

# Datorspelens fängslade kraft

JONAS LINDEROTH

*Föreliggande text är underlaget till en presentation vid konferensen Den kompetenta gamern som anordnades av Nordiska Ministerrådet 23/11 2007. Delar av denna text består av redigerade utdrag som tidigare publicerats i olika bokkapitel och populärvetenskapliga sammanhang. En av dessa publikationer är samförfattad med Roger Säljö.*

• • •

Datorspel är en mycket mångfacetterad kulturyttring och det som utgör sanningar om en typ av spel behöver inte alls gälla för andra spel. Skillnaden mellan spel som Tetris, The Sims och Halo är så stor att det inte går att dra slutsatser om det ena spelet på grundval av vad man vet om det andra. Att hitta en universell förklaring till varför datorspel är fängslade som gäller alla spel, låter sig inte göras. Jag skall därför nöja mig med att berätta om en spelgenre, eller rättare sagt ett enda spel, nämligen det omätligt populära spelet World of Warcraft. Detta spel har under de senaste två åren varit mitt studieobjekt i en rad olika forskningsprojekt. Jag har gett mig in i WoW ungefär som en antropolog som studerar en främmande kultur och levt med spelare i snart 2 år. Ett arbete där jag kommit nära flera riktiga extremspelare vilka jag sedan intervjuat för att kunna lära mig hur spelet ingår i deras vardagsliv. Så låt mig då berätta om vad jag, med utgångspunkt i dessa studier har att säga, låt mig ge er några scener ur spelet.

Under mina eskapader i *World of Warcraft* har jag lärt känna en hel del personer över hela Europa bland annat några mycket trevliga islänningar i min egen ålder. Jag vet vad de jobbar med, hur gamla deras barn är, jag har sett bilder på dem, hört dem filosofera om livet och berätta om sina drömmar men jag vet inte vad de heter på riktigt utan känner dem bara under deras karaktärens namn. I samtalen över voice-chaten titulerar vi varandra med våra avatarers namn såsom Cupo, Redvale, och Shadownight. Eftersom en av dessa män spelar en kvinnlig magiker i spelet så får

han i detta sammanhang alltid heta Carrie, något som i spelvärlden passerar helt okommenterat men som får utomstående att fnissa. Tillsammans har vi slagit ihjäl otaliga monster och tagit oss an hjältemodiga quester och utforskat de djupaste grottor. Vi har glatts åt framgångar, vi har svurit över misslyckanden, och vi har skrattat hejdlöst tillsammans, ofta på fredagar när det varit kutym att man skall ta ett par glas vin samtidigt som man spelar med varandra. När vi alla kan spela ihop är spelet så kul som det kan bli. Detta är idealtillståndet i spelet, det vi vill uppnå.

Jag loggar in en eftermiddag, glad och hoppas att kunna spela med gänget. När jag kommer in är de andra redan i en grotta, eller så kallad instans utan mig. Det går bara att vara 5 stycken i en instans så jag känner mig brutalt exkluderad. Samtidigt så förstår jag ju att de gått in där utan mig. De visste ju inte ens att jag skulle logga in så jag kan ju inte begära att de skulle vänta. Jag frågar försynt om de vill göra en instans till med mig när de är klara men detta kan tidigast ske om 2 timmar eftersom det är den tidsrymd de beräknar ha framför sig. Eftersom ett par spelare måste gå tidigare kan jag alltså inte räkna med att det blir nått kul spelande ens om jag väntar 2 timmar. Jag bestämmer mig för att leta upp andra spelare att göra något med. När jag har hittat en grupp har det gått en timme. Jag har nu varit inloggad i en och en halv timme utan att ens ha börjat spela. Instansen går åt skogen, vi känner inte varandra i gruppen och kan inte samarbeta. Efter 2 och en halv timme lägger vi ner det. Jag har då varit inloggad i spelet i 4 timmar utan att ha haft det minsta roligt.

Nästa kväll har jag egentligen en artikel jag bör skriva, jag skall bara titta in i spelet och säga hej. Så fort jag loggar in så möts jag med ett varmt välkomnande av mina isländska vänner, de vill ha med mig ner i en grotta och de saknar just en illslug lönnmördande tjuv, vilket råkar vara min karaktärs specifika kompetensområde. Jag skiter i artikeln och hänger med.

Jag menar man vet ju inte när man får möjligheten att spela med dem nästa gång.

