

Södertörns högskola | Institutionen för kommunikation, medier och it
Kandidat 10 hp | Medieteknik | Höstterminen 2009

Player experiences in Azeroth

- Immersion and Presence in World of Warcraft

Spelarupplevelser i Azeroth

- Immersion och Presence i World of Warcraft

Av: Victor Takala
Handledare: Ulf Hagen

Abstract

This study examines the players experience, environments and objects in the videogame World of Warcraft. The purpose of this study is to get more knowledge about the players experience in the game with the focus on factors contributing to some form of immersion or/and presence. The data for this study were gathered using interviews as method and then analyzed with relevant literature in the chosen field. A game content analysis and a group of questions are tested with the results of the study which is presented at the end in with an analytic discussion.

Keywords: Game, Immersion, Presence

Förord

Jag valde att skriva om World of Warcraft då jag tyckte att det var intressant med hur tiden verkade försvinna när man spelade, vilket jag vid flertal tillfällen själv upplevde. Ifrån början hade jag som mål att skriva en uppsats om konst och arkitektur inom datorspel och hade som tanke att använda World of Warcraft som exempel då det har en mångfald av arkitektoniska element som går att spåra till riktiga byggnader och kulturer. Detta övergavs då jag blev mer och mer intresserad av immersion och presence vilket senare tog över som uppsatsens ämne för undersökning.

Min fascination av utvecklarens Blizzards speltitlar startade vid lanseringen av Diablo 2 år 2000, ett spel som jag lade mycket tid på att spela tillsammans med min fru och mina vänner. Jag följde sedan utvecklingen av World of Warcraft som jag fick möjlighet att spela alla beta versionerna och insåg snabbt detta är ett unikt spel, om inte annat ett vanebildande sådant. Jag är fortfarande en av spelarna och loggar själv in flera gånger i veckan och spelar med min fru och vänner. Mina kunskaper angående spelet som förvärvats under all denna tid har kommit väl hands under skrivandet av denna uppsats. Det har varit givande att få undersöka hur andra spelare upplever spelet då detta inte är något man talar så mycket om emellan spelare till spelare och förhoppningsvis har även respondenterna fått lite nya sätt att se spelet på.

Jag vill tacka min handledare Ulf Hagen för all hjälp och värdefulla och givande diskussioner som gjort det möjligt för mig att skriva denna uppsats.

1 BAKGRUND OCH SYFTE	5
1.1 <i>Inledning</i>	5
1.2 <i>Syfte</i>	7
1.3 <i>Problemformulering</i>	7
1.4 <i>Avgränsningar</i>	7
2 TIDIGARE FORSKNING OCH TEORIER	8
2.1 <i>Dator/tv-spelets essens</i>	8
2.2 <i>Immersion</i>	8
2.3 <i>Presence</i>	10
3 METOD.....	13
3.1 <i>Intervjuteknik</i>	13
3.2 <i>Urval</i>	14
3.3 <i>Innehållsanalys</i>	14
3.4 <i>Metodkritik</i>	14
4 RESULTAT OCH ANALYS.....	15
4.1 <i>Spelarbakgrund</i>	15
4.2 <i>Spelartyp</i>	16
4.3 <i>Viktigt i ett spel</i>	16
4.4 <i>Ljud och bild</i>	17
4.5 <i>Inlevelse och upplevelse</i>	22
5 SLUTSATSER OCH DISKUSSION	27
6 ORDLISTA	34
7 REFERENSLISTA OCH KÄLLLITTERATUR.....	37

1 Bakgrund och syfte

1.1 Inledning

Film och musik har tidigare dominerat inom den sfär vi kallar för medieupplevelser. Den snabba utvecklingen av teknik har gjort att sedan i början på åttiotalet har en annan form av kulturell upplevelse tagit sig utrymme, digitala spel. I takt med att utvecklingen av detta medium fortskridit så har på allvar en konkurrens med film och musikbranschen uppstått. Tv-spel/datorspel genererar en enorm summa kapital. Bara under första halvåret 2009 hade tv-spel/datorspelsindustrin en omsättning på 940 420 862 kr och detta bara i Sverige¹.

Ett av dessa populära datorspel är *mmorpg*-spelet² World of Warcraft som enligt spelets utvecklare Blizzard hade 11.5 miljoner aktiva prenumerationer år 2008³ vilket gör det till ett av de framgångsrikaste mmorpg-spelen genom tiderna. World of Warcraft är ett multidimensionellt spel med ett flertal sätt att spela. Det finns bland annat tre olika typer av realms⁴(spelserver/värld) att välja emellan.

1. PvE(Player versus. Environment) där man som spelare spelar emot datorkontrollerade spelare. I detta läge kan man inte attackera en motståndare som är kontrollerad av en annan spelare.
2. PvP(Player versus. Player)där spelare kan attackera varandra emellan motståndarfraktioner i olika områden, detta läge har även spelare mot miljö. PVP erbjuds även på de andra typerna av realms i form av Battlegrounds⁵.
3. Till sist har vi RP(Roleplaying) vilket är ett rollspelsläge där spelarna tar regler på ett större allvar och interagerar djupare med sin avatar. Det kan till exempel vara hur

¹ Dataspelsbranschen <http://www.dataspelsbranschen.se/media/82248/dsb-statistik-q1q2%202009.pdf> 091119

² Se ordlista

³ Pressrelease från Blizzard <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121> 091119

⁴ Se ordlista

⁵ Se ordlista

man talar till varandra, att man ska använda sig av karaktärens namn vid tilltal. I den här världen lämnar man sitt vanliga jag utanför och agerar fullt ut via sin avatar⁶.

Som en ytterligare dimension har även spelet olika yrken där man kan skapa utrustning till sig själv eller sälja på auktionshuset, vilket kan tilltala de spelare som inte är intresserade av att raida⁷ eller spela dungeons⁸ med andra personer utan trivs bäst att spela ensamma och questar⁹. Det finns exempel där personer endast gjort questar men har ändå lyckats att ackumulera en stor mängd virtuellt kapital genom bland annat yrken och insamlande av material. Dessa spelare behöver nödvändigtvis inte ha en låg standard av utrustning utan satsar ofta på att köpa mycket av sin utrustning och farkoster till exempel vilket fullt möjligt att göra.

