

World of Warcraft som softwarehybrid

Sammensmeltningen af det funktionelle,
det æstetiske og det sociale interface

Mads Blichfeldt Sørensen



Specialeserie/Master Thesis

Specialeserie/Master Thesis:
Digital Aesthetics Research Center
Aarhus University
Helsingforsgade 14, DK-8200
www.digital-aestetik.dk

Mads Blichfeldt Sørensen
"World of Warcraft som softwarehybrid
– Sammensmeltningen af det funktionelle, det æstetiske og det sociale interface"

Udgiver: Digital Aesthetics Research Center (Aarhus University)

Copyright © 2009 Mads Blichfeldt Sørensen

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".
<http://www.gnu.org/licenses>

Bogen forefindes i en digital version på www.digital-aestetik.dk

ISBN 87-91810-12-4
EAN 9788791810121



som softwarehybrid:



Sammensmeltningen af
det funktionelle,
det æstetiske og
det sociale interface

Indhold

1. Indledning.....	3
1.1 Problemformulering	3
1.2 Beskrivelse.....	5
1.3 Analysemodel.....	7
2. Spillet og spilleren.....	11
2.1 Den persistente verden som rum og sted.....	11
2.2 Interfacet og den persistente verden	14
2.2.1 Affordances i interfacet – kamera og lyd.....	16
2.2.2 Narrativitet og affordances i den persistente verden.....	19
2.3 Interfacets 3D og 2D.....	23
2.3.1 Repræsentation og funktion	27
2.4 Perception	30
2.5 Virksomhedsteoretisk perspektiv.....	33
2.6 Det æstetiske interface.....	38
2.6.1 Transparens og refleksion.....	38
2.6.2 Ontologiske niveauer.....	39
2.6.3 Ludologisk definition	41
2.6.4 Antagonismeformer.....	44
2.6.5 Spilbalancer	47
2.6.6 The magic circle	48
3. Kommunikationen i WoW.....	51
3.1 Kommunikationsformer – regulære og ludologiske	51
3.2 Emotes og anstødelig kommunikation	54
4. WoW-kulturens socialitet og forholdet til Blizzard	57

4.1 Arketyper	58
4.2 Fortolkningsdomæne – hegemoni og åbenhed.....	60
4.2.1 Machinima.....	64
4.3 Rekonfigurations- og konstruktionsdomænerne	67
4.3.1 Mods	68
4.3.2 Sociale dilemmaer og Blizzards rolle.....	70
4.4 Normer og afvigelser i forhold til The magic circle?	75
5. Konklusion	79
6. Perspektiver	82
7. Abstract.....	84
8. Litteraturliste	87

An interface is a contact surface. It reflects the physical properties of the interactors, the functions to be performed, and the balance of power and control. (Brenda Laurel, 1990: xii)

It seems to me that next to *Homo Faber*, and perhaps on the same level as *Homo Sapiens*, *Homo Ludens*, Man the Player, deserves a place in our nomenclature. (Johan Huizinga, 1950)

1. Indledning

1.1 Problemformulering

Hvis man tager udgangspunkt i Laurels ny-klassiske citat og sammenholder det med det simple faktum, at World of Warcraft har over 10.000.000 abonnenter, er det klart, at interfacets konstruktion er interessant i en kulturel og sociologisk kontekst. Spørger man derudfra hvorfor, der er 10.000.000 abonnenter, er svaret, at WoW grundlæggende har nogle særlige kvaliteter, som betyder, at stadigt flere spillere verden over er villige til at betale de 15\$ om måneden, der gør WoW til en enestående succes set ud fra en kommerciel målestok.

Overordnet set er der ikke meget tvivl om, at spillets succes har udgangspunkt i to forskellige domæner, det æstetiske og det sociologiske. Når WoW-spillere stilles det simple spørgsmål, hvorfor de spiller, er svaret oftest, at det sociale aspekt er det væsentligste. Samtidigt er det også klart, at hvis socialiteten alene er afgørende, er der masser af glimrende alternativer på nettet, der ikke koster 15\$ dollars om måneden. Spillet som æstetisk kategori har altså en afgørende betydning, eller mere præcist; hybriden af spillet som æstetisk artefakt og socialt rum er den sammensmeltning, der udgør WoWs succes. Huizingas beskrivelse af *Homo Ludens* som en grundlæggende forståelse af mennesket er væsentlig i forhold til dette.

Men hvilken sammensmeltning er der tale om? WoW er naturligvis ikke det første spil, der succesfuldt er etableret via nettets sociale dimension, ikke mindst er Counter-Strike et eksempel på et spil, der har nydt stor succes på nettet. Også inden for genren har blandt andet Everquest og Lineage haft betydelig succes. Sammenligningen mellem WoW og Everquest er endvidere interessant, da de to spil grundlæggende set etablerer den samme fantasyverden befolket med elver og orker ud fra samme rollespilsprincip, men EQ toppede med lidt over 1/2 million abonnenter mod WoWs 10 millioner¹. Hvorfor forholder det sig sådan? Denne forskel grunder selvfølgelig i en række faktorer, ikke mindst har nettet teknologisk og sociologisk udviklet sig; der er flere bredbåndsforbindelser, og folk er ikke bange for at bruge dem! Til trods for disse aspekter, skyldes forskellen givetvis også, at WoW

¹ <http://www.mmogchart.com> (12-08-2008)

grundlæggende er et bedre spil end EQ, og blandt andet har været i stand til at udnytte de erfaringer, som EQ har fået.²

Samtidigt er WoW baseret på det univers, der er blevet etableret i Warcraft-serien, en serie der er berømt for en god spilbalance. Disse aspekter, sammenholdt med de 10 millioner abonnenter, er vidner om, at Blizzard med WoW grundlæggende har lavet et afbalanceret spil, hvis succesfulde sammensmeltning af spil og socialitet er ganske unik i internetsammenhænge. I hvert fald som kommercielt produkt. Heri ligger også en del af problematikken: når 10 millioner brugere på x antal servere interagerer i WoW, sker det grundlæggende på Blizzards præmisser via et interface, som Blizzard har råderetten over.

Forstår man således interfacet ud fra en Laurelsk forståelse om magt og kontrolbalance, er det klart, at Blizzards rolle som konstruktør og forpagter af WoWs interface er interessant, da de grundlæggende kontrollerer spillernes interaktion både med hinanden og med spillet som sådan. Interfacet har en dobbeltrolle her, da det både skal fungere som spilinterface, men samtidigt også i en hvis forstand skal fungere som kommunikationsforum, alt imens disse forhold til stadighed kontrolleres af Blizzard.

Der tales om *World Management* i forhold til, hvorledes Blizzard ikke kun har kontrol over WoW som et kommunikationsforum, men også løbende kontrollerer og justerer spillerens interaktion med spillet. Det har i sig selv betydning socialt set, da en væsentlig del af world management må være en afbalancering af de forskellige spilleres muligheder. Idet at spillet løbende udvikles med nye tiltag, må Blizzard nødvendigvis også løbende tage stilling til balancen mellem spillerne. Kort sagt, er der tale om et ludologisk aspekt, der i et artefakt som WoW også automatisk har en sociologisk effekt.

WoW er altså på flere niveauer et mangestrengt fænomen, med x antal spillere, x antal spil-dele, x antal sociologiske fænomener. Fælles for alle disse er, at de alle bliver medieret gennem det samme interface. Interfacets kvaliteter har derfor betydning, uanset om der er tale om interfacets ontologiske kvaliteter, eller kvaliteter, der er specifikke for WoW. Det grundlæggende spørgsmål kan altså kondenseres til:

Hvilken betydning har interfacets karakteristika for WoW som et æstetisk artefakt og sociologisk fænomen?

² Jeffrey Kaplan, der er en af spillets lead-designer, har tidligere været guild-leader i et EQ-guild, hvorfra han kender Rob Pardo, der er vice-president of game design ved Blizzard. Ligeledes har en anden lead-designer, Tom Chilton tidligere været designer på Ultima Online.

1.2 Beskrivelse

For overblikkets skyld er det relevant med en basal beskrivelse af spillets grundlæggende strukturer, karakterer, spilformer og lignende. Spillet tager sit udgangspunkt via *create character* interfacet (ill.1) hvor man som spiller skaber sin karakter. Her vælger spilleren sin fraktion; *Horde* eller *Alliance*, sin race ud fra i alt 10 forskellige; eksempelvis *human*, *night elf* samt ikke mindst sin klasse ud fra i alt 9 forskellige, eksempelvis; *warrior*, *hunter*, *rogue*.



Disse valg har alle konsekvenser, således er racerne ligeligt fordelt på de to fraktioner, og ligesom fraktionsvalget har betydningen for mulige racer, har racen betydning for valget af klasser. Når disse valg er foretaget, er det endvidere muligt at tilpasse sin karakters visuelle udtryk ud fra en række prædefinerede ansigtsudtryk, hudfarver, frisurer og lignende. Når karakteren er færdigdesignet med unikt navn, kan karakteren kastes ind i den digitale udgave af *Azeroth*(navnet på verdenen), der allerede er i gang på den pågældende server. Valget af server samt designet af karakteren har afgørende betydning, for hvordan spillerens udgangspunkt ser ud. Servervalg har primært betydning i forhold til det sociale aspekt. Der kan vælges mellem servere, hvor *Player versus Player*(PvP) kan vælges til eller fra samt servere, hvor PvP er en fast del. Endeligt er der også rollespilsservere, hvor fokus fra spillerne er på indlevelse i deres karakter.

Karakterens race afgør, hvor i *Azeroth* karakteren indleder sin færd. Alle racer har deres eget startsted, hvorfra de indledende eventyr tager deres udspring. Herfra starter spillet ved udlevering af quests fra forskellige *Non-player-characters*(NPCs). Disse første quests er overkommelige, og er med til at indføre spilleren i spillets generelle quest-struktur og den underliggende jagt på *experience points*(XP). Det er via XP at karakteren løbende stiger i levels, og derved gradvist bliver stærkere og stærkere, efterhånden som karakterens level stiger. Jagten på XP er naturligvis ikke ufarlig, og karakterens død er noget, enhver spiller kommer ud for. Dør karakteren, overføres den til den nærmeste kirkegård i *ghost-form*, og spilleren må føre karakteren tilbage til dets *corpse* for at genopstå(*resurrection*).

Karakterens level er også afgørende for eksempelvis hvilke former for *abilities*(angrebsformer og lignende) eller *spells*(magi) karakteren er i stand til at lære. Jo højere level jo mere kraftfulde spells og

slag. Det højest opnåelige level er for øjeblikket 70 (oprindeligt 60), men endnu en udvidelse er på trapperne, der øger til level 80. Antallet af XP, der er nødvendigt for at opnå et højere level, stiger også markant; fra level 1 til level 2 er der 400 XP, mens der fra level 69 til 70 er 779.700 XP³. Samtidigt gives der også løbende flere XP for udførelse af quests, drab af monstre og så videre.

Quest-strukturen er desuden baggrunden for karakterens udforskning af Azeroth, da det, i takt med at karakteren stiger i level, er quests, der sender karakteren rundt til nye og vanskeligere områder af Azeroth. Via denne fortsatte udforskning bliver PvP også en del af karakterens udfordringer. Azeroth er opdelt i Alliancekontrollerede, Hordekontrollerede og *contested* områder, hvoraf den sidste er der, hvor karakteren risikerer eller har mulighed for at løbe ind i karakterer fra den rivaliserende fraktion. Områder, der er kontrolleret af de to fraktioner, er beboet af vagter (NPCs) fra fraktionerne, og er derfor ret ufremkommelige for karakterer fra den rivaliserende fraktion. Karakterers startsteder er derfor også altid i kontrollerede områder.

I forhold til spil som WoW kan man med fordel skelne mellem to overordnede spil-niveauer, der kan karakteriseres som *level up* og *end game*. Level up-niveauet er spillet fra level 1 til level 70, hvor det primært handler om XP og at stige i level. Når spilleren når til level 70, er det ikke længere jagten på XP, der er drivkraften, men den fortsatte udvikling af karakteren (Character build) og ikke mindst jagten på det rette udstyr til at forstærke det valgte character build. Har man bygget en karakter, hvis hovedegenskab er at slå hårdt, skal det valgte udstyr complimentere denne egenskab. Udstyr (items) er relevant for spilleren, da der til det enkelte item er tilknyttet nogle værdier. Disse har betydning både for itemets primære funktion, f.eks. har et sværd en værdi tilknyttet, der fortæller, hvor hårdt sværdet slår. Desuden har items tilknyttet nogle generelle værdier, der eksempelvis giver et plus til karakterens *stamina* eller *strength*.

I end game-delen kommer WoWs dynamiske side for alvor til udtryk. Når spillerne løbende optimerer på deres karakter, er det også vigtigt, at spillet løbende giver mulighed for at opnå nye items, der kan udvikle karakteren. Spillets løbende udvikling af end-game *dungeons*, *arenas* og *battlegrounds* er en væsentlig del af dette.

Dungeons, arenaer og battlegrounds er udover at være den væsentligste udviklingsfront, også eksempler på en dynamisk udvikling indenfor henholdsvis *Player versus Environment* (PvE) og PvP. Selvom det er en udpræget end-game begivenhed, findes der allerede fra omkring level 20 PvE dungeons, hvor grupper af 5-40 spillere kæmper mod en række monstre, der er genereret af spillet. Ved level 70 er

³ http://www.wowwiki.com/Formulas:XP_To_Level (12-08-2008)

dungeons et område, hvor spillere kan siges at udfordre spillets grænse. Der er en fundamental dynamik imellem spillernes evner, og de udfordringer Blizzard løbende skaber for at imødekomme spillernes udvikling. Er spillerne i stand til at overkomme sværhedsgraden i den hidtil vanskeligste dungeon, bliver sværhedsgraden i nye dungeons fra Blizzard givetvis sat højere, således at spillerne fortsat udfordres.

Ligesom PvE-dungeons er den ultimative kamp mod spillet, er PvP-arenaer og -battlegrounds den ultimative kamp mod andre spillere. Battlegrounds giver mulighed for direkte kamp mod spillere fra den anden fraktion allerede fra level 10, i form af 10 mod 10, 15 mod 15 eller 40 mod 40 kampe. Den primære forskel mellem battlegrounds og arenaer er, at battlegrounds har et strategisk præg i form af *capture the flag* eller lignende. I arenaer, hvor det er 2 mod 2, 3 mod 3 eller 5 mod 5 kampe, er målet blot at eliminere det andet hold. Arenaer er desuden først muligt fra level 70.

Fælles for dungeons, battlegrounds og arenaer er, at det er via disse spilformer, at spillets bedste udstyr kan opnås. Udover at være den vanskeligste form for kamp mod henholdsvis spillet og andre spillere, bliver disse spilformer altså også motiverende i forhold til den udvikling af karakteren, de tilbyder via bedre udstyr.

En væsentlig konsekvens af spillets multiplayer-del og den enkelte spillers ønske om at forbedre sin karakters udstyr er den økonomi, der eksisterer i spillet. Til dette forhold er der i spillet indrettet auktionshuse, hvor karakterer kan købe og sælge udstyr til hinanden. Karakterer kan desuden handle direkte med hinanden uden auktionshuset. De almindelige økonomiske regler omkring udbud og efterspørgsel gælder også i WoW, således har Blizzards løbende udvikling af spillet en effekt her, da introduktionen af nyt udstyr kan medføre en forringelse af eksisterende udstyrs værdi (efterspørgselen falder). Denne handelsdel i spillet er desuden grundlaget for, at der udenfor spillet er opstået en økonomi omkring WoW.

1.3 Analysemodel

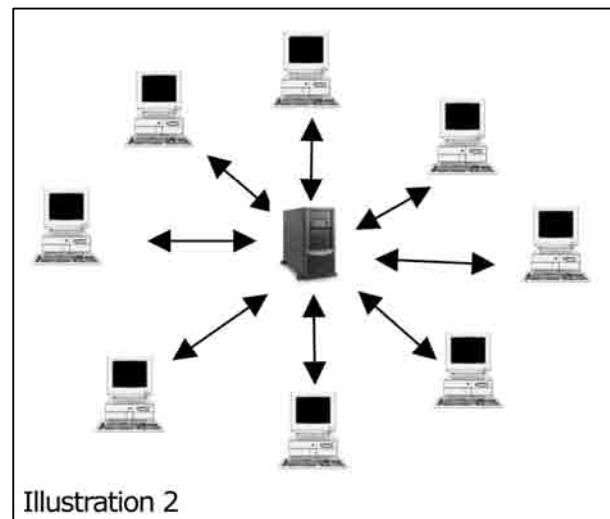
Som antydte hidtil er WoW et sammenkog af en række forskellige elementer. Alene ud fra titlen og genrebetegnelsen kan der siges meget om det. Titlen *World of Warcraft* antyder, at der er tale om en eller anden form for verden, altså et sted i en eller anden forståelse. Samtidigt er det klart, at der er tale om et sted, der er i konflikt, i krig. Genremæssigt er der tale om et *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG). Sammenholder man genre med titlen kommer man hurtigt frem til, at her er tale om en onlineverden, der er massivt befolket af spilleres avatarer, altså de roller, som spillerne må påtage sig for at interagere i onlineverdenen. Endeligt er det jo væsentligt, at der først og fremmest er tale om

et spil og ikke hverken et kommunikationsforum eller en fortælling, omend disse også er en del af den hybrid, der udgør WoW.

For at kunne italesætte en hybrid størrelse som WoW er det vigtigt at opdele helheden og beskrive de enkelte dele, for bedre at kunne forholde sig til helheden. Når udgangspunktet er at vurdere interfacets betydning i forhold til WoW som æstetisk og sociologisk fænomen, er der to afgrænsningsforhold, der er særligt væsentlige: Først og fremmest en afgrænsning ud fra et spørgsmål om *hvad* og *hvor* interfacet er? Herunder blandt andet en vurdering af forholdet mellem interfacet og det system, det er en del af. Dernæst er det nødvendigt at adskille og beskrive de væsensforskellige forhold, der er tilstede i interfacet, samt hvordan det sociale aspekt af et multiplayer spil som WoW influerer på interfacet.

For at forstå interfacet i forhold til WoW som helhed, kan det være en fordel kort at skitsere systemet i mere tekniske termer. Grundlæggende er WoW et klient - server forhold, hvor serveren håndterer al trafik mellem de klienter, der er tilsluttet. Denne trafik dækker over alle former for interaktion mellem de enkelte klienter. Selve spilverdenen håndteres af klienten, hvilket er baggrunden for, at klienten altid skal være opdateret i henhold til de patches, Blizzard løbende opdaterer spillet med. Når selve spilverdenen genereres lokalt af spillerens klient, er det en forudsætning, at alle klienterne er ens, hvis spilverdenen skal fremstå som en helhed.

Skitseret grafisk ser WoW ud som illustration 2. Et væsentligt aspekt er, at pilene repræsenterer et potentielt klient-server forhold, baseret på om den enkelte klient har etableret forbindelse til serveren. Konsekvensen af dette er, at serveren hele tiden står til rådighed for klienten⁴. Denne rådighed er også baggrunden for, at MMORGP's som WoW betegnes som *persistente verdener* (Tanya Krzywinska, 2005) med de sociologiske konsekvenser, det medfører. Aktiviteten på serveren fortsætter potentielt uafhængigt af, om den enkelte klient er logget ind.

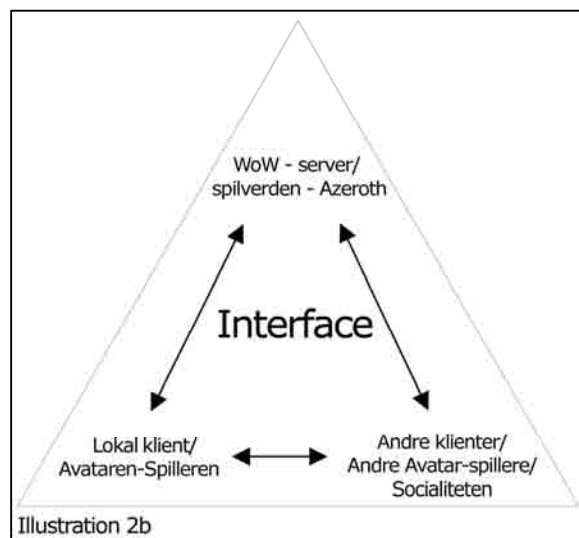


Modellen antyder desuden de elementer, der er til stede i interfacet på den enkelte klient. Går man således ned på den enkelte klients interface, og ser modellen fra et horisontalt perspektiv, er der tre væsensforskellige elementer repræsenteret i interfacet, nemlig klienten selv, serveren samt andre

⁴ Der er dog undtagelser som den ugentlige vedligeholdelse eller hvis serverens maksimale klientantal er nået.

klienter. De andre klienter er ikke en grundlæggende del af interfacet, men er afhængige af, at klienternes veje krydser hinanden via karakterernes interaktion i Azeroth.

Der er altså tre elementer repræsenteret i interfacet, og derfor også tre forhold internt imellem disse elementer. I modellen (ill. 2b) er både den tekniske term og spiltermen nævnt. Den lighed mellem eksempelvis WoW-serveren og spilverdenen, som illustrationen viser, er dog ikke helt rigtig. Som nævnt er spilverdenen teknisk set repræsenteret på den lokale klient, det er bare ikke muligt at interagere med den uden at være logget ind på serveren. Samtidigt er det givetvis også spillerens oplevelse, at et log-in ind på serveren er lig med at logge ind i spilverdenen.



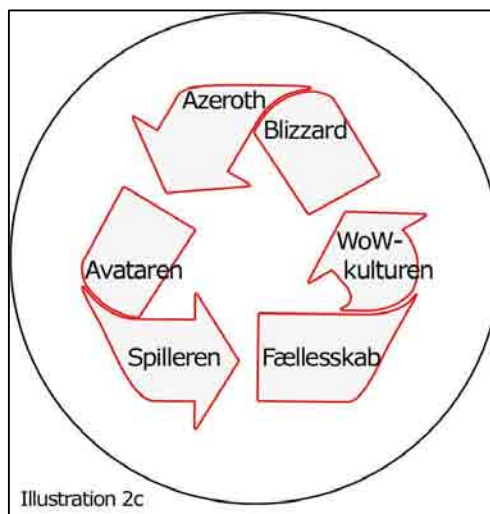
Ligeledes er forholdet mellem den lokale klient og andre klienter også repræsenteret forkert, da denne interaktion jo teknisk set går igennem serveren, og ikke foregår direkte mellem klienterne. Selvom det på denne baggrund er væsentligt at gøre opmærksom på, hvordan kommunikationen mellem spillere således er medieret af WoW, er der dog stadig en reel kommunikation og via denne en sociologisk dimension i spillet.

Forholdet mellem kommunikationen og den deraf opståede socialitet er komplekst. De to dimensioner er internt afhængige - uden kommunikation ingen socialitet og uden socialitet ingen kommunikation. I denne sammenhæng bliver det derfor et spørgsmål om hvilke aspekter af dette forhold, der i WoW er særligt interessante. Man kunne således godt fremhæve kommunikationen i en sproglig analyse af chatten, men WoW vil grundlæggende ikke differentiere sig meget fra almindelig chat i dette aspekt. Der hvor WoW først og fremmest er interessant er via dets sammenkobling af spil og socialitet. Selve kommunikationen bliver via dette fokus et led i den overordnede sammenkobling af spil og socialitet. Samtidigt er det klart, at dette ikke er en sociologisk analyse baseret på empiriske data. Der findes en rimelig mængde sociologiske analyser af MMORPGs, som vil blive inddraget i et vist omfang. Fokus er her på spillet, artefaktet WoW, og hvordan det forholder sig til socialiteten.

I ovenstående model er der altså tre forhold repræsenteret i interfacet: forholdet mellem spilleren og spillet, forholdet mellem spillere samt forholdet mellem spillere som et fællesskab og spillet. Denne beskrivelse er ikke en opdeling, der som sådan er synlig i spillet, for i praksis griber de tre forhold hele

tiden ind i hinanden. Som nævnt er interaktionen mellem spillere altid medieret af spillet, uanset om der er tale om kamp mellem spillerne, eller om interaktionen blot foregår i en af spillets chat-kanaler. På samme vis ændrer forholdet mellem spilleren og spilverdenen sig også løbende på baggrund af, hvordan Blizzard opfatter udviklingen i spillets socialitet, da Blizzard løbende udsender patches til spillet, der må formodes at være lavet ud fra observationer af socialiteten.

Dette dynamiske forhold omkring WoW kan illustreres som illustration 2c til højre. Dynamikken starter ved Blizzard. Det er dem, der i første omgang har skabt Azeroth, hvor spilleren via sin avatar interagerer. Denne interaktion medfører et spillerfællesskab omkring WoW. Den kultur, der opstår ud af dette fællesskab, er den kultur, som Blizzard kigger på, når de udsender patches og lignende. Det er oftest på baggrund af ændringer i WoW-kulturen, at Blizzard indfører ændringer i Azeroth.

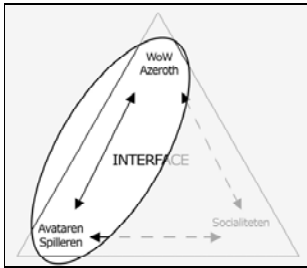


Denne dynamiske forståelse af analysemodellen gør også, at man kan forstå WoW som et *værk i bevægelse*. Umberto Eco beskriver det således:

De åbne værker, for så vidt de er i bevægelse, er karakteriseret ved en opfordring til at skabe værket sammen med kunstneren. (Umberto Eco, 1995: 120)

Der gøres her opmærksom på dynamikken mellem recipient og kunstner, her spiller og spiludvikler. Værket er i bevægelse, det udvikler sig hele tiden via dynamikken mellem spillerne og Blizzard.

WoW er gennemsyret af denne slags indgriben mellem de tre forhold. Det er klart, at det ikke er praktisk muligt at belyse, hvordan eksempelvis forholdet mellem spiller og spil er repræsenteret i interfacet, hvis man samtidigt skal belyse det kommunikative forhold og forholdet mellem socialiteten og Blizzard. Derfor er det hensigtsmæssigt at belyse de tre forhold et af gangen.



2. Spillet og spilleren

Tager man udgangspunkt i Laurels forståelse af interfacet som en kontaktflade, må det første spørgsmål til interfacet i WoW være: Kontaktflade til hvad? Hvad interagerer spilleren med? I tekniske termer er det fortsat treenigheden af den lokale klient, serveren samt andre klienter. Set fra spillerens synspunkt er svaret nok nærmere: Azeroth og dets indbyggere af player-characters og non-player-characters. Kort sagt spillets univers. Det interessante forhold her er altså mellem interfacet og Azeroth som en persistent verden. Det er væsentligt at bemærke, at der primært er tale om en analytisk opdeling, da det i praksis ikke er muligt at adskille interfacet fra det system, den software, der udgør den persistente verden eller omvendt. For at forstå forholdet er der en analytisk pointe i først at belyse den persistente verden, for derefter at kunne forholde interfacet til dette.

2.1 Den persistente verden som rum og sted.

Ved at karakterisere Azeroth som en persistent verden fremhæves tre aspekter: At der er tale om en fiktiv verden, at denne er persistent samt, at den kan beskrives i spatiale termer. Ligesom Tolkiens værker præsenterer et fiktivt univers, kan Azeroth forstås som et fiktivt værk (WoW's fiktionsniveau vender jeg tilbage til). Forskellen ligger i at, når man når sidste side i bogen om Ringenes Herre stopper fiktionen, hvilket ikke er tilfældet med Azeroths univers. Deri ligger persistensen, potentielt er der hele tiden aktivitet på den enkelte Azeroth-server, uanset om den enkelte spiller er logget på eller ej.