En dag inträffar det att Carrie, just under en period när vårt guild, vårt lag, utvecklades väldigt snabbt åkte på semester i 14 dagar utan Internet. När Carrie kom tillbaka har vi andra börjat spela vissa delar av spelet på en svårare svårighetsgrad, så kallad Heroic mode. För att kunna göra detta måste man ha vissa speciella nycklar i spelet som det tar sina modiga timmar att skaffa, något hela gänget ägnat sig åt medan Carrie varit på semester. Nu kan Carrie inte vara med, han har inte de nödvändiga nycklarna. Det uppstår minst sagt känsliga situationer där gruppen ångestfullt slingrar sig i dilemmat av att spela på den nivå de får ut något av men då samtidigt exkludera en vän från gemenskapen. Vi balanserar det så gott det går men Carrie känner en viss press på sig. Han löser det genom att sjukskriva sig 2 dagar och spela i fatt oss.

Vi börjar raida, det vill säga ta oss an de utmaningar i spelet som kräver att man är 25 personer som koordinerar sitt spelande. Nu måste gildet utvecklas, vi måste ta in fler spelare för att kunna genomföra detta. Guildledaren, Zantor en amerikan bosatt i Danmark plockar in några yngre danska pojkar, runt 16-17 år. Det äldre gardet är väl inte riktigt förtjusta i detta, men Zantor pekar på att de har bra utrustning och kan hjälpa oss alla att ta oss igenom både Karahzan och Gruul's lair, de raid-instanser som står näst i tur. Speciellt efterlängtat är spelaren Luna, en druid spelad av en tonårspojke. Luna är en speciell sorts helande druid, en resto-druid, som gildet länge har saknat och behöver för att ta sig igenom vissa spelmoment. Eftersom gildet består av folk från Sverige, Norge, Danmark, Frankrike, Belgien, Storbritannien och Island har vi en tidsskillnad mellan spelare på 2 timmar. För att kunna få med islänningarna kan raiderna inte börja före 20.30 Svensk/Dansk tid alltså 18.30 för islänningarna. Detta är tidigt för islänningarna som berättar att de är stressade att hinna från jobbet och äta middag innan det börjar. Tidsskillnaderna innebär ganska snart problem för oss, eftersom de nya danska pojkarna inte får vara uppe längre än till 22.30 och vi vill raida en timme till, till 23.30. En kväll försvinner Luna strax efter 22.30. Resten av spelarna väntar tålmodigt en kvart på att han skall logga in igen, det händer ju att folk får tekniska bekymmer. Luna kommer inte tillbaka och raiden får läggas ner. Zantor beordrar, Druidernas officer, det vill säga den personen i gillet som är ledare för denna klass att ta reda på vad som hände. Det visar sig att Lunas föräldrar stängt av routern hemma eftersom de varit så förbannade på att han spelat så sent. Klass-

ledaren och Zantor läxar upp honom och säger att om han skall raida seriöst får han göra upp det här med sina föräldrar. Det är dessa tider som gäller och det visste han när han gick med i gildet. Det hotas också om att han kan bli kickad från gildet. Att bli utslängd från ett guild är att likna vid att bli utkastad från ett fotbollslag. Från att ha varit en del av en gemenskap i ett lagspel blir du dömd till att skjuta boll mot ett plank med dig själv. Alltså hamnar denne 16-årige pojke i dilemmat att hans möjlighet att utöva sin hobby utifrån hur hobbyns villkor ser ut inte fungerar i relation till familjelivet. För föräldrarna som står bakom skärmen, som inte läser chatten i spelet eller lyssnar på vad som sägs i hörlurarna är det omöjligt att se vad som händer i spelvärlden och att deras son faktiskt utsätts för ett slags grupptrösk.

En central drivkraft i spelet är längtan efter samhörighet med andra, att få vara en del i ett lag eller en grupp som åstadkommer något. I rapporten: *Att leva i World of Warcraft: 10 ungdomars berättelser* (Linderoth & Bennerstedt, 2007) såg vi att WoW för flera spelare är en virtuell ungdomsgård, det är "platsen" där man träffas efter skolan. Men detta möte är avhängigt spelets design. För att få vara med, måste man vara på samma nivå som sina vänner. Och det gäller att passa på när möjligheten att få vara med ges.

Det är också ett möte, en samhörighet som består av diversifierade grupper. Svenska ungdomar kan behöva anpassa sin fritidssysselsättning utifrån när isländska äldre spelare vill spela. Ett problem som inte är synligt när man går med i gildet men som blir uppenbart när raidandet börjar.