Spelet har en stor och genomarbetad värld i vilken utvecklarna har lagt stor möda på att skapa en så fulländad upplevelse som möjligt för spelaren. Variationen av miljöer, områden, ljud och musik är stor. Spelaren erbjuds en varierande upplevelse ifrån startområde till slutområde.

Tv-spel/datorspel tillhör precis som film upplevelseindustrin och dessa två medier har mycket gemensamt. Alla som har sett en spännande film vet hur man kan bli fångad av denna upplevelse. Tv-spel/datorspel kan ha samma påverkan på människor men skillnaden ligger i att dessa spel har en sak som film inte har, interaktion. När du upplever Tv-spel/datorspel kan du även interagera i denna värld, som du även kan uppleva att man på ett sätt sugts in i.

I både film och Tv-spel/datorspel använder man begreppet Immersion¹⁰ för att beskriva denna känsla. I biografier har man även tekniska förutsättningar så som ett stort bildformat och avancerat ljudsystem för att förstärka den känslan. I tv-spel/datorspel använder man sig ofta av en förstapersons vy som förstärker denna känsla. Men har även en dimension där man som spelare kan uppleva att man

⁶ Se ordlista

⁷ Se ordlista

⁸ Se ordlista

⁹ Se ordlista

¹⁰ Murray, Janet H *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* © 1998 MIT Press Sid 98

känner en slags närvaro i spelvärlden. Denna känsla kan man använda begreppet Presence¹¹ för att beskriva.

1.2 Syfte

Syftet med uppsatsen är att bidra med kunskap om hur spelare upplever spelvärldar.

1.3 Problemformulering

Vilken typ av immersion och presence upplever spelarna i World of Warcraft och vad är det för faktorer som ligger till grund för dessa? Finns det tekniska förutsättningar som storlek på bildskärm eller olika typer av ljudsystem, som kan ha en påverkan i spelarens spelupplevelse?

1.4 Avgränsningar

Det är inte en enkel uppgift att avgränsa sig när det finns så mycket intressant att studera. I denna uppsats behandlas immersion och presence med fokus på ljud, grafik och miljöer som grund för de kvalitativa intervjuer jag har gjort för att inte uppgiften ska bli för stor för att hinnas med i en C-uppsats.

¹¹Separera emotionellt engagemang från ”presence”? Mediaformens effekt
http://www.psy.umu.se/digitalAssets/15/15297_exjobb_sandra_olsson.pdf 100120

2 Tidigare forskning och teorier

2.1 Dator/tv-spelets essens

Dator och tv-spelsforskning är ett relativt ungt forskningsområde. Det hittills mest debatterade ämnet har varit vad ett spel egentligen är och vad som är det essentiella som utgör ett dator/tv-spel.

Jesper Juul är aktuell i en stor del av de pågående diskussionerna inom forskningsområdet och är en av de mest kända talesmännen för åsikten att det är spelsystemet som utgör spelen essens och inte den fiktiva spelvärlden. I ett mail skickat till mig så uttrycker han sig på följande vis *"I would say that rules are primary to what makes a game a game"*¹². Han stöder sina teorier på den klassiska spelmodellen där man tar schack som exempel¹³. I Juuls förhållningsätt tittar man bara på spelet och inte upplevelsen som spelaren får. Om man applicerar detta på World of Warcraft borde spelarna inte tycka det är viktigt med det fiktiva, till exempel spelvärlden, objekt, ljud och musik efter som det är spelets regler som är det viktiga. I min studie vill jag ta reda på om detta stämmer då jag har som åsikt att fiktiva spelvärldar med dess innehåll, är viktiga faktorer till en bra upplevelse.

På senare tid har forskning där man fokuserar mera på upplevelsen hos spelarna dykt upp inom fältet, vilket är aktuellt för det ämne som den här uppsatsen behandlar.

2.2 Immersion

Jag är intresserad av hur spelare blir uppslukade av ett datorspel på olika sätt.

Janet Murray beskriver Immersion på följande vis:

"The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling

¹² Personligt email 11/19/2009 angående vad som är det essentiella som utgör ett spel.

¹³ Juul, J: *half-real: Videogames between real rules and fictional worlds* © 2005 MIT Press

from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air that takes over all our attention our whole perceptual apparatus”¹⁴.

Vad man menar med detta begrepp är alltså att hur vi genom vår perceptuella förmåga sjunker in med den virtuellt upplevda världen.

För att identifiera de olika faktorer som bidrar till kommer jag att använda begrepp ifrån Laura Ermi och Frans Mäyrä som har forskat kring spelarupplevelser och fokuserar på *Immersion* i dator och tv-spel¹⁵. De har undersökt hur spelare på olika sätt lever sig in i spelen och hur deras upplevelser ter sig. I deras undersökningar redovisas tre olika typer av immersion¹⁶.

- *Imaginative immersion* som kan liknas med spelets egenskaper som bidrar till att spelaren kan använda fantasin för att leva sig in i spelet på olika sätt som empati med spelkaraktärer till exempel.
- *Challenge-based immersion* vilket är som man kan förstå utav begreppet en känsla av immersion som uppstår man som spelare är uppnår en bra balans emellan färdigheter och utmaningar.
- *Sensory immersion* vilket är det audiovisuella egenskaper som spel har, till exempel ljud och bild som överröstar den verkliga världens ljudomgivning. Dessa begrepp kommer jag att använda mig av i min analys de data jag samlat in.

Det finns olika designelement i ett spel som förstärker upplevelser som ljud, ljus och grafik.

Simon Niedenthal bedriver forskning med fokus inom dator och tv-spelsforskning. Han forskar kring hur ljus och skugga påverkar upplevelserna i spelen och hur dessa

¹⁴ Murray, Janet H *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* © 2005 MIT Press Sid 98

¹⁵ Ermi L, Mäyrä F: *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* © 2005 Authors & Digital Games Research Association (DiGRA) Sid 4

¹⁶ *ibid* Sid 7-8

är designade. Detta kallar han för *Simulated illumination*¹⁷ vilket är mer eller mindre ljus som är utgörs av en spelmotors beräkningar genom algoritmer, vilket designas i 3D renderingsprogram. Man använder detta för att skapa en rikare upplevelse i spelvärlden genom följande delar som redovisas kortfattat här.

