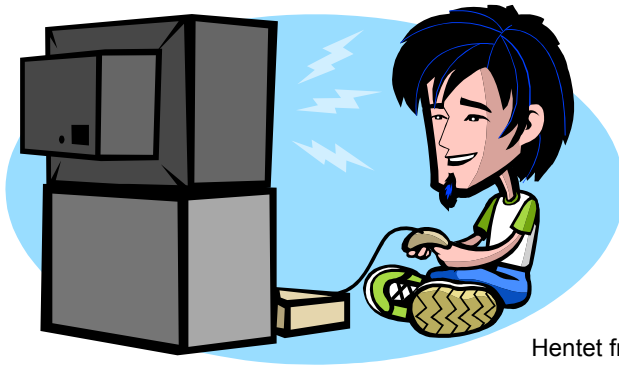


Identitet i videospill

Hvordan kommer identitet til uttrykk i videospill?



Hentet fra word clipart.

Høgskolen i Vestfold
Fakultet for økonomi og samfunnsvitenskap

MASTEROPPGAVE

TVERRFAGLIG MASTER I SAMFUNNSVITENSKAP

Kandidatens navn: *Henriette Bråthen Gravidahl*

Antall ord : 24 000

September 2014

Sammendrag

Denne oppgaven handler om hvordan identitet kommer frem i videospill og hvordan spillere velger å representere seg selv i video spill. Totalt ble det satt 4 hypoteser og en hoved problemstilling. Oppgaven vil undersøke hvordan spillere selv tenker de selv mener de representerer seg selv, enten om de velger å ta i bruk sin egen fantasi for å skape en alternativ identitet eller om de velger å gjøre en kopi av sin virkelige identitet. I tillegg ble det også sett på hvordan ulike sjangere gjør det mulig for spillere å konstruere identitet. Dette ble gjort gjennom å se hva spillere som deltok selv har erfaringer fra og hva de selv spiller.

Denne oppgaven tar i bruk sosiologisk teorier om blant annet moderne identitet, teori om hvordan det finnes ulike former for deltakelse i videospill forum, og teori for hvordan virtuell identitet fungerer. I tillegg ble anonymitet tatt opp siden det spiller en viktig rolle i online interaksjon.

For å finne ut hva spillere selv tenker rundt deres videospill identitet, ble to former for undersøkelser gjennomført, spørreundersøkelse og intervju. Spørreundersøkelsen ble gjennomført først, for å få holdepunkter som ville bli tatt opp i intervjuene. Undersøkelsene ble analysert hver for seg, men resultatene fra spørreundersøkelsen ble analysert først, for å kunne bruke resultatene i intervjuene. Resultatene fra begge undersøkelsene ble tatt i bruk tilslutt som konklusjon. Til slutt vil enten hypotesene bli enten bekreftet eller avkreftet.

Innhold

| | |
|--|----|
| Sammendrag | 2 |
| 1. Innledning | |
| 1.1 Videospill historie..... | 6 |
| 1.2 Hvorfor studere videospill?..... | 7 |
| 1.3 Identitet..... | 9 |
| 2. Teorigrunnlag | |
| 2.1 Introduksjon..... | 12 |
| 2.2 Identitet..... | 12 |
| 2.3 Online samfunn deltakelse..... | 15 |
| 2.4 Online identitet..... | 16 |
| 3. Problemstilling | |
| 3.1 Hypoteser..... | 19 |
| 3.2 Problemstilling..... | 20 |
| 4. Metode | |
| 4.1 Innledning..... | 21 |
| 4.2 Kvantitativ metode : Spørreskjema..... | 21 |
| 4.3 Kvalitativ metode : Intervjuer..... | 24 |
| 4.4 Blandet metode..... | 26 |
| 5. Spørreundersøkelse | |
| 5.1 Online Spørreundersøkelse..... | 29 |
| 5.2 Responsen..... | 30 |

6. Analyse av spørreundersøkelsen

| | |
|---|----|
| 6.1 Innledning..... | 33 |
| 6.2 Kjønn, alder og land..... | 33 |
| 6.3 Tid brukt på spill, sjanger av spill og hvor viktig er "multiplayer"..... | 34 |
| 6.4 Utseendet eller oppførsel..... | 37 |
| 6.5 Fantasi eller seg selv..... | 38 |
| 6.6 Tilknytning til karakter..... | 40 |
| 6.7 Uskrevne regler mellom spillere..... | 40 |
| 6.8 Gruppetilhørighet..... | 42 |
| 6.9 Konklusjon..... | 43 |

7. Intervju

| | |
|--------------------------|----|
| 7.1 Online intervju..... | 44 |
| 7.2 Responsen..... | 44 |

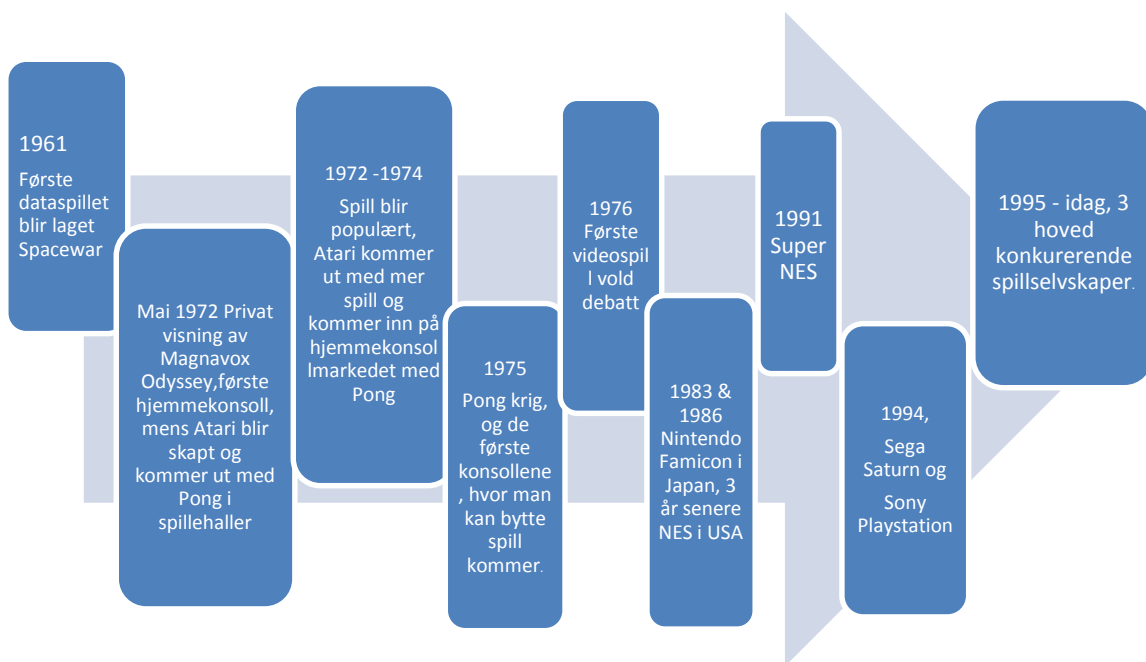
8. Analyse av intervjuene

| | |
|--|----|
| 8.1 Innledning..... | 46 |
| 8.2 Kjønn, alder og land..... | 46 |
| 8.3 Spørsmål 1. " <i>What sorts of online multiplayer games do you prefer?</i> "..... | 47 |
| 8.4 Spørsmål 2 : " <i>... is there a gender difference in gaming and is it harder for girls to fit in when gaming seems to be male dominated?</i> "..... | 47 |
| 8.5 Spørsmål 3. " <i>..... do you think there is a difference between countries when it comes to how popular and how open people are when it comes to gaming...</i> " .. | 49 |
| 8.6 Spørsmål 4. " <i>How would you say the ability to be your own characters is in the game genres you prefer?</i> "..... | 50 |
| 8.7 Spørsmål 5 : " <i>What thoughts go through your mind when creating a character? What is important for you? Why?</i> "..... | 51 |

| | | |
|----------------------|---|----|
| 8.8 | Spørsmål 6. <i>My survey showed most of the people said the most important with a personal character was their actions and chats. Why do you think that is? Social aspect of gaming growing?.....</i> | 52 |
| 8.9 | Spørsmål 7, <i>Is there more to gaming than just playing a game since most of the survey showed that most players that took it feel part of a bigger group?....</i> | 54 |
| 8.10 | Spørsmål 8. <i>Thoughts about risks with games being more social? how is it prevented?.....</i> | 55 |
| 8.11 | Spørsmål 9 <i>How does the opportunity to just create a character to be whoever, effect the opportunity of real life friendship?.....</i> | 56 |
| 8.12 | Spørsmål 10.Del 1: <i>How would you say an online identity can effect a person in real life?.....</i> | 57 |
| 8.13 | Spørsmål 10 Del 2. <i>How is it to call yourself a gamer in real life today?.....</i> | 58 |
| 8.14 | Oppsummering..... | 58 |
| 9. Konklusjon | | |
| 9.1 | Kjønn og forskjellsbehandling..... | 59 |
| 9.2 | Alder og land..... | 60 |
| 9.3 | Gruppetilhørighet..... | 60 |
| 9.4 | Å være gamer | 62 |
| 9.5 | Identitet i videospill | 63 |
| 9.6 | Mobbing i videospill..... | 64 |
| 9.7 | Oppsummering..... | 66 |
| | Referanser..... | 67 |

1. Innledning

1.1 Videospill -Historisk utvikling



Figur 1.1 Tidslinje for videospill.

Når det aller første videospillet ble laget, er tema for uenigheter og debatt. Noen mener at det ble laget videospill allerede tilbake til 1950-tallet, mens andre sier at startskuddet for spillutviklingen var i 1961 med spillet "Spacewar", som ble laget på et M.I.T av Steve Russell. "Spacewar" var et enkelt spill for 2 spillere hvor hver spiller tok kontroll over et romskip og prøver å ødelegge motstanderen.²

Den første hjemme konsollen, Magnavox *Odyssey*, ble vist frem i en privat visning i 1972, nesten 10 år etter at "Spacewar" ble laget (Amanda, 2007). Ulike spillehaller hadde dukket up i USA og senere i resten av verden, men nå begynte spillutviklere å utvikle for

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/First_video_game

² http://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar_%28video_game%29

hjemmekonsollmarkedet, for å skape spill som vanlige mennesker kunne spille på sin egen tv hjemme i stua(Amanda, 2007). Dette var startskuddet for videospillkonsollene.

Siden da har ulike hjemmekonsoller kommet og gått men i 1983 kom det som blir kalt "The great video game crash of 83 in North America" (Amanda, 2007). Dette vil si at fra 1983 til 1985 så var markedet overfylt av ulike spillkonsoller, men populariteten sank og videospillindustrien mistet flere milliarder dollar,og var i fare for å dø ut.³ Men populariteten kom tilbake når Nintendo kom ut med sin første konsoll," Nintendo entertainment system", og fra da så har interessen bare økt(Amanda, 2007).

Fra 1994-1995 frem til i dag så har det vært , i tillegg til pc, 3 hovedselskaper som konkurrerer med hverandre for å få spillerne til å velge deres konsoll. Disse selskapene er Nintendo, som leverer wii u, Microsoft, med xbox one, og Sony, som har Playstation 4 (Amanda, 2007).

Spill har gått fra enkle former som Pong med enkel grafikk, til mer kompliserte spill med avansert grafikk, ulike mål,og sjangere, slik at spillere finner det som tilfredsstiller spillernes ulike preferanser. I dag så finnes det mange ulike sjangere innenfor spill. Blant annet finnes det "first person shooters" , "Roleplay" , "Racing", og "sandbox". Definisjoner på noen av sjangerne vil bli tatt opp senere i oppgaven.

Dette viser hvordan videospill som underholdningsbransje har utviklet seg gjennom årene og selv i dag så utvikler bransjen seg. Noen vil si dette er bare en form for underholdning og derfor stille spørsmål til hvorfor skal vi bruke tid og ressurser på å studere videospill.

1.2 Hvorfor studere videospill?

Oxfords ordbok definerer video-spill på følgende vis: et spill som spilles gjennom en eller annen form for maskin som viser bilder på en tv skjerm eller via et pc program.⁴ Mange vil nok sette spørsmålstegn ved hvorfor forskere skal bruke tid på å studere videospill og hva kan bli funnet i slike studier. Det er her grunner til å studere videospill og ulike problemstillinger som kan studeres.

³ http://en.wikipedia.org/wiki/North_American_video_game_crash_of_1983

⁴ <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/video-game>

Den første grunnen er at selve spillindustrien er ekstremt stor. De største produsentene av konsoller : Nintendo, Microsoft og Sony står for mye av omsetningen, men også programvarefirmaer som Capcom, Ubisoft, og Konami. Den største delen av spill blir laget i Japan og noe blir laget i USA.. I tillegg til dette finnes uavhengige spillutviklere som lager spill som blir publisert, kalt indie spill. Dette vil si at privatpersoner rundt om kan lage videospill og få disse utgitt. Dette gjør at det ikke lenger bare selskaper i Japan og USA som lager spill men personer fra alle nasjoner kan lage spill.

I 2012 ble det solgt 188 millioner enheter av fysiske spill, det vil si spill som blir digitalt nedlastet, bare i USA. 174.8 millioner av disse er videospill. Når det kommer til konsoll, spill og tilhørende utstyr som headset, kontroller etc, så har spillere totalt bruk 20.77 milliarder dollar på spillindustrien i 2012(ESA, 2013). Disse tallene er kun for USA og hvis resten av verden blir lagt til, kommer det tydelig frem at økonomisk så er spillindustrien stor og drar inn mange milliarder hvert år. Dette viser at dette er en stor bransje og også viser den økonomiske aspektet ved spillindustrien.

Den andre grunnen til å studere videospill er populariteten spill har(Newman, 2004). Som nevnt så ble 174.8 millioner videospill solgt i USA i 2012 og det viser hvor populært spill er. I tillegg så er spill ikke lengre en aktivitet for barn og ungdom. Undersøkelsen til Entertainment Software Association (ESA) forteller at gjennomsnittsalderen på spillere i 2013 var 30 år(ESA, 2013). Videospill er altså i dag noe som brukes av individer i alle aldre. Internett inneholder stadig flere nettsider har blitt laget for å knytte spillere sammen og hvor de kan diskutere, anmelde ulike spill og dele erfaringer. I tillegg bruker spillere mye tid på spill. Spillere bruker mye tid på å spille spill og spillutviklere bruker tid på å lage spill som spillere vil like og som de vil bruke tid på og også spill som spillere vil komme tilbake til (Newman, 2004). I tillegg blir det arrangert mange messer med spill som tema, hvor den mest kjente er kanskje E3, *Electronic Entertainment Expo*, hvor de store selvskapene viser frem det nyeste innen spill og hva som vil komme fremover (Entertainment, 2014).

Den tredje grunnen til å studere videospill, er at i videospill finner man en form for interaksjon. I spill kommer to ulike former for interaksjon frem. Den første formen for interaksjon er menneske - maskin interaksjon (Newman, 2004). Mange spill er kun for en spiller og der er det en interaksjon med selve spillet og er del av historien eller settingen i spillet. Dette kan bli sett på som en film hvor spillet selv har kontroll og bestemmer hva man skal gjøre, hvor man skal gå etc. I tillegg idag så er det verdt å legge merke til, siden fler-

spiller spill har blitt mer og mer populært, at det finnes en individ til individ interaksjon via en konsoll og over Internettet(Newman, 2004). Dette gjør at spillere fra hele verden kan spille sammen, og i noen tilfeller prate sammen via tekst eller mikrofon.

For det fjerde så er dette også et aktuelt tema for debatter. Debatter om videospill som viser til at denne formen for underholdning kan være farlig, om barn og unge blir lett påvirket av spillene og om spill er av-sosialiserende (Vennerød, 2009). Det er også et tema som dukker opp i media av og til i forhold til ofte i negative sammenhenger men også til å forsvare . Blant annet om dødsfall etter at personen har spill i et viss antall timer og spill ble også nevnt i forhold til Breivik-saken.

Som nevnt tidligere så finnes det en form for interaksjon mellom individer i videospill, og som en del av denne interaksjonen kommer identitet frem i en eller annen form, ved at spillere snakker og gjennom dette så vil andre spillere se hvordan du oppfører deg og hvordan spillerne kommuniserer med hverandre.

1.3 Identitet

Identitet er et tema som har blitt studert i ulike sammenhenger og med basis i ulike fagområder. Disse fagområdene har ulike definisjoner på hva identitet er og hvordan identitet blir formet. Blant annet definerer sosialantropologen Hylland-Eriksen identitet som det som blir lagt merke til når mennesker ser seg i speilet (Eriksen, 1997). Dette betyr at enten vil personen se en kvinne eller mann, kanskje en bestemt nasjon, religion, etnisk gruppe og hudfarge (Eriksen, 1997). Det er også en del dimensjoner ved identitets-identifikasjon som for eksempel, kjønn, religion, språk, nasjonalitet, livsstil, alder, utdanning, og familie (Eriksen, 1997). Identitet blir også sagt til å være svaret på spørsmål hvem er jeg? og hvordan er jeg? (Chatman, Downey, & Eccles, 2005).

Sosiologen Giddens har diskutert moderne identitet, og hvordan den blir til (Giddens, 1991).I Giddens bok " Modernity and self-identity: self and society in the late modern age."(Giddens, 1991) han : Den moderne identiteten er mye mer åpen enn hva den var før i tiden. I før-moderne samfunn var et menneske født inn i en rolle og identitet. Yrke og sosiale relasjoner var allerede satt gjennom slekten og lokalsamfunnet. I det moderne samfunnet er ikke lengre identiteten satt ved fødsel. Mennesket skaper sin egen identitet og har mange valgmuligheter. Selv om et menneske har mange muligheter så kan mennesket også ha noen begrensninger

som for eksempel økonomisk begrensninger etc. Likevel vil noen si at det ikke er noen begrensninger og individer kan bli hva det selv ønsker ved å arbeide hardt mot målet. Et annet kjennetegn med den moderne identiteten er at en person kan ha ulik identitet i ulike kontekster. For eksempel kan en person ha en identitet på jobb, en identitet hjemme, en identitet blant venner osv. Dette vil si at mennesker også har like mange identiteter som sosiale kontekster de er en del av (Tangney & Leary, 2003).

Dette var da utgangspunktet for min oppgave hvor disse emnene blir satt sammen i en problemstilling. Temaet til master-oppgaven er derfor identitet i videospill. Dette tema om identitet og online identitet vil bli forklart dypere i neste del.

1.4 Anonymitet

Anonymitet defineres blant annet av Gary T. Marx, som en tilstand hvor en person ikke kan identifiseres (Marx, 1999; Quian & Scott, 2007). Det vil si en person skjuler sin identitet og at personen ikke kan bli identifisert av andre. Det vil også si at personen også holder tilbake informasjon om seg selv for andre. Anonymitet har blitt brukt av mange, både i dag og gjennom historien. Et eksempel er William Shakespeare, som er et oppdiktet navn og det egentlige navnet til denne personen er ikke kjent (Palme, 2004). Et annet eksempel fra historien er det har vært kvinnelige forfattere som har tatt i bruk mannlige navn isteden for sitt eget (Palme, 2004). Grunnen til dette var blant annet at tilbake i historien så var det ikke meningen at kvinner skulle være forfattere og at det var kun menn som kunne skrive bøker osv.

Det kan være mange grunner til at en person velger å være anonym. Blant annet kan det være et ønske om at forestillinger som har blitt nevnt med et navn ikke skal påvirke hvordan for eksempel bøker, artikler etc, blir mottatt. Anonymitet blir også brukt for å beskytte personers privatliv som for eksempel i oppgaver som denne (Palme, 2004). Anonymitet er ikke 100% sikkert. Blant annet fordi at selv om noen personer har taushetsplikt så er det fortsatt land som har lover som sier at hvis en person gir informasjon om, for eksempel å gjennomføre noe kriminelt, til en av disse personene så har de plikt til å melde fra. I tillegg så kan noen si at hvis personen velger å gi informasjon til en annen så er det ikke garantert at denne informasjonen blir mellom kun disse to personene (Palme, 2004). Anonymitet blir tatt i bruk når mennesker skaper seg en identitet online, som vil bli utdypet mer i teorigrunnlaget.