Inledningsvis berättade jag att drivkrafterna till olika datorspel var mångfacetterade i relation till olika spel. När det gäller spel som WoW är dessa miljöer så rika att vi inom ramen för ett och samma spel kan tala om väsensskilda drivkrafter. Mina eskapader i Azeroth har inte bara handlat om att raida, jag har även stött på spelare som "rollspelar" det vill säga använder spelet som en arena för att ge sina fiktiva karaktärer liv i en slags improvisationsteater. Det här spelandet ser mycket annorlunda ut. Förutom mitt möte med islänningarna och de andra i raidgillet har jag även varit med en samling spioner i rikets tjänst i *Underrättelsetjänstens gille*. Ledaren för det här gillet, Sam, var en karismatisk spelare som bjöd på flera rollspelsupplevelser och som lade ner massor av tid på att organisera gillet. Hans avatar såg ut som Errol Flynn i slaghöken, men egentligen är han från Skottland och har en son och en dotter i nedre tonåren som också spelar och var medlemmar i gillet. Sams

närmaste man var gnomen Ted, en skämtare iförd pirathatt och vid sin sida hade Sam generalen Cedric, en något allvarligare människa, tillika mästersed. I gillet fanns också, alverna Fiona och Ellen, samt en besvärjerska vid namn Pam. Som medlem i gillet bjöds min karaktär, Beth, in till en rad aktiviteter, hemliga möten långt ute i träskmarken, plundringståg ner i hemsökta gravkammare men också barrundor i människornas huvudstad Stormwind. De flesta spelare var britter och tidsskillnaden på en timme innebar ständigt senare och senare nätter för Beth och hennes stackars spelare.

En kväll får jag veta att Fiona skall gifta sig och att hela gillet är inbjudet. Fiona vill att alla skall vara klädda i vitt och hon vill att Sam skall lämna över henne till den blivande maken. Virtuella bröllop är en vanlig företeelse i online rollspel. Det är dock inget som direkt stöds av spelmekaniken utan hör till spelkulturen och är något som skapas av spelarna själva.

Bröllopet är nästa lördag klockan 21.00. Något problematiskt eftersom jag måste hämta dottern som varit på fest vid denna tid. Lördagen kommer och jag kör som dåre genom norra Halland. 21.15 är jag uppkopplad och kommer in i spelvärlden, snabbt köper Beth en klänning och byter om på vägen till Darnassus, alvernas största stad. I Elunes tempel har det samlats ett tjugotal personer. Templet är smakfullt inrett med en liten månbelyst damm i mitten. Framme vid altaret står Fiona med sin blivande make Eric som hör till gillet Themaores sjömän. Vid altaret står också en alvpräst och Sam som trots Fionas önskningar är helt iförd svart. Förbryllande nog följer nattalvers vigselakt den amerikanska konventionen, och innan det hela börjar frågar prästen om någon har något att invända. Då tar Sam till orda och proklamerar högt inför alla närvarande att han inte kan se detta fortgå eftersom han vet att brudgummen var med en annan kvinna natten innan, Ellen i vårt gille har kurtiserat med Eric. Protesterna blir högljudda, Eric svär sig oskyldig, stackars Fiona vet inte vad som skall hända, Prästen frågar Ellen om det är sant men hon sitter och ber Elune om förlåtelse för sin illgärning. Sam spär på och hävdar att han inte kan se en medlem av sitt gille gifta sig med en sådan usling. Eric drar en dolk och sätter denna mot Sams strupe. Nattalverna skriker av skräck, om blod spills på Elunes altare kommer det att vanhelgas för evigt. Themaores sjömän och underrättelsetjänsten tar olika sidor i konflikten. Mitt i tumultet upptäcker jag att min fyraårige son står bredvid mig och försöker säga god natt. En snabb puss på hjässan och sedan tillbaka till spelet. Sällskapet skingras, bröllopet ställs in och

alla försvinner ut i nattens mörker. Vi flyger på hippogriffer genom Azeroths natt, runt omkring Beth är miljöerna slående vackra, det är som att färdas i ett konstverk. Fiona är vansinnig på Sam för det som har hänt. I efterdyningarna säger hon att hon hatar honom för att han har förstört hennes stora dag. Jag förstår också snart att spelaren bakom Fiona är arg på riktigt, det är inte enbart rollspelande utan här föreligger en schism mellan två människor av kött och blod.