1. *Exposure* vilket är den faktiska upplevelsen av ljuskvaliteter i spelvärlden.
2. *Contrast*, den visuella variationen av kvalitet inom spelarens vy.
3. *Temporal change* ljusskillnader emellan olika miljöer som spelaren färdas igenom.
4. *Light patterns and conventions* ljussättningar/mönster som man kommer ihåg ifrån olika medium.
5. *Lightning effects* stunder då spelaren blir varsebliven om olika ljuskvaliteter som bidrar till förstärkande av miljöer.
6. *Interaction and player agency* vilket är spelarens aktioner som är relaterad till ljussättningen¹⁸.

Ljus är ett relevant element för upplevelser i World of Warcraft då man jobbat mycket med ljussättning under utvecklingen av spelet. Jag kommer att använda mig av Niedenthals begrepp under innehållsanalysen för att identifiera faktorer som kan förstärka upplevelsen.

2.3 Presence

Hur kan personer uppleva virtuella världar? Vad är det som skapar känslan av att man befinner sig i en medierad värld?

Presence är ett begrepp som beskriver hur man på olika sätt känner en slags närvaro i den virtuella världen som spelare. Det finns flera tolkningar och olika sätt att

¹⁷ Niedenthal, Simon *Complicated shadows : the aesthetic significance of simulated illumination in digital games* © 2007 Karlskrona : Department of Interaction and System Design, Blekinge Institute of Technology; Malmö : School of Arts and Communication, Malmö University Sid 38

¹⁸ Ibid. 46-47

använda sig av dessa, jag kommer att redovisa ett par av dessa som jag anser är till nytta för min undersökning.

Sandra Olsson har gjort en studie där hon undersöker hur människor upplever olika medium och hur dessa skiljer sig emellan varandra i hur stor del personerna upplever presence¹⁹. Om vi jämför med Jesper Juuls inställning till spel där han inte anser att det fiktiva är en väsentlig del av spel visar Sandra Olssons forskning att människor har starka upplevelser när de spelar datorspel. De är mycket högre än till exempel andra medierade upplevelser som ljud och text, det framgår i resultatet tydligt att människor har starka upplevelser. Så varför skulle inte dessa upplevelser vara en lika väsentlig del av ett spel som reglerna är? Vi kan ta ett exempel: om spelet *Myst*²⁰ inte hade haft vackert designade miljöer och objekt, utan i stället varit ett textbaserat spel med gåtor hade det inte lockat så många spelare genom åren, även om gåtorna och spelreglerna är tilltalande.

De fiktiva världar som spel innehar, är det som gör att ett spel känns magiskt enligt min åsikt. Jag hoppas att kunna visa genom denna uppsats att de har ett värde för spelaren.

Man kan som spelare ibland tappa fokus på det som händer runt omkring en, detta kan bero på olika faktorer. Jonathan Steuer beskriver ett scenario med hjälp av begreppet *telepresence*²¹ vilket menas med att personen som spelar till exempel upplever känslan att denna befinner sig i det medierade utrymmet istället för det fysiska rummet. Det kan vara intensiva spelsituationer i förstapersons perspektiv som gör att man sugts in i de simulerade miljöerna eller andra virtuella artefakter som flygsimulatorer till exempel²². Det finns även faktorer som kan förstärka känslan av telepresence, som olika animationer och ljud i spelet som har till uppgift att förstärka känslan av presence som ambiensljud och väderanimationer vilket gör upplevelsen

¹⁹ Separera emotionellt engagemang från ”presence”? Mediaformens effekt
http://www.psy.umu.se/digitalAssets/15/15297_exjobb_sandra_olsson.pdf 100120

²⁰ Spelet *Mysts* hemsida <http://www.mystworlds.com/us/> 100508

²¹ Steuer, Jonathan *Journal of Communication*, 4(24) ©1992, 73-93,

²² Ibid.

mera levande. Steuer kallar detta för *vividness*²³. Tillsammans med interaktion skapar *vividness* känslan av telepresence.²⁴

En virtuell värld som World of Warcraft kan innehålla många olika typer av presence. Jag kommer att använda mig av Steuer och Kwan Min Lees forskning för att hjälpa mig identifiera dessa.

Kwan Min Lee använder sig av en tredelad version av *Presence*²⁵ och beskriver det som att man känner en typ av närvaro i en virtuell värld. Typologin för upplevelsen har två olika typer av karaktäristik, *para-authentic* och *artificial*²⁶. Det som är aktuellt för denna uppsats är hans uppdelade domäner som ser ut på följande sätt:

- *Physical* vilket är upplevelser kopplade till datorsimulerade virtuella objekt och världar
- *Social* är de artificiella objekt som representerar mänsklighet
- *Self* vilket är upplevelser av en konstruerad personlighet inne i en virtuell värld²⁷

²³ Ibid.

²⁴ *ibid.*

²⁵ Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. *Communication Theory*, 14, 27-50

[http://www.fineminddesign.com/site/media/Readings/Week%2010/Lee%282004%29 Presence%20Explicated CT.pdf](http://www.fineminddesign.com/site/media/Readings/Week%2010/Lee%282004%29%20Presence%20Explicated%20CT.pdf) 100120

²⁶ *Ibid.*

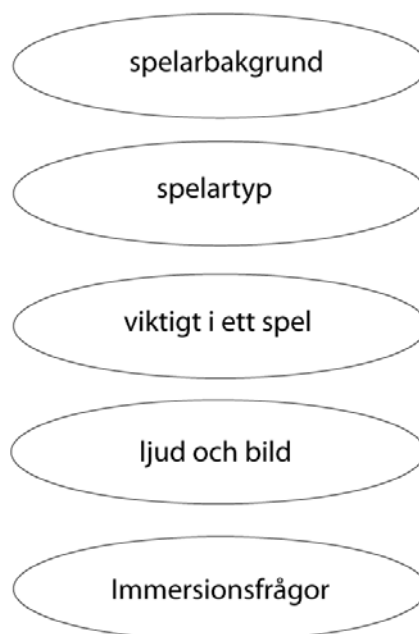
²⁷ *Ibid.*

3 Metod

3.1 Intervjuteknik

Jag har valt att använda mig av en semi-strukturerad intervju där jag går igenom vissa förbestämda områden att diskutera kring, vilket jag anser är den bästa för att få ut data ifrån de tillfrågade. Jag valde att använda mig av teman som skiss (Figur 1.) innan jag skapade de fasta frågorna. För att skapa en avslappnad situation under intervjun så uppmuntrade jag personerna att spela samtidigt som vi skötte intervjun samt för att eventuella uppföljningsfrågor skulle kännas bättre för båda parter. Hade jag dessutom en fråga angående ett specifikt område kunde respondenten ta sig dit i spelet. Under intervjun hade jag frågorna i pappersform framför mig medan jag intervjuade som stöd.