Som nevnt så kommer identitet frem i spill gjennom blant annet en interaksjon mellom individer som skjer via Internettet. I tillegg kommer anonymitet i denne interaksjonen ved at som nevnt så ønsker mange å beskytte seg selv og sin informasjon fra andre og dette gjelder også i spill interaksjoner. Både fordi videospill er åpent for å være anonym men også fordi mye av interaksjonen mellom individer i spill skjer via Internettet og derfor kan ingen være sikker på hvem den andre personen er og ønsker å unngå at andre misbruker privat informasjon (Palme, 2004). Anonymitet i spill fungerer mye på samme måte som anonymitet i Internett og både identitet og anonymitet i videospill vil bli utdypet senere i oppgaven.

2. Teorigrunnlag

2.1 Introduksjon

Til denne oppgaven så var det viktig å finne grunnleggende kunnskaper om emnet som skulle undersøkes. Teorigrunnlaget består av 3 deler og alle henger sammen ved at alle delene er en viktig del av å kunne forstå identitet og identitet i en virtuell verden. I denne sammenhengen så er det for det første viktig å starte med en grunnleggende forståelse av begrepet identitet. For det andre er fokuset i denne oppgaven identitet i en virtuell verden så må en forståelse av ulike former for hvordan individer deltar i blant annet virtuelle setting, som for eksempel forumer på Internett, være med. Grunnen til dette er denne teorien spiller en viktig rolle i forhold til hva som skal bli undersøkt og derfor er det viktig å ha teori om emne som skal forskes på, slik at denne teorien kan bli overført til resultatene av undersøkelsene som ble gjennomført.

2.2 Identitet

Identitet er, som nevnt tidligere, et tema i ulike fagfelt og har ulike teorier om identitet. Siden identitet spiller en viktig rolle i problemstilling vil dette bli utdypet, med utgangspunkt i et par klassikere drøfte begrepet identitet. Definisjonen på identitet ble tatt opp i innledningen og vil ikke bli nærmere utdypet her. Identitet blir, som nevnt tidligere, blant annet definert som "at identitet er det som mennesker ser i speilet", og at det er mange ulike aspekter ved en person som er en del av identiteten (Eriksen, 1997). Identitet i det moderne samfunnet blir sett på mer som et prosjekt og ikke noe mennesker blir født inn i, slik det var før i tiden hvor personer fikk identitet ut i fra hvilken familie personen var født inn, foreldrenes yrke osv. Dette bestemte hvem man var og hadde ikke mange muligheter. I dag derimot kan det være vanskelig å definere sin identitet ved at det finnes mange flere valgmuligheter i dagens samfunn. Den moderne identiteten har 4 perspektiver eller kjennetegn (Giddens, 1991).

Det første kjennetegnet på den moderne identiteten er at den er veldig åpen og, som nevnt tidligere, er identitet ikke ferdigproduert. Det er noe uferdig over identitet gjennom hele livet. Identitet er et arbeid eller prosjekt som mennesker arbeider med gjennom hele livet og velger i mye større grad, i forhold til før i tiden, som sosiale relasjoner som venner og kjærester (Giddens, 1991)

Det andre kjennetegnet ved den moderne identiteten er differensiert. I denne sammenhengen gir den moderne identiteten hver enkelt individ alle muligheter som er mulig ut i fra en persons forutsetninger. For eksempel kan et individ ha både fysiske, psykiske og økonomiske begrensninger som setter forutsetninger for mulighetene individet har tilgjengelig.

Den tredje kjennetegnet er den moderne identiteten er svært refleksiv. Dette betyr den moderne verden møter individet som en kaotisk, uoversiktlig og mangfoldig virkelighet. Dette gjør at individet blir tvunget til å være refleksiv over hva man skal gjøre og være refleksiv over hvem man vil bli. Identitet eller selvet er et refleksivt prosjekt som kun individet selv er ansvarlig for. Vi er ikke hva vi er men hva vi gjør oss til (Giddens, 1991) Denne refleksiviteten sees også på som en innøvet selvobservasjon (Giddens & Schultz Jørgensen, 1996)

Den fjerde og siste kjennetegnet ved den moderne identiteten er at det er individualisert. I moderniteten går individet foran institusjonene og individet får en sentral plass. Individuell frihet og individuelle rettigheter blir tatt for gitt som moralske lover og sentralt er dette med at individet har rett til å planlegge sitt eget liv så fritt som mulig (Berger, Berger, & Kellner, 1973; Giddens, 1991).

Andre som har tatt opp identitet er Ricouer. Han sier blant annet dette at det å skape seg en identitet kan ses som en form for samtale som skjer mellom selvet og andre, og med seg selv fra et utenfra inn standpunkt (Ricœur, 1992). Helt fra starten av livet er utviklingen av identiteten en samtale. Det er en fortolknings-prosess. Det vil si mennesker sender ut signaler og mottar signaler tilbake som må fortolkes. Identitet er ikke en kjerne i individer som skal avdekkes (Ricœur, 1992). En annen som tar opp identitet er Per Schultz Jørgensen som sier blant annet at, identitet handler ikke om å finne sin sanne personlighet, men det er mer å skape en bestemt oppfattelse av seg selv, som brukes i alle de ulike situasjonene personer opptrer i. Han sier det at i dette samfunnet vi har i dag så er det viktig å kunne skape seg en oppfattelse av seg selv og kunne opprettholde denne (Jørgensen & Dencik, 2000). Det som skiller Ricouer fra Giddens er at Giddens ser på identitet som er prosjekt som man skaper selv, mens Ricouer ser på identitet som en fortolknings-prosess.

Bauman (Bauman & Vecchi, 2004) sier identitet ikke blir oppdaget men at det er noe som blir oppfunnet eller skapt. Identitet er noe som må skape fra bunnen av og velge fra muligheten som er tilgjengelig (Bauman & Vecchi, 2004). Det som skiller Bauman fra Ricouer

er at Bauman ikke ser på identitet som en fortolknings-prosess, men noe som skapes fra bunnen av ut i fra mulighetene som har tilgjengelig. Bauman skiller seg også fra Giddens ved at Bauman ikke tar opp ulike kjennetegn men ser på identitet som noe helhetlig, som individene må skape fra bunnen av. Før i tiden var ikke identitet et stor tema og heller ikke noen stor del av menneskers tanker. Men i dag så er dette det store temaet for mange og identitet er det store problemet for mange, som sliter med å finne sin egen identitet. Det er ikke identitet i seg selv som bringer mange forskere men det er mer dette at det har blitt et så stort tema og så stor del hos mange individer(Bauman & Vecchi, 2004).

Som nevnt er temaet i denne master-oppgaven identitet i videospill, et tema som er veldig aktuelt i dag som nevnt tidligere i innledningen. Målet med denne oppgaven er få mer informasjon om spillere og hvordan de tenker når de skaper seg en online identitet i videospill, hva som er viktig med en online identitet i videospill og ulike sider ved spillersamfunnet som er relatert til dette. Det man ønsker å finne ut mer om er hva som foregår når spiller lager en karakter , eller avatar, i online spill. Er spill identiteten kun fantasi og oppspinn eller velger man seg selv og viderefører sin virkelige karakter inn i spillet, og hvorfor spillerne velger som de gjør. Grunnen til å spesifikt se på dette med online spill, som er spill som bruker Internettet og som gjør at spillere fra hele verden kan spille i samme spill, er at disse spillene ofte, om ikke alltid, har en eller annen form for kommunikasjon med andre spillere, noe som utgjør en forskjell når andre kommer i møte med karakteren man har skapt. I tillegg vil gruppetilhørighet og om det finnes noen form for gruppetilhørighet i spill bli tatt opp, siden identitet og dette med å føle at man hører til et sted går sammen. Før undersøkelsene ble gjennomført så hadde jeg noen hypoteser om hva som undersøkelsene ville bekrefte.

2.3 Online samfunn deltakelse

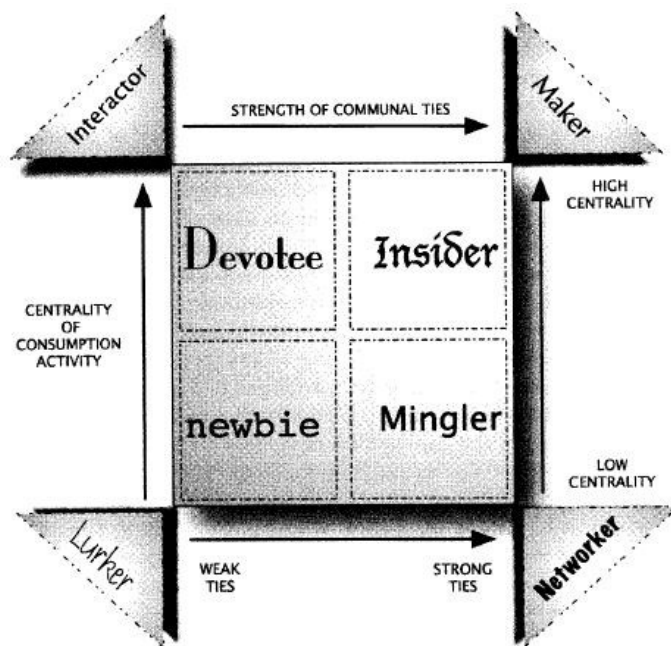


FIGURE 2.2 TYPES OF ONLINE COMMUNITY PARTICIPATION (ADAPTED AND DEVELOPED FROM KOZINETS 1999)

Figur 2.1 Typer av deltakelse i online samfunn (Kozinets, 2010).

Figuren over er en oversikt over hvordan Kozinets ser på hvordan det er ulike former for deltakelse i online samfunn (Kozinets, 2010). Personer som er en del av et online samfunn vil kunne passe inn i en av disse kategoriene ut i fra hvor aktive personene er i samfunnet. Det første er det som blir kalt for "newbie" så er dette personer som ikke har noen form for sterk tilknytning til gruppa og som har veldig overfladisk interesse for temaet som samfunnet fokuserer på. De har også svake ferdigheter og lite kunnskap om temaet eller gruppa (Kozinets, 2010). "Minglers", vil si personer som har sterke personlige tilknytning til mange medlemmer, men er likevel bare overfladisk interessert i selve tema som gruppa har, eller at noen er dratt til kun en sentral del av gruppen. Neste er "Devotees". Dette er personer som har svake sosiale bånd til gruppa men har derimot en sterk interesse i og har entusiasme for temaet eller aktiviteten gruppen har. I tillegg så har disse personene bedre ferdigheter og bra kunnskap om gruppa (Kozinets, 2010). Den siste kategorien er "Insiders". Dette vil si personer som både har sterke sosiale bånd til gruppa og at personer både kan identifisere seg og forstå kjernen i samfunnets tema eller aktivitet. Disse kategorien viser hvordan medlemmene deltar

i ulike online samfunn men det finnes også sentrale personer og det som også kan kalle ytterkantene (Kozinets, 2010).

Den første ytterkanten er det som blir kalt "Maker". Disse personene er de som aktivt bygger online samfunn og sosiale steder til disse online samfunnene. De er også sentrale i selve samfunnet(Kozinets, 2010). Den andre ytterkanten er "Lurker". Dette er personer som aktivt observerer og lærer om nettsiden eller samfunnet ved å se og lese(Kozinets, 2010). "Lurkers" har potensialet, over tid , til å bli "newbie", som nevnt tidligere er nye medlemmer som bruker samfunnet til å lære om temaet eller ønsker å bygge sosiale relasjoner til andre i gruppa. I tillegg så kan vi ikke aktivt observere "Lurkers" deltakelse i samfunnet (Kozinets, 2010).

Den tredje ytterkanten er "Interactor". Dette er personer som kommer inn i samfunnet fra andre samfunn som er veldig engasjert i samme tema. Dette kan for eksempel være fysiske og ansikt til ansikt grupper med samme interesse som blir knyttet til andre med samme interesse i online samfunn (Kozinets, 2010). Den siste ytterkanten her er "Networkers". Dette vil si personer som kommer inn i samfunnene for å ha en interaksjon og for å skape sosiale bånd med medlemmene. Disse personene kan komme utenfra eller fra samfunn som ikke har noe med interessen eller temaet som den andre gruppen har, men har enten sterke eller svake bånd med noen spesifikke medlemmer av samfunnet. I tillegg så kan disse personene komme fra samfunn som er relatert til det andre samfunnet og ønsker å knytte samfunnene sammen, slik at man kan dele ideer eller til og med stjele medlemmer. Poenget med "networkers" er altså å knytte online samfunn generelt sammen (Kozinets, 2010).

Dette viser hvordan et online-samfunn er satt sammen av ulike roller som medlemmene av et online samfunn kan ha. I tillegg viser dette ytterkantene og hvordan de kan påvirke, ved å enten stjele medlemmer eller å bli et medlem eller over tid bli en del av samfunnet, eller å være den som skaper disse samfunnene og dermed bli en sentral person.

2.4 Virtuell identitet

Å gå online i seg selv kan virke som en løsriving fra sted og kropp. Dette vil si en persons identitet online er separert fra personens fysiske verden, og dette er ofte assosiert med to funksjoner. Dette er tekst og anonymitet (Slater, 2002). Samtidig så er man også løsrevet på andre måter, men da er likevel sider ved personen offline stabilt og ansvarlig, som for eksempel navn, adresse etc (Slater, 2002). Selv om online spill kan bruke både mikrofon og

video, så har likevel det meste av kommunikasjon mellom mennesker så langt vært tekst basert, og på det beste komplementert av noe grafikk. Dette gjør at i en chat så en person bare kjent for andre gjennom hva de skriver og påstår for andre.

Dette kan heller ikke bli bekreftet eller avkreftet av kroppspråk eller ansiktsuttrykk (Slater, 2002). At online identiteter har potensiale til å være anonyme, kan være av respekt for personers virkelige identitet, og dette igjen kan gjøre det vanskelig å spore en persons aktivitet online. Ved at noen velger å skape online identiteter, så blir mye erfaringer og diskusjon om online relasjoner rammet av et problem, og det er på hvilken grunnlag kan man tro på noen som helst online at de er den de påstår å være og at online relasjoner kan bli påvirket av denne usikkerheten (Slater, 2002). Internett som et nytt medium er et område hvor man finner 4 ulike former for separasjon og frigjørelse fra tidligere identiteter og relasjoner . Den første er at man opptre som den identiteten man velger, altså når det finnes alternativer å velge mellom. Den andre er å skape helt nye identiteter, som er enten umulig eller utenkelig i den virkelige verden på grunn av sosiale eller fysiske begrensninger. Den tredje er at siden størsteparten av online tilstedeværelse er tekstbasert, så er det også forestillinger og man kan løsrive seg fra autentisiteten i seg selv og gå inn i andre sett av etikk og politikk. Til slutt så har vi dette med at denne i en utbredt form, blir gjennomført av en "cyborg" eller hybrid identitet. Det er ikke bestemt eller definert av en bestemt person (Slater, 2002).

Når personer går inn i et virtuelle samfunn, eller online samfunn, så rekonstruerer vi en identitet i dette samfunnet (Turkle, 2011). Internettet er i dagens data kultur et element som har bidratt til at noen har startet å tenke på identitet som mangfoldig. Individuer har mulighet som nevnt til å bygge sin egen identitet og rotere mellom mange ulike identiteter (Turkle, 2011). Internett har også blitt til et sosialt laboratorium, hvor eksperimentering med dette å konstruere og rekonstruerer identiteter blir gjennomført (Turkle, 2011).

Som nevnt i innledningen så har anonymitet vært tilstede gjennom historien og det er ikke noe nytt som har kommet med Internettet. Men Internettet har gjort at det er mye enklere for individer å være anonyme på Internettet (Palme, 2004). Siden som nevnt over at så kan personer løsrive seg fra sin fysiske identitet, så gjør dette også at det er mulig å være helt anonym og skjule sin fysiske identitet på Internett. Som sagt så blir anonymitet brukt blant annet av personer for å beskytte sin virkelige identitet og privat informasjon. Men anonymitet har også noen negative sider. Blant annet blir anonymitet brukt på det verste søke kontakt med andre for å gjøre ulovlige handlinger (Palme, 2004). Eksempler på dette er blant annet

pedofile som søker etter kontakt med barn eller svindlere som ser etter personer som de kan svindle. I tillegg så kan anonymitet også bidra til å beskytte andre former for kriminelle som blant annet personer som sender ut virus osv (Palme, 2004).

En annen negativ side med anonymitet på Internettet er at selv om det ikke er ulovlig i seg selv, så bruker også personer anonymitet til å kunne mobbe andre, ved at personer sier frekke og fornærmende utsagn til og om andre personer, uten frykt for å bli funnet (Palme, 2004).

Som nevnt tidligere så er ikke anonymitet 100% sikkert, og dette gjelder også anonymitet på Internettet. Når det kommer til Internett så er det muligheter for å spore, for eksempel innlegg som er fornærmende mot en person, tilbake til datamaskinen som personen har brukt når de har skrevet innlegget. Det vil si at det er en form for kode eller en form for elektronisk identifikasjon, som gjør det mulig å se hvem eller hvor innlegget har kommet fra (Palme, 2004).

Dette teorigrunnlaget er viktig for en slik oppgave på grunn av et behov for å ha en viss forståelse av emne som skal undersøkes, blant annet for å kunne vite hva man skal se etter i slike undersøkelser. Uten et teorigrunnlag vil det være vanskelig å finne en mening med resultater. I tillegg så vil et slikt teorigrunnlag gjøre det mulig å knytte nye resultater opp mot tidligere teorier og resultater.

3. Problemstilling

3.1 Hypoteser

Forskningsarbeid tar ofte utgangspunkt i å bekrefte eller avkrefte hypoteser. Hypotesene mine er begrunnet i erfaring og refleksjon om hvordan spillere oppfatter seg selv og omverdenen. For det første dreide den første hypotesen seg om identitet og at det finnes sjangere innen spill som gjør det umulig å skille seg ut på grunn av begrensningene disse sjangerne har.

Hypotesen var:

" Det er spillsjangere som gjør det umulig å snakke om noen form for spillidentitet i, som blant annet "First-person shooters", i forhold til andre sjangere som "Roleplay". "

Med "First-person shooters" så betyr dette spill hvor spillere ser alt gjennom karakterens øyne og spillet i seg selv kan basere seg på blant annet våpen, og hvor spiller kan itillegg være på lag å kjempe mot et annet lag med ulike former for skytevåpen(Janssen, 2010a). Med "Roleplay" , eller rollespill, så vil dette si spill som spillere hovedsakelig tar seg en rolle, som kan for eksempel være dverg, heks, etc, i noen spill og deretter går spillerne igjennom spillet som den karakterene og de ulike egenskapene den karakteren har. I tillegg så er det også slike spill hvor spillerne kan skape sin egen karakter og rolle (Janssen, 2010c) Disse formene for spill er veldig ulike og derfor virker det som at på den ene siden så finnes det en spillsjanger som har gode muligheter til å skille seg ut og ha en egen personlighet, mens på den andre siden blir spillere plassert i et veldig begrenset spill og at spillere ser like ut i samme spill.

Den andre hypotesen omhandlet dette med gruppetilhørighet i spill. Før undersøkelsen ble gjort hadde noen formening om hva spillere mente angående emnet allerede blitt satt. Den andre hypotesen var :

" I spillsamfunnet er det få spillere som føler seg som del av en større gruppe. "

Spill er fortsatt en underholdningsform som mange kan ha glede av og derfor kan en si at kun personer som er av de mer aktive eller ekstremt spill interesserte vil bruke tid på andre som også spiller spill.

Den tredje hypotesen omhandler om spillere bruker spill til å leve ut ulike fantasier. Derfor er hypotesen :

" Spillere bruker spillet til å skape alternative identiteter, hvor de kan leve ut sine fantasier"

Den fjerde hypotesen og siste dreier seg om et alvorlig tema som har blitt snakket om i andre settinger som blant annet skolegårder og arbeidsplasser. Dette er mobbing og min hypotese tar opp mobbing i dette nye mediet. Hypotese er :

" Online spill gir mulighet for mobbing fordi spillerne har muligheten til å være anonyme og får derfor en sikkerhet som gjør at de ikke får konsekvenser om de mobber andre."

Dette var hypotesene som var bakgrunnen for denne oppgaven og gjennom undersøkelsene vil disse bli bekreftet eller avkreftet av spillerne som deltar i undersøkelsen.