Samtidigt kan man på flere niveauer forstå WoW som spatialt. Jesper Juul beskriver spatialiteten som et grundvilkår ved spil:

Analytically, we can explain why the space is fiction, but it is hardly possible to play the game without perceiving it as space. (Jesper Juul, 2007: 8)

Vi må altså nødvendigvis forstå spil som rum, for at være i stand til at spille dem. Juul peger på nødvendigheden af, at spilleren har en spatial forståelse for at kunne navigere i spillet.

Denne spatialitet er som alt andet i WoW medieret af interfacet, da det er via interfacet, Azeroth som et virtuelt univers opstår. Det er grundlæggende nødvendigt at forstå skærmens pixels som en spatial metafor, der giver mulighed for at kunne navigere i spillet. Samtidigt medfører denne spatialitet i et socialt system som WoW, at rummet tillægges værdi, eftersom spillere i en vis forstand beboer det. Harrison og Dourish taler om en forskel mellem *space* (rum) og *place* (sted):

Physically, a place is a space which is invested with understandings of behavioural appropriateness, cultural expectations, and so forth. We are located in 'space', but we act in place. Furthermore, 'places' are spaces that are valued. (Harrison & Dourish, 1996: 69)

Denne skelnen er væsentlig i forhold til forståelsen af WoW som et sted. Nok er WoW kun et virtuelt eller metaforisk rum, men det er samtidigt et "virkeligt" sted på grund af den sociale dimension. Azeroth indeholder en række specifikke steder, der netop er blevet steder via den måde, spillerne bruger dem på. De større byer som *Ironforge* og *Orgrimmar* bliver steder, da det er her, spilleren finder aktionshuset, banken og en lang række andre funktioner, der har stor værdi. Kort sagt er Azeroth designet som *media space*:

Media spaces were intended to provide the structure from which placeness could arise, just as places arise out of the space around us. (ibid.: 70)

Stedheden(placeness) opstår altså på baggrund af de rummelige strukturer, der er designet. Det er selvfølgelig meget tydeligt i de store byer, hvor der i prime time er stor aktivitet, både baseret på de funktioner, der er i spillet, men i lige så høj grad i form af almindelig kommunikation mellem spillere om dette og hint.

Samtidigt er spillet designet med henblik på at blive opfattet som en række individuelle steder. Ørkener er øde, og byer er befolkede, og de bliver derfor værdisat på forskellig vis af spillerne. Valoriseringen opstår dog ikke entydigt ud fra, hvordan et område i spillet er designet. Et godt eksempel på dette er området *Stranglethorn Vale*, der på PvP-servere er karakteriseret ved at være scene for meget *world PvP*, altså PvP-kampe der finder sted mere eller mindre tilfældigt i Azeroth. Et kig på de officielle fora bekræfter dette. Følgende er fra en tråd, der iøvrigt opfordrer til world PvP: "It is already like that in Stranglethorn, isn't it? A 35 lvl cannot make a step out of Grom'Gol without being killed. Not whining, just wanted to point out that it's already a bloodbath."⁵ Selvom det er en tråd, der opfordrer til PvP, er værdierne omkring Stranglethorn Vale så forskellige hos spillere, at tråden bliver en mulighed for at gøre opmærksom på den PvP, der ifølge citatet allerede er til stede.

⁵ <http://forums.wow-europe.com/thread.html?topicId=3190693468&postId=31902983607&sid=1#1> (15-03-2008)

En så forskellig valorisering af samme område som ovenstående skyldes selvfølgelig den antagonistiske strukturering af de to fraktioner på en PvP-server, men også at Azeroth er designet, så de to fraktioner løber ind i hinanden i Stranglethorn Vale. Det er med andre ord ikke tilfældigt, eller som Jenkins & Squire beskriver det:

Game worlds are totally constructed environments. Everything there was put on the screen for some purpose – Shaping the game play or contributing to the mood and atmosphere or encouraging performance, playfulness, competition, or collaboration (Squire & Jenkins, 2002:1)

Således er Stranglethorn Vale et eksempel på et klart designvalg fra Blizzards side, her skal være basis for world PvP. Modsat er alle racernes startsteder som nævnt fri for PvP, selvom det er på en PvP server.

Den slags afvejninger er fra Blizzards side baseret på en ludologisk forståelse af, hvordan spillerens udfordringer gradvist skal være sværere og sværere at overkomme. Selvom spillerens færd i en vis grad er styret af denne struktur, er der dog i Azeroth som sådan tale om *softrails*: **"which are multidirectional and multi-linear."**(ibid.: 3) Spilleren har grundlæggende frie udforskningsmuligheder i universet, med de begrænsninger som den indbyggede antagoniststruktur medfører. Det race-definerede startsted tvinger med andre ord ikke spilleren til at blive der, ligesom spilleren ikke nødvendigvis skal opholde sig i Stranglethorn Vale.

Som modsætning til *softrails* beskriver Jenkins og Squire *hard rails*, som den mere styrede form: **"which tightly structure the player's movements to unfold a predetermined experience."**(ibid.: 3) Denne struktur findes også i vid udstrækning i WoW, eksempelvis i dungeons. Hovedmålet med dungeons er typisk "at dræbe bossen", da det er via dette, at spilleren får nyt og bedre udstyr. Da dette også er den sværeste del, er dungeons struktureret således, at angrebet på bossen typisk er den sidste begivenhed i den givne dungeon. For at opnå denne afslutning må udformningen af en dungeon nødvendigvis være med til at styre spillerne, så de spiller det "korrekte" forløb. Denne struktureringsform er baseret på en målsætning af spillerens handlinger, og at det skal være en vanskelig udfordring, før spilleren når målet. Det er altså grundlæggende en ludologisk strukturering.

På baggrund af den prædefinerede struktur vil man også kunne hævde at dungeons har et narratologisk potentiale, der nødvendigvis også har betydning. Dette forhold mellem det ludologiske og det narratologiske aspekt er en generel diskussion. Såvidt er diskussionen forstået via Jenkins & Squire: **"A hybrid form, games get their focus on space both from sports and stories"**(ibid.: 1) Samtidigt er WoW en varierende hybrid, da det er muligt at identificere steder, der tydeligt er struktureret mere af

den ene dimension end den anden. Et sådant eksempel er arenaer og battlegrounds, der som steder er struktureret som sportsarenaer. Det medfører et identisk udgangspunkt for de to fraktioner samt en kamp, der er baseret på mål og positionskamp.

Selvom arenaer og battlegrounds primært har deres struktur fra sportsarenaer, er det også klart, at de er en del af den fantasy fiktion, der dækker den persistente verden. Jenkins beskriver andetsteds spilverdener som Azeroth som *narrative architecture*, hvor det narrative i højere grad er en del af selve spilverdenen, end det er den måde, som spilleren gennemspiller eller forstår spillet. En af disse former for narrativ arkitektur er *evocative spaces*, hvilket kan siges at være betegnende for Azeroth:

In the case of evoked narratives, spatial design can either enhance our sense of immersion within a familiar world or communicate a fresh perspective on that story through the altering of established details (Henry Jenkins, 2004:12)

Azeroths fiktion trækker selvfølgelig i bred forstand på en fantasytradition fra blandt andet Tolkiens værker, men samtidig har den forudgående Warcraft-serie etableret et fiktivt univers, som WoW spinder videre på. Der er blandt andet nogle NPCs, der går igen fra tidligere spil i serien.⁶ Azeroths fiktion er altså familiær for spilleren på flere niveauer, enten via kendskab til Warcraft-serien, eller via den generelle fantasytradition.

Overordnet set er Azeroths design baseret på den hybrid af sportsarenaer og historier, som Jenkins fremhæver. Det er via denne kombination, at universet er åbent for spilleren, således at denne kan tillægge det værdi og forstå det både som en sportsarena, der indbyder til kamp, samt et fiktivt univers, der indeholder en række specifikke karakterer og miljøer.

2.2 Interfacet og den persistente verden

Der ligger en analytiske værdi i at skelne mellem interfacet og den persistente verden. Som nævnt er det ikke en skelnen, der er reel og tilstede i spilsituationen, men den er relevant i forhold til at forstå hvordan disse to dele hænger sammen. Ud fra ovenstående eksempler på hvordan spillere tillægger den persistente verden værdi, er det klart, at Azeroths særlige karakteristika i høj grad opstår på baggrund af spillerne. Samtidigt er det selvfølgelig noget, Blizzard med held har forsøgt at designe. Som Squire og Jenkins siger, er der et formål med alt, der er med i en spilverden, det afhænger dog til stadighed af, hvordan spillerne opfatter det og tillægger det værdi.

⁶ Mest kendt er *Thrall*, leder af Horde-fraktionen. Han er også med i "Warcraft 3", samt "Lord of the clans", et spil om Thrall, der var ment som optakt til Warcraft 3, men som i stedet udkom som bog.

Dette forhold mellem et designet artefakt og den måde brugere tager artefaktet i brug, kan også beskrives via Gibsons *affordance*-begreb. Begrebet forholder sig til de handlingsmuligheder, som ethvert miljø tilbyder eller *affords* aktøren:

...the affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. (McGrenere & Ho, 2002: 1)

Affordances er altså på godt og ondt en kvalitet ved et givent miljø. Samtidigt er begrebet sidenhen blevet benyttet i designsammenhænge, idet der designes i forhold til at skabe affordances ved et givent artefakt eller miljø. Indenfor HCI-tænkningen er det primært William Gaver (og Donald Norman), der har introduceret begrebet i forhold til interfacedesign. Gaver fortolker affordances således:

Affordances are properties of the environment that offer actions to appropriate organisms. They are defined with respect to both the environment and the interacting organism.”(William Gaver, 1992: 1)

Den primære udvikling fra Gibson til Gaver er, at affordances i Gavers kontekst er en kvalitet, der designes efter.

Gaver beskriver affordances ved media spaces, idet han differentierer disse i forhold til affordances ved det, Gibson kalder *the everyday medium* (ibid.: 17-18) Der er naturligvis ikke tale om et reelt medie, begrebet forholder sig nærmere til nogle grundlæggende affordances, der altid er til stede. The everyday medium er karakteriseret ved at det:

“transmits light, affording vision – transmits vibrations, affording hearing – offers little resistance, affording motion – allows chemical diffusion, affording smell – contains oxygen, affording breathing – has an intrinsic up and down, affording orientation.”(ibid.: 17-18)

Det er klart, at affordances for at trække vejret og lugte er uvæsentlige i forhold til digitale affordances. Lige så klart, er det dog, at de resterende: *syn, hørelse, bevægelse* og *orientering* har betydning, for hvordan et spatialt medie som WoW opfattes.

Gavers udgangspunkt i disse affordances medfører, at han finder frem til en række karakteristika, hvor media spaces adskiller sig. Det er her væsentligt at nævne, at Gavers forståelse af media spaces adskiller sig fra den forståelse, der her hidtil er blevet fremført. Grundlæggende forstår Gaver media spaces udfra den information, der via video og lyd sendes mellem fysiske adskilte rum:

Media spaces convey visual and auditory information between arbitrary points, and thus afford remote collaboration. (ibid.: 18)

Denne forståelse peger på det særlige karakteristika, at placeringen af interaktionens parter i media spaces er arbitrær, hvilket også er gældende i WoW.

Samtidigt adskiller WoW sig væsensforskelligt i det at spillere jo interagerer via et delt rum, nemlig den persistente verden. Det er ikke et aspekt, der indgår i Gavers forståelse. Om end der er tale om et virtuelt, metaforisk rum, er det samtidigt klart, at denne type rum medfører andre typer affordances end i Gavers media spaces. Det er således i metaforisk forstand muligt at beskrive WoWs persistente verden via de affordances Gibson ser i the everyday medium. WoW indeholder altså affordances fra begge forståelser, og det er derfor interessant både at se nærmere på Gavers forståelse af media spaces og Gibsons everyday medium.

2.2.1 Affordances i interfacet – kamera og lyd

Da Gaver har fokus på samarbejde på tværs af forskellige fysiske rum, har han fokus på affordances ved de kanaler, samarbejdet er medieret af, nemlig video og lyd. Selvom WoW ikke på samme måde er medieret af et fysisk kamera, er affordances ved kameraet som sådan interessant, da alt i WoW er medieret af det virtuelle kamera, der giver os indblik i Azeroth. Gaver siger om videoteknologi som forbindelse mellem fysisk adskilte rum:

Clearly, the properties of current video technologies shape their affordances for vision. (ibid.: 18)

Der er en grundlæggende forskel på Gaver forståelse af rum og WoWs rum, alligevel er det de samme egenskaber ved kameraet, der har betydning for, hvad vi ser:

Video provides a restricted field of view on remote sites. This limits peripheral vision and constrains perceptual exploration. (ibid.: 18)

Kameraet medfører altså en begrænset tilgang til det adskilte rum, det er gældende uanset om, der er tale om fysiske eller virtuelt adskilte rum. Det er kameraets udsnit, der definerer, hvad vi ser af det pågældende sted.

Der er således en række affordances tilknyttet konstruktionen af det virtuelle kamera i WoW, der har betydning for vores opfattelse. I WoW er det først og fremmest afgørende, at der er tale om et rollespil, hvor spilleren interagerer via en avatar i spillet. Dette medfører, at spillets kamera altid er fokuseret og centreret omkring spillerens avatar. Som blandt andre Manovich er opmærksom på, er computerskærmen grundlæggende baseret på Albertis renæssance-perspektiv, og er via filmen overført til nutidens computer. Manovich citerer Jacques Aumont, der præcist beskriver dette:

The onscreen space is habitually perceived as included within a more vast scenographic space. Even though the onscreen space is the only visible part, this larger scenographic part is nonetheless considered to exist around it (Lev Manovich, 2001: 81)

Dette er gældende såvel i et Word-dokument som i et spil. Man kan dog hævde, at forholdet bliver særlig evident i WoWs persistente verden, hvor spilleren via andre spilleres tilstedeværelse bliver yderligere opmærksom på, hvad der foregår udenfor billedudsnittet.

Med udgangspunkt i dette billedperspektiv er kameraet i øvrigt karakteriseret ved stor frihed, idet spilleren selv kontrollerer zoom og synsvinkel i tre dimensioner. Illustration 3 viser eksempler på forskellige kameraindstillinger af den samme situation.



Man kan først og fremmest uddrage, at hver indstilling medfører forskellige affordances for syn.

Spilleren ser forskellige dele af Azeroth, på baggrund af hvad centreringen omkring avataren tillader. I indstilling 1 og 2 ser spilleren den samme *Mangy Mountain Boar*, men på forskellige steder og derfor på baggrund af forskellige indstillinger. I indstilling 3 er kameraet zoomet tættere på avataren, hvilket giver et mere detaljeret billede af avataren, men samtidigt betyder, at spilleren ser et mindre udsnit af spilverdenen. Vi har altså her at gøre med nogle af de kameraegenskaber, som Gaver har fokus på.

I indstilling 3 er rummet foran spilleren ikke synligt. Det er selvfølgelig en umiddelbar konsekvens af ethvert billedudsnit, at alt udenfor udsnittet ikke vises, men i spilsammenhæng hvor spillerens handlinger er altafgørende, har det potentielt stor betydning. Samtidigt har kameraet også en fleksibilitet i sig, idet at kameraets frie bevægelighed medfører, at spilleren kan følge den tilstedeværende Mountain Boar fra indstilling 1 til 2 uden at flytte på avataren. Kameraets egenskaber kan altså have både positive og negative konsekvenser, for hvad spilleren ser, og idet at skærmen er den primære informationskilde, er det en vital baggrund for spillerens handlinger. Med andre ord er spillerens håndtering af kameraets egenskaber og forståelse for de affordances for syn, som kameraet medfører, af stor betydning i en spil kontekst.

Blizzards designovervejelser omkring kameraets egenskaber har naturligvis betydning for hvordan kameraet skaber visuelle affordances. Samtidigt er kameraet blevet en konvention. Manovich beskriver det således:

...the camera model became as much of an interface convention as scrollable windows or cut-and-paste operations. It became an accepted way of interacting with any data represented in three dimensions. (ibid.: 79)

Det, at der er tale om en konvention, betyder altså, at kameraet som indgang til spillet grundlæggende ikke volder spilleren problemer. Spilleren er vant til at interagere via den repræsentation af et tredimensionalt rum, som skærmen viser. Eller som Manovich siger:

Cinema's aesthetic strategies have become basic organizational principles of computer software. The window into a fictional world of a cinematic narrative has become a window into a datascape. In short, what was cinema is now the human-computer interface.(ibid.: 86)

Denne konventionalitet omkring kameraet som interface-komponent peger på en simpel, men effektiv differentiering mellem det visuelle interface og den persistente verden. Såfremt kameraet er en del af interfacet, kan det billedudsnit, kameraet viser os, karakteriseres som værende på interface niveau.

Logisk set betyder dette endvidere, at alt udenfor billedudsnittet ikke er en del af det visuelle interface, og derfor må være den persistente verden, der samtidigt potentielt kan blive en del af interfacet. Her er tale om en analytisk opdeling, og vender man tilbage til Manovich og Aumonts beskrivelse af forholdet mellem onscreen og offscreen, kan man sige, at spilleren opfatter offscreen delen som eksisterende på lige fod med onscreen, det er blot ikke visualiseret endnu.

Spillets lyd er med til at understrege dette. Modsat den visuelle information på skærmen opfattes lyden i en rumlig forstand hos spilleren:

Because we are surrounded by the everyday medium, sounds reach us from every direction, allowing us to localize their sources. (William Gaver, 1992: 20)

Samtidigt er lyden i et media space jo medieret og begrænset af det tekniske udstyr. Det til trods er det klart, at Blizzard har designet lyden i WoW, så den også udgår fra objekter, der ikke er repræsenteret onscreen i det visuelle interface. Lyden er altså med til at understrege den persistente verdens rumlighed på en måde, skærmens visuelle udtryk ikke kan. Det skyldes, at lyden er bundet til avatarens placering og ikke til kameraet. Er der en lydkilde på avatarens højre side, kommer lyden i højre højttaler.

Udover forskellen mellem onscreen og offscreen peger ovenstående kameraindstillinger også på et væsentligt aspekt ved at benytte kameraet som indgang til en persistent verden som Azeroth. Idet at kameraet er centreret omkring avataren, er det ret begrænset hvor meget af Azeroth, der vises i interfacet. Skal der udforskes mere af Azeroth, er det ikke nok at bevæge kameraet, spilleren skal også bevæge avataren. Håndtering af avataren og kameraet er altså tæt forbundet. Således har avatarens bevægelse også betydning, for hvad spilleren ser. Som Gaver er opmærksom på:

Movement allows us to obtain a great deal of information about the three-dimensional layout of a scene: as we move, the visual flow fields corresponding to different depths shift at different rates (William Gaver, 1992: 20)

Ser man spilhistorisk på dette, er det en rimelig ny udvikling, at det virtuelle kamera kan kontrolleres af spilleren. I klassiske 3D-spil som Doom og Counter Strike er kameraindstillingen bundet til avatarens perspektiv. Genreforskellen har dog også betydning her, i 3D-shooters er kameraindstillingen mere bundet til sigtekornet end orienteringsmulighederne. Man kan ligefrem sige, at en stor del af denne genres gameplay opstår ud fra hvorledes offscreen indhold kommer onscreen og ind i sigtekornet. Affordances for syn er altså ikke kun uddraget fra kameraets egenskaber, men i et vist omfang også fra spillets genre. Når der er tale om et rollespil, er kameraet knyttet tæt til spillerens avatar, men modsat 3D-shootergenre er sigtemekanismen nedprioriteret til fordel for muligheden for generel orientering omkring avataren.

Kontrollen over avatarens bevægelse er et basalt punkt, både i forhold til den analytiske skelnen mellem interface og persistent verden og i forhold til overhovedet at interagere i og med spillet. Idet, at avataren er så tæt knyttet til kameraet, kan man ud fra den analytiske skelnen spørge, om avataren er en del af interfacet eller den persistente verden? På mange måder er avataren den mest basale del af interfacet. Behersker spilleren ikke avatarens bevægelser, er interfacets øvrige muligheder irrelevante – kan spilleren ikke styre avataren hen til et monster, er det ligegyldigt, om spilleren kan angribe eller ej. Samtidigt er avataren dybt forankret i den persistente verden, både interaktion med monstre og andre spillere er baseret på avataren som entitet. Endvidere er det her avataren uafhængigt af kameraet. Det er avatarens tilstand og position i Azeroth, der er afgørende for interaktionen. Om noget understreger avataren, at skelnen mellem interface og persistent verden netop er af analytisk karakter, i spilsituationen er denne skelnen ikke mulig.

2.2.2 Narrativitet og affordances i den persistente verden

Forholdet mellem interfacet og den persistente verden handler om, at den persistente verden er til stede som potentielt interface. Som Manovich antyder, kan den cinematografiske tilgang, som skærmen giver til data, også beskrives i narrative termer. Forholdet mellem interface og persistent verden eller onscreen og offscreen kan i narrative termer beskrives som forholdet mellem fabula og sjuzhet. Først og fremmest er det klart, at den persistente verden, det Jenkins kalder evocative space, kan forstås som fabula, altså den bagvedliggende historie, som spilleren forsøger at afdække gennem sin færd i Azeroth. Modsat er det mere vanskeligt at fastslå, hvordan sjuzhet'et i WoW skal forstås, da man normalt vil forstå det som den specifikke rækkefølge af begivenheder, som opretshaveren har valgt. Problemet i et

spil som WoW er selvfølgelig, at spilleren basalt set selv vælger vejen gennem Azeroth. Jenkins forklarer det således:

Within an open-ended and exploratory narrative structure like a game, essential narrative information must be redundantly presented across a range of spaces and artifacts, since one can not assume the player will necessarily locate or recognize the significance of any given element. (Henry Jenkins, 2004: 9)

Forholder man dette til WoW, betyder det, at placeringen af NPCs, der uddeler quests, samt selve questene potentielt har stor betydning, for hvordan spilleren strukturerer sit sjuzhet. Samtidigt er det klart, at spilleren jo ikke behøver at benytte sig af quests, men frit kan bevæge sig rundt i universet. Fordelen ved at benytte quests er, at spillerens handlinger (sjuzhet) derigennem bliver styret og afbalanceret i forhold til spillerens level.

Det gengivne quest i illustration 4 *Attack on Zeb'Tala*, er prototypisk i dets struktur: Slå x antal monstre ihjel for en NPC. Denne forklaring er for så vidt også questets fabula, det er hvad, der skal til for at fuldføre questet. *Hvordan* disse monstre skal slås ihjel, er op til spilleren selv. Det er desuden værd at bemærke, hvorledes quests i denne quest-log alle er markeret med gul. Quests er farvekodet i forhold til sværhedsgrad, hvor gul er det mest almindelige udfordringsniveau. Dette er strukturerende i sig selv. Det er således ikke tilfældigt, at alle quest i denne quest-log er gule, det skyldes at dette område *Ghostlands*, er struktureret til et bestemt udfordringsniveau, et bestemt level. I forhold til Jenkins betyder det, at NPCs forstået som *væsentlig narrativ information* er essentielle for spillerens strukturering af sjuzhet'et.



Illustration 4

Ser man på dette forhold fra en affordancevinkel, ville man kunne sige, at NPCs og quest først og fremmest tilbyder overordnet styring og guidning gennem universet samt ikke mindst flere XP. Man må derfor også formode, at de fleste spillere benytter quests fra et ludologisk grundlag, da det er den mest effektive måde at spille på, fremfor et narrativt grundlag hvor spilleren får indsigt i spillets univers og karakterer. Azeroths narrative elementer er primært en støtte for spillerens ludologiske udfoldelser.

Med udgangspunkt i de affordances Gibsons ser i the everyday medium, er det interessant, i henhold til denne diskussion af interface, avatar og persistent verden, at spørge, hvor(vidt) disse affordances kan findes i Azeroth? Grundlæggende er det klart, at de alle fire (syn, hørelse, bevægelse og orientering) opstår via interfacets mediering af den persistente verden. I henhold til Laurels kontrol og magt forståelse er der dog stor forskel i hvor *let tilgængelige* de forskellige affordances er. Affordances for bevægelse er på interface-niveau ganske tilgængelige. Der er kun lidt fysisk modstand (*offers little resistans*) i den handling, det er at trykke W ned for at bevæge avataren fremad og efterfølgende se resultatet på skærmen (skærmen som affordance for syn er implicit en del af dette).

Modsat er det muligt og visse steder sandsynligt, at den persistente verden yder væsentlig modstand i forhold til bevægelse af avataren.

Landskabet i Azeroth er i væsentlig grad designet til at kontrollere eller styre avatarens færd rundt i universet. I forlængelse heraf er affordances for orientering også begrænset i eksempelvis labyrintiske dungeons, hvor spilleren måske



nok ved hvad, der er op og ned (denne orienterings affordance er bundet til interfacet), men ikke hvad der er den rigtige retning igennem labyrinten. I illustration 5 har karakteren lidt fremme muligheden for enten at gå til højre eller venstre i hulen, men hverken selve universet eller minimappet i højre hjørne viser, hvad der er den ”rigtige” vej. Hulens design tvinger spilleren til at foretage et valg uden at antyde, hvad der er det rigtige.

Modsat dette eksempel på modstand i bevægelse og orientering af avataren er det ikke muligt at spore den samme modstand ved affordances for syn og hørelse. Der kan selvfølgelig være mere eller mindre lys og mere eller mindre lyd, men disse forhold kan ikke siges på samme måde at være begrænsende. Affordances for syn og hørelse er i høj grad baseret på tekniske egenskaber ved spillerens skærm og lydudstyr. Hvorfor er der denne forskel? Det skyldes jo grundlæggende et designvalg hos Blizzard, men

et designvalg der er baseret på en forskel imellem det, man kan kalde et HCI-perspektiv og et computerspils-perspektiv på interfacet.

Ud fra en spilsammenhæng siger Matthew Fuller om denne forskel:

Potentially, at least, the standard grammatical positions of subject and object which work-oriented usability theory is predicated upon become caught up in arrays of dynamics that are processual rather than fixed and concerned with the interplay of freedoms and constraints rather than outcomes (Matthew Fuller, 2003: 109)

Overfører man denne forskel til ovenstående labyrint-eksempel, ville labyrinten, såfremt der var tale om arbejdsrelateret software, være rettet ud, således at brugeren med færrest mulige valg kommer frem til målet. Brugeren skal ikke spørge sig selv, om avataren skal gå til højre eller venstre. Udgangspunktet for design af denne type software er, at den interaktion, der baner vejen mod målet, skal minimeres. I spilsammenhæng er vejen målet i sig selv. I denne kontekst betyder det, at interfacets affordances for bevægelse ikke nødvendigvis er stabile eller giver mening – Azeroths landskab gør, at det af og til ikke giver mening at trykke W for frem. Modsat gør denne leg med frihed og begrænsninger, at bevægelsen får en art realisme i form af deres interne sammenhæng. Avataren kan ikke føres igennem bjerget, men kan muligvis gå udenom bjerget i stedet. Det er et designvalg fra Blizzards side, at denne spilforståelse er begrænset til affordances for bevægelse og orientering. Man kunne således sagtens forestille sig andre spil, der benyttede affordances for lyd og lys til at skabe dynamik. Det kunne eksempelvis være ved at lade avataren ”gå efter lyden”.

2.3 Interfacets 3D og 2D

Selvom det er klart, at kameraets adgang til den persistente verden er en væsentlig del af interfacet, er det lige så klart, at denne cinematografiske, tredimensionelle repræsentation ikke kan udgøre interfacet alene. For at kunne skabe mening i den persistente verden, skal spilleren have yderligere information.

Denne findes i den todimensionelle del af interfacet. Esben Aarseth siger om dette:

In most 3D games, even "simple" ones like DOOM, the three dimensional perspective alone is not enough to represent the complexities of the gameworld, and must be supplemented by a more schematic 2D perspective. (Esben Aarseth, 1998: 6)

Ovenstående eksempler forklares blandt andet med, at spilleren har et kort over det givne område, og derfra får informationer til at forstå labyrinten eller landskabet. Langt de fleste af denne type meta-informationer findes i 2D-interfacet. Ligesom kameraet er en konvention til visning af 3D artefakter, kan man i spil-sammenhænge sige, at dette forhold mellem 3D-verden og 2D-metainformation er blevet en konvention. Endvidere er der i spil jo tale om en kombination af de to konventioner.