Teman konstruktion för intervjufrågor



Figur 1.

Dispositionen på intervjufrågorna är konstruerad efter en linje där jag först vill ta reda på vad spelaren har för preferenser inom dator/tv-spel samt tidsaspekter inom det aktuella spelet. Vidare följer frågor som behandlar olika spelartyper inom spelet. Nästa segment handlar om spelarens uppfattning om vad som är viktigt i ett spel. Sedan följer ett avsnitt där jag vill ta reda på spelarens uppfattning angående ljud och bild. Det sista segmentet är ett mera ingående parti där jag djupare går in på immersion och presence i spelet och undersöker om spelarens upplevelser inom World of Warcraft.

3.2 Urval

Urvalet av spelare var tre stycken som spelar World of Warcraft regelbundet då det var svårt att få folk att låta sig intervjuas men jag anser att det vägdes upp av att jag kunde lägga mera tid på de tre som intervjuades. Målet var jämnt för delat emellan könen med det blev endast män som var villiga att intervjuas. Åldern på respondenterna var emellan 17-30 och de tillfrågade var alla spelare på servern Shattered Hand vilket är en World of Warcraft-realm med en stor andel spelare ifrån Sverige.

3.3 Innehållsanalys

Jag analyserar spelinnehållet och beskriver hur ljud och grafik fungerar i spelet ur ett spelarperspektiv. Jag kommer att löpande visa bilder och begrepp med syfte att förtydliga en del av de exempel jag redovisar

3.4 Metodkritik

Jag har försökt att vara så objektiv och neutral som möjligt under undersökningen. Jag är personligen djupt involverad inom denna spelrörelse vilket jag tror ett måste för göra den här typen av undersökningar och för att ha en förståelse för spelarna och miljöerna dessa vistas i. Det har även varit svårt att få tag i respondenter vilket jag inte räknat med. Tre av fem tilltänkta gick med på att låta sig intervjuas i varav två

av dessa intervjuades över Ventrilo²⁸ vilket är en tjänst där man kan prata genom datorn med varandra.

4 Resultat och analys

4.1 Spelarbakgrund

I första diskussionsområdet behandlades ämnet spelarbakgrund där det var varierade svar ifrån alla respondenter. På frågan om vilka tidigare spel som spelaren spelat så svarade en respondent att action-rollspelet Diablo var det spel som han spelade frekvent innan han började med World of Warcraft. Båda titlarna är ifrån Blizzard. En av respondenterna svarade att han spelade Counterstrike som är ett annat populärt spel i första persons perspektiv inom actiongenren. Ännu en typ av spelgenre nämns av en respondent då han spelade Starcraft innan han började med World of Warcraft. Starcraft tillhör RTS-genren vilket är realtidsstrategispel där man som spelare bygger stora imperier där man även ska besegra andra spelare genom att bygga ett framgångsrikare imperium och ta över så mycket mark som möjligt. Alla exempel är ifrån spelarnas personliga favoriserade spelgenrer vilket är intressant och pekar på att World of Warcraft även lockar spelare som inte har mmorpg som favoritgenre inom spel utan även ifrån andra genrer.

Två av spelarna har spelat ifrån första dag när spelet släpptes och den tredje i cirka ett och halvt år. Alla svarade att de kommer att fortsätta spela. En respondent svarade att han kommer att spela så länge gilden²⁹ fortsätter spela vilket är intressant och tyder på att det sociala är en viktig del av spelet. En respondent svarade att så länge det ger spelaren något socialt så kommer han att fortsätta spela vilket ger en indikation att de sociala aspekterna av spelet även är en stark faktor till ett fortsatt spelande.

²⁸ Se ordlista

²⁹ Se ordlista

4.2 Spelartyp

Två av respondenterna sade sig vara en blandning av PVE-³⁰ och PVP-spelare³¹. Den sista respondenten ser sig själv främst som en PVE-spelare. Alla respondenter anser sig själv som en *World of Warcraft-casualspelare*, vilket i denna kontext kan förklaras som en spelare som spelar på en balanserad nivå och inte lägger all sin fritid på spelet och raidar³² varje dag, utan spelar när han har lust. En av dessa respondenter nämner dock han tidigare varit en *hardcorespelare* vilket kan ses som en spelare som lägger den mesta av sin fritid på spelet. Under spelets första tid var detta inget ovanligt då det krävde mer av spelaren inför raids. En av respondenterna säger "*man samlade reagents³³ på dagen för att kunna förbereda sig för raid på kvällen, det krävdes mycket mera av spelaren i början av spelet om man skulle raida³⁴ vilket var det enda sättet att få bra gear³⁵*".

4.3 Viktigt i ett spel

I detta segment undersöks vad respondenterna anser är viktigt för dem i ett datorspel. Svaren är varierade. En respondent tycker att den sociala interaktionen är ett viktigt moment speciellt för World of Warcraft och nivån av avancerad grafik kommer i efterhand, men håller med till viss del att det bör vara en tilltalande grafik. En av de tillfrågade svarar att för honom är grafiken en mycket viktig del i spelet där det ska vara en hög grad av realism, samt flerdimensionella element som olika yrken till exempel. För denna spelare är det sociala även en viktig punkt. Det intressanta uppstår när en respondent delger att han tycker att en fungerande spelmekanik är mycket viktigt för honom i ett spel, det vill säga minimalt med fel i programmering och grafik. Även han nämner också att de sociala aspekterna är

³⁰ World of Warcrafts hemsida <http://www.wow-europe.com/en/info/basics/realmtypes.html> 100105

³¹ World of Warcrafts hemsida <http://www.wow-europe.com/en/info/basics/arena/index.html> 100105

³² Se ordlista

³³ Se ordlista

³⁴ Se ordlista

³⁵ Se ordlista

viktiga för honom, man ska kunna spela flera tillsammans. För denna respondent kom grafiknivåer i efterhand. Detta betyder att vi har tre olika huvudområden som gör dessa spelare dras till i World of Warcraft, den sociala interaktionen emellan spelare, grafiken och spelmekaniken.

