

UMEÅ UNIVERSITET  
Institutionen för Pedagogik

# Ordning i Kaos

En fallstudie av normöverföringen av människoideal i det  
virtuella samhället Sawato

Andreas Steding  
Fredrik Öström

---

Kurs: Pedagogik C  
Moment: Uppsatsarbete, 10p  
Handledare: Mattias Johnsson

## **Abstract**

**How would a society evolve if there were no fixed rules when the citizens entered it? Would it be possible to maintain a fair and civil society without the tools we are used to have at hand like the book of law, lawenforcers, courts and so on? In the mundane world this is pretty much impossible since we already have well-established societies, but in a virtual world that is not the case. This essay aims at investigating how formal and informal rules are mediated in a virtual society and what kind of human ideals are intertwined in those rules. The conclusion of the essay shows that the structure in the virtual society shows resemblance to the mundane world.**

**Keywords: formal and informal rules, avatar, citizen, virtual society, cultural group.**

# *Innehållsförteckning*

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Inledning .....</b>                   | <b>1</b>  |
| <b>2</b> | <b>Problemorientering .....</b>          | <b>3</b>  |
| 2.1      | Historik .....                           | 3         |
|          | Rollspelens historia .....               | 3         |
|          | Rollspel på datorn .....                 | 5         |
|          | MMORPG .....                             | 6         |
| 2.2      | Syfte .....                              | 7         |
| <b>3</b> | <b>Teoretisk genomlysning .....</b>      | <b>9</b>  |
| 3.1      | Normöverförning .....                    | 9         |
| 3.2      | Normöverföringens tre aspekter .....     | 10        |
| 3.3      | Arbetsdelning .....                      | 12        |
| <b>4</b> | <b>Metod .....</b>                       | <b>14</b> |
| 4.1      | Studieobjekt och Frågeställningar .....  | 14        |
| 4.2      | Tillvägagångssätt och Urval .....        | 16        |
| 4.3      | Den kvalitativa intervjun .....          | 17        |
| 4.4      | Observation som metod .....              | 19        |
| 4.5      | Språket i uppsatsen .....                | 20        |
| <b>5</b> | <b>Resultat .....</b>                    | <b>22</b> |
| 5.1      | Det virtuella samhällets normer .....    | 22        |
| 5.2      | Normernas uppkomst .....                 | 24        |
| 5.3      | Förmedling av normer .....               | 25        |
| 5.4      | Normförmedlingens medium .....           | 26        |
| 5.5      | Efterlevs normerna? .....                | 27        |
| 5.6      | Kontroll och straff .....                | 29        |
| <b>6</b> | <b>Analys .....</b>                      | <b>31</b> |
| 6.1      | Överförning mellan vilka? .....          | 31        |
| 6.2      | Pedagogikens mål .....                   | 32        |
| 6.3      | Sawato och de kulturella grupperna ..... | 33        |
| 6.4      | Arbetsdelning i Dereth .....             | 34        |
| <b>7</b> | <b>Diskussion .....</b>                  | <b>36</b> |
| <b>8</b> | <b>Litteraturlista .....</b>             | <b>38</b> |

## Bilagor

Bilaga 1: Ordlista

Bilaga 2: Intervjuschema

Bilaga 3: Skärmdump från Asheron's Call

Bilaga 4: Skärmdump från Asheron's Call

# 1. Inledning

*I begynnelsen skapade Gud himmel och jord. Jorden var öde och tom, djupet täcktes av mörker och en gudsvind svepte fram över vattnet. Gud sade: "Ljus, bli till!" Och ljuset blev till. Gud såg att ljuset var gott, och han skilde ljuset från mörkret.*

Empirin i denna uppsats är insamlad i samhället Sawato, i den virtuella dataspelsvärlden Dereth. Dereth är en värld som skapades av Turbine Entertainment Software (Turbine) till företagets första spel; Asheron's Call. Liksom Gud gör i första moseboken, skapade Turbine en värld som först var öde och tom. Men allt eftersom tiden gick skapade Turbine, i likhet med Gud, träd som växte i Dereth och varelser som vandrade på Dereth. På den sjätte dagen skapades människans avbild, avataren.

En annan likhet är att varken Jehova eller Turbine skapade några samhällen; deras arbete begränsades till att frambringa liv och fysiska förutsättningar för kommunikation och interaktion. Men vad som sedan kom att växa fram ur dessa förutsättningar hade de grundläggande kreatörerna (åtminstone de senare) mycket lite kontroll över.

Idag är de flesta samhällen i den mundana världen (med eller utan Guds inblandning) strukturerade, det vill säga, de har någon form av normer som dess medborgare måste följa. Där finns en lagbok, en poliskår, ett domstolsväsende och så vidare, vilka fungerar som ordningsmaktens verktyg och ett vapen mot kaos. Men vad händer när människor samlas i en parallell (virtuell) värld som inte har tillgång till de instrument vi är vana vid för att upprätthålla ordning och rättvisa? Kommer de tillsammans att försöka skapa ett strukturerat och ordnat samhälle eller kommer det att råda kaos?

Ovanstående resonemang sammanfattar en av anledningarna till varför vi intresserat oss för det problemområde som behandlas i denna uppsats. Eftersom det inte är möjligt att studera hur ett samhälle växer fram idag, anser vi att det är intressant att studera ett virtuellt samhälle. Detta eftersom det är det närmaste man idag kan komma att studera hur ett samhälle struktureras när inte ordningsmaktens verktyg finns till hands.

En annan sak som gjort oss intresserade av det problemområde som behandlas i denna uppsats, är att roll- och datorspel emellanåt får utstå massiv kritik från massmedia. Dessa två rekreationsformer anklagas för att driva ungdomar till exempelvis självmord, till att vara den bakomliggande orsaken till våldsdåd och till djävulsdyrkan. Vår studie är inte specifikt inriktad på att försöka svara på om denna kritik är legitim. Dock anser vi att våra resultat kommer ge en grund för spekulation huruvida dessa två rekreationsformer är skadliga för samhället och dess utövare eller ej. Detta utifrån en fallstudie i en genre inom datorspelsbranschen, vilken är en mix av rollspel och datorspel.

Asheron's Call är ett datorspel som tillhör en genre som är relativt ny på marknaden. Den är lite av en mix mellan rollspel och datorspel eftersom man hittar element från dessa i genren. Förutom att genren är ny verkar den vara starkt växande eftersom flera speltillverkningsföretag arbetar med titlar inom denna genre. En av våra förhoppningar med denna uppsats är att vi skall skapa ett intresse för fortsatta studier inom denna genre.

Denna uppsats har följande indelning:

Kapitel 2 presenterar problemorienteringen. Där visar vi på rollspelens historia, rollspel på dator och vad genren Massive Multiplayer Online Roleplaying Games omfattar. Vi avslutar kapitlet med att presentera uppsatsens syfte.

Kapitel 3 behandlar den teori som vi har byggt vår uppsats på. Vi går igenom Emile Durheims begrepp som vi själva använder oss av. Vi behandlar hur normöverföring sker i ett samhälle utifrån Durkheims teorier.

I kapitel 4 avhandlas studieobjektet och frågeställningen, även de metoder vi använt oss av för att samla in data behandlas här. I slutet på detta kapitel finns ett avsnitt som behandlar språket i uppsatsen.

Efter detta presenteras i kapitel 5 resultaten från de intervjuer och observationer som vi genomfört. Syftet med intervjuerna och observationerna har varit att söka svar på våra frågeställningar.

Kapitel 6 är en analys av de resultat vi har kommit fram till. Vi tar upp överföring av normer, pedagogikens mål, Sawato och de kulturella grupperna, samt arbetsdelning i Dereth.

Det sjunde kapitlet är den avslutande diskussionen, där vi allmänt diskuterar frågor som exempelvis fortsatt forskning inom området.

Vi har slutligen bifogat fyra bilagor; en ordlista, vårt intervjuschema, samt två skärmdumpar från Asheron's Call.

## 2. Problemorientering

### 2.1 Historik

#### *Rollspelens historia*

Det är i litteraturen som vi hittar den största kopplingen till dagens fantasyrelaterade rollspel. Den i mångas ögon största författaren av fantasylitteratur är J.R.R. Tolkien (1892-1973). Genom sin kännedom om keltisk folklöre banade han väg för en ny genre inom litteraturen. Under 1950-talet publicerade han *Sagan om ringen*, den första boken i en trilogi om ett land där drakar, magiker och levande träd är vardagliga ting. Han lockade fram en spänning, som än idag fascinerar läsare, genom att använda sig av det okända, som ingen hade upplevt, i den eviga kampen mellan det onda och det goda.

Det hade dock existerat fantasyrelaterad litteratur tidigare. Som exempel kan nämnas Lewis Carrol bok, *Alice i underlandet*, vilken gavs ut under 1800-talets mitt. En annan författare, vid sidan om Tolkien, som var med och lyfte fram fantasygenren var C.S. Lewis. I hans septologi, som startade med boken *Min morbror trollkarlen*, möts läsaren bland annat av häxor och djur som kan tala. Denna litterära genre, med Tolkiens episka saga om härskarringen i spetsen, lade grunden för en ny kategori av spel. Men det dröjde ända till början av 1970-talet innan ett sådant spel nådde ut på marknaden. Det var två män, vilka tidigare återskapat medeltida krigsscenarioer med hjälp av tennfigurer, som fick en idé.<sup>1</sup> Det började med att scenarion fick inslag av hjältar och magiker. Men strax upptäckte de att det var roligare att endast sköta en karaktär, i stället för att kontrollera en hel armé. Tennsoldatsformen lämnades för att ge plats för ett nytt spel, vilket endast bestod av papper, penna, samt tärningar. *Dungeons & Dragons*, som spelet efter ett tag kom att heta, markerade starten för en ny era av spelande. En grupp människor samlades i en lokal och skapade var sin fantasikaraktär genom att, med hjälp av tärningar och fantasi, fastslå karaktärens egenskaper.<sup>2</sup> Innan man började spela spelet hade således varje deltagare skapat en karaktär, vilken kan jämföras med huvudpersonen i en bok. Huvudpersonen i en bok handlar som bekant på olika sätt i diverse situationer, allt efter vilka personliga drag författaren har gett honom.

I stället för bokens författare finns i *Dungeons & Dragons* en spelledare. Det är hon som, i berättande form, beskriver omgivningen för spelarna. Man kan jämföra det med hur författaren av en bok bygger upp en miljö och vad som finns där, samt vad som är relevant för att läsaren skall kunna skapa sin egen bild av hur miljön med dess omgivning ser ut. När spelarnas karaktärer agerar i den beskrivna miljön får det konsekvenser för den fortsatta handlingen och därmed för den fortsatta miljöbeskrivningen. Ett exempel med tre spelare och en spelledare skulle kunna te sig på följande sätt.

*Spelledarens(SL) beskrivning: Ni strosar framåt längs vägen. Plötsligt infaller en kuslig tystnad, vilken tycks sluka naturens själ. Ur tystnadens avgrund utkristalliseras ett enda ljud, vilket snabbt närmar er. Efter några förväntansfulla sekunder kan ni identifiera ljudet av hovar från en galopperande häst. Vad gör ni?*

---

<sup>1</sup> <http://www.rpgclassics.com/rotd/dndhistory.html>

<sup>2</sup> <http://www.crossover.com/~costik/paphist.html>

Spelare 1, Teleth: *Jag drar mig ut mot buskaget i närheten av vägen och inväntar hästen. (Spelaren som sköter/styr/agerar Teleth anser att Teleth, som den lugne krigare han är, avvaktar i de flesta situationer och inte gör något förhastat.)*

Spelare 2, Beowulf: *Jag hukar mig bakom den stora stenen på andra sidan av vägen och kikar försiktigt fram för att snabbt kunna gömma mig igen. (Spelaren som sköter/styr/agerar Beowulf anser att det bästa sättet att undvika trubbel är att inte synas, speciellt eftersom konungens soldater jagar honom och hästen än så länge är oidentifierad.)*

Spelare 3, Grim den stolte: *"Ynkryggar!" Jag ställer mig mitt på vägen och spanar efter den annalkande hästen. (Spelaren som sköter/styr/agerar Grim den stolte har skapat honom som en gycklare som inte räds något, på gränsen till dumdristighet och agerar efter hur karaktären är skapad.)*

SL beskrivning: *Grim den stolte, du ser att hästen kommer i full galopp rakt mot dig och du tycker dig skymta en man som lutar sig framåt i sadeln.*

Grim den stolte: *Ser det ut som en av konungens män?*

SL: *Nej, och nu när hästen närmat sig ser du att han endast verkar klänga sig fast kring hästens hals och att det sticker ut en pil från hans högra axel.*

Grim den stolte: *Jag förbereder mig på att ta tag i grimman och ropar på Teleth att han skall hjälpa till.*

Teleth: *Jag sluter upp på andra sidan vägen så att vi kan stoppa hästen från var sitt håll.*

SL: *Med gemensamma krafter lyckas ni sakta den galopperande hästen, men hon blir skärrad och stegrar. Ryttaren faller till backen med en dov duns och ni båda tappar taget om grimman och faller baklänges på vägen, varvid hästen skenar vidare.*

Beowulf: *När jag ser att det inte är en av konungens män rusar jag fram från mitt gömställe för att hjälpa honom.*

SL: *Ryttaren andas tungt och har förlorat mycket blod. Med ostadig hand drar han ut ett nerblodat pergament från tunikan och med rosslig röst säger han; "Ta detta pergament till Baron Zengai i Lytelthorpe. Han ko..komm..er a.. be..ön... .e u..upp me..me.. ku..." Du känner att hans huvud blir tungt mot ditt knä och att han lämnat pergamentets öde i era händer. På grund av att ni varit så upptagna med ryttaren har ni inte tidigare hört att konungens män kommit ridande och nu hör ni rop om att de har sett er. Vad gör ni?*

Allt eftersom rollspelandet växte i popularitet försökte man utveckla rollspelet till nya nivåer. Ett steg var att försöka konkretisera omgivningen runt karaktärerna. Genom att exempelvis använda sig av tennfigurer, samt modellandskap kunde man i större grad påvisa positioner i förhållande till varandra. Om stridigheter uppstod kunde man lätt konkretisera vem som stod var på slagfältet, utan att det blev en massa diskussioner. Det fanns även de spelare som gillade att spelet även kunde spelas med en konkretare framtoning än vad som förekommit tidigare. I och med inmarscherandet av tennfigurer växte även en ny genre av rollspel fram, brädspelen. Brädspelen vände sig bort från rollspelen och återvände till de mer strategiska tänkandet, som man finner i exempelvis schack, fast uppbyggt i fantasymiljö. Det kunde vara allt från att föra ett långvarigt krig till små korta slag. Ett exempel på den typen av brädspel är Warhammer Fantasy Battle. Denna typ av spel kom starkt att påverka utvecklingen av de kommande datorspelen.

