



Linnéuniversitetet
Institutionen för kulturvetenskaper

Kandidatuppsats

World of Warcraft och kristen tro

*En studie om personer med kristen tro och deras upplevelser i
onlinespelet World of Warcraft*

Författare: David Gustafsson



*Examinator: Kristina Myrvold
Handledare: Stefan Arvidsson
Termin: VT12
Ämne: Religionsvetenskap
Nivå: Grundnivå
Kurskod: GI1203*

ABSTRACT

Title: *World of Warcraft* and Christian Faith - A Study of People with Christian Faith and Their Experiences of the Online Game World of Warcraft.

Author: David Gustafsson

The purpose of this essay is to examine the relation between Christian Faith and the Massively Multiplayer Online Role Playing Game World of Warcraft. The essay examines how a group of Swedish Christians, aged 19 to 32, perceive the connection between the Christian faith and the playing World of Warcraft. The study sets out to examine how Christians may position themselves in relation to the world World of Warcrafts, which is a world filled with violence, verbal abuses and other ethical dilemmas that may appear in the everyday life of the informants.

The result shows that, for the respondents in this study, their Christian faith affects many aspects of their virtual and real lives, by bringing faith into the contexts of an online role-play. A Christian morality is found in the survey and the respondents bring their Christian faith with them into the online world of Warcraft. With the help of the postmodern concept of hyper reality, the analysis indicates a disappearance of the boundaries that separate the virtual world and the real world.

The study also shows divergences in the responses and attitudes among the informants, as some may include their religious beliefs in the game, while others do not do this. Those in the first category refer to basic moral principles which they interpret to be Christian, such as being a good person and treat others well. Some of their chosen names of the characters in the game show elements derived from Christianity, leaning on a biblical etymological foundation. The respondents also traced other elements of their Christian faith in the way they choose to interact with the game and its players, by lending other gamers a helping hand when they are in need and sometimes protect the weaker players. Not all of the respondents interacted with the game keeping their Christian beliefs in view, but rather emphasized that they leave their religion behind when entering the World of Warcraft and play without religious preferences.

Keywords: World of Warcraft, Datorspel, Kristendom, Populärkultur, intervjuer, Postmodernism

INNEHÅLL

1.	INLEDNING	3
1.1	Syfte och problemformulering.....	4
1.2	Begreppsdefinition	5
1.3	Tidigare forskning	6
1.4	Teori	7
1.5	Metod.....	8
1.5.1.	Kvalitativ intervju	9
1.5.2.	Respondenterna och urval.....	9
1.5.3.	Internetintervjuer och intervjusituationerna	11
1.5.4.	Validitet och generaliserbarhet	12
1.5.5.	Etiska ställningstaganden.....	13
1.5.6.	Innehållsanalys.....	13
1.6	Bakgrund	13
2	RESULTAT	17
2.1	Respondenternas introduktion till och sociala upplevelser av <i>World of Warcraft</i> 17	
2.2	Respondenternas uppfattningar om kristet inflytande i valet av avatar.....	19
2.1	Som kristen person i en virtuell verklighet.....	22
3	ANALYS OCH DISKUSSION.....	29
3.1	Hur uppfattar de personerna som ser sig själva som kristna, den virtuella verkligheten i <i>World of Warcraft</i> ?	29
3.2	Hur upplever respondenterna att deras värdegrund och kristna moralkodex påverkar deras sätt att spela <i>World of Warcraft</i> ?	31
3.3	Hur upplever respondenterna en syndfull handling i den virtuella verkligheten och om den anses som syndfull i det verkliga livet?	32
3.4	Kan <i>World of Warcraft</i> fungera som missionsfält?	33
4	SLUTDISKUSSION	35
5	SAMMANFATTNING	37
6	REFERENSLISTA	38
6.1	Internetreferenser	38
6.2	Tryckta referenser	38
6.3	Muntliga källor	40
7	BILAGOR	41
7.1	Bilaga 1: Ordlista.....	41
7.2	Bilaga 2: Intervjufrågor	44

1. INLEDNING

Föreliggande undersökning behandlar om människor med en kristen tro menar att deras religion påverkar deras sätt att spela *World of Warcraft*, ett (MMORPG¹) spel där människor skapar en egen avatar² i en virtuell värld. *World of Warcraft* är världens största och mest spelade spel.³ Som utgångspunkt i min undersökning planerar jag använda mig av intervjuer av kristna brukare av *World of Warcraft*.

Jag har själv god erfarenhet av spelet *World of Warcraft* innehåller som funktion som kan berätta exakt hur många dagar, timmar, minuter och sekunder en spelare varit inloggad på den karaktären. Tack vare detta kunde jag smidigt räkna ihop min egen speltid och avrunda neråt genom att endast räkna dagarna, inte timmar, minuter eller sekunder. Detta resulterade i 10 248 timmar *online* samt aktivt spelande av *World of Warcraft*. Mitt antal speltimmar har varit till stor hjälp under undersökningens gång. Etnografiskt är jag väl införstådd på området om *World of Warcraft*.

De personliga faktorerna är mitt brinnande intresse för spelet och att söka svar på frågorna som föreliggande undersökning ämnar besvara. Undersökningen ämnar dock främst att undersöka hur kristen tro påverkar spelare i den virtuella verklighet - den verklighet som existerar i bland annat *World of Warcraft*.

Som utgångspunkt i min undersökning planerar jag använda mig av intervjuer av kristna brukare av *World of Warcraft*. Dessa sju individer kan aldrig representera alla personer som anser sig själva som kristna som finns i den virtuella verkligheten *World of Warcraft* utan undersökningen ämnar ta reda på hur dessa individer upplever sin tro i spelet.

Bonnie A. Nardi, som gjort en antropologisk undersökning av *World of Warcraft*, menar att just beroendet är ett viktigt tema vad gäller datorspel och detta är något media ofta skriver om. Nardi säger att spelarna själva ofta är medvetna om deras spelberoende men hon menar dock att beroendet kan ses som något positivt inom de spelande kretsarna: det betyder för dessa att personen har ett djupare engagemang och vill få ut mer utav spelet än övriga spelare.⁴ Nardi beskriver dock ett möte med en specialiserad psykolog som har delgett flertalet berättelser där spelare har tagit sitt spelande till något mer extremt, exempelvis en man som tog med sin laptop till sociala händelser med sin fru, för att kunna spela. Termen *Warcrack*, används av

¹ Massively Multiplayer online role-playing game. Se bifogad ordlista.

² Profil /Karakter /personlighet att spela på/med. Se bifogad ordlista.

³ A. Bonnie Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, University of Michigan Press, Michigan, 2010, sid. 19

⁴ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 123, 126.

Nardi och innebär att *World of Warcraft* skulle gå att jämföras med en beroendeframkallande drog. Nardi skriver i sin forskning att missbruket av *World of Warcraft* förstör liv och studier, de som blir beroenden av spelet glömmer tid på dygnet, studier och även att äta. Hon berättar vidare att det ibland förekommer spelare som använder sig av alkohol och marijuana när de spelar, och/eller pratar öppet i chatten med *guildet*, eller den grupp de är i, om användningen av droger.⁵

Det som kallas *hardcore guild* är de *guilds* som kämpar för att bli bäst eller bland de bästa på servern eftersom ett rankingsystem existerar på internet där de bästa *guilden* tävlar om första plats. Detta mäts efter antalet *bossar*⁶ de dödar och hur ofta de dödat *bossarna*. Nardi skriver dessutom att spelare blir så engagerande i att skapa progression att de spelar upp nya karaktärer för att nå höga mål med dessa också. Progressionen är det som ständigt får spelarna att fortsätta vilja ha mer och mer, bättre och bättre ting.⁷

1.1 Syfte och problemformulering

Syftet med undersökningen är att öka förståelsen för om det finns en relation mellan kristen tro och den virtuella verkligheten i *World of Warcraft*. Syftet är vidare att undersöka hur respondenterna upplever syndfulla handlingar i spelet, såsom att döda andra spelare eller stjäla saker i spelet. Utgångspunkten är att utgå helt ifrån respondenternas syn på syndfulla handlingar, som kan uppfattas olika, utan att försöka definiera av syndfulla handlingar utifrån en kristen teologisk uppfattning. Syndfulla handlingar är beroende på situationerna som uppstår i spelet och ibland kräver det att spelaren handlar annorlunda än vad som kan uppfattas rätt i det verkliga livet, som till exempel att döda en motståndare eller stjäla något man egentligen inte behöver eller har användning för.

De problem som uppsatsen ämnar undersöka är följande:

- Upplever respondenterna att deras värdegrund och kristna moralkodex påverkar deras sätt att spela *World of Warcraft*?
- Vad motiverade respondenterna att börja spela *World of Warcraft*?
- Upplever respondenterna en syndfull handling i den virtuella verkligheten och kan handlingen i *World of Warcraft* ses som syndfull i det verkliga livet?
- Upplever respondenterna att deras tro påverkas av *World of Warcraft*?

⁵ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 127-136.

⁶ WoWProgress.com, *WoW Guild Rankings*, <http://www.wowprogress.com/> (Avläst 2012-05-18)

⁷ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 40.

- Upplever respondenterna att *World of Warcraft* kan fungera som missionsfält?

1.2 Begreppsdefinition

Flertalet av begreppen i föreliggande uppsats förklaras i den ordlistan som finns bifogad i bilagan. Däremot måste begreppet populärkultur redas ut eftersom det är ett stort samt omfattande begrepp. Begreppet och dess förklaring är relevant för uppsatsen, då *World of Warcraft* i synnerhet är populärkultur enligt följande definitioner.

Simon Lindgren skriver i sin bok *Populärkultur Teorier, metoder och analyser* att ”Populärkultur är kultur som är populär. Populärkultur är således kultur som uppskattas av en stor grupp människor.”⁸ Lindgren jämför populärkultur med snabbmatskedjan McDonald’s som serverar mat till cirka 50 miljoner personer per dag, samt Coca Cola som är världens mest kända varumärke. Dessa två stora företag kan betraktas som en del av populärkultur, eftersom antalet definierar det till att vara populärkultur. Populärkultur kan bestå av allt från media som till exempel data och Tv-spel till mat och kläder. Populärkultur kan ofta betraktas som lågkultur och är den stora massans intresseområden som står i fokus, där lågkultur är arbetarklassens kultur, som står för bredare folklagren i samhället.⁹ Lindgren menar vidare att populärkultur är alltid i någon bemärkelse kommersiellt, något som vi konsumerar. Populärkultur kan ses som andra klassens kultur, alltså ingen upphöjd kultur eller så kallad finkultur.¹⁰

World of Warcraft, eller spelvärlden i sig, är en populärkultur trots att fenomenet sträcker sig över alla samhällsklasser och jämställer alla oavsett ekonomiska förutsättningar. I *World of Warcraft* är det andra faktorer som styr ens status, exempelvis *class*, *guild* och utrustning, även *mounts* och titlar i spelet (se ordlista i bilaga 1).

I antologin *Människor och Makter 2.0* diskuterar Pierre Wiktorin populärkultur och menar att det är viktigt att skilja populärkultur i religionens tjänst och religion i populärkulturens tjänst. Populärkultur i religionens tjänst är det då populärkulturen används för att sprida religiösa budskap. Inom denna genre faller bland annat kristen fiktion så som serien *Left Behind*.¹¹ Religion i populärkulturen är dock användandet av religiösa symboler inom populärkultur för att till exempel skapa mystik. Detta går att se i spelet *World of Warcraft* då

⁸ Simon Lindgren, *Populärkultur: Teorier, metoder och analyser*, Liber, Malmö, 2009. sid. 33.

⁹ Lindgren, *Populärkultur*, sid. 33.

¹⁰ Lindgren, *Populärkultur*, sid. 33-34.

¹¹ Pierre Wiktorin, ‘Populärkultur’ i Jonas Svensson & Stefan Arvidsson(red.), *Människor och makter 2.0: En introduktion till religionsvetenskap*, Högskolan i Halmstad, Halmstad, 2010, sid. 170.

flera religiösa symboler finns utplacerade i spelet för att skapa spänning.¹² Wiktorin skriver att “[d]et finns inom forskarvärlden även en kritik mot benägenheten att läsa in ett kristet tema i populärkultur,” och menar vidare att ”man måste skilja upphovsmänniskans intention med det populärkulturella verket från de funktioner som det har hos konsumenterna.”¹³ Wiktorin menar alltså att det som upphovsmännen bakom populärkulturen vill få ut av verket är det som är intressant. I artikeln ter sig populärkultur att vara precis som ovan, sådant som är kommersiellt inriktat, och exemplen som nämns är böcker och filmer, men även spel och tv-serier.

Begreppet populärkultur genomsyrar föreliggande uppsats då mitt valda tema är hur respondenterna upplever vissa dilemman i deras identiteter och handlingar i den virtuella världen *World of Warcraft*.

