Men i dessa samhällen så accepteras sådana relationer som inte tillgodoser deras grundläggande behov, därför att de trots allt känns bättre med en otillfredsställande relation än att vara ensam och isolerad.

3.3 Social interaktion

Varje person upplever i hela sitt liv sociala interaktioner som kan vara både face to face interaktion eller medierad interaktion. Vid social interaktion i verkliga livet är det ansiktet som definierar den person du är, det är ditt ansikte som gör att du kan få positiv socialt värde hos en annan person (Goffman, 2005: 5).

När människor presenterar sig för varandra finns det en risk att bli avvisad. Den form avvisandet tar kan vara tydlig men i de flesta fall är den mycket hårfin (Goffman, 2005: 14). Avvisandet kan vara en smärtsam upplevelse och individen kan känna sig osäker och förnedrad. När en person har varit med om detta kan det hända att den vill försvinna från den aktuella händelsen, men även vilja kunna spola tillbaka tiden för att förhindra händelsen då personen blev förändrad.

För att en person ska förhindra att detta ska hända ska den undvika tillfällen då förnedring och avvisande ofta händer (Goffman, 2005: 15). När personen upplever dessa tillfällen tar personen ofta till defensiva strategier för att undvika

att bli förnedrad och avvisad. Personen håller sig från ämnet och försöker hålla en låg profil för att inte upplevas som motstridig.

När en person interagerar med en grupp människor kan den i början av samtalet säga att den snart måste lämna, detta är en försvarsmekanism som människan använder för att slippa konfrontera ett ämne som den inte vet något om och på så sätt mista respekt hos de andra deltagarna i gruppen (Goffman, 2005: 17).

Ute i det verkliga livet är det ansiktet som uttrycker vilken person du är och vilka känslor du är och har, om en fru har blivit misshandlad av sin man blir det nästan självklart att hon rymmer till en annan i familjen och stannar där tills såren i t.ex. ansiktet har läkt och ser bättre ut. Då människor dömer dig för hur du ser ut i ansiktet kan det bli svår för personen att få den respekt den förtjänar, det är ansiktet utåt som gör dig till den person du är i dagens samhälle (Goffman, 2005: 19).

När en person upplever en situation där den blir blyg syns det ofta på personligheten. Personen börjar rodna, flummar och stakar sig på ord samt att den stammar. Rösten kan ändras från djup till hög, svettningar, skakande händer och hastiga rörelser. Samt att den börjar pilla med sina kläder och titta ner mot marken när den talar. Detta är till exempel några faktorer som visar hur en person kan uppträda när den känner sig osäker i en situation. Detta kan personer i närvaron utnyttja och på så sätt göra sig själva högre uppsatta i den underlägsnas närhet (Goffman, 2005: 98).

3.4 Avrundning

De teorier vi valt att använda oss av gav oss en inblick i hur sociala relationer online såg ut förr i tiden gentemot i dagens samhälle. Genom att använda oss av äldre teorier om mänskligt beteende i sociala band (Scheff & Goffman) i den verkliga världen så kunde vi senare koppla dessa till de nyare teorierna (Castells, Wellman & Gulia) om hur internet fungerar som fenomen när det kommer till att skapa sociala band över Mmorp-g-spel. Teorierna som presenterats kommer senare att ställas i jämförelse med vårt uppnådda resultat, där vi främst kommer

att göra jämförelser med vad teorierna förespråkar. På detta vis hoppas vi kunna stödja och ge svar till vilka relationer det är som uppstår inom Mmorpg-spel samt vad spelarna tycker om dem och att de kan utvecklas till starkare relationer.

4. Metod

Valet av metod är för forskaren själva ramen för hur forskningen skall bedrivas för att kunna besvara frågan. Inom samhällsvetenskapen brukar man tala om två olika metoder, kvalitativa och kvantitativa metoder. Vi kommer i detta kapitel beskriva vårt val av ansats samt redovisa utförandeprocessen och viktiga ställningstaganden.

4.1 Kvalitativ metod

Kvalitativa metoder används i syftet att man vill förstå verkligheten ur människors egna perspektiv. Utgångspunkten för kvalitativa undersökningar är ideografisk, vilket innebär att studiefenomenet ska betraktas utifrån sina unika förutsättningar, utan ambitionen om generalisering (Teorell & Svensson:2007). Kännetecknande drag för kvalitativa studier är bland annat närhet, beskrivande kvaliteter och tolkning av texter. Inom kvalitativa studier redovisas resultaten i levandegörande berättelser av förlopp och processer.

4.2 Kvantitativ metod

Den kvantitativa undersökningen syftar däremot till att ge en bredare och större inblick till människors tänkande och handlande, med andra ord är dess utgångspunkt nomotetisk (Teorell & Svensson:2007). I större drag vill man genom kvantitativa studier finna lagbundna samband och generaliserbara regelbundheter bland målgruppen. Till skillnad mot den kvalitativa metoden är kännetecknade drag för den kvantitativa undersökningen bland annat distans, fastställa kvantiteter, mätning av variabler och statistik. Resultaten i en kvantitativ studie redovisas i form av tabeller och figurer.

4.3 Val av ansats

Eftersom båda forskningstraditionernas egenskaper har sina egna starka samt svaga sidor valde vi att göra en kombination utav de båda. Genom den kvantitativa metoden använde vi oss av enkäter för att spegla en generell bild om vad målgruppens ställningstagande är inom de sociala relationerna i Mmorp-gspel, samt få en statistisk pålitlighet. Den kvalitativa metoden gjordes i form av intervjuer då frågan är personligt anknuten och kan vara svår att kvantifiera.

4.4 Urval

I vår undersökning vill vi närma oss aktiva spelare inom genre Mmorpg spel. Dessa är vad vi kallar för population eller mål population (Ejlertsson 1996: 16). Urvalet för en undersökning är oerhört viktig då deras information ska ge den överblickande synen för populationen. Vi valde att använda oss av Sveriges största LAN som ligger i Jönköping. Detta lan heter Dreamhack och vi använde oss av detta som ett stickprov för den totala mål populationen. Antalet enkäter bestod av 200 stycken som sammanlagt tog ca 6 timmar att samla in. Vi valde att fråga informanterna slumpartat som befann sig på området om de ville ställa upp och svara på enkäten. Givetvis var det enda kriteriet att de spelade ett Mmorpg-spel. Dock kände vi oss lite i vägen när vi gick från spelare till spelare och knackade rygg under tiden personerna satt och spelade sitt spel. Vad vi istället hade kunnat göra var att ställa upp en utställningsmonter och fått spelare att komma fram till oss och visat sitt intresse för vår forskning. Dock hade detta kostat pengar på en budget vi inte besitter.

Urvalet av intervjupersonerna bestod av tre killar som alla är aktiva spelare inom Mmorpg-spelet World of Warcraft. Då detta i dagsläget är det populäraste Mmorpg-spelet ansåg vi kommer ge en fördjupad inblick för sociala relationer i Mmorpg-spel.

4.5 Enkäten

Målet med enkäten var att skapa en statistisk pålitlighet som ska ge en generaliserande bild om vad utövare i Mmorpg spelen känner och har för sociala relationer. Även om det finns fall där relationerna är mer än bara vänskap. I denna del tar vi upp viktiga aspekter i utformningen av en enkät samt vissa svagheter.

Enkäten bestod av 14 frågor i form av ja och nej svar. Vi har försökt att utforma frågorna så neutralt som möjligt men vi inser att vissa ändå kan tolkas som ledande för respondenterna, och att de svarar på sin egen tolkning trots utformningen av frågorna. Frågorna som ställdes eftersträvade inga högre krav på respondenterna eftersom ju mer energi som personerna behöver lägga ner på att svara på enkäterna desto högre risk är det att få sämre svar eller att

personerna helt enkelt väljer att inte svara på frågorna (Schröder m.fl. 2003:245).

Det finns även en tendens att respondenterna svarar på frågorna så att de så bra som möjligt ska passa in i det som är socialt önskvärt, vilket kommer medföra en falsk bild om populationen (Ejlertsson 1996: 59, 60).

Även ämnet kan för respondenterna uppfattas känsligt, då virtuella relationer från samhället kan ses som mindre värda.

”Som grundregel bör man undvika en viss kategori av frågor, de som är av mycket känslig natur. Till denna kategori räknas frågor om inkomster, alkohol/droger, sexuella förhållanden, kriminalitet etc. Om man har med frågor som skapar motvilja hos respondenterna, drabbas man sannolikt av endera av två alternativ. Antingen blir det interna bortfallet högt på de aktuella frågorna, eller – ännu värre – påverkas det totala bortfallet i undersökningen.”(Ejlertsson 1996: 58)

För att undvika att folk inte skulle svara på enkäten klargjorde vi att den var helt frivillig och anonym. Strukturen av enkäten börjar med enkla frågor så kallade bakgrundsfrågor för att sedan på slutet komma in på de lite känsligare frågorna.

”Man skall i så fall främst undvika att placera de känsliga frågorna i början av enkäten. Istället bör de komma så sent som möjligt.” (Ejlertsson 1996: 58)

I enkäten kan det även tyckas varför svarsalternativet ”vet ej” inte tillfördes. Det gjordes eftersom vi har ett begränsat antal som vi verkligen ville få fram rätt attityd på och att använda sig av et ”vet ej” alternativ hade antagligen lett till att intervjupersonerna skulle vilja komma ifrån att ta ställning. Särskilt när de flesta antagligen enbart vill spela datorspel (Ejlertsson 1996: 65).

I frågan om bortfall valde vi att begränsa enkäten till att få in 200 svar. Detta avgjorde vi skulle ge oss en så övergripande bild som möjligt av populationen och skapa rimlighet att sammanställa enkäterna under vår utsatta forsknings tid.

4.6 Intervjuer

Kvale & Brinkman skriver att en forskningsintervju är en interpersonell situation. Det är ett samtal mellan två deltagare om ett ämne som både forskaren och den intervjuade har tillsammans. I denna intervju så åstadkoms kunskap i mötet mellan forskaren och den intervjuades synpunkter (Kvale & Brinkman, 2009:139).