Allt eftersom marknaden växte lanserades fler och fler rollspel. I dagsläget kan du hitta rollspel inom de flesta genrer och miljöer. Du kan exempelvis spela i flera olika framtidsscenarioer där du kan välja mellan påhittad framtid eller scenarioer som är baserade på



kända verk som till exempel George Lucas rymdtrilogi, Star Wars. Det går även att spela riddare kring kung Arthurs runda bord, lösa astraldimensionernas hemligheter i Chock, eller ljudlöst sätta skräck i människor i spelet Vampire. Utöver tärningsbaserat rollspel växte live-rollspel fram. Live-rollspel är den form av rollspel som blivit mycket populärt på senare år och är den gren som växte snabbast under 1990-talet.<sup>3</sup> Det visas även i Kent Hägglunds artikel där han nämner det ökade intresset för medeltidsbyar och tornerspel i Sverige.<sup>4</sup> Det är att ta rollspelandet ett steg längre, genom att genomföra händelsescenariot som en teaterpjäs med obestämd utgång. Dock är detta endast ett axplock av alla otaliga rollspel som har vuxit fram till dags datum.

### Rollspel på datorn

Rollspel på datorn är inte någonting nytt. Redan 1978 skapades den första versionen av MUD<sup>5</sup> (Multi-User-Dungeon) av Richard Bartle och Roy Trubshaw. Den första versionen var inte mycket mera än några få rum som var sammankopplade där spelaren kunde gå omkring eller kommunicera med andra avatarer genom sin egen avatar. Det fanns inte något bestämt mål som spelaren skulle nå och inte heller något system för en avatars styrkor och svagheter.<sup>6</sup>

MUD gör det möjligt för flera personer att koppla upp sin dator mot en värddator. På värddatorn ligger själva MUD-spelet och det är där som ens avatar skapas. MUD är textbaserat, det finns med andra ord ingen grafik som visar var ens avatar befinner sig. Istället får man all information via text och man får sin avatar att utföra olika handlingar genom kommandon. Ett mått på dess popularitet skulle kunna vara att redan 1995 fanns det över 500 olika MUD-spel där hundratusentals personer gick omkring med sina avatarer.<sup>7</sup> Den största likheten med rollspelen vi talat om tidigare är att utövaren måste vara kreativ och använda sin fantasi för att få en visuell bild av händelseförloppet.

Under 1980-talet, alltså inte långt efter att MUD introducerades hade speldatorer och personatorer blivit allt vanligare i hemmen. Därmed började, numera klassiska, roll- och äventyrsspel som Ultima-serien, Might and Magic, Bard's Tale och King's Quest nå hemmen. Dessa klassiker var bland de första datorspel att försöka fånga spelaren i en fantasymiljö, liknande den som J.R.R Tolkien skapade under mitten av 1900-talet. Dessa spel gick endast att spela på ens egen dator och motståndarna var AI-kontrollerade avatarer i spelen. Det intressanta var att det bildades en *community* runt dessa spel via tidningar och BBS'er där spelare delade på kunskap och hjälpte varandra för att klara av spelen. Dessa communties var troligtvis de första som byggdes upp runt omkring datorspel och spelandet i sig.

Allt eftersom teknikens utveckling gick framåt gick även datorspelens utveckling framåt. Grafiken blev bättre och ljudet lika så. Datorspel började accepteras som en fritidssysselsättning och även design av datorspel började vinna mark mot att bli en erkänd konstform. Det som gör datorspel speciella i jämförelse med exempelvis en bok eller en film är att datorspel skapar förutsättningar och regler medan det är spelaren själv som skapar sin individuella upplevelse.<sup>8</sup> När man läser en bok eller ser en film kan man inte själv, på samma sätt, skapa sin egen upplevelse utan man måste försöka leva sig in i den värld som författaren

---

<sup>3</sup> Öhrnstedt & Sjöstedt, 1997

<sup>4</sup> Hägglund, 1996

<sup>5</sup> Raymond, 1991

<sup>6</sup> <http://www.apocalypse.org/pub/u/lpb/muddex/bartle.txt>

<sup>7</sup> Turkle, 1997

<sup>8</sup> Crawford, 1982

eller regissören har skapat. *"När vi passivt observerar någon annans artistiska skapelse härleder vi vissa emotionella fördelar, men när vi aktivt deltar i ett spel, investerar vi en del av vårt eget ego i den fantasymiljö spelet bygger upp."*<sup>9</sup>

Internets utbredning möjliggjorde att fler och fler upptäckte de upplevelser som MUD-spelandet kan ge.<sup>10</sup> Eftersom datorerna ännu inte var så snabba, inte hade så mycket minne eller en snabb uppkoppling mot Internet, var det just MUD-spelandet som många fastnade för. Men allt eftersom tekniken utvecklades började det att dyka upp andra datorspel där man kunde spela mot varandra. I de första spelen kunde man endast spela en mot en, men det tog inte lång tid förrän det var möjligt för mellan fyra till åtta personer att spela mot varandra.

1998 hade Baldur's Gate sin premiär. Detta spel blev i första hand ett single-player rollspel. Spelet bygger på regler från ett traditionellt rollspel, nämligen Advanced Dungeons & Dragons. Baldur's Gate var bland de första moderna datorspel som anpassade ett traditionellt rollspels regelsystem till ett datorspel. Baldur's Gate fungerar väldigt likt ett traditionellt rollspel. Precis som i dessa är det en grupp personer som tillsammans utforskar en värld, fast i Baldur's Gate är det spelaren som kontrollerar alla avatarrer inom gruppen. I stridssituationer kan spelaren pausa spelet för att i lugn och ro tilldela de specifika avatarrer inom sin grupp olika mål/uppdrag. Men ser man till multiplayer-funktionen av Baldur's Gate lämnas mycket att önska. När man spelar multiplayer kan man vara upp till sex spelare som har kontrollen över varsin avatar i gruppen. En av de lösningar som medförde att få spela multiplayer är att varje spelare kan pausa för att tilldela sin avatar t ex ett mål att anfalla. Detta innebär att det kan bli en mycket lång väntan under strider. Ännu en lösning som ej är så genomtänkt är att gruppen hela tiden måste befinna sig inom samma område. Detta innebär alltså att ingen avatar kan gå in i en byggnad om inte de andra följer med.

Men redan två år innan Baldur's Gate släpptes hade något som kom att revolutionera spelbranschen skapats.

## **MMORPG**

När Ultima Online släpptes banade det väg för en helt ny genre. I USA kom genren att få namnet Massive Multiplayer Online Roleplaying Games, MMORPG. I Ultima Online hade spelutvecklarna satsat på att väldigt många människor skulle ha möjlighet att interagera med varandra samtidigt och därav prefixet Massive i genrenamnet. Ultima Online blev snabbt populärt och har än idag ett stort antal spelare.

När marknaden upptäckte vilken storsäljare Ultima Online blev skred designers till verket med att utveckla spelidén Ultima Online byggde på. Det skulle dock dröja ända till början av 1999 innan nästa spel inom samma genre, Everquest, såg dagen ljus. Den största skillnaden var den grafiska utformningen av spelet. Istället för att se händelserna uppifrån i en så kallad top-down-view följde man sin avatar i antingen first-person-view, där man ser allting genom sin avatars ögon, eller i en vy snett ovanför avatarens axlar, en så kallad third-person-view.

Ultima Online har under åren skaffat sig en bred spelarbas och har för närvarande fortfarande ca 100 000 aktiva spelare.<sup>11</sup> Även om det var Ultima Online som startade denna genre kan man säga att det var Everquest som verkligen förde utvecklingen i genren framåt, i alla fall

---

<sup>9</sup> Crawford, 1982, s. 2

<sup>10</sup> Turkle, 1997

<sup>11</sup> <http://www.gamezilla.com/reviews/u/uo2.asp> 010213. 18.22

den grafiska utvecklingen. I oktober 1999 hade Everquest sålts i 220.000 upplagor.<sup>12</sup> Man kan antaga att antalet sålda upplagor har ökat under åren. Speciellt när man betänker att det har släppts två stycken expansionsset till spelet, varav den senaste släpptes för bara några få månader sedan.

Det senaste spelet i genren som kommit ut på marknaden är Asheron's Call. I Asheron's Call finns det två typer av servrar. Dels servrar där man från början inte kan attackera andra spelare, dels motsatsen, där man från början kan attackera och attackeras av andra spelare. En väsentlig skillnad mellan Ultima Online, Everquest och Asheron's Call är just hur man kan attackera andra spelare. I Ultima Online kan man attackera andra, dock kan det få konsekvenser om man är i en stad eftersom det finns vakter i städerna och vakterna tolererar inte attacker i städerna. I Everquest kan man normalt inte attackera andra spelare. Det är endast när man träder in i speciella zoner (områden på servern) som detta är möjligt. I Asheron's Call finns det som sagt en server där man redan från början kan anfalla och bli anfällen av alla andra spelare.

## 2.2 Syfte

Servern i fråga kallas för Darktide. När man först ser på Darktide och hur den virtuella världen, Dereth, ser ut, är det lätt att tro att det inte finns några existerande normer i denna värld. Första tanken man får kan vara relaterad till anarki och kaos, eftersom Turbine inte har skapat några normer som avatarerna måste följa. Dock är den virtuella världen mycket mer komplex än vad en åskådare kan se vid första ögonkastet.

I den virtuella världen Dereth finns det ett antal virtuella samhällen med olika existerande normsystem. När det i ett av dessa samhällen är tillåtet att göra en sak, kan det i nästa samhälle existera en norm mot just detta. De mest synliga av dessa samhällen är de städer som är, på förhand, skapade av spelutvecklarna. Dessa städer är stommen i den virtuella världen. Att likna dessa städer inom den virtuella världen vid de samhällen som existerar i den mundana världen är inte att överdriva. De är samlingsplatser, bytesplatser med mera. Utan dem skulle den sociala interaktionen mellan avatarer vara mycket mindre i denna virtuella värld.

Inom dessa virtuella samhällen finns det oftast en mängd olika grupperingar. Dessa grupperingar består av ett antal spelare som med sina avatarer har gått samman för att skapa någonting som i Asheron's Call betecknas Allegiance, men ett mera vedertaget begrepp inom genren är Guild. Inom dessa grupperingar skapar medlemmarna egna normer. Dessa kan i vissa fall stå i motsats till de normer som finns i det samhälle de lever i. Dock är sådana motsättningar inte speciellt vanliga eftersom de gör att medlemmarna tillhörande en guild med normer som krockar med samhällets normer får svårt att interagera med medborgare utanför sin egen guild. Vanligtvis brukar ett samhälles medborgare inte ha alltför hög tolerans mot de som inte agerar i enlighet med samhällets normer. Dock bör det poängteras att det precis som i vår mundana värld finns stora avvikelser mellan olika samhällen. Allt eftersom nya medlemmar och medborgare ansluter sig till ett samhälle måste de socialiseras in i samhället. Dessa nytillkomna måste lära sig, och även acceptera, de normer som råder i samhället och gruppen.

---

<sup>12</sup> [http://nyheter.idg.se/display.pl?ID=991021-SP2000514\\_010210\\_14.11](http://nyheter.idg.se/display.pl?ID=991021-SP2000514_010210_14.11)

Det grundläggande syftet med detta arbete skapades ur en önskan att:

*Beskriva och skapa förståelse för hur normer förmedlas i ett virtuellt samhälle till dess nya medborgare, samt vilket människoideal som speglas i de normer som förmedlas.*

Genom att i vår ansats använda oss av Emile Durkheims teorier om såväl den pedagogiska processen, som om arbetsdelning, anser vi oss kunna beskriva och skapa den förståelse vi strävar efter i detta arbete.

## 3. Teoretisk genomlysning

Syftet med detta avsnitt är att presentera den teoretiska referensram som utgör grunden för vår förståelse av problemområdet. Genom att vi har förankrat vårt arbete i Emile Durkheims teorier anser vi att vi har ett gediget fundament att bygga uppsatsen på. Första avsnittet behandlar normöverföring som generellt begrepp, medan vi i de följande avsnitten konkretiserar hur teorin används i vår uppsats.

### 3.1 Normöverföring

Om ett samhälle skall fungera och utvecklas krävs en fungerande samhällsstruktur. Samhället i stort och de enskilda människorna lever i någon form av symbios med varandra. Inom denna ömsesidiga gemenskap måste det enligt Durkheim finnas en grad av homogenitet för att samhället skall utvecklas. *"Samhället kan inte överleva om det inte finns en viss grad av homogenitet."*<sup>13</sup>

För att medborgare gemensamt skall kunna ta beslut som rör samhället krävs att de har liknande intressesfärer. Om så icke är fallet kommer besluten troligtvis att rivas upp eller omformuleras inom en snar framtid. Samtidigt betonar Durkheim vikten av differentiering mellan samhällets medborgare då han hävdar att allt samarbete vore en omöjlighet om det inte skulle existera några variationer alls.<sup>14</sup> För att symbiosen skall leva vidare kräver samhället att medborgarna överför de rådande normerna till nästa generation. Endast på detta sätt kan samhället undvika att gå under. Överföringen av normer gäller inte enbart moraliska värderingar för samhället i stort, utan innefattar såväl fysiska som mentala färdigheter och attribut. För att överföringen av normer skall fungera förser samhället sina medborgare exempelvis med utbildning i skolan; *"Utbildning är således det verktyg samhället använder för att förbereda barnen för de speciella förhållanden, som det existerar under."*<sup>15</sup>

För att medborgaren skall vara villig att anpassa sig till samhället är det viktigt att symbiosen fungerar harmoniskt. Om samhället ställer för stora krav på dess medborgare eller inte kan leva upp till de krav som medborgaren ställer på samhället är risken stor att medborgaren lämnar samhället och därmed upphör den för båda parter fruktsamma symbiosen; *"I stället för att individ och samhälle skulle stå i motsats till varandra är de ömsesidigt beroende av varandra för sin utveckling."*<sup>16</sup>

Durkheim menar att samhällets mål inte är att fjättra dess medborgare, eftersom det skulle hämma symbiosen. I stället menar han att samhället i sig strävar efter att utveckla medborgarna, eftersom de i sin tur utvecklar samhället. Det som i första hand utvecklar samhället är de mentala färdigheterna. Ren tankekraft kan komma med lösningar på problem, som både teoretiskt och praktiskt skulle kunna hota samhället. Men för att de mentala färdigheterna skall kunna få tid att stadigt utvecklas krävs att den rådande samhällsstrukturen inte går under, vilket skulle leda till stagnation i utvecklingen, samt införandet av nya normer.

---

<sup>13</sup> Durkheim, 1911/1988, s. 14

<sup>14</sup> Durkheim, 1911/1988

<sup>15</sup> Durkheim, 1911/1988, s. 14-15

<sup>16</sup> Durkheim, 1911/1988, s.19

Dessa normer skulle dock förmodligen vara bättre anpassade till den tidsanda som råder. Omdaning skall ej ses som ett hot mot samhället, utan snarare som en utvecklingsprocess.