Illustration 6

Med Bolter og Gruisin kan man tale om, at de to dele af interfacet er repræsenteret ved henholdsvis *immediacy* og *hypermediacy* strategier. (Bolter & Gruisin, 1999)

Immediacystrategien er baseret på, at brugeren ser og interagerer igennem skærmen. Modsat peger hypermediacystrategien eksplicit på skærmen og de interaktionsmuligheder, der

ligger der. Som illustration 6 viser, er det dog ikke en opdeling, der holder helt. Når NPCs i Azeroth er markeret med enten udråbstegn eller spørgsmålstegn, er det en hypermediacy strategi, der i høj grad bryder med den immediacy strategi, der ellers ligger til grund for kameraets visning af den persistente verden. Samtidigt er det klart, at det er et brud, spilleren sagtens kan håndtere, da "!" eller "?" er tegn på udlevering eller aflevering af et quest. Tegnene virker som affordances for quests, hvis ikke denne affordance havde været i tegnene, havde bruddet virket mere markant.

Den todimensionelle del af interfacet er bygget op omkring endnu en konvention, nemlig WIMP(Windows, Icons, Menus, Pointing device), der også ligger til grund for interfacet i langt de fleste almindelige, grafiske softwareapplikationer (musens cursor er ikke med i illustration 6). Det er med andre ord en velkendt struktur, og spilleren forstår hurtigt opdelingen af de forskellige former for metainformation. Der er kommunikationsformer i teksten til venstre, minimap i øverste hjørne til højre og så videre⁷. Det væsentlige er ikke i så høj grad struktureringen af denne metainformation, som det er dens forhold til det, den er information om: forskellige items i Azeroth samt forskellige egenskaber ved karakteren.

Det interessante er, hvordan interfacets repræsentation af karakterens egenskaber er konstrueret både i forhold til informationstype (grafisk, metaforisk og sprogligt) og funktionalitet. Manovich udtrykker skærmens forskellige udtryk således:

...the computer screen becomes a battlefield for a number of incompatible definitions – depth and surface, opaqueness and transparency, image as illusionary space and image as instrument for action. (Lev Manovich, 2001: 90)

Når spilleren agerer i forhold til interfacet i real-time, er det fundamentalt, at vedkommende er i stand til at skelne mellem disse forskellige repræsentations- og interaktionsformer. Det er derfor relevant at se nærmere på, hvordan de forskellige dele er konstrueret.

Som nævnt kræver forståelsen af den persistente verden, at spilleren opfatter de pixels, skærmen viser, som et tredimensionelt rum. Der er tale om en cinematografisk forståelse, der er baseret på at spilleren ser (og agerer) igennem skærmen. Det er således en grundlæggende metafor, at skærmens pixels opfattes som et cinematografisk 3D-rum. At der er tale om en metaforisk forståelse, kan ikke mindst bekræftes via minimappet (ill. 7), der grundlæggende viser det samme forhold mellem avataren og den persistente verden, her er det blot repræsenteret kartografisk.



Forskellen mellem de to perspektiver på Azeroth er altså en forskel i metafor. Det må formodes, at det er den samme del af koden, der bliver repræsenteret via to forskellige metaforer. Mere præcist kan man sige, at det er det samme forhold i spillets tilstand(*game state*), der repræsenteres forskelligt. (Jesper Juul,

⁷ Forhold omkring chat-interfacet vil blive uddybet i afsnittet om den kommunikative del.

2003) Juuls definition af spillets tilstand er adskilt fra definitionen af den persistente verden, ved at spillets tilstand er et øjebliksbillede af alle spillets forhold (i et så omfattende spil som WoW betyder dette også, at det langt fra er spillets fulde tilstand, der har indflydelse på den enkelte spillers oplevelse). Modsat fremhæver definitionen af den persistente verden, hvordan spillets forhold udvikler sig over tid.

Forståelsen af spillets tilstand er generelt interessant i forhold til hvordan WoWs interface som alle WIMP-interfaces er spækket med metaforer. Det skyldes, at interfacets metaforer alle er repræsentationer af forhold i spillets tilstand. Der er selvfølgelig tale om forskellige forhold og derfor også en række forskellige grundlæggende metaforer. Eksempelvis er der med karakterens statusbar (ill. 8) tale om en grafisk metafor til at repræsentere henholdsvis karakterens *healthpoints* (den grønne bar) og *manapoints* (den blå bar). I begge tilfælde er der i spillets tilstand tale om en numerisk værdi, der i interfacet er repræsenteret via en farvet bar (alle monstres status er desuden repræsenteret på samme måde). Endvidere er det væsentligt, at baren i sig selv ikke udgør metaforen – rammen er ligeledes vigtigt, da det er via rammen, at spilleren kan vurdere hvor stor en del af baren, der på et givent tidspunkt er tilbage.

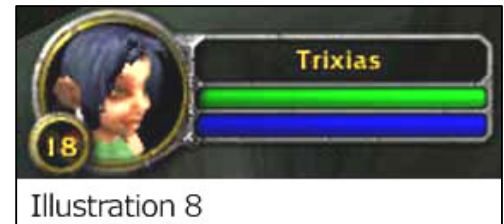


Illustration 8

Dette er en grundlæggende metafor i interfacet; en numerisk, dynamisk værdi forstået via et indrammet, farvekodet rektangel, der følger den numeriske værdis dynamik. Denne grafiske metafor er desuden understøttet af den sproglige. Idet at de to numeriske værdi sprogligt repræsenteres som *health* og *mana*, bliver deres betydning i spillet fremhævet.

Kombinationen af en grafisk og en sproglig metafor som repræsentation for en numerisk værdi i spillets tilstand er en gennemgående repræsentationsform i WoWs interface. Den illustrerer en forskel mellem at ”læse” spillet som fiktion eller som spil. Nedenstående *Curse of Agony*-spell (ill. 9) er et godt eksempel på dette. Som pop-up forklaringen siger, er effekten af denne spell 180 damage i løbet af 24 sekunder. Dette er altså den effekt, spell’en har på spillets tilstand, og dermed specifikt på et monstres tilstand. Metaforisk repræsenteres det sprogligt i interfacet cirka som ”lidelsens forbandelse”. Der er således ikke



Illustration 9

tvivl om den negative effekt, der i kampen påføres monstret og samtidig bekræfter navnet den generelle fantasy-fiktion, som spilleren befinder sig i. Det grafiske ikon ligger sig i forlængelse af denne fiktion.

Endnu et lag i denne ikoniske metafor er, at ikonet dækker over en funktionalitet. Trykker man på ikonet, udfører avataren spell'en og spillets tilstand ændres tilsvarende. Som sådan trækker hele den ovenfor viste ikon-struktur på en grundlæggende HCI-metafor, nemlig WYSIWYG-forståelsen (What You See Is What You Get). Ikon-strukturen kan med rette forstås som et kontrolpanel til styring af avataren. Dette medfører, at ikonets semantiske værdi er mindre væsentlig, ligesom den sproglige semantik omkring den givne handling, her en *spell*, også er mindre væsentlig. Betragter man WoW ludologisk, er det essentielt, at når spilleren trykker på en tast, i dette tilfælde "1", eller trykker på ikonet med musen, har handlingen en virkning på spillets tilstand. Den direkte effekt er langt mere vigtig end den fiktive og metaforiske kontekst:

The coupling of a bodily operation with a sensual perception is important because it creates a nonsymbolic level of experience, a sense of immediacy, that appears to be important in many processes of cognition and insight (Nake & Grabowski, 2006: 63)

Nake & Grabowskis indsigt understreger, at skal spillet fungere, er den umiddelbare oplevelse af interaktionen med computeren vigtigere end symbolske, metaforiske betydninger. Simulationen af en kamp falder til jorden, hvis ikke handlingerne er umiddelbare.

Det er dog værd at bemærke, at den metaforiske repræsentation ikke er uden værdi. Man kan dårligt forestille sig en Curse of Agony, der i stedet hed "Skade over tid" eller lignende. Den sproglige metafor binder spillerens handlinger sammen med det fiktive univers og har ikke mindst betydning i spillerens indlæringsfase. Samtidigt er metaforens visuelle dimension god til at repræsentere dynamiske størrelser. Den grafiske repræsentation af healthbaren er givetvis nemmere at forholde sig til i et stresset øjeblik end et tal, der tikker ned.



Illustration 10

Et andet eksempel er tid som vist i illustration 10, hvor spillerens valgte spell kastes over tid. Monstret påføres eksempelvis 15 i skade hvert andet sekund i 15 sekunder. Den samlede tid er her repræsenteret via den grønne *channeling* bar. Her er tale om en gennemgående metafor til at vise tid, og denne grafiske repræsentation er igen mere overskuelig end en numerisk visning. I illustration 10 er det desuden interessant at bemærke, hvordan tallene ”15”, ”8”, og ”18” er endnu et eksempel på brydningen af 3D-rummets immediacy strategi. Som i tilfældet med ”!” eller ”?” over NPCs er der tale om en metainformation, der er placeret i 3D-verdenen, og dermed bryder med transparensen som egenskab ved 3D-perspektivet.

Samtidigt er det en brydning, der specifikt er skabt af spilleren, da tallene repræsenterer den skade, som spilleren via avataren tildeler monstret. Her er endvidere ikke tale om en metaforisk repræsentation som i ovenstående eksempler, men tværtimod en umiddelbar ændring i spillets tilstand(monstrets tilstand). Man kan hævde, at spilleren via den umiddelbarhed, som *Nake & Grabowski* taler om, er med til at nedbryde den immediacy-strategi, *Bolter & Gruisin* taler om. Der er altså ikke tale om en generel tendens, men når spillerens handlinger medfører denne hypermediacy i spillets cinematografiske del, bliver forståelserne modstridende. Via spillerens handlinger bliver skærmens gennemsigtighed iscenesat. Det er tydeligt, at spilleren ikke bare ser, men også gør noget ved den verden, der præsenteres via skærmens vindue.

2.3.1 Repræsentation og funktion

Man kan se ovenstående problematik ud fra hvordan *Lars Kiel Bertelsen* forstår interface i en historisk kontekst:

Interfacet markerer overgangen fra det referentielle til det informationelle billede som kulturelt dominerende billedtype. (*Lars Kiel Bertelsen, 2007: 31*)

Her er det Alberti'ske billede, det referentielle billede, den reference, der vises igennem vinduet, mens det informationelle billede prototypisk er radarbilledet:

Hvor det klassiske referentielle billede statisk refererer til verden *som den så ud engang*, refererer radarbilledet til verden i *real time* og i en form, der *kan* være, men ikke behøver være, illusionistisk. (ibid.)

Overfører man denne definition til eksempelvis det udsnit af *Azeroth*, der er vist ovenfor (ill. 10), er det informationelle billede repræsenteret i hele interfacet, da hele universet opdateres løbende i forhold til avatarens bevægelser eller mangel på samme. Det ses dog tydeligst ved tallene, tids-baren og andre dynamiske forhold i spillets tilstand, der ændres real-time.

Spørgsmålet er så, om det referentielle billede overhovedet er til stede? Det er det umiddelbart i den statiske del af billedet, selve universet, træerne og så videre, men svaret efterfølges nødvendigvis af spørgsmålet om, hvilken virkelighed billedet så er en reference til? Er det de grafiske billedfiler, der ligger på computerens harddisk, eller er det den fysiske verden "in real life"? Spilleren opfatter selvfølgelig den semiotiske reference til den fysiske verden, men det er væsentligt at gøre opmærksom på den dobbelte mediering, der er til stede, idet billedfilerne udgør en mediering af virkeligheden, ligesom computerens håndtering af billedfilerne i sig selv udgør en mediering. Det er ikke uvæsentligt for præsentationen af billedfilerne, hvordan spillerens hardware er stykket sammen.

Bertelsens udlægning af det informationelle billede er ikke eksklusivt forbeholdt interfacet, men peger eksempelvis også på, hvordan fotografiet kan forstås som informationelt. Det skyldes, at kameraets tekniske muligheder har indflydelse på, hvordan billedet tager sig ud, og fotografens fokus er altså ifølge Bertelsen ikke på referencen til virkeligheden, men på hvilken information kameraet kan give.

Overfører man dette fokus til computermediet, er det klart, at forståelsen af de grafiske filer, der udgør den statiske del af verdenen i WoW, må revurderes. Med andre ord er fokus i tilblivelsen af disse filer ikke kun referentielt, men i høj grad også informationelt. Det bliver ikke mindst tydeligt, hvis man husker Squire og Jenkins' bemærkning om, at spilverdener er totalt konstruerede, at alt er et resultat af design.

Ser man på WoWs interface som en helhed, går det referentielle og det informationelle billede hånd i hånd. Ligesom det referentielle niveau er nødvendigt for genkendelse, er det informationelle niveau grundlaget for spillerens handlinger i real time. Når man ser på interfacet som helhed, er det ikke længere nok at forstå det som billede, da interfacet eksempelvis også er tekst og lyd. I forståelsen af det samlede interface kan man "oversætte" forståelsen af referentielt og informationelt til repræsentation og funktion. Man kan se det i de forskellige tekstformer, som interfacet indeholder, hvor der er en reference til noget bagvedliggende. Udtalelser i chatten er referencer til andre spillere, men indholdet i en udtalelse er en repræsentation af den givne spillers mening. Den form for information er ikke nødvendigvis referentielt, men er repræsentativ for spillers holdning på et givent tidspunkt. Den er heller ikke informationel, da den er fastfrosset til et givent tidspunkt.

Grundlaget for at oversætte informationelt til funktionelt er, at selvom interfacet opdateres real-time, har det ikke nødvendigvis nogen betydning for spilleren. Det afgørende er ikke kun, at spilleren ser ændringerne real time, men i højere grad, at der er en funktionalitet, der medfører, at spilleren kan reagere på ændringerne. Bertelsens begrebspar handler om, hvilken type billede beskueren ser, mens en

forskel mellem repræsentation og funktionel handler om, hvad brugeren eller spilleren kan gøre ved det, som vedkommende ser.

Opsummerende er det interessant i forhold til interfacet som helhed at se på repræsentation og funktionalitet i de forskellige interfacedele (ill. 11). Vender man tilbage til det cinematografiske indblik i spillets verden og ser på verdenen som en helhed, er det meste repræsentation af en fiktiv, men statisk verden. Det er langt de færreste elementer i Azeroth, der tilbyder spilleren funktionalitet. Basalt set er det kun andre spillere, NPCs og monstre samt enkelte objekter som skattekister og lignende, der har funktionalitet for spilleren. Samtidigt er hele den cinematografiske repræsentation baseret på, hvordan spilleren benytter kameraet og avatarens bevægelsesfunktioner. Der er en slags passiv funktionalitet til stede, som spilleren (næsten) ikke bemærker. Ser man på ikon-strukturen nederst i interfacet, er det



nærmest det omvendte forhold, der gør sig gældende. Hvordan repræsentation konkret er udformet, er mindre væsentligt i forhold til hvilken funktionalitet, der er til stede. Som antydnet i Curse of agony-eksemplet er det den ændring, som funktionen har på spillets tilstand, der er væsentlig og ikke hvordan den er repræsenteret i interfacet.

2.4 Perception

Ovenstående afsnit har i høj grad fokuseret på hvordan spilleren ser interfacet eller måske mere præcist, forholdet mellem hvad spilleren ser og kan interagere med. Det er derfor interessant at træde et skridt tilbage og se på *hvordan* man kan forstå spillerens handlinger med og via interfacet. Man kan pege på to generelle interfacetraditioner, der groft skitseret er den funktionelt fokuserede HCI-tradition og den æstetiske fokuserede spiltradition. Som Christian Ulrik Andersen gør opmærksom på:

Lige fra starten iscenesættes brugeren og teknologien på vidt forskellige måder i interfacet. I 60'erne anvendes computeren både militært-strategisk(overvågning), som et værktøj(til informationsbehandling) og æstetisk (som eksperimenterende, kritisk refleksion). (Christian Ulrik Andersen, 2007: 45)

I denne sammenhæng er overvågningsperspektivet mindre vigtigt end forholdet mellem den funktionelle værktøjstradition og den æstetiske spiltradition.

Det er selvfølgelig en forsimplet dikotomi, da ethvert interface grundlæggende er både funktionelt og æstetisk. Ser man på de to traditioners oprindelse, er det klart, at henholdsvis HCI- og spil-domænet har fokus på forskellige aspekter af interfacet. Derfor er det logisk, at både den HCI-teoretiske og den æstetiske tradition bidrager til interfacet i WoW.

Før jeg vil se nærmere på forholdet mellem de to traditioner, er det dog relevant at se nærmere på en grundlæggende perceptionsforståelse, da begge traditioner må være underlagt samme perceptionsforhold. Derfor inddrages Marx Wartofskys perceptionsteori, fordi denne rummer muligheden for at raffinere forståelsen af forholdet mellem funktionalitet og æstetik.

Wartofskys perceptionsforståelse tager udgangspunkt i mennesket som handlende i verden:

I take perception itself to be a mode of outward action; to be derived, in its genesis, from other direct forms of outward or motor-action or *praxis*; and to be, in perceptual practice itself, continuous with, or a part of such outward action or *praxis*. (Marx Wartofsky, 1979: 194)

Ifølge Wartofsky perciperer vi altså på baggrund af at være handlende i verden. Endvidere er det specifikt for den menneskelige perception, at vi kan siges at handle via forskellige artefakter:

What constitutes a distinctively human form of action is the creation and use of artifacts, as tools, in the production of the means of existence and in the reproduction of the species. (ibid.: 202)

Disse artefakter opdeler Wartofsky i primære, sekundære og tertiære artefakter.

De primære artefakter er tilknyttet de umiddelbare eksistensbetingelser og racens reproduktion, og svarer groft sagt til det perspektiv, som HCI-funktionaliteten repræsenterer. Et computerartefakt er skabt til en bestemt funktionalitet, og via den sociale og økonomiske kontekst er computerartefaktet med til at opretholde eksistensen.

Sekundære artefakter forstår Wartofsky som repræsentationer af primære artefakter:

secondary artifacts are those used in the preservation and transmission of the acquired skills or modes of action or praxis by which this production is carried out. Secondary artifacts are therefore representations of such modes of action, and in this sense mimetic (ibid.)

I nyere computerartefakter er de sekundære artefakter repræsenteret i lige så høj grad som de primære, da det er via forklarende metaforer og sproglig hjælp i softwaren, at vi forstår, hvordan det primære artifakt skal benyttes. I WoW er det interfacets metaforer, sproglige forklaringer og lignende, der forklarer og repræsenterer hvordan spilleren skal opfatte spilhandlingen. Udenfor selve spillet er et eksempel på sekundære artefakter eksempelvis nettets utallige hjemmesider med walktroughs og lignende. Her er, ligesom internt i WoW, eksempler på repræsentationer til bevaring af praksis og handlinger i WoW.

Umiddelbart er det dog mest relevant at forstå WoW som tertiært artefakt:

which can come to constitute a relatively autonomous 'world', in which the rules, conventions and outcomes no longer appear directly practical, or which, indeed, seem to constitute an arena of non-practical, or 'free' play or game activity. (ibid.: 208)

Med tertiære artefakter har vi altså i høj grad gøre med æstetiske og ikke-praktiske artifakter at gøre. Dette afspejler sig i, hvordan Wartofsky forstår forholdet mellem de tre artefaktforståelser:

...that the formal structures of the representation are taken in their own right as primary, and are abstracted from their use in productive praxis...in the sense that the original role of the representation has been, so to speak, suspended or bracketed.”(ibid.)

Man kan altså karakterisere tertiære artefakter som sekundære og primære artefakter, men det er uden disses forbindelse til den primære produktionsværdi. Tertiære artefakter er autonome i deres repræsentation. De er fiktive – slår spilleren et dyr ihjel i WoW, er det jo ikke en øvelse i eller forklaring af, hvordan man slår et dyr ihjel. Det er ikke et sekundært artefakt til repræsentation af primære artefakter, men er en autonom handling i sin egen ret.

Forholdet er dog komplekst, for WoW kan ikke entydigt siges at være et tertiært artefakt, hvilket tydeligst illustreres ved den økonomiske dimension. Idet at spillet og handlinger i spillet kan tillægges

reel økonomisk værdi, bliver det også muligt at betragte WoW som primært artefakt. I en vis forstand kan man tale om, at WoW kan tolkes som et sekundært artefakt til bevaring og transformering af menneskelige egenskaber, det Wartofsky ville kalde internaliserede artefakter. Det er således kendt, at MMORPGs som WoW kan være med til at udvikle sociale færdigheder, og at eksempelvis rollen som guildmaster er med til at udvikle lederevner⁸. Det er alt sammen menneskelige egenskaber, som kan overføres og bruges i den primære produktionspraksis.

Olav W. Bertelsen gør opmærksom på, hvordan software er en sammenblanding af artefaktforståelser:

...mundane tools, including computer applications, exist in complex clusters of primary, secondary, and tertiary artifacts. (Olav W. Bertelsen, 2006: 363)

Opsummerende kan man definere WoW som et *cluster* af artefakter, men det er ikke nødvendigvis artefakter, hvor praksis omkring dem er fastlagt. Som helhed er WoW et tertiært artefakt, men kan også forstås som både sekundært og primært artefakt. Derved er WoW, som de fleste andre spil, struktureret modsat af, hvordan traditionelt software er sat sammen. WoW er tertiært, men kan benyttes sekundært og primært, mens traditionel software er en kombination af primært og sekundært artefakt, og det ville kræve en tilsidesættelse af den normale praksis, hvis disse skulle forstås som tertiære artefakter. Heri ligger en væsentlig baggrund for den forskel, man også overordnet ser i designet af spil og arbejdsrelateret-software. Praksis omkring anvendelsen af det enkelte stykke software har forskellige udgangspunkter.

Det er også muligt at anskue enkeltdele af spilsituationen ud fra artefakt-forståelserne. Forstår man overordnet WoW som tertiært artefakt, altså som en autonom, fiktiv verden, er der indenfor denne ramme en række sekundære og primære artefakter. Man kan gå så vidt som at sige, at langt de fleste af spilleren og karakterens handlinger i Azeroth er sekundære og primære artefakter. Alt karakterens udstyr og egenskaber er i en vis forstand primære artefakter, da det er via disse, at karakteren opretholder og udvikler existensen i Azeroth. Endvidere er brugen af de primære artefakter i høj grad rammet ind af metainformation, om *hvordan* artefakter skal bruges, altså sekundære artefakter. I selve spillet er eksempelvis quest-scrolls metainformation omkring udførelsen af quests. Quests i sig selv kan også blive primære artefakter, idet de bliver et værktøj til opretholdelse af karakterens liv.

⁸ <http://www.information.dk/155538> (12-08-2008)

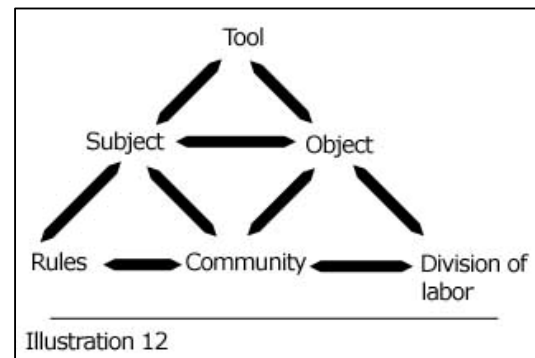
2.5 Virksomhedsteoretisk perspektiv

Det er interessant at se nærmere på interfacets rolle i spillerens aktivitet i spillet fra et teoretisk synspunkt, der har udgangspunkt i en HCI-forståelse, men samtidigt har fokus på aktiviteten. Et sådant perspektiv tilbyder virksomhedsteorien, som eksempelvis Bertelsen og Bødker præsenterer den. Ved at se på WoWs interface fra dette perspektiv er det muligt at fokusere på WoW som software, altså hvordan spilleren interagerer med spillet som sådan.

En af de væsentlige fordele ved virksomhedsteorien er, at den giver mulighed for ikke bare at forholde sig til spillerens aktivitet, men også spillerens udvikling. Teoriens udgangspunkt er, ikke ulig Wartofsky, at menneskelig aktivitet altid foregår i en kulturel og teknisk kontekst:

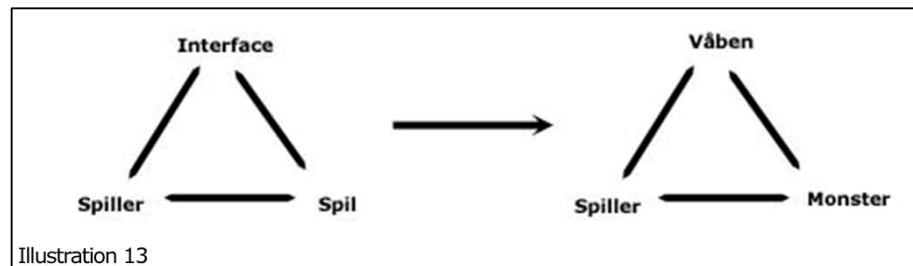
Activity theory rejects the isolated human being as an adequate unit of analysis, insisting on cultural and technical mediation of human activity. The unit of analysis accordingly includes technical artifacts and the cultural organization that the human being is both determined by and actively creating. (Bertelsen & Bødker, 2003: 298)

På denne baggrund ser teoriens grundmodel ud som illustration 12. Fokus er på, hvorledes virksomheden er medieret af artefaktet(tool) og altid indgår i en kulturel kontekst. I første omgang er det interessant at se hvorledes dette fokus på artefaktet kan belyse spillerens aktivitet i WoW. På det basale niveau er det klart, at avatarens angreb på et givent monster med et våben kan indsættes i en



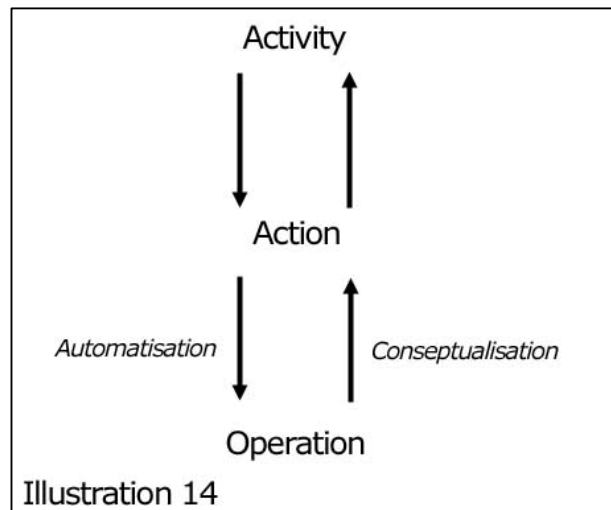
Subject – tool – object formel. På et andet niveau kan man spørge hvad interfacets rolle er her? Er våbnet artefaktet? Eller er interfacet artefaktet, og er våbnet objektet? (ill. 13) Et af problemerne ved at anvende en funktionsfokuseret teori på spil er i modsætning til de fleste andre typer software, at objektet i spil er selve spillet. Der er ikke noget eksternt objekt, som softwaren er et artefakt til at arbejde med. Dermed er artefakt og objekt altid del af det samme stykke software og oftest også det samme interface.

Man kan anskue dette forhold som en udvikling i spillerens aktivitet. En væsentlig



del af virksomhedsteoriens pointe er som nævnt, at den kan forklare en sådan udvikling ved hjælp af den hierarkiske forståelse (illustration 14). Med denne forståelse er det delvist muligt at besvare ovenstående spørgsmål ved at se på, hvordan eller hvorvidt den aktivitet ”at angribe et monster” er *automatiseret* i operationer.

