

Litteratur

Digital culture, play and identity. A World of Warcraft reader.

Playing with videogames.

Playing with Fire.

Frågeställning

Varför är utsträckningen så stor i World of Warcraft? Miljontals spelare spelar och det är ett av världens största spel.

Vad håller kvar så många spelare? Hur går utvecklingen i spelet? Varför tröttnar inte folk på spelet efter ett tag, när man som spelare måste betala en viss summa i månaden för att få tillgång till spelet.

Vad är det som skapar intresset? Vad är det för att alla dessa människor vill sitta och spela detta spel flertalet timmar om dagen?

Varför är det än sådan positiv stämning spelare emellan? Vad är det som skapar den atmosfär hos de som spelar datorspel och varför?

Turneringar, prispengar, lan, publik, evenemang. Både World of Warcraft och Counter-Strike är 2 spel som spelas flitigt på olika evenemang och båda ger utdelning av prissummor i hög grad. Finns det en stor marknad i tävlingssammanhang för dessa spel?

Counter-Strike, vad är det? Varför är Counter-Strike så stort? Fler personer spelar World of Warcraft, men varför är det då mer status att se på och spela Counter-Strike, och varför skiljer sig prissummorna så dramatiskt?

Är det etiskt rätt att skjuta personer i Counter-Strike, eller ska man få döda varandra och olika typer av djur och varelser i World of Warcraft, eller ska man faktiskt bara se det som ett spel. En fantasivärld?

Syfte

Syftet är att gå mer på djupet kring dessa 2 spelen, men främst ska vi försöka skjuta ur World of Warcrafts synvinkel. Vi vill ta reda på varför detta har blivit ett sådant fenomen och vad det är som binder samman alla dessa spelare. Vad det är som får spelare som känner varandra sedan tidigare att "High-Five'a" när de träffas över något man klarat av i spelet? Vad är det som får spelare som aldrig träffat varandra innan att känna ett samband med varandra och känna att man redan känner varandra sen innan?

Är det en tillflykts ort/värld för de som spelar? Är det gamla drömmar om att vara en riddare i rustning eller en magiker som jagar monster som ligger till grund varför det är så många inblandade? Drömmer man sig bort is spelets värld eller är det bara en ny plats man skapar för att kunna umgås med sina vänner, även utanför den "riktiga" världen?

Hur ser det etiska och estetiska ut i spelet/spelen? Finns det en tydlig mansdominans eller spelar kvinnor också? Är det någon rasistisk stämning, någon fientlighet mot olika folkgrupper, eller hackar man på tjejer som spelar? Eller är alla som är inne lika mycket värda? Ser man spelarens karaktär och godtar den som en viss person och lämnar det där. Accepterar denna spelare utan en tanke på vem som kan sitta på andra sidan skärmen? Är spel kanske så som samhället vill att det självt ska vara?

Problemformulering

Är denna grupp så föraktad av de som inte spelar? Samhället är väldigt snabba med ett kritisera spelarna och man säger att de är beroende och drar alla över en kam, istället för att belysa hur många det är som spelar på en lagom nivå och älskar att spela för att det är kul, inte för att det är ett beroende. Detta är en av aspekterna vi vill belysa.

Hur påverkar datorspelen spelarens riktiga liv? Skola, jobb, kontakter och familj. Är detta någon som kommer i skymundan eller kan man få allt att funka på en och samma gång? Kan man lyckas hålla det på en nivå där datorspelet blir ett intresse, en hobby. Som en sport eller att spela ett instrument?

Varför ses det inte av samhället som en bedrift att vara bra inom datorspel? När det är så många miljoner som spelar och att lyckas bli bäst av dessa ger inte ens i närheten av samma prestige i samhället som om man skulle vara lika bra på att spela gitarr eller spela hockey när dessa saker är nära på att ha minde utövare än just de som spelar World of Warcraft och Counter-Strike?

Resultat, diskussion och analys.

Etiska överväganden