3.2 Problemstilling

Målet med denne oppgaven er å se på hvordan spillere går frem når de skaper seg en online karakter og en online spill identitet, men ikke minst å finne ut hvorfor spillere velger som de gjør med en karakter.

Når det kommer til problemstilling så var det til å begynne med vanskelig å finne en problemstilling som passet . Temaet var bestemt tidlig så utfordringen var å finne en fornuftig og korrekt problemstilling til denne oppgaven. Som teorigrunnlaget viser så spiller identitet en viktig rolle i denne oppgaven, mer presist identitet i en ny media form. Problemstillingen til denne oppgave er som følger:

" Hvordan kommer identitet til uttrykk i online videospill?"

Gjennom undersøkelsene er ønsket å finne ut hva spillerne selv mener om hvordan identitet kommer frem i ulike online videospill. En av grunnene til at fokuset er blitt rettet mot online videospill er på grunn av interaksjonen mellom spillere seg imellom og anonymiteten som kommer med i interaksjoner som skjer via Internettet, noe som online videospill tar i bruk. I tillegg vil også risikoer med identitet online bli tatt opp, samt hvordan anonymitet kan være en del av identitet i videospill.

4. Metode

4.1 Innledning

Når oppgaven startet og hvordan dataene skulle bli samlet inn til denne oppgaven, var den første utfordringen at det var et behov for noe som kunne brukes som basis for å deretter kunne gå i dybden av problemstillingen og tema. Opprinnelig var tanken å kun ta i bruk kvalitative metode i form av intervju for å finne ut mer om hva spillere selv har å si om deres motivasjon når de skaper en karakter i video spill. Men når det kom til hva som skulle bli spurt om i en kvalitativ undersøkelse så kom det raskt ut at det ikke var nok informasjon om dette på forhånd og derfor måtte en metode hvor noen punkter kunne bli bestemt finnes, før en begynte med å gjennomføre en kvalitativ metode. Etter en stund ble det tydelig at det var nødvendig å ta i bruk en kvantitativ undersøkelse først, slik at det ville kunne vise hva en skulle gå innpå i en kvalitativ undersøkelse. Dette vil si at det som bli tatt i bruk er noe som kalles for blandet metode. Blandet metode vil si at både kvalitativ metode og kvantitativ metode blir tatt i bruk for å finne svar på sin problemstilling (Creswell & Plano Clark, 2010). Til denne oppgave ble det valgt å først starte med en kvantitative undersøkelse, som i denne oppgave er spørreundersøkelse, slik at det ville gi mer informasjon. Denne informasjonen vil deretter bli ta i bruk i en kvalitativ undersøkelse, som i denne oppgave vil være intervjuer.

I denne delen vil kvantitativ metode bli drøftet og hvordan denne metoden blir brukt, med vekt på spørreskjema som metode form. Deretter vil kvalitativ metode og bruken av denne metoden bli drøftet, med vekt på intervju som metode form. Helt til slutt vil hva det vil si å at i bruk to metoder drøftet og hvorfor dette vil gi et bedre resultat enn hva kun en av disse metodene kunne ha gitt (Eli, 2009; Tashakkori & Teddlie, 1998).

4.2 Kvantitativ metode : Spørreskjema

Kvantitativ er en forskningsmetoder hvor forskere samler inn tallbare og målbare data. Resultatene blir fremstilt i tabeller, grafer og andre former for statistikk. Denne formen for metode er også veldig strukturert og lite fleksibel for endringer (Johannessen, Tufte, & Christoffersen, 2010). Data innsamling kan skje gjennom blant annet spørreskjema eller

eksperiment. I denne oppgave er det spørreskjema som blir brukt som den kvantitative metode. Dette vil si et skjema blir laget med enten åpne spørsmål, hvor respondentene formulerer svarene selv, eller lukkede spørsmål, hvor svaralternativene er formulert på forhånd (Johannessen et al., 2010). Begge disse formene i undersøkelsen etter som hva som passer best til spørsmålene som skal stilles. Når et slik spørreskjema lages så er det viktig at svarkategoriene som velges er relevante og presise. I tillegg må kategoriene være gjensidig utelukkende (Hellevik, 2003). Dette gjøres blant annet for at ikke respondentene skal misforstå eller at det skal være uklart. I tillegg så må kategoriene være dekkende. Det vil si at respondentene skal kunne finne alternativet som passer best for dem, enten om det er et svar eller alternativer som "vet ikke" og "uaktuelt". Hvis forskeren velger å ikke bruke kategorier som er nøytralt eller midtkategori i svaralternativene som for eksempel "vet ikke", ønsker forskeren å på en måte tvinge respondenten til å ta stilling til spørsmålet og ikke stille seg nøytral til spørsmålet. Dette brukes også hvis forskeren mener at personene som har mottatt skjemaet eller bør ha noen kunnskaper til å ta stilling til spørsmålet og svare enten positivt eller negativt til dette (Hellevik, 2003). Når et kommentarfelt blir brukt så er det fordi respondenten har behov for å utdype eller spørsmålet ikke passer til vanlige svarkategorier som nevnt tidligere, eller et ønske om at respondenten skal, som nevnt tidligere, at respondenten skal formulere svare sitt selv.

I slike spørreundersøkelser er det også en mulighet å undersøke respondentenes holdninger og atferd og da er dette å bruke det som kalles Likert-skala. En Likert-skala måler holdninger og atferd ved å bruke en rekke mulige svarvalg, som rangerer fra den ene ekstrem siden til den andre og personene velger det alternativet som passer respondenten best (Johannessen et al., 2010).

Slik skala kan variere i form og kan ha en midtkategori eller ikke ut i fra hva som ønskes. Som sagt tidligere så er det slik at hvis en midtkategori ikke blir tatt i bruk velger så er dette fordi det er et ønske om å få respondenten til å ta stilling til spørsmålet isteden for å sette seg nøytralt til det.

Analyse av disse dataene foregår ved å ta i bruk ulike former for analyser som blant annet for eksempel regresjonsanalyse, krysstabell eller trivariatanalyse. I tillegg vil man få ulike former for grafer for å se sammenhenger mellom spørsmål osv (Johannessen et al., 2010).

På grunn av problemstillingen ble det bestemt å gjennomføre spørreundersøkelsen via Internettet. Dette med å bruke Internettet til å gjennomføre undersøkelser er noe som har økt det siste 10 året (Kozinets, 2010). Dette gjør at det blir en bra oversikt over det online samfunnet som studeres, det vil si i dette tilfelle spillere (Kozinets, 2010). Dette med å gjennomføre spørreundersøkelser online har sine egne karakteristikkene. En av karakteristikkene med denne formen for spørreundersøkelsen er det gjør det mulig å få undersøkelsen raskt ut og direkte til de personene eller den gruppen som forskes på. Ved å ta i bruk blant annet forumer og nettsider, som handler om eller er for de personene som skal forskes på og i dette tilfelle så ville dette være forumer og sider om spill, hvor spillere er aktive. En annen karakteristisk med online spørreundersøkelse er også at det er lett tilgjengelig og lett å bruke (Kozinets, 2010). Når det kommer til nøyaktighet så indikerer forskning så langt at resultater av en online spørreundersøkelse ser ut til å ikke være noen betydelig forskjellig fra spørreundersøkelser som blir gjennomført gjennom å sende ut skjemaene via post. Undersøkelsen kan bli raskere sendt ut via nettet og får raskere svar når spørreundersøkelsen undersøkes online (Andrews, Nonnecke, & Preece, 2003).

Det er også ulemper med online spørreskjema. En av ulempene ved å sende spørreundersøkelser er at det kan reise etisk bekymring og kan føles som at en persons personvern blir krenket (Gingery, 2011). Siden e-post ikke ble brukt til å sende ut undersøkelsen er ikke denne ulempen aktuell i denne oppgaven. En annen ulempe er at det er en mulighet for å bli utsatt for det som kalles spam. Spam vil si uoppfordret og uønskede masseutsendte meldinger. Forskere som tar i bruk Internettet for undersøkelser har 3 ulike måter å håndtere dette på.

Enten så behandler de spam som gruppen som blir studert behandler det, som hovedsakelig er å ignorere det, kan også undersøkes videre for å kanskje finne ut om det er et sentralt emne i samfunnet som blir forsket på eller bare rett og slett ignorere spam fullstendig. Ut i fra dette så velger de fleste forskere å ignorere spam fullstendig (Kozinets, 2010).

Dette er bare den første delen av undersøkelsen for å kunne få et overblikk. Ut i fra resultatene i denne kvantitative undersøkelsen vil det kunne gjennomføres en kvalitativ undersøkelse for å få svar på problemstillingene.

4.3. Kvalitativ metode : Intervjuer

Når en kvalitativ tilnærming blir tatt i bruk samles data inn i form av tekst. Resultatene i kvalitativ metode analyseres ved at forskeren tolker teksten fra intervjuene som ble gjennomført og trekker frem de mest relevante til problemstillingen og interessante svarene eller dels varene. Måten dataene blir samlet inn på kan være blant annet feltobservasjon eller intervjuer (Johannessen et al., 2010). Kvalitativ metode er mer åpen enn kvantitativ metode og den blir tatt i bruk når det er et ønske om en dypere og mer grundig svar eller beskrivelse av det fenomenet som blir studert (Jacobsen, 2005). Til denne oppgaven ble det valgt å ta i bruk intervju, hvor spillere blir intervjuet om hvordan de tenker rundt blant annet dette med identitet og gruppetilhørighet i spill verdenen. Det å gjennomføre intervju betyr at forskeren har viktige punkter som må bli tenkt igjennom før selve intervjuene blir satt igang. Enten blir individ intervju gjennomført, hvor enkelt personer blir intervjuet hver for seg eller så blir gruppe intervjuer tatt i bruk, hvor en hel gruppe blir intervjuet samtidig, slik at det blir en form for diskusjon. I den sist nevnte så må intervjueren velge om intervjueren skal være en aktiv part i intervjuet eller ha en passiv rolle(Jacobsen, 2005). Før intervjuene starter så må en intervju guide bli satt opp, slik at intervjueren vet hva som skal bli tatt opp og for å få mest mulig informasjon. I en intervju guide så kan spørsmålene som skal stilles bli oppført, samt eventuelt notater hvis intervjueren ikke har direkte spørsmål men temaer som intervjueren ønsker å snakke om med respondentene. Hvis intervjueren velger å ha en intervju guide med kun notater og åpne temaer, så holder intervjueren det som kalles en semi- strukturert intervju, hvor det er mulighet til å stille oppfølgings spørsmål til respondentene om det skulle være tilfeller hvor det passer.(Jacobsen, 2005).

Om ja eller nei spørsmål blir tatt i bruk i slike intervjuer så er det viktig å få en begrunnelse (Jacobsen, 2005). I tillegg så skal tekniske eller akademiske begreper unngås men det er viktig å ta i bruk språk som alle kan forstå (Jacobsen, 2005). I tillegg må det settes av tid, siden det å gjennomføre intervjuer er tidskrevende. I tillegg så krever det også mye av forskeren som gjennomfører intervjuene ved at for å bli flink til å gjøre slike intervjuer så krever det trening og gjennom prøving og feiling vil intervjueren lære. Det er også to typer for åpne individuelle intervjuer. Den første er respondent-intervjuet. I et slikt intervju så intervjues personer som selv har erfaringer med fenomenet eller personer som har selv opplevd det fenomenet som blir undersøkt. Den andre er informantintervjuet. I slikt intervju

så intervjues personer som vet mye om fenomenet, som kan kalles eksperter på feltet som blir undersøkt (Jacobsen, 2005). I tillegg så er det lurt at å ta tiden på å gjennomføre et test intervju med helst med en intervjueren kjenner slik at hva som fungerer og hva som ikke fungerer kommer frem og får et inntrykk av hvordan de faktiske intervjuene vil bli.

For oppgaven så må, på grunn av gruppen som er valgt til å forske på befinner seg overalt i verden, intervjuene gjennomføres online via en form for chat. Det å gjennomføre intervju gjennom pc-en betyr at kommunikasjonen blir formet til mediet. Å føre intervjuer gjennom chat har blitt gjort før men kan fortsatt sees som en ukjent metode. Blant annet gjennomførte Annette N. Markham online intervjuer i sin bok : "*Life online: Reasearching Real Experience in Virtual Space*" allerede i 1998 (Markham, 1998). I sin forskning satt hun ned ved en pc og holdt intervjuer ved å ta i bruk tekst chat, og ta notater ved siden av.

Online intervju har mye til felles med intervju generelt. Det involverer at en formelt møter eller fremstiller sin hensikt og hvem intervjueren selv er og foreslår intervju og gjennomfører intervjuet på den avtalte tiden, hvor forskerens rolle er hovedsakelig den som stiller spørsmål (Gubrium & Holstein, 2002; Kozinets, 2010). Når det kommer til tid på intervjuet så er det viktig å være tålmodig og gjerne sette av ekstra tid på grunn av at det tar lengre tid å skrive ned det som respondentene ønsker å si. Dette kan variere fra en halv time til så mye som 4 timer (Markham, 1998).

Likevel så kan det være det at i forhold til oppgaven og personene som skal intervjues så er de vant til dette med tekst chat slik at for dem så kan det ha vært lettere å si det de mente via dette media enn verbalt.

Selv om det å gjennomføre intervjuer online har mye til felles med intervju generelt, så er det to hovedforskjeller. Det første er at du kun ser tekst. Du får ingen inntrykk av tonefall, kroppspråk og intervjueren selv får ikke visst at en lytter, eller nikke til personen som svarer eller vise med ansiktet at en ikke forstår (Markham, 1998). Dette gjør at du kun har intervju teksten å forholde deg til og det er den som må tolke. Likevel så kan det hende at ved å intervju personer online, spesielt hvis det forskes på temaer som er sentralt i forhold til mediet Internett som for eksempel Internett bruk eller som i mitt tilfelle video spill, så vil en kanskje få mer ut av en slik form for intervju enn å gjennomføre intervjuene ansikt til ansikt. Grunnen til dette kan være at individene som blir intervjuet er veldig vant med denne formen for kommunikasjon og derfor har kanskje lettere å forklare og formidle sine meninger og

tanker gjennom denne formen for kommunikasjon enn gjennom verbal ansikt til ansikt kommunikasjon (Markham, 1998).

Den andre store forskjellen mellom ansikt til ansikt intervju og online intervju er at det tar lengre tid å skrive på en pc enn det er å snakke sammen ansikt til ansikt. Derfor krever det av en god intervjuer at intervjueren er tålmodig og ikke begynner å skrive før respondenten er ferdig med det de prøver å fortelle, siden at hvis intervjueren avbryter kan svaret bli oppdelt (Markham, 1998). Likevel så er personen som blir intervjuet gjennom Internettet og chat like virkelig som personer vi snakker med over telefonen, forfattere som skriver bøkene vi leser eller de som skriver brev til oss (Kozinets, 2010) .

4.4 Blandet metode

Det å bruke to metoder til å få svar på en problemstilling er ikke en ny ide. Intensjonen ved å bruke både kvantitativ og kvalitativ metode er å maksimere fordelene som er tilgjengelig når en skal få svar på sin problemstilling (Eli, 2009; Tashakkori & Teddlie, 1998).

Ikke alle er enig i om definisjonen på denne formen for metode, men alle definisjoner består av stort sett samme elementene. Til denne oppgaven vil Creswell& Plano Clarks sin definisjon bli brukt. De definerte denne metoden slik :

" As a method, it focuses on collecting, analyzing and mixing both quantitative and qualitative data in a single study or series of studies. Its central premise is that the use of quantitative and qualitative approaches, in combination, provides a better understanding of research problems than either approaches alone." (Creswell & Plano Clark, 2010).

I tillegg så er det mange faktorer som har bidratt til fremveksten av blandet metode. Blant annet så har våre forsknings spørsmål blitt komplekse, slik at svarene til disse spørsmålene krever svar som krever mer enn kun tall som en kvantitativ undersøkelse kan gi og mer enn kun ordene som blir tilgjengelig en kvalitativ undersøkelse. Begge formene for data er nødvendig og denne kombinasjonen gir den mest komplette analysen til disse forsknings spørsmålene(Creswell & Plano Clark, 2010).

Det vil altså si at det å ta i bruk både kvantitativ og kvalitativ metode er for å en bedre forståelse av det feltet som blir studert eller bedre svar på sin problemstilling, enn hva forskeren ville fått ved å kun ta i bruk kun en metode. I blandet metode finnes det ca. 6 ulike

former for blandet metode design som kan bli tatt i bruk. Til denne master oppgave så blir det som blir kalt "*The embedded design*" tatt i bruk (Creswell & Plano Clark, 2010). Dette vil si at først blir en kvantitativ undersøkelse gjennomført, i dette tilfelle en spørreundersøkelse, og analyserer disse dataene. Deretter blir resultatene fulgt opp med en kvalitative undersøkelse, intervju i denne oppgave, og analyserer disse dataene. Forskeren kan velge i hvilken rekkefølge disse metodene gjøres. Enten som nevnt over eller omvendt ved at kvalitativ metode blir tatt i bruk først og analyseres og deretter kvantitativ metode og analyse som så blir slått sammen i tolkningen og resultatet. Så i denne oppgave vil både de kvantitative resultatene og de kvalitative resultatene være med i siste del med tolkningen som blir konklusjonen eller svaret på denne problemstilling (Creswell & Plano Clark, 2010).

Analysen av slik metode gjennomføres ved at de kvantitative dataene blir analysert ved å bruke kvantitative analyse former og de kvalitative dataene analyseres ved bruk av kvalitative analyse former(Creswell & Plano Clark, 2010). I tillegg kan det også bli gjennomført en analyse som er en blanding av begge, men for denne undersøkelsen så vil dataene bli analysert hver for seg og deretter ta i bruk begge i en konklusjon til slutt for å besvare min problemstilling og hypoteser.

Å gjennomføre et slikt forsknings-design har blitt gjort før. Blant annet ble det gjennomført en undersøkelse om privat eller offentlig tannlege service i Storbritannia, hvor de studerte folkets erfaringer og oppfatninger om temaet. I denne undersøkelsen brukte de en kombinasjon av kvantitativ og kvalitativ metode for å få svar på sin problemstilling(Hancock, Michael, & Graham, 1999). Dette gjøres ved at de først sendte ut spørreundersøkelser til individer via post og deretter valgte individer som passet best, ut i fra hva de fant i undersøkelsen og intervjuet noen av disse individene for å få mer dybde. Begrunnelsen de gir er at ved å gjennomføre kun en spørreundersøkelse, vil kun gi et ufullstendig og et delvis bilde av det de ønsker svar på (Hancock et al., 1999).

Et annet eksempel på andre som har brukt denne formen for metode er en undersøkelse hvor forskeren er ute etter å studere doktorgradsstudentens utholdenhet. Dette gjøres ved at forskeren først sender ut en spørreundersøkelse til doktorgradsstudenter. Deretter velger forskeren ut noen personer som en går videre med, for å utforske resultatene som kom frem i den første undersøkelsen, for å gå mer i dybden ved å bruke et semi strukturert intervju (Ivankova, 2002). Begrunnelsen som denne personen gir for å gjøre denne typen av undersøkelse er lik den som ble nevnt ovenfor, altså at det å gjennomføre denne formen for

metode vil gi et bedre resultat enn hva en metode vil kunne gi. I tillegg refereres også Creswell i i denne sammenhengen om blandet metode for å gi støtte til begrunnelsen(Creswell & Plano Clark, 2010; Ivankova, 2002).

Et tredje eksempel på bruk av denne typen for metode er en undersøkelse gjort av William J Harvey og kollegaer, som tok i bruk både kvalitativ metode og kvantitativ metode, hvor de kvalitative dataene var prioritert over de kvantitative dataene.

De tok i bruk det som kalles "Embedded Mixed Methods design", som nevnt tidligere. Forskerne var ute etter å undersøke den fysiske aktivitet erfaringer av gutter med og uten ADHD(Matthews & Kostelis, 2011). I den kvantitative metode delen brukte de det som kalles "*Test of Gross Motor Development-2*". Dette er en form for undersøkelse som måler grovmotor funksjonen hos barn. Dette gjøres ved at barn gjennomfører ulike former for aktiviteter (Ulrich, 2000). For den kvalitative delen så tok forskerne i bruk semi- strukturerde intervjuer. Igjen så var grunnen til å ta i bruk "Embedded Mixed Methods design" at det ga en bedre og dypere forståelse av forskning spørsmålet(Harvey et al., 2009; Matthews & Kostelis, 2011).