I første forsøg vil spilleren givetvis interagere med interfacet som en bevidst handling (*action*), men efterhånden vil dette givetvist blive automatiseret, og spilleren vil ikke bevidst opfatte interfacet i den pågældende aktivitet:



With the hierarchical structure of activity, this means that the routine situation tends to be when the object of the user's (conscious) action is the same as the object of work, whereas the user directs unconscious operations to the mediating artifact. (ibid.: 306)

Denne hierarkiske forståelse er også et væsentligt aspekt i forhold til spilleren eller rettere karakterens løbende udvikling. Efterhånden som karakteren bliver stærkere er en simpel aktivitet som det at angribe et monster en mere kompliceret aktivitet, der involverer kombination af en række angrebsformer. Dermed er det klart, at den enkelte angrebsform bliver automatiseret, og angrebet som helhed bliver betragtet som en aktivitet.

Samtidigt er der her et punkt, hvor det funktionelle domæne, som virksomhedsteorien repræsenterer, ramler sammen med spillets grundlæggende formål, nemlig at underholde. Fuller sætter med et Donald Norman citat denne modsætning op således:

The focus should be on 'interacting with the task, not with the computer.' In a video game, the task is precisely to perform the interaction with the computer, for as long it remains pleasurable or compulsive. (Matthew Fuller, 2003: 109)

Med andre ord er det i spil ikke altid ønskeligt at opretholde den umiddelbare interaktion gennem interfacet. I virksomhedsteoretiske termer kan man sige, at *konceptualisering* i spil er lige så vigtige som automatisering. Det er en vigtig del af spillet, at spilleren via konceptualisering forstår, hvad det er, der sker i interaktionen.

Vender man tilbage til, hvorledes spil kan siges at være både medierende artefakt og objekt, er det også problematisk i forhold til Fullers differentiering mellem spil og traditionel software. Med virksomhedsteoriens fokus er der risiko for, at man kommer til at se underholdning ud fra forståelsen af en task, en opgave, som artefaktet skal hjælpe med. HCI-tænkningens funktionelle domæne bliver overført til et artefakt, hvis primære formål måles æstetisk. Samtidigt viser ovenstående eksempler, at virksomhedsteorien stadig kan bidrage til en forståelse af, hvordan spilleren interagerer med spillet.

På makroniveau handler det fra Blizzards side om en afbalancering og løbende udvikling i designet af, hvorledes spillerens handlinger med karakteren automatiseres eller konceptualiseres. Konceptualisering sker typisk for spilleren, når den automatiserede angrebsform ikke virker, for eksempel hvis der er tale om en anden type monster. I HCI-termer vil man i sådan et tilfælde tale om et breakdown, men i spil er der tale om et grundlæggende træk, nemlig den interaktion med computeren, der udgør udfordringen af spilleren. Denne udfordring er essential i WoW, da det er via udfordringen, at spilleren udvikler sig. Samtidigt er det klart, at spillerens udvikling går hånd i hånd med avatarens. Når avataren udvikler sig, ændrer det på spillerens aktivitet, da avatarens udvikling eksempelvis har betydning for hvilke angrebsformer, spilleren har til rådighed, og dermed hvordan spilleren automatiserer eller konceptualiserer sine angreb. Kort sagt så, har avatarens spells og abilities betydning for spillerens aktivitet.

Det er værd at bemærke, hvorledes avataren opnår disse spells og abilities, da det i spillets level-up del udgør en vigtig ramme for spillerens aktivitet. Uanset avatarens klasse, opnås nye spells og abilities hos den tilhørende *class trainer*. Avataren kan lære nyt ved hvert andet level. Spillerens aktiviteter bliver med andre ord potentielt re-konceptualiseret via denne udvikling af avataren. Set fra et designsynspunkt handler det om, at denne ramme for spillerens aktivitet er afbalanceret således, at karakterens nye spells og abilities fastholder spilleren, i den tid det tager, før endnu to levels er opnået. Med virksomhedsteorien in mente vil man sige, at det er vigtigt, at spillerens automatisering af avatarens udvikling ikke bliver fuldstændig, da en fuldstændig automatisering af avatarens "potentiale" i en vis henseende betyder, at spillet er udtømt for muligheder. Der er selvfølgelig en række andre faktorer, der har indflydelse på denne udtømming, men det er væsentligt at karakterens interaktionsmuligheder forbliver interessante for spilleren. Struktureringen af nye spells og abilities udgør rammen for dette.⁹

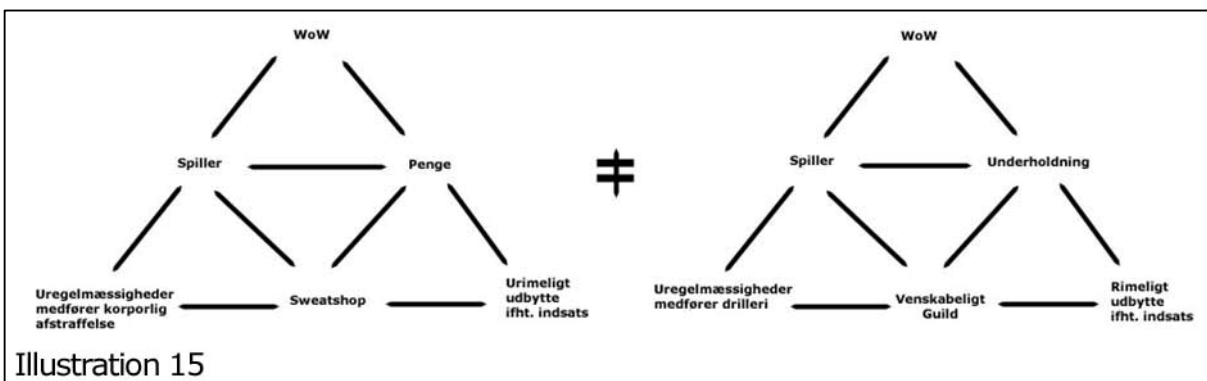
Som ovenstående viser, er der andre forhold gældende for spillerens konceptualisering af aktiviteten i spil end i traditionel software. Samtidigt er det klart, at der er områder af spillerens aktivitet, hvor

⁹ Quests er selvfølgelig også med til at strukturere spillerens interaktion, da det er via quests, spilleren kommer omkring i Azeroth

automatisering er en nødvendighed for, at spilleren overhovedet kan interagere med selve spillet. Som det blev antydnet i forbindelse med det virtuelle kameras forhold til avataren, er kontrol over dette baggrund for den yderligere interaktion. Den basale navigation af avataren og kameraet er altså en aktivitet, der skal automatiseres, for at spilleren kan have fokus på selve spillet. Den samme automatisering er gældende for mange af interfacets øvrige aspekter. Eksempelvis kaldes avatarens *bags* (Tasker indeholdende avatarens items) frem ved at trykke på b, hvilket er en aktivitet spilleren hurtigt automatiserer. Overordnet kan man tale om, at spillerens forhold til interfacets metainformationer oftest bliver automatiseret, mens interaktionen i kameraets 3D-aspekt i langt højere grad er præget af en vekselvirkning mellem automatisering og konceptualisering.

Et yderligere dimension af dette er, at det via interfacets options er muligt at lave makroer, og spilleren derved eksternaliserer sine automatiseringer til systemet. I forhold til multiplayerdelen er det et dimension, spilleren kan drage fordel af, da rollefordelingen i grupper oftest er meget klar, og makroens automatisering derved gør det nemmere for spilleren at fokusere på sin rolle i gruppen. Andre aspekter af denne form for tilpasning af interfacet vender jeg tilbage til (jf. Afsnit 4.3.1).

Som tidligere nævnt er en væsentlig pointe i virksomhedsteorien, at den givne handling altid er situeret i en kulturel kontekst, der har betydning for handlingen. Dette er også gældende i WoW. Illustration 15 er en skitsering af, hvorledes kontekstens betydning medfører forskellige forståelser af spillerens aktivitet.



Ser man adskilt på den øverst del af modellen, er der ikke nødvendigvis den store forskel. Der er naturligvis en forskel i den motivation, spilleren får fra konteksten, men i selve spilsituationen handler spillerens virksomhed om effektivisering, uanset om den er motiveret af penge eller underholdning. Taylor taler om *Instrumental play* (T.L. Taylor, 2006) i forhold til hvorledes erfarne spillere i højere grad spiller ud fra en effektivitetsforståelse, fremfor hvad der er sjovt. Ser man på modellen som helhed er den væsentlige forskel i henhold til Wartofsky, den forskel der er mellem WoW om tertiært og primært

artefakt. Sidder spilleren i en sweatshop og spiller WoW, påfører spilleren en kontekst fra den primære artefaktpraksis. Modsat har den almindelige spiller tilsidesat denne praksis, og opfatter WoW i en autonom underholdningskontekst, hvori spillet jo fra Blizzards side også er tænkt.

Det interessante punkt opstår her, når grænsen for ”korrekt” brug bliver flydende. Selvom Blizzard i EULA’en (End User License Agreement) klart redegør, at enhver form for økonomisk udnyttelse af WoW er forbudt, er det tydeligt gennem spillets korte historie at se, at det er en tabt kamp. Når det har økonomisk værdi at skabe sweatshops i Kina, skyldes det netop, at der er spillere, der efterspørger den vare, sweatshops kan tilbyde i form af WoWguld og lignende. Der er altså to sider af sagen, og Blizzard har endnu ikke kunnet sanktionere effektivt mod nogle af dem. Der er og vedbliver at være en økonomi omkring onlineverdener som WoW. Samtidigt kan man bemærke, at Blizzard selv afholder en verdensmesterskabsturnering med pengepræmier for over 375.000 kr.¹⁰ WoWs status som tertiært artefakt bliver altså også ændret af Blizzard selv.

¹⁰ <http://www.fz.dk/nyhedsarkiv/?id=1020> (14-08-2008)

2.6 Det æstetiske interface

2.6.1 Transparens og refleksion

Et muligt udgangspunkt for at se på den æstetiske dimension i interfacet er forholdet mellem transparens og refleksion. Selvom det ikke har været ekspliciteret, kan man i det foreløbige se transparens som skærmens evne til at lade beskueren se ind i billedet. På baggrund heraf er det interessant at forholde dette til, hvordan transparens forstås i en virksomhedsteoretisk sammenhæng:

"To understand the features required for an interface to become transparent we can explore activity theory. Transparency is not a feature of the interface per se, but rather a quality of the user-artifact-object-context ensemble of the use situation."(Olav W. Bertelsen, 2006: 360)

Bertelsens pointe er, at transparens først opstår i brugssituation, og ikke er immanent i interfacet. Med andre ord kan det samme interface være transparent for én bruger, men uforståeligt for en anden. Det skyldes grundlæggende, at transparens er en æstetisk kvalitet, som er afhængig af, hvordan den enkelte bruger opfatter den.

Denne opfattelse er interessant i forhold til at tale om WoW som et æstetisk interface, da transparensbegrebet oftest bliver sammenholdt med det funktionelle domæne, som HCI-perspektivet står for, og som oftest står i modsætning til den æstetiske forståelse, som eksempelvis spil er repræsentant for. Man kan sige, at spil i denne forsimplede dikotomi kan forstås ud fra transparensens modbegreb, refleksion. Det skal forstås på den måde, at interfacet kræver spillerens refleksion for at blive forstået modsat det transparente interface, der forstås intuitivt af spilleren.

Grundlæggende er spil software på lige fod med traditionelt software, og man kan derfor fastslå, at det også her er samspillet mellem transparens og refleksion, der er væsentligt. Bertelsen siger om dette:

"Transparency at some level is a preconception for reflectivity at other levels, and reflectivity is needed to initiate the learning process, leading to transparency."(ibid.: 364)

Umiddelbart er der i dette forhold ingen forskel mellem spil og traditionel software. Forskellen ligger i hvordan transparens og refleksion afbalanceres til softwarens formål. Alt software består af en æstetisk og en funktionel dimension, i traditionel software er fokus på hvordan æstetikken understøtter funktionaliteten, mens fokus i spil er på, hvordan funktionaliteten understøtter den æstetiske oplevelse. På dette niveau er der, som Christian Ulrik Andersen gør opmærksom på, to forskellige traditioner, der kan spores tilbage til computerens spæde barndom. Det interessante er, at de via den sociale dimension begge kan være dækkende for forståelsen af WoW.

Skal man forstå spil i æstetiske termer, kan der være en analytisk pointe i at differentiere mellem at opfatte spillet som interface og som spil. Derved laves en differentiering mellem to æstetiske dimensioner, nemlig interfacets æstetik, og spillets æstetik. Det er selvfølgelig et analytisk skel der ikke er til stede i spilsituationen, men det kan yderligere markere forskellen mellem traditionel software og spil. Genremæssigt giver det ikke ret meget mening at snakke om et tekstbehandlingsprogram i forhold til dets tekstbehandlings*æstetik* (omend den ganske vist er der), der snakkes snarere om dets tekstbehandlings*funktionalitet*. Modsat kan man snakke om et spils æstetik, uden at det nødvendigvis er at forstå som interfacets æstetik. Diskussionen mellem narratologer og ludologer er et eksempel på en diskussion af spillets æstetik, der forholder sig til spillet som spil, og ikke nødvendigvis forholder sig til interface.

Samtidigt er det klart, at denne analytiske skelen bliver opløst i spilsituationen, hvor det er spillets æstetiske karakteristika, der kommer til udtryk i spillets interface. I henhold til Fuller er det netop interaktionen med selve computeren, der er særlig for spillet, og derfor er definerende for spillets interface. I en forståelse der ikke er ulig Fuller, taler Ulrik Andersen om det metonymiske interface. Som det blev antydnet i beskrivelsen af interfacets metaforer, slår disse ikke altid til. Ulrik Andersen beskriver det således:

Det karakteristiske for anvendelsen af metonymier – modsat anvendelsen af metaforer – i interface ligger derfor i, at hvor man altid ved, hvad ens handlinger iværksætter, når det drejer sig om metaforer, så ved man i udgangspunktet aldrig, hvad ens handlinger iværksætter, når det drejer sig om metonymier i interface (Christian Ulrik Andersen, 2007: 70)

Ulrik Andersen gør her opmærksom på usikkerheden som en del af den æstetiske oplevelse i spil. Spilleren formoder, at handlingerne medfører et bestemt udfald, eksempelvis at monstret tager skade og med tiden dør, men spilleren kan aldrig vide det med sikkerhed. I WoW har den forsvarende part i en kamp altid en vis chance for enten at undvige eller parere angriberens slag. Den slags medfører en usikkerhed i forhold til kampens udfald. På længere sigt betyder det også, at spilleren forholder sig til usikkerheden, og udvikler strategier, der tager højde for, hvilke angrebs-kombinationer, der har størst chance for succes. Spilleren forholder sig fundamentalt anderledes end i forhold til et funktionelt interface.

2.6.2 Ontologiske niveauer

I forhold til at forstå spillets æstetik er der en pointe i at forstå spillets ontologi. Aarseth skelner mellem 3 forskellige ontologiske niveauer:

”There are at least three different ontological layers to game content: The real, the virtual and the fictional.”(Esben Aarseth, 2005: 4)

Han benytter penge i EQ som eksempel på hvordan disse niveauer skal forstås:

As is well known, game objects and player characters and, not least, in-game currencies can be bought and sold on web-sites like Ebay and Playerauctions.com, and this effectively means that EverQuest money, the Platinum or Plat, is a real currency just like the Brazilian Real, the Korean Won og the European Euro (ibid.)

På samme måde er guld i WoW virkeligt, idet spillet økonomisk set fungerer ligesom EQ. Det virtuelle og det fiktive illustrerer Aarseth via en drage i Tolkiens værker, og en drage i EQ:

”One is made solely of signs, the other of signs *and* a dynamic model, that will specify its behavior and respond to our input”(ibid.: 2)

Overfører man denne forståelse til illustration 16 er den umiddelbare forståelse, at træet og bjergene i baggrunden er fiktionelle, mens forgrundens *many mountain boar* er virtuel, idet den reagerer, hvis vi angriber den. Det virtuelle kan altså forstås via den ændring i spillets tilstand, det medfører. Samtidigt har vi set, at spillets statiske miljø, dets træer, bjerge, hulelabyrinter og lignende, også har en betydning, der går ud over det fiktionelle.

Det fiktive niveau i den tidligere viste hulelabyrint gjorde, at spilleren identificerede den som hule, mens den virtuelle udformning af hulen medførte, at spilleren måtte tage stilling til hvilken vej, der skulle vælges. Det samme forhold gør sig gældende for træet og bjergene, disse er ikke bare tegn, som spilleren kan identificere, men også virtuelle elementer, han må tage stilling til i interaktionen med spillet.



Overordnet set er der tale om en balance mellem de tre niveauer. Spillets træer, bjerge og monstre balancerer mellem det fiktive og det virtuelle, idet de giver spilleren en reference, han kan identificere, og samtidigt i varierende grad påvirker og bliver påvirket af, hvordan spilleren interagerer med dem.

Grundlæggende indeholder avataren også disse niveauer, men der er i højere grad en balancering mellem det virtuelle og det virkelige, da avataren kan forstås ligesom WoW guld, den har en økonomisk værdi i virkeligheden. Avataren er desuden udgangspunktet for den socialitet, der opstår omkring spillet, som ontologisk også er virkelig.

Skal man fokusere på WoWs særegne spilæstetik, må fokus være på det virtuelle niveau. Det fiktive og virkelige niveau har naturligvis også betydning, det fiktive niveau er således udgangspunktet for eksempelvis en narrativ analyse af WoW. Dette er dog en analyse, der er begrænset af netop det virtuelle og det virkelige niveau. Som Krzywinska gør opmærksom på, er:

The presence of signifiers and narratives of a pre-historical and historical past, framed as it is within the rhetorics of high fantasy and myth, is one of the primary ways that World of Warcraft creates the illusion of a coherent world in cultural, stylistic, spatial and temporal terms...(Tanya Krzywinska, 2005: 4)

Det fiktive niveau skaber altså den sammenhængende verden, som spilleren via avataren bliver en del af. Samtidigt er det klart, at dette er på et fabula-niveau, og spillets verden først bliver aktualiseret, idet at spilleren interagerer med spillet. Det er altså via spillerens interaktion, det virtuelle niveau, at spillets fiktive niveau bliver aktualiseret.

Socialiteten er afgørende for forholdet mellem det virkelige og det fiktive, idet andre spillere meget nemt kan nedbryde den fantasy-illusion, som den fiktive verden tilbyder. Chat-kanalernes forskellige informationstyper indeholder masser af eksempler på dette. På samme vis har socialiteten også indflydelse på det virtuelle niveau. Det er praktisk umuligt for en spiller eksempelvis fuldstændigt at adskille PvE og PvP. Enhver handling, uanset om det er PvE- eller PvPrettet, vil have indflydelse på avatarens generelle tilstand i Azeroth. Afhængigt af spillerens forståelse af avataren har dette endvidere en betydning for spilleren. Aarseths ontologiske niveauer peger på denne adskillelse, samtidigt er det klart, at i komplekse spil som eksempelvis WoW bliver adskillelsen af de tre niveauer hurtigt et analytisk skel, der falder sammen i spilsituationen. Man kan således hurtigt identificere niveauerne i WoW, men spørgsmålet er, hvordan samspillet imellem dem fungerer? Eksempelvis i en 40mands dungeon, hvor målet er at slå en kæmpe drage ihjel? Forholdet mellem det fiktive, det virtuelle og det virkelige bliver meget flydende og vil variere fra spiller til spiller.

2.6.3 Ludologisk definition

Fokus på det virtuelle niveau er et fokus på spillets ludologiske niveau. At tale om spillets spilniveau lyder som ”dobbeltkonfekt”. Det har dog sit udgangspunkt i, at et softwareprodukt som WoW er en hybrid af flere ting, hvilket Aarseths ontologiske niveauer netop peger på. Det nærmeste man kommer

rene virtuelle computerspil, må være spil som Tetris, hvor det fiktive og virkelige er minimalt. Samtidigt kan man påpege, at hverken WoWs fiktion eller virkelige, sociale niveau er særegent, idet at henholdsvis Tolkiens værker og eksempelvis Facebook.com er eksempler, der ”bedre” repræsenterer disse ontologiske niveauer. WoWs særegne æstetik opstår ud fra det virtuelle, ludologiske niveau, mens det fiktive og det virkelige niveau bliver referencerammer.

I takt med at computerspils popularitet generelt er steget, er der ligeledes sket en udvikling af litteratur på området. Der findes derfor en del definitioner på, hvad spil egentlig er. Udgangspunktet vil her være i følgende definition af Jesper Juul, da han ser på spil umedieret, og desuden giver mulighed for at belyse forskellige aspekter af det ludologiske element i WoW:

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable. (Jesper Juul, 2003: 5-6)

Denne definition er forholdsvis kompleks, og kan med fordel deles op i mindre dele og understøttes. Først og fremmest er spil et regelbaseret system med variabelt og kvantificerbart udfald. I forhold til at forstå spil som system, er det relevant at uddybe Juuls definition med et kig til Stephen W. Littlejohn, hos hvem man finder en mere udførlig systemforståelse. Littlejohn forstår et system ud fra fire elementer: *objects*, *attributes*, *internal relationships* og *environment*. (Salen & Zimmerman, 2005: 67) Denne forståelse er velegnet ikke mindst, fordi den gør det nemt at identificere de forskellige elementer i WoW. Objekter er monstre, items, avatarer, ligesom attributter eksempelvis er det pågældende level på et monster eller en avatar. Desuden har items attributter for eksempelvis avatarens angrebsmuligheder eller *armour* (beskyttelse), og tænker man det videre, kan items, såsom skjold eller sværd også opfattes som attributter ved avataren, da de i praksis bliver en del af den samlede forståelse af avataren og dennes attributter. Virksomhedsteoriens automatisering er væsentlig her, i forhold til om spilleren opfatter et item som objekt i sig selv eller attribut ved avataren.

Dette forhold er det interne forhold (*internal relationship*) mellem avatarer og items, idet et items attributter oftest først har praktisk værdi, når avataren bruger det aktivt. To andre væsentlige interne forhold er mellem monstre og avatarer og internt mellem avatarer. Her har blandt andet afstanden mellem disse objekter stor betydning, da både regulære angreb og spells er begrænsede i deres rækkevidde. Spilleren skal grundlæggende være tæt på et monster eller en anden spiller for at angribe vedkommende.

Forståelsen af et systems *environment*, altså omgivelsen eller miljøet er interessant i forhold til WoW. Spillet forstået som formelt system er således blot selve spillet, men forstår man spillet som et socialt system, er konteksten selvsagt væsentlig. Salen og Zimmerman taler om *framing* af spillet:

"When you are designing a game you are not designing just a set of rules, but a set of rules that will always be experienced as play within a cultural context"(Salen & Zimmerman, 2005: 69)

Denne forståelse er ikke mindst interessant, eftersom WoW tilbyder en social interaktion mellem individer, der er fysisk adskilt. Ser man WoW som et kommunikativt artefakt, er der nogle åbenlyse aspekter omkring spillets kontekst, der er interessante. Disse vender jeg tilbage til i afsnittene om kommunikation og socialitet (jf. Afsnit 3 og 4).

Går man videre med Juuls definition, er det i forhold til spil som system, at computermediet bidrager, da Computeren kan holde styr på spillets regler og udfald, som samlet set udgør spillets tilstand. Dette er selvfølgelig en væsentlig hjælp i forhold til moderne computerspil som WoW, der har en meget kompleks tilstand ikke mindst i sammenligning med analoge spil som Ludo eller Matador.

Ud fra forståelsen af spil som regelsystem bliver det klart, at spils udfald har forskellig værdi. I WoW gør det en forskel, om det lykkes for spilleren at slå monstret ihjel eller ej, fordi spillet er designet til at gøre forskel på de forskellige udfald. Ved dette punkt skifter Juul fokus fra at forstå spil som formelt system til at forstå spil ud fra spilleren. Spilleren tillægger det at dræbe monstret værdi, da spilleren skal gøre en indsats for, at det lykkes, og derfor føler spilleren sig knyttet til udfaldet. Et væsentligt aspekt af dette er desuden, at spillerens indsats og interaktion i og med spillet har direkte indflydelse på spillets tilstand, monstrets healthbar ryger på nul, og monstret ændrer tilstand:

"It is a part of the rules of most games...that the players' action can influence the game state and game outcome" (Jesper Juul, 2003: 8)

Heri ligger en væsentlig del af spillets fascination, spilleren kan via beherskelsen af spillets regler ændre på spillet.

Slutteligt siger Juuls definition, at spil har valgfrie og forhandlede konsekvenser. I WoW sammenhæng har dette punkt specifikt med Aarseths virtuelle og virkelige niveau at gøre, eller det Salen og Zimmerman omtaler som *framing* af spillet. Dette skyldes selvfølgelig, som nævnt, hvordan den enkelte spiller opfatter det. For en almindelig spiller, har WoW givetvis ingen nævneværdige virkelige konsekvenser, med undtagelse af den tid og energi spilleren lægger idet. Imidlertid giver Blizzard pengepræmier i visse turneringer, hvilket bestemt kan have virkelige konsekvenser for en spiller.

Grundlæggende giver Juuls definition grobund for nærmere belysning af flere ludologiske aspekter. Den videre analyse vil være fokuseret på *antagonismeformer*, *spilbalancer* og forhold omkring begrebet *The magic circle*.

2.6.4 Antagonismeformer

Når forskellige udfald i spil ifølge Juul tildeles forskellig værdi, skyldes det oftest, at spillet er struktureret omkring en form for antagonisme, i WoW er der en konflikt, uanset om man ser spillet som PvE eller PvP. Forholdet mellem WoWs virtuelle og virkelige niveauer betyder dog, at antagonismeformer i spillet grundlæggende kræver spillernes accept. En spiller i en kinesisk sweatshop er givetvis ligeglad med den overordnede antagonisme mellem Horde og Alliance, da det er vigtigere at effektivisere avatarens indsamling af guld. Imidlertid er det klart, at spillet grundlæggende er struktureret ud fra nogle antagonismer, som de fleste spillere spiller i forhold til. Disse kan deles op i henholdsvis PvE og PvP, samt single- og multiplayer. Disse former er primært analytisk adskilt. Det betyder, at hvis spilleren er i gang med et PvE quest i Stranglethorn Vale, hvor der som tidligere nævnt er meget world PvP, er det sandsynligt, at PvE og PvP antagonismerne bliver sammenblandet. Samtidigt findes de også i rene former eksempelvis i PvE-dungeons og PvP-battlegrounds.

Antagonismer handler om at vinde. Jonas Heide Smith taler om *the incentive perspective* i forhold til, hvordan spillere spiller for at vinde. (Jonas Heide Smith, 2005) Dette er i tråd med Juuls forståelse af valorisering af spillets udfald. Spillere spiller for at opnå et bestemt udfald frem for et andet, man slår monstret ihjel for at få XP og flere items. Denne forståelse er udgangspunktet for, at en konflikt i et spil kan fungere. Med udgangspunkt i dette løfte om belønning, er det klart, at konfliktens parter skal forsøge at vinde, hvis konflikten skal have nogen effekt. Stranglethorn Vale er et godt eksempel på dette. Hvis spillere ikke spillede for at vinde konflikten mellem Horde og Alliance, ville Stranglethorn Vale være et fredeligt sted PvPmæssigt. Som tidligere antydte er Stranglethorn Vale designet specifikt til at være udgangspunkt for PvP-antagonisme. Det interessante ved WoW er, at andre steder i spillet har andre strukturer. Der er således masser af eksempler på, at spillere fra de modstridende fraktioner samarbejder om forskellige ting. Forskellen mellem WoW og mere traditionelle målorienterede spil er, at selvom der også i WoW er en valorisering af bestemte udfald frem for andre, så er spillet åbent i forhold til, hvordan man interagerer med spillet. Det er i højere grad valgfrit, om spilleren vil forfølge spillets overordnede mål, Juul siger om det:

In online games such as World of Warcraft, where the game may have a semi-official goal of gaining a higher level in the game, but where actual playing can be a mix of social interaction,

exploration, strategic planning, and aesthetic preferences on character creation. (Jesper Juul, 2007: 12)

Til trods for, at WoW ikke decideret er mål-orienteret, har spillet dele, der i høj grad er målbaserede, ikke mindst i spillets multiplayer-dele. Der er en interessant dobbelthed til stede, da spillets multiplayerdel på samme tid er basis for de mest målrettede dele i form af Dungeons og Battlegrounds, og samtidigt via det sociale aspekt er udgangspunkt for en række aktiviteter, der påvirker i en ikke-målrettet retning. Således er både den almindelige socialisering og den mere økonomiske udnyttelse af WoW en tilsidesættelse af spillets valorisering af udfald.