*"Men att med tvång försöka upprätthålla en moral som inte längre överensstämmer med samhällets struktur är gagnlöst. När samhället förändras måste också moral och värderingar ändras. Därför behöver inte upplösningen och ifrågasättandet av traditionella värden innebära kaos och socialt sammanbrott. Det kan också vara tecken på förnyelse och anpassning till förändrade sociala villkor."<sup>17</sup>*

Utöver de mentala och fysiska färdigheterna och attributen strävar samhället även efter att utveckla moraliska färdigheter hos sina medborgare. Framför allt gäller det plikt känslan. Plikten att människan, gentemot såväl samhället som den egna gruppen, alltid skall ge sitt yttersta. De tre egenskaperna, de mentala, de fysiska och de moraliska krävs av både samhället i stort och av den lokala miljö människan befinner sig i för att människan skall kunna interagera med andra personer i samma miljö.<sup>18</sup> En medborgare kommer försöka att anpassa sig efter samhällets krav eftersom medborgaren vill bli accepterad av andra medborgare och därmed kunna träda in i samhället.<sup>19</sup> Utvecklingen av de mentala, fysiska och moraliska färdigheterna är en del i den personlighetsutveckling som alla medborgare genomgår för att bli anpassade till samhället. Durkheim anser att den pedagogiska processen är ett hjälpmedel i den metodiska socialisationen av en yngre generation.<sup>20</sup>

### 3.2 Normöverföringens tre aspekter

Den normöverföring som tas upp ovan beskriver Durkheim som *pedagogisk påverkan*. Han definierar:

*"Pedagogik är den påverkan som den äldre generationen utövar mot dem som ännu inte är redo för socialt liv. Dess mål är att frammana och utveckla vissa fysiska, intellektuella och moraliska egenskaper hos barnen, som krävs både av det politiska samhället i sin helhet och av den speciella miljö som barnet skall leva i."<sup>21</sup>*

Ur ovanstående definition kan tre aspekter utkristalliseras. Dessa är *överföringen till individer vilka ej ännu är socialt anpassade*, *pedagogikens mål*, samt *det politiska samhället i relation till den speciella miljön*.

Den första aspekten behandlar överföring av immateriellt stoff mellan medvetanden. Denna överföring sker i alla samhällen i någon form. Durkheim anser att en medborgares liv på intet sätt är förutbestämt och att överföringen av immateriellt stoff bidrar till att de medborgare som inte är redo för socialt liv socialiseras in i samhället.

*"Mellan de obestämda möjligheter som konstituerar en människa vid födelseögonblicket och den klart definierade person som hon måste utvecklas till*

---

<sup>17</sup> Boglind, Eliaeson & Månson, 1993, s. 206

<sup>18</sup> Durkheim, 1911/1988

<sup>19</sup> Bjerrum Nielsen & Rudberg, 1991

<sup>20</sup> Durkheim, 1911/1988,

<sup>21</sup> Durkheim, 1911/1988, s. 15

*för att spela en meningsfull roll i samhället, är avståndet avsevärt. Det är detta avstånd medborgaren måste tillryggalägga med hjälp av pedagogiken.*"<sup>22</sup>

I det virtuella samhället finns inte olika generationer i ordets vanliga bemärkelse, men det finns mer eller mindre erfarna spelare. Man kan misstänka att det är med hjälp av de mer erfarna spelarna som de med mindre erfarenhet, genom överföringen av det immateriella stoffet, bland annat inskolats i vilka normer som är rådande i det virtuella samhället.

Den andra aspekten handlar om de mål som syftar till att utveckla individuella drag hos individen. Dessa drag är tänkta att gynna såväl den specifika individen som samhället i stort. Durkheim delar in dem i fysiska, intellektuella och moraliska egenskaper. För att få en mer noggrann indelning delar vi vidare in Durkheims fysiska och intellektuella egenskaper i attribut och färdigheter. De fysiska attributen är till exempel hur stark, uthållig eller koordinerad en person är. De fysiska färdigheterna handlar exempelvis om hur bra individen är på att hoppa, simma, springa med mera. Ett intellektuellt attribut är exempelvis viljestyrka, medan en intellektuella färdighet till exempel är taktiskt tänkande.

Vi har tidigare påvisat hur Durkheim poängterat att både variation och homogenitet är viktiga komponenter för att en bra sammansättning skall kunna skapas. *"Även de egenskaper som alltså vid första anblicken synes som självklara, skaffar sig individen endast om samhället kräver det, och det gör han på det sätt som föreskrivs honom."*<sup>23</sup> Då samhället märker att det råder brist på en färdighet eller ett attribut ser det till att antingen rekrytera eller forma medborgare med dessa fysiska, intellektuella eller moraliska färdigheterna/attributen.

Den tredje egenskapen i pedagogikens mål, som Durkheim talar om, är den moraliska. Den egenskapen är inte lika konkret som de fysiska och intellektuella, men minst lika viktig. I den pedagogiska processen i ett samhälle är det viktigt att betona att det ingalunda får bli en ensidig belysning av problem, konfrontationer eller för den delen lösningar på de tidigare. Det är viktigt att man, trots de skillnader som finns inom samhället, försöker skapa en struktur genom gemensamma grundläggande principer. Det är trots allt denna struktur samhället skall ha som ramverk när det växer. *"För att arvet från varje generation skall kunna bevaras och läggas till nästa, måste det finnas en moral som varar över generationerna, som binder samman."*<sup>24</sup>

Den sista aspekten Durkheim talar om vid överföring av normer är förhållandet mellan samhället och alla specifika miljöer som finns i samhället. Då samhället består av flera miljöer är det även viktigt att medborgarna visar tolerans för de andra medborgarnas normavvikelser. Speciellt gäller detta för medborgare från olika miljöer för att samarbetet mellan medborgarna skall fungera så friktionsfritt som möjligt. Hade det inte existerat några skillnader hade medborgarna troligtvis inte behövt differentiera sig till olika miljöer. Oavsett hur många medborgare som har sin tillhörighet i en specifik miljö är det av yttersta vikt att varje medborgare är beredd att acceptera det straff som eventuellt delas ut, om hon brutit mot en av samhällets normer.<sup>25</sup>

Om så icke är fallet är risken stor att andra medborgare ifrågasätter normerna, och även att de bryter mot dem. Den specifika miljön gynnas av att dess medlemmar arbetar för samhällets

---

<sup>22</sup> Durkheim, 1911/1988, s. 22

<sup>23</sup> Durkheim, 1911/1988, s. 17

<sup>24</sup> Durkheim, 1911/1988, s. 18

<sup>25</sup> Durkheim, 1911/1988

fortlevnad, då alla medborgarna i miljön är en del av samhället. Det är viktigt att komma ihåg att de moraliska färdigheterna inte endast existerar i samhället, utan att även inom den specifika miljön. Samhället lägger grunden för en medborgares moraliska färdigheter, men i den specifika miljön kan det utvecklas andra färdigheter, så länge de inte fundamentalt strider mot samhällets ideal.<sup>26</sup>

En, för samhället, fruktbar utveckling av en individ är att hon hänger sig åt att skydda det samhälle som hon växte upp i, samt tar det moraliska ansvaret att vidareförmedla kunskapen om de normer och färdigheter som gjort att hon utvecklats till en socialt anpassad medborgare. Kan samhället kontinuerligt fostra medborgare med den plikt känslan ökar chansen att samhället bemästrar de svårigheter som det ställs inför. *"Samhället stiftar lagar så att vi behärskar oss, utstår försakelser, offerar oss och håller tillbaka våra privata behov inför samhällets högre mål."*<sup>27</sup>

När vi applicerar Emilie Durkheims teorier på den virtuella världen Dereth, omformulerar vi hans begrepp för att anpassa dem till vår uppsats. Det samhälleliga begrepp Durkheim kallar det politiska samhället, refererar i vår uppsats till ett *virtuellt samhälle*, Sawato, i den virtuella världen Dereth. Om man går ner en nivå använder Durkheim sig av begreppet den speciella miljön, vilket vi valt att benämna den *kulturella gruppen*. I Asheron's Call motsvaras den kulturella gruppen av en allegiance.

### 3.3 Arbetsdelning

När vi tittar på normöverföringen i det virtuella samhället kommer vi också att analysera den i relation till begreppet arbetsdelning.

Begreppet arbetsdelning i ett samhälle är någonting som Durkheim har försökt utveckla. Durkheim anser att normer förändras över tiden, samt att ett samhälles sociala sammanhållning är ingenting som givet kan kopplas till dess normer. Han menar att det är möjligt att den sociala sammanhållningens mekanism kan förändras. I de moderna samhällen som existerar utanför den virtuella världen har just detta skett.<sup>28</sup>

Det finns två huvudsakliga former av solidaritet. Dagens moderna samhällen, utanför den virtuella världen, har en sammanhållningsmekanism, vilken är vitt skild från äldre tiders, samt bygger på nya organisatoriska principer. Skillnaden mot förr är graden av arbetsdelning eller med ett begrepp som Durkheim föredrar, differentiering av sociala funktioner.

*"Samhällen med låg differentieringsgrad binds samman av en stark samstämmighet i värderingar och synsätt, ett "conscience collective", ett kollektivt medvetande som omfattas av alla och som dessutom stöttas av stränga straff som riktas mot eventuella avvikare."*<sup>29</sup>

Durkheim benämner ovanstående citat mekanisk solidaritet.

---

<sup>26</sup> Durkheim, 1911/1988

<sup>27</sup> Durkheim, 1911/1988, s. 17

<sup>28</sup> Bodlind, Eliaeson & Månson, 1993

<sup>29</sup> Bodlind, Eliaeson & Månson, 1993, s. 206



I samhällen med hög differentieringsgrad behöver världsbild och normer inte vara homogena. Skillnader i världsbild och normer är överlag mer accepterat. Anledningen till denna högre acceptans är samhällets förändrade synsätt från strikt regelsystem till friare regelsystem. Ett striktare regelsystem skulle kunna vara hindrande och ofördelaktigt i samhället eftersom den större delen av förvaltningen sker självmant som en följd av den ökade differentieringen.

*"Det är arbetsdelningen som mer och mer fyller den roll som förut fylldes av det gemensamma medvetandet. Det är det huvudsakliga sammanhållande bandet mellan de sociala aggregaten i de högre samhällsformerna."*<sup>30</sup>

Durkheim benämner ovanstående citat organisk solidaritet. Det finns klara skillnader i hur bestraffning går till och synen på bestraffning mellan ett samhälle med mekanisk solidaritet och ett med organisk solidaritet.

*"Det kollektiva medvetandet är genomfärgat av religiösa föreställningar och dominerar den enskildes tankevärld. Avsteg från gängse lagar och tankesätt betecknas som förbrytelser och straffas hårt"*<sup>31</sup>

Ovanstående citat visar på ett samhälle med mekanisk solidaritet, medan nedanstående citat nämner ett samhälle med organisk solidaritet.

*"I ett modernt högt differentierat och individualiserat samhälle är en sådan typ av repressiv kontroll varken möjlig eller nödvändig. Därför blir också sanktionssystemet ett annat"*<sup>32</sup>

Durkheim påpekar vidare att avsikten med ett straff sällan, om någonsin, är att förbättra brottslingen, utan istället oftast att avskräcka andra från att begå samma brott. Straffets verkliga funktion är att stärka den sociala sammanhållningen.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Boglind, Eliaeson & Månson, 1993, s. 206

<sup>31</sup> Boglind, Eliaeson & Månson, 1993, s. 208

<sup>32</sup> Boglind, Eliaeson & Månson, 1993, s. 208

<sup>33</sup> Boglind, Eliaeson & Månson, 1993

## 4. Metod

### 4.1 Studieobjekt och Frågeställning

När man som spelare träder in i en virtuell värld kan man likna det vid hur John Locke (1632-1704) ansåg att ett barn kom in i världen:

*"Låt oss anta att själen är, som vi säger, ett tomt vitt papper utan bokstäver, utan idéer. Hur möbleras själen då? När får själen den otroliga mängd kunskap, som den upptagna och obundna människan har införskaffat i en oändligt skiljd mängd? När har den fått allt förnuft? På dessa frågor svara jag med ett ord, ERFARENHET. Från var all vår kunskap springer; och var den i slutet själv kommer ifrån."*<sup>34</sup>

En avatar är helt tom från normer när spelaren skapar denna. När avataren för första gången träder in i den virtuella världen kommer spelaren dock att överföra vissa intellektuella normer till sin avatar. Allt eftersom avataren får erfarenheter i den virtuella världen kommer spelaren att utveckla sin syn på hur avataren bör agera i specifika situationer. Dessa erfarenheter leder således till utvecklingen av avatarens normer.

*"[...]människans liv påverkas av en mängd olika, komplexa förhållanden, varför hon oupphörligen förändras. Därför kan hennes liv inte utstakas enligt ett visst mönster. Endast mycket allmänna och obestämda anlag kan överleva och föras över från generation till generation."*<sup>35</sup>

Är det möjligt att en spelare kan förändra sin avatars normer i en virtuell värld? Är det möjligt att spelaren själv blir uppfostrad av en annan spelare om hur man skall agera såväl i det virtuella samhället, Sawato, som inom respektive grupp? Både samhället och varje enskild grupp kanske har formella normer som avatarerna måste följa för att anpassa sig den specifika miljön. Hur delges avataren information om de rådande normer som existerar? Det vi är intresserade av är således hur överföring av tankerelaterat och immateriellt stoff inom en virtuell värld sker, och vilken slags avatar som överföringen är tänkt att fostra.

Överföringen av tankerelaterat och immateriellt stoff har av Emilie Durkheim benämnts den pedagogiska processen. Vad som överförs är bland annat normer, vilket för oss är det viktigaste. Det är denna process som vi har för avsikt att studera närmare, och då specifikt hur den ser ut i en virtuell värld.

Då den pedagogiska processen ligger till grund för all förmedling i ett samhälle, av normer såväl som erfarenheter, kommer vi följaktligen även att överblicka denna. Vi vill betona att denna uppsats ej gör en ansats att ta ställning till huruvida spelaren påverkas i positiv eller negativ bemärkning av själva spelet, utan lämnar det området öppet för andra att undersöka.

För att kunna besvara vårt grundläggande syfte valde vi att bryta ner det i ett antal frågeställningar. Med dessa frågeställningar anser vi oss kunna komma åt kärnan i den pedagogiska processen.

---

<sup>34</sup> Phillips & Soltris, 1998, s. 14

<sup>35</sup> Durkheim, 1911/1988, s. 22

\* Vilka formella respektive informella normer existerar?