5. Spørreundersøkelse

5.1 Online Spørreundersøkelse

I starten av oppgaven ble det tydelig at det fantes lite kunnskap om hva spillere tenker rundt emne. Derfor ble det bestemt å gjøre en spørreundersøkelse. Ved å gjennomføre en spørreundersøkelse ville det gi en bedre oversikt over hva som ville være interessant å gå videre med i forhold til temaet med identitet i spill. Siden Netnografi blir tatt i bruk, vil det si som sagt tidligere spørreundersøkelsen er en online spørreundersøkelse. Det vil si at spørreundersøkelsen vil bli laget på en egen side hvor også resultater blir lagret og deretter vil en link kunne sendes via e-post, eller ved å legge den ut på forumer. Det å gjennomføre en online spørreundersøkelse har sine fordeler ved at blant annet kan den raskt sendes ut gjennom ulike forum, e-post, og andre spill samfunn og at deltakerne forsikres om at de er anonyme, noe mange ønsker når de tar slike undersøkelser. Online spørreundersøkelse som metode har også vokst raskt det siste tiåret (Kozinets, 2010). Slike online spørreundersøkelser om online kultur og samfunn kan gi svar på blant annet bruks mønstre og preferanser (Kozinets, 2010).

I undersøkelsen ble en Likert-skala tatt i bruk, for å få respons om ulike holdninger og meninger om de ulike spørsmålene. Skalaen ble satt fra 1 til 6, hvor 1 var lite til ingenting, og 6 var alt. Dette gjør at respondentene må ta stilling til spørsmålene og ikke stille seg nøytralt som kanskje er veldig lett for mange. I tillegg ville ikke resultatet ende opp med et nøytralt flertall og ikke gi noen form for resultat. Svaralternativene som "vet ikke" eller "har ingen mening", ble ikke tatt i bruk.

For å lage en online spørreundersøkelse ble programmet Questback⁵ tatt i bruk. Questback er et program hvor en har mulighet å skape en spørreundersøkelse og enten sende den rundt via epost eller få en link som kan legges ut på ulike sider. Spørreundersøkelsen besto av 14 spørsmål som ville kunne gi meg en pekepinne på hva som skal bli tatt opp i et intervju. Spørsmålene varierte fra kjønn, alder og land til hva slags spill personen liker og til identitet spesifikke spørsmål. Grunnen til at i undersøkelsen ble gjort kort var på grunn av tidsbegrensning og i håp om at flere ville ta den enn en lengre undersøkelse, siden en lang undersøkelse ville kanskje gjøre at færre ville ta seg tid til den. Spørreundersøkelsen ble

⁵ <http://www.questback.com/no/>

skrevet på engelsk siden dette er språket som de fleste, kanskje alle, spillere bruker og dette gjør det enklere å få respons på tvers av geografiske områder. Undersøkelsen ble lagt ut på ulike spill orienterte forum siden utenom i spill er det der spillerne er mest aktive. Undersøkelsen lå ute i ca. en måneds tid på totalt 5 forum som jeg personlig, men linken ble også delt på en spillers blog, og på et par spilleres facebook side, og deres eget spill forum.

Forumene som spørreundersøkelsen ble liggende på var screwattack.com forum, gamespot.com forum, gameforum, ign.com forum og nintendomagazine.com forum. De fire første forumene var forumer som ikke hadde et spill i fokus men var om spill av alle sjangere og dekket alle konsoll typene, slik at på disse forumene så møtes alle typer av spillere. Grunnen til å bruke disse forumene var på grunn av ønsket om å få svar av alle typer av spillere og ikke kun et spesifikk spill eller konsoll. For eksempel så er screwattack.com sitt forum relativ stor, med hele 58484 medlemmer og det øker daglig. Det siste forumet er spesifikt til nintendo relaterte spill og konsoll nyheter osv. Helhetlig ble det også forsøkt å legge spørreundersøkelsen inn på forum som også representerer Sony og Microsoft sine spill og konsoller men disse ble fjernet og merket som spam eller useriøs innlegg. Dette er blant annet på grunn av at noen av disse forumene har veldig strenge regler på hva som kan bli lagt inn som innlegg i disse forumene.

For eksempel hvis en ser på screwattack.com sitt forum igjen så er det regler som alle deltakerne i forumene må følge for å unngå useriøse innlegg.⁶ I tillegg så vil det også variere mellom forumene, selv med disse reglene, om innlegg av denne formen blir værende på forumet eller om det blir fjernet. Dette viser at det var en mulighet for å ha fått flere respondenter til å ta denne undersøkelsen om undersøkelsen fikk ligge ute på flere forumer enn de få som den fikk ligge på.

5.2 Responsen

Som sagt ble forumer brukt til å få sendt ut mitt spørreskjema og på disse forumene så kunne spillere også gi kommentarer i kommentar feltet under min beskjed om undersøkelsen. Selv om responds her ikke var beregnet, så dukket det opp noen interessante aspekter ved dette å

⁶ <http://forums.screwattack.com/viewtopic.php?f=23&t=7046>

skrive noe som helst inn på forumer. Responsen varierte fra spam eller useriøse meldinger til personer som tok undersøkelsen som ønsket å utdype sine meninger bedre.

Blant spam og useriøse meldinger som dukket opp så er det blant annet at noen av disse personen ikke akkurat godtok kvinner på disse typer av forum. Kommentarene var blant annet : *" If you think telling everyone that you`re a girl is going to get everyone to help you. You`re wrong"* og *" Show us some tits and we may help you."* . Slike kommentarer bidro til at det også ble valgt å ta med spørsmål om dette i mitt intervju. Andre kommentarer varierte fra kommentarer om spørreundersøkelsen i seg selv til andre som ønsket å utdype deg litt mer. Blant annet så var en respons slik :

" I filled it out, but I did feel that some questions needed a bit of expansion. When asking how important it is to feel a connection to a character, and what the best way of creating that connection is, it really depends on the game and the approach in design. In Zelda I don't need to feel connected to Link as a character, but rather I need to feel like I am experiencing the game through him, as an avatar of the player. In something like Uncharted however, it is very important for Drake to have his own character and personality that I am not projected on to. So I could have answered right up on both ends of the scale game depending."

I denne responsen så tar han opp et par spill og karakterer i spillene som eksempler for å få frem sitt poeng. Det ene han refererer til er et fantasi eventyr spill som blir kalt "The legend of zelda".⁷ Den andre han refererer til er "Uncharted". Dette er et action, eventyr skytte spill.⁸ Dette kan vise til at det er mulig at tilknytting til en karakter varierer fra spill sjanger til spill sjanger. Dette var også noe som ble tatt med videre når intervjuene skulle gjennomføres. Ellers så var det andre som mente at undersøkelsen ikke hadde tatt med alle sjangerne og at noen spørsmål var vage. Noen forsto at dette er en spørreundersøkelsen var en start og at det er vanskelig å dekke alt og gå i dybden i en slik undersøkelse men likevel ønsket de å hjelpe. Selv om de kommenterte på undersøkelsen så var de ikke nedlatende men likevel var det en følelse av at disse personene ønsket bare å hjelpe en som kanskje ikke var så kjent med dette med spillverden.

⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda

⁸ <http://en.wikipedia.org/wiki/Uncharted>

Ellers så var resten av kommentarene bare om at de hadde gjennomført den og at de ønsket lykke til videre med denne oppgaven. Dette viser at forskere får en blandet respons når man kommer inn i et slik samfunn, enten om forskeren allerede er kjent med dette samfunnet eller ikke.

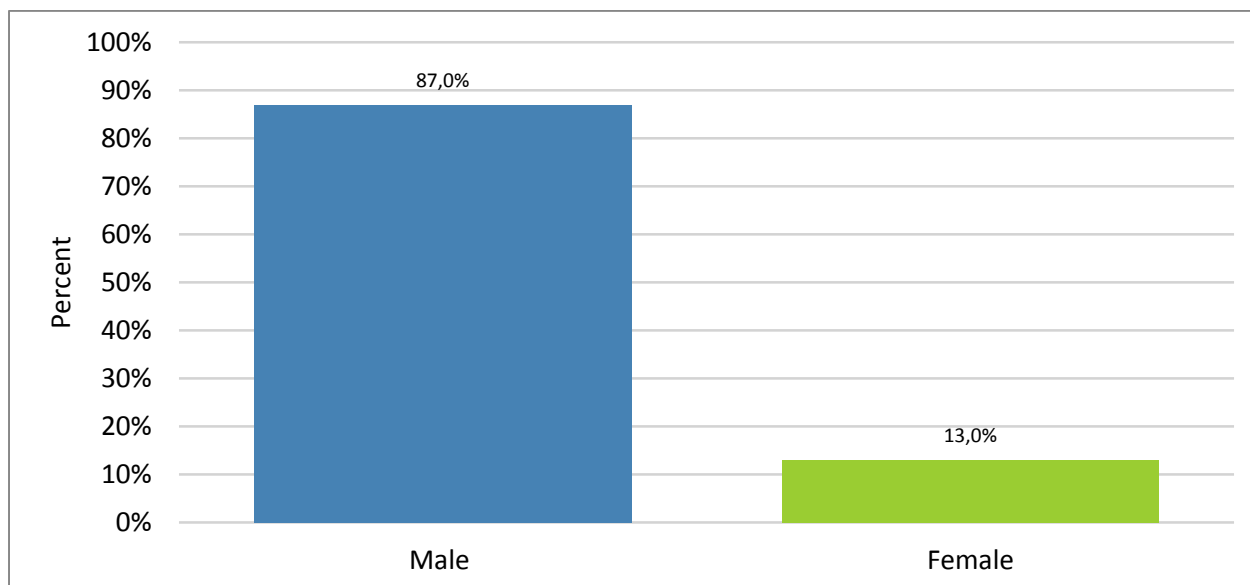
6 . Analyse av Spørreundersøkelsen

6.1 Innledning

Etter at undersøkelsen lå ute i en måned, ble resultatene kjørt gjennom programmet SPSS for å analysere resultatene på best mulig måte. Totalt var det 123 stykker som gjennomførte spørreundersøkelsen. Dette er ganske lavt med tanken på størrelsen av hele spill samfunnet. Dette vil si at feilmarginen er veldig stor og det er umulig å generalisere resultatene og si at hva undersøkelsen viser gjelder for hele spill samfunnet. Men dette var ikke målet med denne undersøkelsen. Målet var å kun få noen punkter som kunne brukes i et intervju og få bedre svar på den måten. I tillegg så dekker undersøkelsen kun de som var interessert i å ta den. Likevel ga det en pekepinne på hva som skulle bli tatt opp i et intervju. I tillegg så ble spørreundersøkelsen gjort på engelsk og derfor vil også figurene være på engelsk.

6.2 Kjønn, alder og land

Ikke overraskende var det flest gutter som tok undersøkelsen.



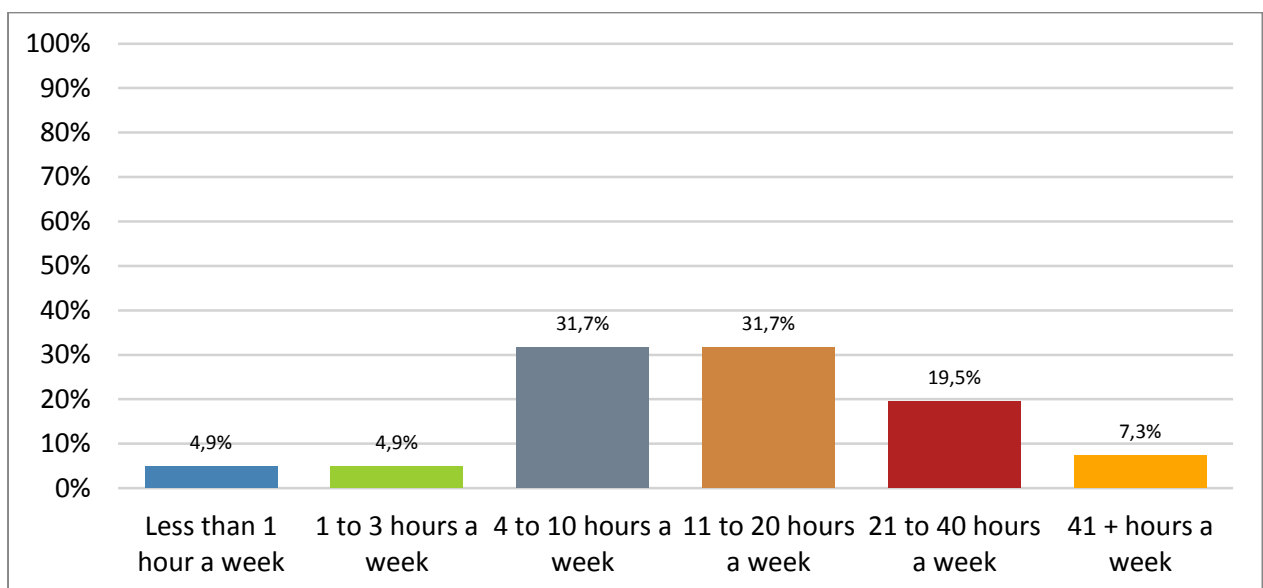
Figur 6.1 : Kjønn

Tabellen over viser at 87% av de 123 deltakerne var gutter/menn og kun 13% var jenter/kvinner. Selv om dette viser stor forskjell mellom kjønnene så vil det ikke være mulig å kunne si at det er flere gutter som spiller enn jenter, på grunn av den lave summen av deltakere. Ved å se på tall fra Entertainment software association fra 2013, viser den at det er 55% gutter/menn og 45% jenter/kvinner (ESA, 2013). Dette er stor forskjell fra undersøkelsens resultater og viser at det er stor feilmargin i min undersøkelse. Når det

kommer til alder så var den yngste 14 år og den eldste 55 år blant de 123 som tok undersøkelsen. Men det var hele 63.4 % av de som deltok i gruppen 20år til 29 år. Det kan være ulike grunner til dette, som kan en kun spekulere på, uten å kunne trekke noen bestemt konklusjon, på grunn av blant annet det lave responstallet. En av grunnene kunne vært at kanskje spillere i denne aldersgruppa er mer aktive og interessert i å være aktive på forum om spill enn resten er. Gjennomsnittsalderen ut i fra hva de 123 deltakerne svarte på alder blir 24,1 år og dette er lavere enn gjennomsnittsalderen ESA fant på 30 år (ESA, 2013). Deltakerne kom fra, hele 20 forskjellige land. Likevel var flertallet ikke overraskende fra USA, 28,5% og Storbritannia, 29.3 %.

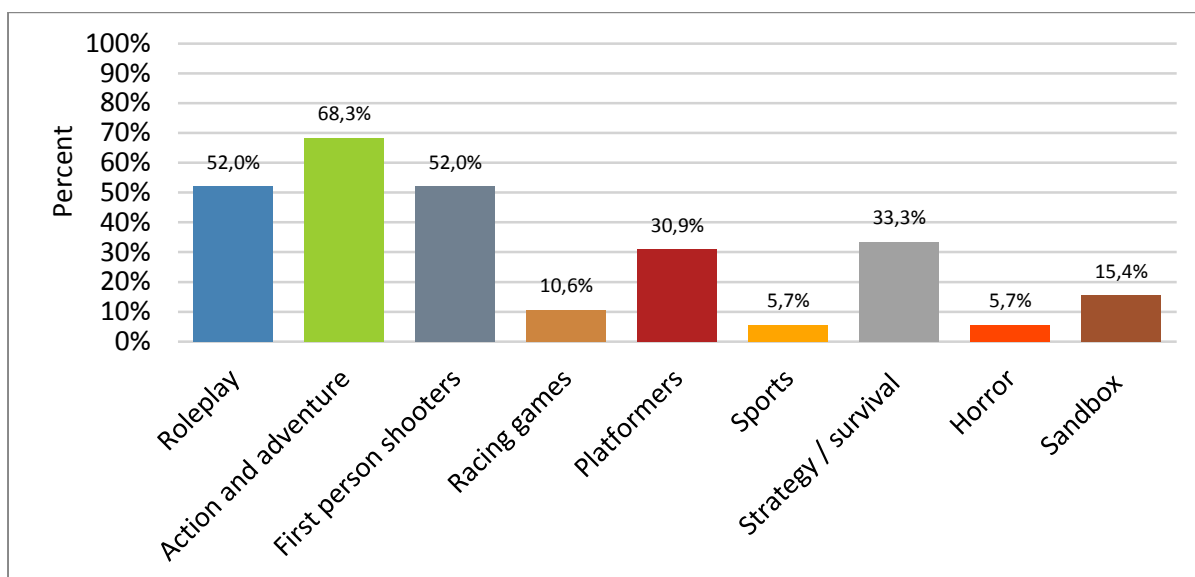
6.3 Tid brukt på spill og sjanger av spill og hvor viktig er "multiplayer".

På spørsmålet om tid som brukes på å spile tv-spill var det 2 grupper som skilte seg ut. Alternativet 4 til 10 timer i uka og 11 til 20 timer i uka, fikk begge 31,7% av de som besvarte undersøkelsen. 21 til 40 timer i uka fikk 19,5% mens de lavere og det høyeste alternativet fikk mye lavere oppslutning.



Tabell 6.2 tid brukt på spill

Tabellen over viser altså at de som gjennomførte undersøkelsen verken ekstreme er spillere eller av de som spiller sjelden, men disse respondentene er, som figuren viser, spillere som spiller mellom ,4 til 10 timer i uka, og 11 til 20 timer i uka. Disse personene har altså noe kunnskap og tar seg noe tid til denne hobbyen, uten at det nødvendigvis går ut over livet utenfor, slik som eventuelle ekstreme spillere gjør. Resultatet viser at det kanskje er best å intervjuje spillerne innenfor disse to gruppene og se på hvordan identitet i spill utfolder seg for disse spillerne.



Figur 6.3 : hva slags sjanger foretrekker spillerne

Sjanger av spill var et spørsmål for å finne ut hvilke spillsjangere som er mest populære, og derfor kunne gå ut ifra disse resultatene i intervju undersøkelsen, slik at det er en mulighet å se på hvordan identitet spiller ut i disse formene for sjangere.

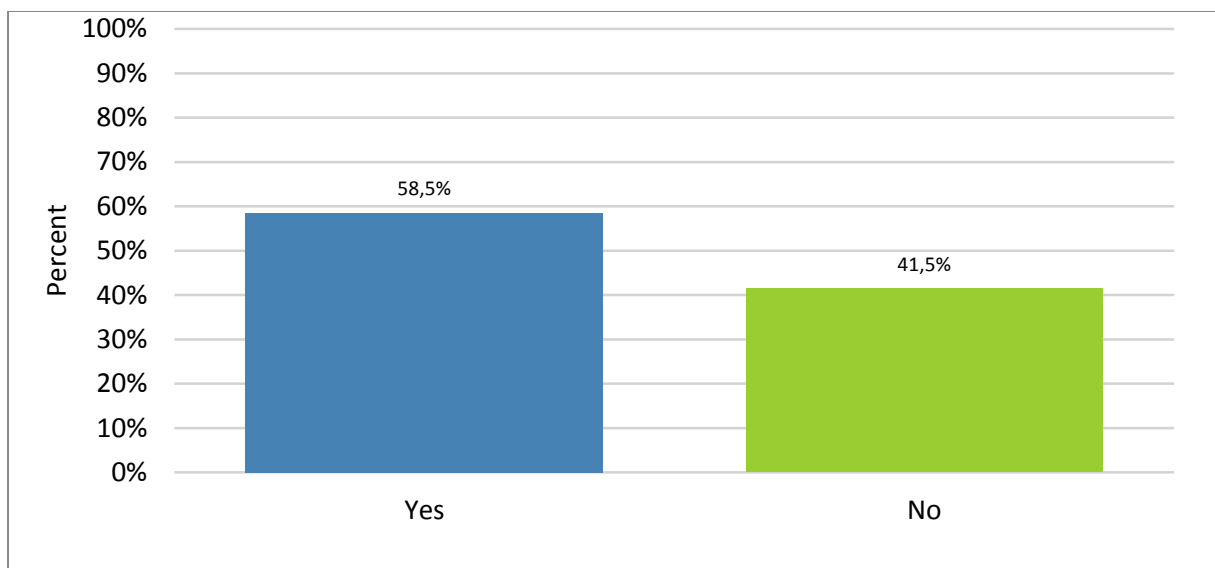
På spørsmålet om hvilket sjanger av spill respondentene foretrekker, fikk de muligheten til å velge opp mot 3 alternativer av 9 mulige kategorier. Grunnen til å tillate flere valg er fordi spillere sjeldent holder seg til en sjanger og derfor ville det være mer fornuftig å gi muligheten til å velge opp til 3 alternativer. Figur 4.3 viser at det var 3 kategorier som skilte seg fra resten, og som var de tre som de fleste valgte. Den som ble valgt mest var "action and adventure" som fikk 68,3%. Deretter var det 2 kategorier som fikk 52% , "Roleplay", som på norsk oversettes til rollespill, og "First person shooters" , som på norsk blir direkte oversatt til Første persons skytespill. "First person shooters" vil si at spillere ser spillet gjennom sin avatar sine øyne og spillet i seg selv er basert på våpen og kan for eksempel basere seg på å lag slåss mot hverandre med ulike former for skytevåpen (Janssen, 2010a).