1.3 Tidigare forskning

Till mitt valda forskningsområde finns inte mycket tidigare forskning. Det finns otaliga mängder forskning kring spel och människors interaktion i spelen, men mycket lite eller ingenting kring kristen tro i *World of Warcraft*. Viktigast har dock varit Bonnie A Nardi med sin antropologiska undersökning *My life as a Night Elf Priest* (2010). Nardi är verksam antropolog och hennes undersökning handlar om att ge sig in i ett aktivt spelande och försöka förstå de människorna som spelar *World of Warcraft* och deras sociala samverkan, men även kulturen kring spelet och sociala aspekter, så som kön, familjen och arbetet. Nardi har även undersökt kulturen inom *World of Warcraft* i Kina och i Nordamerika. Då hennes undersökning studerar flera olika aspekter av *World of Warcraft* blir den svår att tillämpa direkt på min studie av kristna *World of Warcraft*-spelare, men har använts för att kontextualisera onlinespel. Hon nämner också att kristna evangelister rekryterar medlemmar genom spelandet.¹⁴

Utöver Nardi har jag använt mig av antologin *Digital Culture, Play and Identity: A world of Warcraft Reader* vilken är sammanställd av Hilde G. Corneliusson och Jill Walker som är forskare i digital kultur. Deras forskning handlar om spelet i detalj, samt komplexiteten bakom valen av karaktärer eller namn.

Relevant för mitt valda forskningsområde har varit *Religion och populärkultur: Från Harry Potter till Left Behind* skriven av Pierre Wiktorin. Han skriver om religion i populärkultur där

¹² Wikia, Wowwiki – *Your guide to the World of Warcraft*, Sökord: Religion, <http://www.wowwiki.com/Religion>, (Avläst 2012-08-21)

¹³ Wiktorin, ‘Populärkultur’, sid.171.

¹⁴ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 6

han bland annat förklarar begreppet populärkultur. Wiktorin diskuterar även om orsakerna till varför det finns religion i populärkulturen och hur religionen kommer till uttryck. Han ämnar redogöra för populärkultur som ett relevant forskningsområde av religion och detta arbete har utgjort en grovgrund för min undersökning.

1.4 Teori

Postmodernism är den teori jag valt att utgå ifrån och ansett relevant för min studie. För att förstå postmodernism måste man dock förstå modernism och vad som karaktäriserar denna tidsperiod eller epok. Modernismen handlar om tron på sanningen och metoder utvecklas för att nå den absoluta sanningen. Det är en uppfattning som hör samman med det industriella samhället och den vetenskapliga metoden. Inom modernismen är naturvetenskap och de observerbara bevisen viktiga för verklighetsuppfattningen.¹⁵ Modernismen slutsatser dras efter de sinnen som står människan närmast, som exempelvis synen, hörseln och förnuftet.¹⁶ Det finns dock fler läror inom modernismen, och Inger Furseth och Pål Repstad återberättar Victor Turners tankar där han menar att samhället måste vara präglad av bland annat sekularisering och asketisk disciplin.¹⁷

I postmodernismen är det inte lika viktigt med absoluta sanningar, utan symboler kan ha flera betydelser. Eftersom utgångspunkten är att det inte finns några sanningar, kan alltså olika världar, som den virtuella världen i *World of Warcraft* och den verkliga världen, få mycket flytande gränser. Skiljelinjer mellan det virtuella och det verkliga suddas ut eftersom man tar med sig sina personliga erfarenheter, det som gör personen unik, med i den virtuella verkligheten där ett nytt jag formas som liknar det verkliga jaget, eller det världsliga jaget. Detta kan kallas för *hyperrealitet* och är ett viktigt begrepp för denna undersökning. Simon Lindgren beskriver begreppet som postmodernismens mest utmärkande tillstånd där gränserna mellan det simulerade och det verkliga upplöses.¹⁸ Det simulerade i detta fall är den virtuella verkligheten *World of Warcraft*. Själva begreppet hyperrealitet är myntat av Jean Baudrillard, och hans verk finns sammanfattade, tolkade och översatta av en rad olika forskare.¹⁹

Pierre Wiktorin omnämner begreppet hyperverklighet och menar att den religiösa världen uppfattas av de religiösa som verklig, medan den fiktiva inte uppfattas som verklighet. Han menar dock att detta inte hindrar publiken att skapa religiösa budskap ur fiktionen och där

¹⁵ Inger Furseth & Pål Repstad, *Religionssociologi: En introduktion*. Malmö, Liber, 2005, sid.101–103.

¹⁶ Furseth & Repstad, *Religionssociologi*, sid. 102.

¹⁷ Furseth & Repstad, *Religionssociologi*, sid. 103.

¹⁸ Lindgren, *Populärkultur*, sid. 165.

¹⁹ Se till exempel Lindgren, *Populärkultur*.

med gör det fiktiva till en hyperverklig religion.²⁰ Wiktorin berättar vidare om sin förkärlek för hyperverklig religiositet då han själv saknar all form av religiös tro. Det handlar antagligen inte om att finna religiös tro i det fiktiva, snarare att man kan koppla mycket av det fiktiva till religiositet. I enlighet med det område jag valt att arbeta efter, *World of Warcraft*, finns det flera religiösa symboler då spelet i sig har inslag av kristendom, men även shamanism och asatro med mera.²¹

Wiktorin menar att likheterna mellan fiktiva och religiösa världar gör att man kan undersöka fiktiva uppfattningar eller kosmologier, på samma sätt som man undersöker de religiösa uppfattningarna. Med denna insikt kan man inom antropologiska och sociologiska teoribildning finna ett nytt undersökningsfält inom religion och fiktion,²² vilket också reflekterar utgångspunkterna för den undersökning jag valt att genomföra.

Wiktorin lyfter samtidigt upp konstruktionen av det goda och det onda och detta är något som framkommit under intervjuerna i denna undersökning. Ett begrepp som genomsyrar ond vs. god och som jag har valt att använda mig av är främst *teodicé*, förklaringar till hur ondska skapats. Detta är något religioner ofta sysselsätter sig med, menar Wiktorin.²³ Förklaringar till hur ondska uppkommit i *World of Warcraft* tillhör den bakomliggande historien som spelare blir införstådda med allt eftersom de kommit djupare in i spelet och dess handling. I *World of Warcraft* handlar *teodicé* om hur onda karaktärer eller uppfattningar kommit till och vad som ligger bakom detta. Ett exempel kan då vara djävulen inom kristendomen.

Då en spelare börjat grunda sin egen uppfattning kring det onda och det goda förklarar man begreppet *sociodicé*. Begreppet betyder grupper som representerar de goda respektive det onda samt om grupperna eller individerna anses som onda eller goda utifrån ett ”vi och dom”-perspektiv.²⁴ Wiktorin menar att religioner ofta visat intresse för detta, vilka är de onda och hur de har framkommit. Dessa begrepp är då väl appliceringsbara på diskussionerna kring det onda och det goda i *World of Warcraft*.

1.5 Metod

För undersökningen har jag valt kvalitativ metod, eftersom det handlar om en tolkning av både den litteratur som finns tillgänglig samt de svar respondenterna ger. Ingetdera är mätbart

²⁰ Pierre Wiktorin, *Religion och populärkultur: Från Harry Potter till Left Behinde*, Lund, Sekel bokförlag, 2011, sid. 9.

²¹ Wikia, *Wowwiki – Your guide to the World of Warcraft*, Sökord: Religion, <http://www.wowwiki.com/Religion>, (Avläst 2012-08-21)

²² Wiktorin, *Religion och populärkultur*, sid. 9.

²³ Wiktorin, *Religion och populärkultur*, sid. 51.

²⁴ Wiktorin, *Religion och populärkultur*, sid. 51–52.

utan det handlar om en tolkning av det material som tillgängliggörs. Nedan följer en mer ingående beskrivning av de olika val jag fått göra.

1.5.1. Kvalitativ intervju

Kvalitativ intervjumetod erbjuder möjlighet att ta del av människors världsuppfattningar och erfarenheter, vilket innebär att det är de intervjuades uppfattningar som framkommer. Svaren kan därför variera även om individerna har liknande sociala förutsättningar, något som gör att metoden passar för en studie om individers erfarenheter, upplevelser och engagemang i spelet. Att arbeta med intervjuer var helt nytt och främmande för mig och ett fält i vilket jag inledningsvis avsaknade akademiska förkunskaper och fick studera. Att införskaffa undersökningens empiri med detta arbetssätt blev dock naturligt och självklart för undersökningens syften och mål. Att arbeta med enkät var ett förslag, men detta var svårt att genomföra rent praktiskt då metoden inte ger möjlighet att diskutera ämnet utanför enkätens fasta ramar. Kvalitativ intervju gav istället både mig och respondenterna möjlighet att diskutera olika aspekter utifrån frågeställningarna och undersökningens problemställning. Intervjuerna ämnar förstå valda personers subjektiva uppfattning av den virtuella verkligheten samt erfarenheter däri. Forskningsintervjun går ut på att utbyta information där intervjuaren och respondenten delar ett gemensamt intresse.²⁵

Frågorna för intervjun är formulerade i förväg i en intervjuguide för att underlätta den kvalitativa analysen av det empiriska materialet. I den här undersökningen är det individernas individuella kristna uppfattningar som skildras och deras personliga syn på synd och syndfulla handlingar.

1.5.2. Respondenterna och urval

För att få tag i respondenter till min undersökning valde jag att kontakta de administrerande personerna på de digitala plattformarna Xpel.se²⁶ och GamerChurch.²⁷ Ur detta kom ett stort antal intresserade, och eftersom respondentgruppen inte skulle bli för stor valde jag att sätta upp kriterier för respondenterna, då detta är en undersökning som berör individens syn på *World of Warcraft* och inte ämnar ge en heltäckande bild av spelet och kristendom. Kriterierna bestod i att jag ville ha personer som själva såg sig som kristna, som tillhörde ett kristet samfund samt var aktiva i utövandet av sin religion. Vidare valde jag bort personer under 18 år, främst på grund av deras begränsade religiösa erfarenhet och genom att dessa

²⁵ Steinar Kvale & Svend Brinkmann, *Den kvalitativa forskningsintervjun*, Lund, Studentlitteratur, 2009, sid. 18.

²⁶ Xpel. EFS i Sydöst-Sverige (2010), http://www.xpel.se/en/2012/Satellite-2/Om_Xpel/Historia/, (Avläst 2012-04-14).

²⁷ GamerChurch, Jones, Nick, http://www.gamerchurch.org/viewpage.php?page_id=3, (Avläst 2012-04-26).

behövde tillstånd från målsman för deltagande. Min ambition var att få deltagare ur flera olika samfund eftersom synen på kristendom och utövandet av densamma kan skilja däremellan. Av de sju respondenterna som utgör undersökningens källmaterial kommer endast två från samma samfund.

Respondenterna var från början åtta stycken, men en valde att hoppa av på grund av personliga skäl, vilket lämnade sju stycken kvar som är geografiskt utspridda i Sverige. Respondenterna är både män och kvinnor och för att anonymiseras i undersökningen anonyma presenteras de nedan i kategorier från bokstaven A till F:

- Person A – man som är medlem i Svenska kyrkan.
- Person B – man som arbetar som ungdomspräst i EFS.
- Person C – kvinna som tidigare var medlem i Missionskyrkan men efter giftermål mer tillhörande i Svenska kyrkan.
- Person D – man som är medlem i Pingstkyrkan.
- Person E – man som är blivande pastor i Missionskyrkan.
- Person F – kvinna som är medlem i Baptistkyrkan.

De sju intervjuade tillhör olika samfund, är av olika ålder och olika religiös bakgrund. Tre av personerna (B, D och F) uppgav att de fått kristen uppväxt och gått i Bibelskola. De har inte haft kontakt med varandra mer än den kontakt de kan ha fått via den grupp dessa tillhört på det sociala forumet Facebook.

Jag har varit mån om att få tag på intervjupersoner av båda könen, lika så från olika kristna samfund. Men urvalet har varit styrt av deras religiösa identitet, inte samfunds- eller könstillhörighet. Respondenternas kön presenteras, men däremot har jag valt att inte nämna deras ålder, eftersom undersökningen annars hade kunnat få komparativa inslag genom att respondenternas ålder ställdes mot varandra ifråga om erfarenhet av utövandet av deras kristna lära. Könsaspekten skulle ha kunnat bli en komparativ studie, genom att se på likheter och skillnader i hur kvinnor och män upplever *World of Warcraft*, men detta ligger utanför studiens syfte. Anledningen till att könsaspekten finns med är för att en av respondenterna betonar sin kvinnliga identitet och det hade varit märkligt att uttala sig om en respondents kön och inte de övriga. Undersökningens fokus ligger istället på de som själva anser sig som kristna, efter sina egna uppfattningar och definitioner och samtidigt spelar *World of Warcraft*.

Forskningsfältet är stort och det är orimligt att i en undersökning av denna storlek få med all forskning, varför mina avgränsningar fått vara ganska kraftiga. Jag har intervjuat sju

personer, deras åsikter och tankar om hur de uppfattar synd och handlingar därkring, då respondenterna kommer från olika samfund har de olika uppfattningar om synd, det gör att även den syn de upplever att församlingen har på deras spelande ser olika ut. Det finns forskning om hur personer upplever religion *online* och *offline*, men detta är inget som behandlas uppsatsen eftersom det skulle göra undersökningen alldeles för omfattande.