Vilka är de mest fundamentala normer som spelare märker att de behöver när man inte kan åkalla sitt lands nationella lag? Det intressanta med denna fråga är att se vilken, vilka typer av normer som växer upp i ett samhälle, vilket från början är en anarki. Finns det normer som endast existerar på papper, men inte i verkligheten? Finns det på samma sätt normer som inte existerar på papper, men som alla spelare ändå agerar utifrån?

\* Vem skapade normerna?

Måste spelaren eller spelarna ha varit samhällsmedborgare en längre tid eller räcker det med att man har lång erfarenhet av spelvärlden eller finns det måhända andra färdigheter som efterfrågas? Har det varit konsensusbeslut eller var det en spelare som bestämde vilka normer som skulle ligga till grund för samhället? Utifrån denna frågeställning blir det intressant att se om det är en enda spelare som bestämmer de normer som finns inom samhället, samt om den personen även har varit med och lagt grunden till det nu existerande samhället.

\* Vem förmedlar normerna till samhällets nya medborgare?

Är det den nya medborgarens beskyddare<sup>36</sup> som är ansvarig eller är det som i Sverige, att det åligger den nya medborgaren att ta reda på vilka normer som gäller? Vad inträffar när nya medlemmar inkorporeras i samhället? Får de en uppfostran i de normer som existerar i samhället eller måste de lära sig dem den hårda vägen? Denna frågeställning är intressant eftersom den visar på hur uppfostran sker i ett av de virtuella samhällena på Darktide.

\* Hur förmedlas normerna?

Vilket medium används för kommunikering av normerna? Sker förmedlingen i eller utanför spelvärlden?

\* Efterlevs normerna?

Det kanske är så att samhällets medborgare egentligen inte bryr sig om de normer som det har skapat. Lever folk som de lär? Existerar det till och med onödiga normer? Om ett samhälle är under utveckling efterföljs kanske inte normerna, men ett stabilare och mera utvecklade samhälle medför att fler medborgare står bakom normerna och därmed följer dem. Motsatsen skulle kunna vara att normerna är gamla och förlegade och därför väljer inga spelare att följa dem.

\* Vem upprätthåller normerna och hur görs det?

Om en spelare inte följer samhällets normer, vad innebär det för den spelaren? Blir han bestraffad eller kommer han undan med en åtsägning eller en varning? Är det samma person som har skapat normerna som ser till att de efterlevs eller är det samhällsmedborgarna gemensamt som ser till att normerna upprätthålls? Vilka sanktioner kan man tillgripa för att upprätthålla normerna?

## 4.2 Tillvägagångssätt och Urval

---

<sup>36</sup> På Darktide finns det möjlighet att få beskydd och hjälp av en initialt mer erfaren spelare, vilken kan jämföras med en mentor.

När man studerar ett nytt forskningsområde är det svårt att börja med att kvantifiera eftersom det troliga är att man inte vet vad och hur man skall kvantifiera den data som samlas in. Istället bör man börja med att utifrån en kvalitativ studie försöka skapa en förståelse kring studieobjektet. Det är först efter att man har skapat en teori kring studieobjektet som kvantifiering kan ge avkastning. Vi har gått tillväga genom att göra deltagande observationer, men till största del lägga tyngdpunkten på intervjuer för att få fram den information som är relevant för denna undersökning. Vår urvalsprincip för vilka karaktärer vi valt till vår undersökning är i grund och botten relaterad till de deltagande observationer vi utfört i denna virtuella värld. Under observationerna har det utkristalliserats fyra olika kulturella grupper; aktiva, inaktiva såväl som seriösa och oseriösa. När vi tog beslutet att vi skulle undersöka hur den pedagogiska processen fungerar i ett virtuellt samhälle fanns det flera samhällen<sup>37</sup> att välja mellan.

När vi skulle välja ett spel att titta närmare på, skiljde sig spelen åt ganska väsentligt. Det första spelet som kom ut på marknaden, Ultima Online, hade inte en så pass stark samhällsstruktur som vi önskade eftersom städerna inte kontrolleras av en grupp människor. Spelartypen blir mer vagabondlik där man går från stad till stad. Därför uppstår inte samhällen där avatarrer går samman för att gemensamt försvara samhället mot inkräktare. Utöver den orsaken är det väldigt svårt att få kontakt med spelare i Ultima jämfört med de två andra spelen, Everquest och Asheron's Call. I Everquest existerar det inte någon värld där alla spelare är kapabla att attackera alla andra spelare, vilket minskar behovet av att försvara ett samhälle. Då många spelare ändå kan röra sig obehindrat förmedlas inte känslan att spelarna måste försvara samhället till varje pris mot andra spelare.

När vi såg hur Asheron's Call var uppbyggt kunde vi se två olika typer av världar. De flesta världarna var uppbyggda på samma kriterier som Everquest. Den värld som skiljer sig åt ligger på servern Darktide. Eftersom det i den virtuella världen Dereth, på servern Darktide är möjligt för alla spelare att attackera alla spelare, grupperar sig spelarna. Dels för att få skydd, men även för att kunna attackera mer effektivt. Man kanske kan dra en försiktig parallell till våra förfäder som levde i små grupper. Såväl som de hade sina jaktmarker, finns det liknande territorier i Dereth. Monstren i Dereth kan spegla dåtidens jaktbyten. På samma sätt som våra förfäder jagade tillsammans gör man i denna virtuella värld råder tillsammans med sina vänner. Dessa förutsättningar ger en stark sammanhållning inom gruppen och leder till att man försvarar det samhället man har byggt upp till varje pris.

För att se hur normförmedlingen sker till samhällets nya medborgare valde vi att studera hur den pedagogiska processen fungerar i kulturella grupper som existerar i Dereth och mer specifikt i samhället Sawato. Med avseende på tidsaspekten blev vi tvingad att begränsa oss till två kulturella grupper. I enlighet med våra deltagande observationer har det, som sagt, visat sig att det finns aktiva, inaktiva såväl som seriösa och oseriösa kulturella grupper

Vad vi menar med aktiva kulturella grupper är de, som förutom att inneha en stor mängd speltid i denna virtuella världen, även har en webbplats där gruppens medlemmar för diskussioner om allehanda ting. En kulturell grupp kan vara aktiv i den generella mening som vi satt här utan att för den skull vara seriös. Med en seriös kulturell grupp menar vi en där medlemmarna kan föra relevanta och givande samtal med andra spelare i den virtuella värld

---

<sup>37</sup> Redan här bör vi poängtera att vi med samhällen avser mer komplexa strukturer än vad som finns i exempelvis tredimensionella chatprogram. Eftersom det i den nya spelgenren MMORPG växer upp virtuella världar, som befolkas av personer med olika åsikter, skapas olika former av samhällen. Den enkla anledningen är att man vill ha andra spelare, med liknande åsikter som sina egna, i sin närhet.

de lever i. Förutom detta jobbar även de flesta, om inte alla, medlemmar för gruppens fortlevnad. Motsatsen är de kulturella grupper där medlemmarna uppför sig på ett omoget sätt, satt i relation till den verkliga värld vi lever i. Dock behöver deras oseriösa sätt inte betyda att de inte jobbar för gruppens fortlevnad, men det är den brist på respekt som medlemmarna visar andra i den virtuella världen som vi vill peka på, när vi talar om oseriösa kulturella grupper. Inaktiva kulturella grupper är de som inte spelar speciellt ofta och därmed uteblir interaktionen i stor utsträckning mellan medlemmarna. I vår undersökning inriktade vi oss på de kulturella grupper som är aktiva och seriösa. Vi valde seriösa kulturella grupper beroende på att dessa är mera strukturerade och därmed drar vi slutsatsen att de svar vi fått in är mer tillförlitliga.

Vi tog kontakt med monarkerna i två olika kulturella grupper, Circle of Arms (CoA) och Inner Circle (IC), och utan att avslöja vad vi har tänkt studera, bad vi dessa referera till fem av sina medlemmar. Därefter tog vi själva kontakt med dem och intervjuade dem. Ingen av de tillfrågade, varken monarkerna eller medlemmarna nekade oss en intervju. Utöver de fem medlemmarna intervjuade vi även monarken själv. Vi ansåg att en intervju med monarken kunde skapa oss en bild av hur han anser att den pedagogiska processen fungerar inom hans kulturella grupp. Genom intervjuer med olika personer under honom hoppades vi vidare kunna skapa en bild av hur de som lever inne i en kulturell grupp upplever den pedagogiska processen dels inom gruppen och dels i samhället.

Vi vill också poängtera att vi meddelade intervjupersonerna innan genomförandet av intervjun att deras namn inte skulle publiceras. Anledningen var att anonymitet är ett viktigt inslag för att personer skall våga lämna ut sig själva och sina åsikter. Därför kommer vi endast att använda oss av benämningar som *intervjuperson 1* eller kort *IPI*. Det ger den intervjuade full anonymitet i händelse av att spelaren uttalar sig om något som andra spelare skulle kunna uppfatta som stötande eller kränkande.

### 4.3 Den kvalitativa forskningsintervjun

En intervjuare kan betraktas som en malmletare som söker en begravd malm där malmen representerar kunskap och förs i dagen av malmletaren.

*”Vissa malmletare söker objektiva fakta att kvantifiera, andra söker malmklumpar med väsentlig mening. I båda fallen ligger kunskapen och väntar i den intervjuades inre, ofördärvad av malmletaren. Intervjuaren gräver ur den intervjuades rena erfarenheter fram malmklumpar av data eller mening som är obesudlade av ledande frågor.”<sup>38</sup>*

Malmklumparna eller mer precis kunskapen som intervjuaren gräver fram tas obesudlade via omvandlingen från den yttre till den inre världen, alltså från muntlig till skriftlig lagring. Genom att använda sig av olika analystekniker formas objektiva fakta och väsentliga meningar till sin slutliga form. Avslutningsvis bedöms värdet på intervjun med dess medföljande analys genom att studera dess renhetsgrad, det vill säga ställa intervjun och analysen i förhållande till en objektiv, yttre värld eller till en värld av subjektiva, inre erfarenheter.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Kvale, 1997, s. 11

<sup>39</sup> Kvale, 1997

En intervju är ett samtal mellan två människor och samtal är en grundläggande form för mänskligt samspel där frågor både besvaras och ställs. Det är genom samtal som vi lär känna människorna i vår omgivning. Genom att vi ställer frågor får vi veta något om deras erfarenheter, förhoppningar och känslor om världen de lever i. Vi kan kommunicera genom en rad olika sorters samtal, det kan vara samtal i arbetslivet, vardagslivet, inom sportlivet och så vidare. Samtalet i vardagslivet växlar mellan kallprat, utbyte av nyheter, samspråk, hätska diskussioner med mera. Yrkessamtalet kan vara en muntlig akademisk tentamen, den religiösa bekännelsen, det rättsliga förhöret, den kvalitativa forskningsintervjun.

Ett problem med den kvalitativa intervjun är att den kräver att analyser av metodologiska avgöranden fattas under intervjun. Den som intervjuar måste alltså inneha kunskap, inte bara om ämnet, utan även om de metodologiska alternativ som står till buds. Eftersom den kvalitativa forskningsintervjun bör vara som ett samtal är det just öppenheten som är en av fördelarna med den kvalitativa intervjun.

*"Den stora fördelen med kvalitativa intervjuer är deras öppenhet. Det finns ingen standardteknik, inga regler för en intervjuundersökning som bygger på ostandardiserade kvalitativa intervjuer."<sup>40</sup>*

Steinar Kvale definierar den kvalitativa forskningsintervju som: *"En intervju vars syfte är att erhålla beskrivningar av den intervjuades livsvärld i avsikt att tolka de beskrivna fenomenens mening."<sup>41</sup>*

När vi valt de två kulturella grupperna som vi skulle studera tog vi kontakt med de karaktärer som är monark för respektive grupp. Vi förklarade att vi var två studenter som skulle göra en studie om Asheron's Call, men vi förklarade inte i sak vad det var vi skulle studera. Ingen av monarkerna hade några invändningar mot att vara med. Vi bad dem att rekommendera oss fem personer från deras respektive kulturella grupp, som vi skulle ta kontakt med för intervjuer. Intervjuerna följde ett intervjuschema (Bilaga 2) som vi skapat utifrån de frågeställningar vi satt upp till vår studie.

Online-rollspel innebär att man kan sitta på var sin sida av jordklotet men ändå interagera tillsammans sida vid sida i den virtuella världen. Detta innebar stora avstånd mellan oss och de vi skulle intervjuas. Det medförde att vi var tvungna att söka andra alternativ än de vanliga ansikte-mot-ansikte-intervjuerna. Telefonintervjuer skulle bli för dyrt och varianter över Internet kändes inte bra eftersom vi inte visste hur vi skulle kunna spela in dem. Istället valde vi att göra intervjuerna över IRC. Att vi genomförde intervjuerna över IRC innebar att vi kunde ställa följdfrågor och be intervjupersonen utveckla och förklara sina svar. Detta skulle inte varit möjligt om vi istället skapat ett intervjuformulär som vi lagt ut på Internet. Vi ansåg att intervjuer över IRC skulle bli den datainsamlingsmetod som gav störst utrymme till interaktion förutom direkta ansikte-mot-ansikte-intervjuer eller telefonintervjuer, och dessa kunde inte genomföras på grund av ekonomiska skäl.

När vi skapade vårt datainsamlingsverktyg, det vill säga intervjuschemat utgick vi alltså från vår frågeställning. Utifrån den skapade vi ett antal intervjufrågor som vi ansåg skulle hjälpa oss att erhålla de svar som vi behövde för att besvara och analysera dels vårt syfte och dels frågeställningen. Eftersom vår frågeställning var skriven på svenska skapade vi först

---

<sup>40</sup> Kvale, 1997, s. 82

<sup>41</sup> Kvale, 1997, s. 13

intervjufrågorna på svenska. Sedan översatte vi intervjufrågorna till engelska och skapade en mall, eller ett intervjuschema som vi skulle följa när vi genomförde intervjuerna.

Intervjuerna sparades som loggar, vilket innebar att vi kunde skriva ut dem direkt. Detta möjliggjorde att vi kunde börja analysera dem precis på samma sätt som vid vanliga intervjuer, med fördelen att vi sparade tid. När det var dags att kategorisera in intervjusvaren använde vi oss av de frågeställningarna vi hade skapat för vår studie. Utifrån intervjuschemat och våra frågeställningar har vi sammanställt intervjuerna och analyserat dem.