Achievements³⁶ är en relativt ny aspekt inom spelvärlden och är ett sätt för spelutvecklarna tillföra nya element i spelen där spelarna utför vissa uppgifter eller når upp till vissa kriterier för att låsa upp innehåll i spelen som kan vara ny utrustning eller kartor. I World of Warcraft finns achievements sedan något år tillbaka och används på olika sätt. Främst används det som ett kvitto på att man klarat av en raid eller instans som kan visa upp när man söker en grupp med spelare man inte spelat med tidigare till exempel. Det finns också belöningar att ackumulera med vissa achievements som titlar på sin karaktär eller en farkost. För att reda på om detta var en faktor som påverkade inlevelsen på något plan fick respondenterna en chans att svara på detta. Svaren visar en enhetlig bild vilken är att det mera är ett kul element men inget som är en viktig del i ett spel, den bild som ges är att spelarna inte i jagar achievements. Detta trots att det i vissa fall kan vara en koppling till en uppgradering av utrustning eller en farkost som ofta inom detta spel är eftertraktade objekt bland spelare och kan ses av andra spelare som högt status bland spelarpubliken. Inget av respondenternas svar tyder på att det achievements skulle påverka spelarens inlevelse i spelet.

4.4 Ljud och bild

För att försiktigt gå in på området immersion och presence ställdes en del frågor som behandlar ljud och bild och med bild menar jag animationer i spelvärlden vilket kan vara en spell³⁷ som kastas av en spelare, hur objekt rör sig i spelet, karaktärernas rörelser eller hur miljöerna rör sig. Steuer beskriver hur vividness och interaktivitet bidrar till en känsla av telepresence i ett medium³⁸. Vividness upplevs som högst i 3D filmer, biofilmer med mycket effekter och andra liknande³⁹. I World of Warcraft kan vi se exempel på hur vividness bidrar till upplevelse men också innehåller en stor del

³⁶ Se ordlista

³⁷ Se ordlista

³⁸ Steuer, Jonathan *Journal of Communication*, 4(24) ©1992, 73-93

³⁹ ibid

interaktion vilket inte biofilmer gör. Det finns till exempel i World of Warcraft en himmel som ser olika ut beroende på vart man befinner sig geografiskt i spelet. Den kan innehålla moln som rör sig, blixtrar, regn eller andra naturfenomen och onaturliga fenomen. Ljuset ifrån solen stiger och går ner efter serverns tid, det vill säga spelar du på natten så är det även nattetid i spelet. Utvecklarna har gjort detta för att skapa en realistisk miljö med hjälp av ljus och animationer. Se bild 1 och 2.



Bild 1 Förmiddag i Sholazar Basin utsikt mot havet och Coldarra



Bild 2 Kväll i Sholazar Basin tagen på samma plats fast nu med utsikt mot havet

Detta är ett tydligt exempel på *lightning effects* där spelaren rent visuellt upplever att ljuset förändras och därmed förstärker upplevelsen av miljön⁴⁰.

Ljuset skiftar även på ett uppenbart vis om du befinner dig i en grotta, inomhus eller utomhus, spelaren upplever *temporal change*⁴¹. Dynamiska skuggor förstärker ytterligare upplevelsen av ljus och skugga.

⁴⁰ ⁴⁰ Niedenthal, Simon *Complicated shadows : the aesthetic significance of simulated illumination in digital games* © 2007 Karlskrona : Department of Interaction and System Design, Blekinge Institute of Technology; Malmö : School of Arts and Communication, Malmö University Sid 38

⁴¹ *ibid.*

Andra exempel på animationer kan vara porlande vatten i bäckar eller vattenfall, fiskar som simmar i stim eller andra element som gör att världen känns levande och realistisk. När man befinner sig under vattenytan förvrängs bilden så att den blir suddig vilket ska efterlikna hur man ser under vatten. Samma sak gäller när man som spelare går in i ett parti med dimma till exempel.



Bild 3 Innan man kommer in i zonen och sedan inne i zonen med dimman i.

Dricker man en dryck som innehåller alkohol i spelet blir även kontrollfunktionen ojämn och vyn suddig för att efterlikna att man är alkoholpåverkad. Se bild 4.



Bild 4 Visar förvrängning av vy i berusat stadium.

Ljud är ett viktigt element i spel och jag ville ta reda på hur spelarna använder sig av detta i sina inställningar. Musik hjälper till att skapa känsla i spelet precis på samma sätt som man använder sig av filmmusik. När kommer in i staden Orgrimmar så är

det musik med dova trummor och blåshorn i lägre register för att man ska få en mäktig känsla. I staden Dalaran möts man av ljuva änglakörer så som skapar en känsla av att man har nått en fristad bland molnen. Överallt i World of Warcraft finns olika musikstycken att uppleva och som skiftar emellan zonerna man färdas igenom.

Respondenterna svarade alla att de tyckte det var viktigt med ljud för stämningen och känslor som spelarna upplever i spelet. Det framkommer även ifrån respondenterna att ambiensljud⁴² som finns i spelet är en bidragande faktor till inlevelse hos spelarna. Det som skiljer sig emellan respondenterna är musiken, två av respondenterna har vid olika perioder musik på i spelet medan en har det helt avstängt då respondenten tröttnat på musiken. Synen på animationer i spelet skiljer sig till viss del emellan de tillfrågade där två anser att det är viktigt för känslan i spelet och för att man ska se vad som händer. Man kan tolka det som att respondenten menar att man ser om någon blir helad eller får en debuff⁴³ på sig. En upplever att han inte längre lägger någon vikt i animationerna. Det framkommer även att spelarna tycks ha en större tendens att ha spelets ljud på, främst ambiens och ljudeffekterna ifrån bossar och mobs⁴⁴ när de är inne i ett raidsammanhang, än när de spelar i andra sammanhang till exempel när man är ute och samlar material till sitt yrke eller gör dagliga uppdrag för att få in lite guld. När de spelar på detta sätt säger alla tillfrågade att de ofta lyssnar på musik som inte ingår i spelet. Första gångerna spelarna är inne i en ny raidinstans säger respondenterna att de har spelets musik på. En respondent nämner att han tror att tiden man varit en World of Warcraft-spelare har påverkan i valet av sina ljudinställningar. Ju längre tid man spelat desto mindre benägenhet har man att använda sig av ljudet i spelet. Detta tyder på att man har en större benägenhet att ha på musik när man kommer i kontakt med spelet den första tiden. Detsamma gäller animationerna, respondenten säger att man som spelare tröttnar på både ljud och animationer efter tag. Vilket är intressant då det indikerar att man inte endast spelar World of Warcraft för att spelet har en tilltalande grafik utan andra värdefulla element som gör att spelaren väljer att fortsätta spela, även efter en längre periods aktivitet då man som spelare tröttnar på grafiken.