1.5.3. Internetintervjuer och intervjuituationerna

Intervjuerna har inte genomförts vid fysiska möten utan med hjälp av det Internetbaserade programmet Skype. Programmet gör det möjligt för användarna att se varandra utan att fysiskt träffas, även om personerna att se varandras ansiktsuttryck och detaljer som kan missas vid en telefonintervju. Att ta intervjuerna via mail var inget alternativ eftersom just kropps- och ansiktsuttryck kan gå förlorade, samtidigt som detta alternativ kräver att båda är mycket duktiga skribenter.²⁸

Innan intervjuerna kontaktade jag respondenterna via mail och alla dåvarande åtta respondenter fick samma meddelande. Därefter fick de återkomma med datum och tid för intervjun, efter vad som passade dem. Person E talade jag även med i telefon innan intervjun för att bestämma ytterligare detaljer.

När det var dags för intervjun ringde jag upp respondenten via Skype, vi presenterade oss för varandra och därefter förklarade jag att samtalet skulle spelas in, enbart med ljud och inte bild, då detta behövdes för en senare transkribering. Nackdelen med att bara bevara ljudet är självklart att det inte fångar upp icke verbal kommunikation, men under intervjuerna förde jag anteckningar över minspel och kropps rörelser för att få en så hel bild av intervju situationen som möjligt. Jag använde mig av det digitala inspelningsprogrammet WireTap för att skapa filer i mp3 format och transkriberade intervjuerna med programmet Express Scribe. Skype användes på en Ipad 2.0 och för att inspelningen skulle ske helt utan risk för avbrott användes en ny MacBook endast för inspelningen av ljudet. Frågorna och mindre anteckningar skrevs ner på en stationär PC. Utöver detta fanns en portabel diktafon med 120 minuters inspelningstid om något av det digitala skulle falla under intervjun. Dessa hjälpmedel användes för att varje intervju skulle genomföras smidigt som möjligt och återberättandet skulle finnas tillgängliga.

Frågorna respondenterna fick var semistrukturerade och utformade så att personen kunde svara och berätta fritt om hur de upplevde specifika situationer i spelet. Förutom detta fanns frågor som berörde respondentens personliga uppfattningar om kristendomen och utövningen

Kvale & Brinkmann, *Den kvalitativa forskningsintervjun*, sid. 165.

på densamma.²⁹ Jag försökte förhålla mig så neutral som möjligt och undvika ledande frågor utan bad istället respondenten att vidareutveckla svaren. Intervjuerna varade mellan 50 och 90 minuter och transkriberingen skedde inom det närmaste dygnet efter intervjun. Detta för att de ickeverbala uttrycken inte skulle glömmas.

1.5.4. Validitet och generaliserbarhet

Vid användande av kvalitativ intervjumetod finns även ytterligare aspekter som är viktiga: validitet och generaliserbarhet. Validitet betonar vikten av rätt val av metod för en undersökning. Vid arbete med kvalitativa intervjuer är det viktigt att de frågor som ställs är rätt formulerade så det man ämnar undersöka finns i intervjuernas svar.³⁰ Det är viktigt, framför allt för undersökningens validitet att jag har förstått de respondenterna korrekt, att deras svar är vad de menar och att jag har uppfattat de rätt. Steinar Kvale och Svend Brinkmann menar att validitet ofta definieras utifrån frågan "Mäter du vad du tror att du mäter?"³¹ Frågorna och intervjuerna är formulerade så att informanterna kan svara som de själva vill och utveckla svaren utifrån deras egna förmågor. Det viktiga inom validiteten av undersökningen är frågan *vad*.³² Det är viktigt att veta vad intervjusvaren berättar, vad den intervjuade väljer att berätta helheten om och vad hen väljer att berätta delar av. För att öka validiteten in den här undersökningen har jag med flertalet inslag av intervjuerna i materialet utan att förändra respondenternas egna ord.

Det är viktigt att minnas att respondenterna inte ska ses som representativa för hela gruppen kristna spelare, de är inte bärare av hela gruppen utan de bör ses som individer. Det är även möjligt att respondenterna hade gett andra svar om det var någon annan som intervjuade dem eller om situationen var annorlunda, trots samma frågor, precis som Kvale och Brinkmann lyfter fram.³³

Generaliseringen hör samman med det urval man gör och helst vill man att sin forskning ska kunna representera gruppens mening.³⁴ Detta betyder dock bara att man insamlar några individers uppfattningar och inte hela gruppens gemensamma. Jag har arbetat med en mycket liten och begränsad grupp av personer med kristen tro och deras egna uppfattningar om

²⁹ Se bilaga med intervjufrågor.

³⁰ Annika Eliasson, *Kvalitativa metod från början*, Lund, Studentlitteratur, 2006, sid. 264.

³¹ Kvale & Brinkmann, *Den kvalitativa forskningsintervjun*, sid. 264.

³² Kvale & Brinkmann, *Den kvalitativa forskningsintervjun*, sid. 270.

³³ Kvale & Brinkmann, *Den kvalitativa forskningsintervjun*, sid. 263.

³⁴ Runa Patel & Bo Davidson, *Forskningsmetodikens grunder Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*, Lund: Studentlitteratur, 2011, sid. 109–110.

centrala teman i *World of Warcraft*, deras tro på kristendom, synd och relationen mellan spelet och tron. Det är viktigt att i mitt material förstå svaren i dess kontext, det finns en fråga formulerad innan de citerade svaret och svaren visar hur individerna med egna ord valt att beskriva sin uppfattning. Med utgångspunkt i ett postmodernistiskt tänkande kommer svaren analyseras i undersökningens analysdel.

1.5.5. Etiska ställningstaganden

Undersökningens empiriskamaterial består av människor, vilket inneburit att det har varit viktigt med etiska ställningstaganden. Jag har använt mig av och förhållit mig till de forskningsetiska principerna som är framtagna av Vetenskapsrådet. Mitt första etiska ställningstagande innebar att välja bort alla eventuella respondenter som var under 18 år eftersom deras deltagande hade krävt målsmans tillstånd.

Vid första kontakten med de blivande respondenterna upplyste jag dem om att allt deltagande i undersökningen var frivillig och att de skulle vara helt anonyma i presentationen. Anonymiteten är något Vetenskapsrådet lyfter upp som viktigt.³⁵ Redan innan intervjuerna skedde talade jag om att dessa skulle spelas in, men att ingen förutom jag skulle höra dessa inspelningar, samt att ljudfilerna skulle komma att raderas när uppsatsen är färdig.

1.5.6. Innehållsanalys

Innehållsanalys handlar om att med hjälp av bland annat intervju, som i detta fall, få fram centrala teman i diskussioner. För att få ut mesta möjliga av intervjuerna har jag valt att använda mig av innehållsanalys eftersom denna metod gör det möjligt att tematiskt analysera utsagorna av de kristna spelarna i *World of Warcraft* och få ytterligare förståelse för den verbala och skriftliga kommunikationen i spelet. . Materialet i undersökningen är strukturerat efter teman och analysen besvaras efter vald frågeställning.

1.6 Bakgrund

Spelet *World of Warcraft* utkom 2004 i USA och året efter i Europa, dessförinnan fanns en så kallad BETA-version, det vill säga en provversion av spelet på marknaden. Spelsorten kallas *MMORPG*, som är en akronym för *massive multiplayer online role-playing game* (spelets terminologi finns i bifogad ordlista). Enligt nationalencyklopedin fanns det 2010 nära tolv miljoner spelare av *World of Warcraft* globalt, och den största gruppen finns i Kina medan

³⁵ Vetenskapsrådet, *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*, Stockholm, 2002, sid. 6-7.

drygt 2 miljoner finns i Europa.³⁶ *World of Warcraft* kan räknas till ett av världens absolut största onlinespel, även om det inte finns korrekta demografiska studier på antalet spelare och tillgänglig forskning pekar på olika siffror. Bonnie A. Nardi hävdar att det finns närmare 11 miljoner spelare, varav cirka 10 procent är kvinnor, och påvisar att spelet finns på sju olika språk.³⁷

Spelet går ut på att man skapar ett privat konto genom vilket man har sina karaktärer eller avatarer. Detta konto kostar i skrivande stund (2012-05-03) 12.99 euros, för en månad och priset har varit oförändrat sedan starten. Nationalencyklopedin förklarar *World of Warcraft* på följande sätt:

Spelaren strävar efter att få sin spelfigur att stiga till högre och högre nivåer med bättre förmågor, såsom styrka, finmotorik och intelligens, vilket i sin tur ger ökade möjligheter att klara spelets utmaningar och uppdrag (s.k. *quests*). Spelaren kan påverka vilka egenskaper och förmågor som ska förbättras genom att fördela s.k. talangpoäng och därmed skraddarsy sin spelfigur. Denna kan dessutom förses med en mängd olika utrustningar, och det är även möjligt att använda olika typer av magi. Genom att tillägna sig hantverksmässiga kunskaper och samla in råvaror, t.ex. metaller och örter, kan spelare tillverka svärd, skyddande plagg, magiska drycker m.m.³⁸

Däremot kan spelare ge sig in i spelet med olika syften och engagemang, och många blir därför beroende av spelet. Ett beroende är dock svårt att kontrollera och många påstår sig dessutom att de inte är beroende men bara uppskattar spelet mer än andra.³⁹

Det kan vara värt att notera att *The Alliance* sidan ofta ses som goda, då de representerar en mer civiliserad ordning gentemot motståndarsidan *The Horde*.⁴⁰ Dessa två lag är motpoler mot gentemot varandra och är fiender i diverse blodiga krig och uppgörelser. Varje spelare skapar sig en egen uppfattning om vilket av dessa lag just de anser vara det goda laget, och mycket handlar om hur man upplever just de historiska handlingarna som finns genom spelet och de uppdragen man utfärdar.⁴¹

³⁶ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 8.

³⁷ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 19.

³⁸ NE Nationalencyklopedin AB, Wiklund, Mats, *World of Warcraft*. Malmö, http://www.ne.se.proxy.lnu.se/lang/world-of-warcraft?i_h_word=World%20of%20warcraft, (Avläst 2012-05-03)

³⁹ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 126.

⁴⁰ NE Nationalencyklopedin AB, Wiklund, Mats, *World of Warcraft*. Nationalencyklopedin, Malmö, http://www.ne.se.proxy.lnu.se/lang/world-of-warcraft?i_h_word=World%20of%20warcraft, (Avläst 2012-05-03)

⁴¹ Wikia, Wowwiki – *Your guide to the World of Warcraft*, Sökord: Horde & Alliance. <http://www.wowwiki.com/Alliance> och <http://www.wowwiki.com/Horde> (Avläst 2012-08-21)

Det finns många olika karaktäristiska roller i spelet och de två mest omtalade i föreliggande undersökning är *Warlock* och *Death Knight*. Dessa två klasser skulle kunna liknas vid en outtalad form av antikrist med demoniska eller snarare djävulska inslag. *Warlocks* binder demoner och använder svart magi för att döda sina fiender, bland annat med så kallade *curses*, eller förbannelser. Det lyser ur deras ögon och de kan kalla fram demoner ur helvetiska portaler.⁴² Den andra klassen är *Death Knight* vilken är en krigare och likt en fallen ängel är en representant för den onda *Lich King*. Denna krigare använder också demoner eller lik, skelett med mera och rider på en skeletthäst. *Death Knight* använder sig likt *Warlock* utav svart magi.⁴³ Det finns i spelet en strävan efter progression, där de *guilds*⁴⁴ man tillhör vill ta ner allt fler och allt svårare *bossar*⁴⁵. Denna progression är en tävlan mot andra *guilds* världen över och ett rankingsystem finns att tillgå på internet där de kan jämföra varandras olika framsteg.⁴⁶

Spelet uppföljdes av så kallade expansionspaket som medförde nya spelområden, alltfler *level* och utveckling av nya funktioner. Den första vidareutvecklingen av spelet kom 2007 och var *The Burning Crusade*.⁴⁷ *The Burning Crusade* var ett så kallat expansionspaket då det expanderade spelet med nya landskap att besöka, allt fler *level* för att utveckla sin karaktär och flertalet nya funktioner. Den andra expansionen, *Wrath of the Lich King*, kom 2008 och den innevarande versionen *Cataclysm* kom 2010.⁴⁸ Den fjärde expansionen kom ut 2012 och heter *Mists of Pandaria*. Denna kom dock efter det att undersökningen var gjord och omnämns inte i arbetet. Det är alltså två spelår mellan varje expansionspaket för att få gamla spelare som slutat att återkomma och ständigt hålla spelet intressant.⁴⁹ Ofta kommer dessutom så kallade *patch* som är små uppdateringar som medför smärre förändringar men ständigt håller spelet uppdaterat med nya händelser och förebygger säkerhetsbrister i programvaran som möjliggör fusk och stöld av spelarkonton. Det finns i spelet dessutom kalenderaktiviteter,

⁴² Wikia, Wowwiki – *Your guide to the World of Warcraft*, Sökord: Warlock.
<http://www.wowwiki.com/Warlock> (Avläst 2012-08-21)

⁴³ Wikia, Wowwiki – *Your guide to the World of Warcraft*, Sökord: Death Knight,
http://www.wowwiki.com/Death_Knight (Avläst 2012-08-21)

⁴⁴ Guild, ett guild är det lag man tillhör och de människorna man spelar med. Guilds gör oftast raids tillsammans. (Se bifogad ordlista).