I våra intervjuer använde vi oss av den semistrukturerade intervjun genom att vi skapade en färdig lista med ämnen som ska behandlas och frågor som ska besvaras. De tre intervjupersonerna fick alla samma frågor med öppna svar, så att deras åsikter skulle komma till tals. Genomgående försökte vi vara flexibla i vår ordningsföljd på frågorna eftersom den intervjuade ska kunna ha möjligheten att utveckla sina idéer om ämnet (Denscombe 2006: 135).

För att producera forskning genom kvalitativa intervjuer är det i allra högsta grad viktigt att förstå den sociala relationen mellan intervjuare och intervjuperson. Syftet med intervjun är som tidigare nämnt att få fram personens personliga omdöme i sociala relationer i Mmorpq. Det är därför viktigt att intervjupersonen känner sig fri och säker nog att prata om privata händelser som senare kommer att registreras i offentligt bruk. Mycket handlar om en bedömningsfråga och vi beslutade att ta personer som i alla fall en av oss kände så de skulle känna sig någorlunda säkra i situationen. I Kvale & Brinkman (2009) beskriver de fyra etiska riktlinjer som man bör ha i åtagande när man gör en kvalitativ intervju, *Informerat samtycke, Konfidentialitet, Konsekvenser och Forskarens roll*.

Innan våra intervjuer ägde rum valde vi att förklara kort om vad intervjun kommer att handla om. Vi valde att inte ge för mycket information eftersom det kan komma att påverka deras personliga åsikter då de kan ge förtänkta svar till frågorna som kan uppstå. Detta är vad Kvale & Brinkman (2009) kallar för informerat samtycke.

Eftersom ämnet i fråga är känsligt laddat valde vi att informera intervjupersonerna om att de kommer förbli anonyma i studien. Detta för att

bevara deras konfidentialitet. Men konfidentialitet innebär också att det som publiceras inte ska kunna kopplas till den intervjuade.

Under en intervju finns det ett antal konsekvenser som kan uppstå för de intervjuade i undersökningen. Ett exempel är vad intervjupersonen kan utsättas för när man publicerar undersökningen. Avsikten med våra intervjuer är att det ska vara en positiv upplevelse för båda parterna, men framförallt för intervjupersonen. Därför har frågorna skapats så att intervjupersonerna ska kunna ge relevanta svar utan att behöva skadas utifrån svaret.

Kvale & Brinkman (2009) talar även om forskarens roll som ställs i intervjun. Som forskare kan man påverka undersökningen och krav uppstår för forskaren då hon ska uppnå hög vetenskaplig kvalitet på den kunskap som publiceras. Faktorer för att det ska uppnås är forskarens integritet vad det gäller ärlighet, rättrådighet, kunskap och erfarenhet. Kännedom om värderingsfrågor, etiska riktlinjer och teorier kan vara till hjälp vid val där vetenskapliga överväganden står mot varandra.

Vid intervjusituationerna märkte vi att vår närvaro påverkar intervjupersonen på ett negativt sätt även om vi valde personer vi var bekanta med. Frågorna som utvecklats utifrån enkätsvaren, teorierna och frågeställningarna ställde vi på ett sätt så att personerna kunde diskutera utifrån egna erfarenheter. Vi har eftersträvat att vara så objektiva som möjligt för att skapa tillförlitlighet i studien. Men eftersom vår närvaro som forskare påverkade situationen kändes det ibland som att personerna svarade snabbt och kort och att vi inte fick den diskussion vi var ute efter. Vi kan även påverkat intervjupersonerna med att vi själva anser oss vara positiva till ämnet.

För att ytterligare skapa en trygg miljö till intervjupersonerna, erbjöd vi personerna att själva välja plats för intervjun. Detta eftersom de kunde välja en plats som de känner till och på så sätt känna sig avslappande inför intervjun. Dock fick en av intervjuerna ske på personens skola och det kändes som att personen skämdes lite och blev tillbakadragen, på så sätt blev svaren ganska så

korta och inte så fylliga. De övriga två intervjuerna utspelade sig i en av våra lägenheter.

Ljud och filminspelningar är ett väldigt bra hjälpmedel ute på fältet då vi kanske inte hinner skriva upp allt som sägs och vad som händer. Nackdelen med att t.ex. använda sig av en videokamera kan vara att den blir ett "hinder" ute på fältet. Med hinder menar vi att gruppen forskaren studerar kanske tar kameran på ett negativt sätt och därmed störs deras normala beteende och på så sätt störs studien. Vi valde därför att använda oss av en bandspelare vid intervjuerna (Schröder m.fl. 2003:92-93).

4.7 Reliabilitet/ Validitet

Gällande för enkäten och intervjuerna kan svaren inte alltid vara tillförlitliga (reliabla). För att en enkät ska kunna vara reliabel är det viktigt att urvalet för forskningen kan generaliseras och att mätningen ska kunna ge samma resultat om den upprepas. Därefter är det viktigt att tänka på innehållet i enkäten (Validitet). Är frågorna i formuläret rätt konstruerade för att mäta det vi vill (Ejlertsson 2000: 87).

Det man bör ha i åtanke när man utför intervjuer är som t.ex i detta fall att spelarna kanske skäms över sitt spelande och på så sätt förvrider sanningen för att inte stå ut som en avvikelse från det normala (reliabla). Intervju personernas svar kan även blivit tolkat av oss på ett sätt, men där de i själva verket menade de något annat. Även kroppsspråk och betoning kan ge en bild över deras svar och frågan om validiteten ifrågasätts (Troost 2009: 112).

Mer om kvaliteten i enkäten och intervjuerna kommer vi diskutera i vår slutdiskussion.

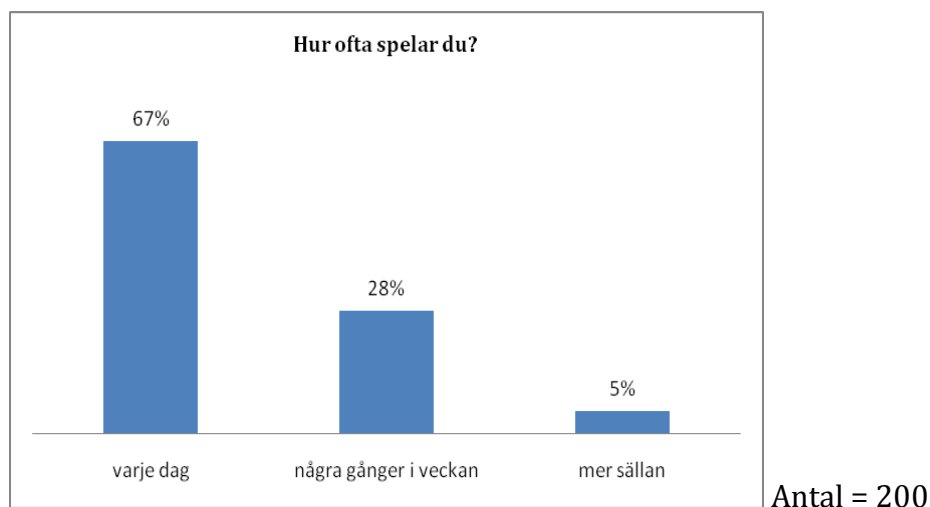
5. Resultat och Analys

I denna del presenteras enkätens resultat och analys först sedan intervjuernas. Det är även här vi gör våra kopplingar med teorierna och begreppen om virtuella relationer, sociala band och social interaktion kommer att diskuteras och jämföras med resultatet. På detta vis hoppas vi kunna ge svar på frågeställningarna *Vilka relationer kan uppstå när man utövar ett Mmorpg-spel? Varför uppstår dessa relationer? Vad tycker spelarna om relationerna?*

5.1 Enkäten

De 200 enkätsvaren redovisas i form av stapeldiagram. Eftersom vår studie berör spelare har innebörden för kön, civil status och ålder ingen större betydelse då man ingår i kategorin "gamer" oavsett. Efter varje fråga ges en kort summering av resultatet som sedan följs upp av en analys. Varje diagram utgår från de 200 enkätsvaren.

Fråga 4



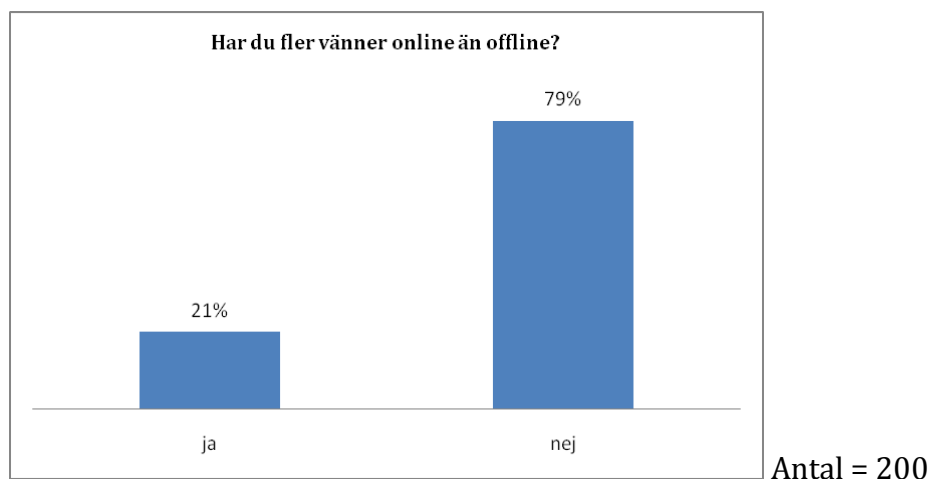
Vi ställde denna fråga för att se hur mycket spelarna som utövar Mmorpg-spel spelar. Som vi misstänkte spelar väldigt många av dem varje dag vilket var en fördel i vår studie då vi ville nå aktiva spelare. Enligt oss är de dessa som besitter mest kunskap om hur det skapas sociala relationer över onlinspel då de utövar spelet varje dag.