De målrettede dele som Dungeons og Battlegrounds bliver genstand for en massiv analyse i forhold til hvilke strategier, der bedst muligt løser den givne konflikt for spilleren. Heide Smith foreslår 3 fokuspunkter i forhold til at analysere spils antagonismeformer: *conflict type*, *number of players* og *player interdependence*. (Jonas Heide Smith, 2005) Disse er interessante både i forhold til spillet som sådan og i forhold til Dungeons og Battlegrounds. Det er hans pointe, at jo mere kompleks spillets antagonismeform er, jo mere strategisk er spillet:

the strategy chosen by a player is a function of the game incentives, the actions of other players and assumptions about the future choices of other players.”(Jonas Heide Smith, 2005: 7)

Sammenhængen mellem de tre fokuspunkter og hvilken strategi, fokuspunkterne lægger op til, er interessant, da fokuspunkternes sammenhæng i WoW er meget varierende.

I forhold til konflikttype skelner Heide Smith mellem *zero-sum* og *non-zero sum*. Det klassiske Pong er repræsentativt for en nulsumskonflikt, da den ene spillers gevinst er den andens tab, og summen derved bliver nul. WoW er grundlæggende så komplekst, at der ingen steder er den ligevægt, der karakteriserer et nulsumsspil. Spillet er et ikke-nulsumsspil, idet at en spillers gevinst *ikke* er en anden spillers tab.

Nulsumsforståelsen er interessant, fordi den fungerer som et ideal for hvordan en PvPbalance burde være struktureret. I WoW bør alle klasser være balanceret, således at der ikke er en klasse, der samlet set er væsentligt stærkere end andre. Spilbalancer som denne vender jeg tilbage til (jf. Afsnit 2.6.4).

Går man videre med Heide Smiths fokuspunkter, er det klart, at antallet af spillere har betydning. Er der fire spillere til at nedkæmpe et monster, er det nemmere, end hvis der er en spiller. WoW er designet således at en række mål er uopnåelige, hvis ikke et vist antal spillere deltager. Mere interessant er det Heide Smith kalder *interdependence*, altså den interne forbindelse mellem spillere. Dette er interessant i WoW, da det har betydning både i forhold til spillere fra samme fraktion, samt den modsatte fraktion.

I PvE dungeons er en meget væsentlig del af strategien, hvordan nogle spillere skal *heale* andre, mens andre skal uddele skade til det pågældende monster. Ligeledes er det i PvP åbenlyst væsentligt, hvordan en spiller opfatter den direkte modstander, da de forskellige klasser har forskellige styrker og svagheder, og derfor skal håndteres og angribes forskelligt. Endeligt er begge forhold jo til stede i PvP battlegrounds og arenaer, hvor både forholdet til spillerens ”holdkammerater” og modstandere er væsentligt for strategien.

Ser man i første omgang på, hvorledes disse dele af en antagonisme har betydning for den enkelte spiller, er det interessant at se på, hvordan det konkret kommer til udtryk i en kamp mellem spilleren og et monster. Udgangspunktet for at angribe et monster er en vurdering af forholdet mellem avatarens og monstrets level. WoW er grundlæggende balanceret sådan, at spilleren er i stand til at vinde en kamp mod et monster på samme level som spilleren selv. Ser man på det semiotisk, er monstrets level et tegn for hvilke regler og udfald, det givne monster kan bringe i spil. I de to eksempler gengivet her (ill. 17) er ”dødningehovedet” tegn for et på det givne level uovervindeligt monster. På samme vis er ”19” et tegn for monstret, der er relativt i forhold til avatarens level(monstrets level er farvekodet iforhold til avatarens level). Spilleren er i dette tilfælde lidt svagere end monsteret. Det næste punkt er en vurdering af monstrets klasse (ligesom avatarer er monstre inddelt i samme klassetyper), som viser spilleren, hvilke regler og udfald monstret kan bringe i spil. Balanceringen af klasser er væsentlig her, da forskellige klasser har forskellige styrker og svagheder, som spilleren må vurdere i forhold til avatarens klasse.



Klassernes *armour* (beskyttelse) er et eksempel på, hvordan dette er forskelligt fra klasse til klasse, idet armour er rangeret fra *Cloth* (klæde) til *Plate* (pladerustning). Således har *mages* og *warlocks* cloth-armour, hvilket betyder, at de er svage i nærkamp. Som angribende part handler det derfor om at komme i nærkamp, da mages og warlocks modsvarende er udstyret med spells, der gør dem stærke i kampe med afstand mellem parterne. Det handler grundlæggende for spilleren om at forstå objekterne i systemet, og ikke mindst deres attributter og interne sammenhæng. Set fra et virksomhedsteoretisk perspektiv handler det for spilleren i første omgang om at konceptualisere disse forhold til andre spillere og monstre. Udfra denne konceptualisering vil spilleren lægge en strategi i forhold til de forskellige klasser og er strategien effektiv, vil spilleren givetvis automatisere den.

2.6.5 Spilbalancer

Ser man på disse antagonistiske forhold mellem spilleren og andre spillere og monstre, handler det som tidligere antydte om, hvordan dette er afbalanceret. Tilegnelsen af nye abilities og spells udgør en balanceret ramme for spillerens udvikling. I spiltermer taler Rollings & Morris om en *player/gameplay balance*, altså hvordan spilleren er matchet i forhold til spillets sværhedsgrad og belønninger:

player/gameplay balance involves ensuring that the player's learning curve is matched by rewards that keep him playing (Rollings & Morris, 2004: 105)

I WoW er en væsentlig del af dette forholdet mellem de nye abilities og spells, som spilleren opnår ved hvert andet level og de tilsvarende sværere udfordringer, spilleren står overfor, idet at avatarens level stiger. Belønningerne er dog mere end dette, de rangerer fra det *loot* (de items monstret har) et dræbt monster giver, nye abilities og spells til *mounts* og andre større belønninger. Det interessante er, at WoW ikke har nogen særlig belønning for at opnå det højeste level (p.t. level 70), spilleren skal her i gang med dungeons og battlegrounds for der igennem at opnå belønning.

Rollings & Morris identificerer yderligere to spilbalancer: en *player/player balance* og en *gameplay/gameplay balance*.(ibid.) Når spilleren har nået level 70, er det disse balancer, der har interesse. Spiller til spiller balancen handler om balancen mellem spillere, altså hvordan de forskellige klasser står i forhold til hinanden. Denne balance er en af hjørnestenene i et multiplayer-spil som WoW. Skal alle klasser være interessante for spillerne, skal der være balance imellem dem, så en klasse ikke er væsentlig stærkere end andre.

Gameplay til gameplay balancen forstår Rollings & Morris således:

Gameplay/gameplay balance means that features within the game must be balanced against each other. If the Tabu Sword does twice the damage of other weapons, it must cost more to buy or be otherwise balanced by compensating factors (ibid.: 106)

I WoW handler denne balance primært om items og hvordan disse opnås i forhold til deres værdi i spillet. Items er rangeret fra almindelige til episke, afhængigt af deres sjældenhed. Samtidigt er items levelbaserede, eksempelvis kan en level 1 avatar ikke benytte et level 70 sværd. Dette betyder at styrken på items både er balanceret i forhold til sjældenhed og level. Den kompenserende faktor ved episke level 70 items er eksempelvis, at de typisk kun kan opnås i vanskelige dungeons eller PvP-battlegrounds og arenaer.

Dette peger på, at de tre forskellige balancer oftest er kombineret i praksis. Når en level 70 spiller er i store PvE-dungeons med en række andre spillere, er det en kombination af spiller til gameplay-balancen

og gameplay til gameplay-balancen. Gennemspilningen af den givne dungeon er en udfordring af spillerens læringskurve og hører derfor til førstnævnte balance. Belønningen i form af et episk item er en del af denne balance, men er samtidigt også balanceret i forhold til gameplay til gameplay-balancen. Episke items er væsentligt stærkere end andet udstyr, hvilket opvejes ved, at de er ganske vanskelige at få fat i. Endvidere kræver det oftest en del gennemspilninger af en dungeon, da uddelingen af items ikke matcher det antal spillere, der deltager.

Ser man på dette ud fra ovenstående systemforståelse, hvor items i praksis kan forstås som attributter ved en avatar, bliver det klart, at der også er en kombination af spiller til spiller balancen og gameplay til gameplay-balancen. Opnår en spiller et episk våben via PvE dungeons, er dette også en faktor i forhold til balancen i en PvP situation og omvendt. Alle spillets klasser skal altså ikke bare være balanceret i forhold til deres iboende attributter, men i lige så høj grad i forhold til, hvordan deres muligheder for at opnå forstærkende items er. Blizzards kombineret af de tre balancer er en ganske kompleks sag. Ser man alene på våben, er der ifølge www.thottbot.com (en wow-søgemaskine) således 2763 forskellige våben, og antallet af andre former for udstyr er også meget omfattende. Den totale balance er med andre ord ikke mulig. Blizzard har da også fokus på balancering af bestemte områder, det er eksempelvis 5 mod 5 mands PvP arenaer og lignende.

Betydningen af den slags prioriteringer er ganske interessant i forhold til WoWs kommunikative og sociale del. Som nævnt opdateres WoW jævnligt med nye patches, og en af de væsentligste konsekvenser af den ændring af spillet er typisk en ændring af spillets balancer. Blizzard har kunnet observere en ubalance eksempelvis mellem klasserne, og ændrer derfor på en eller flere af klasserne.¹¹ PvP-mæssigt har disse ændringer enorm betydning, og er typisk genstand for megen aktivitet på fora omkring WoW. Den enkelte spiller føler sig ofte hårdt ramt, når lige netop hans klasse bliver *nerfed* (gjort svagere til fordel for balancen).

2.6.6 The magic circle

Det har været klart, at afgrænsningen af spillerens oplevelse er problematisk, både i forhold til at forstå spillet afgrænset fra multiplayerdelen, samt i forhold til at forstå spillet kun som spil. Disse forhold skyldes, at den hidtidige analyse har fokuseret på WoW ud fra en forståelse af *The magic circle*. Begrebet

¹¹ Ved nye patches udsendes der samtidigt *patch notes*, der dokumenterer ændringerne i spillet. Følgende er om Rogues: " Cheat Death: This talent has been rebalanced significantly. Killing blows are no longer 100% absorbed." <http://www.worldofwarcraft.com/patchnotes/> viser patchnotes til den seneste patch og er fyldt med bemærkninger som denne.

er baseret på Huizinga forståelse af spil som rum, hvor særlige regler er gældende. I Salen & Zimmermans fortolkning forstås det således:

the term is used here as shorthand for the idea of a special place in time and space created by a game (Salen & Zimmerman, 2005: 76)

Et væsentligt aspekt af begrebet er ifølge Salen og Zimmerman forståelsen af cirklen som et lukket rum, der er adskilt fra den virkelige verden. Dette peger explicit på spil som systemer, hvis regler er unikke for spillet i den forstand, at de ikke er gældende udenfor spillet.

Ovenstående analyse af regelstrukturerne i WoW, eksemplificeret ved antagonismer og spilbalancer, er jo også kun interessante indenfor spillets ramme. Det skyldes ikke mindst, at ovenstående analyse i store træk kunne være foretaget på langt de fleste spil. Der hvor WoW adskiller sig markant, er ikke i forhold til dette aspekt, men nærmere i forhold til hvordan spillet indeholder meget mere, der ikke fuldt ud kan forstås via begrebet The magic circle. Begrebet opstiller en dikotomi mellem det, der er indenfor spillet og det, der er udenfor. Det er fint i forhold til at belyse ovenstående ludologiske aspekter, men det bliver problematisk, idet WoW netop nedbryder grænsen, som eksempelvis når spillets items og karakterer får økonomisk betydning udenfor spillet.

Wartofskys artefakt-forståelser viste grundlæggende den samme problematik, da man derudfra kunne tale om, hvorledes konteksten er afgørende for forskellen mellem en tertiær og primær artefaktforståelse af WoW. På et konkret niveau viste den virksomhedsteoretiske analyse af kontekstens betydning samme forhold; WoW kan ikke fuldt ud forstås ud fra, hvordan spillets interne strukturer er designet. Det er nødvendigt at tage spillerens kontekst i betragtning.

Ser man nærmere på spillets kommunikative del og den socialitet, det medfører, bliver vigtigheden af spillerens kontekst indlysende. Derfor er det heller ikke overraskende, at Taylor i sit sociologiske studie af EQ argumenterer imod den dikotomi, The magic circle skaber. Hun forstår i stedet (online)spil som hverdagsteknologier:

Our relationship with technological objects are always moving closer to the mundane. In fact we might even say these objects are *always* mundane. (T.L. Taylor, 2006: 152)

Den status af særligt rum, som The magic circle medfører, bliver ifølge Taylor opløst af hverdagens brug og grænsen mellem indenfor og udenfor bliver flydende. Hun siger videre:

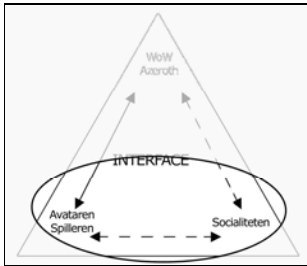
One of the biggest lessons from internet studies is that the boundary between online and offline life is messy, contested, and constantly under negotiation (ibid.)

Denne forståelse medfører et analytisk problem i forhold til WoWs onlinedel, da det bliver vanskeligt at fastholde betydningen af offlinekonteksten. Idet at grænsen ifølge Taylor er uordnet, udfordret og til forhandling, bliver det nødvendigvis svært at fastholde grænsens betydning for spillet. Husker man tilbage på Juuls definition af spil, er der imidlertid ikke langt fra, hvad han kalder valgfrie og forhandlede konsekvenser til Taylors forståelse af forholdet mellem online og offline. Med andre ord kan man stadig opfatte WoW som et spil i Juuls termer, dog med den klare tilføjelse, at WoW i Taylors optik må forstås som mere end et spil.

Det særlige rum, som The magic circle benævner, er interessant i forhold til, hvorfor online-spil som WoW er populære. En væsentlig del af tiltrækningen må ligge i, hvordan en persistent verden som Azeroth tilbyder særlige regler, der ikke er gældende i virkeligheden. Taylors opfattelse er, at det er sammensmeltningen og ikke opdelingen af spil og virkelighed, der er tiltrækkende:

MMOGs are particular good at simultaneously tapping into what is typically formulated as game/not game, social/instrumental, real/virtual. And this mix is *exactly* what is evocative and hooks many people. (ibid.)

Den forestående analyse af de kommunikative og sociale dele af WoW må derfor have fokus netop på mikset af spil/ikke-spil og virkelig/virtual.



3. Kommunikationen i WoW

Hvor ovenstående afsnit havde fokus på forholdet mellem den enkelte spiller og spillet, vil fokus i dette afsnit være på forholdet mellem spilleren og andre spillere, det vil sige på spillets kommunikationsside. Det medfører et fokus på, hvordan interfacet muliggør kommunikationen mellem spillere, frem for et fokus på interfacets formidling af Azeroth som sådan. I forhold til analysemodellen er kommunikationen i WoW vigtig, da den er bindeleddet mellem spilsiden og den sociale side. Den sociale dimension af WoW er betinget af den kommunikation, der fungerer i og omkring WoW.

I selve spillet er den tekstbaserede kommunikation (chat) repræsenteret på baggrund af hvad spillerne indtaster i kommandolinien (der popper op via "enter"). Chat-systemet indeholder en række forskellige kanaler, der giver mulighed for at differentiere ud fra blandt andet indhold, gruppering og placering i Azeroth. Hvilke udtalelser der bliver repræsenteret i chatten, afhænger altså af hvor i Azeroth spilleren er og hvorvidt vedkommende er i et guild og lignende. Forhold som spilleren selv har indflydelse på.

3.1 Kommunikationsformer – regulære og ludologiske

Som udgangspunkt kan man i selve spillet skelne mellem den kommunikation, der foregår gennem de dertil designede kanaler, samt det man kan kalde den ludologiske kommunikation. Desuden er der adskillige kommunikationskanaler udenfor WoW i form af fora på nettet eller akustiske kanaler, der kører sideløbende med WoW.

Den ludologiske kommunikation er karakteriseret ved, at den opstår via avatarenes interaktion i Azeroth. Hvis en avatar slår en anden avatar ihjel, er dette, udover en ludologisk handling, en kommunikation mellem de to parter. Enhver spilhandling, der foregår i samspil med andre spillere, bliver også en kommunikationshandling. Distinktionen mellem regulære og ludologiske kanaler er et skel baseret på den analytiske skelnen mellem 2D-interfacet og det cinematografiske 3D-blik ind i Azeroth. Som tidligere antydnet er dette et skel, der nedbrydes i praksis, eftersom de to dele og dermed

de to kommunikationstyper er internt afhængige. Angreb udført af karakteren har eksempelvis direkte indflydelse på den kommunikation, spilleren får via sin og andre spilleres health-bar.

De regulære kommunikationskanaler differentierer sig på en række parametre. En væsentlig parameter er som nævnt en stor forskel i antallet af modtagere, da de tekstbaserede chatkanaler er designet til den givne kontekst, eksempelvis dungeons. Det samme gælder den grafiske *emote*-kommunikation, der kun fungerer, hvis modtageren befinder sig i ”visuel” afstand af afsenderen. Dette er også gældende for akustiske chatkanaler, hvor der også differentieres. Eksempelvis er det oftest et krav i guilds, at spillere er logget ind i en given kanal, når gildet er i dungeons.

Ligesom det kan være et krav at være logget ind i en akustisk chatkanal i en dungeon, kan det også ofte være et krav at have forskellige interface mods installeret, der er udviklet af andre end Blizzard. Det kunne eksempelvis være *damagemeters* (ill. 18), der grafisk viser fordelingen af skade uddelt af de forskellige medlemmer af gruppen, hvilket kan være meget betydeligt på et ludologisk, taktisk plan. Et andet eksempel er *raid assists* (ill. 19), der grafisk giver medlemmer i en gruppe overblik over samtlige karakteres health og mana. Disse mods er et eksempel på, hvordan kommunikationen i WoW er designet i forhold til modtagerne. Den væsentlige fordel ved et damagemeter er jo ikke, at den enkelte har adgang til information om andre, men derimod at alle deltagere i gruppen har adgang til den samme information. Tredje parts mods som damagemeters og raid assists bliver en delt kommunikation mellem gruppens medlemmer, og kan i denne sammenhæng forstås som regulær kommunikation.



Illustration 18

Dette forhold angående den regulære kommunikations modtagere er endvidere interessant, da det er et punkt hvor den regulære kommunikation adskiller sig fra den ludologiske kommunikation. I Azeroth er karakterens handlinger principielt altid synlige for andre karakterer i nærheden – spilleren har ikke direkte indflydelse på, om andre karakterer følger med i,



Illustration 19

hvad den pågældende spillers karakter foretager sig, og dermed kommunikerer til spilverdenen. Modsat kan de regulære kommunikationskanaler designes af spilleren således, at de kun kommunikerer til lige

præcis de karakterer og spillere, som den enkelte spiller ønsker. Det kan eksempelvis være tekstlige eller akustiske chat-kanaler, der kun er delt af specifikke deltagere i en given dungeon.

Husker man tilbage til hvordan Harrison & Dourish forstod rum og sted, er det relevant at se på, hvordan de ser akustiske kanaler som del af rum. De fremhæver, at de akustiske kanaler er delte:

The audio space is truly shared; we each speak and hear in the same space (Harrison & Dourish, 1996: 73)

Dette aspekt fokuserer på lyden som gennemtrængende i den forstand, at når parterne har adgang til samme akustiske rum, har de også adgang til samme information. Det interessante er, at dette akustiske rum i WoW netop kan være forskelligt fra det visuelle sted, som Azeroth skaber. Idet, at Blizzard selv har integreret akustiske kanaler eller rum i spillet, samt tillader brug af tredjeparts programmer til akustiske kanaler, opstår der potentielt forskelle mellem de akustiske eller visuelle steder, som spillere kan skabe i WoW. Forskellen mellem kommunikation delt mellem alle deltagere og kommunikation delt mellem specifikke deltagere kan selvsagt have stor betydning for både det ludologiske element, samt socialiteten som sådan.

Det er interessant at se på, hvilken kommunikation et givent mod medfører for en gruppe, hvor eksempelvis et damagemeter er en delt kommunikation. Som Taylor i nedenstående citat fremhæver, så er et damagemeter med til at kvantificere spillernes bidrag. Den kommunikation, der kan uddrages fra et damagemeter, handler kun om, hvor meget skade spillerne har uddelt. En væsentlig del af tiltrækningskræften i at spille i grupper er, at der også er andre parametre, der er væsentlige. Idet at damagemeters kun måler på en parameter, bliver andre tilsidesat:

Because there is also no way to quantify all the other nondamage labor players contribute to a group, some can feel that their contributions are not meaningfully accounted for or just as important, represented. (T.L.Taylor, 2006: 328)

Som Taylor her gør opmærksom på, er det ikke mindst i form af repræsentationen, at andre bidrag som eksempelvis healing bliver tilsidesat. Grundlæggende er de fleste spillere godt klar over, at succes kommer via samarbejde og via andre parametre end skade. Et damagemeter tilsidesætter denne forståelse, da det kun er skade, der bliver repræsenteret og kommunikeret i interfacet. Samtidigt er det klart, at mods opstår ud fra et behov for at dele den information, der er mest væsentlig i eksempelvis en dungeon. Når et damagemeter har fokus på avatarernes uddeling af skade, skyldes det, at WoW ludologisk set er konstrueret, så det er den væsentligste parameter i spillet.

3.2 Emotes og anstødelig kommunikation

Det er interessant at se nærmere på emote-systemet i lyset af disse interface-niveauer, da emote-systemet balancerer mellem interface-niveauerne. Emote-systemet kan karakteriseres som en fysisk chat i den forstand, at avataren udfører en bevægelse tilsvarende det, som spilleren indtaster i kommandolinien. Skriver man *"/wave"*, vinker avataren (ill. 20). Emote-systemet har grundlæggende samme funktionalitet som den lokale chat, det er blot repræsenteret anderledes via avatarens grafiske udtryk. Der er dog forskel mellem de forskellige emote-kommandoer. De bliver alle repræsenteret tekstligt, men der er forskel i, hvorvidt de også repræsenteres grafisk og akustisk. Den grafiske dimension af dette bliver interessant i PvP-sammenhæng. Det skyldes, at den øvrige chat i de tekstlige og akustiske kanaler er fraktionsbegrænset. Hvad en spiller siger eller skriver, kan kun modtages af spillere i den samme fraktion.¹² Det betyder også, at den eneste kommunikationsmulighed, der er imellem de to fraktioner, er via avatarens grafiske fremtoning inklusiv emote-systemet.



Det er derfor interessant at se hvilke emotes, der har en grafisk fremtoning, da disse udgør en væsentlig del af kommunikationsmulighederne imellem de to fraktioner. Hvor de direkte handlinger selvsagt udgør en oftest utvetydig kommunikation (angreb), er det interessante ved emotes netop, at de via konteksten kan forstås tvetydigt. Hvis eksempelvis en spiller i en PvP-kontekst lader sin avatar udføre en *"/bravo"*-emote, er konteksten væsentlig for forståelsen af denne emote. Er styrkeforholdet mellem de to modstandere skævt, er det oplagt, at denne emote kan tolkes ironisk. Det endda uanset om det er den stærke eller svage part, der udfører emoten. Med andre ord bliver den immanente kommunikation i de øvrige ludologiske handlinger væsentlig i forhold til, hvordan emote-kommunikationen forstås. Forløbet af en PvP-kamp vil være afgørende for, om sejrherren afsluttende vil udføre en bidende *"/LOL"* eller en respektfuld *"/salute"* emote.

¹² Dette er forudsat, at spillerne benytter spillets akustiske kanaler. Benyttes tredjeparts kanaler, er der selvfølgelig ingen tvungne fraktionsbegrænsninger.

Blizzards design af emotes er interessant her. I lyset af, at regulær chat-kommunikation mellem de to fraktioner er fravalgt, er det ikke overraskende, at langt de fleste emotes har en neutral eller positiv denotation. Det medfører, at emotes i en PvP kontekst netop benyttes ironisk som med *”/bravo”*. Baggrunden for dette er fra Blizzards side den samme som baggrunden for fravalget af chat mellem de to fraktioner. Ved at begrænse kommunikationsmulighederne begrænser Blizzard også mulighederne for anstødelige kommentarer. Det er klart, at i et spil, der er baseret på kamp mellem spillere, vil der opstå situationer, hvor spillere vil føle sig stødt over andre spilleres handlinger. Ved at begrænse kommunikationsmulighederne undgår Blizzard, at den slags tager overhånd i de fora, der er administreret af Blizzard. Emotes er derfor begrænset til positiv og neutral kommunikation, således at Blizzard ikke kan beskyldes for at opfordre til anstødelig kommunikation via emotes, der har en negativ denotation.

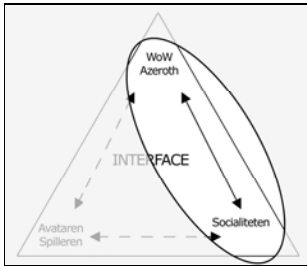
Overordnet set er dette dog en begrænsning af stridighederne på tværs af fraktionerne, der har ringe effekt. Som vist med emotes, kan disse via konteksten tilskrives andre konnotationer, end det er ment fra Blizzards side. Samtidigt er kommunikationen mellem fraktioner jo langt fra begrænset til fora internt i WoW. Forholdet mellem fraktioner er et væsentligt diskussionspunkt på nettets utallige fora. Diskussionen kan dog have forskellige udgangspunkter. Det kan være med udgangspunkt i den konflikt, der ligger i Azeroths narrative univers eller med udgangspunkt i den ludologiske balance mellem de to fraktioner.

Forholdet omkring anstødelig kommunikation og Blizzards begrænsning af mulighederne er interessant og paradoksalt. Det skyldes, at idet, de ludologiske handlinger også er en kommunikation, bliver det vanskeligt at begrænse de anstødelige kommunikationshandling, når de foregår i et grundlæggende antagonistisk spil. En spiller vil ofte føle sig anstødt, hvis vedkommendes avatar bliver slået ihjel. Når Blizzard alligevel laver et skel mellem kommunikationsformerne imellem fraktionerne, er det et skel, der er baseret på forskellen mellem regulær og ludologisk kommunikation. Den ludologiske kommunikation forstås herved netop som ludologisk, idet den foregår indenfor The magic circle, indenfor Azeroth. Regulær kommunikation via chatkanaler er væsentligt vanskeligere indholdsmæssigt at fastholde indenfor The magic circle, og det ville være op til spillerne selv at håndtere dette skel mellem kommunikation indenfor og udenfor The magic circle.

Forskellen mellem de regulære og de ludologiske kommunikationsformer kan markere forskellen mellem The magic circle og verden udenfor. Det er nemt at forstå, at den ludologiske handling, det er at slå en avatar ihjel, er en kommunikation indenfor spillet, men samtidigt har det helt sikkert en

følelsesmæssig effekt hos spilleren. En effekt der sikkert ville have betydning, hvis samme spiller havde mulighed for at respondere i en chatkanal, der ikke på samme måde som den ludologiske kommunikation var begrænset til spillets verden. Kort sagt, så giver tekstlige og akustiske kanaler nogle muligheder for at overskride spillets verden, hvilket i en antagonistisk spilsituation kan medføre anstødelig kommunikation.