⁴⁵ Boss, Många grottor och uppdrag är konstruerade så att spelarna möter i slutet av grottorna eller uppdragen en svårare ”boss” exempelvis ett monster svårare än övriga (se bifogad ordlista).

⁴⁶ WoWProgress.com, *WoW Guild Rankings*, <http://www.wowprogress.com/> (Avläst 2012-05-18)

⁴⁷ Hilde Corneliussen & Jill Walker Rettberg, *Digital Culture, Play, and Identity: A world of Warcraft reader*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press. 2008, sid. 5.

⁴⁸ Mats Wiklund, ‘World of Warcraft’, i Nationalencyklopedin Malmö,
http://www.ne.se.proxy.lnu.se/lang/world-of-warcraft?i_h_word=World%20of%20warcraft, (Avläst 2012-05-03)

⁴⁹ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 63.

såsom firandet av jul, påsk och midsommar, men även skördefestfiranden, *Halloween* och andra högtider. Detta gör att spelet förändras och städerna pyntas med dekoration tillhörande den berörda högtiden, allt för spelarnas spelupplevelse.

2 RESULTAT

Här presenteras det resultat som framkom vid intervjuerna med respondenterna utifrån undersökningens syfte; hur respondenterna upplever att andra onlinespelare i *World of Warcraft* uppfattar dem; hur respondenterna upplever att deras kristna värdegrund påverkar deras spelande; och om respondenternas tro påverkas av deras spelande, samt om en handling i en virtuell verklighet som *World of Warcraft* kan likställas med en likadan handling i verkligheten.

2.1 Respondenternas introduktion till och sociala upplevelser av *World of Warcraft*

Respondenterna har alla sina egna personliga historier om hur de introducerades till spelet, men det vanligaste sättet att bli presenterad för spelet var genom någon person i deras närhet, antingen far, bror, pojkvän eller vän. Person F var tidigare aktiv spelare av *Dark Age of Camelot* men när de personer hon spelade med började byta till *World of Warcraft* gick även hon över till detta spel. Till en början var hon negativt inställd och ansåg att spelets tecknade karaktär och skada- och hälsningsfunktioner var likt de som fanns i gamla Playstation-spelet Tekken3.⁵⁰ För den här respondenten blir det tydligt att det var sociala faktorer som avgjorde hennes val att byta spel. Kontakten med de övriga spelarna var viktigare än spelet i sig. Introduktionen till *World of Warcraft* var oftast helt frivillig och enbart en person (person A) upplevde att det var grupstryck som fick honom att börja. Han säger: ”Det var nog grupstrycket i klassen. Alla satt och pratade om det, verkligen, så det blev liksom att man testade och fastnade.”⁵¹ Även hans skäl var sociala och något mer tvingande än de övriga respondenternas.

Tydligast blir de sociala faktorerna hos person C, som spelar tillsammans med sin bror och far. När någon av dessa slutar spela, slutar även hon och när någon av de två anhöriga tar upp spelandet gör hon detsamma. Hon menar att det genom spelet är lättare att ha kontakt med sin familj, då de rent geografiskt bor långt ifrån varandra. Vidare introducerade hon sin man till spelet, och han i sin tur introducerade sin bror och bästa vän.⁵² För dessa fungerar spelet som en länk mellan familjen; spelet binder samman dem och ses som en gemensam sysselsättning.

⁵⁰ Person F, Intervju 22/4 2012.

⁵¹ Person A, Intervju 11/4 2012

⁵² Person C, Intervju 16/4 2012.

Samtliga sju respondenter är överens om att de viktigaste faktorerna är sociala.⁵³ *World of Warcraft* har ett flertal sociala interaktioner och det krävs att man samarbetar för att kunna göra framsteg i spelet. Alla måste samarbeta för att alla i *guildet* ska få de framsteg de vill ha. Det går även att vara helt utan *guild*, men ofta blir detta ensamt. Vikten av det sociala samspelet i *World of Warcraft* nämner person G: Tidigare hade han ett flertal vänner som han spelade tillsammans med och de var vänner även utanför onlinespelet. När de andra slutat fortsatte han, eftersom han betraktade de han spelade med online som vänner då de var medlemmar i samma *guild*. Alla medlemmar i *gulidet* hade även träffats en gång i England, utanför den digitala världen, , trots att de var boende i olika delar av Europa.⁵⁴ För denne respondent blev hans medspelare så nära att han räknade dem som sina vänner, och hade även rest utomlands för att träffa dem. Detta påvisar den starka sociala kopplingen brukare av spelet kan få mellan varandra. Vikten av att ingå i ett socialt nätverk blir tydlig.

Den enda respondent som var avvikande i sitt svar ifråga om den sociala påverkan till introduktionen till spelet var person B- Hans drivkraft var snarare spelets smarta uppbyggnad och den ständiga klättringen för att ta sig längre i nivåerna och att skapa sig en mer erfaren avatar. Det var dock de sociala aspekterna av spelet som fick honom att fortsätta, eftersom han under spelets gång kom i kontakt med en person som introducerade honom i ett *guild* där han senare fortsatte att spela.⁵⁵

Ifråga om hur viktiga de sociala aspekterna för spelet uttryckte sig person F tydligast:

WoW lockar av sociala skäl. Det är skoj att spela med folk och sitta på natten och... sådana frågor kan jag nog inte svara på. Men den sociala aspekten lockar. Sen är det sjukt roligt att spela ihop. Framst spelar jag för att det är kul.⁵⁶

Även om respondenterna har positiva sociala upplevelser online, har många av dem uttryckt att det inte alltid är enbart positivt bemötande från deras sociala nätverk offline, främst från andra personer som har samma religiösa tillhörighet. Person A kände att hans föräldrar inte förstod varför han skulle spela.⁵⁷ Person B sa att personer i hans omgivning uppfattade spelet som fjantigt och han misstänkte att många av de äldre i hans församling skulle tycka hans

⁵³ Person A, intervju 11/4 2012, Person B, intervju 17/4 2012, Person C, intervju 16/4 2012, Person D, intervju 16/4 2012, Person E, intervju 20/4 2012, Person F, intervju 22/4 2012, Person G, intervju 14/4 2012.

⁵⁴ Person G, intervju 14/4 2012.

⁵⁵ Person B, intervju 17/4 2012.

⁵⁶ Person F, intervju 21/4 2012.

⁵⁷ Person A, intervju 11/4 2012.

spelande vara ”onödigt”, som han uttryckte sig.⁵⁸ Det verkar dock inte som om någon fått höra direkt negativa kommentarer om deras spelande av *World of Warcraft*. Person F är ett undantag, då hon säger att vännerna inte direkt förstod varför hon spelade:

Jag kämpar med att få ihop mitt liv, passa in på alla saker i mitt liv, jag har massa intressen som jag försöker hålla uppe, spel, dans, ridning och kyrkan och, ja.. blir väldigt spretigt. Och jag försöker liksom och kommit in i en andra andning om att hitta mig själv, kanske. Utan att bry mig om vad världen tycker helt enkelt. Men det är okej att jag är gamer tjej och kristen.⁵⁹

Hon menar ändå att hon vill spela, att det är hennes intresse och andra bör respektera det eftersom det är hennes val vad hon vill spendera tiden på.

Person G menar att hans kristna sociala nätverk anser att han bör spela mindre, men det är mest hans närmsta vänner. De i kyrkan bryr sig inte, menar han, så länge han dyker upp på de utsatta mötena.⁶⁰

Sammanfattningsvis är det främst de sociala relationerna i spelet som introducerar och håller kvar respondenterna. De positiva upplevelser online överskuggar de negativa som de erfar offline. Jag upplever det som att, Det är de sociala bitarna i spelet som är den främsta anledningen till att respondenterna är kvar i spelet, medan avancering av nivåer och utveckling av sin avatar är av underordnad betydelse.

2.2 Respondenternas uppfattningar om kristet inflytande i valet av avatar

När man ska börja spela *World of Warcraft* och träda in i den virtuella världen måste man först besvara frågan om vad man vill spela som. Det gäller att välja den art⁶¹ man skall spela, samt vilken klass⁶² man vill tillhöra. Därefter justerar man sitt utseende, hudfärg, piercingar med mera, samt fyller i ett namn man vill gå under. Avataren ska även vara könsbestämd, vilket också gör att personer kan göra virtuella könsbyten och spela en avatar av annat kön än det man är.⁶³ En av mina frågor undrade hur respondenterna ställde sig till detta att spela

⁵⁸ Person B, intervju 17/4 2012.

⁵⁹ Person F, intervju 21/4 2012.

⁶⁰ Person G, intervju 14/4 2012.

⁶¹ Avatarer är bestående av olika raser, på den allierade sidan står vid skrivande stund; Human, Dwarf, Gnome, Night Elf, Draenei och Worgen. På Horde sidan står; Orc, Tauren, Troll, Forsaken, Blood Elf och Goblin.

⁶² Klasserna i World of Warcraft är; Warlock, Priest, Mage, Shaman, Druid, Death Knight Paladin, hunter Rogue och warrior. Alla fyller de olika funktioner.

⁶³ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 6

utifrån ett annat kön. Respondenterna menar dock att detta ter sig ”osedvanligt korkat”,⁶⁴ som person B valde att uttrycka sig. Person G svarade ”helt löjligt”,⁶⁵ och person E menar att det är taget ur dess kontext, baserat på något annat.⁶⁶ En av de intervjuade kvinnorna menar att det där går tillbaka till den berörda tiden när Gamla testamentet skrevs och då var det otänkbart för kvinnor att bära kläder som anses som manskläder, i den mån lånbyxor räknas till manskläder, så som det står i 5 Mosebok ”En kvinna får inte bära mansdräkt och en man får inte ta på sig kvinnokläder, ty Herren, din Gud, avskyr alla som gör sådant.”⁶⁷

Alla de fem intervjuade männen har spelat både kvinnliga och manliga karaktärer, medan de två kvinnliga respondenterna bara har spelat kvinnliga, just med motiveringen att de är kvinnor. Det var ingen av respondenterna som upplevde något problem med att spela med en avatar som inte var av det andra könet.

En annan fråga av liknande karaktär var om deras kristna tro har påverkat dem i valet av klass, eftersom det i spelet finns kristna klasser så som *paladin* och *priest*. Det som gör dessa kristna är kopplingen mellan *paladin* och *Rolandsången*.⁶⁸ Paladiner liknar korsriddare och nämns först i den så kallade Rolandsången från 700-talet. *Paladin* är i *World of Warcraft* en klass med kristna inslag genom att de besitter olika magiska egenskaper som är namngivna efter viktiga inslag i kristendomen, som till exempel *Holy hand*, vilket är en präst som gör heliga magier genom att hela skadade spelare, magierna heter så som *Holy Light* etcetera. Det finns utöver dessa, klasser som har mer karaktär av antikrist så som *Death Knight* och *Warlock*. *Death knights* är en fallen krigare som tjänat den onda *Lich King* och Warlocks använder sig av svart magi och binder demoner. *Death Knight* visade sig i intervjuerna vara den klass som alla hade provat minst en gång. Men det framgår också att respondenterna inte väljer klass efter sin kristna tro. Person B svarade: ”Jag har testat olika raser och klasser och sådär. Det har inte påverkats av min kristna tro.”⁶⁹ Person D valde att formulera sig följaktligen: ”Jag har nog provat alla raserna och avbilden har inte påverkat mig i alla fall.”⁷⁰

De intervjuade anser alltså att valet av ras och klass inte har påverkats av deras religiösa tro. Däremot menar fyra av sju informanter att deras kristna tro har påverkat valet av namn på avatarern och att de har valt namn som är hämtade från Bibeln. Person B svarade exempelvis enligt följande:

⁶⁴ Person B, intervju 17/4 2012.

⁶⁵ Person G, intervju 14/4 2012.

⁶⁶ Person E, intervju 20/4 2012.

⁶⁷ Bibelkommissionen, Svenska Bibelsällskapet, *Bibel 2000*. Örebro, Libris, 1999, sid. 5 Mos 22

⁶⁸ Peter Hallberg, ’Rolandssången’, i Nationalencyklopedin, Malmö, <http://www.ne.se.proxy.lnu.se/lang/rolandss%C3%A5ngen> (Avläst 2012-04-20)

⁶⁹ Person B, intervju 17/4 2012.

⁷⁰ Person D, intervju 16/4 2012.