Som statistiken visar så spelar utövarna av ett Mmorpg-spel sällan mindre än några gånger i veckan. Virtuella relationer med främmande personer över

internet skapar en öppenhet där personerna delar information och erbjuder varandra kompanjonskap och hjälp menar Barry Wellman och Milena Guila (1999). Detta kan bero på att den virtuella världen inviterar spelare att ta del av vad den har att erbjuda. I spelet kan du gå med i en såkallad guild som litar på att du håller din karaktär uppe och utvecklar den så att den vid behov har det som behövs för att hjälpa till vid diverse händelser i spelet. Samt så har spelarna ofta in real life kompisar som de spelar med och då blir spelet som ett socialt umgänge för dessa då de går och gör uppdrag tillsammans eller går med i såkallade raids.

Enligt Scheff (1997) besitter dagens samhälle en social och geografisk mobilitet och har en hög tillgång till det fria flödet av information. Detta fanns inte i de äldre samhällena och möjligheten att skapa nya sociala band har ökat.

Fråga 5

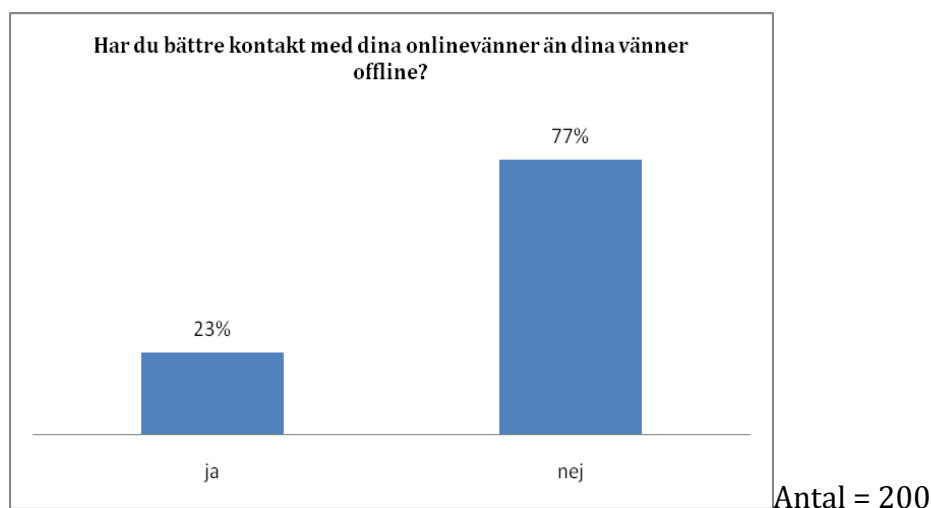


Denna fråga blev ställd för att se ifall personer som spelar Mmorp-g-spel ansåg att de har fler vänner i spelen än vad de har utanför. Dock visar resultatet att 79% svarade nej på denna och sa sig ha fler vänner offline. Anledningen för att vi tog med denna fråga var för att få en helhetsbild hur Mmorp-g-spel kan binda samman människor över hela världen så att personer i verkligheten är villiga att kalla dem för vänner. 21% av våra 200 personer ansåg sig ha fler vänner i spelet än vad de har i verkligheten.

Detta resultat visar att spelen kan vara en hjälpande faktor när det kommer till att skapa relationer. Relationer som dessa ser vi som Scheff kallar ett "jag-Vi"

förhållande, spelarna startar relationer där det finns en ömsesidighet med förtroende och respekt. I detta sociala sammanhang finns det inget behov hos personerna att undertrycka väsentliga delar av sig själv (Scheff, 1997: 78ff). Vissa människor kan tycka att det är fel att ha en sådan här typ av relation men Scheff menar att människor i dagens samhälle eftersträvar ett behov av att tillföra ett nät av trygga sociala band. Skulle dessa band inte bli tillfredsställda så skulle det skapa en osäker stämning i samhället. Mmorpg-spel är ofta uppbyggda för att spelare ska hitta varandra och skapa relationer med varandra. För de 21% som anser sig själva har mer vänner online än offline kan de beror på både spelets uppbyggnad samt trygghet då man inte riskerar att bli avvisad som vid face to face möte, och att man spelar spelet på lika villkor (Goffman, 2005: 14).

Fråga 6

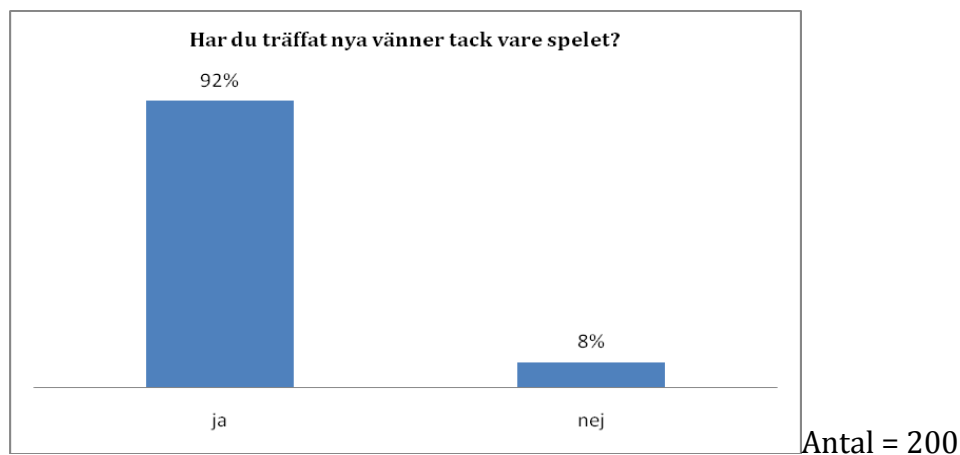


I föregående fråga undrade vi om spelarna hade fler vänner online eller offline och därför ställde vi denna följdfråga för att undersöka om hur kontakten är mellan sina online och offline vänner. Som diagramret visar står de flesta fast vid att de har bättre kontakt med sina offlinevänner.

Som resultatet visar så är det 23% som känner att dem har bättre kontakt med vänner dem träffat online än vad dem har med vänner utanför spelet. Detta tror vi beror på att spelet är väldigt lättillgängligt och det är inte någon större ansträngning för utövarna av spelen att umgås med sina vänner online. Då 67% av de 200 vi frågade svarar att de spelar varje dag så tror vi att banden mellan vännerna i onlinespelet blir snabbt starka. Då de umgås varje dag i den virtuella

världen så hålls det en stark kontakt mellan varandra. Castells (1998) menar på att kommunikation över internet inte ersätter några andra kommunikationsmedel eller direktkommunikationen som existerar mellan människor utan att den istället förstärker och återbygger sociala nätverk kring individen. Utövarna av ett Mmorpg-spel utvecklar sina sociala band genom personliga gemenskaper, både fysiskt och på nätet. Enligt Scheff finns det ännu ingen modell som är användbar inom samhällsvetenskapen för hur man bör betrakta en normal social relation. Dock anser han att betydelsen för sociala band är baserade på initiering, ömsesidiga identifikationer och förståelse (Scheff, 1997: 76).

Fråga 7

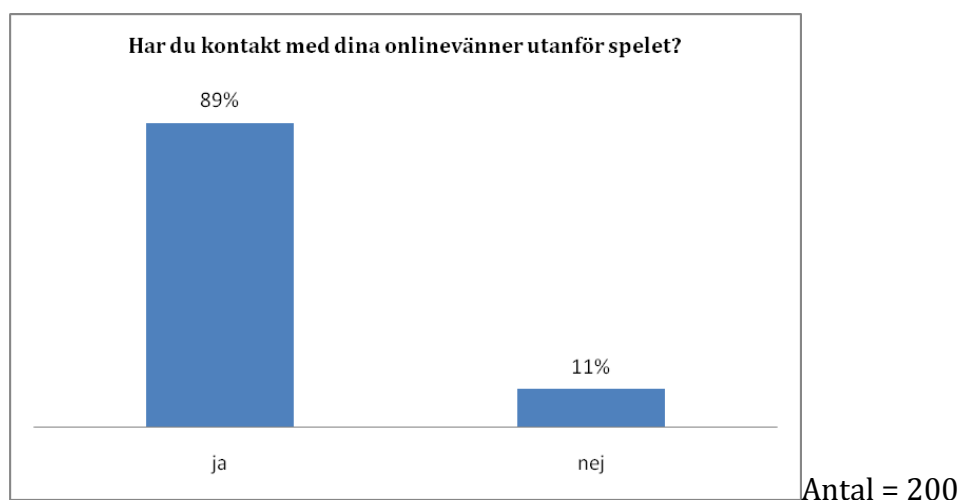


Detta resultat visar klart och tydligt att genom att spela ett Mmorpg-spel så knyts det nya kontakter och som spelare finner man nya vänner. Hela 92% av de 200 personer vi gav enkäten till svarade ja på denna frågan.

Även här bekräftar vi vår studie genom att bevisa att sociala relationer bildas genom att utöva ett spel som t.ex. World of Warcraft. Vi tror att detta beror på att spelen är uppbyggda på ett sånt sätt att man som spelare nästan blir tvingad till social interaktion i dessa spelen. Som t.ex. i World of Warcraft har grundarna och spelutvecklarna lagt in olika uppdrag som endast går att lösa om spelaren gör det uppdraget tillsammans med andra människor. Samt de så kallade raidsen är i ett minimum av 10 spelare. Att spela ett Mmorpg-spel utan att känna eller lära känna någon person verkar i våra ögon som forskare nästan vara en omöjlighet. Spelen är uppbyggda genom att spelarna ska interagera med varandra och

bekämpa diverse monster i den virtuella världen. Enligt Scheff (1997) kallas dessa relationer för osäkra sociala band då personerna inte har skapat sin relation genom face to face kontakt. Men i dagens samhälle accepteras dessa relationer då det trots allt är bättre med ett osäkert socialt band än att inte ha något socialt band alls och då vara ensam och isolerad. Goffman (2005) skriver att det är ansiktet som gör dig till den person du är i andras ögon. Som tidigare nämnts under kapitlet social interaktion har Goffman (2005) tagit ett exempel om en fru som blivit misshandlad (se sid 17). Människor dömer dig för hur du ser ut och det kan leda till fördomar då det inte är de yttre som visar vem du är som person. I den virtuella världen finns det ingen face to face kontakt vid första mötet utan man möts med sin karaktär och blir inte utdömd på hur du ser ut i ansiktet (Goffman, 2005: 19). I Mmorpg-spel är aspekter som nationalitet, ålder, utseende och social klass är inte lika centralt. Det är hur man presterar med sin karaktär som utgör spelaren.