Kommunikationen i et multiplayerspil som WoW er et bindeled mellem spillets verden og den virkelige socialitet, som kommunikationen medfører. Fokus i ovenstående analyse har været netop på dette aspekt af kommunikationen. Når kommunikationen som bindeled mellem spil og socialitet fremhæves på bekostning af andre dimensioner skyldes det jo i høj grad, at WoW netop er interessant via sin sammensmeltning af spil og socialitet. Det er i den henseende, at WoW markerer en ny type sammensmeltning, eller rettere en ny standard for hvordan spil og socialitet sammensmeltes i software. WoWs størrelse er ikke uden betydning i forhold til dette. Der opstår en dynamik mellem et spil og dets socialitet. Jo mere populært et spil er, des mere levende bliver socialiteten omkring det givetvis. Når der i WoW er så talrige muligheder for forskellige mods, skyldes det, at der er et stort fællesskab omkring udviklingen og udnyttelsen af mods. WoW adskiller sig således ikke særligt i forhold til kommunikationen som sådan, det er snarere via de sociale konstellationer, der opstår på baggrund af kommunikationen, at WoW udmærker sig. Samtidigt er det sociale domæne jo netop interessant via koblingen til spillet. Det er de ludologisk baserede konstellationer, der i den fortløbende sociale analyse vil være fokus på.



4. WoW-kulturens socialitet og forholdet til Blizzard

Der er to dimensioner til den sociologiske side af analysemodellen. Først hvorledes socialiteten i form af det fællesskab eller community, der er omkring WoW, i det hele taget kan forstås i relation til WoW som softwareartefakt. Artefaktet har selvsagt en indflydelse på fællesskabet, og på hvordan fællesskabet kan forstås som sådan. Dernæst er det i en mere socio-politisk kontekst interessant at se nærmere på, hvordan forholdet mellem fællesskabet og Blizzard kan forstås. Altså forhold omkring rettigheder og dynamikken i spillets udvikling.

I en interfacekontekst som denne kan det være nødvendigt at præcisere interface-forståelsen i forhold til den sociale dimension. Ser man konkret på interfacet i WoW, er socialiteten jo kun repræsenteret via de kommunikationsformer, som forrige afsnit havde fokus på. Skal man for alvor have fat i socialiteten ud fra et interfaceperspektiv, er det derfor nødvendigt at forstå interface i en bredere kontekst. Den sociale dimension ved WoW er ikke begrænset til WoW som softwareartefakt, men spreder sig ud over nettets sites og fora. Heri ligger forståelsen af det sociale interface.

En spilsession for den almindelige WoWspiller er således heller ikke begrænset til WoW, men inkluderer ofte også besøg på diverse sites. Disse sites omkring spillet inkluderer guildhjemmesider, WoWdatabaser samt de officielle sider, hvor der blandt andet findes værktøjer til at beregne effekten af items og lignende. Spillerens interaktion med WoW er altså ikke ulig almindelig brug af PC'ens evne til multitasking, den almindelige pc-bruger kan også sagtens overskue flere programmer og opgaver. Med Bertelsen og Wartofsky in mente omfatter WoW's artefaktcluster altså også andre værktøjer og programmer end selve WoW.

Det er interessant at se denne spredning af WoWspillerens interaktion i forhold til Manovichs begreb *the cultural interface*. Som tidligere nævnt beskriver Manovich, hvorledes interfacet er struktureret via elementer fra andre medier som blandt andet film. Forståelsen af det kulturelle interface peger desuden på, hvordan interfacet ikke længere kun er adgang til computeren, men til kulturen via computeren:

We are no longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form. I will use the term *cultural interface* to describe a human-computer-culture interface – the ways in which computers present and allow us to interact with cultural data (Lev Manovich, 2001: 69-70)

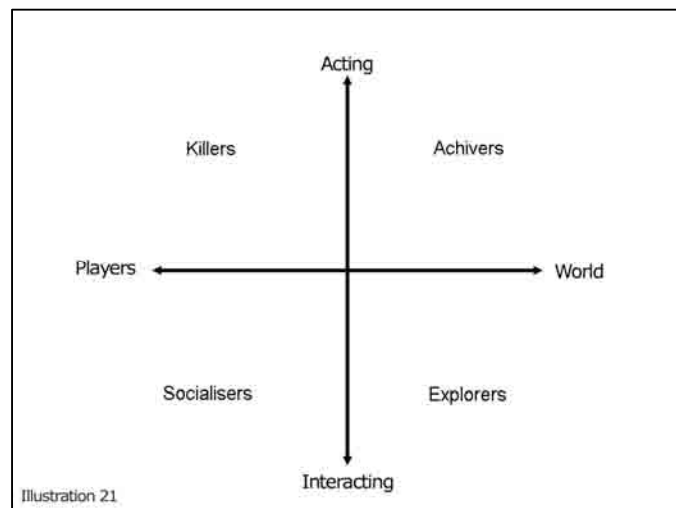
Computeren er ifølge Manovich blevet vores adgang til kulturen. Konkretiserer man hans forståelse til ”WoW-kulturen”, er det klart, at den enkelte WoWspillers adgang til kulturen ikke er begrænset til WoWs interface, men inkluderer en række interfaces. Samtidigt er det klart, at der er en kulturel sammenhæng mellem disse interfaces, der kan spores tilbage til softwareartefaktet World of Warcraft. Uden WoW havde der selvsagt ikke været den kultur, der er etableret via nettet.

Når man taler om interfacet som adgang til en given form for kultur, er det naturligt at spørge: hvilken kultur? I WoWs tilfælde er det grundlæggende den socio-ludologiske kultur, det drejer sig om. I forhold til de konkrete interfaces er det altså denne kultur, der går igen både i selve WoWs interface samt på de sites, der er baseret omkring WoW. Disse sites er typisk fokuseret mere imod enten det ludologiske eller det sociologiske aspekt, hvor guildsites er tilegnet den sociale del, mens WoWdatabaser og beregningsværktøj er tilegnet den ludologiske del. Endelig er der også andre sites som www.warcraftmovies.com, der fungerer som WoWfællesskabets Youtube. Her falder det sociologiske og det ludologiske sammen, blandt andet kan spillere vise deres ludologiske evner frem, så de kan få anerkendelse i fællesskabet.

4.1 Arketyper

Disse forskellige former for sites peger på diversiteten i WoWs fællesskab. Samtidigt er det klart, at der blandt spillere overordnet set er nogle arketyper, der kan identificeres. Disse kan blandt andet forstås ud fra Richard Bartles opdeling i *Killers*, *Achievers*, *Socialisers* og *Explorers* (Richard Bartle, 1996), der differentierer ud fra spillernes interesse (ill.

21). Disse arketyper passer også i forhold til de ovenfornævnte sites. Overordnet set er guildsites tilegnet Socialisers. Samtidigt kan guilds opdeles i PvP og PvE, der kan forstås som en kombination af henholdsvis Killers og Socialisers, samt Achievers og Socialisers. I WoWkulturen som sådan bliver Socialisers som arketype meget ofte en underforstået nødvendighed. Uanset om man som eksempelvis Killer har sit fokus



på PvP, medfører den ludologiske struktur i WoW, at den mest effektive løsning er også at spille socialt eksempelvis i 5 mod 5 arenaer.

Hvor Bartle fokuserer på forskellige typer ud fra interesse i spillet, peger Taylor på en anden type opdeling, der mere handler om grad af effektivisering og intensitet. Hun skelner mellem *power-* og *casual gamers*, og beskriver power gamers i EQ således:

These players are active visitors and contributors to such sites, especially via their own guild pages. They often will make daily rounds, visiting key Web sites to get information and strategies... This kind of labor is a massive collaboration in the production of valuable game knowledge and presents a fascinating example of player sociality (T.L.Taylor, 2006: 84)

Denne forståelse af power gamers er interessant, da det i høj grad er via deres brug af og bidrag til nettets information, at denne informationsressource er opstået.

Samtidigt sætter den massive arbejdsindsats, der er typisk for power gamers fokus på diskussionen af The magic circle, da denne forståelse peger på rammen omkring spil, der adskiller spil fra ”den virkelige verden” og arbejde. Da WoW er baseret på samarbejde i end-game delen, betyder det også, at power gamers er sociale spillere. Vil man spille effektivt er den sociale dimension en nødvendighed. Der er altså to interessante perspektiver ved power gamers, idet de udfordrer dikotomien mellem spil og arbejde, og samtidigt måske er de væsentligste bidragsydere til WoWs socialitet.

Når power gamers udfordrer dikotomien mellem spil og arbejde, skyldes det, at deres tilgang til spillet ikke er baseret på eksperimenter og sjov, men effektivitet og målrettede spilsessioner. Altså en tilgang der nærmere henleder tankerne på arbejde end spil. Taylor karakteriserer som nævnt denne tilgang som *instrumental Play*:

A focus on efficiency and instrumental orientation (particularly rational or goal-oriented), dynamic goal setting, a commitment to understanding the underlying game systems/structures, and technical and skill proficiency (ibid.: 72)

Denne tilgang er basalt set en forståelse af spil, beskrevet i arbejdsstermer. Dikotomien mellem disse falder sammen når spil foregår på denne måde, særligt i det tilfælde hvor power gamers også bliver professionelle, og den økonomiske forskel mellem spil og arbejde forsvinder. Denne professionalisering kan umiddelbart foregå på to forskellige måder: Den kinesiske sweatshop, hvor det er et reelt arbejde samt professionaliseringen af den ”almindelige” power-gamer, hvor tilgangen til spillet er startet som underholdning, men med tiden har medført økonomiske muligheder.

For at forstå power gamerens tilgang til WoW kan det være relevant at karakterisere power gamerens modsætning, det som Taylor karakteriserer som en *casual gamer*:

They may change characters frequently, level more slowly than some, and focus on quests or skill development... Despite playing with varying degrees of regularity, they nonetheless find the game engaging (ibid.)

Forskellen mellem casual og power gamers er altså en forskel i fokus og intensitet. En casual gamer bruger væsentlig mindre tid på WoW, og er ikke fokuseret ud fra en målrettet og effektiv strategi.

Endelig kan det være relevant at inddrage en tredje arketype, ”rollespilleren”, der er forskellige fra casual og power gamers ud fra nogle andre parametre. Rollespilleren har givetvis ligesom power gameret et højt engagement med spillet, men er ligesom casual gameret mindre interesseret i de explicitte mål som levels og items. Rollespillerens fokus er udviklingen af karakteren:

A player who is consciously role-playing in World of Warcraft is seeking to create a character who transcends the mechanic of the game and takes on a plausible, defined reality of its own (MacCallum & Parsler, 2008: 226)

MacCallum og Parslers karakteristik af rollespilleren peger på et af problemerne ved at rollespille i WoW. Når rollespilleren fokuserer på opbygningen af karakterens troværdighed, går det ud over spillets grundlæggende mekanik, altså den ludologiske struktur, der er grundlaget for spillets opbygning. Vil rollespilleren eksempelvis opbygge troværdighed omkring rollen som healende druide, er det problematisk at udføre typiske quest, hvor druiden skal dræbe en række mere eller mindre tilfældige dyr.

Disse forskellige arketyper samt ikke mindst deres mange mulige kombinationer giver et rimeligt billede af, hvor differentieret WoWsocialiteten og -kulturen er. Samtidigt er det afgørende for dannelsen af WoWkulturens mangfoldighed, at den enkelte spiller bidrager og deltager aktivt. En mulig ramme for denne deltagelse findes hos Joost Raessens, der forstår deltagelse (participation) via de tre participation domæner: *interpretation*, *reconfiguration* og *construction*. (Joost Raessens, 2005) Disse tre domæner giver en god ramme for hvilke niveauer, WoWkulturens dynamik kan differentieres i.

4.2 Fortolkningsdomæne – hegemoni og åbenhed

Raessens fortolkningsdomæne har udgangspunkt i forståelsen af en hegemonisk fortolkning, og andre fortolknings relation til samme¹³. I WoWs tilfælde er den hegemoniske fortolkning givetvis den ludologiske, spilleren ”læser” WoW i forhold til, hvordan spillets regler har betydning for

¹³ Raessens bygger sin fortolkningsforståelse på Stuart Halls differentiering: dominant-hegemonic reading, negotiated reading og oppositional reading.

spiloplevelsen. En alternativ fortolkning kunne dog være en rollespilsfortolkning, der groft sagt insisterer på at forstå WoW narrativt ud fra karakter og plot. Grundlæggende er Raessens pointe:

What lies at the foundation of this discussion is the idea of the active role of the audience in determining the meaning, or significance, of an expression of culture (ibid.:375)

Forstår man diverse fora og sites på nettet som et udtryk for denne diskussion og fastlægning af WoWs betydning, bekræfter disse den ludologiske fortolkning som den hegemoniske.

Den ludologiske fortolkning er endvidere, hvad Raessens kalder en dekonstruktiv læsning,¹⁴ hvilket baseres på:

The fact that a computer game, as opposed to, for example, a film, is played over and over again until the moment that all game's secrets have been discovered. (ibid.: 377)

Går man tilbage til forståelsen af spillets særegne ludologiske æstetik, som blev diskuteret tidligere, er det ikke overraskende, at netop den dekonstruerende og ludologiske fortolkning er den hegemoniske i WoW.

Den socialitet og den informationsmængde, der er etableret omkring WoW, er i høj grad baseret på denne ludologiske tolkning af WoW. Ser man på en WoWdatabase som www.thottbot.com, er fundamentet for opbygningen af denne, at deltagerne (spillerne) har samme reference- eller fortolkningsramme. Den enorme informationsmængde, der findes på Thottbot, er skabt på to måder. Alle quest, NPCs, items og lignende er via et plug-in hentet direkte fra WoW, og der er således i udgangspunktet ingen information på Thottbot, der ikke allerede findes i WoW. Det kommer der selvfølgelig via brugerkommentarer, og det er derfor i disse,

The screenshot shows a detailed view of a World of Warcraft quest on the Thottbot website. The quest is titled "Howling in the Hills" and is located in the Redridge Mountains. It is a level 21 quest that requires the player to bring Yowler's Paw to Verner Osgood in Lakeshire. The quest description includes a dialogue snippet where a gnomish character explains that Yowler is a dangerous creature and the leader of a pack of gnolls. The rewards section lists a "Ring of Iron Will" or "Gold Militia Boots", along with 170-1650 XP and reputation gains for Stormwind, Exodar, Gnomeregan, and Ironforge. The quest is part of a series, with previous steps being "A Baying of Gnolls" and "Howling in the Hills". The page also includes a "Linking" section with code for in-game, HTML, and BBCode, and a comment section at the bottom where users can discuss the quest.

¹⁴ Raessens baserer sig på Derridas forståelse af dekonstruktion.

at spilleren finder den hjælp, der er brug for. Her bliver den fælles ludologiske fortolkningsramme vigtig, da det kan være vanskeligt at udrede sammenhængen uden.

Illustration 22 er et uddrag af Thottbots side om questet *Howling in the Hills*, der er et rimelig typisk quest. Slå en NPC (her Yowler) ihjel og tage et Item (her Yowlers Paw) med tilbage til questgiveren som bevis. Den information spilleren ikke får i WoW, er Yowlers placering, der derfor typisk vil være at finde i Thottbot. Ill. 22 viser den autogenerede tekst (selve questet), der er trukket ud af WoW samt den første kommentar. Den information, der er væsentlig for spilleren er ”27, 21”, der er koordinaterne for Yowlers placering. Kommentaren fokuserer således kun på det ludologiske aspekt, den narrative ramme angående Yowler som lederen af *Gnolls* (en type monstre) er ikke relevant. Endvidere forudsætter kommentaren, at andre spillere har installeret et mod i map-interfacet, der giver koordinaterne, dette er ikke standard.

Informationen på Thottbot er overordnet set eksemplarisk for den hegemoniske fortolkning. Samtidigt er det et eksempel på det, som Henry Jenkins via Levy kalder *collective Intelligence*, altså information, der er tilgængelig for alle medlemmerne af et fællesskab. Jenkins beskriver videre forholdet mellem et vidensfællesskab og dets kollektive viden:

The new knowledge communities will be voluntary, temporary, and tactical affiliations, defined through common intellectual enterprises and emotional investments. Members may shift from one community to another as their interests and needs change and they may belong to more than one community at the same time. Yet, they are held together through the mutual production and reciprocal exchange of knowledge. (Henry Jenkins, 2002: 2)

Dette er også tilfældet med WoW. Fællesskabet omkring spillet er baseret på en fælles intellektuel og følelsesmæssig investering i spillet. Citatet peger endvidere på hvordan medlemmer skifter fællesskab, kun ud fra deres personlige interesse. Der er givetvis også en del WoW spillere, der tidligere har været engageret i andre MMORPGs som EQ eller Ultima Online. Fra et forretningsmæssigt synspunkt er der derfor også en pointe i, at Blizzard støtter op omkring fællesskabet. Så længe der er et stærkt fællesskab omkring WoW, forbliver spillerne også aktive abonnenter på spillet. Eksempler på dette forhold mellem Blizzard og fællesskabet vender jeg tilbage til (jf. Afsnit 4.3.2).

Den viden, som spillere skaber, opretholder og udnytter på et site som Thottbot, er en væsentlig faktor, for at holde sammen på fællesskabet omkring WoW. Baseret på den hegemoniske, ludologiske forståelse er denne type kollektiv intelligens en nødvendig referenceramme for det fællesskab, WoW har skabt. Kommunikation på disse sites og i selve spillet er også baseret på denne fælles reference. Grundlæggende er det vanskeligt at begrænse forståelsen af den kollektive intelligens til sites som

Thottbot, da fællesskabet og dermed den kollektive intelligens og den hegemoniske tolkning flyder udover og igennem WoW-kulturen, uanset om det er i selve spillet eller på et tilknyttet site. Uanset om en spiller tilegner sig en viden om spillet, som eksempelvis ovenstående koordinator ”27, 21” gennem spillets chatkanaler eller via Thottbot, skyldes det stadig den kollektive intelligens og den hegemoniske fortolkning.

Selvom der altså er en klar hegemonisk tolkning i den ludologiske tilgang til spillet, er WoW samtidigt så rummeligt, at der også er mulighed for andre tilgange, det kan eksempelvis være rollespillerens tilgang. Netop rollespillerens tilgang er der taget højde for fra Blizzards side i form af dedikerede servere eksplicit til rollespillere. Idet, at WoW i så høj grad også er et socialt rum, er det dog klart, at Blizzard ikke kan tage højde for hvilke tilgange, spillerne som sådan vælger. WoW bliver i en vis forstand et offentligt rum, hvori spillerens mulige tilgange er mangfoldige. Blizzards rolle som world manager bliver interessant her. Hvordan skal de forholde sig til spillere, der afviger fra den hegemoniske tolkning, som spillet er designet til? Denne forståelse af Azeroth som et offentligt rum vil blive belyst senere (jf. Afsnit 4.3.2).

I første omgang er det interessant indenfor Raessens fortolkningsdomæne at se nærmere på den åbenhed, der ligger i Azeroth og de alternative fortolkningsmuligheder, den medfører. Der er et interessant forhold mellem den hegemoniske ludologi og den åbenhed, som i høj grad karakteriserer Azeroth. Man kan gå så vidt som til at betragte ”værkets” åbenhed i en næsten Ecosk forstand:

Ethvert kunstværk er, også selvom det er produceret efter en eksplicit eller implicit nødvendighedens poetik, i sin grund åbent for en virtuelt uendelig række mulige løsninger, der hver for sig giver værket nyt liv ved at følge et perspektiv, en smag og en personlig udførelse (Umberto Eco, 1995: 120)

Selvom der i WoW er en klar ludologisk hegemoni, er spillet også åbent for den personlige fortolkning. Eco ville ikke mene, at WoW er særligt anderledes end andre mere traditionelle værker i dette aspekt. Den åbne, personlige udførelse af Wow bliver interessant, når den bliver delt med fællesskabet. Det kommer særligt til udtryk i måden, den bliver delt på.

Forskellen mellem fortolkningen af et traditionelt værk og WoW er, at fortolkningen af WoW samtidigt er en dokumentering af fortolkningen. Det sker idet, at WoW faciliterer videooptagelse af avatarens udfoldelser, og spillerens fortolkning derigennem kan dokumenteres. Når mulige fortolkninger bliver

fremført via denne filmiske metode, er det ikke længere relevant at diskutere, om der i teksten WoW er belæg for den givne fortolkning. Fremførelsen bliver belæg i sig selv.¹⁵

4.2.1 Machinima

Set i et bredere perspektiv tales der om *machinima*, når der opstår film via optagelse af digitale karakteres handlinger og begivenheder. Disse indgår i WoWkulturen på samme betingelser som andre referencetyper såsom Thottbot og derfor er der også store udsving i kvaliteten af og motivationen bag disse. Det veksler fra film, der har kunstnerisk værdi i sig selv, til dokumentering, der blot har samme ludologiske reference som Thottbot. Når Machinima bliver en almindelig fortolknings- og referenceform, er det klart, at de konkrete eksempler bliver ligeså mangfoldige som den øvrige WoWkultur. Det er derfor relevant at skelne i forhold til det, Klastrup kalder *Tellable events*:

Hence, it seems that tellability is also closely related to an experience of sharing and being part of a community of equally interactive peers: a tellable event seems to be one which has 'paratextual' value, that is, one which has the potential of becoming part of the texts which surround a specific world. (Lisbeth Klastrup, 2002: 7)

Tellable events er altså karakteriseret ved deres dokumentariske værdi, de dokumenterer en del af den samlede historie, der eksisterer omkring en verden som Azeroth. Et typisk eksempel ville være dokumentering af gennemførelse af en given dungeon, særligt hvis denne hidtil ikke har været gennemført. En sådan film dokumenterer altså denne begivenhed i Azeroth, og ikke mindst giver den status til det pågældende guild, der står bag.

Dokumenteringen af en gennemført dungeon er et eksempel, der stadig ligger indenfor den hegemoniske tolkning. De dokumenterede begivenheder er stadig foregået i henhold til hvordan Blizzard har designet den ludologiske struktur i Azeroth. Machinima er dog i lige så høj grad en udtryksform, der bruges til at dokumentere begivenheder, der ikke går i tråd med den hegemoniske tolkning, men i stedet udnytter og undersøger den grundlæggende åbenhed med andre motiver. Der er ofte tale om eksempler, der stadig er ludologisk motiverede, men som udnytter Azeroths univers på en anden måde end den hegemoniske. Hvorvidt der er tale om tellable events, er altså uafhængigt af den hegemoniske tolkning, det handler om selve *begivenheden*. Det følgende er tre machinimaeksempler, der på hver sin måde illustrerer forskellen.

I det at WoW overordnet er levelbaseret, og derfor er designet i forhold til levels, opstår der muligheder for alternative ludologiske udfordringer ved at tilsiddesætte det leveldesign, Blizzard har skabt.

¹⁵ Diskussionen omkring belæg vil i stedet ofte gå på, hvorvidt en film er autentisk eller manipuleret.

Illustration 23 er dokumenteringen af et angreb af fyrré level 1 Gnomekarakterer på level 11 NPC'en *Hogger*. Hogger er i folkloren omkring WoW berømt, da han er en af de første navngivne NPCs, spilleren støder på, og derfor har en særlig plads i spillerens hukommelse. Motivationen til angrebet stammer givetvis fra denne status. Samtidigt er angrebet også ludologisk interessant, da Hogger er designet til angreb fra to til tre karakterer på level 10 til 12¹⁶.

Det er altså et åbent spørgsmål, om det pågældende angreb overhovedet kan gennemføres. Filmen dokumenterer en begivenhed, der er interessant på flere niveauer. Den er ludologisk interessant, men først og fremmest er den underholdende i sig selv. Som Klastrup er inde på, er fællesskabets referenceramme selvfølgelig væsentlig. For udenforstående er underholdningsværdien givetvis mindre. Machinima som denne har et præg af hjemmevideo over sig, det er dokumentation af noget fjollet, folkene bag



avatarerne foretager sig. På den måde er det i højere grad selve den begivenhed, der er foregået i Azeroths historie, der kommer i centrum. Selve filmen er blot en dokumenteringsform.

Det er dog grundlæggende et interessant spørgsmål, hvorvidt der er tale om dokumentation eller fiktion, altså om begivenhederne er sket for filmens skyld eller i deres egen ret. Der er et kontinuum fra dokumentation af eksempelvis dungeon-gennemførelser til begivenheder, der tydeligt kun foregår til ære for kameraet. Ovenstående angreb på Hogger befinder sig et sted midt i mellem. Et andet eksempel er den måske mest berømte WoWmachinima *Leeroy Jenkins*.

Leeroy er blevet en fast del af den kollektive intelligens omkring WoW. Det skyldes sikkert, at filmen i høj grad illustrerer det, man kan kalde dagligdagen i en MMORGP som WoW. Leeroy's guild er i gang med minutøs planlægning af et angreb på en dungeon ved navn *Black Rock Spire*, da Leeroy, som under planlægningen har været AFK (away from keyboard), stormer ind i Black Rock Spire. Det resulterer i, at

¹⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=X4fSkC9gmKQ> (15-08-2008)

det solidariske guild følger efter, og alle avatarerne dør. Henry Lowood opsummerer generaliteten af begivenheden således:

It comments on a moment – death by incompetent playing partner – experienced by players of every multiplayer game (Henry Lowood, 2006; 373)

Pointen med filmen er klar. Det handler på komisk vis om det slid, der kan være i end-game dungeons, og som kan være spildt på et splitsekund, hvis medspillerne laver fejl. Deri ligger filmens succes. Det er igennem denne pointe, at Leeroy er berømt ud over WoW-kulturen. Som Lowood gør opmærksom på er Leeroy eksempelvis citeret i tegneserier og har sin egen wikipediaside.

Et sidste eksempel skal nævnes, nemlig filmen *Not just another love story*. Værket adskiller sig fra andre eksempler idet det ikke beskæftiger sig med Azeroths ludologiske side, men klart har en autonom narrativ struktur. Det er kort fortalt en kærlighedshistorie på tværs af Azeroths to fraktioner mellem en human og en orc karakter, som blandt andet udvikler sig til at have eksplicit seksuel karakter. Som nævnt er kommunikationsmulighederne mellem de to fraktioner meget begrænsede og selve temaet i filmen gør derved opmærksom på denne strukturelle begrænsning i spillet. Om end Blizzard har en god pointe i at opretholde denne begrænsning, er det stadig en begrænsning af spillernes kommunikationsmuligheder. Filmen har endvidere scener, der indeholder adskillige karakterer fra begge fraktioner. Idet at interfraktionelle kommunikationsmuligheder er begrænsede i spillet, er det klart, at disse scener kræver at omfattende koordineringsarbejde udenfor Azeroth, hvis resultatet skal være et nogenlunde formfuldendt narrativ.

Det seksuelle indhold i filmen bliver interessant, idet det rejser en diskussion omkring Blizzards regler for opførelse, som disse er beskrevet i WoWs *Terms of use* (TOU). Efter offentliggørelsen af filmen på Blizzards officielle fora var der således heftig debat om det seksuelle indhold, hvilket resulterede i, at Blizzard fjernede filmen. Filmen gør altså opmærksom på forholdet mellem Blizzards rettigheder over WoW og spillerfællesskabets kreative brug af WoW. Når Blizzard fjerner denne film, skyldes det formentlig, at de ikke vil sættes i forbindelse med dens indhold. Samtidigt er det klart, at filmen kun viser helt almindelig brug af WoW, der blot er sammensat, så det kan virke provokerende. Tristan Pope, der er manden bag filmen, forsvarede sig med, at **"I only executed what the pixels in WoW suggest."** (ibid.: 374) Selvom filmen klart viser indhold, der negativt kan sættes i forbindelse med Blizzard, har Pope ret i, at indholdet netop kun er en alternativ sammensætning af de udtryksmuligheder, der potentielt allerede er i WoW.