Min kristna tro har enbart påverkat mina val av namn, det är en kul grej att jag har alla utom den första heter bibliska namn. Och hordekaraktärerna heter bibliska namn på personer som var dumma, eller onda. Det är endast det, men annars har jag bara testat. Jag testade en Night Elf först, för alverna var snyggast, typ. Sen så levlade jag upp till typ level 55 så gjorde jag direkt en Death Knight... Min Death Knight hette Qvirinius, det var han som var ståthållaren då Jesus föddes. Sen så har jag en blood elf någonting, en mage kanske. Som heter Isebel, som är den onda skökan i uppenbarelseboken.⁷¹

På liknande sätt svarade Person A att hans val av ras och klass inte påverkades av hans kristna tro, även han valde namn på sina karaktärer med kristna kopplingar. Han döpte sin *Death Knight* till Angeloris som enligt hans tolkning var latin för änglalikt eftersom *Death Knights* är fallna änglar från himmelen. När jag frågade om inte *Death Knights* är mer demoniska och sataniska svarade han att de visst är demoniska men man ska inte lägga in för mycket i tolkningen:

Ja jo, lite så, men man får ta det med en nypa salt. Det ändå en berättelse som har berättats i över femton år nu i world of warcraft ...⁷²

Det verkar som att *Death Knight* är den vanligaste klassen som dessa sju informanterna har provat. Person G säger att han inte har påverkats vid valet av ras eller klass när även han spelar *Death Knight* med mera, men att valet av namn har påverkats. Han döpte en *Shadowpriest* till Samael, som är en judisk demon. *Shadowpriest* är en präst som gör skada istället för att återskapa liv åt sina medspelare. Logiken i hans val av namn var tydlig.

Person C nämnde ett intressant perspektiv genom att hon medvetet väljer att inte spela människa eftersom människor är våldsamma i verkligheten idag. Hon spelade *Warlock* men har provat de andra klasserna. När jag ställde frågan om hon såg *Warlock* som antikrist svarade hon:

Jaaa. Det får man säga att jag har spelat. Jag vet att *Warlock* är väldigt hemskt, alltså att syssla med demoner, känns inte riktigt rätt. Det är bara att läsa evangelium så är det kört. Det är inte bra.⁷³

⁷¹ Person B, intervju 17/4 2012.

⁷² Person A, intervju 11/4 2012.

⁷³ Person C, intervju 16/4 2012.

Hon är medveten om att den svarta magin och de demoner som *Warlocks* arbetar med är något som omnämns i Nya testamentet. Kvinnan menar dock att ur ett kristet perspektiv borde det inte finnas något dilemma med att välja klass, för även om man väljer att spela *Priest* måste man fortfarande döda i spelet för att klara *quester*. Person C ställer sig trots detta tvivlande till klasserna och säger: ”Alltså Warlocken står för att det är okej att leka med demoner, vilket jag verkligen inte är ’Gör inte det liksom’.”⁷⁴ Hon gör kopplingen mellan kristendomen och att som kristen inte döda andra, något som egentligen inte kan sägas är typiskt för kristendomen.

När Person B och jag diskuterade *Priests* heliga status i spelet påpekade han att många av de magier tillskrivna *Priests*, som till exempel att hela och annat, fanns hos “avgudadyrkarna” tidigare och inte är något som utmärker kristendomen. Han menar att det finns en kristen parallell trots detta:

Ja, precis. Det gjorde han och de gjorde ju även av avdyrkarna, så det är lite både och. Men sen att det är en präst är ju såklart. Det är ju klart en kristen parallell. Och jag tycker, nu kom jag inte på något bra exempel, men jag tycker att namnen på ondingarna och dummingarna har oftast låter som religiösa namn.⁷⁵

Person B menar vidare att de onda bossarna i *World of Warcraft* ofta har kristna titlar, såsom *Overpriest* och *Bishop*.

Resultatet tyder på att det ibland finns en tanke bakom respondenterna och hur de väljer sin avatar, både ifråga om namnet den får samt vilken ras avataren tillhör. Respondenterna har förknippat kristendom med godhet och fred, vilket gjort att de även valt avатарer som de anser motsvarar detta. Namngivningen de gjorde går enkelt att koppla tillbaka till Bibeln och namn som finns där. Måhända kan tolka att respondenterna, kanske oavsiktligt, läser in kristna budskap i spelet.

2.1 Som kristen person i en virtuell verklighet

Jag har efter frågorna kring klass, kön, ras och namn på avataren valt att fråga om respondenterna om de har kritiserats eller ifrågasatts i *World of Warcraft* på grund av sin kristna tro. Första frågan var formulerad ”Har du i spelet utsatts för situationer där din tro satts på spel, eller din kristna värdegrund och moral ifrågasatts?”. Det är många handlingar i själva

⁷⁴ Person C, intervju 16/4 2012.

⁷⁵ Person B, intervju 17/4 2012.

spelet som, utifrån ett kristet perspektiv, kan ifrågasätta den kristna trosuppfattningen, som till exempel dödande, stjälande och försäljning av stöldgods som stulits från andra personers konton. Även samspelet med andra medspelare, såsom bruket av ett vulgärt och ibland hätskt språk, kan kristna anse gå emot en normativ värdegrund. Detta gör det intressant att undersöka vad respondenterna anser om dessa dilemman och huruvida de uppfattar de ovan nämnda anledningarna, som problem för deras kristna identitet eller om religionen verkligen måste genomsyra alla handlingar, även de som sker online.

Person C svarade att det ofta uppstår dialoger med andra medspelare som undrar varför hon går i kyrkan eller på bönenämöten. Detta kommer, enligt henne, oftast ur spelarnas genuina nyfikenhet för hennes person.⁷⁶ Men moraliska dilemman kan också uppstå i spelet. Hon menar att det är acceptabelt att döda en så kallad NPC, en avatar som inte spelas av någon människa, eftersom ingen äger dessa och att de kommer tillbaka till efter några minuter. Men att döda andra spelare är svårare att svara på. Hon berättar ifrågasättandet enligt följande:

Men att döda andra spelare det är där frågan blir hur verkligt är det? Vad lägger jag i den handlingen? Att även om det är ”vi kör en PVP arena” så jag kan försvara mitt slott? Det är i och för sig sant att vissa bibeltexter hävdar att självklart är det okej. Men man ska ta över ett slott, vad har jag för rättigheter till det egentligen mer än att jag vill ha pengar och poängen jag får så det kanske är ett par snygga stövlar, då blir det väldigt moraliskt. Hur ska man gå över lik för att få lite bättre saker?⁷⁷

Respondenten ger här uttryck för de moraliska dilemman som kan komma att uppstå som troende kristen och spelare av *World of Warcraft*, samtidigt som hon stödjer sig på Bibeln, eftersom denna skrift symboliserar det som är rätt och fel för henne.

Den andra kvinnan, Person F, menar att det kan uppstå små diskussioner om deltagarnas religiösa tro. Enligt hennes erfarenheter har deltagare varit elaka och kritiserat hennes kristna tro, genom att exempelvis dra paralleller till Kristi brud och händelserna i Knutbydramat. Detta liknar hon med händelser i sitt offline liv. Hon var aktiv inom något som i Göteborg kallas *BarCraft* och även där fick hon försvara sin tro. Hon menar att spelkulturen kan till sin karaktär vara mycket rå och det är ett stort gap mellan kristen tro och spelandet av digitala spel, just genom de handlingar man som spelare kan komma att behöva göra, såsom döda och stjäla.⁷⁸

⁷⁶ Person C, intervju 16/4 2012.

⁷⁷ Person C, intervju 16/4 2012.

⁷⁸ Person F, intervju 21/4 2012.

Person E redovisar mycket intressant sin tankegång om hur han upplever hur det är att vara kristen och spelare av *World of Warcraft*:

Den har väl ifrågasatts och jag har fått försvara eller motivera, motivera är nog bättre. Värdegrunden är ju en konstant reflektion kring hur jag påverkar, alltså vad, 'vem är jag, vad signalerar jag', Alltså valet att faktiskt kunna sprida kärlek.⁷⁹

När jag ställde följdfrågan om han sprider evangeliet i spelet svarade han: ”Väldigt liten utsträckning, ett rakt ja hade svarat på frågan men det har hänt och när chansen finns så tar jag den.”⁸⁰ Jag frågade hur han gick till väga. Han menar att medspelarna ofta väcker diskussion om honom eftersom att han arbetar i kyrkan och studerar till pastor och framför allt vill de veta hur han diskuterar om Guds kärlek.

Person E nämner att gudstjänster kunde förekomma i spelet och berättar sina erfarenheter om detta:

För mig är det relationen och det sociala och det mänskliga utbytet, det är en väldigt viktig del i en gudstjänst. En ingame gudstjänst skulle bli väldigt hämmad. På ett sätt skulle jag utgå från att, säg att de finns någon som spelar vars ända kristna kontakt är andra som spelar. Så skulle det då vara en möjlighet, men jag skulle då snarare uppmuntra till besök i en ”vanlig” församling. Eller bara, vi har haft mycket funderingar kring att hålla andakt där man ber gemensamt. Jag tror att ingamegudstjänst är att skjuta sig lite i foten. Inte dåligt, men kanske att man tappar en eller ett par dimensioner.⁸¹

Han menar att via spelet kan vissa kristna få kontakt med andra liktänkande och det kan ibland vara deras enda möjlighet till kristen gemenskap, även om det ideala enligt honom är att söka upp en församling.⁸² Således är det svårt att få med hela den sociala biten vid en ingamegudstjänst, utan det blir snarare ett substitut för en gudstjänst offline.

Person B menar att den personliga tron eller moralen aldrig har ifrågasatts eller satt på spel annat än att folk från *guildet* har frågat om hans tro och arbete som präst. På frågan om att köpa guld svarar han att han inte gjort detta av tre skäl: För det första menar han att det kan ha med hans kristna syn att göra, men att han har förbundit sig till ett avtal och att han accepterade spelets regler i vilka det står att man inte får köpa guld, vilket han vill hedra. För den andra menar han att hans konto kan bli avstängt och, för det tredje, vill han själv inte

⁷⁹ Person E, intervju 20/4 2012.

⁸⁰ Person E, intervju 20/4 2012.

⁸¹ Person E, intervju 20/4 2012.

⁸² Person E, intervju 20/4 2012.

riskera spelets ekonomi.⁸³ Person G menar att det är oetiskt att köpa guld och att han aldrig skulle få för sig att göra så. Han menar att om man vill uppnå något i spelet måste det ske på egen hand.⁸⁴

Person D säger också att han inte har köpt guld men att det i chatten däremot förekommit situationer där han ser att spelare är elaka mot varandra. Vid flertalet tillfällen har han försvarat individer som stått som offer för mobbing i spelet.⁸⁵ Även person G säger att det finns situationer när den kristna tron eller värdegrunden kommer i kläm av andra spelare. Han menar att detta pågår hela tiden och att det är ett aktivt val att se alla människors lika värde:

Alltid stå på de svagas sida och att välja ”den här människan är lika mycket värd som du, du har inte rätt att klanka ner på denna människa” det är mycket diskussioner i gildet också där vi nu nyligen har haft en kille från Irland som, var lite småkonstig, visst, men det gav inte de andra guildmedlemmarna rätt att klanka ner på honom, och där valde jag att ställa mig på hans sida och, se till att de andra skulle hålla käften.⁸⁶

Han menar troligtvis att kristendomen står för att försvara de svaga och att hjälpa dem, utan att fundera över vem denne person som han hjälper är. Han gör kopplingen att kristendomen innebär allas lika värde.

Person G menar att han inte lägger sig i språket och själv använde andra kraftord som han ansåg lämpligare.⁸⁷

Ett intressant tema under intervjuerna var hur respondenterna agerar i situationer där deras givmildhet och godhet i spelet påverkas. En vanligt förekommande händelse i spelet är att de av lägre *level*, eller nya på servern, frågar andra spelare på servern med högre status, i form av högre *level* eller mycket *epic*, om de skulle kunna få lite guld. Alltså man frågar, ber eller tigger till sig guld av andra spelare. Detta är ett intressant tema eftersom alla spelare av högre grad har råkat ut för det och de flesta av informanterna i den här undersökningen svarade på olika vis. Två av de intervjuade personerna svarade att de hade blivit irriterade på detta. Person A förklarar exempelvis enligt följande:

Ja, nae det har gått så långt att jag skulle säga ”Go and burn in hell” riktigt irriterande. För det är verkligen varje dag, ofta är det 8 åriga killar som inte bör spela spelet som faktiskt gör det...⁸⁸

⁸³ Person B, intervju 17/4 2012.

⁸⁴ Person G, intervju 14/4 2012.

⁸⁵ Person D, intervju 16/4 2012.

⁸⁶ Person G, intervju 14/4 2012.

⁸⁷ Person E, intervju 20/4 2012.