⁴² Se ordlista

⁴³ Se ordlista

⁴⁴ Se ordlista

Jag ställde en fråga kring hur det ser ut i raidsammahang och om man som spelare tänker på miljöer annorlunda då. Svaren ger en bild av att man som spelare kollar mera om det är en ny raid, "första gången är bäst" säger en respondent.



Bild 5 Lich King, sista raidbossen i spelet för den aktuella expansionen

För en respondent överväger det inte dock känslan av att vara en i laget och få en uppgift att sköta i en raid som ger denna respondent mest tillfredställelse. Att känna sig delaktig är verkar vara en stark faktor för respondenten. En respondent säger även att det krävs mera av spelaren i raids för att klara uppgiften. En respondent säger att han lägger märke till miljöerna mera i raids då han är mera koncentrerad.



Bild 6 Algalon i raidinstansen Ulduar

Andra spel som respondenterna har spelat och känner någon form av inlevelse i verkade vara varierat. En svarade att han känt av inlevelse i Enclave⁴⁵ ett första person rollspel och han säger sig känna inlevelse i detta spel på grund av perspektivet. En respondent svarade att han tidigare kände av inlevelse i Runescape⁴⁶ vilket är ett gratis rollspel som är populärt bland unga. Han säger att han lever sig in mera i World of Warcraft. En av de tillfrågade säger att han inte kan komma på något tidigare spel som han spelat där han har levt in sig i.

4.5 Inlevelse och upplevelse

Huvudsegmentet i den här undersökningen innefattar inlevelsen och upplevelsen hos spelaren i World of Warcraft.

Första frågan om detta var rakt på sak där jag frågade direkt om respondenten lever sig in i spelet. Ingen av respondenterna svarade att de direkt lever sig in i spelet men två säger att de ibland känner sig uppslukade av spelet och att tiden försvinner iväg. Alla respondenter påpekar att det var vanligare att de tyckte sig känna att de förlorade sin tidsuppfattning den första tiden med spelet. En respondent uppfattar detta som en verklighetsflykt. En respondent känner av detta mest under raidsammanhang. En intressant synpunkt som en respondent hade var att man som spelare vill uppleva allt i spelet och säger att *"utan patchar och expansioner dör spelet"*. Patchar och expansioner är Blizzards affärsmodell för att behålla sin spelare. Om man som spelare inte får mera innehåll att uppleva förlorar man spelare till andra konkurrerande utvecklare. Patchar kan innehålla både buggfixar⁴⁷ och extra innehåll som en ny raidinstans till spelet. En expansion är en ny del av spelet och innehåller nya områden att upptäcka, möjlighet att utöka till högre level på sin karaktär, nya raidinstanser, ny klass eller ras för karaktärer och den har alltid en ny inriktning i spelet historia som man är en del av som spelare.

⁴⁵ Spelet Enclaves hemsida <http://www.starbreeze.com/games/enclave.aspx> 100105

⁴⁶ Spelet Runescapes hemsida <http://www.runescape.com/> 100105

⁴⁷ Se ordlista

Jag ville ta reda på om det finns zoner som respondenterna särskilt uppskattar eller kommer ihåg. Två av respondenterna svarade att de gillade med naturlika och realistiska områden och en svarade att han uppskattade raidinstansen Molten Core som är en miljö med element vilket ska efterlikna hur det skulle kunna se ut i vulkaniska grottsystem med flytande floder av lava. Respondenten uppskattade inte områden på grund av dess grafiska utformande utan av rent nostalgiska skäl då han ofta spelade denna raidinstans när han började spela och saknar denna tid.

En respondent nämnde områden som Strangethorn Vale (se bild 7) och Sholazar Basin som är djungelpräglade områden vilket är en mer realistisk typ av miljö. Där har utvecklarna skapat en vegetation, topologi och fauna som representerar en verklig miljö.



Bild 7 Sitter på marken i Strangethorn Vale

Detta val av realistiska miljöer kan man koppla till Kwan Min Lees användning av begreppet *presence* som jag redovisade i teoridelen. Vilket faller under domänen *physical* det vill säga en upplevelse av virtuella objekt i simulerade miljöer som i det här fallet kan vara inne i ett värdshus, befinna sig i en skog, fiska (se bild 8) eller liknande i World of Warcraft.



Bild 8 Fiskar i Stranglethorn Vale



Bild 9 Sittande på en bänk i Dalaran North Bank.

Det finns vissa områden i spelet vilket man som spelare uppskattar mindre utifrån personliga referenser, respondenterna svarade varierat på denna fråga. En svarade att han tyckte Desolace är en grå och tråkig miljö och förvånande nog svarade han att han även ogillade Ashenvale vilket är en lummig skog. Respondenten ansåg miljön som plottrig. Han kopplade även ihop området med negativa minnen ifrån i början av speltiden då mycket spelare av olika fraktioner stred mot varandra i det området. Vilket i sin tur kan vara frustrerande för spelare som försöker komma upp i level då man ofta bli påhoppad av spelare med en högre level och som kan gör mera skada än motståndaren med lägre level. En respondent svarade att han ogillade områden med stora ytor att röra sig på, som Barrens. Den sista respondenten svarade att han inte uppskattade området Zul Drak vilket är ett av nyare områden som ingår i den aktuella expansionen, "området känns trist och questarna är tråkiga".

När spelarna jämför Barrens och Netherstorm så redovisas snarlika svar av respondenterna. Två säger att det är roligare i Netherstorm men det finns inget i miljön som påverkar inlevelsen. En spelare säger att det är svårt att leva sig in i miljön men om det är naturligt kan det ha viss effekt på inlevelsen. Tanken med denna fråga var att försöka se om det finns skillnader i immersion och presence hos områden som är realistiska som The Barrens och orealistiska som i Netherstorm.