#### 4.4 Observation som metod

Observation är en datainsamlingsmetod som inte är enkel att hantera. När man behärskar den blir den dock ett tillvägagångssätt för att erhålla information om individers och gruppers erfarenheter som skulle vara svårt att erhålla med en annorlunda datainsamlingsmetod. Medan intervjuer återger vad individer och grupper varit med om tidigare, återger observationer vad som faktiskt sker.<sup>42</sup>

Man kan dela in observationer i två typer, icke-deltagande och deltagande observationer. De som genomför en icke-deltagande observation kommer att försöka vara osynliga eller icke närvarande för de som observeras. Under en deltagande observation tar man del i aktiviteterna som observeras. En deltagande observation är oftast mer ostrukturerad än en icke-deltagande observation. En fördel med en icke-deltagande observation är att den kan göras mera strukturerad och objektiv eftersom man inte behöver interagera med någon. Istället kan man bland annat fokusera sig helt på att leta efter en specifik situation att studera. En deltagande observation å andra sidan gör det möjligt att observera aktiviteter som man inte visste var relevanta på förhand. Medan en icke-deltagande observation insamlar datamaterialet med hjälp av exempelvis checklistor och observationsscheman, insamlas datamaterialet vid en deltagande observation genom kontinuerliga observationer där anteckningar görs över relevanta händelser.<sup>43</sup>

Under en icke-deltagande observation finns alltid risken att man alltför slaviskt följer sina checklistor och observationsscheman och därmed missar de små, men inte desto mindre viktiga iakttagelserna på grund av att de inte finns med på checklistan eller i observationsschemat. Ett problem med deltagande observationer kan vara tolkningen av forskarens iakttagelser.

*"Om tre eller fyra personer står vid ett fönster och tittar ut på en trafikerad gata och observerar vad som händer och sker under omkring fem minuter för att därefter skriva ned vad de sett, kommer deras skildringar förmodligen att skilja sig åt. Var och en av observatörerna har sitt eget fokus och tolkar viktiga händelser på sitt eget sätt."<sup>44</sup>*

Deltagande observationer kan vara bra när man skall generera hypoteser, men man måste vara beredd att lägga ner mycket tid. Dessutom är risken stor att hypoteserna blir svåra att hantera.

---

<sup>42</sup> Bell, 1995

<sup>43</sup> Bell, 1995

<sup>44</sup> Bell, 1995, s. 109

Vilken typ av observationsmetod, icke-deltagande eller deltagande, man än väljer skall man komma ihåg att det är forskarens uppgift att observera och anteckna sina iakttagelser på ett objektivt sätt och slutligen göra en så korrekt tolkning som möjligt.

Genom att genomföra deltagande observationer i det virtuella samhället, Sawato, kunde vi hitta två kulturella grupper för våra intervjuer. Observationerna utfördes genom att vi skapade karaktärer som helt enkelt fick observera och till viss del interagera i Sawato. Genom detta tillvägagångssätt kunde vi se vilka individer som var bland de mest aktiva när det gällde att exempelvis lösa tvister, regelbrott och försvara samhället från fysiska aggressioner. Genom att identifiera dessa individer kunde vi se vilken kulturell grupp de tillhörde.<sup>45</sup> De två kulturella grupperna med de till synes flest aktiva spelarna i det virtuella samhället var de vi bestämde oss för att ta kontakt med för vår studie.

Nu slutade inte observationerna efter att vi valt två kulturella grupper att inrikta oss på. Istället började vi göra mera målinriktade observationer. Vi till och med provocerade fram vissa specifika situationer i det virtuella samhället för att se om reaktionen på situationen stämde överens med de förväntade reaktionerna. Ett exempel på detta var att vi ville se om de medborgare som är inbegripna i ett låtsasslagsmål [playfighting] blir tillrättavisa som reglerna säger att de skall bli.

Under observationerna inriktade vi oss mer mot att studera vad som händer vid regelbrott i Sawato. Det vanligaste tillvägagångssättet var att vi helt enkelt stod med våra karaktärer och studerade händesförloppet i samhället.

#### 4.5 Språket i uppsatsen

Eftersom defacto-standarden på Internet när det gäller språk är engelska, och Asheron's Call inte är ett undantag, blev det naturligt att vi inte krympte vårt urval av intervjupersoner till enbart svensktalande. Hade vi enbart inriktat oss mot att komma i kontakt med svensktalande hade vi inte kunnat studera två kulturella grupper eftersom de personer som talar svenska inte är en speciellt stor del av den totala populationen på Darktide. Med dessa anledningar i ryggen valde vi att skapa och genomföra våra intervjuer på engelska. Då vi ansåg att det var svårt att översätta intervjuerna från engelska till svenska utan att tappa exempelvis undermeningar valde vi att behålla och redovisa resultaten på dess originalspråk, engelska.

En del av de uttryck och termer som vi använder i denna uppsats kan vara svåra att förstå för den som inte är insatt. Därför finns det som bilaga 1 en ordlista där vi tagit upp de ord vi anser kan behöva förklaras för att läsaren skall kunna få en bättre förståelse för vår studie.

Genomgående i uppsatsen använder vi oss av uttrycket *hon* när vi refererar till en person/avatar/medborgare/medlem, oavsett vilket kön hon tillhör.

---

<sup>45</sup> Alla avatarer kan försöka se andra avatarers fysiska attribut och då ser man automatiskt även vem som är avatarens monark och därigenom även vilken kulturell grupp avataren tillhör.



## 5. Resultat

### 5.1 Det virtuella samhällets normer

Den första frågeställningen i vår studie tog upp frågan om vilka normer som existerar i det virtuella samhället. För att kunna svara på den frågeställningen tog vi hjälp av följande underfrågor:

Vilka är de mest fundamentala normer som spelare märker att de behö ver när man inte kan åkalla redan befintliga normer? Det intressanta med denna fråga är att se vilken, vilka typer av normer som växer upp i ett samhälle, vilket från början är en anarki. Finns det normer som etablerats så starkt att de skrivits ner? Finns det på samma sätt normer som inte existerar på pränt, men som alla spelare ändå agerar utifrån? På vilka fundament är dessa normer baserade?

I såväl det virtuella samhället som i de kulturella grupperna existerar det normer. Ingetdera är baserat på en total anarki, även om uppfattningarna kan skilja sig från spelare till spelare om vad som är en formell respektive en informell norm. En del vill endast betona det mest fundamentala normerna, vare sig de är formella eller informella normer; *"Do not kill another character without just cause and act with honor at all times."* (IP5). Andra elaborerar för att visa på vilken täckning normerna har;

*"We ban fighting, even play dueling, because you can't distinguish dueling from an actual raid. We also ban offensive spells use, profane language, and profane names on characters, who usually are lower level mules. Finally, also ban spamming; repeatedly stating something again and again."* (IP7)

Nästan alla betonar att medlemmarna i gruppen dels inte skall attackera andra spelare till höger och vänster och dels att medlemmarna skall agera ärofullt. Svaren visar även att det finns en distinkt skillnad mellan formella och informella normer. De formella normerna är starkast relaterade till det virtuella samhället; *"We have lots of town rules you have to follow."* (IP8), medan de informella normerna snarare är kopplade till hur den enskilde karaktären i den kulturella gruppen bör agera. På frågan om det i den kulturella gruppen existerade några regler för hur en spelare bör agera kunde vi bland annat utläsa; *"I think so, although they're more guidelines than rules. No portal logging to escape a fair fight, no spamming so they can't see messages and then we have out of game rules also like no shittalking on boards."* (IP2). Denna form av normer som inte är formella förmedlas på en klart informell basis; *"These honor rules are spoken if mediated, but mostly there is just an implicit understanding."* (IP5). I vår observation framgick detta tydligt då vi endast verbalt fick rekommendationer för hur vi skulle agera. Generellt sett kan man se att alla spelare har argument till varför de formella normerna existerar och inte enbart följer en förlegad formell norm bara för att den existerar; *"The rules are there to keep peace, so that when an actual raid occurs it is easy to tell whats happening and where[...]...basically it saves unnecessary deaths."* (IP10).

Vi har ovan presenterat vilka normer som medborgarna framhåller existerar i deras samhälle. Vid flera tillfällen blev vi hänvisade till webbsidan <http://coa.acsage.com> för att där finns de formella normer som existerar i det virtuella samhället Sawato. Nedan kommer en redovisning av vad vi fann när vi besökte den webbsidan och specifikt sidan *Rules of Sawato*:

*Sawato is a town that the Circle of Arms tries to keep safe for the benefit and enjoyment of all good and neutral people. Unfortunately, some have chosen to engage in disruptive behavior thus causing the needs for these rules. The intent of these rules is to promote the safety and well-being of Sawato, making a place more enjoyable for all. An explanation of the decisions behind the rules are as follows:*

**\* Rule One**

Fighting in town makes town defense much harder. People coming into town cannot tell if it is a duel or actual attack. You are considered in town if you can see a vendor, building or the lifestone on radar. This includes the meeting hall.

**\* Rule Two**

Enjoyment means being civil. Rude behavior reduces the enjoyment of others. If you need an item ask once or twice, but don't continually ask. No running around naked bothering people either. If you are being rude you will be asked to leave. If you don't think you are being rude, but the Circle of Arms does, you are free to go defend your own town someplace else and set up your own rules.

**\* Rule Three**

This is to ensure that everyone reads these rules. Anyone who plays Asheron's Call has access to this website, as such there is no excuse for not reading these rules. The showing of the inscribed item upon defend is a method to ensure that people have taken the time to read and acknowledge these rules. It is not to be used to harass a player. Ask to see the inscribed item when a person violates a rule, or if they are new to town. Tell all new dwellers to Sawato to come to the website and read these rules.

Here are the specifics of these rules, everyone in Sawato must agree to abide by these rules.

**No Mock Fighting**

- a. No dueling within town limits.
- b. No testing spells on others, yourself or Non Playing Characters.
- c. No testing archery, melee or spell damage.
- d. No injuring a player at all unless it is against someone attacking the town.
- e. No casting any offensive spells in town unless it is against an attacker. [Which includes all spells that have (but not limited to) Equin, Cruath, Volae, Zojack and any other spells that maybe invented over time]

**Be civil**

- a. No needless swearing.
- b. No endless begging.
- c. No stealing or thievery.
- d. No spamming.
- e. No spamming people with dozens of assessments.

**Rule Acknowledgment**

- a. All people in Sawato must read and agree to these rules.
- b. All people must inscribe a viewable item with the phrase, "I agree to abide by the Sawato town rules posted on [coa.acsage.com](http://coa.acsage.com)"
- c. Anyone under level 10 must produce this inscribed item upon demand from any CoA member over level 20.
- d. Any CoA member over level 20 may make a determination if your actions are breaking the rules.

If Sawato is attacked you have two choices, fight or leave. By fighting you can heal the defenders, send tells to defenders updating them where the enemy is, or actually try to kill the attackers. If you cannot do this either log or run out of the town. Those who idly stand around during attacks will no longer be welcome in Sawato.

Xanthro  
Leader Circle of Arms

Det finns alltså ett antal väldigt tydliga normer för hur man skall agera överlag i samhället och även hur man skall agera vid några olika specifika situationer. Exempelvis när samhället är under attack.

Vi har under hela vår studie inte sett någon fråga efter det föremål som skall ha inskriptionen: "*I agree to abide by the Sawato town rules posted on coa.acsage.com*". Vi har inte själva blivit ombudade att visa upp detta föremål. Det verkar som om denna regel inte efterföljs i samhället, varken av nya eller av äldre medborgare. Inte ens ledaren för den kulturella gruppen, som skapat de formella normerna i Sawato, följer denna regel. Kort sagt en informell norm finns som säger att regeln om att man skall inneha ett föremål som har en inskription som ovan, bara är att ignorera.

Den regel som säger att alla medborgare skall försvara samhället vid en fysisk aggression eller lämna staden är rätt intressant. När vi observerat hur medborgarna agerar under fysiska aggressioner mot Sawato har vi kunnat utläsa att det finns informella normer om huruvida en medborgare förväntas försvara Sawato. Det vi iakttagit pekar mot att, beroende på vilka fysiska och intellektuella färdigheter en medborgare har, förväntas denne inte alltid försvara samhället. Huruvida medborgaren förväntas försvara eller ej beror på vilken typ av fysiska och intellektuella färdigheter som de avatarer som utför den fysiska aggressionen mot samhället har. Om färdigheterna skiljer sig markant åt, vet både den medborgare som försöker försvara samhället och de andra medborgarna som lever där, att chansen är liten att man kan besegra sin motståndare. Dock skall vi poängtera här att de som innehar bättre intellektuella färdigheter är de som förväntas försvara mest. Detta eftersom intellektuella färdigheter innebär ett övertag mot de som är sämre på dessa. Man kan alltså säga att de med välutvecklade intellektuella färdigheter förväntas försvara samhället i högre grad eftersom de har störst chans att besegra motståndarna. En som däremot har välutvecklade fysiska färdigheter förväntas i lägre grad försvara samhället.

Nu innebär inte detta att det är de medborgare med utvecklade intellektuella färdigheter som försvarar i störst utsträckning. Vad detta innebär är att det finns en förståelse för att vissa medborgare lämnar staden när den blir utsatt för fysiska aggressioner eftersom dessa inte har någon reell chans att besegra motståndarna.

## 5.2 Normernas uppkomst

Den andra frågeställningen sökte svara på vem som skapat normerna i samhället. Med hjälp av följande underfrågor sökte vi svaret på den frågeställningen:

Måste spelaren eller spelarna, vilka lade grunden till normerna ha varit samhällsmedborgare en längre tid eller räcker det med att man har lång erfarenhet av spelvärlden? Måhända finns det andra färdigheter som efterfrågas. Skapades de

genom konsensusbeslut eller var det en spelare som bestämde vilka normer som skulle ligga till grund för samhället?

Alla spelare vi intervjuade visade sig vara rutinerade spelare som varit aktiva spelare under en period av minst ett år. Då Asheron's Call inte har varit ute på spelmarknaden längre än knappt ett och ett halvt år, får dessa spelare anses vara rejält erfarna, även om alla inte besitter erfarenhet från tiden när det inte existerade fler än 20 spelare på Darktide, vilket den mest rutinerade spelaren gör.

Det framgår tydligt att det inte är några speciella mundana färdigheter hos spelarna som efterfrågats när normerna bildades. Det som istället framhålls är att konsensusbeslut var den gängse normen för hur beslut fattades angående de normer som byggde upp såväl de kulturella grupperna som det virtuella samhället. Detta framgår tydligt i detta svar; "*Xanthro and other members laid down the groundwork...[]*" (IP8), men även i detta; "*I was not there when the rules were set down, but to the best of my knowledge they were decided upon by mutual consent by those who initially formed the guild.*" Det framgår även att de formella normerna har existerat under en längre tid, vilket medför att det virtuella samhället har växt fram relativt tidigt; "*Initially the rules were created to help keep us safer cause back in the early days playfighting went on in town all the time and raiders would get people before anyone noticed it was a raid.*" (IP3).

Byggnaderna i Sawato är statiska, vilket medför att de har existerat ända sedan servern Darktide lanserades, medan strukturen i det virtuella samhället har växt fram först i och med uppkomsten av de formella normerna. De kulturella grupperna existerade redan när de virtuella samhällena växte fram, men stärktes genom bildandet av formella och informella normer, vilka var specifika för den kulturella gruppen. Samtidigt beskrivs såväl de formella som de informella normerna som föremål för potentiell förändring för att optimalt anpassas till den rådande situationen i spelvärlden; "*[...]...but the rules have evolved since then. Lots of things have changed in game calling for slight changes.*" (IP8).