Han verkade tämligen trött på de som tiggde guld av honom. Person G säger att han har ignorerat personerna som tigger efter att ha kontrat deras förfrågan om guld med vad han kallade för en *catchy* kommentar i form av *Welcome to /ignore*.⁸⁹ Övriga har menat under olika omständigheter att de skulle kunna tänka sig ge bort guld. Exempelvis säger person B att han kan tänka sig ge bort lite om han kände personen som frågade. De flesta menade dock att guld numera är enkelt att få tag på. Person F anser att hon behöver spara på guld för att ha råd med flygande *mounts*. Om man ska ge bort guld måste man känna personen och att se gåvan som ett lån på obestämd tid. I regel finns det enkla möjligheter att snabbt tjäna ihop guld och ofta handlar det om lathet, menar person A.⁹⁰ Detta går egentligen emot deras tidigare moralkodex, främst den hos person G, eftersom han tidigare berättade hur han står på de svagas sida men i den situationen avvisar personer som behöver hans hjälp. Person B erhöll en högst ovanlig roll i hans *guild* som *Moral officer*. Hans roll var att hålla god stämning och att hjälpa de av lägre graderna att komma upp. Han kom dock med ett utförligt svar om hur han ansåg att den kristna värdegrunden påverkar honom i spelet:

Det är samma sak som med mitt WoW spelande är ju en del av mitt liv, en del av den jag är. Så jag kan jag inte ha en helt annan moral i spelet, skulle jag vilja säga. Det är visserligen ett rollspel så jag kan spela en bandit. Men om jag gör det på kostnad av andra människors spelupplevelser skulle det vara fel av mig.⁹¹

Mannen betonade att han ansåg det vara en kristen värdegrund att vara snäll både online och offline, att den kristna moral som han hade offline även skulle genomsyra de handlingar han gjorde online. Han kristna moralkodex var för honom det som styrde, även i spelet.

Person C berättade hur hennes agerande i spelet faktiskt kan såra andra och att det är viktigt att förstå att det finns en person bakom varje karaktär i spelet:

Jaaaa... alltså. På något sätt så är det ju, det är ju jag som person som ligger bakom min karaktärs handlande. Och det kommer jag ju aldrig komma ifrån. Alltså det är lite som, att jag som ledare som skickar ut mina folk att göra det här och det här, får jag ju ändå stå för konsekvens för, för jag har, dem får ju främst göra fel för att de gör vad jag säger men jag får konsekvenser eftersom jag sa att de skulle göra det, är du med? Lite så blir det, det min karaktär gör, även om hon.. Uppfattar henne som den lilla gnomen och inte mig [...], Så.. Så

⁸⁸ Person A, intervju 11/4 2012.

⁸⁹ Person G, intervju 14/4 2012.

⁹⁰ Person A, intervju 11/4 2012.

⁹¹ Person B, intervju 17/4 2012.

kan det ju fortfarande skada. Synd handlar om att skada. Exempelvis om man skadar relationer, och det är ju utan tvekan genomförbart på WoW. Alltså man varenda konversation jag har kan lätt skada av vad jag än säger eller gör. Alltså det kan vara sådan grejer som att ta ut grejer från guildbanken som jag egentligen inte får, alltså sådan, det kanske ingen ska ha, men det är en rättvis princip i det. Men jag tror framför allt bygger det mycket på konversationspoängen.⁹²

Respondenten menade på att det är viktigt att minnas att det är spelaren som är ansvarig för alla handlingar, både goda och onda, vare sig det handlar om ett samtal eller en utförd handling. I den här förklaringen för hon in sina värderingar från offline-världen i online-världen, och vad hon anser vara en god respektive mindre god handling.

Det är vanligt förekommande att kränkningar av spelare äger rum, och alla de sju intervjuade har upplevt detta upprepade gånger. De kan därför föreställa sig hur de skulle agera om kränkningar förekommer och några kan även berätta anekdoter från händelser i spelet.

Person D berättade hur han upplevt att folk varit elaka mot varandra i chatten:

Ja det har jag också upplevt men jag har i alla fall inte varit elak eller något. Utan jag är alltid samma, även när jag spelar med andra i guilden, kan man säga. Jag brukar gå mellan två om de börjar bråka⁹³

Person C sa att hon prompt brukade lämna gruppen om två började bråka, med hänvisning till att hon i vissa situationer kan vara tämligen konflikträdd.⁹⁴

Det ter sig dock som att de flesta känner ett ansvar att säga till den som blir utskälld. En av männen berättar exempelvis om en irländsk kille som han spelade med som uppfattades av andra som något speciell. Detta gav tydligen de andra medspelarna i *guildet* anledning att göra narr av mannen med resultat att Person G blev mycket upprörd och försvarade honom.

Respondenternas självuppfattningar var mycket lika och de ser sig ofta som mycket ödmjuka och menar att detta utmärker kristna spelare som ofta ställer upp för de andra vid behov. En kristen spelare bör enligt dem leva som man lär. Samtliga intervjuade fick frågan vad som skiljer dem från andra ickekristna spelare. En av kvinnorna svarade till exempel enligt följande:

⁹² Person C, intervju 16/4 2012.

⁹³ Person D, intervju 16/4 2012.

⁹⁴ Person C, intervju 16/4 2012.

Jag tänker mig den gyllene regeln också, inte bara de tio budorden. Men så som du vill bli behandlad själv, så behandlar du andra, det är ganska enkelt, och det tror jag många kan ha utan att veta om det. Jag tror att man försöker ha en annan omsorg över människor än som andra har också. Det har visat sig i spelen, men jag har haft jättesvårt att inte hänga på vissa jargonger som blir i gamingvärlden. När de börjar skämtas på lägre och lägre nivåer.⁹⁵

Sammanfattningsvis har respondenterna varit ute för olika upplevelser i *World of Warcraft*, utifrån deras tro. Vanligtvis ifrågasattes deras spelande, eftersom det i flera avseenden stred mot den kristna moralkodex som finns. Respondenterna var dubbeltydiga i sina svar om hur de väljer att se på handlingar som de har utfört online. De skiljer sig åt ifråga om hur de agerar i olika situationer. Medan vissa väljer att stå upp för de svaga, väljer någon annan att lämna konflikten eller diskussionen.

⁹⁵ Person F, intervju 21/4 2012.

3 ANALYS OCH DISKUSSION

Gränserna mellan verkliga/världsliga och virtuella världsuppfattningar kan raderas enligt postmoderna idéer om en ska hyperrealitet.⁹⁶ När detta sker tar man med sin egen personlighet, sina personliga, politiska och religiösa värderingar, in i en annan värld, i detta fall den virtuella i *World of Warcraft*. I det följande diskuteras och analyseras respondenternas svar i undersökning utifrån begreppen *postmodernism*, *hyperrealitet* och *populärkultur*. Med detta vill jag försöka framställa hur en person som uppfattar sig själv som kristen kan uppleva hur hans religiösa uppfattning påverkar sättet att agera i onlinespelets fiktiva verklighet. Jag har valt att strukturera analysen och diskussionen utefter frågeställningarna i den valda problemformuleringen.⁹⁷

3.1 Hur uppfattar de personerna som ser sig själva som kristna, den virtuella verkligheten i *World of Warcraft*?

I intervjuerna framkommer det att de sju informanterna med kristen identitet har alla olika svar på frågorna, men även otaliga likheter. De flesta verkade anse att det är legitimt för en kristen att spela *World of Warcraft* och även andra spel eftersom det endast är en påhittad virtuell verklighet. Detta i sig raderar inte ut gränserna mellan det världsliga och det virtuella för deltagarna, utan de gör en klar distinktion och använder detta som argument. Många har dock poängterat vikten av att "leva som man lär" genom att exempelvis agera när konflikter uppstår i spelet, oftast via den öppna chatten, där spelare kan skriva vad de vill till andra medspelare. Flera har också betonat att det viktigt stå fast vid sin egen religion när någon annan eller de själva utsätts för kränkningar eller när andra spelare blir nyfikna på deras religiösa tillhörighet och varför de besöker kyrkan. Alla menar att diskussioner har uppstått i spelet där de har fått förklara sin religiösa tillhörighet inför medspelare som uppvisat nyfikenhet på spelarnas engagemang i kyrkliga aktiviteter.

Peder Stenberg skriver i sin avhandling *Den allvarsamma leken: Om world of Warcraft och läckaget* hur spelaren väljer namn på sina karaktärer som reflekterar hur spelarna ser på sig själva. Namnet man väljer på sin avatar visar till viss del vilken spelartyp personen som styr avataren vill ha.⁹⁸ Även bland de kristna spelarna påverkar religionen, mer eller mindre, deras val av karaktär. Enbart två av respondenterna säger att de inte har haft sin kristna tro i åtanke

⁹⁶ Lindgren, *Populärkultur*, sid. 164.

⁹⁷ Se Syfte och Problemformulering sida 4.

⁹⁸ Peder Stenberg, *Den allvarsamma leken: om World of Warcraft och läckaget*, Umeå, Umeå universitet, 2011, sid. 44.

när de valt ras eller klass. Många av intervjupersonerna har också spelat så kallat onda klasser, jämförbara med antikrist, såsom *Warlock* och *Death Knight*, vilka använder sig bland annat av demoner, svart magi, och har lysande ondskefulla ögon. Det som däremot har påverkat hälften av respondenterna är valet av namn. En av de unga männen som intervjuades svarade till exempel att han hade döpt en *Shadowpriest*, en ond präst som sysslar med svart magi, till *Samael*, en ond demon, som i judisk tradition, ofta jämföras med satan.⁹⁹ En koppling mellan *Shadowpriests* svarta magi och en demon som i Bibeln representerar ondska ter sig vara byggd på religiös grund. Detta är dock byggt på den förståelsen om vilka som är onda och goda, en tanke som är mycket relativ eftersom det handlar helt enkelt om vilka man föredrar att spela och i bakgrundshistorien till spelet framställs båda sidorna lika onda eller lika goda. Wiktorin beskriver detta i termer av *sociodicé*, det vill säga grupperingarna mellan det onda och det goda.¹⁰⁰ Teodicé handlar om det dilemma kring att gud är god, men trots detta uppstår ondska. I de flesta religiösa system utnämns det goda och det onda i världen men här har i regel de flesta respondenterna valt att spela *The Alliance* då deras uppfattning är att dessa är de goda, även om det förkommer meningsskiljaktigheter mellan respondenterna.¹⁰¹ Eftersom *sociodicé* handlar om att man betraktar vissa som onda, utifrån ett ”vi” och ”dom” perspektiv fallerar detta något, då de intervjuade har tyckt olika. Vissa ser inte *Death Knights* som onda, eller har reflekterat kring detta, trots att initiala uppdragen för *Death Knights* är att förstöra en by för civila och döda de mesta i dess väg.

Flera respondenter hade döpt sina avatarer efter bibliska karaktärer. Intressant är att flera har valt att spela *Knights* som är demoniska onda krigare vilka ödelägger städer och byar åt den onda kungen *Lich King* och kan jämföras antikrist. En annan av de kategorier som kan räknas som onda är *Warlock*, en karaktär med brinnande ögon som binder demoner med kedjor.

Person C har mestadels spenderat tiden åt att spela just *Warlock* och finner detta något negativt. Hon är medveten om att karaktärens budskap inte är bra och att det aldrig är bra att, som hon uttrycker sig, ”leka med demoner”. Hon säger att hon har funderat på detta tidigare. Person C verkar ha funderat på moraliska frågor i spelet sedan tidigare, som exempelvis när hon dödar en spelare i spelet sitter det en person bakom andra sidan skärmen och upplever detta som negativt. Uppfattningarna hos informanterna ger en genomgående positiv självtolkning och genom upplever de att spelet förenas det världsliga och virtuella. Motiven för att legitimera spelandet som kristen påvisar en skillnad, men när de förklarar hur en

⁹⁹ The American-Israeli Cooperative Enterprise (AICE), Jewish Virtual Library. *Samael*. http://www.jewishvirtuallibrary.org/jsource/judaica/ejud_0002_0017_0_17378.html, (Avläst 2012-05-18)

¹⁰⁰ Wiktorin, *Religion och populärkultur*, sid. 51.

¹⁰¹ Person E och Person C.

kristen identitet inkorporeras i sociala relationer/utbyten i spelet så överlappas de två sfärerna. Spelet blir ytterligare en social arena där man förklarar, diskuterar, bekräftar sin tro och identitet som kristen.

Det har framgått av intervjuerna att alla sju informanter försöker att vara så goda människor som möjligt i spelet och hjälpa andra i den mån de klarar av. Mannen som arbetar som präst har till och med gått så långt att han nästan bara spelar spelet för att hjälpa andra. Deras tro verkar inte, av allt att döma, försvåra möjligheterna till att lyckas i spelet, eller sätta stopp för möjligheterna att spela eftersom de alla bär uppfattningar om att det bara är ett spel. Men de har alla utifrån sina subjektiva uppfattningar om det goda respektive det onda, det vill säga sociodicé, delgett personliga uppfattningar om teodicé. Med andra ord har de egna uppfattningar om hur de onda har uppstått utifrån olika tolkningar av handlingarna i *World of Warcraft*, samt den bakgrundshistoria som finns i spelet. Alla ser inte *Death Knights* som ond, utan någon som har konverterat till det goda. Andra ser inte *The Alliance* som enbart goda, bara för att de är de mest civiliserade, utan ser dem som onda då de har bedrivit utrotningskrig mot *The Horde*. De ser då *The Horde* som de goda, eftersom dessa tvingas försvara sig och deras länder och civila mot de onda *Alliance* som vill döda alla.