Nästa kväll är jag inloggad och undrar om det har hänt något nytt, vad är på gång. Jag chattar med den första medlemmen i gillet som kommer upp och får veta att Fiona lämnat gillet och att vi nu är svurna fiender till Theamores sjömän. Dramatiken fortsätter och snart är Sam och Ellen, alven som snärjde brudgummen, ett par. Tydligt har Ellen iscensatt all dramatik för att göra Sam svartsjuk. Det hela är som att följa en favorit tv-serie som man delvis själv kan kontrollera. Problemet är att man inte riktigt vet när denna tv-serie går utan att det kan hända något dramatiskt så fort man slår på teven

Tjusningen i rollspel är något väsentligen annorlunda än att raida. Du blir en karaktär i en interaktiv såpa där gränsen mellan världen i och utanför spelet inte alltid är glasklar. Under mina resor i World of Warcraft har jag stött på ett tiotal förverkligade romanser som börjat som en flört i spelet. Ibland har dessa haft sin upprinnelse i en rollspelad romantisk historia, kanske med inslag av Cybersex. När spelarna successivt visar sina verkliga identiteter blir leken allvar och spelarna träffas utanför spelet, en drivkraft så god som någon. Jag minns en spelare som desperat sprang runt i Ironforge och frågade om någon sett hans älskade inloggad den senaste veckan eftersom spelet var det enda medium han hade för att nå henne.

Debatten om datorspelens fångslande krafter talas det mycket i media, om ungdomar som sägs ha försakat sitt sociala liv till förmån för spelet. Bilder av mörka rum endast upplysta av bildskärmsljus varvas med uttalanden om att ”hjärnan inte kan skilja på heroin och world of warcraft.” Särskilt anmärkningsvärt är det med alla rubriker om *datorspelsberoende* eftersom det inte finns någon formell diagnos som heter så. Detta tycks inte bekomma vare sig media eller enskilda psykologer som gör jämförelser mellan datorspelande och narkotika. Man undrar stilla, är det någon mer än jag som är oroad över att man kan använda hemmasnickrade diagnoser för att klassificera människor som psykiskt störda? I Deadalus-projektet, världens mest ambitiösa forskningsprojekt om

online-rollspel har forskaren Nick Yee (2006a; 2006 b) bland annat visat att de personer som beskriver sig få störst problem med spelet är de som också säger sig använda spelet som en flykt från en problemfylld vardag. Något som pekar på att datorspelet är symtom på problemen inte en orsak till dem. När man läser dessa olycksbådande och ibland primitivt moraliserande beskrivningar av hur unga människor bryts ner av spelande, kan man inte undgå att göra kopplingar till tidigare epoker i mediehistorien. När böcker började spridas på allvar i befolkningen i Europa under 1600- och 1700-talen oroade sig många för det 'läsraseri' och den 'läsmani' som spred sig i Europa. Dessa 'läsepidemier' utgjorde enligt vissa ett allvarligt hot mot befolkningen och lockade dem in i fördärv och en drömliknande tillvaro av drömmar och onyttiga fantasier. En from, kyrkans man i Tyskland skrev exempelvis:

bokläsare [...] går upp ur sängen och går till sängs med en bok i handen, sitter vid bordet med en, har en liggande nära intill när de arbetar, bär en med sig när de promenerar, [och] när de väl börjat läsa så är de oförmögna att sluta förrän de är färdiga. Men knappt har de slutat med sista sidan i en bok förrän de girigt börjar titta sig om efter ett ställe där de kan få tag i ytterligare en [...] Ingen tobaks- eller kaffeälskare, ingen vindrinkare eller spelälskare kan vara så beroende av sin pipa, flaska, spel eller kaffebord som de många hungrande läsarna är av sina läsvanor. (Wittmann, 2003, s. 285.)

Vad jag försöker göra här är att vända ut och in på det här spelet och visa er dess inre liv. Visa er att bilden av det mörka pojkrummet ingår i en specifik retorisk bild av dessa spel som endast ger en ytlig, onyanserad bild av vad det handlar om. Visst, även jag har sett stökiga, rum, skolk och bristande hygien. Det värsta jag sett är dock inte ungdomar som struntat i skolan, jag kan tänka mig en rad situationer i dagens svenska skola då datorspelet är ett ganska rationellt och förnuftigt val, nej ett kommande problem vi kan förvänta oss att se mer av är datorspelet föräldrar som försummar sina barn. Men jag har också sett en annan sida av det här spelet. Flera av de vuxna extremspelare jag stött på under de här 2 åren, och med extremspelare menar jag att de kan ha 100 dygns speltid på ca ett år, lever i en sådan sjukdomsvardag att spelet utgör en otrolig social möjlighet i deras liv.

Zendia, en 27 årig tvåbarnsmor från Danmark, berättar att hon använder spelet för att avleda uppmärks-

samheten från den smärta som hennes handikapp ständigt förorsakar henne. Vid intervju tillfället är Zendia långtidssjukskriven och väntar på att få besked om att bli sjukpensionär.