När vi frågade hur uppfattningarna och tankarna på att agera ärofullt hade framkommit var ingen riktigt säker, men flertalet antog att de endera tillkommit muntligen; "*The honor rules were probably founded by consensus, with older/more mature people given more weight.*", eller meroreflekterat; "*I don't think someone created the honor rules, I think its a moral thing I think.*" (IP2).

### 5.3 Förmedling av normer

Genom att använda följande underfrågor ville vi komma fram till vem som förmedlar normerna till samhällets nya medborgare:

Är det den nya medborgarens beskyddare som är ansvarig eller är det som i Sverige, att det åligger den nya medborgaren att ta reda på vilka normer som gäller? Vad inträffar när nya medlemmar inkorporeras i samhället? Får de en uppfostran i de normer som existerar i samhället eller måste de lära sig dem den hårda vägen?

I denna fråga skiljer sig de kulturella gruppernas svar ganska markant. Inte så mycket i hur normer förmedlas till nya medborgare i det virtuella samhället, men desto mer markant i hur man förmedlar normer inom den egna kulturella gruppen.

Om en ny medborgare, tillhörande Circle of Arms, agerar på ett sätt som strider mot de formella normerna i det virtuella samhället får hon vanligtvis en tillrättavisning av någon annan medborgare; *"We all help distributing the rules. Players who come to Sawato for the most part know it is a CoA town. They have an idea of the rules. If they break them they are warned."* (IP8), samt en hänvisning till den URL där hon kan läsa in sig på normerna; *"On our webpage there is a listing of all the rules. I am sure everyone refers them there...[]"* (IP10). Med våra avatarer bröt vi i vår observation några av de formella normerna som gällde i det virtuella samhället, Sawato. Följden blev oftast att vi fick en tillrättavisning, men det hände även att vi blev attackerade beroende på hur gravt brottet var.

Om den nya medborgaren däremot redan tillhör en kulturell grupp åligger det den nya medborgarens beskyddare att normförmedlingen fungerar; *"[]...also it is up to their patron to make sure they are informed and understand all the rules."* (IP10), även om vem som helst av gruppens medlemmar har befogenhet att komma med en tillrättavisning. Det bör dock poängteras att en viss hierarki kan skönjas då det är sällsynt att mindre erfarna spelare tillrättavisar mer erfarna spelare; *"A level 1 telling a level 20 to leave because they were cussing in town might get laughed at since you need power to back up your talk."* (IP9). Beskyddaren har ansvar för den nya medborgaren och beskyddaren själv, såväl som hans kulturella grupp, hamnar därvid i dålig dager om den nya medborgaren inte följer normerna; *"[]...a good deal of Dartkide is reputation, and reputation means following conduct that is consistent with your monarchy. Undisciplined members means a devalued monarchy...[]"* (IP7). När våra avatarer hade etablerat oss i en kulturell grupp var det oftast våra avatarters beskyddare som kom med tillrättavisningar på hur vi agerade, såväl i uppläxande som i förebyggande syfte.

I den kulturella gruppen, Inner Circle, vilken endast tar emot medborgare som har spelat under en längre tid, anser man att deras påtänkta medlemmar redan har ett agerande som är i samklang med de rådande normerna och att de därför inte behöver ha någon specifik förmedling av dem; *"When we take new members we look for similar qualities, people who act honorably, that way we don't really enforce rules at all."* (IP4). De anser att det snarare är så att de granskar den tilltänkta medlemmen för att se om hon har den mentalitet som krävs för att fungera i deras kulturella grupp. Om hon verkligen besitter den, menar de att hon redan handlar i enlighet med gruppens rådande normer; *"[]...the true test is their general attitude, and their reactions to ingame events. Their actions and words in the most stressful of times tend to demonstrate whether they truly understand the abstracts upon which the guild is built."* (IP5).

## 5.4 Normförmedlingens medium

Vår fjärde frågeställning behandlade frågan hur normerna förmedlas i samhället. För att kunna svara på den frågan har vi använt oss av följande underfrågor:

Vilket medium används för kommunikering av normerna? Sker förmedlingen i eller utanför spelvärlden?

I Sawato och mer specifikt inom de två kulturella grupperna vi har studerat och intervjuat, sker en förmedling av normer, inte bara i spelvärlden, utan i minst lika hög grad utanför denna. Det vanligaste mediet för kommunikeringen, utanför spelvärlden, av normer inom dessa två kulturella grupper är Internet. Mera specifikt webbsidor, webbforum och IRC. *"New members are usually people who have posted intents to join the guild [på ett specifikt webbforum] and have hung out with guild members in IRC and/or ingame."* (IP1). Då en av våra avatare blivit medlem i en av de kulturella grupperna vi ämnade undersöka bad avatarens beskyddare henne att komma till den specifika IRC-kanalen, där många av gruppens medlemmar kommunicerar utanför spelvärlden. Vi har även kunnat iakttaga situationer då andra avatare blivit hänvisade till IRC-kanalen.

Inne i spelvärlden sker kommunikeringen av normer inte lika tydligt eller uttalat. När medborgare interagerar eller helt enkelt ser hur andra agerar i olika situationer i det virtuella samhället, kan de fungera som förebilder för såväl nya medborgare, som för avatare överlag. De som är förebilder i samhället har ett större ansvar att följa de normer som finns eftersom andra medborgare skall kunna se hur dessa agerar i samhället. Om de inte respekterar de normer som existerar blir de till en dålig förebild för andra och därmed riskerar att motverka de mål som normerna strävar att uppfylla. *"Since I am a founding member, the rules reflect me more than others I think."* (IP2).

Genom att diskutera diverse situationer eller scenarion på ett webbforum får medlemmarna inom gruppen en fingervisning om hur de skall agera om de själva hamnar i en liknande situation. Denna form av diskussion hjälper både nya och äldre medlemmar att förstå vilka handlingar som är accepterade och vilka som inte är accepterade inom gruppen. På frågan hur nya medborgare introduceras till de normer som existerar svarade IP7 *"The common communications medium is the website, but really you are talking about socializing the new member to the ways of the guild. That takes time for the new member to learn and consent, and the example of other guild members, and debate on websites."* (IP7).

En genomgående trend inom de två kulturella grupperna är att förmedlingen av normer sker genom en rad olika medium, både muntligt och skriftligt, både inom och utom spelvärlden. Dock har det under intervjuerna framkommit att direkt överföring av normer till största delen sker utanför spelvärlden.

## 5.5 Efterlevs normerna?

Den femte frågeställningen tog upp frågan om hur samhällets normer efterlevs. De underliggande frågorna vid ställt var som följer:

Det kanske är så att samhällets medborgare egentligen inte bryr sig om de normer som det har skapat. Lever folk som de lär? Existerar det till och med onödiga normer?

I det virtuella samhället där de två kulturella grupperna verkar efterlevs, generellt, de normer som vuxit fram. De personer som innehar höga poster inom de kulturella grupperna, det vill säga kan förväntas vara förebilder för andra, bryter sällan, om någonsin mot dessa normer. För att ta reda på om de personer som har höga poster själva, någon gång, bryter mot de normer som existerar, fanns den fråga med under våra intervjuer. Här är vad IP6 svarade när

vi ställde den: *"No, I follow them. You will never see me play fighting in town or something like that. It would set a terrible example."* (IP6).

Dock händer det att andra medborgare bryter mot de normer som existerar. Nu handlar det väldigt sällan om brott mot mer självklara normer, som att man inte får attackera vem som helst. Istället är det oftast brott mot de normer som vid en första blick kan verka överdrivna, men som har tillkommit av en eller annan anledning. IP2 förklarade för oss varför det händer att andra bryter mot de existerande normerna.

*"Probably because of three reasons. One, because each situation can be vague in terms of rules. For example, how close to town is in town vs out of town for play fighting? Second, miscommunication arises, some people don't understand the rules. Third, some people just feel like doing what they want at the time, either to blow off steam or out of anger etc."* (IP2)

Under de observationer som vi utfört i det virtuella samhället Sawato har vi kunnat se hur medborgare från en specifik kulturell grupp vid olika tillfällen inte har följt de normer som existerar. Det vanligaste tillfällena har varit när två eller flera medlemmar från samma kulturella grupp befunnit sig i samhället, samtidigt som endast ett fåtal andra medborgare har befunnits sig där. Vid sådana tillfällen händer det att medborgarna bryter mot normen som säger att man inte skall anfälla andra på skoj, s.k. playfighting.

Dels när vi varit med då medborgare från Sawato använt fysiska aggressioner mot andra samhällen och dels när vi observerat hur medborgare i Sawato försvarat samhället mot fysiska aggressioner, har vi observerat några intressanta fenomen.

Vi har sett att det är väldigt varierande hur regeln som säger att en medborgare måste försvara Sawato eller lämna samhället under den fysiska aggressionen efterlevs. Vissa medborgare som försvarar lägger inte någon större vikt vid vilka som verkligen försvarar och vilka som bara fortsätter med sina ärenden som om ingenting händer. Andra medborgare som försvarar ser till att efter den fysiska aggressionen är över, förpassa de medborgare i samhället som inte hjälpte till med försvaret, till livsstenen som bestraffning för brottet mot den formella normen om att hjälpa till med försvaret.

Två andra intressanta observationer vi gjort handlar om hur vissa medborgare samarbetar mer med varandra under en fysisk aggression. Det gäller såväl vid försvar mot en fysisk aggression, som vid en fysisk aggression mot ett annat samhälle. Det handlar ofta om medborgare som har olika färdigheter. Genom att samarbeta med varandra under en fysisk aggression kompletterar de varandra och därmed blir de mycket effektivare och farligare motståndare. Överlag efterlevs de normer som satts upp och vuxit fram. De medborgare som kan förväntas verka som förebilder i samhället är de som hårdast följer normerna. Andra medborgare behöver inte följa normerna lika strikt, dock innebär inte detta att de kan strunta i normerna. Men det kan finnas tillfällen då det inte anses speciellt allvarligt med brott mot en norm. Ett exempel på detta är att medborgare i Sawato kan bryta mot regel #3 utan att riskera bestraffning.

## 5.6 Kontroll och straff

Den sista frågeställningen handlade om vem som upprätthåller normerna i det virtuella samhället och på vilket sätt man då går till väga. De underliggande frågorna löd som följer:

Om en spelare inte följer samhällets normer, vad innebär det för den spelaren? Blir han bestraffad eller kommer han undan med en åtsägning eller en varning? Är det samma person som har skapat normerna som ser till att de efterlevs eller är det samhällsmedborgarna gemensamt som ser till att normerna upprätthålls? Vilka sanktioner kan man tillgripa för att upprätthålla normerna?

De normer som existerar i Sawato försöker båda kulturella grupperna upprätthålla. Det finns självklart fall då karaktärer bryter mot normerna. Vad som händer när brott mot normerna sker beror mycket på vilka karaktärer som finns i Sawato vid tidpunkten för brottet/brotten och i vilken mån de är villig att tillrättavisa den som brytigt mot normerna. Vi frågade IP9 om normerna alltid följs strikt eller om det finns tillfällen då man ser mellan fingrarna på brott mot normerna.

*"No, they aren't always strictly followed, maybe there are no high level people in town who know them well enough, or have the authority to enforce them without causing trouble." (IP9)*

Om en karaktär inte följer samhällets normer blir denna tillrättavisd på något sätt, det kan vara att man meddelar karaktären som bryter mot normerna att denna gör sig skyldig till ett brott. Det kan även vara så att man följer en hårdare väg och bestraffar den som begått brottet genom att skicka tillbaka den karaktären till livsstenen. *"We're enforcers, explainers and maintainers. We explain to those breaking them why, tell them where to go etc, or dispatch the justice." (IP3).*

Vid de observationstillfällen vi haft har det ofta inträffat situationer där större delen av de närvarande medborgarna i Sawato stått tillsammans i en grupp och diskuterat det inträffade. Vanligaste situationen som diskuterades var huruvida en medborgare brutit mot en norm och i så fall vilken bestraffning som skulle utdelas. Vid dessa tillfällen har inte någon av de förebilder som finns, varit närvarande.

De flesta som bryter mot normerna blir i första hand varnade, dock kan antalet varningar karaktären får bero på vem det är som delar ut dem.

*"You are asked to stop, if you don't you are asked to leave, if you don't leave you will be killed. The people that know the rules usually see why they are in place. Of course you might get two warnings, it's really whoever enforcing them's decision how many times to warn them. Carbok gives them half a warning, while Xanthro gives them five." (IP9)*

Den som har skapat de normer som existerar i samhället är nödvändigtvis inte den enda person som ser till att normerna efterlevs. Det är mer ett undantagsfall att endast den som skapat normerna upprätthåller dem. Alla de som lever i samhället hjälps åt att tolka och upprätthålla normerna. IP7 förklarade så här hur normerna upprätthålls; *"Interpreted and enforced by guildmembers or the dominant guild, and trusted allies." (IP7).*



Karaktärer som bryter mot samhällets normer kan bli tillrättavisade på olika sätt. Vilket sätt som används grundar sig mycket i vilken norm som brutits.

*”The enforcement actions are warning, then banning for a period of time, and then killing them, and letting other guildmembers know that the other party is permanently kill on sight, kos. In that order.” (IP7)*

I Sawato hjälps medborgarna åt att upprätthålla de normer som finns. Alla drar sitt strå till stacken, från att helt enkelt bara informera en karaktär att hon bryter mot en eller flera normer, till att skicka dem tillbaka till livsstenen.

## 6. Analys

Vi tänkte börja analysen med att klargöra omfattningen av några begrepp som vi använt oss av i analysen. I beskrivningen av det virtuella samhället har vi som sagt valt att använda oss av termen, *den kulturella gruppen*, istället för Durkheims term, specifik miljö. Vi vill här trycka på att grupp i denna bemärkelse är striktare än den mundana definitionen av grupp, då varje medborgare endast kan vara medlem i en grupp. Medlemmarna kan dock samarbeta över gruppgränserna utan restriktioner, såvida inte den egna kulturella gruppen har satt upp normer för vilka gruppens medlemmar får samarbeta med.

En spelares avatar har olika tillhörighetsområden. Enligt vår definition skiljer sig begreppen avatar, utlänning, medborgare och medlem på följande sätt. Avatar är det mest övergripande. Med andra ord är alla spelares representationer avatarrer. Ett steg längre ner på abstraktionsstegen finner vi utlänningen och medborgaren. Utlänningen är varken medlem i någon kulturell grupp eller medborgare i det virtuella samhället där vi gjort vår studie. Utlänningen kan dock vara medlem i en kulturell grupp i ett annat virtuellt samhälle i Dereth. Alla avatarrer som tillhör det virtuella samhället, Sawato, är medborgare i det samhället. Sawato är uppbyggt av kulturella grupper, vilka i sin tur är uppbyggda av medlemmar. De två kulturella gruppernas, *Circle of Arms'* och *Inner Circle's*, medlemmar, vilka vi tagit hjälp av i vår studie, är således alla medborgare i det virtuella samhället, Sawato.