3.2 Hur upplever respondenterna att deras värdegrund och kristna moralkodex påverkar deras sätt att spela *World of Warcraft*?

Den här undersökningen har visat att många av informanterna för med sig en religiös värdegrund in i spelet. Några hänvisat till att man ska ”leva som man lär”¹⁰² och tänkandet att vara kristen har några spelare med sig även i rollspelandet. Det är sociala fält i både den världsliga och virtuella sfären eftersom det är människor bakom handlingarna. Det är många scenarion som kan utspelas i spelet där moral träder in, bland annat som ovan nämnts de verbala uttrycken som förekommer i chatten. Men det förekommer även händelser konstant i spelet i form av stöld från andra spelare eller respektlöst dödande av de som befinner sig i lägre *level*.

Det kristna tänkandet och dess värdegrund är dock något som de intervjuade bär med sig i spelet, och likt det postmoderna begreppet *hyperrealitet* suddas gränserna mellan verkligt och fiktion ut. Båda världarna blir för spelarna ofta lika verkliga. En informant illustrerade detta

¹⁰² Person A.

genom att uttrycka sig på följande sätt: "Mitt WoW spelande är ju en del av mitt liv, en del av den jag är. Så jag kan inte ha en helt annan moral i spelet, skulle jag vilja säga."¹⁰³

Det vore orimligt för samtliga respondenter att, trots utförande av rollspel, försöka vara en annan person med annan moral eller värdegrund och således kränka andra spelare. Det är för dem viktigt att vara ödmjuka och genuint snälla mot sina medspelare, vilket är en självtolkning som går applicera på representanter från de flesta stora världsreligionerna.

Det ter alltså som att de intervjuade spelarna är medvetna om att det är ett spel, men trots detta för med sin kristna tro och moraliska tänkande in i den virtuella världen.

3.3 Hur upplever respondenterna en syndfull handling i den virtuella verkligheten och om den anses som syndfull i det verkliga livet?

World of Warcraft handlar om krig och död, konflikter som pågått länge, och uppdragen i spelet handlar ofta om hämnd och kommande strider. Det är därför intressant att undersöka hur kristna spelare tolkar dessa företeelser och handlingar i termer av synd och syndfulla handlingar. Definitionen av synd i den här studien har utgått från respondenternas egna tolkningar av vad som kan utgöra synd. Alla respondenterna har delgett uppfattningar om att det går att synda i spelet, dessutom menar de att spelet i sig kan bli en synd, om det tar överhand i livet. I dessa diskussioner återkommer chattens verbala missbruk och synden att stjäla, det som kallas för *ninjaloot*, eftersom spelaren stjälar ett *item* som tappats från en *boss*, trots att hen i sig inte behöver det, eller behöver det mindre än andra deltagare i gruppen. De allra flesta menar att detta är en syndfull handling, men samtidigt att det är ett gränsfall eftersom det trots allt är ett virtuellt påhittat objekt som inte existerar. I de här diskussionerna kan teorin om hyperrealitet ifrågasättas då spelets innehåll inte värderas lika högt som det världsliga utanför spelet. Men trots detta lever uppfattningar om att den kristna moralen påverkar sätten de spelar på och hur de bemöter människor i spelet. Med andra ord det anses inte legitimt att vara elak eller dum i spelet bara för att det är ett rollspel. Istället anser respondenterna att det är lika viktigt att vara trevlig inom de sociala kretsarna där de möter personer både i verkligheten och i den virtuella verkligheten.

Några informanter poängterade vikten av att ständigt ha förståelsen att det är en person bakom varje spelad karaktär.¹⁰⁴ Ett ständigt bejakande för denna sociala aspekt ändrar spelet till stor del. Personerna som säger att de alltid går emellan kan mycket väl göra det, eller så är

¹⁰³ Person B.

¹⁰⁴ Person E, Person C, och Person B.

det ett önskat beteende, hur de hoppas de skulle agera i en situation. Detta är nödvändigtvis ingen kristen handling, men likväl viktigt för den sociala sfären i den virtuella verkligheten.

Flera informanter kopplade ett beroende av spelet till synd eftersom det exempelvis har gått före kyrkliga aktiviteter.¹⁰⁵ Åtminstone tre av de sju har känt ett beroende av spelet samtidigt som samtliga sju har svarat att det är en synd om man blir spelberoende, likt andra beroenden. Bland de tre som har upplevt ett starkt beroende har speletspelet tagit mer tid än andra och religiösa aktiviteter. Som Bonnie A. Nardi menar anser många av de spelare som är beroende *World of Warcraft* att de bara är mer engagerade och mer entusiastiska över sitt engagemang till spelet än övriga. De ser inte det negativa i spelet utan ser sig bara som mer hängivna.¹⁰⁶ Jakten efter progression är ofta det som leder till att man spelar *World of Warcraft* intensivt.. Utifrån intervjuerna går det att föra in Nardis resonemang på en av informanterna som hade så höga ambitioner med spelet att det blev en stor del av personens vardag.

Enligt en gemensam uppfattning hos respondenterna är själva spelberoendet synd.¹⁰⁷ Många av de intervjuade brinner för *World of Warcraft* och att spendera fritiden i den virtuella verkligheten har blivit en vardagssyssla. Att de intervjuade då spenderar flertalet timmar dagligen i spelet ter sig som självklart då de i spelet på många sätt och vis är sig själva fast i en annan avatar. Spelet blir en del av personernas verklighet på så många sätt, så att deras aktivitet i spelet på en daglig basis kan tolkas som hyperverklighet.

3.4 Kan *World of Warcraft* fungera som missionsfält?

Alla respondenter har pratat om sin kristna tro med andra i den virtuella verkligheten, medan andra har tagit steget längre och sett *World of Warcraft* som ett nytt missionsfält där de kan tala om Gud och sprida den kristna läran via chatten. Samtidigt påverkas deras kristna tro av spelet eftersom det uppslukar den tid som annars kunde gått till att läsa Bibeln, be eller gå på möten.¹⁰⁸ Framför allt påverkas tron av spelet när aktiviteter i spelet går före de större kyrkliga samlingarna på söndagar som några få av respondenterna medger sig ha gjort. Respondenterna ser sig dock själva som en kristen närvaro i spelet, en möjlig vägvisare för den som väljer det, och menar att de ofta får diskutera sin tro med andra som visar nyfikenhet.¹⁰⁹ Det går här även att dra paralleller med *hyperrealitet*, genom att personerna tar i regel chansen att tala om Gud och deras tro i spelet, likt det verkliga livet. Gränserna mellan

¹⁰⁵ Person G och Person F.

¹⁰⁶ Nardi, *My life As a Night Elf Priest*, sid. 126.

¹⁰⁷ Person A, Person G, Person C, och Person F.

¹⁰⁸ Person F.

¹⁰⁹ Person E.

verkligt liv och virtuell verklighet suddas ut ifråga om de ämnena som respondenterna brinner för. De blir således representanter av sin tro i en annan verklighet än den man förväntar sig träffa på religiösa människor.

4

SLUTDISKUSSION

Syftet med uppsatsen var att undersöka hur en grupp individer av kristen tro uppfattade den virtuella verkligheten *World of Warcraft*. Jag ville ta reda på om deras kristna tro påverkar de sätt varpå de spelar och lever sig in i *World of Warcraft*. På grund av avsaknaden av tidigare forskning som konkret berör området religion i en virtuell verklighet har jag fått arbeta främst utifrån den insamlade empirin. Bonnie A. Nardi och hennes forskning har varit till stor hjälp för undersökning. Utifrån ett antropologiskt perspektiv har hon med fullt engagemang gett sig in i den virtuella verkligheten utan tidigare kunskap om varken spel eller virtuell verklighet. Utifrån de svar som framkom i intervjuerna med samtliga respondenter kommer jag här besvara frågeställningarna.

De kristna spelarna som intervjuats upplever att andra spelare har visat intresse för dem och deras religion. De intervjuade har alla, enligt dem själva, spelat med en viss moralkodex som ofta ter sig likt den kristna gyllene regeln, det vill säga att behandla andra som man själv vill bli behandlad. Det finns även ett engagemang ibland vissa av respondenterna, att hjälpa andra i spelet. Person B har dessutom rangen moral officerare i sitt *guild* där han arbetar för att andra ska hålla sams.¹¹⁰ Men det har även framkommit uppfattningar om att en spelare med kristen moral inte är annorlunda än en med ickekristen moral och etik.¹¹¹ Respondenterna har också delgett sina uppfattningar om synd och syndfulla handlingar och identifierat ett eget spelberoende som synd. De har också uttryckt att det finns många sätt att synda på i spelet, men den främsta synden uppfattas vara när spelet tar överhanden och blir större än den egna tron på Gud.¹¹² I detta fall handlar det om att spelet ofta har gått före gudstjänster och möten inom kyrkan.

Eftersom de intervjuade alla har olika engagemang i både *World of Warcraft* och inom sitt samfund, samt att de kommer från olika samfund, har spridningen av deras tolkningar, tankar och ideal varit optimal för undersökningen. Samtliga ser inget fel i att spela spelet och deras omgivning verkar i regel inte ha några invändningar över att de spelar, förutsatt att personerna i omgivningen vet om att de spelar. Det är dock värt att poängtera respondenternas närvaro i *World of Warcraft*, då de alla upplever att det finns ett intresse kring deras tro av de spelare som finns runtomkring dem i den virtuella verkligheten. Några har informerat att *World of Warcraft* kan användas som ett kristet missionsfält. Ingen av dem har predikat i spelet eller

¹¹⁰ Person B.

¹¹¹ Person E.

¹¹² Person F, Person B, Person D, och Person C.

medvetet försökt sprida kristna budskap, men nästan alla har fått berätta om sin kristna tro eller haft medspelare som känt till deras tro.

Religion och onlinespel är ett relativt outforskat fält och den här undersökningen har endast berört ytan av ett område med enorm potential. Det finns inom den virtuella verkligheten *World of Warcraft* en uppsjö av olika infallsvinklar och spännande undersökningsområden som kan rekommenderas för vidare forskning.

Föreliggande uppsats undersöker hur kristen tro, moral och värdegrund påverkar personers beteende i *World of Warcraft*, samt hur respondenterna för med sig sin kristna tro in i den virtuella verkligheten och hur man där i försöker sprida sin tro, vara en religiös representant samt försöka väcka diskussion med icketroende.

Jag har i denna undersökning använt mig av kvalitativa intervjuer och respondenterna är i åldrarna 19 till 32 och kommer från olika samfund . Svaren har tolkats utifrån innehållsanalytisk metod som innebär att respondenternas upplevelser av hur deras tro påverkar de i den virtuella verkligheten har tolkats och kategoriserats tematiskt för att presenteras i resultat- och analysdelen.

Resultatdelen visar hur respondenternas kristna tro påverkar deras sätt att spela i *World of Warcrafts* virtuella verklighet, samt hur de ser på spelet, då det är kantat av våld, svordomar och andra etiska dilemman. Studien visar också att respondenternas svar och attityder skiljer sig åt på flera punkter; vissa inkluderar sin religiösa övertygelse i spelet medan andra inte gör det. Som respondenterna berättar själva så handlar ett kristet förhållningssätt i spelet om att vara genuint god i sitt agerande och bemötande med andra människor, samt att ständigt förvissa sig om att det finns en människa bakom andra sidan dataskärmen så att man kan behandla andra som man vill bli behandlad själv. Ibland har de valt att döpa karaktärerna efter personer ur Bibeln och både onda och goda personers namn förekommer. Exempelvis har en respondent valt att namnge sina karaktärer från *The Alliance* efter goda karaktärer i Bibeln, medan han har medvetet döpt sina karaktärer på *The Horde* till namn av ondare bibliska karaktärer. Studien har även visat att finns respondenter som känner en plikt att missionera och ge möjlighet att sprida det kristna budskapet till andra spelare.

Enligt postmodernismens teori suddas ofta gränserna mellan virtuell och reell verklighet ut. Detta är tydligt när respondenterna tar med sig sin tro in i den virtuella verkligheten och deras personliga kristna tro medföljer och präglar karaktärerna. Det är med hjälp av postmodernism och framför allt begreppet hyperrealitet som studien har analyserat respondenternas svar.