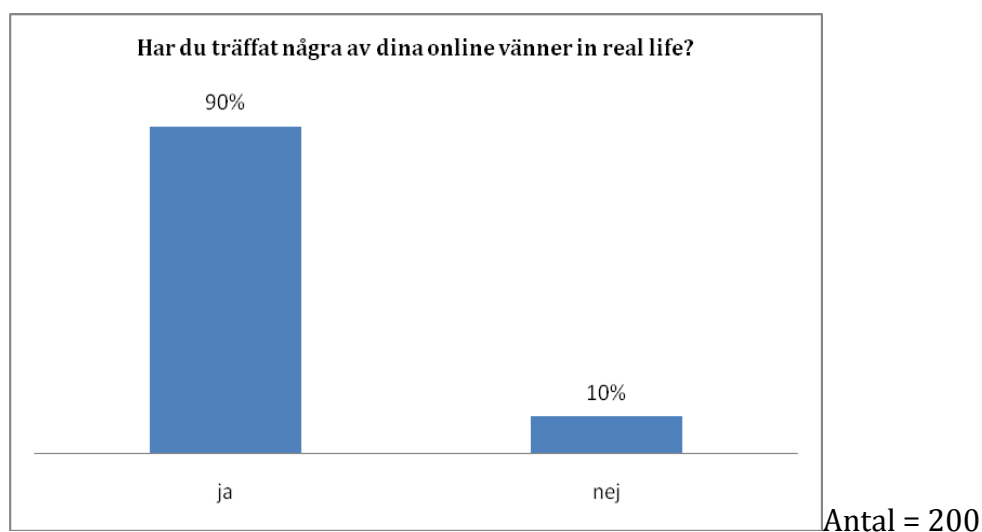
Fråga 8



Då spelen ger utövarna olika valmöjligheter att kommunicera med varandra som t.ex. chat mellan person till person upp till en chat för över 50 personer. Ibland finns det även möjlighet att prata med varandra över mikrofon i spelen. Men det var inte hur personerna kommunicerade med varandra i spelen som var det viktiga i denna fråga, utan vi ville ta reda på hur många det är som har tagit kontakten vidare från spelet till ett annat kommunikationsmedel.

Hela 89% svarade att de har kontakt med sina onlinevänner utanför spelet genom andra kommunikationsmedel som t.ex. skype & Ventrilo, eller att de träffats i det verkliga livet. Detta visar klart och tydligt att banden som skapas över spelen inte är så ytliga som man kan tro att de är. En stor del i Scheffs teori bygger på att de sociala band som människor skapar till varandra berör dem både mentalt och emotionellt. För att uppehålla dessa band måste människorna uppehålla kontakten. Görs inte detta löper det en risk att de sociala banden förstörs (Scheff, 1997: 76).

Fråga 9

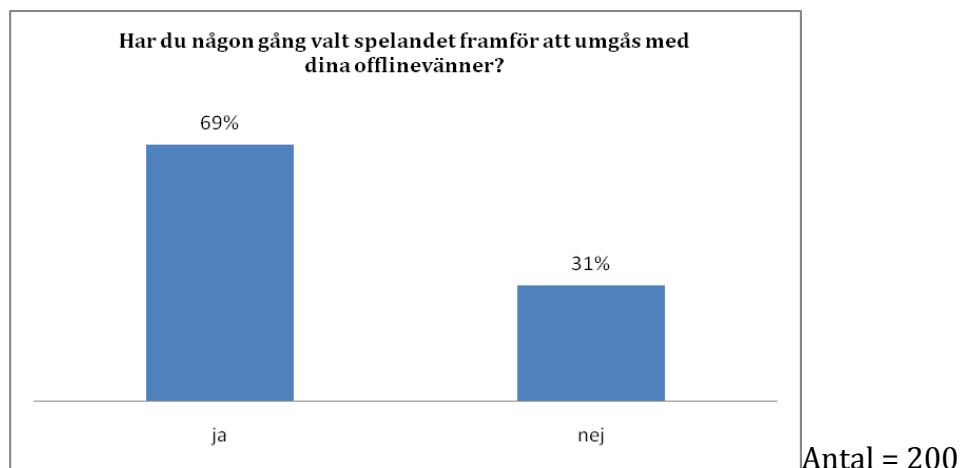


Då denna fråga stärker resultatet av föregående fråga så är det väldigt många som har träffat sina onlinevänner i det verkliga livet. Om det är nya eller äldre vänner har ingen betydelse då vi vill få svar på om vänskapen över spelet tas ut i det verkliga livet. Det visade sig bara vara 10% av dem som svarade på enkäten som inte hade träffat sina onlinevänner i det verkliga livet. Detta visar att vänskapsbanden som skapas över spelen kan vara starka, så starka så att spelare kan åka land och rike runt för att träffa en person som han eller hon bara pratat med över en virtuell värld.

För många kan detta verka skumt och osäkert. Utomstående personer som aldrig har spelat ett Mmorpg-spel kan tycka det är väldigt främmande och osäkert att spelarna bestämmer en träff i verkliga livet, detta är förståligt då de aldrig har sett varandra eller tidigare haft någon face to face kontakt. Walther (1995) säger

att studier som gjorts med en begränsad tidsperiod missar viktiga nyanser av senare interaktioner och missar hur relationen kan växa och bli starkare över en längre period (Smith m.fl. 1999: 180). Relationer som skapats över ett Mmorpg-spel kan bli lika intima som en relation med face to face kontakt, men det krävs mer tid att lära känna varandra. En ytterligare anledning till att individerna har träffat sina online vänner in real life, kan bero på att deras onlinevänner i spelet är kompisar sedan barnsben eller kompisar som de lärt känna via skolor och jobb. På så vis kan man se likheter med Castells (1998) att internetförmedlad kommunikation inte ersätter andra kommunikationsmedel eller direktkommunikationen mellan människor. Internetförmedlad kommunikation kan förstärka och återbygga sociala nätverk kring individen och skapa en utveckling av personliga gemenskaper, både fysiskt och på nätet (Castells, 1998: 406). Genom detta kan vi även se att spelen hjälper spelarna att uppehålla och bibehålla kontakten mellan varandra. Detta eftersom spelarnas sociala band annars löper en risk att skadas eller förstöras (Scheff, 1997: 76).

Fråga 10

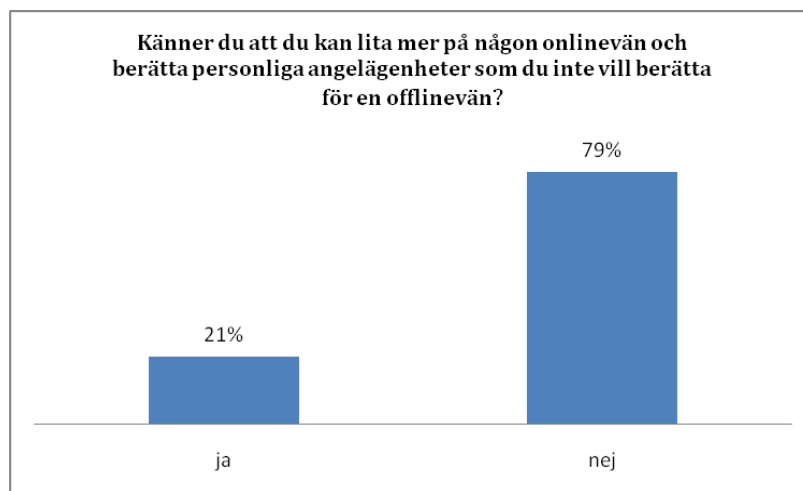


Här ser vi ganska tydligt att en majoritet av spelarna som svarade på enkäten någon gång har valt att spela istället för att spendera tid med sina vänner utanför spelet.

Med denna fråga kan vi tyvärr inte sätta punkt för att personerna har valt sina onlinevänner före sina vänner utanför spelet. Men då spelen är uppbyggda med en baktanke av sociala relationer så kan vi ändå se ett mönster av att personer

som utövar Mmorpg-spel är väldigt lojala till sitt spel och sina vänner de skaffat sig online. Det kan även vara så att de som svarar ja på denna fråga har valt att umgås med sina vänner utanför spelet online istället för att träffas in real life. Vad vi fått fram genom vår forskning är att när människan umgås i en virtuell värld samtidigt som de kommunicerar med mikrofon över röstbaserade kommunikationsprogram som Skype eller Ventrilo är som att umgås in real life. Castells (1998) skriver att virtuella gemenskaper kan ses som verkliga, även om de inte följer samma mönster av kommunikation och interaktion som den fysiska. Men detta behövs inte ses som "överkligt" utan bara på ett annorlunda verklighetsplan (Castells, 1998: 408). Detta kan vara anledningen till att de valt att umgås online istället för att träffas in real life.

Fråga 11



Antal = 200

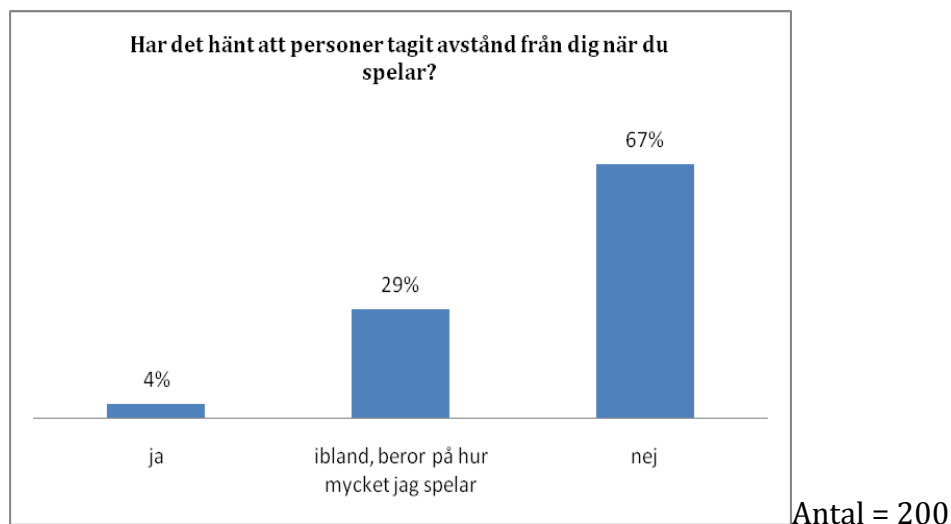
Vi valde att skriva denna fråga för att se hur många som litar på de vänner de träffar över ett spel. Då spelarna aldrig sett varandra och haft face to face kommunikation så är det intressant och se hur lätt det är för människor att skapa starka band även över internet.