### 6.1 Överföring mellan vilka?

Det existerar flera samhällen i Dereth. Alla dessa virtuella samhällen har skapat en struktur som försöker främja fortlevnaden av samhället, samt att hjälpa medborgarna i dem. Vi har tidigare nämnt liknelsen mellan dessa virtuella samhällen och samhällen utanför den virtuella världen. En markant skillnad som framgått i vårt arbete är att den pedagogiska processen mellan avatarrer i spelvärlden, har ersatt det mundana samhällets mellangenerationella påverkan. Det sker en socialisering, men eftersom det i det virtuella samhället vi undersökt inte existerar någon biologisk reproduktion kan den inte ske mellan olika generationer.

Av intervjuerna framgår att socialiseringen är en kontinuerlig process. Alla medborgare, speciellt de som ännu inte anpassat sig till det virtuella samhällets normer, blir ständigt påmind om de rådande normerna. Det kan vara att medborgaren själv agerar mot normerna och får en reprimand, eller att hon ser någon annan medborgare eller en utlänning få en.

Alla medborgare i det virtuella samhället deltar i förmedlingen av normerna. Det kan vara till exempel att man ger någon en reprimand när de bryter mot en norm eller genom att hjälpa till att utföra sanktioner och bestraffningar. De medborgare som besitter mindre erfarenhet utför dock sällan sanktioner och bestraffningar på egen hand. Anledningen är vanligtvis att de inte ännu har utvecklat tillräckligt bra fysiska och intellektuella färdigheter om det skulle leda till en konfrontation.

Vanligtvis leder en enstaka normbrytning av en medborgare inte till vare sig sanktioner eller en bestraffning. De som bryter mot normerna är oftast de med mindre erfarenhet och därför är de andra medborgarna mer toleranta. En annan anledning är att sanktioner och bestraffningar mot en medlem i en annan kulturell grupp skulle leda till slitningar mellan de kulturella

gruppernas medlemmar. Det betyder inte att det som skett går förbi utan påföljder. Istället för att utdela ett straff kontaktas i de flesta fallen normbrytarens beskyddare. Om beskyddaren inte vidtar åtgärder vid upprepade förseelser hamnar hon i dålig dager. Det är därför brukligt att beskyddaren säger åt sin vasall redan vid första förseelsen. Om hennes vasall har begått ett brott gentemot någon annan medborgare i Sawato, brukar påföljden bli en ursäkt. Skulle förseelserna fortsätta är det brukligt att beskyddaren tar bort sin skyddande hand från vasallen. Om förseelsen är tillräckligt grov, som att attackera en annan medborgare, leder det, förutom att beskyddaren drar bort sitt stöd, till att angriparen blir bannlyst från Sawato.

Generellt sett kan man säga att de mer erfarna medborgarna strävar efter att i huvudsak socialisera de mindre erfarna medborgarna, men även utlänningar i det virtuella samhällets rådande normer. Denna process är fundamental om de erfarna medborgarna är intresserade av att samhället skall fortleva. Denna överföring av normer sker oftast i den kulturella gruppen, men normöverföring kan även ske till utlänningar och andra samhällsmedborgare, beroende på vilket medium som används. Det är till exempel ovanligt att utlänningar besöker andra kulturella grupperns IRC-kanaler. Dock är det inte lika ovanligt att andra kulturella grupperns medlemmar från Sawato gör det, då informationen som förmedlas på IRC-kanalerna till stor del berör hela samhället.

Normerna som överförs är dels de som är specifika för gruppen, dels de generella normerna för samhället som gruppen lever i. När det sker en normöverföring mellan spelare från olika grupper är det sällan mer än samhällets normer som överförs. Genom denna överföring vill de mer erfarna spelarna försöka göra de mindre erfarna redo för ett socialt liv i Sawato och i förlängningen säkerställa den rådande samhällsstrukturen. De avатарer som inte klarar av att anpassa sig till de rådande normerna i Sawato blir på ett eller annat sätt tvingade att lämna samhället.

## ***6.2 Pedagogikens mål***

I teorin belyste vi att pedagogikens mål är att frammana vissa fysiska, intellektuella och moraliska färdigheter/attribut, utefter vilka samhället försöker forma nya medborgare. Just de fysiska och intellektuella färdigheterna som samhället försöker frambringe hos sina medborgare syftar till att skapa medborgare som kan stå emot, och gärna slå tillbaka, de fysiska aggressionerna som är en konstant del av vardagen på Darktide. Har avataren även väl utvecklade attribut som korrelerar mot dessa färdigheter främjar det utvecklingen av just dessa färdigheter.

Oavsett var avataren befinner sig i spelvärlden riskerar hon att vid varje möte, bli indragen i en fysisk aggression. Det finns primärt två anledningar till varför avataren löper denna risk. Den första är att det på Darktide råder motsättningar mellan olika samhällen, vilket leder till att det är en ständig kamp om herraväldet i Dereth. Den andra är att speltillverkarna har gjort det väldigt enkelt för alla avатарer att förflytta sig över hela spelvärlden, vilket ökar möjligheten att hon stöter på andra avатарer. Kombinationen av dessa anledningar medför att avataren måste utveckla de färdigheterna som den rådande tidsandan kräver om hon vill kunna konkurrera under liknande förutsättningar som de andra avатарerna.

Våra observationer visar att med väldigt få undantag har de medborgare med stor erfarenhet även tillskansat sig välutvecklade fysiska och intellektuella färdigheter och attribut. Det är tack vare dessa färdigheter och attribut som medborgaren kan ställa ett ultimatum till de som

eventuellt bryter mot samhällets normer. Formandet av denna mentalitet kan tillskrivas samhällets förmåga att utveckla avatarernas moraliska färdigheter, vilka ligger till grund för om medborgaren över huvudtaget väljer att försvara det virtuella samhällets normer.

Men går verkligen hela det virtuella livet i Dereth ut på att hantera fysiska aggressioner? Nej, även om argumenten vi gav tidigare förklarar att det är vanligt att det sker, så fyller det inte på långa vägar vardagen för en avatar i Dereth. Eftersom det i grund och botten för handlingen i Dereth ligger ett spel, är målsättningen att ha kul, samt att umgås med likasinnade människor. Det är därför *Rule Two* existerar som formell norm i Sawato. Utöver den fastslagna normen att man skall vara trevlig och agera på ett civiliserat sätt, uppmuntras spelarna att kommunicera på de kulturella gruppernas IRC-kanaler. Allt för att skapa en bra stämning, samt höja utbytet spelarna får av spelet.

Pedagogikens mål i det virtuella samhället är således att utveckla avatarer med fysiska och intellektuella färdigheter som kan försvara samhället vid fysiska aggressioner. I det ideal som speglas i värderingarna i det virtuella samhället, Sawato, finns även kravet på att man såväl när man försvarar samhället mot fysiska aggressioner som annars skall agera ärofyllt och hedersamt. Ur samhällets synvinkel är det därför en stor fördel om avataren tar sitt moraliska ansvar och vidareförmedlar all sin kunskap om de rådande normerna och lämpliga färdigheter och attribut till samhällets nya medborgare. Allt för att säkerställa den rådande samhällsstrukturen.

### 6.3 Sawato och de kulturella grupperna

För de medborgare som lever i Sawato räcker det inte med att utveckla de fysiska, intellektuella och moraliska färdigheterna/attributen för att anpassa sig till samhället. Durkheim nämner en anpassning till dels det politiska samhället, vilket är Sawato, och dels till den speciella miljön som medborgaren tillhör, vilken är den kulturella gruppen.

Av våra resultat att döma betonas stadens formella normer hårdast. Det är kanske inte så underligt vid närmare eftertanke. Det är trots allt de normerna alla avatarer som passerar genom Sawato kommer i kontakt med. Medborgarna i Sawato har ingen möjlighet att känna igen alla avatarer som uppehåller sig i Sawato, vare sig de är frekventa besökare eller inte. De kan därför vara svårt att urskilja skillnaden på en attack mot staden eller om det bara är någon som inte känner till de rådande normerna i samhället. Av den anledningen agerar medborgarna i Sawato alltid utifrån att det är en attack mot samhället. Om det skulle visa sig att det inte är det, förklarar medborgarna varför de agerat som de gjort och på det sättet undviker man framtida missförstånd. Samtidigt som man förmedlar det virtuella samhällets normer till nya avatarer.

I den kulturella gruppen är det sällsynt att det går längre än till en tillsägelse. Dels för att hålla samman den kulturella gruppen, men även för att banden mellan medlemmarna i gruppen är mycket starkare än om man jämför mellan andra avatarer, framför allt gentemot utlänningar. All tid som spelarna lagt ner på att kommunicera med varandra i IRC-kanaler eller via röststyrda medium leder ofrånkomligen till att de börjar känna varandra.

Att agera mot den kulturella gruppens normer skulle, ur en medlems synvinkel, vara att arbeta för att radera den gruppen har försökt bygga upp. Om det blir för stora motsättningar inom den kulturella gruppen kan det dock, även om det är oerhört sällsynt, ta sig uttryck i attacker på de

egna medlemmarna. En sådan drastisk handling leder förstås till att den som bär ansvaret för attacken blir utesluten ur den kulturella gruppen och därmed även blir bannlyst från Sawato.

För att en medborgare skall kunna leva och interagera med andra i samhället måste hon lära sig att acceptera exempelvis skillnader i normer mellan de olika grupperna i det virtuella samhället. Det krävs även av medborgaren att hon accepterar bestraffningar, inte bara mot sig själv, utan även mot andra. Dessa bestraffningar är inte alltid konsekventa, vilket i sig kräver en acceptans. När en avatar funderar på att leva i Sawato måste hon acceptera de svårigheter som detta innebär. De flesta i Sawato har accepterat de formella normer som finns och att bestraffningen för brott mot dessa kan variera. Det som verkar vara det viktiga för de som lever i Sawato är att ordningen upprätthålls, inte alltid hur den upprätthålls. Allt detta är vad Durkheim anser vara en anpassning till det rådande politiska samhället.

#### **6.4 Arbetsdelning i Dereth**

I alla samhällen, mundana som virtuella, finns det någon form av arbetsdelning. Arbetsdelningen i ett samhälle innebär att medborgarna delar ansvar. Hur arbetsdelningen ser ut skiljer sig från samhälle till samhälle.

Sawato är ett samhälle där medborgarna måste acceptera de normer som gäller. Om man inte accepterar dem är man inte välkommen dit. Att inte vara välkommen innebär att man möts av fysiska aggressioner när man kommer till samhället. Circle of Arms är den kulturella gruppen i Sawato som har satt upp de normer som gäller för dess medborgare. Målet med detta är att skapa ett tryggt samhälle som inte bara är tryggt, utan även trevligt att leva i. Circle of Arms försöker, genom de normer man satt upp, att skapa ett organiserat samhälle inte alltför olikt de samhällen som existerar i den mundana världen. Circle of Arms har alltså ett uttalat mål om att de skall försvara Sawato. Detta innebär inte att det endast eller ens till största delen är de medlemmar av Circle of Arms som försvarar Sawato. Vi har sett hur medlemmar från Inner Circle i lika hög grad försvarat Sawato. Överlag kan man säga att även om Circle of Arms är de enda som har formella normer om att försvara Sawato så hjälper de flesta medborgare till när Sawato utsätts för fysiska aggressioner, oberoende av vilken kulturell grupp de tillhör.

En av de normer som existerar, på papper, är att alla medborgare under level 10 måste vara beredda att visa ett föremål där de ingraverat att de godtar de normer som finns på Circle of Arms webbsida. Som utökning av denna norm kan vilken medlem från Circle of Arms begära att få se detta föremål. Denna formella norm är dock en norm som inte existerar annat än på papper. Troligtvis är det en kvarleva från då Circle of Arms och deras normer i Sawato inte vara lika befästa som de är idag.

I Sawato har den Circle of Arms-medlem som är över level 20 rätt att avgöra om en medborgare bryter mot de formella normer som existerar. Då de flesta idag är över level 20 innebär denna norm kanske inte så mycket att en level 20 medlem av Circle of Arms förväntas bestraffa någon medborgare som kanske är över level 40. Dock innebär normen att även en level 20 medlem av Circle of Arms kan poängtera att någon bryter mot en formell norm. Då detta sker kommer det att tas upp med någon som i sin tur kan bestraffa den som bröt mot normen. Det går alltså att utläsa en skillnad i arbetsdelningen mellan erfarna medborgare och oerfarna medborgare.

Förutom de formella normer som existerar i samhället finns det normer som är specifika för den kulturella gruppen. I vår frågeställning är vi intresserade av om det finns någonting som vi kallar för *honor rules*. Vad vi menar är om det finns någon form av hederskodex som medlemmarna av grupper förväntas följa. Som vi påvisat existerar det en sådan hederskodex inom bägge grupperna. En sådan hederskodex är ingenting som vilken medlem som helst i gruppen kan skapa. De som skapat en grupps hederskodex är de som är äldre och mognare av gruppens medlemmar. Eftersom dessa är förebilder för andra både lyssnar man till vad de har att säga, samt tar efter deras uppträdande. Att det finns de medlemmar som är förebilder för andra i den kulturella gruppen och även i samhället innebär att dessa förebilder har ett större ansvar på sig att följa de normer som existerar, inte bara i samhället eller i den kulturella gruppen, utan i båda två. För om de inte följer normerna riskerar de att motverka målen med normerna.

När en kulturell grupp, eller en del av gruppen, bestämmer sig för att utföra en fysisk aggression mot ett annat samhälle eller skapa en större försvarsstyrka vill de som organiserar gruppen att differentieringen mellan medlemmarna skall vara så stor som möjligt. Om gruppen endast skulle bestå av medlemmar med samma färdigheter skulle gruppen inte uppnå bästa möjliga resultat. De medlemmar som har välutvecklade intellektuella färdigheter kompletterar de som har välutvecklade fysiska färdigheter på ett eftersträvsamt sätt när man skall utföra, eller försvara sig mot, en fysisk aggression. En parallell kan dra till vad Emile Durkheim påpekar om arbetsdelning och kön. "*Differentieringen har skapat en komplementaritet mellan könen och ett ömsesidigt beroende...*"<sup>46</sup> En liknelse mellan Durkheims beroende mellan könen och beroendet mellan medlemmar med olika fysiska och intellektuella färdigheter anser vi kunna skapa förståelse för hur dessa kompletterar och är beroende av varandra i det virtuella samhället. Utifrån vilka färdigheter en medborgare har förväntas denna försvara samhället utifrån sin kapacitet. Medborgare med vissa färdigheter har mycket svårt att försvara samhället från fysiska aggressioner om det utförs av en utlänning med helt andra färdigheter.