Ser man på det fortolkende domæne som sådan, tegner der sig et forhold mellem den hegemoni, som spillet tydeligt er struktureret omkring samt den åbenhed, der ligeså tydeligt er til stede. Det er en af WoWs helt store styrker, at det netop indeholder begge dele. Samtidigt er det også via de to dimensioner, at spillet sætter nogle standardforståelser til debat, når eksempelvis rammeforståelsen i The magic circle omkring selve spillet ikke længere kan opretholdes. Dette kommer blandt andet til udtryk, når machinima-kulturen benytter spillet som forfatter-værktøj og opnår et selvstændigt liv udenfor WoW. Spillet bliver flettet sammen med kulturen som sådan, og rammen omkring WoW bliver uklar og kan som minimum ikke længere opretholdes omkring selve artefaktet. Man må som start tænke hele den kollektive intelligens og WoWkulturen med, da denne i lige så høj grad er en del af fænomenet WoW, som selve artefaktet er det.

4.3 Rekonfigurations- og konstruktionsdomænerne

Går man videre med Raessens deltagelses-domæner, er mods eller addons særligt interessante, da de både ligger et sted mellem Raessens rekonfigurations- og konstruktionsdomæner, og desuden sætter forholdet mellem spillerfællesskabet og Blizzard i fokus. Sidstnævnte skyldes, at tredjeparts-mods til en vis grad kan ændre WoWs udtryk, og det er Blizzard, der utvetydigt bestemmer, hvor grænsen for ændringerne går. Denne grænse er også grunden til at mods bevæger sig mellem rekonfiguration og konstruktion. Basalt set er der tale om en konstruktion, da mods er nye tilføjelser til WoW, der kræver en rimelig teknisk viden. Samtidigt er mods begrænset til interfacet og Blizzard tillader ikke adgang til spillets kode som sådan, men giver mulighed for at redigere i interfacet (via API). Den konflikt mellem Blizzard som ejer af et software-artefakt, og WoWkulturens kreative brug af dette artefakt, som vi så allerede i fortolkningens domæne med Tristan Popes machinima, er altså i høj grad også til stede i forhold til mods, hvor fællesskabet mere aktivt ændrer på det eksisterende artefakt.

Raessens beskriver rekonfiguration således:

It is the actualization of something that is virtually, in the sense of potentially, already available as one of the options, created by the developer of the computer game (ibid.: 381)

Rekonfigurationen sker altså, når mods opstår som en aktualisering af den eksisterende kodes potentialitet. Det vil sige, at mods teknisk set opstår som rekonfigurationer på baggrund af de muligheder, Blizzard som udvikler, vidende eller uvidende, har skabt i API'en.

Ud fra denne forståelse af den tekniske mulighed for mods er det interessant at se på de juridiske muligheder. Disse er beskrevet adskillige steder i WoWs legale dokumenter som Terms of use og *End user license agreement* (EULA). Den mest åbne formulering i forhold til tilladelse af tredje parts mods er:

...and Blizzard may, at its sole and absolute discretion, allow the use of certain third party user interfaces.¹⁷

Ud fra dette og den generelle udbredelse af mods i WoW-fællesskabet må man konkludere, at mods er tilladt ud fra de begrænsninger, Blizzard finder rimelige. Ser man nærmere på disse begrænsninger, er de noget mere udførligt beskrevet:

AN "UNAUTHORIZED THIRD PARTY PROGRAM" AS USED HEREIN SHALL BE DEFINED AS ANY THIRD PARTY SOFTWARE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY "ADDON" OR "MOD," THAT IN BLIZZARD'S SOLE DETERMINATION: (i) ENABLES OR FACILITATES CHEATING OF ANY TYPE; (ii) ALLOWS USERS TO MODIFY OR HACK THE WORLD OF WARCRAFT INTERFACE, ENVIRONMENT, AND/OR EXPERIENCE IN ANY WAY NOT EXPRESSLY AUTHORIZED BY BLIZZARD; OR (iii) INTERCEPTS, "MINES," OR OTHERWISE COLLECTS INFORMATION FROM OR THROUGH THE PROGRAM.¹⁸(sic)

Udlægningen af hvordan spillere må benytte mods, er altså nogenlunde, at hvis ikke det *eksplicit* er tilladt, så er det ikke tilladt. Læser man disse begrænsninger i forhold til mods som rekonfiguration eller konstruktion, er den væsentlige term *to modify*. Mods må altså ikke modificere interfacet og mods må derfor være begrænset til rekonfigurationens domæne. Det er dog en skelnen, der er noget usikker, for en rekonfiguration af interface vil i nogle tilfælde kunne forstås som en modifikation. Ser man igen på damagemeters, kan disse sagtens forstås som modifikationer, da ændringen på interfacet jo har enorm betydning for spilsessionen. Som nævnt i kommunikationsafsnittet ændrer mods på den information, der er tilgængelig for spilleren og dermed på spillet.

Ud fra omfanget er det klart, at damagemeters tilsyneladende er indenfor den type mods, som Blizzard tillader. Mods dækker dog over en række forskellige former for rekonfiguration af interfacet fra almindelige visuelle ændringer, over automatisering af visse aspekter til bots, der er en fuldstændig automatisering af spillerens input. Bots bruges oftest i forhold til at drage økonomisk fordel af WoW, og er derfor problematiske, men hvor går grænsen? De to hovedårsager til at visse mods bliver problematiske synes at være snyd og økonomiske fordele. Af hensyn til spillets balance, skal spillerne have ens tilgang til spillet og de må ikke have økonomisk gevinst af at spille WoW.

4.3.1 Mods

Alene de visuelle mods strækker sig fra fuldstændige ændringer af 2D-delen af interfacet til små mods, der blot fremhæver den grafiske repræsentation af eksempelvis en bestemt type skade, der er relevant

¹⁷ <http://www.worldofwarcraft.com/legal/termsofuse.html> (12-08-2008)

¹⁸ Ibid.

for spilleres *character build*. Selvom denne type mods er små ændringer, kan det have strategisk betydning og dermed betydning for spilbalancen, da spilleren via den grafiske ændring får en bedre forståelse af den ludologiske sammensætning.

Som det flere gange blev antydnet i beskrivelsen af interfacets 2D og cinematografiske 3D-perspektiver, så er forståelsen af dem grundlæggende uadskillelige, de reflekterer hinanden. Illustration 24 viser forskellen mellem et fuldstændig rekonstrueret interface(til venstre) og et standard interface(til højre):



Det væsentlige her er, at forskellen kun er at se i interfacets 2D-perspektiv, det cinematografiske indblik i Azeroth er ens. Hvilken betydning har denne type rekonfigurationer? Det medfører en umiddelbar ændring af det visuelle udtryk, men har det også betydning ludologisk i forhold til spilbalancen? Det virker logisk, at baggrunden for rekonfigurationer som denne er ludologisk funderet, idet spilleren ønsker interfacet indrettet i forhold til netop de aspekter af spillets tilstand, som er relevante for spilleren, eksempelvis i forhold til hvilken rolle spilleren har i dungeons.

En rekonstruktion kan være designet i forhold til fremhævelsen af de aspekter, som healeren har fokus på. Rekonstruktioner af denne type må således have betydning for spilbalancen. Samtidigt har alle spillere i princippet adgang til de samme mods. Den fortsatte balancering mellem spillets klasser er altså ikke længere begrænset til selve klassen, men er afhængigt af hvilke mods, der er udviklet til de forskellige klasser, samt ikke mindst i hvor høj grad spilleren forstår at inddrage og udnytte mods. Power gamerens tilgang er selvsagt en fordel her.

Vigtigheden af balancen i PvP er ikke mindre interessant, hvis man kigger på de mods der automatiserer specifikke dele af interfacet. Følgende citat er uddrag af beskrivelsen af et *CasterWeaponSwapper*-mod. Baggrunden for dette mod er, at det for (spell)casters kan være en taktisk fordel at skifte våben i løbet af en kamp, da forskellige våben har forskellige værdier tilknyttet, og der

vil være situationer, hvor eksempelvis healing er at foretrække frem for angreb. Dette mod automatiserer denne proces, så spilleren ikke skal finde det alternative våben og *equipe* det. Endvidere optimerer mod'et denne proces:

The cool part is a trick the AddOn uses to prevent the in-combat weapon swap cooldown from interrupting you. The AddOn swaps weapons only when you start to cast a spell or use an item. This causes the cooldowns to overlap, so you don't experience any interruption.¹⁹

Citatet fremhæver mod'ets evne til at overlappende cooldowns, det vil sige den tid, efter et item eller en spell er brugt, til spilleren kan bruge pågældende item eller spell igen. Skal en spiller udføre mod'ets automatisering, skal spilleren kaste en spell eller bruge et item præcist samtidigt med at vedkommende skifter våben, hvor dette våbenskift endvidere er baseret på en real-time strategisk vurdering. Mod'et afløser en meget avanceret brug af interfacet grænsende til det menneskeligt mulige. Spørgsmålet er, hvornår denne type mods bliver snyd?

Grundlæggende er det samme forhold gældende her som ved ovenstående, at alle har lige adgang til mods. Samtidigt er det klart, at jo mere af interfacet der automatiseres, jo mindre væsentligt bliver det menneskelige input. En omformulering af spørgsmålet om snyd kunne således være, hvor langt hen i automatiseringsprocessen et spil kan være baseret på menneskelige evner eller *skills*? Et interessant perspektiv på dette er Fullers forståelse af, at interaktionen med computeren er det væsentlige for computerspillets æstetik. Ud fra denne forståelse kan man uddrage, at et spil baseret på evner i nogen grad handler om beherskelse af interfacet, idet at kontrol over interfacet bliver kontrol over de i computeren integrerede ludologiske regler.²⁰ Dette er også baggrunden for, at automatisering af interfacet i en vis forstand kan forstås som snyd. Medfører automatiseringen en fuldstændig skævvridning af balancen i PvP, kan man givetvis forstå det som snyd, men hvor går grænsen mellem optimal udnyttelse af automatiseringsmulighederne og snyd?

4.3.2 Sociale dilemmaer og Blizzards rolle

Ovenstående diskussion kræver en klarere definition af snyd. Heide Smith skriver om snyd i forhold til forståelse af sociale dilemmaer. Grundforholdet i dette er forskellen mellem en fordel for individet og en fordel for fællesskabet:

¹⁹ <http://www.wowinterface.com/forums/showthread.php?t=4150> (12-08-2008)

²⁰ Ren beherskelse af det fysiske interface gør det ikke alene, en vis portion taktisk og strategisk forståelse er også nødvendigt.

Many interactions are characterized by each individual understanding that one type of behaviour would be collectively rational whereas another type of behaviour is tempting because it is individually rational. (Jonas Heide Smith, 2007: 2)

Overfører man dette til mods i WoW, er dilemmaet altså forskellen mellem rationalisering af den individuelle fordel ved at automatisere dele af interfacet, og det rationelle i fordelene ved kollektivt at have en optimeret PvP-balance i spillet.

Ser man på den generelle brug af mods i WoW, er det tydeligt, at dilemmaet ikke altid falder ud til fællesskabets fordel. Spillere installerer mods i det omfang, de har mulighed for det. Skal der opretholdes en grænse mellem tilladt optimering og snyd, er det nødvendigt med en form for regulering, der markerer denne grænse. I dette tilfælde bliver Blizzard selvsagt den regulerende faktor, da de med forskellige fremgangsmåder kan begrænse snyderi. Heide Smith beskriver denne type regulering som *the government approach*:

Here, we are looking for instances where autonomy is surrendered to a neutral, powerful third part (ibid.: 7)

Blizzard påtager sig altså rollen som tredjepart (stat), og regulerer forholdene mellem de stridende parter, altså mellem spilleren, der potentielt har snydt, og spillerne, der potentielt bliver snydt via skævvridningen af spilbalancen. Denne rolle er lig den rolle, der hidtil er blevet omtalt som world manager.

Konkret er der tale om vurderinger af de mods, der løbende dukker op samt eventuelle restriktioner mod disse mods. Der er som udgangspunkt to fremgangsmåder; ændring via opdateringer, så det givne mod ikke længere virker samt overvågning af den lokale klient og efterfølgende lukning af den pågældendes konto, hvis det findes nødvendigt. I praksis betyder det oftest, at Blizzard ændrer i den del af koden, som mods er baseret på, således at de pågældende mods ikke længere virker. Denne fremgangsmåde skyldes givetvis, at det er nemmere (og mere økonomisk) at ændre centralt i spillets kode, frem for at udøve restriktioner mod de klienter, der har det pågældende mod installeret.

WoWs TOU er igen interessante i forhold til dette, da denne (forstået som et juridisk instrument) ikke overraskende giver Blizzard muligheder for at regulere ud fra de to skitserede fremgangsmåder. Først og fremmest giver den Blizzard ret til at ændre i den lokale klient:

Blizzard may deploy or provide patches, updates and modifications to the Game that must be installed for the user to continue to play the Game. Blizzard may update the Game remotely,

including, without limitation, the Game Client residing on the user's machine, without the knowledge or consent of the user.²¹

Patches og opdateringer benyttes generelt til den fortsatte balancering af spillet, hvilket i kollektiv forstand kommer spilleren til gode.

Samtidigt er der i ovenstående et spørgsmål angående spillerens private sfære, når Blizzard kan ændre i den lokale klient uden spillerens accept. Dette spørgsmål er ikke mindst relevant, når det kombineres med Blizzards ret til at overvåge den lokale klient:

WHEN RUNNING, THE PROGRAM MAY MONITOR YOUR COMPUTER'S RANDOM ACCESS MEMORY (RAM) AND/OR CPU PROCESSES FOR UNAUTHORIZED THIRD PARTY PROGRAMS RUNNING CONCURRENTLY WITH WORLD OF WARCRAFT...WHEN THE PROGRAM IS RUNNING, BLIZZARD MAY OBTAIN CERTAIN IDENTIFICATION INFORMATION ABOUT YOUR COMPUTER AND ITS OPERATING SYSTEM, INCLUDING WITHOUT LIMITATION YOUR HARD DRIVES, CENTRAL PROCESSING UNIT, IP ADDRESS(ES) AND OPERATING SYSTEM(S)²² (*sic*)

Hvor Blizzard kun har ret til at ændre i den lokale spil-klient, påkalder de med ovenstående retten til stort set at overvåge spillerens computer som sådan. Kan spilleren grundlæggende være sikker på, at Blizzard opretholder denne skelnen mellem ret til at ændre og ret til at overvåge? Selvom Blizzard ikke har den store motivation for uberettiget at overtræde spillerens private sfære, er det dog et område, der er væsentligt i forhold til Blizzards rolle som world manager og kommerciel ejer. Det er via rollen som world manager, at Blizzard i det hele taget tilgår spillernes lokale klienter for derigennem at vedligeholde spillet.

Spørgsmålet er, om man som spiller kan være tjent med, at kommercielle selskaber frit kan overvåge ens lokale computer, blot fordi man spiller deres spil? Der er en åbenlys diskussion omkring grænserne for dette, der hidtil ikke har fået meget fokus i forhold til MMORPGs. Basalt set kan man i en vis forstand betragte Azeroth som et offentligt rum, hvor spilleren ikke længere blot bør ses som forbruger, hvilket Taylor gør opmærksom på:

The relationship between game player as consumer and as citizen seems to be another site at which we might fruitfully challenge simple dichotomies. (T.L.Taylor, 2006: 160)

²¹ <http://www.worldofwarcraft.com/legal/termsofuse.html> (12-08-2008)

²² Ibid.

Langt de fleste af de ovenfor nævnte diskussioner omkring de juridiske og økonomiske aspekter udspringer af denne forsimplede dikotomi. Når WoW bliver et socialt spil, bør forståelsen af spilleren ændres.

Forståelse af Blizzards dobbeltrolle bliver for alvor tydelig, når man kigger nærmere på mere automatiserende mods bedre kendt som bots. Bots er mods, der fuldstændigt automatiserer dele som eksempelvis ressource-indsamling (farming). I forhold til ovenstående kan dette forstås som snyd, idet denne automatiserede ressourceindsamling i sidste ende giver en stærkere karakter. Samtidigt er bots ofte installeret hos spilleren med økonomisk udbytte som motivation, og ovenstående uddrag af WoWs TOU må formodes primært at være et våben imod den økonomiske problematik.²³ Der er således adskillige eksempler på, at Blizzard har lukket WoWkonti, de har mistænkt for at bruge bots.²⁴ Det må formodes, at denne type kontolukning er baseret på information, som er opnået fra spillerens klient. Lukning af spillers konti er dog ikke det eneste regulerende tiltag. Blizzard har blandt andet sagsøgt skaberen af en specifik bot, *MMOglider*, i en verserende sag.²⁵ Blizzards kamp mod bots og kommercialisering af WoWguld bliver i disse tilfælde to sider af samme sag. Når en bot bliver ulovliggjort, er det samtidigt potentielt et slag imod det WoWguld marked, der eksisterer omkring spillet.

Diskussionen omkring forholdet mellem Blizzard og fællesskabet får endnu et twist, når man trækker den helt over i Raessens konstruktionsdomæne. Det er de færreste aspekter omkring WoW, der med sikkerhed falder i denne kategori. Oprettelse af uofficielle servere er en væsentlig undtagelse. Dette er et forholdsvist nyt fænomen, der tydeliggør Blizzards dobbeltrolle som world manager og rettighedshaver. Problematikken ligger i hvorvidt de pågældende servere er offentlige eller private. I forhold til de offentlige er sagen klar, da de tilbyder en service, Blizzard har rettighederne til, hvilket også er blevet bekræftet ved domstolene.²⁶

Situationen er anderledes, når der er tale om private servere, idet disse er ”beskyttet” af opretternes *fair use*-rettigheder. Fænomenet bliver hurtigt en gråzone, i forhold til hvorvidt der er tale om en privat eller offentlig server, for hvad er pointen med en privat server til et multiplayer-spil? Det er dog et

²³ WoWs TOU og EULA gør klart opmærksom på at enhver økonomisk/kommerciel brug af WoW er imod WoWs TOU og EULA

²⁴ <http://www.playnoevil.com/serendipity/index.php?archives/644-Bots-Gone-Wild!-World-of-Warcraft-bans-nearly-60,000-accounts.html> (12-08-2008) – er blot et eksempel på Blizzards ihærdige indsats.

²⁵ http://news.cnet.com/8301-13772_3-9904532-52.html (12-08-2008)

²⁶ http://news.cnet.com/Blizzard-wins-lawsuit-on-video-game-hacking/2100-1047_3-5845905.html?hhTest=1&tag=nw.1 (12-08-2008)

rettighedsproblem, der går igen i mange af ovenstående tilfælde og i online sammenhænge generelt. Raessens opsummere problemet:

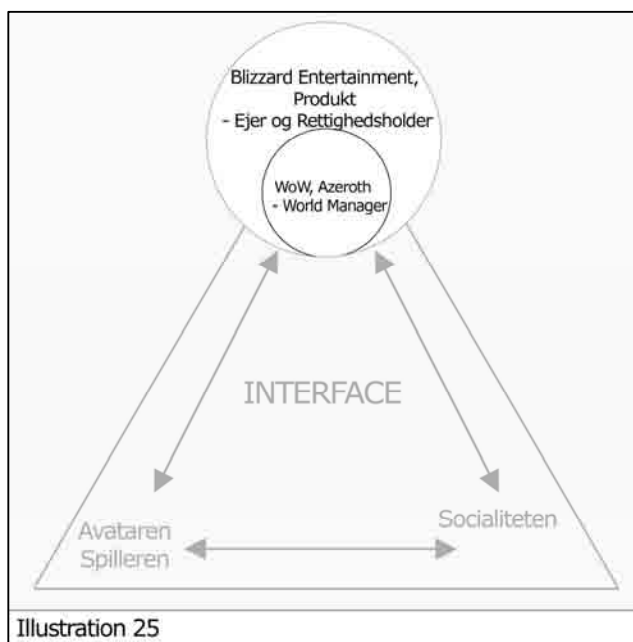
What is at stake here is the possibility for players to exert their fairuse rights on copyrighted material (Joost Raessens, 2005: 382)

dette er umiddelbart det grundlæggende problem, men de juridiske detaljer er omfattende²⁷.

Opsummerende er det sociale dilemma mellem det individuelle rationale og det kollektive rationale er interessant i forhold til at forstå baggrunden for diskussionerne omkring eksempelvis snyd via bots i WoW. Langt de fleste diskussioner omkring WoW opstår med udgangspunkt i dette dilemma, uanset om der er tale om automatiserende mods, eller der er tale om køb af guld. Med udgangspunkt i dilemmaet forstår man også godt Blizzards politik i forhold til guld-farmere og andre tiltag, der kan have en negativ effekt på spillets helhed. Blizzards politik kan således godt forstås som et forsvar af fællesskabet, da det primært handler om beskyttelsen af spillets generelle afbalancering, der i sidste ende er til fællesskabets fordel.

Samtidigt er det klart, at Blizzards politik ikke kun er ideologisk, men også i høj grad kommercielt baseret. Når Blizzard har en interesse i fortløbende at opretholde det bedst mulige spil, skyldes det, at det gode og populære spil også er det kommercielt succesfulde spil. Ser man det fra spillerfællesskabets side, betyder det også, at Blizzard potentielt opfattes på to forskellige måder; skaberen af godt gameplay eller det kapitalistiske onde. Denne forståelsesforskel ligger i Blizzards dobbeltrolle som world manager og ejer og rettighedsholder af WoW.

Samtidigt har selve WoWs struktur også betydning. Selvom der er hegemoni omkring den ludologiske tolkning, som spillet er designet til, har spillet stadig en åben struktur, hvor spillere kan deltage på meget forskellige måder. Derfor opstår der situationer, hvor fællesskabets forståelse af Blizzard bliver



²⁷ Der er altså her tale om samme grundlæggende problematik, som via den generelle digitalisering også har ramt film og musik industrien. I takt med MMOGs stigende popularitet og den fortsatte kreative brug af dem bliver dette problem givetvis endnu mere synligt i fremtidens MMOGs.

negativ. I forhold til mods er det WoWs åbenhed, også på et mere teknisk niveau, der er grundlaget for det fællesskab, der er omkring mods.

4.4 Normer og afvigelser i forhold til *The magic circle*?

Det har adskillige gange været nævnt, at WoW udfordrer den rammeforståelse, der ligger i begrebet *The magic circle*. Det er derfor interessant at opsummere og uddybe, hvordan det sker. Dette er også interessant set i lyset af forholdet mellem WoW og Blizzard og spillerfællesskabet. Når der er konflikter i dette forhold, skyldes det oftest, at spillernes handlinger netop har konsekvenser ud over den ramme, som Azeroth skaber. Heide Smiths forståelse af sociale dilemmaer er væsentlig at huske her. Når en spiller skaber uro ved brug af mods eller økonomisk udbytte af WoWguld, er det for egen vindings skyld. Samtidigt er det også problematisk, at Blizzard i rollen som world manager skal varetage fællesskabets interesse, når firmaet grundlæggende er kommercielt motiveret. Denne dobbeltrolle medfører også problemer.

Torill Elvira Mortensen leverer et interessant perspektiv på denne diskussion i hendes beskrivelse af normer og afvigelse i WoW. Dette er særligt interessant, da der er stor sammenhæng mellem spillets reglerstrukturer og de normer, der eksisterer i Azeroth. Mortensen eksemplificerer dette med udvidelsen af WoW, *The Burning Crusade*:

With the launch of *The Burning Crusade* in 2007, the code went through a major update. This meant that the rules of the game changed. The update shows that code is rule in computer games, and that rules are obviously as flexible as social norms: subject to change. (Torill Elvira Mortensen, 2008: 204)

Konkret betød *The Burning Crusade*, at alt hidtidig end-game aktivitet på level 60 blev nulstillet. Der var ikke længere nogen grund til at raide i dungeons på level 60, da spillerne nu kunne opnå fremgang ved gennem almindelige quests at opnå level 61. Regler og normer blev radikalt ændret, idet at end-game aktivitet blev suspenderet af udvidelsen af den almindelige quest- og levelstruktur.

Denne sammenhæng mellem regler og normer er særlig for spil, da regler er den grundlæggende struktur i spil:

Games are sets of rules, and to play games all those who participate must accept them as real, important, and inherently good. They may be discussed, criticized, avoided, broken, and occasionally changed, but nobody questions the need for rules in a gameworld. (ibid.: 207)

Reglers normative betydning er altså immanent i spil, det er på baggrund af denne forståelse, at WoWs hegemoniske tolkning er baseret. Den hegemoniske tolkning er interessant i forhold til denne forståelse

af normer, da afvigelse fra hegemonien ikke nødvendigvis også er en afvigelse fra den ludologiske læsning. Som vist med machinimaen om level 1 raidet mod Hogger, kan WoW sagtens forstås ludologisk i forhold til spillets regler, uden at det sker i forhold til den dominerende belønningsstruktur. Dette eksempel må forstås som en afvigelse fra normen. Mortensen taler om to former for afvigelser:

There are two types of deviance: counterproductive – that which hinders personal progress – or destructive – that which ruins the progress of others (ibid.: 208)

Ovenstående Hogger-begivenhed må forstås som en ikke-produktiv afvigelse, da de fyrrer level 1 karakterer givetvis ikke var karakterer, der ellers blev spillet på. Raidet var altså ikke produktiv i forhold til spillernes reelle udvikling.

Afvigelser af den destruktive slags kan eksempelvis være guld-farmere. Farmere ændrer ved spillets balance og ødelægger derved spillet for andre. Denne form for destruktiv afvigelse er som udgangspunkt ret lige til. Der er dog forskellige former for guld-farmere. Det er klart, at bots og den økonomisk udnyttelse udgør en destruktiv afvigelse, men modsat kan en spiller også sagtens blot optimere sin strategi gennem auktionen og in-game aspektet af den økonomiske del. Er dette også afvigende? Ofte er det blot en prioritering fra spillerens side: ”skal jeg opnå udstyr gennem loot i dungeons? Eller skal jeg farme og købe udstyret på auktionen?”. Begge dele ligger inden for spillets ramme, men dungeons er givetvis mere normen, da det samtidigt er direkte i henhold til spillets belønningsstruktur.

Brugen af farming og auktionen kan altså ses som en omvej i forhold til at få det nødvendige udstyr, men samtidigt viser det en forståelse af spillets helhed:

Mastering the game is not submitting to the game: It is to know it so well that the game no longer controls the player (ibid.: 220)

Som Mortensen her gør opmærksom på, kan afvigelser også sagtens forstås som en beherskelse af spillet. Går man tilbage til Raessens hegemoniske fortolkning, er der altså potentielt en forskel mellem den hegemoniske fortolkning, og den dekonstruktive fortolkning. Ofte vil man kunne sætte lighedstegn mellem hvordan spillets designer har tænkt spillet og den hegemoniske læsning. Samtidigt er det klart, at spillet kan benyttes og udnyttes på måder, som designeren ikke har drømt om. Den dekonstruktive læsning bliver på denne måde en udfordring af den hegemoniske læsning. Det afspejler sig også i den løbende justering af spillets balancer gennem patches. Hvis spillere finder måder at udnytte spillet på, der ikke ligger i tråd med Blizzards forståelse af spillet, bliver spillet ændret.