Bild 10 The Barrens och Netherstorm.

Första mötet med ett spel är det som sätter sig i minnet, man får uppleva spelet för första gången. En respondent svarade att han tyckte att det var ett svårt spel, man var tvungen att tänka mera vilket gav mera inlevelse, det fann ingen questhelper⁴⁸ till hjälp och man behövde läsa instruktionerna på ett noggrannare sätt än vad man behöver göra idag. Spelet har förlorat en del av inlevelsen nu anser respondenten. Detta är intressant, ett skifte till att använda questhelpen tar bort en del av inlevelsen i spelet. Det visar att uppdragen bär en dimension i inlevelsen. En respondent var mycket imponerad av musiken, grafiken och världen och tyckte verkligen om att springa runt i världen och göra quests. Den sista tillfrågade svarade att han tyckte spelet verkade riktigt stort och med det menar han den virtuella geografin inom spelet.

Ett element i World of Warcraft är dess narrativ⁴⁹ som bygger på en utstuderad Lore⁵⁰ vilket vi kan beskriva som en enorm historia inte helt olik Tolkiens *Sagan om Ringen* och hur han byggde upp en hel värld med en väl genomarbetad historia.

⁴⁸ Se ordlista

⁴⁹ The Diverse Worlds of Computer Games: A Content Analysis of Spaces, Populations, Styles and Narratives <http://digra.org:8080/Plone/dl/db/05150.06387.pdf> 100120

⁵⁰ World of Warcraft hemsidan <http://www.wow-europe.com/en/info/story/index.html> 100105

Även bildspråket i utvecklarnas utformande av objekt och miljöer går att hitta kopplingar, som här till exempel i Icecrown:

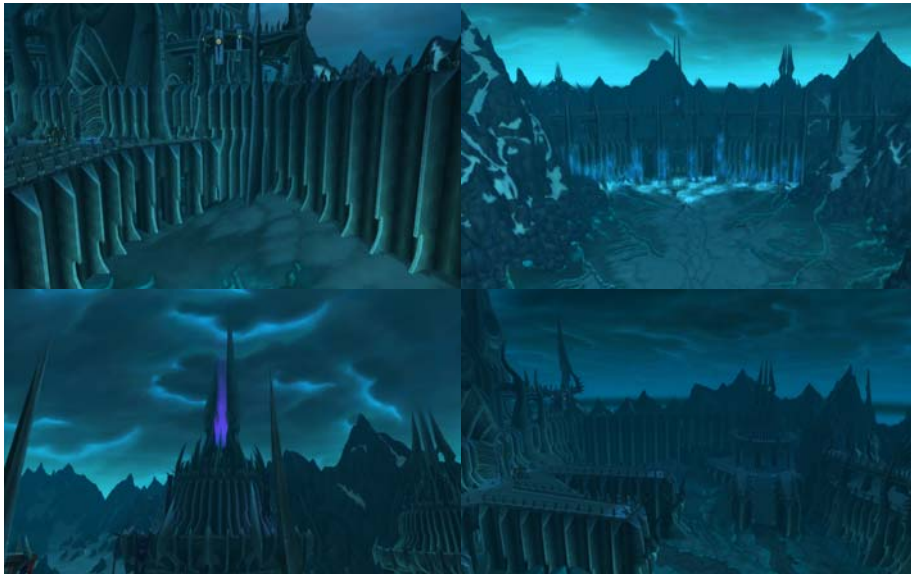


Bild 11 Olika vyer ifrån zonen Icecrown

Här hittar vi spår av inspiration i det bildspråk som filmmakarna använt sig av i filmatiseringen av Sagan om ringen trilogin.

Här följer ett par bildexempel ifrån Mordor ur filmatiseringen där man kan se kopplingar i bildspråket.



Bild 12 Bilder ifrån filmatiseringen av Konungens återkomst, området Mordor.

Utvecklarna har försökt att skapa möjligheter till upplevelse genom att man på ett sätt blir en del av dess lore i och med sina hjältedåd. Spelets narrativ går i nya riktningar efter varje expansion. En del av questarna man gör som spelare är linjära och kan

innehålla flera stycken vilken man kallar för chainquests⁵¹. Vissa av dessa låser upp en händelse som leder till spelläge som The Battle for The Undercity⁵² vilket man inte kan uppnå utan att ha gjort alla i questkedjan och innan detta även en hel del prequests⁵³.

Den bild som respondenterna visar är att spelare känner sig delaktiga genom questar och lore främst vara i den första tiden med spelet, när man startar sin första karaktär.

5 Slutsatser och diskussion

Det som framgår av respondenternas svar är att det verkar vara tre faser man går igenom som spelare. Jag kommer att redovisa dessa på ett tydligt sätt här.

Jag har använt mig av en grounded theory-inspirerad⁵⁴ metod för att generera dessa begrepp.

Först kommer den *initiala* fasen där man som spelare upplever allt för första gången. Allt är nytt för spelaren, som miljöer, uppdrag och annat. I denna fas är det stor risk att man glömmer bort tidsuppfattningen då man bara vill göra klart ett uppdrag eller annat innan man stänger av spelet. World of Warcraft är ett spel som tar tid. Spelmekniken är uppbyggd på ett sådant sätt att det kräver att spelaren lägger mycket tid för att ligga på en hög nivå.

Hög nivå är mera kopplat till den *etablerade* fasen där man som spelare är djupt inne i spelet och kanske raidar endgame⁵⁵ innehåll. Där man spelare lägger mycket tid för att raida och försöka få ner de svåraste bossarna. I denna fas kan man "fly undan tiden" som en respondent uttryckte även om man är medveten om tiden så påverkar mötet med bossen att man kanske kompromissar med tiden för man vill så gärna besegra den. Under denna fas verkar inte det vara finnas tendenser till att känna

⁵¹ Se ordlista

⁵² Se ordlista

⁵³ Se ordlista

⁵⁴ Wikipedia om Grounded Theory http://sv.wikipedia.org/wiki/Grundad_teori 100608

⁵⁵ Se ordlista

inlevelse vid uppdrag och annat. När man är en etablerad spelare går allt mer eller mindre på rutin och man gör uppdrag för ackumulera guld⁵⁶, det vill säga virtuellt kapital.