*Jonas:* How is world of Warcraft a part of your everyday life? How does a regular day when you play wow look for you? Just tell me about it.

*Zendia:* [Skrattar] Well let me see. Well I am ill so I do not have anything else to do. So I use this as a, whats it called... avstressning, avledning [på danska], from everyday life, and the pains. Cause I sometimes forget about the pains when I am here.

Trots att Zendia har många speltimmar, 107 dagars (2568 timmar) speltid över 8 månader, säger hon sig inte ha upplevt några större problem med datorspelet. Hon uttrycker dock ett visst dåligt samvete över att datorspelet vid enstaka tillfällen tagit över.

En berättelse liknande Zendias får vi från Kay, en 20-årig man som även han kommer från Danmark. Kay spelar i princip endast dagtid, då hans flickvän jobbar. Hans sjukdom gör att han endast orkar gå korta sträckor vilket gör det svårt för honom att gå ut.

*Jonas:* How are your Game habits today?

*Kay:* Well its like, I have been sick the last 2 years, with my stomach. I just play when my girlfriend is at work and I am not with here. So it's kind of, I meet people online, I am kind of stuck I can not go online and see my friends all the time. So this is how I connect with people and have somebody to talk to during the day.

En mycket påtaglig sådan egenskap är att den kommunikation som sker i dessa spel är kroppslös; deltagarna har inte tillgång till den andres utseende, ålder eller kön. Det innebär att online spel är en social arena med potential att *av-stigmatisera* en individ. Karaktärsdrag som kan vara misskrediterande för individen i det vardagliga livet försvinner i den situerade identitet som spelet erbjuder. Eldira är en 31-årig ensamstående mamma från Danmark. Under tiden vi följer henne, går hon från att ha ett industrijobb och vara sambo till att bli arbetslös på grund av en längre tids sjukskrivning och till att separera och inleda en relation med en man hon träffat online i World of Warcraft. Hon har cirka 100 dygns speltid under ett och ett halvt år. I en intervju berättar hon om hur spelet varit en viktig arena för henne att skapa en identitet som är skild från hennes vardag.

Jonas: Did you find comfort in the ingame flirt?

Eldira: In a way I did, I can't not really explain, why

Eldira: maybe because, people didn't knew me

Eldira: they didn't knew my problems

Jonas: Your illness?

Eldira: yes and my relationship was not good at that time either

Eldira: but in the game, I could be who I wanted to be

Jonas: How do you mean?

Eldira: well, there is many ways, here I could be pretty, I could be unique. I could be the one I have always wanted to be

Jonas: \*listens

Eldira: because of my illness, I had got a jaw surgery, which have done something to my face. I have not always think I was pretty

Eldira: but in here, I am pretty

Spelet ger Eldira möjlighet att interagera utan att ären från käk-operationen syns och blir en del i hennes möte med andra människor. Det fysiska utseendet är bortblåst.

## Referenser

- Linderoth, J. & Bennerstedt, U. (2007) *Att leva i World of Warcraft: 10 ungdomars berättelser*. Stockholm: Medierådet.
- Wittmann, R. (2003). Was there a Reading Revolution at the End of the Eighteenth Century? I G. Cavallo & R. Chartier (Red.), *A History of Reading in the West* (ss. 284-312). Boston, MA: University of Massachusetts Press.

Nick Yee har fångat vad jag försöker säga:

When the virtual world becomes the only decent place to live for some people, is it their fault for making a rational choice or is it our collective fault for perpetuating social structures that produce unsatisfying living conditions? Is the online game simply an "addiction" for these people? (Yee, 2006b)

Om högkonsumtion av onlinespel allt för entydigt ordnas in under den bekväma och flitigt återopade begreppsapparat som finns kring drogmisbruk och gambling, lär vi inte få insikt i de mekanismer som kan leda till att online-spelande kan bli problematiskt i en del människors liv. Beroendemetaforen, och dess medicinska uttolkning av högfrekvent onlinespelande som en sjukdom, leder lätt till att vi bortser från att aktiviteten är mångtydig: den kan både vara ett problem och samtidigt stärka människor i tider av kris eller om man är utesluten från andra gemenskaper. Man kan både förlora och vinna sociala kontakter. I mångtydigheten ligger givetvis också att för de flesta spelare har deras intresse och engagemang lika lite med beroende att göra som bokläsande eller musiklyssnande.

- Yee, N. (2006a) The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. *Games and Culture* 1(1), 68-71.
- Yee, N. (2006b) The Daedalus Project: The psychology of MMORPGS. 2006-04-18, <http://www.nickyee.com/daedalus/>.