"Roleplay" er vanskelig å definere fordi det finnes mange ulike typer men hovedsakelig så tar spillere på seg en form for rolle, som for eksempel som dverg, heks, alv, kriger etc, og deltar i spillet med denne rollen og de egenskapene rollekarakteren har, eller skaper seg en rolle (Janssen, 2010c). I følge noen av tallene som ESA har av de mest solgte sjangerne i 2012, viser de at "action" , med 22.3%, og "shooter", med 21,2%, er sjangerne som ble solgt mest (ESA, 2013). Dette gjør at kanskje det vil være interessant å se på hvordan identitet kommer

til syne i slike spill, i tillegg til rollespill som kanskje blir sett på som den sjangeren av spill hvor identitet er et sentralt element.

På den andre siden så er sjangere som "racing", som vil si bil kjøring etc, "sports", hvor spillet er basert på sport som golf, tennis, fotball etc, og "Horror", spill som er ment til å skremme, var mindre populære og havner på den lavere delen av skalaen. I tillegg så var det en kommentar som ble skrevet inn i forumets kommentarfelt som nevner at undersøkelsen ikke har tatt med alle sjangrene i denne undersøkelsen, noe som jeg som forsker var klar over. Hans kommentar gikk slik : *" nice quick survey. though you did miss a few genres like MoBAs and sim games. you also mix together genres that feel smiler, but vary quite a bit though. p personally know people that love stratgy and hate survival, and visa versa."*

Her nevner han et par sjangere som ikke ble tatt med, men sier også et par sjangere ble lagt sammen som føles like men som kan variere fra hverandre. Dette viser at det er mange sjangere og at det også er sjangere som kan virke ganske like, men som er forskjellige i selve spillet.



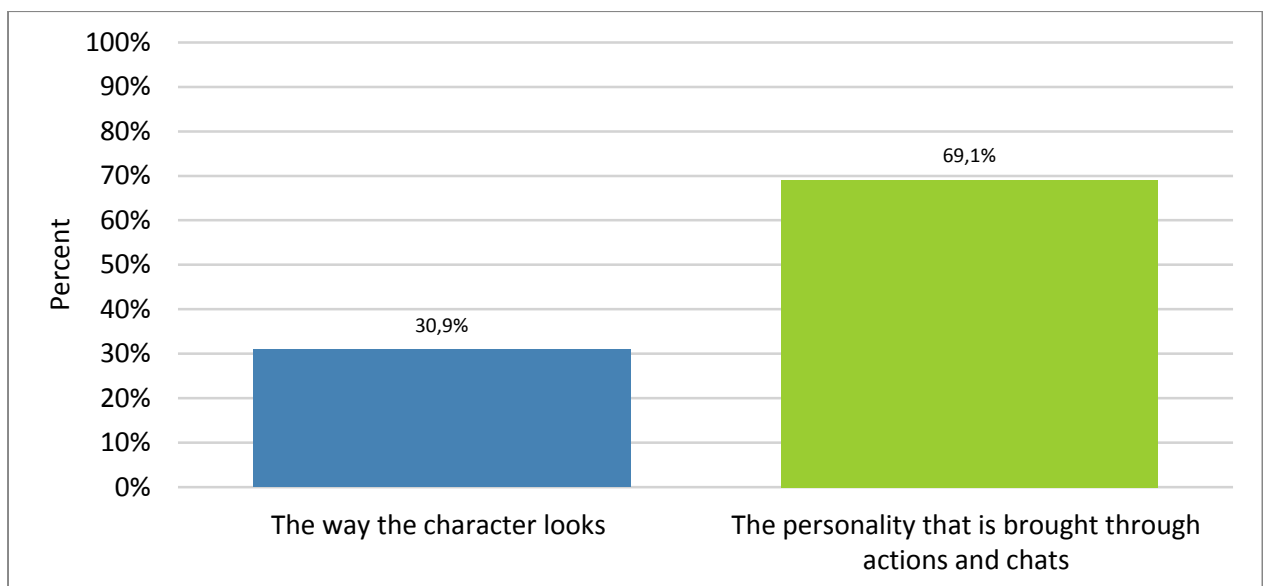
Figur 6.4 : Er "Multiplayer" / fler-spillere viktig

Temaet om "multiplayer" og om dette var viktig for spillere eller ikke ble også tatt opp. "Multiplayer" vil si at to eller flere spillere kan spille med eller mot hverandre, enten over Internett eller på samme konsoll og skjerm. På norsk så kan være en mulighet for fler-spiller spill. Resultatet overrasket meg i forhold til hva som ble antatt ville bli resultatet. Av de 123 personene som tok undersøkelsen var det 58,5% som sa ja til at "multiplayer" er viktig for

dem og 41,5% som sa nei, at det ikke var viktig for dem. Dette kan tyde på at "multiplayer" ikke er like viktig som først antatt.

6.4 Utseende eller oppførsel

Undersøkelsen hadde noen spørsmål relatert til identitet som ville gi et grunnlag for å velge fokus for de etterfølgende intervjuer. Et av de viktigste spørsmålene var om hva som er viktig med å ha en personlig karakter i spill. Blant de 123 deltakerne var det, 30,9% som mente at en karakters utseende var det viktigste ved en personlig karakter. På den andre siden var det hele 69,1% av de 123 respondentene som mente at det som var det viktigste ved en personlig karakter var personligheten som vises gjennom prat blant spillerne og handlingene som spillerne gjennomfører i spillet.



Figur 6.5 : Hva er mest viktig med en personlig karakter.

Dette kan vise at i dagens spill så har "chat" og det sosiale aspektet i spill blitt en så stor del at identitet kommer frem gjennom den sosiale interaksjonen i spillet. Dette vil bli undersøkt nærmere i intervjuene.

Den neste viktig spørsmålet som ble stilt var i hvilken grad deltakerne tok utgangspunkt i sin egen identitet når de skapte en karakter, og i hvilken grad de brukte fantasi i en karakter. Siden dette var to spørsmål, ble disse kjørt i en krysstabell for å få frem hvordan disse to resultatene så ut opp mot hverandre. Dette viste at blant de 123 som tok undersøkelsen, var

det svært få brukte kun sin egen identitet når de skaper en karakter. Det var også like mange som kun brukte fantasi og ikke noe av sin egen identitet i karakteren. Helhetlig var det ganske jevnt men det var likevel var det et lite flertall som skilte seg litt ut.

6.5 Fantasi eller seg selv

| | • When creating a character, from a scale from 1 to 6, where 1 is nothing and 6 is everything, how much of your own identity/personality do you bring to the game character? | Prosent |
|---------------|--|------------|
| 1 | | 6,5% |
| 2 | | 15,4% |
| 3 | | 21,1% |
| 4 | | 26,8% |
| 5 | | 16,3% |
| 6 | | 13,8% |
| Totalt | | 123 |

Tabell 6.6, del 1 : Hvor mye av seg selv bruker spillere til en karakter

| | • When creating a character, from a scale from 1 to 6, where 1 is nothing and 6 is a lot, how much fantasy do you bring to the game character? | Prosent |
|---------------|--|------------|
| 1 | | 8,9% |
| 2 | | 11,4% |
| 3 | | 17,9% |
| 4 | | 24,4% |
| 5 | | 24,4% |
| 6 | | 13,0% |
| Totalt | | 123 |

Tabell 6.6, del 2 Hvor mye fantasi bruker spillere til en karakter

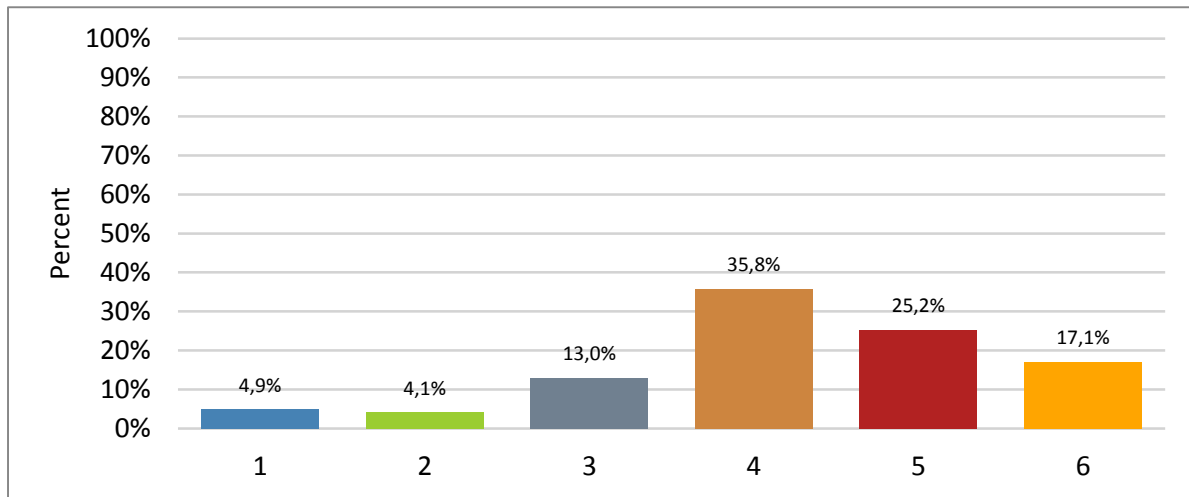
Tabellene over viser hvordan respondentene svarte på hvor mye fantasi spillere bruker og hvor mye av sin egen identitet de bruker i en spill karakter.

| | | When creating a character, from a scale from 1 to 6, where 1 is nothing and 6 is a lot, how much fantasy do you bring to the game character? | | | | | | |
|---|---|--|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| When creating a character, from a scale from 1 to 6, where 1 is nothing and 6 is everything, how much of your own identity /personality do you bring to the game character? | 1 | 5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | |
| | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 5 | 5 | |
| | 3 | 0 | 4 | 6 | 7 | 9 | 0 | |
| | 4 | 0 | 2 | 6 | 13 | 9 | 3 | |
| | 5 | 1 | 4 | 6 | 5 | 2 | 2 | |
| | 6 | 3 | 0 | 3 | 3 | 5 | 3 | |
| Totalt | | | 11 | 14 | 22 | 30 | 30 | 16 |

Tabell 6.7 Krysstabell som viser hvordan respondentene valgte på disse to spørsmålene satt opp mot hverandre i antall.

Denne tabellen viser forholdet mellom disse to spørsmålene og hvordan andel fantasi og andel egen identitet blir satt sammen. Som undersøkelsen viser viser det seg at hele 5 respondenter mener at de bruker verken sin egen identitet eller fantasi når det skaper en personlig karakter. Grunnen til dette kan kanskje være at de foretrekker spill hvor de ikke har denne muligheten til å skape noen form for avatar eller karakter, og deretter ikke trenger å ta noen stilling til dette. Det er tydelig i denne tabellen at spillere ser ut til å ha en eller annen form for blanding av både sin egen identitet og fantasi i sin personlig karakter. Dette vil bli utdypet i intervjurunden for å finne ut hvorfor det er slik, hvordan dette utspiller seg og eventuelt hvordan dette påvirker mulige relasjoner en spiller kan få utenfor spillet.

6.6 Tilknytning til en karakter



Figur 6.8 How important is it to have a connection to the character? On a scale from 1 to 6, where 1 is not important and 6 is very important

Når det gjelder viktigheten av tilknytning til en karakter så er respondentene noe splittet men flertallet mener at det er viktig å ha en eller annen form for tilknytning til en karakter, med ulik grad. Blant de 123 som tok undersøkelsen, viser at det var 35,8% som sa at det var litt viktig å ha en tilknytning til sin karakter. I tillegg viser den at totalt sett er det flertall fra litt viktig til veldig viktig. Det er altså viktig, til en viss grad, å ha en tilknytning til karakteren. Dette tyder på at mange spillere har en eller annen form for tilknytning til karakterene i spillene, enten om spillerne er online eller offline.

6.7 Uskrevne regler mellom spillere

Det siste spørsmålet var om det finnes uskrevne regler mellom spillere og om respondentene kan gi et eksempel på dette. Uskrevne regler kan også bli sett på som normer som ikke er skrevet ned, men som spillerne har en felles forståelse for og anerkjenner at de finnes.

Av de 123 deltakerne som tok undersøkelsen sa 79,7% at ja det finnes uskrevne regler mellom spillere, mens 20,3% mener at det ikke finnes uskrevne regler. Dette var ikke veldig overraskende men det interessante var eksemplene som 98 av de 123 ga. Ikke alle var dessverre ikke brukende. To av eksemplene var rett og slett at de ikke kunne komme på noen eksempel, mens to var kommentarer om spill som er dårlig, noe som ikke har noe med spørsmålet å gjøre. To eksempler skilte seg også ut fordi de var detaljert og viser at personene har vært veldig interessert i å få frem sitt eksempel. Den første er som følger :

" In DotA, it is an unwritten rule that you behave kindly and cooperatively with your team. Even if a team isn't doing very well early in a game, there is nothing more devastating to a team's ability to play well than a belligerent teammate who insults their own teammates. Arguments are incredibly rare against opposing teams, but are all too common among teammates. It's as though it decays the trust among the team, and the teammates lose their ability to fight together. Some obviously do not care for this rule but a majority certainly do not appreciate a teammate who insults them and then tells the other team that it's somebody else's fault that their team lost the game. While there are written rules against chat abuse, they are intended for more extreme cases such as when teammates make threats of violence or use slurs, not saying "this teammate is a noob" or "it's this guy's fault that we lost" or "this teammate is terrible" " .

Denne omtaler dette med at spillere skal oppføre seg i spill og dette er også noe andre også har nevnt. For dem så er det en regel at spillere ikke skal fornærme sine lagkamerater. Andre har sagt at det også er en uskreven regel om at alle har et ansvar for å sørge for at alle spillerne har det gøy.

Andre kommentarer som går inn i denne gruppen av uskrevne regler er at spillere skal spille rettferdig, altså ikke jukse eller misbruke spillets feil. Det finnes altså uskrevne regler for trivsel i spill, slik at alle skal ha det gøy og oppføre seg når spillere spiller med andre spillere. Selv om deltakeren nevner et spill her så er det tydelig at siden flere og flere spill har dette sosiale aspektet at denne regelen kan gjelde for mange flere spill.

Den andre kommentarer som skilte seg ut går som følger :

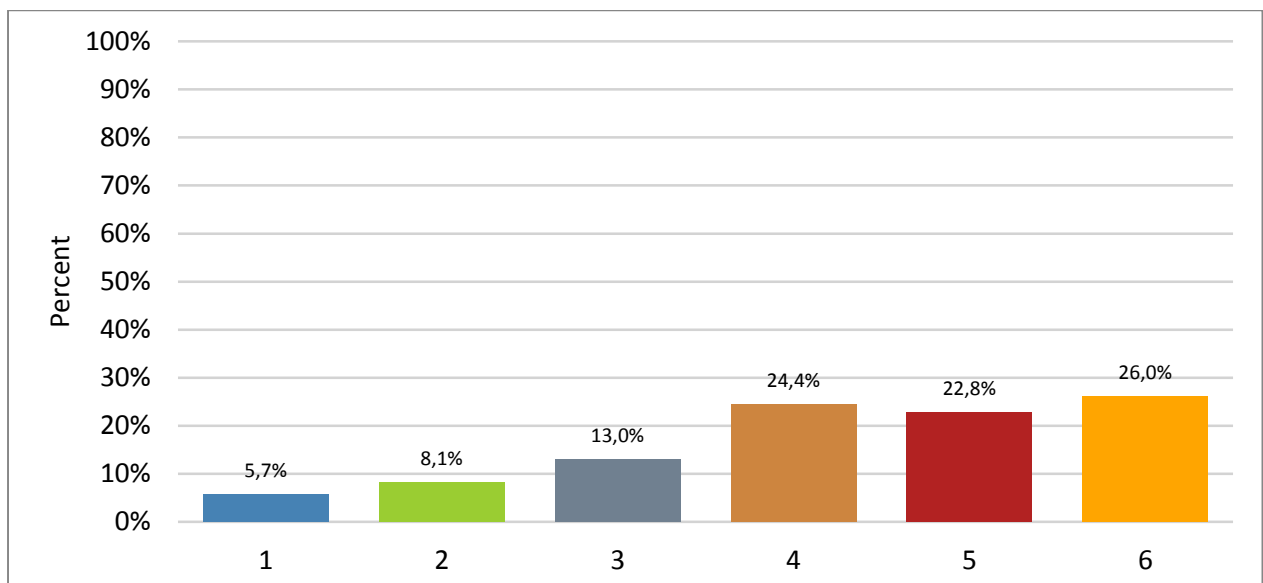
"In Dark Souls (pretty fantastic game that I've spent a large part of 2013 playing) there is a mechanic in the game called invading. This is one of the main multiplayer systems of the game - you can use an item to put yourself into another player's world while they're playing through the game, then you hunt them down and kill them for a reward. However, sometimes will people invaded and have prepared duels - there are some pretty fixed rules to this. No healing, no scummy playing, no rage quitting, no sending hate mail if you suck (or are just a sore winner) and you have to bow before each fight. Might not be the answer you're looking for, but I figure this is a pretty unique and interesting example of unwritten rules in gaming. It's basically an honour code."

Denne henviser til en uskreven regel som ble nevnt bare to ganger av de 98. Som personen selv sier så er det en ganske interessant og unikt eksempel. Den omtaler altså dette som en form for ære i noen spill. Det andre eksemplet omtaler noe av det samme men i et annet spill. Hvor vanlig det er å ha en form for ære i spill er usikkert, men det er interessant å se at noen trekker inn ære som en del av spillverden, noe som jeg ikke var klar over var tilstede i spill.

Det var også andre ulike regler som ble nevnt. Den første som gikk igjen hos mange var dette med det som blir kalt for "camping", som betyr at en spiller seg holder seg på et strategisk sted under hele spill tiden og ødelegger for andre spillere. Det er forskjellige former for dette og det varierer fra spill til spill men det ser ut som mange mener at dette er en uskreven regel som ikke er en del av spillene men noe som spillerne har som regel seg i mellom. Den andre som også blir nevnt er en regel om å ikke drepe eller skade sine egne lagkamerater. Selv om mange spill har gjort dette umulig så finnes det likevel spill hvor spillere kan samarbeide frivillig og derfor ser det ut til at de derfor har denne regelen for at samarbeidet skal fungere.

Den tredje regelen som går igjen er dette med at spillere skal hjelpe hverandre og respektere hverandre. Dette er nok en regel som varierer ut i fra hvilket spill man spiller, siden noen spill er basert på at spillerne skal skade eller drepe hverandre. Denne regelen viser kanskje også til at de som velger å gjøre skade for andre vil få et negativt stempel i forhold til andre som faktisk hjelper andre, kanskje spesielt nye spillere som ikke er kjent med alt.

6.8 Gruppetilhørighet:



Tabell 6.9 : From a scale from 1 to 6, 1 is not at all and 6 is a lot, in what degree do you feel like you're part of a bigger group through gaming?

Tabellen viser hvordan respondentene svarte angående om de føler seg som en del av en større gruppe gjennom spilling. Det er tydelig at flertallet føler at de er del av en større gruppe gjennom spilling, i noen ulik grad. Dette tyder på at det er noe ved spilling som knytter spillere sammen som en større gruppe. Dette henger også sammen med spørsmålet om uskrevne regler og at dette kan tyde på at det finnes en form for kultur eller en samhørighets følelse.