Eftersom det i Asheron's Call inte finns någonting som motsvaras av döden i ett mundant samhälle anser vi att detta är den stora anledningen till att Sawato är ett samhälle som vid en första anblick ser ut att vara av mekanisk solidaritet och inte ett samhälle med organisk solidaritet. Vid närmare studier ser man dock att det finns organisk solidaritet i samhället. Den arbetsdelning som finns, när det gäller hur man försvarar Sawato, visar på hur organisk solidaritet existerar i samhället.

---

<sup>46</sup> Boglind, Eliaeson & Månson, 1993, s. 20

## 7. Diskussion

I vår undersökning har det framkommit att det i ett virtuellt samhälle faktiskt sker en strukturering som är snarlik den som existerar i den mundana världen. Viktigt är det här att betona att det från början i denna värld var en total avsaknad av normer och struktur. Vårt resultat visar dock att spelarna fostras till att skapa en struktur och en mening i den virtuella tillvaron, baserad på formella och informella normer. Varken strukturen eller meningen har som målsättning att forma ett människoförakt eller ett asocialt beteende - snarare tvärtom. Det betonas att spelaren skall agera ärofullt och med heder, även när hon möter en motståndare.

Visst kan man ifrågasätta att det skymtar ett människoideal där avataren bör vara specialiserad på få färdigheter för att vara riktigt bra. Det finns inget utrymme för att vara en mångsysslare om man vill vara bäst. Gör man å andra sidan en överblick av vårt eget samhälle så kanske idealet rent av härstammar från vårt eget samhälle, snarare än att spegla genrens värderingar. En fördel med att avataren inte behärskar många färdigheter är att hon ständigt tvingas att samarbeta i grupper, enligt principen för den organiska solidariteten, för att bemästra de svårigheter hon ställs inför.

Man kan spekulera i om de normer och den struktur som framkommer i Sawato enbart är virtuella företeelser. Vi har tidigare visat att spelaren tar med sig intellektuella färdigheter till den virtuella världen. Vi anser dock att spelarna även för med sig en del erfarenheter, från den mundana världen, in i den virtuella. Där absorberas de erfarenheterna av avataren. Mängden står till största delen i relation till vilken grad av rollspelande spelaren vill att hennes avatar skall uppvisa. Självklart kan spelaren stöta på nya erfarenheter som hon inte tidigare kommit i kontakt med i den mundana världen. Vid de tillfällena är den pedagogiska processen extra viktig för att spelaren skall kunna tillskansa sig den nya kunskapen.

Som vi poängterade i inledningen har det höjts röster från olika håll i samhället att rollspelsrelaterade aktiviteter skulle fostra ungdomar och andra utövare till, i värsta fall, en grupp djävulsdyrkare, eller i alla fall personer som står utanför den gängse samhällsnormen. De som anser att så är fallet tycker självklart att rollspelsrelaterade aktiviteter inte för med sig något gott till utövaren. Dock ifrågasätter vi huruvida många av de studier som utförts varit objektiva, eller att man helt enkelt i efterhand sökt anledningar till tragiska händelser där medborgarna har krävt svar på frågan; Varför?

Vi har själva haft förkunskaper om spelet Asheron's Call i och med att vi har haft tillgång till spelet sedan det lanserades i Sverige i december 1999. De mörka sidor som sägs komma till ytan är inget som varken vi eller någon av de i vår bekantskapskrets känns vid. Troligtvis är det lika fel att söka orsaken i rollspelsaktiviteternas struktur, som det är i speciella musikgenrer. Det är troligtvis snarare en rädsla för det okända, såväl som ett alltför enkelt och bekvämt sätt för samhället att undvika att ta på sig skulden för dessa händelser.

Som vi påvisat tidigare är den datorspelsgenre vi gjort vår undersökning på relativt ny och har endast existerat i fem år. Vi är dock förvånade över att det inte finns någon direkt forskning inom genren, när det finns gott om forskning inom närliggande genres som exempelvis MUD, virtuella världar, rollspel, datorspel och IRC. Detta är också anledningen till varför vi anser att intresset borde vara större för forskning inom denna spelgenre, eftersom liknande forskning hittas i ovan nämnda områden.

Ett delområde skulle kunna vara att undersöka vad det är som gör att människor spenderar så mycket tid med personer som de till stor del aldrig har träffat i den mundana världen. En annan infallsvinkel skulle kunna vara att se närmare på vilka som verkligen rollspelar en annan personlighet i denna kategori av spel och vilka som snarare projicerar sig själv och sina normer in i den virtuella världen. Skulle normförmedlingen finna andra vägar om det redan vid spelets start fanns instrument för upprätthållande av rättvisa, som poliskår, domstolar och bredare former av straff?

En annan infallsvinkel skulle kunna vara att analysera ett virtuellt samhälle utifrån en maktanalys med Bourdieu eller Foucault som teoretisk grund. Vad existerar det för kännetecken i olika samhällens maktstruktur? Hur stannar de regler som lagts fast i ett samhälle kvar när den avatar som skapat dem inte längre befinner sig i den virtuella världen? Är de som skapar normerna i virtuella samhällen välutbildade i den mundana världen? Vilka kriterier kan tänkas vara nödvändiga för att styra ett virtuellt samhälle? Är de kriterierna relaterade till den virtuella eller mundana världen?

Den enda forskningen vi har kunnat hitta inom denna växande genre har varit en mastersuppsats som tar upp frågan om en spelares kulturella bakgrund har någon betydelse för hur spelaren tolkar den virtuella världen.<sup>47</sup> Slutligen skulle en intressant och jämförande studie med vår kunna vara att se hur normfördelningen ser ut i ett virtuellt samhälle där samhällsstrukturen inte är lika välorganiserad som i Sawato.

---

<sup>47</sup> Mastersuppsatsen är skriven av Michael Bell, dock var den inte tryckt och kom till oss som ett e-mail.



## 8. Litteraturlista

- Bell, Judith. (1995). *Introduktion till forskningsmetodik*. Lund: Studentlitteratur.
- Bengtsson, Tobias. (1993). *Rollspel - på gott och ont*. Högskolan i Halmstad.
- Bjerrum Nielsen, Rudberg Monika. (1991). *Historien om pojkar och flickor*. Lund: Studentlitteratur.
- Boglund Anders, Eliaeson Sven, Månsson Per. (1993). *Kapital, rationalitet och social sammanhållning*. Borås: Centraltryckeriet AB.
- Crawford, Chris. (1982). *The Art of Computer Game Design*. Berkley: Osborne-McGraw/Hill
- Durkheim, Emile. (1911/1988). *Pedagogik, dess innehåll och roll*. SPOV nr 6.
- Fine, Gary Alan. (1983). *Shared Fantasy: roleplaying games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hedvall, Margareta. (1995). På äventyr bland Drakar och Demoner - Rollspel som social arena. Högskolan i Skövde.
- Hägglund Kent. (1996). *Tusentals spelar för sig själva: en ny stor folkteater - utan publik*. Entré nr 6.
- Johansson, Anneli & Lundström, Anna. (1994). *Träningen är kastad - om rollspel och rollspelande*. Stockholms Universitet.
- Kvale, Steinar. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur
- Phillips, D.C., Soltis, Jonas F. (1998). *Perspectives an Learning*. New York: Teachers College Press.
- Raymond, Eric. (1991). *The New Hacker's Dictionary*. Cambridge: MIT Press.
- Turkle, Sherry. (1997). *Leva Online*. Falun: Scandbook
- Öhrnstedt Didi, Sjöstedt Björn. (1997). *De övergivnas armé: en bok om rollspel*. Stockholm: Norstedts.

### Internetreferenser

|   |              |
|---|--------------|
| <a href="http://coa.acsage.com">http://coa.acsage.com</a>   | 010211 16.12 |
| <a href="http://nyheter.idg.se/display.pl?ID=991021-SP2">http://nyheter.idg.se/display.pl?ID=991021-SP2</a>               | 000514 14.13 |
| <a href="http://www.apocalypse.org/pub/u/lpb/muddex/bartle.txt">http://www.apocalypse.org/pub/u/lpb/muddex/bartle.txt</a> | 010217 08.47 |
| <a href="http://www.crossover.com/~costik/paphist.html">http://www.crossover.com/~costik/paphist.html</a>                 | 010207 13.33 |
| <a href="http://www.gamezilla.com/reviews/u/uo2.asp">http://www.gamezilla.com/reviews/u/uo2.asp</a>                       | 010213 18.22 |
| <a href="http://www.rpgclassics.com/rotd/dndhistory.html">http://www.rpgclassics.com/rotd/dndhistory.html</a>             | 010210 11.42 |

## Ordlista

Allegiance - I Asheron's Call är detta att likna vid ett feodalt system. Avatarer kan ha beskyddare och vasaller. Genom att svära trohet till en annan avatar blir denna ens beskyddare.

Avatar - Den virtuella representationen av en spelares karaktär.

AI (Artificiell Intelligens) - Datoriserat tankemönster som är tänkt att påminna om ett mänskligt tankemönster.

Beskyddare - I Asheron's Call finns det möjlighet att få beskydd och hjälp av en initialt mer erfaren spelare, vilken kan jämföras med en mentor. Beteckningen i Asheron's Call för denna beskyddare är patron.

BBS (Bulletin Board System) - En föregångare till dagens webbforum.

Community - Grupp av människor med liknande intressen och mål.

Experience points (xp) - De poäng som en karaktär får när hon besekrat ett monster. Ett visst antal xp krävs för att man skall öka till nästa level.

Fysisk aggression - Attack eller anfall mot avatar eller samhälle.

Guild - Spelgenrens gängse term för kulturell grupp. I Asheron's Call även kallat för Allegiance.

IRC (Internet Relay Chat) - En synkron kommunikationsform där människor kan kommunicera med varandra.

Level - Vanligt använd term inom spelgenren som mått på hur erfaren och mäktig en avatar är. Lägst är level 1 och uppåt sätts taket av tillverkaren av respektive spel.

Livssten eller lifestone - Dit kommer man när man blivit besegrad av ett monster alternativt en avatar.

Medborgare - Avatar som tillhör ett samhälle som t.ex. Sawato.

Medlem - Avatar som tillhör en specifik kulturell grupp som t.ex. Inner Circle.

MUD (Multi-User-Dungeon) - Ett icke-grafiskt datorprogram som möjliggör rollspelande över Internet.

Multiplayer - Datorspel som kan spelas mot eller med andra spelare.

Single-player - Datorspel som inte spelas mot eller med andra spelare.

URL (Universal Resource Locator) - adress till en webbsida som t.ex. <http://coa.acsage.com>

Vasall – Beskyddarens adept. En beskyddare kan ha flera vasaller, medan en vasall endast kan ha en beskyddare.

Vy - Det perspektiv som spelaren ser sin karaktär ifrån. De vanligaste två i mmorpg är first-person och third-person.

# Intervjuschema

Gender?

Age?

Nationality?

When did you start playing AC?

Why AC?

Why and when did you start playing on DT?

Did you have any knowledge about DT prior to creating your first char?

Did you have any friends playing on DT at the time when you started out on DT?

At what lvl did you join your first guild?

Have you been in more than one guild and if so which ones?

Do you have any specific rules the members have to follow in your guild?

Why were these rules created?

When distributing the rules – is there one person or are there more than one doing this task?

Can you find the rules written down on a website, parchment ingame or similar?

When a new member is accepted into the guild – how does the guild introduce the new member to the guild specific rules?

Does it happen that others act outside these rules, eg dont follow them?

- If yes, why?
- If no, why not?

Does it happen that you act outside these rules, eg dont follow them?

- If yes, why?
- If no, why not?

Can you give us any examples?

Are there any specific rules in the town, where your guild is located, that has to be followed?

- If yes, Why were these created?

How did you get knowledge about these rules?

- When distributing the rules – is there one person or are there more than one doing this task?
- Can you find the rules written down on a website, parchment ingame or similar?

When a new member is accepted into the guild – how does the guild introduce the new member to the town specific rules?

Does it happen that others act outside the townrules, eg dont follow them?

- If yes, why?
- If no, why not?

Does it happen that you act outside the townrules, eg dont follow them?

- If yes, why?
- If no, why not?

Can you give us any examples?

In your guild, do you have any kind of honor rules, eg things you can do within the game but choose not to because the guild sees them as dishonorable?

- If yes, are these honor rules written down or just spoken or something the guild members just wont do?
- If spoken, is it one person that has decided these honor rules or?
- If honor rules exists, can you give us some examples of these honor rules?

Within the town, how are the townrules upheld?

How does your guild uphold their guildrules?

What happens if a player violates a rule?

- A guildrule?
- A townrule?

What happens if a player violates the guilds honor rules?

Exempel på en avatars attribut (till vänster) och färdigheter (till höger).

The screenshot displays the character information window for a player named 'Mistress of Hearts', a Female Aluvian Adventurer and Player Killer, at character level 1. The window is split into two panes: 'Attributes' on the left and 'Skills' on the right. The background shows a character in a green and purple outfit standing in a grassy field under a sunset sky.

| Attributes   |       | Skills          |  |
|--|-------|-----------------|--|
| Mistress of Hearts<br>(Female Aluvian Adventurer)<br>Player Killer |       | character level |  |
| Total experience (XP):   | 0     | 1               |  |
| XP for next level:   | 1,000 |                 |  |
| Strength   | 20    |                 |  |
| Endurance  | 10    |                 |  |
| Coordination   | 100   |                 |  |
| Quickness  | 70    |                 |  |
| Focus  | 60    |                 |  |
| Self   | 70    |                 |  |
| Health   | 5/5   |                 |  |
| Stamina  | 10/10 |                 |  |
| Mana   | 70/70 |                 |  |

  

| Attributes   |       | Skills          |  |
|--|-------|-----------------|--|
| Mistress of Hearts<br>(Female Aluvian Adventurer)<br>Player Killer |       | character level |  |
| Total experience (XP):   | 0     | 1               |  |
| XP for next level:   | 1,000 |                 |  |
| <b>Specialized Skills</b>  |       |                 |  |
| Creature Enchantment   | 43    |                 |  |
| Dagger   | 67    |                 |  |
| Life Magic   | 43    |                 |  |
| Loyalty  | 28    |                 |  |
| <b>Trained Skills</b>  |       |                 |  |
| Assess Person  | 70    |                 |  |
| Item Enchantment   | 38    |                 |  |
| Jump   | 65    |                 |  |

00.00.10.2525 r Portal compiled Thu May 10 07:44:20 2001 : Release  
Welcome to Asheron's Call

Chat Click and type here to talk to others Send

En avatar står på ett hustak och ser ut över delar av Sawato.