6.1 Internetreferenser

Christian Gamers Alliance. Ansvarig Utgivare: vBulletin Solutions Inc, 2012.
<http://www.cgalliance.org/forums/> (2012-05-18)

GamerChurch. Ansvarig utgivare: Nick Jones, 2002-2012.
http://www.gamerchurch.org/viewpage.php?page_id=3 (Avläst 2012-04-26)

Jewishvirtuallibrary. Ansvarig utgivare: American-Israeli Cooperative Enterprise. (AICE)
http://www.jewishvirtuallibrary.org/jsource/judaica/ejud_0002_0017_0_17378.html (Avläst 2012-05-18)

Wowprogress. Ansvarig utgivare: WoWProgress.com, 2008-2012.
<http://www.wowprogress.com/> (Avläst 2012-05-18)

Wikia, Wowwiki - Your guide to the World of Warcraft, Sökord: *Alliance*
<http://www.wowwiki.com/Alliance> (Avläst 2012-08-21)

Wikia, Wowwiki - Your guide to the World of Warcraft, Sökord: *Death Knight*
http://www.wowwiki.com/Death_Knight (Avläst 2012-08-21)

Wikia, Wowwiki - Your guide to the World of Warcraft, Sökord: *History of Warcraft*
http://www.wowwiki.com/History_of_Warcraft (Avläst 2012-04-20)

Wikia, Wowwiki - Your guide to the World of Warcraft, Sökord: *Horde*
<http://www.wowwiki.com/Horde> (Avläst 2012-08-21)

Wikia, Wowwiki - Your guide to the World of Warcraft, Sökord: *Religion*
<http://www.wowwiki.com/Religion> (Avläst 2012-08-21)

Wikia, Wowwiki - Your guide to the World of Warcraft, Sökord: *Warlock*
<http://www.wowwiki.com/Warlock> (Avläst 2012-08-21)

Xpel. EFS i Sydöst-Sverige, 2010.
http://www.xpel.se/en/2012/Satellite-2/Om_Xpel/Historia/ (Avläst 2012-04-14)

6.2 Tryckta referenser

Bibel 2000: texterna: *Gamla testamentet, Tillägg till Gamla testamentet - de apokryfa eller deuterokanoniska skrifterna, Nya testamentet: Bibelkommissionens översättning 1999 / [träsnittsvinjetter: Kristina Anshelm]*, Verbum, Stockholm, 2000.

Corneliussen, Hilde & Rettberg, Jill Walker (red.), *Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft® reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2008.

Eliasson, Annika, *Kvantitativ metod från början*, Studentlitteratur, Lund, 2006.

Furseth, Inger & Repstad, Pål, *Religionssociologi: en introduktion*, 1:a uppl., Liber, Malmö, 2005.

Hallberg, Peter, 'Rolandssången', i Nationalencyklopedin AB, Malmö, 2012.

<http://www.ne.se/rolandss%C3%A5ngen> (Avläst 2012-04-20)

Lindgren, Simon, *Populärkultur: teorier, metoder och analyser*, 2., [rev.] uppl., Liber, Stockholm, 2009.

Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend, *Den kvalitativa forskningsintervjun*, 2:a uppl., Studentlitteratur, Lund, 2009.

Nardi, A. Bonnie, *My life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Michigan: The University of Michigan Press and the University of Michigan Library, 2010.

Patel, Runa & Davidson, Bo, *Forskningsmetodikens grunder: att planera, genomföra och rapportera en undersökning*, 4., [uppdaterade] uppl., Studentlitteratur, Lund, 2011.

Repstad, Pål, *Närhet och distans: kvalitativa metoder i samhällsvetenskap*, 4., [rev.] uppl., Studentlitteratur, Lund, 2007.

Stenberg, Peder, *Den allvarsamma leken* [Elektronisk resurs]: *om World of Warcraft och läckaget*, Institutionen för kultur- och medievvetenskaper, Umeå Universitet, Diss. Umeå: Umeå universitet, 2011, Umeå, 2011,

<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:umu:diva-42073>.

Svensson, Jonas & Arvidsson, Stefan (red.), *Människor och makter 2.0* [Elektronisk resurs]: *en introduktion till religionsvetenskap*, 2. uppl., Högskolan i Halmstad, Halmstad, 2010,

<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hh:diva-13993>.

Vetenskapsrådet, *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*, Stockholm, 2002,

http://www.cm.se/webbshop_vr/pdf/etikreglerhs.pdf.

Wiklund, Mats, 'World of Warcraft', Nationalencyklopedin AB, Malmö, 2012.

http://www.ne.se.proxy.lnu.se/lang/world-of-warcraft?i_h_word=World%20of%20warcraft (Avläst 2012-05-03)

Wiktorin, Pierre, *Religion och populärkultur* [Elektronisk resurs]: *från Harry Potter till Left Behind*, Sekel, Lund, 2011

<http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=2175016&fileId=2175017>

6.3 Muntliga källor

Man intervjuad 11/4 2012, Person A.

Man intervjuad 17/4 2012, Person B.

Kvinna intervjuad 16/4 2012, Person C.

Man intervjuad 16/4 2012, Person D.

Man intervjuad 20/4 2012, Person E.

Kvinna intervjuad 21/4 2012, Person F.

Man intervjuad 14/4 2012, Person G.

7.1 Bilaga 1: Ordlista

I uppsatsen förekommer termer och begrepp som är okända för de flesta utanför spelkulturen. Därför kommer nedan en ordlista med vanligen förekommande termer och begrepp i föreliggande uppsats, så att läsaren kan återblicka på ordlistan för att få förståelse vid exempelvis intervjuerna.

Följande ord och begrepp samt förklaringar är hämtade eller inspirerade från boken *Digital culture, play, and identity* skriven av Corneliussen, Hilde & Rettberg, Jill Walker.¹¹³ De är nästan helt och hållet tagna från litteraturen med vissa inlägg och vissa förändringar samt översättning från engelskan till svenskan.

Alliance, En av de två fraktionerna i *World of Warcraft*. Spelarnas karaktärer måste tillhöra en av de två fraktionerna. Spelare kan inte kommunicera mellan de två olika fraktionerna. Den andra fraktionen kallas Hordes.

Boss, Många grottor och uppdrag¹¹⁴ är konstruerade som så att spelarna möter i slutet av grottorna eller uppdragen en svårare ”boss” exempelvis ett monster svårare än övriga.

The Burning Crusade, ett expansionspaket till World of Warcraft som släpptes 2007.

Class, varje karaktär tillhör en av nio klasser, druid, hunter, mage, paladin, priest, rogue, shaman, warlock och warrior. Dessa klasser avgör karaktärens färdigheter och möjligheter i spelet. Dessa kan inte ändras efter spelets gång.

Ganking, att döda svagare motspelare, en gång eller upprepat inom en kort tid.

Group, en tillfällig grupp man tillhör, kan vara mellan två och fem spelare. Dessa kan kommunicera mellan varandra över en speciell chatt mellan gruppmedlemmarna. Dessa kan göra uppdrag och få objekt och föremål¹¹⁵, tillsammans.

Guild, ett guild är det lag man tillhör och de människorna man spelar med. Guilds gör oftast raids tillsammans.¹¹⁶

Horde, en av de två fraktioner man kan tillhöra. Står som motpol mot Alliance.

Hardcore, extra stort engagemang vid raids, dagligen spelande.

¹¹³ Corneliussen & Rettberg, *Digital culture, play, and identity*, sid. 291-294.

¹¹⁴ Se Quest.

¹¹⁵ Se loot.

¹¹⁶ Se Raids.

Noob, nybörjare ibland även, *Newbie*.

Ninjaloot – Ett verb, man stjälar ett tappat objekt eller föremål som andra behöver mer för egen ekonomisk vinst eller av girighet skäl.

Level, Level är de olika stadier man genomgår allt eftersom progression i spelet, detta kallas att *levla*.

LFG, Looking for group, en chattkanal där spelare kan söka medspelare för grupper till grottor eller uppdrag.

Loot, de bossar och NPCs man dödar i spelet bär på loot, detta kan spelare plocka upp efter att ha dödat NPCn. Detta kan vara allt från guld till nya rustningar och mounts.

FPS, First Person Shooter, spel där spelet upplevs och spelas genom en karaktärs ögon, ofta är dessa spel i en krigssituation.

Instance, är en grotta där man antingen som grupp eller raid går in för att döda bossar.

Item, ett objekt som gavs av att döda NPC/Bossar eller att göra quester.

MMORPG, Massively Multiplayer online role-playing game. Klassen av spel, spelandet av en karaktär i en virtuell verklighet.

Mob, mobilt projekt. Vanliga termen för de monster och NPC som rör sig i World of Warcraft. Dessa slåss spelarna mot.

Mount – Den varelse man rider på i spelet. Ex, Get, häst, raptor eller drake m.fl.

Non-player character NPC, en avatar i spelet som spelare kan interagera med vid flera tillfällen i spelet, dessa spelas inte av någon människa utan är en del av spelet.

Outland, en ny planet som medfördes i expansionspaketet The burning Crusade.

Quest, ett uppdrag som spelare får, dessa genererar experience och guld, ofta även ny utrustning. Dessa utdelas av NPC.

Raid, när fler än fem spelare går ihop sig i en grupp kallas det raid, dessa gör svårare och mer tidskrävande instanser¹¹⁷ eller bossar på mellan 5 och 40 spelare. Dessa bossar är i regel svårare än de som finns i övriga instanser.

Reputation, karaktärerna kan tjäna olika mindre fraktioner av NPC. Detta skapar bättre priser på utrustning och tillgång till nya mounts (exempel: hästar och drakar att flyga på)

RP, förkortningen på Role play, rollspel.

Tank, Den främsta soldaten i ett raid eller en grupp. Den som ska försöka få all fokus av bossen för att hindra bossen från att slå på de enklare klädda personerna i raidet. Denne bär oftast hårdare utrustning.

¹¹⁷ Se Instance.

XP, Experience points, belöningen som spelare får för att lösa quests och döda mobs. XP samlar man för att gå högre upp i level när man börjar på level 1 och kan ta sig upp till level 85.¹¹⁸

¹¹⁸ Corneliussen& Rettberg, *Digital Culture, Play, and Identity*, sid. 291-294.

7.2 Bilaga 2: Intervjufrågor

Bakgrundsfrågor:

Vad heter du?

Hur gammal är du?

Vart bor du

Under vilka grunder anser du dig vara kristen? Hur definierar du att vara kristen?

Hur länge har du varit kristen?

Vilket samfund har du tillhört/tillhör.

Ämnesinriktade frågor:

Hur länge har du spelat digitala spel?

Har det alltid varit spel av samma sort? (Rollspel)

När började du med World of Warcraft?

Vem introducerade spelet(WOW) för dig?

Vad kände du för spelet i början? Vad fick dig att fortsätta?

Spelar/spelade du med vänner?

Kände du dessa IRL? (in real life)

Vad för sorts server valde du? PVP/Normal/PVE/RP(ROLEPLAY)?

OM Roleplay: Hur tror du din kristna tro påverkar ditt rollspelande? Dödar, stjälar etc.

OM Roleplay: På vilket sätt lever du dig in i rollspelet?

Om PVP: Hur ofta gankar du/blir du gankad?

Om Normal: Varför valde du det trygga normala eller PvE?

Varför valde du detta?

Vad spelar du för kön i World of Warcraft? (5 Mos 22:5 En kvinna skall inte bära manskläder, och en man skall inte klä sig i kvinnoplagg. Ty var och en som gör så är avskyvärd för HERREN, din Gud. [kap])

Vad spelar du för ras? Har du provat flera? Har din kristna tro påverkat dina val av ras?

Exempelvis diskursen kring ”Vad skulle Jesus ha valt?” Människan i Guds avbild?

Vad valde du först för klass? Hur har din kristna tro påverkat valet av klass? Exempelvis kristna klasser så som paladin och priest? Eller antikrist så som Warlock – Death knight.

Vilka klasser har du hunnit prova?

Har du i spelet, utsatts för situationer där din tro satts på spel, eller din kristna värdegrund/moral ifrågasatts? Exempelvis; Köpt Guld /ninja lootat etc.

Hur agerar du då någon vädjar om guld av dig?

Hur ofta deltar du i så kallade raids?

Vad har du för ambitioner i spelet? Vad säger bibeln om ambitioner?

Vem brukar du tacka någon då du får exempelvis loot i raids, grupper eller ensam etc. där turen är mer avgörande.

Har du någonsin känt att spelet tagit överhand över din tro? Har du någonsin låtit spelet komma i första hand?

Kan något i spelet anses som synd i det verkliga livet? Alltså, kan de handlingar du gör i den virtuella verkligheten räknas som syndfulla i den verkliga verkligheten?

Hur skulle en synd i den virtuella verkligheten resultera till att vara en syndfull handling i det riktiga livet? Alltså, vilka ingame handlingar kan resultera till irl-synd.

Hur ofta spelar du så kallat PVP? Hur ser du på gankandet av svagare/lägre levlar? Påverkar din kristna tro din syn på mord ingame?

Hur känns det efter du har gankat eller dödat i pvp?

Hur ser du på sex i form av cybersex som teoretiskt kan förekomma i spelet, precis som giftermål har förekommit ingame?

Slutligen: Hur har, anser/tror du, din religion och tro på kristendomen i stort påverkat ditt sätt att spela? Vad skiljer dig åt mestadels från andra spelare?

Hur ser ditt kristna sociala nätverk på att du spelar World of Warcraft? Ex kompisar.

Kontrollfråga:

Kan World of Warcraft vara en synd? Exempelvis om man låter spelet uppsluka ens hela liv?

Beroendet av WoW, lika farligt som vilket beroende som helst?