Der er her tale om et grundlæggende træk ved alle computerspil; de er åbne, og vil altid potentielt blive brugt anderledes, end designerne har tænkt. Dette træk er særlig interessant i forhold til spil som WoW. Her udvikler den dekonstruktive fortolkning sig hele tiden. Der er hele tiden en dynamik i spillerfællesskabet, der fortsat dekonstruerer spillet. Samtidigt er det på baggrund af denne dynamik, at Blizzard vedligeholder spillets balance. Ændringer af spillet kommer blandt andet på baggrund af brug af spillet, som ikke er i tråd med Blizzards egen forståelse af spillet. Den dekonstruerende læsning er altså både baggrunden for ændringer i WoW og en udfordring af Blizzards forståelse af spillet. Blizzard må kontinuerligt forholde sig til, om den brug af WoW, som ses i spillerfællesskabet (den dekonstruktive læsning), er acceptabel, bør medføre ændringer i spillet eller om den eventuelt medfører ændringer i Blizzards forståelse af spillet. Selvom spillets iboende regler skaber en norm for brug af spillet, bliver forholdet mellem norm og afvigelse hele tiden udfordret og ændret. Dette sker både via spillerfællesskabets dekonstruktive læsning, samt Blizzards forståelse af denne.

Den dynamik, der her er skitseret, tager sit udgangspunkt i hvordan normer og afvigelser foregår inden for WoWs ramme, indenfor The magic circle. Alt i alt må man formode, at denne dynamik løbende er med til at skabe et bedre spil. Samtidigt er det flere gange nævnt, hvordan WoW ikke kan holdes indenfor rammen af The magic circle. Som det også har været antydnet flere gange, skyldes det blandt andet, hvad Mortensen kalder kommercialiseringen af The magic circle:

Part of the magic in The magic circle depends on how the playing field evens all players. Rich or poor, king or peasant: what happens in the game is only supposed to depend on your skill. This dream of fair play has always been contested. It is no surprise that computer game players try to use their out-of-game advantages in-game, and one way to do that is by buying gold” (ibid.: 215)

Forståelsen af normer og afvigelser i lyset af denne kommercialisering er ikke længere kun et spørgsmål om fortolkning af WoW. Spilleres *out-of-game* forståelse bliver væsentlig for hvordan normer og afvigelser skal forstås. Den norm, der via spillets regler skaber The magic circle, bliver brudt, når spillerne kan udnytte deres muligheder udenfor spillet inde i spillet.

Dette er muligvis en uundgåelig konsekvens af WoWs omfang, men det er samtidigt også en konsekvens, som spillet delvist selv faciliterer. Det er således klart, at når der er en så veludviklet økonomi i spillet, bliver det også oplagt at udnytte den udenfor spillet. Når spillet har indbyggede auktionshuse og banker samt chatkanaler specifikt til handel, medfører det en levende in-game økonomi. Grundet WoWs størrelse havde der givetvis været en økonomi omkring spillet uanset, men denne form for facilitering af økonomiske omgangsmåder medfører automatisk et fokus på den økonomiske dimension.

Den sociale struktur er en væsentlig kilde til WoWs succes, men også til de juridiske og økonomiske problematikker, der følger med socialiteten. Når Blizzard skaber en digital verden, der i så høj grad efterligner den virkelige verden, som det er tilfældet, medfører det også en række problemer, kendt fra den virkelige verden. Heide Smiths discussion af sociale dilemmaer har udgangspunkt i dette. Samtidigt er denne efterligning udgangspunktet for, at Rettberg kan karakterisere WoW således:

... it offers a convincing and detailed simulacrum of the process of becoming successful in capitalist societies. World of Warcraft is both a game and a simulation that reinforces the values of western marketdriven economies. The game offers its players a capitalist fairytale in which anyone who works hard and strives enough can rise through society's ranks and acquire great wealth. (Scott Rettberg, 2008: 20)

WoWs efterligning af virkeligheden er altså ifølge Rettberg baseret på forståelsen af den vestlige markedsøkonomi. Med udgangspunkt i dette er det logisk, at der også opstår juridiske og økonomiske problemer omkring WoW.

Disse forhold omkring socialitetens indgriben i spillets ramme, i The magic circle er vanskelige at nå til bunds i. Salen og Zimmerman peger på noget essentielt:

The lusory attitude is an extremely useful concept, as it describes the attitude that is required of game players for them to enter into a game. (Salen & Zimmerman, 2005: 77)

For at indgå i et spil skal spilleren have den rette legende, mentale indstilling (the lusory attitude). Spilleren skal være indstillet på at, det der foregår, sker indenfor The magic circle. Hvordan forholder dette sig i et medieret og socialt spil som WoW? Computermediet gør at den fælles norm, der eksempelvis er tilstede i et spil fodbold, kan være svær at sikre. Spilleren kan ikke være sikker på at andre spillere forholder sig til WoW med samme indstilling. Analysen af WoWs socialitet har på flere punkter peget på dette. I hvor høj grad bliver dette et problem? Der er ingen tvivl om, at WoW ludologisk set har brug for en ramme for at fungere. I et åbent spil som WoW er det bare vanskeligt at påpege, hvor rammen er. Udgangspunktet må være det interface, der giver adgang til WoWs åbenhed, men hvordan det benyttes er afhængigt af den indstilling, den individuelle spiller har.

5. Konklusion

Hovedspørgsmålet i dette speciale har været: **”Hvilken betydning har interfacets karakteristika for WoW som et æstetisk artefakt og sociologisk fænomen?”** Hovedvægten har derfor været på først i det hele taget at forstå WoWs interface, og dernæst forholdet mellem interfacet og WoWs æstetiske udtryk samt interfacet og WoW som socialt fænomen.

Analytisk er der blevet skelnet mellem interface og den persistente verden. Det er netop kun et analytisk skel, da den persistente verden opstår via interfacet. Den persistente verden opfattes som et sted, idet spillerne tillægger det værdi og bruger det. Forståelsen af affordances er en vigtig del af dette. Affordances i WoW er både mediespecifikke, og samtidigt er den persistente verden, Azeroth, designet til at mime de affordances, der findes i den virkelige, fysiske verden. Den persistente verden og interfacet er baseret på en skelnen mellem det cinematografiske 3D-interface og støtten omkring det, 2D-interfacet. Den cinematografiske del af interfacet udgør indgangen til den persistente verden, men det er langt fra den eneste repræsentationsform i interfacet. Repræsentation af et 3D-rum via skærmens to dimensioner er blot én af en række repræsentationsformer i interfacet. 2D-interfacet er ligeledes fyldt med en række repræsentationsformer, der repræsenterer forskellige forhold omkring spillerens avatar og dennes interaktion med Azeroth. Der er i interfacet dele, der blot refererer til en verden, mens der er andre aspekter som healthbaren, der dynamisk, realtime giver spilleren vigtige informationer. Der er overordnet tale om et mix af statiske repræsentationer og repræsentationer, der også er funktionelle. Disse forhold nuancerer opdelingen mellem 2D og 3D, da det bliver tydeliggjort at de forskellige dele af interfacet har forskellig betydning for spilleren. Langt størstedelen af 3D-interfacet er en statisk verden, spilleren kun kan bevæge sig rundt i. Modsat er funktionaliteten til kontrol af avataren repræsenteret i spillets 2D-interface og avataren er det primære bindeled mellem spillerens aktivitet og den persistente verden.

Alle disse strukturer, funktioner og repræsentationsformer er en del af interfacet, men hvordan forstår spilleren grundlæggende WoW? Man kan forstå WoW som et tertiært artefakt, der ikke indgår i den primære produktionspraksis, men skal forstås ud fra sin autonome værdi. Samtidigt gør disse artefaktforståelser opmærksom på, at WoW i nogle sammenhænge netop kan forstås i en primærproduktionspraksis. Artefaktforståelserne viser hvordan konteksten omkring WoW har stor betydning for, om det skal forstås som legetøj eller værktøj. Konkret kan aktiviteten (virksomheden) i spillet være stort set ens, mens det er konteksten der varierer. Spillerens udvikling af aktiviteten foregår

i et spænd mellem automatisering og konceptualisering. Konceptualiseringen er væsentlig i spilsammenhæng, da det er via denne refleksion, at spillets strukturer forstås.

Idet WoW primært er et tertiært artefakt forstås det bedst i æstetiske termer. Hvor overstående forhold omkring 2D/3D-forhold kan siges at være af mere strukturel karakter, kan man via konceptualiseringens refleksion pege på spillets æstetik. Der er et grundlæggende forhold mellem transparens og refleksion i ethvert interface. Forholdet er dog væsensforskelligt afhængigt af, om der er tale om et traditionelt værktøjsinterface eller et spilinterface. Værktøjsinterfacet søger at bruge computeren som et transparent værktøj i interaktionen med det eksterne objekt. I spilinterfacet er computeren objektet. Det er refleksionen over computeren og interfacet, der er væsentlig. Her bliver forståelsen af spillets opbygning væsentlig, da det er den der er baggrund for den æstetiske forståelse af interfacet.

Ontologisk set er det virtuelle niveau særligt interessant, da spillets æstetik opstår ud fra dette niveau. Det er via det virtuelle, spillets regler, at spilinterfacet får sin særlige æstetik. For at forstå dette må man forholde sig til spil definatorisk; spil er regelsystemer, som spilleren forholder sig æstetisk og engageret til. Et regelsystem medfører at forskellige udfald af reglerne har forskellige værdi. Spilleren spiller for at få de rigtige udfalde, for at vinde. Antagonismer og spilbalancer opstår ud af denne værdisættelse. Disse er særligt interessante i forhold til spillets multiplayerdel. Spillet er baseret på den grundlæggende antagonisme mellem Horde og Alliance fraktionerne. Samtidigt er det klart, at denne antagonisme skal være afbalanceret, ikke mindst i forholdet mellem de enkelte klasser. Det er en væsentlig forudsætning for spillets success, at de avatarklasser, som spillerne interagerer via, er velbalancerede.

Når man har med et multiplayerspil at gøre, er der nødvendigvis en kommunikativ del. Da WoW har en stor social og kulturel dimension, er kommunikationen som bindeled til denne væsentlig. I en socio-ludologisk kontekst som WoW kan man skelne mellem regulære og ludologiske kommunikationskanaler, da alt interaktion (og dermed ludologiske handlinger) i et socialt spil i princippet er kommunikation. Denne skelnen kommer særligt til udtryk i emotes, som er regulær kommunikation, der foregår grafisk i spilverdenen som præ-programmerede udtryk. Ligeledes er mods en regulær kommunikationsform, der som en delt kommunikation har betydning for både den ludologiske og sociale dimension i spillets grupperingsformer.

I forhold til WoWs socialitet er der to væsentlige dimensioner; selve socialiteten og forholdet mellem socialiteten, fællesskabet og Blizzard. Socialiteten kan forstås ved hjælp af Bartle og Taylors arketyper samt Raessens deltagelsesdomæner. Disse giver et billede af de forskelligheder, der præger WoWs

socialitet. Denne socialitet bevæger sig hele tiden indenfor et spænd mellem den hegemoniske, ludologiske tolkning, og den grundlæggende åbenhed, som spillet også faciliterer. Det er en af spillets store sociale styrker, at det både kan opfattes i en streng ludologisk forstand, hvor det handler om XP, dungeons og nye items og samtidigt giver spillerne mulighed for at færdes frit i et offentligt rum.

Det er imidlertid et offentlig rum, som styres af Blizzard. Forholdet mellem Blizzard og spillernes brug af interface-mods i forskellige former understreger dette. Mods varierer fra visuelle, informationelle mods via delvise automatiseringer til bots, der fuldstændigt udfører de mere kedelige dele (farming). Mods er interessante, da de blandt andet anskueliggør forholdet mellem WoW-fællesskabet og Blizzard, herunder også anskueliggørelsen af Blizzards dobbeltrolle som world manager og ejer og rettighedsholder. Det skyldes primært, at mods er tredjeparts-software, og Blizzard derfor skal vurdere hvorvidt disse er gavnlige eller skadelig for Blizzard og WoW. Det er i forhold til dette at Blizzards dobbeltrolle bliver anskueliggjort, da denne vurdering oftest afslører, hvorvidt den beskytter WoWs spilbalance eller Blizzards rettigheder.

Forståelsen af The magic circle er interessant i forhold til WoWs kommunikative og sociale dimensioner. WoWs socialitet er en udfordring af denne rammeforståelse. Man kan med MMORPGs som WoW dårligt opretholde dikotomien mellem spil og ikke-spil. WoW er mere end det. Via socialitetens mangfoldige brug af artefaktet WoW bliver det klart, at rammen omkring WoW som spil kan nedbrydes. Samtidigt er det klart, at The magic circle i en vis forstand er en ludologisk nødvendighed. En dungeon fungerer ikke som spil, hvis ikke rammen omkring overholdes.

6. Perspektiver

Gennem analysen af WoW er det blevet klart at en væsentlig del af succesen skyldes den sociale dimension. Blizzard har skabt WoWs strukturer, men uden socialiteten havde der ikke været nogen til at bebo Azeroths verden og man ville ikke kunne tale om en persistent verden. Ved hjælp af analysemodellen er det blevet belyst, hvordan Azeroth er opstået ud fra Blizzards grundlæggende strukturer og den dynamik som spillerne som en samlet socialitet bidrager med. Dette er ikke noget enestående tilfælde. Der findes på nettet en lang række eksempel på sites, der får deres værdi via brugernes input. Organisationerne bag leverer blot strukturen. Om man vil kalde det web 2.0 eller bruge Castells term *network society*, (Manuel Castells, 2001) er for så vidt underordnet; essensen er den samme. Det handler om at nettet i stigende grad bruges og genereres socialt. Et blik på www.alexacoms top 500 over verdens mest populære sites understøtter dette. Ser man bort fra søgemaskiner som Google og Yahoo er toppen af listen domineret af sociale networksites som Facebook og Myspace, eller sites som Youtube, Wikipedia og IMDB, der primært består af brugergenereret indhold. Socialiseringen kan være i løse eller mere faste former, men den er efterhånden en del af stort set alle genrer på nettet. WoW er blot et eksempel på dette.

En styrke ved dette speciales analysemodel er altså dens rummelighed. Der er ikke noget i vejen for at se på eksempelvis facebook.com ud fra samme analysemodel, som er anvendt på WoW, da det grundlæggende er de samme tre dimensioner der er til stede. I et socialt interface som facebook vil der være et større fokus på kommunikationen og socialiteten, omend forskellen ikke er så stor. Man kan faktisk hævde, at der også her er en sammensmeltning af en sociologisk og en ludologisk dimension. I facebook er det mere explicit socialiteten, der er det essentielle end i WoW, men socialiteten i facebook er i høj grad også struktureret af ludologiske strukturer. Facebook indeholder en masse små-spil og quizzes, som bruges til at initiere den sociale omgang. ”The never-ending moviequiz” er proto-typisk for dette: besvar en film-quiz og udfordr vennerne til at slå din score. Man kan ligefrem hævde at hele strukturen omkring opbygning af vennekredsen er et spil. Implicit er det et spørgsmål om at have så mange venner som muligt. Det er ikke nødvendigvis selve kommunikationen med vennerne, der er vigtig, men den offentlige fremvisning af et stort og aktivt netværk.

Der er altså mange ligheder mellem WoW-fællesskabet og den generelle tendens på nettet. Det handler om at være en del af forskellige fællesskaber og dele sine oplevelser og tanker med andre. Det uanset om man er WoWspiller, har en profil på Myspace eller Facebook eller om man bare deler videoklip på Youtube. Samtidigt er WoW forskelligt fra disse andre netværk på en række punkter, først og fremmest

distribueres og finansieres spillet væsentligt anderledes. Det sælges som et regulært produkt, hvor de fleste andre netsucceser er grundlagt ud fra en helt anden forretningsmodel, der primært er baseret på reklameindtægter. WoW er også en væsentlig dyrere socialiseringsform end de fleste andre på nettet, alligevel er det på en række parametre et af de mest successrige og stabile. Man skal huske at WoW har eksisteret siden 2004, hvor en række andre netværk som Facebook har en noget kortere levetid. Det er dog et åbent spørgsmål, hvilken forretningsmodel, der med tiden står stærkest.

En af grundene til WoWs stabilitet er helt sikkert, at spilleren virkelig får noget for pengene. Blizzard leverer et velbalanceret, omfangsrigt og dynamisk spil. Sammenligner man med Second Life, er det på mange måder den samme type persistente verden, der her etableres, men Second Life mangler den ludologiske struktur, som WoW repræsenterer. Second Life brugerens avatar er mere ”fri”, og behøver ikke forhold sig til den ludologi, der påkalder sig opmærksomhed i WoW. Det kunne betyde, at brugerne af Second Life ikke føler samme grad af personlig involvering, og måske er det derfor, at WoW set over tid har haft en langt større succes og stabilitet. Sammenligningen antyder, at det ikke er nok at levere en åben persistent verden, den skal også være struktureret og tematiseret. Det åbne spørgsmål er dog om man i fremtidens persistente verdener også skal bekæmpe orker og elverfolk, eller om der er mulighed for andre struktureringsformer og temaer?

7. Abstract

This thesis is about the interface of the popular MMORPG World of Warcraft (WoW). The main question is how the characteristics of the interface influences WoW as an aesthetic artifact and as a social phenomenon. As the title suggests WoW is to be understood as a persistent world in its own right. The relationship between the interface and the persistent world is of interest, as the interface and the persistent world are inseparable, the interface always functions as the source of the persistent world. The concept of affordances has an important role in this relationship. On both levels it is through affordances that we understand the interface and persistent world as such.

The analytic distinction between the interface and the persistent world also points to the difference between the cinematographic 3D and the 2D perspectives in the interface. The persistent world is represented through the 3D-part of the interface and supported by the functionalities of the 2D interface. These are the two main forms of representation in the interface, but the interface as a whole contains a lot of different relationships between the two main forms. These relationships are based on different metaphors and various dynamic or static representations of what goes on in the persistent world.

The general understanding of WoW as an artifact is interesting as it shows how WoW can easily be understood as a different artifact depending on the context. Wartofskys understanding of primary, secondary and tertiary artifacts is used to illustrate how WoW in most contexts is understood as a tertiary artifact, as entertainment in its own right, but also how it in different contexts can be used as a primary artifact, used as a mundane tool to support the primary needs. This understanding is based on the social dimension and the economic dimension that it generates. Understanding WoW as an artifact is also interesting on a more concrete level, as it shows how the player is interacting with the interface and the game. Using activity theory it is shown how this interaction develops through the dynamic relationship between automatisisation and conceptualization.

The perception of the aesthetic interface is different from the perception of the functional, work-oriented interface. The concepts of transparency and reflection has been introduced to illustrate this difference, furthermore the work-oriented interface is generally used as a tool to interact with something outside the computer. In the aesthetic interface the interaction is directly with the computer, to enjoy the computer in an aesthetic way for as long as it is interesting. Within the aesthetic interface a complex softwarehybrid such as WoW contains different ontological levels. It has been argued that the most interesting level in this context is the virtual level of ludology, the structures of the game-element.

From the perspective of ludology the concepts of antagonisms and gamebalances have been used to illustrate the integration of the aesthetics of ludology with the sociality of the online world. This relationship between the game and the social dimension is furthermore interesting in relation to the idea of The magic circle. While this framing of the game is necessary in a ludologic way, it has been shown how the social dimension tends to break down the frame of the game.

The communication aspects of the game have been analyzed mainly with regards to their relationship with the social dimension of the game. The communication facilitates the social dimensions. It has been shown how the communication channels can be divided into regular and ludologic channels. The regular being the communication going through the channels designed specifically for written or acoustic chat. The ludologic channel is the communication included in the actions of the character in the game world. The attack of another player is not just an attack, but also an act of communication. Between these two forms of communications are *emotes* which are used as regular communication, but expressed through the animation of the character in the game world. Furthermore emotes are interesting as they are the only regular way to communicate between the two antagonistic fractions of the game. Being the only mean of communication between the opponents in the game, the emotes are limited to positive expression. In this way Blizzard avoids or minimizes controversies arising from offensive communication. Blizzards general role as *world manager* is shown in this.

Adressing WoW as a social phenomenon overall there are two interesting aspects, the general perception of the WoW-culture and -community, and the relationship between this community and Blizzard. Within the community it is possible to identify a variety of archetypes. As a whole these archetypes form a dynamic community, which continually develops the WoW-culture. The strength of this culture is believed to be the dynamic span between the hegemony of the ludologic interpretation and a general openness, which allows the player to interact in the game in a lot of unsuspected ways. The development of a variety of different machinimas is evidence of this.

The relationship between the WoW-community and Blizzard is examined by looking at interface additions or mods. Through the development and use of these, the members of the WoW-community threaten the established order of the game. Most often this happens through common cheating or economical exploitation of the game. The concept of social dilemmas is introduced to show how mods in this way forces Blizzard to regulate the game in order to preserve the balance of the game. Furthermore this relationship between the development in the WoW-community and Blizzard shows

how the company has two different roles: as a world manager they have to keep the game balanced and fair, and as a business they have to protect their income and copyrights.

In conclusion this understanding of the WoW-community and Blizzard is taken into consideration in relation to The magic circle. WoW is seen as a social interface, which besides being a game also functions as a socializing artifact. Through comparison with Facebook and Second Life the concept of the social interface is broadened to a general discussion about socializing on the internet.

8. Litteraturliste

- Aarseth, Espen (2000) "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games". I Eskelinen, Markku and Koskimaa, Raine (red.) Cybertext Yearbook 2000, University of Jyväskylä. <http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/>
- Aarseth, Espen (2005) "Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games". I Proceedings, Digital Arts and Culture Conference 2005.
- Andersen, Christian Ulrik (2007) "Computeren som våben, værktøj og legetøj – Sage, NLS, Spacewar! Og 60'ernes digitale kultur". I (Pold, Søren og Hansen, Lone Koefoed (red.) INTERFACE – digital kunst & kultur, Aarhus Universitetsforlag
- Bartle, Richard (1996) "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs". <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bertelsen, Lars Kiel (2007) "Vindue, spejl, skærm – transparensmetaforik i 'nye medier'" I (Pold, Søren og Hansen, Lone Koefoed (red.) INTERFACE – digital kunst & kultur, Aarhus Universitetsforlag
- Bertelsen, Olav W. (2006) "Tertiary artifacts at the interface". I Fishwick, Paul A.(red.) Aesthetic Computing, The MIT Press
- Bertelsen, Olav W. & Bødker, Susanne (2003) "Activity theory". I Carroll, J.M. (red.) HCI Models, Theories and Frameworks, Morgan Kaufman Publishers
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999) "Remediation – Understanding New Media", The MIT Press
- Catells, Manuel (2001) "The Internet Galaxy – Reflections on the Internet, Business, and Society", Oxford University Press
- Eco, Umberto (1995) "Det åbne værks potik". I Dehs, J. (red.) Æstetiske teorier, Odense Universitetsforlag
- Fuller, Matthew (2003) "the impossibility of interface". I Behind the blip!, Autonomedia, New York
- Gaver, William (1992) "The affordances of Media Spaces for Collaboration" I Proceedings of the 1992 ACM conference on Computer-supported cooperative work
- Harrison, Steve & Dourish, Paul (1996) "Re-Place-ing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems". I Proceedings of the 1996 ACM conference on Computer supported cooperative work
- Huizinga, Johan, (1950) 1955 "Homo Ludens – A study of the play element in culture" Beacon Press, Boston
- Jenkins, Henry (2002) "Interactive Audiences?: The 'Collective Intelligence' of Media Fans". I Harries, Dan (red.), *The New Media Book*, British Film Institute, London
- Jenkins, Henry (2004) "Game Design as Narrative Architecture" I Wardrip-Fruin, Noah and Harrigan, Pat (red.) First Person: New Media as Story, Performance, Game, The MIT Press
- Juul, Jesper (2003) "The Game, the player, the world – looking for a heart of gameness" I Copier, Marinka & Raessens, Joost(red.) *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University - <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

- Juul, Jesper (2007) "A Certain Level of Abstraction" I Baba, Akira (red.) *Situated Play: DiGRA 2007 Conference Proceedings*, DiGRA Japan, Tokyo - <http://www.jesperjuul.net/text/acertainlevel>
- Juul, Jesper (2007) "Without a Goal – On open and expressive games". I Krzywinska, Tanya & Atkins, Barry (red.) *Videogame/Player/Text*, Manchester University Press - <http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/>
- Klastrup, Lisbeth (2002) "A virtual world aesthetics: theorising multi-user textuality" - <http://www.itu.dk/people/klastrup/articles.html>
- Krzywinska, Tanya (2005) "Elune be Praised": The functions and meanings of myth in the World of Warcraft - <http://www.aestheticsofplay.org/krzywinska.php>
- Laurel, Brenda (1990) "The Art of Human-Computer Interface Design" Addison-Wesley Longman Publishing Co.
- Lowood, Henry (2006) "Story-Line, Dance/Music or PVP? Game Movies and Performance in *World of Warcraft*" I *Games and Culture*, Sage Publications
- MacCallum-Stewart, Esther og Parsler, Justin (2008) "Role-play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft" I Corneliussen, Hild G. & Rettberg, Jill Walker(red.) *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, The MIT Press
- Manovich Lev, (2001) "The Language of New Media" The MIT Press
- McGrenere, J., & Ho, W. (2002) "Affordances: Clarifying and evolving a concept" I Proceedings of GI 2000 - http://www.cs.ubc.ca/~joanna/papers/GI2000_McGrenere_Affordances.pdf
- Mortensen, Torill Elvira (2008) "Humans Playing World of Warcraft: or Deviant Strategies?" I Corneliussen, Hild G. & Rettberg, Jill Walker(red.) *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, The MIT Press
- Nake, Frieder and Grabowski, Susanne (2006) "The Interface as Sign and as Aesthetic Event" I Fishwick, Paul A.(red.) *Aesthetic Computing*, The MIT Press
- Raessens, Joost (2005) "Computer Games as Participatory Media Culture" I Raessens, Joost & Goldstein, Jeffrey H. (red.) *Handbook of computer game studies*, The MIT Press
- Rettberg, Scott (2008) "Cooperate Ideology in World of Warcraft" I Corneliussen, Hild G. & Rettberg, Jill Walker(red.) *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, The MIT Press
- Rollings, Andrew & Morris, Dave (2004) "Game Architecture and Design: A New Edition", New Riders Publishing
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2005) "Game Design and Meaningful Play" I Raessens, Joost & Goldstein, Jeffrey H. (red.) *Handbook of computer game studies*, The MIT Press
- Smith, Jonas Heide (2007) "Tragedies of the ludic commons – understanding cooperation in multiplayer games" *Game Studies* - <http://gamestudies.org/0701/articles/smith>
- Smith, Jonas Heide (2005) The aesthetics of antagonism - <http://www.aestheticsofplay.org/smith.php>
- Squire, Kurt & Jenkins, Henry (2002) "The Art of Contested Spaces" I King, Lucian and Bain, Conrad (red.) *Game On*, Barbican, London
- Taylor, T.L. (2006) "Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture", The MIT Press
- Taylor, T.L. (2006) "Does WoW Change Everything?" *Games and Culture*, Sage Publications

- Wartofsky, Marx w. (1997) “Models – Representation and the Scientific Understanding”, D.Reidel Publishing Company
- World of Warcraft (2004) Blizzard Entertainment
- World of Warcraft: The Burning Crusade (2007) Blizzard Entertainment
- http://news.cnet.com/8301-13772_3-9904532-52.html
- <http://www.aleca.com>
- <http://www.fz.dk/nyhedsarkiv/?id=1020>
- <http://www.information.dk/155538>
- <http://www.mmogchart.com>
- <http://www.playnoevil.com/serendipity/index.php?/archives/644-Bots-Gone-Wild!-World-of-Warcraft-bans-nearly-60,000-accounts.html>
- <http://www.thottbot.com>
- <http://www.warcraftmovies.com>
- <http://www.worldofwarcraft.com/legal/termsofuse.html>
- <http://www.worldofwarcraft.com/patchnotes/>
- <http://www.wowinterface.com/forums/showthread.php?t=4150>
- http://www.wowwiki.com/Formulas:XP_To_Level
- <http://www.youtube.com/watch?v=X4fSkC9gmKQ>