Det siste spørsmålet som har sammenheng med identitet var spørsmålet om spillerne følte at de var en del av en større gruppe. Av de som tok undersøkelsen var flertallet liggende på den høyre siden av rangeringen. Det vil si at stort sett så mener flertallet at de føler at de er del av en større gruppe i en viss grad. Likevel var det hele 26% som valgte det høyeste alternativet. Dette kan vise at det sosiale aspektet spiller en ganske stor rolle for spillerne i dag ved at spillere er en del av noe større.

6.9 Konklusjon

Totalt så dukket det opp noen interessante punkter som kan ta videre inn i intervjuene. Som omtalt i Innledningen så er det et problem med denne undersøkelsen at det var få som valgte å ta undersøkelsen og derfor kan resultatene ikke generalisere men dette var igjen ikke målet med denne undersøkelsen. Det er også tydelig at det er noen punkter som er interessante nok til å ta videre i intervjuene. Blant annet det å se på dette med kjønn og kanskje hvorfor det virker som at det er generelt veldig få jenter i dette samfunnet. Videre skal hvorfor spillere velger slik de velger uansett om de velger å bare være seg selv, bare bruke fantasi i sin karakter eller om man har en form for blanding, bli tatt opp.

7. Intervju

7.1 Online intervju

Etter at spørreundersøkelsen var gjennomført, ble resultatene utgangspunkt for intervjuer. Ut i fra hva spørreundersøkelsen viste ble det konstruert intervjuguide hvor spørsmålene og temaene som ville bli stilt i intervjuene ble skrevet ned. Totalt ble 11 spørsmål konstruert og temaer som ønskes å få svar på og snakke om. Selv om disse spørsmålene og temaene var skrevet ned, ble det likevel ikke brukt for å kopiere direkte inn i samtale. Grunnen til dette var ønsket om å ha mulighet til enten kommentere eller spørre oppfølgingsspørsmål om muligheten skulle være til stede. Dette gjør at intervjuene som ble gjennomførte var semi-strukturerte (Johannessen et al., 2010). På grunn av at de fleste innenfor spill samfunnet bruker engelsk som felles språk, var det nødvendig å skrive ned guiden og spørsmålene på engelsk. Før respondenter skal oppsøkes, ble et prøveintervju gjort med en venn som er spiller, for å se hva som fungerer, hva som måtte endres og hvor lang tid intervjuene kunne ta.

For å få tak i person til å intervju, ble det bestemt å gå tilbake til et av forumene hvor spørreundersøkelsen ble publisert. Etter å ha sett hvordan spillere tok i mot denne spørreundersøkelse, virket det som om spillere var mer positive til undersøkelsen på et av disse forumene. Derfor ble screwattack.com sitt forum valgt, som nevnt tidligere er et sted hvor alle typer av spillere samles.⁹ Der ble deltakerne informert hva de trengte å vite og ba dem ta kontakt med meg om de ønsket å delta. Alt de trengte å gi av informasjon om dem var alder, land, og kjønn. Denne informasjonen ble brukt kun som referanse og til å skille mellom intervjuene, samtidig som at personene selv fikk være anonyme.

7.2 Responsen

Etter et par dager hadde 5 personer tatt kontakt om å delta, og etter ca. en uke hadde totalt 7 personer tatt kontakt om å bli intervjuet. Men 1 av disse svarte aldri på tilbakemeldinger på intervjudagen som var satt opp og det var også ikke behov for flere personer, derfor ble det valgt å bare takke denne personen for interessen og forklarte at på grunn av tid og antall

⁹ <http://forums.screwattack.com/>

deltakere så var det ikke behov for å gjøre dette intervjuet. Deretter ble det bestemt at den beste måten å gjennomføre disse intervjuene var via en form for direkte "chat". Derfor ble en "chat" som ofte blir brukt av spillere brukt og dette er en chat som mange spillere har tilgang til og allerede bruker. Dette er en chat som det som kalles Steam, et sted hvor man blant annet spiller, og kjøper spill til PCen, blir tatt i bruk.

Når det kommer til demografisk så var halvparten av de som ble intervjuet fra USA og den andre halvparten var fra ulike steder i Europa. Dette gjør at resultatene ikke er fra personer fra kun et land eller område men at synspunkter fra ulike steder i verden med ulike kulturer, bakgrunn osv, kommer frem. Men dette førte også til at når det kom til respondentene fra USA så var det nødvendig å gjennomføre halvparten av intervjuene midt på natten. Tidene varierte fra klokka 19:00- 21:00 på kvelden for respondentene fra Europa, til klokka 01:00-03:00 på natta. Intervjuene i seg selv varierte fra ca en og en halv time til to og en halv time ,opp mot tre timer. Dette er ikke så uvanlig siden det tar lengre tid å skrive ned hva respondenter ønsker å ha sagt. Det er både ulemper og fordeler med å gjennomføre intervjuer på denne måten, men i dette tilfelle ble svarene omfattende og dekkende. Grunnen til dette kan være også som sagt at disse respondentene er veldig vant å bruke Internet for kommunikasjon og kan også ha lettere for å fortelle hva de mener gjennom dette mediet enn om respondentene og forskeren hadde snakket ansikt til ansikt. Alderen til respondentene varierte fra 19 år til 25 år. Dette passet med gjennomsnittet som ble funnet i spørreundersøkelsen tidligere.

Underveis i intervjuene så ble hele samtalen lagret for å unngå at samtalene skulle forsvinne underveis. Siden disse intervjuene ble gjennomført via en tekst chat så var det ikke behov for å transkribere fra lydbånd, slik forskeren må ved ansikt til ansikt intervjuer. Deretter startet analysen av samtalene som ble gjort.

8. Analyse av intervju

8.1 Innledning.

Når alle intervjuene var overstått ble svarene satt sammen for å kunne sammenligne svarene på hvert spørsmål og se på likheter og forskjeller på alle spørsmålene. Dette gjorde at alle spørsmålene fikk 6 svar på dem som skal sammenlignes for å få et svar på spørsmålet eller å se hva de ulike mener om emner. Det å gjennomføre disse intervjuene var veldig interessant og selv om det var kun tekst, ble det tydelig hvor forskjellige disse personene var og hvor ivrige de var på å få sine synspunkter frem. Noen hadde mye å fortelle og ga lange svar som også åpnet for oppfølgingsspørsmål. Mens andre var kort og veldig rett på sak som var lett forståelig. Dette gjorde som nevnt tidligere at selv om all interaksjon var i form av tekst, fikk man likevel en følelse for hvor ulike respondentene som ble intervjuet er, selv om de kan også ha noen felles synspunkter eller felles interesser. Selv om 6 deltakere virker som ganske få, så virket det likevel at de kommer med interessante synspunkter og meninger om dette som viser litt mer i dybden på hva som foregår når spillere blant annet skaper identitet online i video spill og andre spørsmål som var relevante til min oppgave og min problemstilling. Under denne analysen så vil spørsmålene bli referert til slik de ble skrevet under intervjuene og derfor vil de bli skrevet på engelsk siden intervjuene var gjennomført på engelsk.

8.2 Kjønn, alder og land

Først vil hvordan kjønn, alder og land ble representert blant de 6 personene som ble intervjuet tatt opp. Når det kommer til kjønn så var det ikke overraskende, ut i fra hva spørreundersøkelsen, at det kun 1 av 6 deltakere som var jente. Dette med at det var færre jenter som deltok generelt er noe som blir tatt opp senere. Når det kommer til alder var det jevnt og passet til gjennomsnittet som ble funnet i spørreundersøkelsen. Yngste var 19 år gammel og den eldste var 25 år gammel. Dette var også den gruppen som var målet for å få tak i på grunn av resultatene som ble funnet tidligere i spørreundersøkelse. Da spillere skulle bli oppsøkt for å delta på intervjuer så hadde var det en følelse om at alle kom til å være fra USA, men slik var det ikke. Kun 3 personer av 6 var fra USA, mens resten var fra Europa, konkret fra UK/Skottland, Finland og Tyskland. Dette gjorde at det var mulig å få

synspunkter fra personer fra ulike land og selv om spørreundersøkelsen viste at USA og Storbritannia var de dominerende landene så ville det beste være at ulike land skulle være representert i intervjuene.

8.3 Spørsmål 1. "What sorts of online multiplayer games do you prefer"?

Med dette spørsmålet var målet å se hva de foretrekker av spill slik at dette kunne brukes til å se på hva de tenkte om senere spørsmål ut ifra sin egen interesse og hva de har mest erfaring med. Dette vil også vise om deltakerne var innenfor flertallet i denne spørreundersøkelsen. Blant de 6 intervju deltakerne ble 2 spill sjangere nevnt av omtrent alle, enten om de nevnte ene eller den andre eller begge to, noe som overrasket meg. Den første som ble nevnt var "First-person shooters". Som sagt tidligere så er dette et sjanger som legger vekt på skyting og ser spillet gjennom karakterens øyne (Janssen, 2010a). I tillegg var det to som nevnte at de setter krav til slike spill og for at de skal være morsomme så må de gjøres riktig. Blant annet ved at det er rask spenning og en sa at de foretrekker at det er en grad av strategi i spillet. Det andre som ble nevnt er det som blir kalt MMORPG. Dette er forkortelse for "*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*". Dette går ut på det samme som Rolespill spill som nevnte tidligere, at spillere velger en rolle eller lager en egen rolle, men at dette er alltid online og kan ha hundre-vis av spillere på samtidig (Janssen, 2010b). Dette tyder på for meg at disse to sjangerne er veldig populære blant spillere og at det finnes også mange spill som går inn under disse sjangerne.

8.4 Spørsmål 2 : "In my survey out of the 123 people that took it there were only 6 girls, is there a gender difference in gaming and is it harder for girls to fit in when gaming seems to be male dominated?"

Med dette spørsmålet var målet å finne ut hvordan disse individene tenkte og mente rundt dette med kjønn i spill og hvorfor det er som det er. Selv om det er flertall gutter som valgte å bli intervjuet ville dette likevel se på hvordan også gutter ser på dette med kjønnsforskjeller i videospill. Den eneste jenta som ble intervjuet sa at det er stor forskjell mellom jente spillere og guttespillere og at spill er generelt veldig manns-dominerende. Dette sier hun gjør at for henne så blir det kjedelig. Det gjør også at, slik dette kan tolkes, det vanskelig for jenter å

kjenne seg igjen i helter, hovedkarakterer etc, på grunn av de er stort sett menn som redder kjæresten, kona eller familien.

En av personene fortalte at det kunne virke som at det var litt tøffere for jenter, selv om det kanskje ikke er det, på grunn av kjønns spesifikke nedlatende navn og uttrykk på alle. En annen sier noe av det samme ved at det er en forskjell mellom kjønnene men at det ikke er så stort problem som det virker som, på grunn av at det vil alltid være personer som er nedlatende og frekke mot andre uansett kjønn. Igjen som sagt tidligere av en annen så kan det også være på grunn av kjønns spesifikke nedlatende ord og uttrykk som blir bruk.

Et par andre sier også at selv om det var få som tok min undersøkelse så finnes det mange flere jenter blant spillere, men at de bare ikke kom frem i min undersøkelse. Dette kan ha noe med at som en annen nevnte at jenter ikke er like interessert i samme typer spill som gutter og holder seg kanskje til spill som kanskje ikke er like sosialt eller som ikke egen er online og er derfor ikke like aktive på utsiden av spill. Han nevnte også at hvis jenter faktisk er interessert i samme typer spill som er veldig mannsdominert så kan de møte et veldig lite vennlig miljø. Han uttrykket dette slik : "*..... The ones that do want to play probably find themselves in a hostile environment, treated like an outsider (in more ways than one) or conform to another kind of stereotype. I would say that is undoubtedly the case. Many are likely turned off by the perceived stereotypes and a lot may have faced sexism within the gaming community.....*"

Han mente også at dette med skille mellom kjønnene hadde noe med dette med stereo typer. Han sa det slik : "*I think that it stems from a long-standing stereotype. It seems that among the people who play those types of games, there has been a carry-over of an almost juvenile mindset that the games are meant for men and that girls and women are out of their element in playing them. It's a very machismo, sexist mindset that has unfortunately alienated a lot of women. With that said, there does genuinely seem to be a lot fewer women out there who are interested in those types of games than men....*" Her snakker han om at det er allerede et tankesett som har gjort at dette med at jenter spiller videospill er rart og sjeldent og at dette med spill er fortsatt sett på som en gutte hobby. Han nevner også at spillere blir yngre og yngre og med ung alder så har en kanskje letter for å tenke at jenter ikke liker og ikke kan det samme som gutter og at denne tankemåten fortsetter inn i spill verdenen.

Ut i fra hva disse spillerne sier så kan dette tolkes som at det er fortsatt et skille mellom jenter og gutter i spill verden men at den kanskje ikke er så stor som en skulle tro på grunn av ulike interesser i spill og at når jenter kommer over i veldig manns dominerende spill så vil de møte et fiendtlig miljø. Spill, slik det kan tolkes, er fortsatt sett på som en gutteting, og at kanskje de eldre spillerne er mer åpen for dette med jenter som spiller enn hva de yngre er. Noe tyder på at det begynner å bli mer normalt med jenter i spill ved at spillere har mulighet til å være en jente karakter i spill noe som kanskje gjør at jenter også kan relatere seg til karakteren mer enn hvis de var nødt til å være en mann.

8. 5 Spørsmål 3. ".....most was from USA and Uk, do you think there is a difference between countries when it comes to how popular and how open people are when it comes to gaming..."

Med dette spørsmålet så var det allerede sikkert at dette kunne være vanskelig å si noe om men dette var et forsøk på hva spillere selv tror om forskjellene mellom landene. Selv om det er vanskelig for noen å kunne si noe om dette kom deltakerne opp med ulike grunner til at det kan være forskjell mellom landene. Det første som kom opp var at det er forskjeller mellom landene ut i fra salg av video spill. Han sa at salgstall i land kan kanskje vise hvor populært det er i det landet ut ifra hvor mye de får solgt.

En annen sier at dette med populariteten med spill er på samme måte som andre medier og at det som bestemmer hvor populært det blir har noe å si med hvordan spill blir vist gjennom andre medier. Både dette med at det blir mindre akseptert med dårlig rykte gjennom andre medier og at hvis ikke folk vet om spill og slikt så vil det være vanskelig for noen å bli interessert. Det siste som ble nevnt var at det også kan være kulturelle forskjeller som gjør at det blir forskjell mellom landene om hvor populært spill blir. Dette kan involvere blant annet dette med språk. Det kan være vanskelig for person eller land som ikke bruker engelsk kan ha problemer med å bli interessert i spill når de ikke forstår hva som står eller hva som blir sagt. Selvfølgelig så er det noe spill som blir oversatt men den største delen av spill er enten på engelsk eller japansk. I tillegg så kan tidssoner gjøre det vanskelig for noen til å ha mulighet til å spille med andre fra andre land og kanskje dette gjør at det ikke er like interessant for noen enn andre. Kanskje spesielt ved at hvis det er få i et område som har ganske lik tidssone, mens andre kanskje har mange å kunne spille med så kan dette kanskje sette en stopper for interessen i spill. Som deltakeren selv sa :*" There is something else that occurs to me, though, and that is cultural separation. Obviously, different parts of the world have different cultures.*

Despite being a worldwide hobby, I would bet certain cultural factors (not the least of which being language) just prevent a lot of people from being part of the same groups."

Igjen så er dette et vanskelig spørsmål men tolket ut i fra disse personene så finnes mange grunner til at populariteten til spill varierer mellom land. Det kan være alle de tidligere nevnte grunnene eller kanskje bare en eller to. Dette kan tolkes som at dette med kulturelle forskjeller spiller en rolle og dette med media ser også ut til å spille en rolle i hvor populær spill blir.

8. 6 Spørsmål 4. "How would you say the ability to be your own characters is in the game genres you prefer?"

På grunn av det første spørsmålet var det kun 2 typer av spill som ble nevnt og derfor ble det valgt å gå ut i fra dette når de ble spurt hvordan de føler at muligheten til å være sin egen karakter er i de sjangerne de foretrekker å spille selv. Dette gjør at de vil kunne gi synspunkter fra sine egne erfaringer og ikke forsøke å gi svar på andre sjangere som de har lite eller ingen erfaring med.

Den første var rollespill og her ble det sagt av personen som spilte mest av dette at det er mye bedre mulighet til å skape sin egen karakter ved at spillere skal sette seg inn i en rolle. Likevel så sier denne personen at det er ingen rollespill som er perfekt ennå slik at det er fortsatt noe begrensninger, men at denne sjangeren er veldig åpen for både forme utseendet på karakteren og hva spillerne gjør i en åpen verden.

Men de fleste nevnte, som sagt tidligere, var "first-person shooter". Dette er en sjanger som virker som en vanskelig setting å kunne være seg selv på grunn av at alt virker som er allerede ganske bestemt på forhånd og at spilleren bare gjør sin oppgave i spillet. I slike spill sa også respondentene at utseendemessig er det lite eller ingen mulighet til å gjøre noe med det for å gjøre en karakter personlig, slik at på den måten så er det veldig begrenset hva spilleren kan gjøre med det. Men de sa at selv om det var begrenset i dette aspektet så har du bedre mulighet i en annen aspekt i slike "first-person shooter" spill.

Et aspekt var at spilleren kan få frem noe av seg selv gjennom ferdigheter. Ved å være flink i spillet eller ha bra ferdigheter i strategien i spillet og at dette gir inntrykk om deg som gjør at en person skiller seg ut fra andre som enten ikke er like flinke eller som har andre ferdigheter. Selv om en spiller får en bestemt plass eller jobb i spillet så kan denne spilleren likevel skille seg ut, ved hvordan du gjør jobben og hvor bra spilleren gjør sin oppgave. I tillegg kan

spilleren også skape seg en identitet gjennom hvordan de kommuniserer med andre gjennom chat, enten om det er gjennom mikrofon eller gjennom tekst. Spillere kan gi både tips til andre spillere for å gjøre de bedre eller flinkere i spillet og motivere dem hvis det går dårlig slik at de ikke gir opp eller logger seg av og forlater resten til å fortsette å kjempe. Selv om ingen nevnte det i dette spørsmålet så kom det også frem i et annet spørsmål senere og det er at dette aspektet kan også bidra til at spillere kan skille seg ut men mer negativ i form for å snakke ned andre spillere, oppføre seg dårlig etc. Men dette kommer mer om i et spørsmål senere.

8.7 Spørsmål 5 : What thoughts go through your mind when creating a character? What is important for you? Why?

Ut i fra undersøkelsen kom det frem at når spillere skaper en karakter så blir det en blanding av sin egen identitet og fantasi. Derfor ble det valgt å stille dette spørsmålet for å få vite mer om dette og om disse deltakerne var en del av flertallet eller om det er en individuell forskjell som gjør at dette varierer mellom person til person. Det viste seg at disse personene var veldig forskjellige når det gjaldt hva de valgte når de får lage en karakter.

2 av de respondentene fortalte at de velger å være seg selv og de kommer også med grunner til hvorfor de velger slik. Den ene sier blant annet : "*It makes things seem more real for me when I make game changing decisions like in Mass Effect.....*". Denne personens respons tolkes som at for dem så er det viktig at spilleren føler seg som en del av spillet. At en spiller lever seg inn i en verden og får opplevelser som ellers ikke er mulig i den virkelige verden. Den andre personen sier at noen kanskje ser på dette som en måte å rømme fra virkeligheten. Men deretter forteller han at for han så er det morsomt å føle at spilleren personlig går igjennom de spennende eventyrene og derfor velger spillere å bare være seg selv og skape en karakter som er lik seg selv i både utseendet og oppførsel.