Som vi trodde så skulle majoriteten svara nej på denna frågan men här lägger vi tyngden på de som svarade ja. 21% av 200 är nästan 1/5 del som känner att de kan lita på sina vänner online så mycket att dem kan prata om personliga händelser som de inte velat prata med sinna vänner i det riktiga livet med. Wellman & Gulia (1999) menar att möten med främmande personer över internet skapar en öppenhet där personer delar information och erbjuder

varandra kompanjonskap och hjälp. Relationer som dessa kan delas in i svaga relationer och starka relationer skriver Wellman & Gulia (1999). Båda relationerna är viktiga hos utövarna men de svaga relationerna förekommer oftare än vad de starka gör.

Dessa svaga relationer kan bildas även om den emotionella påverkan hos personerna inte lika stor. Eftersom 79% kände att de inte kan lita på sina onlinevänner så pass bra så gör vi en liknelse med vad Wellman och Gulia menar med svaga relationer. De övriga 21% kan då möjligen sättas som starkare relationer.

Fråga 12

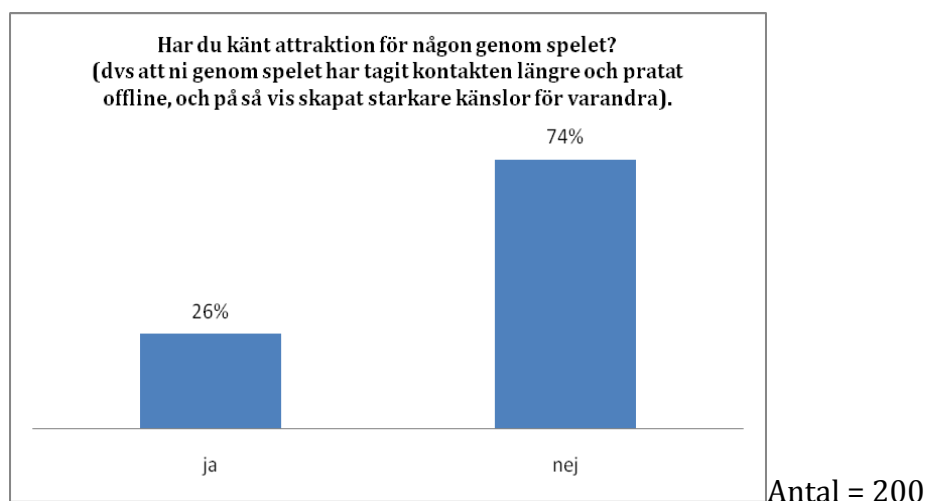


Vi ställde denna fråga för att se om spelarna själv har förstått att de spelar mycket kanske till och med för mycket då Mmorp-g-spel ofta tar mycket tid. Vi ville se om dem någon gång har känt att personer som står spelaren nära har tagit avstånd för att han/hon har suttit och spelat för mycket.

Det finns en risk att personer som spelar mycket kan tappa kontakten med det verkliga livet och låter den virtuella världen ta mer och mer tid. Genom detta så ersätter den virtuella världen den riktiga och spelaren avskärmar sig från verkligheten. Även om det finns fall där personer tagit avstånd från en spelare ser vi ändå genom resultatet att Mmorp-g-spel förstärker de sociala nätverken kring individen. Där spelet fungerar som ett redskap för att kunna skapa nya kontakter och att man kan anpassa spelet till att stärka sina sociala vanor, precis

som man gjorde med telefonen. Som Scheff antyder måste sociala band bibehållas och uppehållas och eftersom spelare upplevt så pass lite att personer i deras omgivning tagit avstånd från dem så ser vi det som ett kompletterande redskap för att uppehålla och bibehålla kontakten med andra. Men även att de sociala banden löper risk för att enkelt kunna gå i sönder. Dock ser vi även att de sociala banden precis som Scheff talar om befinner sig i en större riskzon för att förstöras eftersom tillgängligheten till att dela information till andra är mycket större än vad den var förr. Vilket kan medföra att man avskärmar sig eller blir avskärmad från andra i sin omgivning, vilket de 4% och de 29% skulle kunna stå för.

Fråga 13

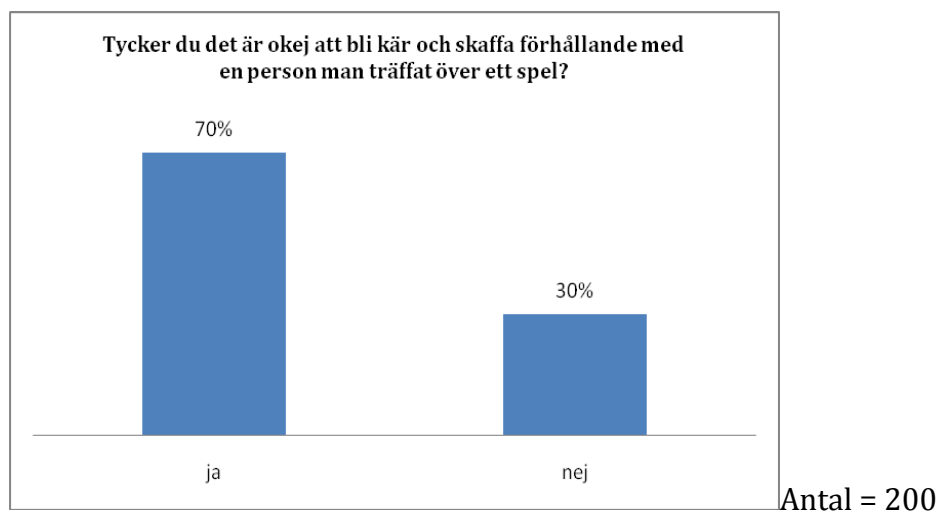


Detta är enligt oss en väldigt viktig fråga för vår forskning då den handlar om ifall spelarna någon gång har känt starkare känslor eller attraktion för en person över spelet.

Vid det här laget har vi fått det bekräftat att det kan skapas starkare vänskapsband i Mmorpg-spel. 26% svarar att de träffat en person över spelet som de senare utvecklat till en relation med starkare känslor för varandra. I enkäten fick vi även svar på att personer hade träffat partners och förlovat sig. Vänskap är det vanligaste bandet som skapas spelare emellan men som enkäten visar är kärleksrelationer inte ovanligt förekommande. En anledning till att starkare relationer kan uppstå mellan spelare är att personerna i spelet inte blir dömda på deras utseende eller på andra innefattande personlighetsdrag de

besitter. Goffman talar om att det är ditt ansikte som gör att du kan få ett positivt socialt värde i den sociala interaktionen i den verkliga världen och att ditt ansikte utåt formar dig till den person du är i dagens samhälle som ger dig den respekt du förtjänar i andras ögon. Eftersom spelarna ser varandra utifrån deras gaming profil kan de se varandra utifrån ett perspektiv där respekten gentemot varandra är mycket högre. Vi kan även se att online relationer står sig väldigt socialt nära, som Walther förespråkar. Online relationer kan växa sig till att bli lika starka som de i den verkliga världen. Dock kan det komma att behöva en längre tid innan man vågar lita på varandra tillräckligt för att gå vidare med det förhållande man skapat till varandra. I grunden är det en fråga om tillit för varandra och det är något som är olika för varje individ att mäta, men som frågan har bevisat finns där fall där starkare relationer och kärleksrelationer har uppstått via ett Mmorp-g-spel.

Fråga 14



Denna fråga kan vi ställa i jämförelse med föregående fråga då de är ganska sammankopplade. Här tycker 70% att det är okej för spelare att träffa en annan spelare online och på så sätt inleda ett förhållande. I föregående fråga var det 74% som aldrig känt någon attraktion för en annan spelare.

Personerna som i föregående fråga svarade att de inte känt attraktion för andra spelare genom spelet kan jämföras med att de ändå tycker det är okej att skaffa ett kärleksförhållande till en person via ett Mmorp-g-spel. Låt oss inte glömma att kommunikationen väldigt sällan stannar i ett chatfönster utan breder ofta ut sig

till Ventrilo eller Skype. Vidare kan det även leda till möten i det verkliga livet. Vad vi kan läsa från resultatet är som Castells (1998) påpekar om att internetförmedlad kommunikation ger möjligheten till att förstärka sociala nätverk kring individen och att virtuella gemenskaper kan mätas med att vara verkliga gemenskaper eftersom de flesta spelarna anser att det är okej att skapa kärleksrelationer i spel.

Beträffande öppenheten är det enligt oss är ännu en gång bevisat att spelare är har stor öppenhet till andra spelare.

5.2 Intervjuer

Målet med intervjuerna är att få en djupare förståelse om spelarnas syn om sociala relationer i Mmorpg-spel. Vi har i detta avsnitt beört de frågor som är relevanta för forskningen. Resultatet redovisas för varje fråga som även i denna del följs upp av en analys. Frågorna som ställs är skapade utifrån teorierna, enkäten och våra frågeställningar.

När ni spelar, vilka relationer skapar ni med andra i spelet?

Utformningen av denna fråga är skapad så att personerna själva får svara på vilka relationer de skapar med andra i spelet. Relationer kan tolkas olika från varje individ och vi valde därför att inte nämna några relationer i frågan. Svaren av de samtliga personerna blev tillsynes väldigt olika men tenderar åt samma riktning. Samtliga av personerna menar på att man skapar en mindre kompis eller vänskapsrelation.