Deretter var det en som sa at når han lager en karakter så bruker han kun fantasien og lager en karakter så langt fra seg selv som mulig. Han forteller videre at han liker muligheten til å være noen helt annerledes enn seg selv. Han nevner også et eksempel hvor han har sett at spillere spiller andre enn seg selv, som kan virke noe negativt eller ondskapsfullt mot andre. Dette sier han er mer som en eksperimentering med ondskapsfulle elementer i spillet, men

dette blir gjort som han sier på en lekefull måte og at alt spillerne gjør er å leke med strukturen i spillet og reglene uten at det er ment som noe slemme mot andre. For dem er det en lek og bare et spill og spillerne tar seg selv ikke alt for høytidelig og har det bare gøy og kanskje finner noe nytt. Han sier alt dette slik : " *I also know games like Day Z have had people experimenting with cruel play, but usually in a self-aware, playful way, knowing it's just a silly game and it's more about exploring the rules and structure of the game to find something new more than a self esteem thing*"

De to andre personene som ble intervjuet snakket om at de foretrekker en form for blanding av både fantasi og seg selv. Den ene sier at i noen spill så velger han å være en kvinnelig karakter mens han beholder sin egen personlighet i spillet. Grunnet til dette sa han kort og greit var fordi han har muligheten så hvorfor ikke gjøre det. Den andre sier at han velger å holde en fin balanse mellom fantasi og sin egen identitet fordi han ønsker å kunne relatere til karakteren sin men også legge inn elementer av fantasi. Denne personen ble også spurt om det er slik at selv om spilleren har deler av karakteren som fantasi, at noe av sin egentlig personlighet vil skinne igjennom på ulike måter uansett. Han svarte slik : " *Yes, i think this, in person there is only one side of someone (usually) but online you can be whoever you want to be*".

Dette viser at selv om flertallet velger en blanding av fantasi og sin egen identitet så er det likevel veldig variert hva ulike spillere velger og alle velger hva de følger best for dem og hva som passer dem best i spillene. Dette ble tolket som et tegn på at det er veldig individuelt hvordan spillere skaper en spill karakter. Selv om kanskje flertallet tar i bruk en blanding så vil det varieres fra individ til individ hvor mye av hver spilleren tar i bruk i karakteren. I tillegg så ble dette tolkes også som at disse svarene også varieres fra spill til spill, siden alle spill har sine egne strukturer og egne regler som spillere tar i bruk eller utforsker.

8.8 Spørsmål 6. My survey showed most of the people said the most important with a personal character was their actions and chats. Why do you think that is? Social aspect of gaming growing?

Siden dette ble delvis svart på gjennom spørreundersøkelsen så var det mulighet å finne ut hvorfor det er slik, siden undersøkelsen viste at dette var et viktig aspekt av å ha en personlig

karakter. Siden noen svarte på dette som en to delts spørsmål mens andre svarte på det som en helhet så ble det valgt å analysere delene hver for seg hvor det er mulig får å få best mulig og mest tydelig svar på hva personene mener om dette.

Når det kom til hvorfor spillere syns det viktigste aspektet ved sin personlig karakter er handlinger og kommunikasjon så hadde noen av intervju deltakerne noe like men interessante de tror kan være grunnen til det. En sier det at kommunikasjon er den mest direkte formen for interaksjon mellom spillere og det er derfor det blir den viktigste aspektet ved å få frem sin personlighet i en karakter. En annen sier det at det er gjennom kommunikasjon og handlinger at man får representert det vi ønsker skal bli vist til andre spillere. En annen sier at spillere liker at karakterene oppfører seg en bestemt måte og de dømmer dem basert på hva de vil gjøre hvis de selv var i situasjoner. Dette tolkes som at hvis du er en karakter som har visse egenskaper og så kommer inn i en situasjon så vil du bli dømt ut i fra dine egenskaper og hva du faktisk gjør i den situasjonen. Enten om du gjør hva de selv syns er riktig eller om du blir dømt fordi du gjør noe som andre syns er galt i forhold til hva de ville gjort.

Det var så en som hadde mye på hjerte her. Først sa han at grunnen til at kommunikasjon og handling er det viktigste aspektet ved en karakter så er dette fordi at det er det som gjør karakteren den en er. Alle kan lage en søt eller kul avatar men spillere må kunne følge opp med handlinger. Han sammenligner dette med skuespill, noe som er veldig kjent for sosiologer. Han sier blant annet dette : *" It's just like acting, the performance can distract, compliment or even subvert what you would expect from simply visuals "*. Siden han nevnte dette med skuespill så ble det kort nevnt om en teori som dreier seg om av det samme og deretter ble han spurt om dette hadde også noe med om det sosiale aspektet vokser og han slik : *" Yes. It's not too different from normal interaction, just more elaborate with what you show people. We all wear a "mask," so to say, keeping some parts of our personality back to people we don't know well. Gaming has simply made this a more literal concept, and allowed the lies to become far more elaborate. There is a point where it goes too far, but most people just use ot as a new way to socialize with people that think more like them, and eventually share more about each other as they become friendlier, or stay strictly friends withing the game and become strong teammates, or the relationship just never forms. We want to be seen at our best and not at our worst, so we strive to make what we see as the best version of ourselves, and gaming can allow this to be done far, far easier than in real life."*

2 personer som ble intervjuet sier at selv om handlinger og kommunikasjon er det viktigste aspektet ved å ha en personlig karakter, så har ikke det sosiale aspektet ved spilling vokst. De sier at det er på samme linje som før men at ny teknologi har bare blitt lagt til. De fleste sier at, som nevnte litt av tidligere, så mener de fleste at den sosiale aspektet har vokst og en sier at til å med i visse spill så er det med kommunikasjon en nødvendighet for å kunne spille.

Dette tolkes som at totalt sett så er handlinger og kommunikasjon det mest direkte og mest synlige måten å frem hvem man er eller ønsker å være. Mange av tingene som blir nevnt passer veldig godt inn i dette med at man spiller et skuespill og man kan velge hva man vil vise og hva man ikke vil at andre skal vite. I tillegg så kommer det frem at hvem som helst kan lage en karakter men det krever mer for å gjøre den personlig eller for at personligheten skal matche utseendet. Det ser også ut til å være litt uenigheter i om den sosiale aspektet vokser eller ikke men flertallet mener at det vokser og at det kan til og med være en viktig del i visse spill.

8.9 Spørsmål 7, Is there more to gaming than just playing a game since most of the survey showed that most players that took it feel part of a bigger group?

Siden undersøkelsen viste at flertallet følte at de var del av en større gruppe så var det et mål å finne ut om hvordan dette kommer til uttrykk og om det er noe mer til spilling enn å bare spille et spill.

Alle 6 personene som ble intervjuet sa at det er noe mer til spilling enn bare å spille et spill og det kommer med ulike eksempler på dette. En sier det at det er veldig individuelt om det er noe mer til spilling enn å spille et spill siden for noen så spiller de bare litt og det er det, mens for andre så er det mye mer til det. Det som blir sagt er at det er dette med å dele tanker, strategier, kritikk, spill øyeblikk og generelt bare dele sin interesse med andre som har samme interesse. Spillere liker å blant annet se andre spille spill og dele øyeblikkene sammen med spilleren, høre deres meninger om spill osv. Spillere deler følelser gjennom andre og det blir et fellesskap som kan relatere seg med hverandre fordi spillere har samme interesse og kan alltid lære noe av andre. Spill bringer spillere sammen kort. En sier det at mennesker har tendenser til å være flokkdyr og vil høre til en gruppe og Internett har gjort det mulig for alle typer av grupper, til og med spill relaterte grupper, til å bli større og fjerne demografiske

linjer. Dette er noe som har endret seg siden før i tiden var spillere nødt til å kjenne andre i nærrområde og møtes hos hverandre mens nå er spillere fri til å treffe andre spillere over hele verden og se hva de mener og hva de spiller etc. via Internettet.

Det er tydelig her at spillere selv synes at det å ha spill som hobby ikke bare dreier seg om å spille et spill men at det også involverer å dele erfaringer med andre spillere og at gleden ved spill bringer spillere sammen, uansett hvor de er i verden.

8.10 Spørsmål 8. Thoughts about risks with games being more social? how is it prevented?

Temaet med mobbing har alltid vært et viktig tema og derfor ble dette tatt opp og deltakerne ble spurt om hvordan dette utfolder seg i spill og om det er noen måte å forhindre det i spill. I tillegg så har dette blitt skrevet mye om og det er et tema som passet inn.

Det var stor enighet blant disse personene om at det finnes mobbing i spill. Noe av det som gjøre dette til et problem er blant annet at det er anonymitet over Internettet og hvis dette blandes med konkurranse, så har det lett for å vekke dårlig oppførsel blant spillere. En nevner også at hvis personer er seg selv i spill og blir utsatt for mobbing så vil dette kunne påvirke personen som spiller negativt. Han referer også tilbake til dette med kjønns forskjeller og at dette med den macho tankemåten også kan lede til at kvinner blir mobbet online.

Det var også stor enighet om at det de synes at det er veldig trist at det skal være personer blant spillere som må være negative mot andre spillere og dette kan ødelegge spill opplevelsen for mange. De er også enige i at det er umulig å forhindre mobbing fullstendig. Men de nevner at spill produsenter forsøker så godt de kan med ulike metoder. Blant annet så finnes det i flere spill måter hvor spillere kan rapportere andre spillere til så kalte administratorer slik at de kan håndtere spillere som viser ikke akseptabel oppførsel. Det blir også nevnt at ekstreme tilfeller burde bli anmeldes til politiet, men de nevner også at politiet ikke alltid klarer å holde følge med mobbing gjennom blant annet spill og Internett. Dette er et nytt område hvor mobbing utfolder seg og igjen på grunn av anonymitet så har autoriteter noe vanskeligheter med å følge opp. Likevel så blir det gjort forsøk på å forhindre dette og for å bevare sikkerheten til spillerne.

Det er tydelig at mobbing også er et problem i spill etter som spill har blitt mer sosialt ved at de har fått metoder å kommunisere med andre spillere. Det gjøres likevel noen forsøk på å

bekjempe mobbing men det virker som at det er veldig vanskelig å fjerne mobbing fullstendig, på samme måte som mobbing fortsatt er et problem i blant annet skoler.

8.11 Spørsmål 9. How does the opportunity to just create a character to be whoever, effect the opportunity of real life friendship?

Siden noen i undersøkelsen viser at de bare ønsker å finne opp en karakter i et spill, derfor var det viktig å se om dette påvirker mulighetene til å bli venner med andre utenfor spillet. Det er en risiko for at spillere blir kjent og liker en person som ikke finnes men at det er en helt annen person bak som har funnet opp alt sammen. Det finnes historier om folk som møtes utenfor spill og blir gode venner og noen har til og med møt sin kjærlighet via spill. Derfor var det viktig å finne ut hva disse personer tenker rundt denne risken og om dette er et problem eller ikke?

Halvparten av personene som ble intervjuet mente at dette ville gjøre det vanskelig å finne venner hvis spillere velger å lyve og skape en person som ikke finnes. I prinsippet later spilleren som at de er noe de ikke er. En av disse sier også at spillere ikke kan ha noen form for ekte vennskap ved mindre de har faktisk møt hverandre fysisk. Han sier at ord gjennom tekst ikke er noe i sammenligning av kroppsspråk, verbal kommunikasjon og små ubeviste ting som personer gjør. Han sier at du kan være venn med en spiller for flere år men når personer møter hverandre i det virkelige liv så starter de likevel fra start av. Det eneste de vet er at de har en felles interesse.

En annen mente at dette med vennskap i spill kan være det samme som i det virkelige liv. De lærer å kjenne hverandre og bygger tillit men hvordan vet de at personen som de snakker med snakker sant. Derfor mener denne personen at de gambler uansett om de velger å bli kjent med personer på Internettet eller om de møter dem i det virkelige livet.

De 2 siste mente at dette med å kunne skape en karakter helt fritt ikke ville gjøre det vanskeligere å få venner i det virkelige liv. En sier også at både Internett og i virkeligheten så er det mulig å skjule sider ved seg selv spillere ikke ønsker at andre skal se og kan derfor gi problemer for ekte vennskap. Men han sier også dette at i dagens spill verden så har dette med gruppetilhørighet som ble nevnt tidligere, skaper bånd mellom personer ved at de deler sin lidenskap til spill. Den andre sier dette at i dag så er spillere vant til at de fleste ikke er som karakteren sin. Flertallet av spillerne sier han vet at de fleste som han sier bruker en maske til

å begynne med. Men når de bestemmer seg for å bli bedre kjent og kanskje avsløre flere detaljer om seg selv så skjer ikke dette helt plutselig men over tid og da starter spillere å forstå hverandre.

Dette viser at det er ganske tydelig at det er stor uenighet om dette tema og at det virker som at det er ganske individuelt hvordan spillere tenker om dette og de har nok også mange ulike erfaringer med dette selv. Det viser også at spillere ikke har mistet helt behovet for fysisk møte og at selv om spill har blitt mer sosialt så kan det ikke erstatte det virkelige ansikt til ansikt kontakt og virkelig vennskap.

8.12 Spørsmål 10.Del 1How would you say an online identity can effect a person in real life?

Dette spørsmålet besto av 2 deler og ikke alle ga no svar på begge. Bare 4 svarte på denne delen men dette var likevel verdt å ta opp.

3 av de som svarte sa at det kan være mulig at spillere kan ta noe fra en fantasi karakter og ta dette til seg i det virkelige liv, men at det er veldig individuelt og kan være vanskelig å svare på. En annen sier at de kanskje får kunnskaper som de ikke visste før, mens resten sier at de selv ikke har noen erfaringer, og en sier også at han selv ikke sier noe online, noe som han ikke ville si til noen som sto foran han.

Den siste skilte seg ut og hadde mye mer å si om dette. Han mener at en online identitet kan påvirke på ulike måter. Han nevner at de kan kanskje forme seg litt etter karakteren sin hvis de får god respons på oppførselen i spillet og hvis karakteren er kun fantasi så kan de kanskje ta dette og bringe det inn sin egne oppførsel i det virkelige liv. Han sier også at dette også kan gå i en mer negativ retning. Han nevner dette at hvis de bare er seg selv i spill og får negativ respons så kan dette påvirke en person veldig negativt, spesielt hvis de kanskje ikke har høy selvsikkerhet i det virkelige liv og møter også negativitet i spill så vil dette ødelegge for denne personen. Han sier også at i helt ekstreme tilfeller så kan dette føre til selvmord, bare på grunn av nett mobbing. Likevel nevner han at blant spillere i dag så referer han tilbake til dette med å tilhøre en gruppe, er det en form for samme type tanke sett på grunn av den felles interessen og dette kan virke positivt og forebygge negativ respons mellom spillere.

8.13 Spørsmål 10 Del 2. How is it to call yourself a gamer in real life today?

Dette er noe som nok referer litt tilbake til dette om hvordan spillets status er i forskjellige land. Men dette er mer individ orientert og hvordan disse spillerne selv følger de blir sett på hvis de kaller seg for en gamer og hva de generelt tenker rundt dette.

Det var ganske stor enighet om at betegnelsen gamer ikke passer helt inn lengre og det er vanskelig å definere dette. Det blir også nevnt at nesten alle har ulik mening om hva en gamer er og dette gjør det ikke lettere. En nevner det at eldre generasjoner ikke vil forstå dette og vil se negativt på dette å være gamer. Det blir også nevnt at folk som ikke spiller selv vil se på det negativt fordi de kan ikke forstå hvorfor noen velger å bruke så mye tid og slikt på dette mediet Samtidig så er det ganske enig i at begrepet gamer er på vei ut siden dette å spille spill blir mer og mer akseptert og at det i dag mangler et godt begrep som dekker folk som spiller. Grunnen som noen nevner er at det er ulike grader av hvor ofte spillere spiller, hvor interessert de er, hvor involvert de er i spill samfunn osv. En annen ting som blir nevnt er at medier som avis og tv har vært med på å skape et dårlig inntrykk av det å være gamer.

Men det er helt klart at spillere ikke liker dette begrepet og håper at etter som spill blir mer akseptert som en media form og hobby så vil det etterhvert få en bedre uttrykk som ikke er negativt ladet men kun beskriver dette samfunnet av mennesker som kommer sammen via spill.

8. 14 Oppsummering

Generelt så gikk intervjuene bra og det viser seg at spillerne som ble intervjuet var veldig ivrige på å få frem sine meninger og tok seg tid til å svare ut fyllende og det ble en fin flyt i samtalen. Selv om det var en utfordring med at samtalen var kun tekstbasert så var det tydelig at disse respondentene var veldig vant med mediet og at de var komfortable nok til å være åpne mot meg som forsker. Det ble også tydelig at selv om de var enig på noen punkter så var disse respondentene veldig individuelle i sine valg om hvordan de går frem i å skape en identitet og hvorfor de velger slik de velger.

9. Konklusjon

9.1 Kjønn og forskjellsbehandling

Jenter har spilt videospill siden videospill kom på markedet, men likevel så er største delen av spill og spill konsoller blitt designet for et mannlig publikum. Dette kan være blant annet på grunn av en mangel på kvinner som jobber i spill bransjen og det at de tror at jenter ikke er et stor nok marked til å få oppmerksomhet fra store spill utviklere (Embrick, Talmadge, & Lukacs, 2012).

Ikke overraskende så var det flest gutter eller menn som tok min undersøkelse og som ble intervjuet. Det som overasket var at i forhold til andre undersøkelser som har blitt gjennomført av Entertainment software assosiation, så viser de at det er nesten 50% jenter og 50% gutter som spiller. Likevel så virker det som at spill blir fortsatt sett på som en gutteting.

Jenter begynner å bli mer og mer aktive i dette samfunnet, men noe som kan forhindre at jenter får lyst til å delta kan være hva de kan bli utsatt for. Ikke alle men noen viser at er de jente i spill så får de en vanskeligere tid på grunn av blant annet en form for "macho" tankegang, spesielt hos de yngre spillerne, hvor det fortsatt menes at jenter ikke kan spille like bra som gutter. I tillegg så er det mange som tror at når de ser en kvinnelig avatar så er det få som tror på dette er faktisk en kvinne og at det er en mann bak alt og dette fører også til at de kan bli mobbet. Alt dette kan gjøre det veldig vanskelig for kvinner og jenter å bli engasjert og interessert i spill. I tillegg så er det mange spill som tar i bruk en mannlig karakter som hovedperson og dette kan også gjøre at kvinner ikke føler seg like involvert eller tilknyttet til karakteren. Det er tydelig at det er fortsatt et skille mellom kjønnene når det kommer til spill, men at de også ser at det begynner å bli mer akseptert at jenter også er interessert i spill og spiller spill.

Dette viser at min hypotese, " Spill samfunnet er veldig manns-dominerende og det er vanskelig for jenter å komme inn i spill samfunnet" var korrekt i en viss grad, men at jenter i spill vokser og det blir flere og flere av dem, men at mine undersøkelser ikke traff de kvinnelige spillerne.

9.2 Alder og Land

Både min undersøkelse og undersøkelse gjort av Entertainment software association viser at gjennomsnittlig så er spillere mellom 20 til 30 år gamle og at tenåringer ikke er flertallet av de som spiller. Spill er altså ikke bare underholdning for barn men i dag er spill interesse for personer i alle aldre. Min hypotese ble motbevist av mine undersøkelser, som viste at alderen på spillere er noe lavere enn hva som ble først antatt. Grunnen til at mine resultatet også skiller seg ut fra resultatet som ble publisert av Entertainment software association, kan være at dette resultatet var for spillere kun i USA, mens i denne oppgaven var det spillere fra ulike deler av verden som bidro.

Det var også tydelig at spillere finnes overalt i verden. Likevel viser det at det er noen steder i verden hvor spill er mer populært enn andre og at det kan være ulike grunner til dette. Spillere selv sier at det kan blant annet både være dette med mediernes negative vinkling på spill og at det er språk forskjeller og andre kultur forskjeller som gjør at spill er mer populært i noen land enn i andre land. To respondenter sier det slik :

" Obviously, different parts of the world have different cultures. Despite being a worldwide hobby, I would bet certain cultural factors (not the least of which being language) just prevent a lot of people from being part of the same groups."

" I think there's general cultural differences in genre preference, but for two English speaking countries, there's not too much of a difference. With the indie scene growing so much in the states, there's far less difference when it comes to quirky, experimental games."

9.3 Gruppetilhørighet

Dette med å tilhøre noe større kommer frem som en viktig ting for de fleste spillere og det kommer frem at spill ikke er så av sosialt som det ser ut til men at i dagens spillsamfunn så er det mer til interessen spill enn å kun sitte å spille et spill. Spillere snakker om at de er en større gruppe som har en felles interesse som bringer dem sammen. De deler en lidenskap med hverandre, gir hverandre tips, anmelder spill osv. Det er denne lidenskapen som bringer spillere sammen. Dette kan sammenlignes med fotball supporterer. Alle har egne liv men på en fotball kamp er det kun det som gjelder. Spillere har egne liv utenfor spillene og når de

spiller eller er aktiv på spill forum så er det dette som er i fokus og ikke resten av livet utenfor. Denne gruppetilhørigheten kan også sammenlignes med Durkheims solidaritet. Solidaritet er følelsen av samhold og følelse av å være en enhet i følge Durkheim (Collins, 1988). Det er regler, både skrevne og uskrevne, som spillere forholder seg til og de ser det at avvik fra reglene som er satt som for eksempel mobbing, misbruk av mediets egenskaper etc, skjer men at spillere som en gruppe ser veldig negativt på dette og det forsøkes å gi konsekvenser til de som gjør dette ved å blant annet få dem utestengt fra spill eller spill forumer og grupper.

En av respondentene forklarer dette med å høre til i et spillsamfunn slik:

"..... is about us being humans, and humans tend to be herd animals we want to belong, all our lives, we spend a considerable amount of time and effort trying to fit in and trying to belong to a group so if you like video games, you get to a group that also plays video games and now we have this modern day wonder called internet, which enables all sorts of groups to become larger than ever before let play's are a good, recently exploded example of that it used to be that you went to your friend's house after school or whatever to play games together, but now we have access to millions of people so it's a big".

Med en slik underholdningsform som blir mer og mer kjent og populært så har også spill samfunnet vokst og det finnes mange ulike spill sider som samler spillere på en felles plattform, uansett hvor i verden spillerne befinner seg. Dette er en form for samfunn hvor det er tydelig at geografiske grenser ikke spiller noen rolle. En forskjell fra dette er selvfølgelig mediet som blir tatt i bruk og muligheten til å manipulere og endre hvem de står frem som. Alt dette viser også at spill samfunnet kan bli sett på som en form for subkultur. En subkultur er blant annet en mindre kultur innen for en større kultur, med sine egne regler og meninger. I en bok fra 1950 så skiller David Riesman mellom majoriteten, som er passivt akseptert og som gir meninger, og en subkultur som er aktivt sett på som en minoritet, som igjen har sitt eget språk, meninger (Riesman & Glazer, 1950). I tillegg så kan subkulturer få et negativt syn på grunn av at en subkultur kan virke annerledes enn majoriteten er vant til og ikke forstår (Hebdige, 2013). Alt dette viser at min hypotese var feil og at dette med gruppetilhørighet spiller en mye større rolle for mange spillere, enn hva som ble først antatt.

9.4 Å være gamer

Det var veldig tydelig at begrepet gamer ikke var veldig likt av spillerne selv. Respondenter viser dette med kommentarer som : *" As for the term "Gamer," I'm not too found of it myself"* , og , *" I hate labeling, so I don't use the term "gamer"*.

Noe av grunnen sies at begrepet er veldig negativt laddet på grunn av dette med mediens bruk av begrepet. I tillegg så er det veldig uenighet om hva en gamer egentlig er. Noen vil jo hevde at det forskjell på ekte gamere og "ikke" ekte gamere. Dette vil si at personer som for eksempel spiller litt "angry bird", som er et spill på mobilen, ikke er en ekte spiller, men derimot spillere som spiller en eller flere av de største konsollene og som viser en stor interesse for spill generelt er det som kan kalles ekte gamer (Hakestad, 2012). En av respondentene sier også : *" It's often looked at as something negative by people who don't play games, to them it seems weird that someone would want to spend so much time by themselves."* I tillegg så syns noen spillere at det blir feil å stemple dem som gamere. Noe av dette kan være at det er mer til individene som spiller enn at de spiller. De sier også at det er vanskelig å føle seg stolt av å like spill eller ha spill som hobby når det har blitt så negativ omtale rundt det.

Det blir også sagt at gamer blir brukt på de mer ekstreme og uønskede individene innenfor spill. En av respondentene sier det slik : *" It really has become a sort of slang for the most undesirable members of the medium, the most vile commentators and reactionary jerks (trying not to curse here). At some point, the term was perverted and could no longer be used as a unifying label because people realized within gaming of just how diverse we became."*

De drar også frem at det blir mer og mer akseptert å ha spill som hobby og interesse men at det burde kanskje finnes en annen måte å omtale spillere på enn som gamere som ikke har noen tidligere nedlatende tone bak begrepet noe som en kvinnelig respondent sa : *" Gaming is (very, very slowly) becoming more accepted like film and literature. Hopefully, the gamer community as a whole matures so we can give ourselves a good name and gamer won't still be related to twelve year olds and forty year olds playing games in their basements."*

9.5 Identitet

Det var mange aspekter ved dette å lage seg en karakter og en identitet i et spill som kom frem i denne undersøkelsen.

For det første så viser det seg at spill sjanger som det først ikke viste noen mulighet for å ha noen identitet i var den mest populære, "First-person shooters". I tillegg så viser det seg ut i fra hva spillere selv sier så er det mulig å skille seg ut i slike spill. I denne formen for spill så hadde var en hypotese som sagt at det ikke var mulig å skille seg ut eller ha noen form for identitet på grunn av begrensningene i spill sjangeren. Spillere sier seg noe enig i at denne sjangeren er vanskelig men de nevner også at det finnes muligheter for å skape seg en identitet i en slik spill sjanger.

Blant annet så sier de at måter de kan få en form for identitet og skille seg ut fra andre spillere, gjøres ved blant annet at de bare generelt kommuniserer med andre spillere og at de har en interaksjon med andre og at det er denne interaksjonen som gjør at de skiller seg ut og kan bli gjenkjent. Andre ting som spillere sier de gjør for å få frem en form for identitet er også at de kan endre karakteren sin slik at den ikke er lik alle andre og at de også får frem identitet gjennom sine ferdigheter og gjennom å være motiverende osv. ovenfor andre spillere. Det kommer tydelig frem om spilleren enten er positiv og villig til å hjelpe andre eller om spilleren er frekk osv. mot andre spillere.

En annen hypotese som ble nevnt var at det var antatt at de fleste var enten seg selv online eller at de skapte en karakter fra bunnen av basert på fantasi. Men mine undersøkelser viser derimot at flertallet tar i bruk en blanding av både fantasi og sin egen identitet når de skaper en karakter. Det var få som valgte ytterkantene av skalaen. Når de snakker med spillere så kommer det frem at grunnen til dette er at spillere har muligheten til å være kreativ men samtidig så ønsker de å kunne føle noen form for tilknytning til karakteren og karakterens eventyr.

Når det kommer til den tredje hypotesen, som handlet om at spillere bruker spill til å skape alternative identiteter for å leve ut sine fantasier, så viser det seg at dette stemmer. Blant annet

på grunn av at spill gjør alt mulig og de kan være hvem som helst og sette individer inn i situasjoner som er umulig i den virkelige verden. Dermed kan spillere i en vis måte gjøre sine fantasier noe mer fysisk ved at de setter dem ut i live i videospill.

En annen ting som kom frem var at noen spillere ser på dette med å skape karakterer er som en form for skuespill. Dette igjen er noe som er kjent i sosiologien og teorien om hvordan mennesker presenterer seg selv for andre i hverdagen. I denne teorien så vil det si at alle mennesker spiller et skuespill, på den måten at mennesker velger hva de vil at andre skal vite om seg selv, mens det de ønsker skjult blir holdt i bakgrunnen (Goffman, 1959). Goffman bruker en teatermetafor for å forklare hvordan vi i alle sosiale interaksjoner ønsker å fremstå på en bestemt måte og vise sin beste side. Dette tilsvarer frontstage aspektet ved denne metaforen , og dette er den siden alle kan se (Goffman, 1959). Backstage aspektet ved denne metaforen er det som mennesker velger å skjule for andre og det de føler at de ikke trenger å vise til andre (Goffman, 1959). For Goffman så er altså identitet eller selvet et resultat av dramaturgisk interaksjon, og ikke en iboende egenskap ved individene (Goffman, 1959). Dette er noe som kan overføres til dette med identitet i videospill, men i en mer bokstavelig form. Mennesker lager seg en identitet som de ønsker at andre skal se og de kan skjule alle sidene de ikke ønsker at andre skal se eller høre. Personen eller karakteren som blir sett på skjermen og det de sier når de kommuniserer med andre spillere er i forhold til denne metaforen "frontstage". "Backstage" blir altså dem virkelige personen bak karakteren og den som sitter å spiller.

9.6 Mobbing i videospill

Mobbing har alltid vært et tema i forhold til blant annet skolegården, arbeidsplassen og andre fysiske settinger. Mobbing blir ofte definert som blant annet ved at en person er mobbet eller plaget når han eller hun, flere ganger og over tid, blir utsatt for negative handlinger fra en person eller en gruppe personer (Olweus, 1992). Dette utføres enten gjennom fysiske midler, som for eksempel ved å slå, sparke, dytte osv, verbalt, ved si nedlatende ting til en person, eller gjennom andre indirekte måter, som for eksempel ved å fryse ut en person fra gruppen (Olweus, 1992). I tillegg så har vi i dag tilgang til elektroniske midler som personer velger å ta i bruk får å gjennomføre mobbing.

Siden mye tyder på at videospill blir mer og mer sosialt, så var det relevant å ta opp mulige farer eller negative sider ved dette. I forhold til dette så ble mobbing et sentralt tema å ta opp

med spillerne. Spillere selv sier at det er helt klart mobbing i videospill. Det blir blant annet beskrevet slik : " *The anonymity of the internet, combined with something so inherently infused with competition, is a breeding ground for rude behavior*". Anonymitet bidrar til å gjøre denne formen for mobbing mulig, og det er mange spillere som ser dette, " *.....with anonymity being a thing that exists, there will always be that one dude who wants to spit in everyone's salad.....* ".

I tillegg så blir det nevnt at , " *Online stalking and bullying has reached criminal levels, and the law can't move fast enough to keep up.*" Det er tydelig at det er et økende problem og at på grunn av den økende bruken av Internettet så greier ikke loven eller politiet å henge med.

Det har vært vanskelig å stoppe mobbing og det har blitt gjort ulike former for forebyggende arbeid for å stoppe mobbing i de fysiske settingene som ble nevnt tideligere. Likevel så sier spillere selv at det også gjøres tiltak i spillsamfunnene og i spillene i seg selv, for å forhindre mobbing.

" *For gaming, it's necessary to have self regulation, mods and admins in online communities who are actually attentive, doing more than just looking out for cheaters, and I think improvements are being made here.*"

"*I dont think there is or ever will be a way to prevent bullying online. the aspect will always be there. only we you could stop it is by stopping all in game communications... but then there is no way to communicate in game*"

"*Well, pretty much every game nowadays has that "report player" -option, and you can mute or ban said player from sending you any messages or even appearing in your server*"

" *It's impossible to prevent bullying completely, but with a decent reporting system, the developers should be able to find those bullies and ban them. Of course there will always be more of them*".

"*.....mainly the easiest ways are to either report the player to the staff of the game or just mute and ignore him/her oh, and at least in Xbox 360, you can change the settings so that no-one can talk to you or that you won't receive messages or that no-one can send friend requests to you.....*"

I disse utsagnene fra spillerne så viser det at det finnes mulige måter å beskytte seg mot mobbing men at de ser at det vil være umulig å stoppe eller fjerne mobbing fullstendig. Blant annet gjøres dette ved å rapportere spillere som mobber til administrasjonen av spillet eller de kan velge å blokke enkelte fra å ta kontakt med andre for å mobbe dem. I tillegg, som det kom frem i spørreundersøkelsen, ble det vist at uskrevne regler er noe som spillere har mellom seg og disse kan også på en måte forebygge mobbing ved at det er en felles forståelse om hvilke uskrevne regler eller normer som er satt innenfor det enkelte spillet eller hele spillsamfunn.

Når det kommer til den siste hypotesen, som dreier seg om at muligheten for anonymitet i spill kan føre til mobbing, så bli denne påvist til å være korrekt og at spillere selv er også klar over dette. Siden spill gir muligheter til å være helt anonyme og at de lar det være hvem de ønsker så vil flere føle seg fristet til å for eksempel mobbe siden de kan skjule seg bak en skjerm og dermed føler seg trygg om at handlingene i et spill ikke kan spores tilbake til den virkelige identitet og personen. Derfor kan de føle at de ikke får noen form for konsekvenser heller om de skulle bli tatt, og noen av disse personene har kunnskaper nok til å snike seg unna systemene som er satt for å stoppe mobberer og kan dermed skape seg nye avatarer og online identiteter som igjen kan brukes til å fortsette mobbingen men under en annen karakter.

9.7 Oppsummering

Som oppsummering til denne oppgaven så kommer det tydelig frem at det finnes ulike måter identitet kommer til uttrykk i videospill. Ulike sjangere av spill har ulike måter og grader for å uttrykke identitet. Noen spill er åpne for å være kreativ med en alternativ identitet mens andre spill er veldig begrenset. Identitet kan komme til uttrykk gjennom interaksjon med andre spillere, oppførsel i spill, eller gjennom utseende av karakteren. Siden videospill hvor spillere er i en eller annen form av interaksjon mellom spillere, så er anonymitet en viktig del. En annen viktig del med interaksjon mellom spillere er at mobbing kan forekomme og kan være et problem som er vanskelig å forhindre, selv om det finnes noen metoder for å rapportere dårlig oppførsel. Det er mye mer til dette emne enn hva denne oppgaven har tatt for seg og videospill industrien vokser og videospill blir mer og mer populært. Dette er et veldig aktuelt felt å fortsette studier på og det vil også åpne for en bedre forståelse for personer som ikke er aktive og vil kunne vise til det mer positive som skjer i videospill enn det negative som ofte blir tatt opp i nyhetsbilde. Forskere må bare vært åpen for å studere dette feltet.

Referanser

- Janssen, C. *First Person Shooter (FPS)*. Hentet 20 januar, 2014, fra <http://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>
- Janssen, C. *Role-Playing Game (RPG)*. Hentet 20 januar, 2014, fra <http://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>
- Amanda, K. (2007). *Timeline: Video Games*. Hentet 6. september, 2013, fra <http://www.infoplease.com/spot/gamestimeline1.html>
- Andrews, D., Nonnecke, B., & Preece, J. (2003). Electronic Survey Methodology: A Case Study in Reaching Hard-to-Involve Internet Users. *INTERNATIONAL JOURNAL OF HUMAN-COMPUTER INTERACT*, 16(2), 185-210.
- Bauman, Z., & Vecchi, B. (2004). *Identity: conversations with Benedetto Vecchi*. Cambridge: Polity.
- Berger, P. L., Berger, B., & Kellner, H. (1973). *The homeless mind: modernization and consciousness*: Random House.
- Chatman, C. M., Downey, G., & Eccles, J. S. (2005). *Navigating the future: social identity, coping, and life tasks*. New York: Russell Sage Foundation.
- Collins, R. (1988). *Theoretical sociology*: Harcourt Brace Jovanovich.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2010). *Designing and conducting mixed methods research*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- Eli, L. (2009). Mixing Qualitative and Quantitative Methods : Insights into design and Analysis issues. *Journal of Ethnographic & Qualitative Research*, 3, 218-227.
- Embrick, D. G., Talmadge, J. W., & Lukacs, A. (Red.). (2012). *Social Exclusion, Power and Video Game Play: New Research in Digital Media and Technology* England: Lexington Books.
- Entertainment, A. S. (2014). *About E3*. Hentet 20 desember, 2013, fra <https://www.e3expo.com/show-info/2101/about-e3/>
- Eriksen, T. H. (1997). *Flerkulturell forståelse*. [Oslo]: Tano Aschehoug.
- ESA. (2013). *Essential Facts, About the computer and Video game industry*. Hentet 13 juni 2013, fra http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: self and society in the late modern age*. Cambridge: Polity Press.
- Giddens, A., & Schultz Jørgensen, S. (1996). *Modernitet og selvidentitet: selvet og samfundet under sen-moderniteten*. København: Hans Reitzels Forlag.

- Gingery, T. (2011). *Advantages and Disadvantages of Online Surveys*. Hentet 9 april, 2014, fra <http://survey.cvent.com/blog/market-research-design-tips-2/advantages-and-disadvantages-of-online-surveys>
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Garden City, N.Y.: Doubleday.
- Gubrium, J. F., & Holstein, J. A. (2002). *Handbook of interview research : context & method*: Sage Publications.
- Hakestad, J. (2012). *Hva er en gamer?* Hentet 13 april, 2014, fra <http://www.radcrew.net/blogg/hva-er-en-gamer>
- Hancock, M., Michael, C., & Graham, M. (1999). Private or NHS General Dental Service care in the United Kingdom? A study of public perceptions and experiences. *Journal of Public Health Medicine, 21*(4), 415-420.
- Harvey, J. W., Reid, G., Bloom, A. G., Staples, K., Grizenko, N., Mbekou, V., . . . Jooper, R. (2009). Physical activity experiences of boys with and without ADHD. *Adapted physical activity quarterly: APAQ (ADAPT PHYS ACT Q)*, *26*(2), 131-150.
- Hebdige, D. (2013). *Subculture*: Taylor & Francis.
- Hellevik, O. (2003). *Forskningsmetode i sosiologi og statsvitenskap*: Universitetsforlaget.
- Ivankova, V. N. (2002). *Students Persistence in the university of Nebraska-Lincoln Distributed doctoral program in educational administration: A mixed Methods study*. Hentet 8 april, 2014, fra <http://www.sagepub.com/creswellstudy/Sample%20Student%20Proposals/Proposal-MM-Ivankova.pdf>
- Jacobsen, D. I. (2005). *Hvordan gjennomføre undersøkelser?: innføring i samfunnsvitenskapelig metode*. Kristiansand: Høyskoleforl.
- Janssen, C. (2010a). *First Person Shooter (FPS)*. Hentet 20 januar, 2014, fra <http://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>
- Janssen, C. (2010b). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*. Hentet 20 januar, 2014, fra <http://www.techopedia.com/definition/1919/massively-multiplayer-online-role-playing-game-mmorpg>
- Janssen, C. (2010c). *Role-Playing Game (RPG)*. Hentet 20 januar, 2014, fra <http://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>
- Johannessen, A., Tufte, P. A., & Christoffersen, L. (2010). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. Oslo: Abstrakt.
- Jørgensen, P. S., & Dencik, L. (2000). *Børn og familie i det postmoderne samfund*: Pædagogisk Bogklub.
- Kozinets, V. R. (2010). *Netnography Doing Ethnographic Research Online*. London: SAGE Publications inc.

- Markham, A. N. (1998). *Life online: researching real experience in virtual space*. Walnut Creek, Calif.: Altamira Press.
- Marx, T. G. (1999). What's in a Name? Some Reflections on the Sociology of Anonymity. *The Information Society*, 15(2), 99-112.
- Matthews, T. D., & Kostelis, K. T. (2011). *Designing and Conducting Research in Health and Human Performance*: Wiley.
- Newman, J. (2004). *Videogames (Routledge Introductions to Media and Communications)*. USA: Routledge.
- Olweus, D. (1992). *Mobbing i skolen: hva vi vet og hva vi kan gjøre*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Palme, J. (2004). *Anonymity on the Internet*. Hentet 20 april, 2014, fra <http://people.dsv.su.se/~jpalme/society/anonymity.html>
- Quian, H., & Scott, R. C. (2007). Anonymity and Self-Disclosure on Weblogs. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1428-1451.
- Ricœur, P. (1992). *Oneself as another*. Chicago: University of Chicago Press.
- Riesman, D., & Glazer, N. (1950). *The lonely crowd: a study of the changing American character*: Yale University Press.
- Slater, D. (2002). Social Relationships and Identity Online and Offline. I S. Livingstone & A. L. Lievrouw (Red.), *Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs* (1. utg., s. 533-546). London: SAGE Publications Ltd.
- Tangney, J. P., & Leary, M. R. (2003). *Handbook of self and identity*. New York: Guilford Press.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (1998). *Mixed Methodology: Combining Qualitative and Quantitative Approaches*: SAGE Publications.
- Turkle, S. (2011). *Life on the Screen*: Simon & Schuster.
- Ulrich, A. D. (2000). *Test of Gross Motor Development*: Harcourt Education.
- Vennerød, C. (2009). Er poker, dataspill og sjakk virkelig noe vi bør frykte? Christian Vennerød kommenterer. . *Bridge*. Hentet fra <http://www.nettavisen.no/sport/article2644673.ece>