Spelare 1 (S1) uttrycker sig följande *"Det är väl främst kompisrelationer. Men som sagt man lär ju inte känna dem i verkligheten utan man lär ju bara känna deras gaming profil. Egentligen är de ingen riktigt kompisrelation, men ändå skapar man en relation som liknar den riktiga kompisar emellan."*

Medan spelare 2 (S2) menar på att det finns olika grad av vänskap *"Ja men det är ju men det finns ju alltid dom man tycker om mer än andra och man försöker ju hålla så trevlig...eller vad ska man säga man försöker ju vara så trevlig som*

möjligt. Alla försöker bli, allt fungerar ju bättre om man är vänner. Många av oss har ju blivit riktigt tajta."

Den tredje spelaren (S3) svarade på ett liknande sätt men på ett djupare plan och menade att man skapar en förtroende relation mellan varandra och att det främst sker via guilden man ingår i inom spelet. *"Så det är mest relationer i guild och så, man lär känna folket och sånt."*

- Följdfråga: Vilka relationer är det ni skapar med varandra där då?

"Ne men vet inte riktigt förtroende och sånt, nemen alltså jag vet inte. Vänskap och sånt."

Svaren som angavs ger en helhet om att spelarna skapar vänskapsrelationer till andra spelarna. Det som är värt att notera är som bland annat Castells påpekar i sin teori om att virtuella gemenskaper är verkliga gemenskaper. Även om gemenskaperna genom den virtuella världen inte är fysiska och inte följer samma mönster av kommunikation och interaktion så ses de inte som överkliga relationer utan relationer på ett annat verklighetsplan. Som spelare 1 uttryckte sig *"Egentligen är de ingen riktigt kompisrelation, men ändå skapar man en relation som liknar den riktiga kompisar emellan."* På detta sätt har spelaren en relation och även om den inte beter sig som den fysiska så ser spelaren den ändå som en verklig relation.

Även Wellman & Gulia (1999) teori om flera existerande svaga band i de virtuella världarna påvisas av spelare 2. *"Ja men det är ju men det finns ju alltid dom man tycker om mer än andra och man försöker ju hålla så trevlig...eller vad ska man säga man försöker ju vara så trevlig som möjligt. Alla försöker bli, allt fungerar ju bättre om man är vänner. Många av oss har ju blivit riktigt tajta."* Som S2 uttrycker det skapar man vänskap till andra spelare som nödvändigtvis inte är så starka. Utan man skapar en svag relation till andra spelare eftersom det blir trevligare. Spelare 2 nämner även att man har kommit närmare vissa personer än andra och det bevisar även vad Wellman och Gulia säger om att de starka banden är betydligt färre än de svaga. Här kan man även se att det finns en

öppenhet mellan främmande personer över internet, där man erbjuder varandra kompanjonskap och hjälp precis som Wellman & Gulia (1999) antyder.

Vi kan även se drag till det Scheff säger om att människor i ett samhälle eftersträvar ett behov av att tillhöra ett nät av trygga sociala band och att man då som spelare ställer sig i vad han kallar för Jag-Vi förhållande där det finns en ömsesidighet vad beträffar förtroende och respekt utan att undertrycka väsentliga delar av sig själv. Spelare 3 *"Ne men vet inte riktigt förtroende och sånt, nemen alltså jag vet inte. Vänskap och sånt."*

Hur uppstår relationerna?

Denna fråga är på hur spelarna går tillväga när de skapar en relation.

Intervjupersonerna värdjade mer eller mindre till att relationerna som uppstår ofta är plötsliga sammanträffanden med andra spelare i den virtuella världen.

Eller att man träffar sina vänners vänner.

Spelare 1 uttrycker det följande: *"Man träffar personer över spelet när man springer runt, ofta via andra kompisar, via skolan osv som har kompisar över spelet och på så vis träffar man varandra."*

Liknande svarar spelare 3 *"Nä de är genom att man pratar med varandra och så. Gör olika grejer med varandra i spelet."*

Detta följs upp av vad spelare 2 säger: *"Det börjar väl med att man addar någon som vän eller vad man ska säga. Sen så snackar man mer med vissa andra eller det är väl så det uppstår antar jag. Ja menar man börjar skriva till varandra sen kan man då börja snacka på Vent (Ventrilo) eller Skype."*

Eftersom samtliga av de intervjuade mer eller mindre påpekar att en relation uppstår spontant kan man även här stödja Wellman & Gulia (1999) utlåtande om att det existerar en öppenhet mellan främmande personer över internet.

Goffman (2005) hänvisar till att människor dömer dig för hur du ser ut i ansiktet och att det därför kan bli svårt för personen att få den respekt den förtjänar, det

är ansiktet utåt som gör dig till den person du är i dagens samhälle. Att det uppstår relationer spontant över internet kan bero på att ansiktet i ett spel inte behöver ha samma starka betydelse som det har i den verkliga världen. Den virtuella världen erbjuder en större möjlighet att skapa respekt till varandra eftersom ansiktet utåt är din så kallade avatar som du skapar i spelet. Denna avatar är vad samtliga i spelet besitter och på så sätt kan spelare se varandra utifrån ett jämlikare perspektiv.

Goffman (2005) talar även om att personer kan utnyttja närvaron till att göra sig själva högre uppsatta i den underlägsnas närhet. Faktorer som kan uppträda när en person är osäker syns inte i spelet och på så sätt befinner sig spelare på ett jämnare plan till varandra vilket kan leda till att man är mer öppen och enklare kan skapa en relation till annan spelare.

Vad finns det för faktorer i spelen som gör att de kan uppstå?

Denna fråga kan tyckas likna den föregående. Det intressanta här var att spelare 1 och 3 gav svar på att spelets strukturer som guilder, quests, raids och pvp är de faktorer i spelet som gör att man skapar relationer. Spelare 2 svarade att gemenskapen i spelet var den största bidragande faktorn till att en relation uppstår. *"Asså visst du kan ju spela spelet helt själv men då är det inte kul.(...)Spelet blir ju mycket roligare om du har folk att prata med och mycket kräver ju att man samarbetar många tillsammans så jag antar väl att det är så det. Asså det är så det uppstår(...) alltså spelet tvingar en nästan till att få en relation till dem men spelar med asså så som vänner då annars funkar det inte så."*

Inom spelet har man skapat funktioner så att spelarna tillsammans kan bibehålla kontakten via en guild eller att utföra quests ihop. På detta sätt skapas det en gemenskap eller ett socialt band som ger det tydliga likheter med Scheffs teori om att det moderna samhället skapar nya och större möjligheter för människor att uppehålla och bibehålla kontakten. Men att skapa dessa funktioner som ger människor större möjlighet att uppehålla och bibehålla kontakten finns det även en risk som kan skada de sociala banden. Funktionen skapar en hög förändringspotential eftersom allt inom spelet är en frivillighet och med ett klick

kan man lämna en guild eller välja att sluta spela och på så sätt befinner sig banden i en riskzon som inte fanns förr.

Vad innebär en guild för dig?

Vi fortsatte här med temat och vill genom denna fråga få en större inblick om vad det innebär för en spelare att vara med i en guild. Samtliga av spelarna menar på att en guild är ett lag där man skaffar gemenskap och tillit mellan varandra. S1 uttrycker sig följande: *"En guild för mig innebär ett gäng som man lär känna och kan spela tillsammans med och kan lita på. Man vet alltid att dom gör allt för att hjälpa en"*

Som vi tidigare stött på ser vi här att personerna inom spelet skapar en gemenskap och ett socialt band till andra i form av trygghet. I denna fråga via en guild. Eftersom samtliga anser att en guild är ett lag där folk har tillit och hjälper varandra kan man se spår av Scheffs teori om trygga sociala band. Personerna i en guild är stolta över sig själva och över sin guild. I gilden skapas det ett förhållande med en ömsesidighet vad beträffar förtroende och respekt. Personerna som ingår i gilden ingår i ett socialt sammanhang men utan att behöva undertrycka väsentliga delar av sig själv. Det känslomässiga tillståndet här är stolthet (Scheff, 1997: 78ff). Som en medlem inom en guild kan man förneka och undertrycka vissa emotioner och en anledning till att man gör det är för att försvara sitt trygga sociala band. Om man inte skulle göra det skulle antagligen det trygga bandet som skapats i gilden upphöra. Gilden skulle på så vis kunna jämföras med att ingå i ett fotbollslag.

Varför, tror du spelarna väljer att skapa relationer med andra genom ett Mmorpg-spel?

I denna fråga svarade intervjupersonerna att relationer är mer eller mindre ett måste i ett Mmorpg-spel. Detta eftersom man ensam inte klarar av alla vissa moment inom spelet även att spelet kommer upplevas som tråkigt om man utövar det själv.

S1 menar på att man mer eller mindre måste ingå i en vänskapsrelation i spelet *"Relationerna måste man skapa, för att spela vissa Mmorpg-spel. För sånt spel klarar man inte spela ensam och på såsätt måste man skapa relationer."*

S2 säger följaktligen *"(..)spelar du helt själv så blir det tråkigt(...) jag menar det kan man ju jämföra med det vanliga livet sitter man bara inne och inte har några polare är det inte så kul, nämen alltså så, därför tror jag man söker vänner inom spel."*

Inom samma åsikt befattar sig S3 *"Nä men de är för att de behövs iallafall i WoW. Man behöver en guild för att raida och sånt men också är det väl jävligt roligt ändå för man lär känna folk och det är mycket vänner och sånt."*

Eftersom spelet mer eller mindre tvingar individerna till att skapa relationer så måste spelarna vara öppna till varandra för att kunna nå framgång i spelet. Utifrån detta kan man som forskarna Barry Wellman och Milena Gulia visa att möten med främmande personer över internet skapar en öppenhet där personerna delar information och erbjuder varandra kompanjonskap och hjälp.

Hur nära står man sina onlinevänner, och vad kan man prata om?

Frågan som ställs berör ett känsligt ämne om hur nära man som spelare kan vara andra spelare inom ett Mmorpg-spel. Intervjupersonerna talar om att man i stort sätt kan prata om allting. Avgörandet för vad man anser sig själv kunna berätta om för en person är enligt spelarna upp till varje individ. Dock anser spelarna att det finns en gräns inom dem för vad man kan prata om och till vem.

Spelare 1 själv anser att han kan prata om det mesta *"(...)jag känner ganska många av dem som jag spelar med, så vi kan prata om det mesta. Men om vi tar spelare jag inte känner i verkliga livet så kan jag prata om väldigt mycket i alla fall, men jag känner inte dom och dem bor i ett annat land."*

Liknande svarar spelare 3 *"Man kan väl prata om rätt mycket, för det är över internet och online, men kanske inte bekymmer och sånt men roliga grejer och skämt och sånt."*

Spelare 2 menar på att det finns personer som man är ytligare mot än andra *"Asså det finns ju sånna som man är väldigt precis på ytan med och liksom bara 'Ja, läget?' och så här. Sen finns det ju då som man lärt känna jävligt bra och man kan prata i stort sätt allt möjligt. Nu är ju jag är ju en som kan dra gränsen och vet ju liksom vad om man säger så på onlinevänner och riktiga vänner. Men det är ju klart man kan ju prata om det mesta."*

Generellt menar spelarna att man kan prata om det mesta med de flesta. Definitionen av "det mesta" är väldigt svår att tolka eftersom det kan vara så olika beroende från individ till individ. Tolkningen vi gör utifrån svaret är att man kan prata om allting som inte berör en individ på ett djupare plan. Och att det kräver att man lär känna de andra spelarna under en längre tid för att man ska kunna tala om saker som berör en mer emotionellt *"Sen finns det ju då som man lärt känna jävligt bra och man kan prata i stort sätt allt möjligt"*. Även om spelare inte känner att de kan berätta om precis allting för en annan spelare ser vi ändå att spelarna skapar en öppenhet till varandra. Är det så att en spelare känner att den vill prata om något så är de flesta spelarna öppna för att lyssna till vad den har att säga. Sedan vad individen väljer att berätta är upp till honom eller henne. Vad vi kan se är som tidigare påträffats att möten med främmande personer över internet skapar en öppenhet där personerna delar information och erbjuder varandra kompanjonskap och hjälp, precis som Wellman och Gulia förespråkar. Även utifrån spelare 2 kan Walther stödjas om att man genom internetförmedlad kommunikation kan lära känna en person över ett spel så pass bra att den kan jämföras med en face-to-face interaktion men att det kräver betydligt längre tid. Anledningen till att de flesta är öppna för konversationer kan beror på att deras ansikte utåt är deras avatar. Ute i det verkliga livet är det ansiktet som uttrycker vilken person och känslor du är och har (Goffman, 2005: 19). Spelarens ansikte i spelet är densamma för den andra spelaren och på så sätt ger man varandra den respekt man förtjänar. Spelare har även svårare att

utnyttja en persons osäkerhetsfaktorer som svettningar, rodnader och stakningar eftersom de nödvändigtvis inte syns i spelet och respekten samt toleransnivån för varandra är bättre i den virtuella världen.

Vad anser du om att ha relationer inom Mmorpg-spelen?

De föregående frågorna har berört ämnet för vilka och varför relationer uppstår i ett Mmorpg-spel. Genom att ställa denna fråga vill vi nu se hur intervjupersonerna ställer sig till att skapa relationer i ett Mmorpg-spel.

S1 säger att relationer är något som växer fram *"Det är nog inte något som de väljer, utan de växer fram och blir sådär. Jag tror det är väldigt få personer som försöker skaffa en kärleksrelation via ett datorspel."*

S2 har en positiv inställning *"Jo alltså det är ju skitbra asså det är ju asså likadant egentligen som att du kan ju få jättebra vänner som man annars aldrig hade fått det är ju detsamma som att snacka med folk på msn man inte vet vilka de är och så kan man ju bli skitbra vän med dom."*

Även S3 är positiv till att ha relationer i Mmorpg-spel *"Jo jag tycker det är bra, visst man spelar spel också för att liksom bli bättre på det och skaffa coola grejer, men det är bra med gemenskapen. Det är kul att logga in och se guilden online och sånt."*

De samtliga svaren är alla positiva om att ha relationer i spel. Intressant var att spelare 1 anser att relationer är något som växer fram. Den kan kopplas starkt till vad Walther lyfter fram om att studier som gjorts inom en begränsad tidsperiod missar viktiga nyanser av senare interaktioner och på så sätt potentialen för relationer att växa starkare över en period. Spelare 1 utesluter inte att en kärleksrelation kan uppstå över ett spel dock tror han inte det är lika förkommande. Med detta stärker spelare 1 att online relationer kan vara lika

intima som för en face to face interaktion men att det kan komma att kräva en betydligt längre tid.

Även spelare 2:s jämförelse med att man genom ett spel kan bli lika bra vän med någon som man kan bli över msn stärker Walthers argument om att man över tid kan skapa starkare band mellan personer över ett spel. Som spelare 2 uttrycker det kan en relation över ett spel utvecklas och leda till vad han kallar för en "skitbra vän".

Vad tycker du om att starkare vänskap och kärleksrelationer skapas över datorspel?

Denna fråga är en fördjupning från den föregående frågan och går även in på om vad de tycker om kärleksrelationer. Intervjupersonerna ser inget fel med att en kärleksrelation skulle kunna uppstå inom ett Mmorpg-spel.

S1 Jag anser inte att de är fel på nått vis, men funkar det så funkar de. Då är de lika bra som vilket annat sett som helst.

Följdfråga – hade du kunnat skapa en kärleksrelation över internet så?

Ja, tror jag hade haft väldigt svårt för att få en kärleksrelation över ett spel. Men man vet ju aldrig.

Följdfråga – har du känt attraktion någon gång?

Näe, inga kärleks känslor...Det har jag faktiskt inte gjort.

S2 "jag kan ju säga jag skulle inte bli tillsammans med någon genom ett dataspel. Men asså det är ju upp till person till person. Man får ju dra gränsen någonstans tycker jag...jag tycker att det känns lite så här konstigt att bli..att typ aldrig träffat någon och bara "vi blir tillsammans vi spelar data tillsammans liksom" nä, asså det är klart det kan ju bli jättebra, jag vet i vissa fall sådana som har träffats genom det och det idag är skitbra.

S3”*Jo, de kan väl vara bra. Ehm ja asså, de är väl bra. Så länge båda två tycker de sen om de träffas och sånt. ”*

Följdfråga - På vilket sätt skulle de vara bra på tycker du?

Nä jag vet inte, om dom nu skulle bli kära och det är en tjej och en kille då förhoppningsvis då så skulle de vara bra.

I denna fråga är samtliga av personerna ganska säkra på att de inte skulle kunna skapa ett förhållande online. Men det intressanta med svaren är att ingen av dem direkt utesluter chansen över att bli kär över ett spel. Spelare 2 är väl den som var mest bestämd över att inte kunna skaffa ett förhållande, men svarar ändå att det är upp till person till person och att han vet några fall där personer träffats genom spelet och att det sedan fungerat jättebra. Spelare 1 säger själv att det skulle mycket väl kunna fungera lika bra som andra förhållanden. Även om S1 skulle ha svårt för att kunna bli ihop med någon utesluter han inte faktumet om att det skulle kunna ske ” *Men man vet ju aldrig.*” Spelare 3 tycker det är bra så länge båda parterna är överens med varandra. S3:s svar antyder på att ett förhållande som skapas genom ett Mmorp-g-spel skulle mycket väl liknas med ett förhållande i den verkliga världen. Genom dessa svar kan man se stöd av Castells syn om att gemenskaper som skapas över ett spel inte är överkliga utan befinner sig för vad han kallar för ett annat verklighetsplan och att de virtuella gemenskaperna är verkliga gemenskaper (Castells, 1998: 408). På detta vis stöds även Castells utlåtande om att internetförmedlad kommunikation förstärker och återbygger sociala nätverk kring individen och skapar utveckling av personliga gemenskaper, både fysiskt och på nätet (Castells, 1998: 406). Rent konkret påträffas det i Spelares 2 svar” *jag vet i vissa fall sådana som har träffats genom det och det idag är skitbra.*” Genom detta svar kan även Walthers teori (1995) förstärkas om att virtuella relationer kan vara lika starka som en face-to-face relaterad relation.

Castells slutsats stöds även av Claude Fischers studie om telefonens sociala historia. Där telefonen inte bara anammades utan anpassades för att förstärka sina djupt rotade sociala vanor. Castells lyfter även fram att internetförmedlad kommunikationens budskap är kontakt, kroppslighet och identitet, vilket är de tre områdena som kritikerna påstår håller på att förloras i tekniken (Manuel Castells, 1998: 411). Likheten med telefonen kan man se här genom Mmorpg spelet World of Warcraft där spelare kan anpassa spelet för att förstärka sina sociala vanor. Även att kontakt, kroppslighet och identitet kan förstärkas genom internetförmedlad kommunikation.

Spår från Wellman & Gulia (1999) syns även i svaren i frågan om svaga och starka relationer genom internetförmedlad kommunikation. Eftersom samtliga av spelarna anser sig ha svårt att skapa starkare relationer förstärks Wellman och Gulas utlåtande om att det finns färre starka relationer online. Men genomgående från svaren vi fått in har spelarna relationer till andra som i form kan ses som svagare. Och på så vis finns där fler svagare relationer online.

6.Sammanfattande analys och diskussion

När det kommer till frågeställningen: *Vilka relationer kan uppstå när man utövar ett Mmorpg-spel?* Ser vi att de flesta relationerna som förekommer är vänskapsrelationer. De flesta i form av vad som kan kallas för svagare relationer men det förekommer även fall med starkare relationer som till exempel kärlek. Vi ser ändå att relationsbegreppet är definierbart svårt eftersom det kan ha olika former. En relation behöver som sagt inte vara en vänskapsrelation. En relation kan vara allt från förtroende, kärlek, hat och osäkerhet etc. Det är därför viktigt att ha dessa i åtanke, vilket vi anser vi har haft, för att sedan relatera dem till vilken typ av relation de kan kategoriseras till. Dock ska vi poängtera att vi i studien har varit betydligt mer inriktade på vänskaps- och kärleksrelationer.

I vår andra frågeställning: *Varför uppstår dessa relationer?* Kan vi se att spelen i många fall tvingar spelare att skapa relationer till varandra för att kunna avancera i spelet. För många spelare är relationerna ofta något som uppstår spontant och många väljer att skapa en relation eftersom det blir gemytligare och roligare att spela. Som tidigare nämnts är studien mer inriktad på vänskap och kärleksrelationer och därför är frågan mer inriktad till varför just de uppstår.

I den tredje frågeställningen: *Vad tycker spelarna om relationerna?* Ser vi tydliga drag till att de allra flesta är positiva till relationerna som skapas i ett Mmorpg-spel. Denna frågeställning blev utvald eftersom den ger ett svar till de övriga två frågeställningarna och kändes naturlig att ställa. Det intressanta var att de flesta inte anser sig själva kunna skapa en starkare relation eftersom det skapas genom ett spel och på så sätt inte känns som verklig vänskap. Spelarnas svar kan låta negativt men det blir även motsäggande eftersom majoriteten sedan tycker det är okej att skapa ett förhållande genom ett dataspel. Vilket alltså innebär att många inte utesluter möjligheten att skapa en starkare relation.

Att studera vilka sociala relationer som skapas inom ett Mmorpg-spel har följaktligen varit väldigt intressant men även utmanande. En svårighet som vi

upptäckt är att skapa kvantitativa data på området, detta eftersom de flesta studier som gjorts är kvalitativa. Dock anser vi att de framkommande aspekterna i studien har passat in väldigt bra när det kommer till analys och teorier.

Om vi ska analysera över vår enkätundersökning och våra intervjuer så tycker vi att de gick väldigt bra att utföra. Även om vår forskning berörde ett mindre begränsad enkätstudie tycker vi att den skapar en omfattande bild om hur utövare ser på relationer som skapas över spelet. En anledning till det är att vi som tidigare nämnt bedrev vår studie på Sveriges största lan vid namn Dreamhack. Dit kommer spelare från hela Sverige och även från världen och på detta vis ger det enkäten ett större variation av olika spelartyper, vilket studien inte skulle gjort om man hade inriktat sig på en hemsida som berör till exempel ett spel. Det kommer då enbart ge ett resultat från hemsidans medlemmar. Vi trodde att det skulle gå snabbare att samla in enkäterna men spelarna på lanet tyckte inte det var så intressant att fylla i en enkät och många frågade vad de fick för att ställa upp. Lite mer planering från vår sida hade underlättat hela processen. Utöver detta är vi ändå väldigt nöjda med svaren vi fick och resultaten visade vad vi från början ville att de skulle göra.

Vi valde att inte använda någon videokamera när vi gjorde intervjuerna för att kameran kan bli ett störande objekt och skapa en osäker stämning i rummet. Istället för kamera valde vi att endast föra anteckningar och spela in intervjun. Att spela in intervjuerna hjälpte oss mycket när vi väl skulle transkibera materialet.

Vi båda har spelat mmorpg-spel och har en bra förståelse för hur dessa spel är uppbyggda. Om vi ska granska hur vi kunde gjort denna studie bättre så känner vi att enkätundersökningen hade behövt mer planering, och kanske haft en utställningsmonter där personer kunde fått en belöning för att svara på enkäterna. Vi försökte skapa andrum åt personerna med att ta ett steg åt sidan så att de inte skulle känna sig stressade och hasta igenom enkäten. Under

enkätundersökningen bestod enkäten av 16 frågor och efter insamlingen valde vi att stryka två frågor som inte gav ett större värde för forskningen.

När vi började leta teorier till vårt ämne fokuserade vi oss först på teorier som passade in på händelser och vad som händer inne i den virtuella världen. Men vid senare tillfälle kom vi till insikt att detta var fel och valde då att ta teorier som fokuserar sig på hur människor agerar ute i verkliga livet, samt hur relationer i den virtuella världen byggs upp och kan kopplas med sociala möten in real life.

6.1 Vidare studier

I vår inledning visar vi exempel på hur relationer över Mmorpg-spel har speglats i medierna. Vi har i vår forskning kommit fram till att medierna framställning kan ifrågasättas och att den negativa bilden som skapas inte stämmer med de resultat vi fått fram från vår forskning. Vi anser att det finns mycket fördomar hos folk när det kommer till relationer över spel och detta kan vara anledningen till att människor inte vill prata om ämnet eftersom de skäms över sig själva. Här väcker vi en problemställning som skulle vara värd att studera vidare , varför spelare skäms över att spela ett Mmorpg-spel? Genom detta skulle man kunna gå närmare individen i frågan om Mmorpg-spelens acceptans i samhället.

Den stämpel folk får när de ägnar sig åt Mmorpg-spel borde försvinna och personer som inte är så insatta i ämnet borde läsa på mer om detta så att de inte får förutfattade meningar. Spelen är en hobby där människor möter människor runt om i hela världen och skapar olika sociala band med varandra.

7. Källförteckning

Kvale, S & Brinkmann, S (2009) *Den kvalitativa forskningsintervjun*.
Studentlitteratur AB: Lund.

Castells, M (1998) *Nätverkssamhällets framväxt*. Blackwell Publishers Ltd:
Oxford.

Denscombe, M (2000), *Forskningshandboken*, Pozkal, Studentlitteratur: Polen.

Ejlertsson, G (1996) *Enkäten i praktiken – en handbok i enkätmetodik*.
Studentlitteratur AB: Lund.

Goffman, E (2005) *Interaction ritual – Essay in face-to-face behavior*. Transaction
publishers: New Brunswick, New Jersey.

Kollock, P & Smith, M (1999) *Communities in cyberspace*. Routledge 11 New
Fetter Lane: London.

Linderoth, J, & Olsson, C (2010) *Världen som spelplan*. Mediarådet: Sverige.

Scheff, T (1997) *Emotions, The social bond, and human reality*. Cambridge
university press: United kingdom

Schröder, K. M.fl. (2003) *Researching Audiences*. Hodder Headline Group:
London.

Starrin, B & Svensson, P (1996) *Kvalitativa studier i teori och praktik*.
Studentlitteratur AB: Lund.

Svensson, T & Teorell, J (2007) *Att fråga och att svara*. Korotan Ljubljana:
Slovenien.

Trost, J (2005), *Kvalitativa intervjuer*. Studentlitteratur AB, Tredje upplagan: Lund.

Walther, J (1999), *Virtual communities as communities*. I: Kollock, P & Smith, M. (Eds.) *Communities in cyberspace*. Routledge: London.

Wellman, B & Gulia, M (1999). *Virtual communities as communities*. I: Kollock, P & Smith, M. (Eds.) *Communities in cyberspace*. Routledge: London.

Elektroniska källor

www.Nickyee.com *Engineering Relationships*. (Elektronisk) Tillgänglig: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000429.php?page=2> (26-03-03).

www.Digra.org, *Motivations of Play in MMORPGs*. (Elektronisk) Tillgänglig: <http://www.digra.org/dl/db/06276.26370.pdf> (01-06-05).

www.mud.co.uk *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit muds*. (Elektronisk) Tillgänglig: <http://www.mud.co.uk/richard/hcdis.htm> (28-08-96).

Artiklar

www.Aftonbladet.se *Shawn spelade sig till döds*. (Elektronisk) Tillgänglig: <http://www.aftonbladet.se/wendela/barn/article253915.ab> (26-12-04).

www.Expressen.se *Mamma raggade upp 16-åring i World of warcraft*. (Elektronisk) Tillgänglig: <http://www.expressen.se/nyheter/1.1837116/mamma-aggade-upp-16-aring-i-world-of-warcraft> (07-01-10).

Bilaga 1

Enkät

1. Är du man eller kvinna?
 Man Kvinna

2. Civilstånd?
 Singel

 I förhållande

3. Ålder?
Skriv gärna med siffror

4. Hur oftast spelar du?
 Varje dag

 Några gånger i veckan

 Mer sällan

5. Har du fler vänner online än offline?
 Ja

 Nej

6. Har du bättre kontakt med dina onlinevänner än dina vänner offline?
 Ja

 Nej

7. Har du träffat nya vänner tack vare spelet?
 Ja

 Nej

8. Har du kontakt med dina onlinevänner utanför spelet?
 Ja

 Nej

9. Har du träffat några av dina onlinevänner in real life?
 Ja
 Nej
10. Har du någon gång valt spelandet framför att umgås med dina offlinevänner?
 Ja
 Nej
11. Känner du att du kan lita mer på någon onlinevän och berätta personliga angelägenheter som du inte vill berätta för en offlinevän?
 Ja
 Nej
12. Har det hänt att personer tagit avstånd från dig när du spelar?
 Ja
 ibland, beroende på hur mycket jag spelar.
 Nej
13. Har du känt attraktion för någon genom spelet?
(dvs att ni genom spelet har tagit kontakten längre och pratat offline, och på så vis skapat starkare känslor för varandra).
 Ja
 Nej
14. Tycker du det är okej att bli kär och skaffa förhållande med en person man träffat över ett spel?
 Ja
 Nej

Bilaga 2

Intervjufrågor

- **Vilka relationer kan uppstå när man utövar ett mmorpg-spel?**

När ni spelar, vilka relationer skapar ni med andra i spelet?

Hur uppstår relationerna?

Vad finns det för faktorer i spelen som gör att de kan uppstå?

Vad innebär en guild för dig?

Hur tror du en guild uppfattas av en erfaren spelare i jämförelse mot en nybörjare?

- **Varför uppstår dessa relationer?**

Varför, tror du spelarna väljer att skapa relationer med andra genom ett mmorpg spel?

Hur nära står man sina onlinevänner, och vad kan man prata om?

- **Vad tycker spelarna om relationerna?**

Varför väljer ni att ha relationer online?

Vad anser du om att ha relationer inom mmorpg spelen?

Vad tycker du om att starkare vänskaps och kärleksrelationer skapas över datorspel?