Den sista fasen är den nostalgiska fasen. Där har spelaren upplevt det mesta inom alla dimensioner i spelet, till exempel raids, world events⁵⁷ eller uppdrag. Man spelar ofta upp en ny karaktär och upplever en slags nostalgisk känsla, man kanske spelar i samma område som sin första karaktär. Denna fas är ofta förknippat med att man kanske slutat spela och börjar igen på nytt efter ett längre uppehåll.

Även om spelet till stor del bygger på en "lootkultur"⁵⁸ där många spelar för belöningar, för att man vill ha så bra utrustning som möjligt så existerar en hel del spelare som gör det för utmaningen och för det sociala där looten kommer i efterhand. Dessa spelare är ofta på en högre nivå än den mer förekommande spelaren. Dessa spelare har ofta den högsta nivån av utrustning då det är kopplat till ju högre utmaning desto högre nivå av utrustning kan ackumuleras. Det råder en slags föreställning dock bland dessa spelare som bara är intresserade av bättre utrustning, att man inte behöver lägga någon tid på spelet för att få den höga nivå av utrustning som de spelarna av högre nivå innehar. Som en respondent sade "*Man tror helt enkelt att man bara kan gå in och hämta utrustningen*", vilket kan skapa en dålig stämning bland spelarna emellan. Det krävs en mycket hög spelförståelse av spelarna för att komma upp i den nivå för att klara av låt säga Lich King i 25 man HC⁵⁹, det är när detta skrivs endast 2 gillen i världen som klarat av detta.

Om man tittar på de tekniska förutsättningarna som respondenterna har är det liknande uppsättningar med standard bildskärm och ljudsystem. Ingen av de tillfrågade spelade med datorn kopplad till en stor tv eller hemmabiosystem. Den generella uppfattningen hos respondenterna verkar vara att skärmen inte har någon betydelse men ljudet har däremot betydelse anser de tillfrågade. Det tyder på att olika typer av ljudsystem kan ha påverkan för upplevelsen. Min tanke med detta var att om man som spelare har en stor skärm som tar upp en stor del av synfältet och

⁵⁶ Se ordlista

⁵⁷ Se ordlista

⁵⁸ Se ordlista

⁵⁹ Se ordlista

lägger till ett bra ljudsystem kan detta ha en inverkan på upplevelsen och bidra till någon form av inlevelse. Jag illustrerar ett exempel: Det finns en i spelkretsar uppskattad spelsekvens i spelet *Thief 3 Deadly Shadows* som kallas för *Robbing the Cradle*. Man befinner sig i ett mentalsjukhus med mörka och dova ljussättningar med många överraskningsmoment. Personer som spelat denna sekvens har verkligen blivit skrämda av denna sekvens vilket också är syftet. Personligen har jag inte upplevt ett spel med så bra emotionell inlevelse sedan dess. Utvecklarna hade lyckats att få mig skrämmd och fått mig att leva in totalt i spelet med hjälp av ljud och grafik. I detta spel hade man jobbat mycket med filminspirerade ljussättningar, vi får en känsla av att vi är där med hjälp av ljussättningarna. Ljuset påverkar vår förstpersons uppfattning och förstärker detta.⁶⁰

I denna renderade virtuella värld upplever vi att vi befinner oss där, Steuer använder sig av *telepresence*⁶¹ som koncept för att beskriva detta fenomen. Genom att använda sig av konceptet kommer man förbi tekniska inramningar som förekommer med VR⁶² för att uppleva immersion som hårdvara av VR modell till exempel. Jag ville ta reda på om det var några av respondenterna som hade upplevt liknande med *World of Warcraft* om man nu spelade på en stor skärm med bra ljudanläggning. Ingen av dessa hade det och det kan nog vara så att man behöver ett spel i första persons vy vilket inte är ett bra perspektiv att spela *World of Warcraft* i då det ofta händer så mycket runt omkring en vilket man behöver vara medveten om. Det verkar inte vara finnas några tecken att realistiska zoner har en större benägenhet att frammana känslan av presence och immersion än orealistiska zoner. Det tyder på att det inte är en *sensory immersion*⁶³ där man med hjälp av audiovisuella element blir insugen i spelvärlden som är mer vanligt i förstapersons perspektivspel. Även om det finns tydliga element för telepresence i miljöerna som jag tidigare redovisat finns det inga tecken genom respondenternas svar att det ger någon upplevelse i form av immersion eller presence i den etablerade fasen men att det är en viktig del i spelet.

⁶⁰ Niedenthal, Simon *Complicated shadows : the aesthetic significance of simulated illumination in digital games* sid 43-44

⁶¹ Steuer, Jonathan *Journal of Communication*, 4(24) ©1992, 73-93.,

⁶² Se ordlista

⁶³ Ermi L, Mäyrä F: *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* © 2005 Authors & Digital Games Research Association (DiGRA)

Det tyder mera på att det är en *challenged-based immersion*⁶⁴ där det är bedrifterna som är den bidragande faktorn till om man känner sig insugen i spelet. Vad Ermi L, Mäyrä F menar med detta begrepp är att man som spelare känner ett flyt i spelet eller att man uppnår en bra spelförståelse. Om man tittar på hur världen och lore påverkar spelare verkar det vara mera under den initiala fasen där man känner av något slag av *imaginative immersion*⁶⁵, spelarna känner väl till viss del av en samhörighet med sin avatar eller har någon känsla av att man är en del av berättelsen i spelet. Främst när man startar sin karaktär kan det tänkas att man känner av någon form av *self presence* där man representerar sig själv genom ett alter ego fysiskt eller psykiskt i en virtuell värld⁶⁶. Men kan även uppnås under genom interaktion med andra spelare i konversation. Man kanske gör sina val av utseende på sin avatar efter sina egna fysiska attribut eller gör val som baserar sig på hur man skulle vilja se ut.



Bild 13 Startskärm för karaktär val och klass, visar hur man kan bestämma utseende på sin avatar

Man kan även välja senare i spelet att ändra dessa utseenden hos en frisör i en av städerna.

⁶⁴ Ibid.

⁶⁵ *ibid*

⁶⁶ Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. *Communication Theory*, 14, 27-50



Bild 14 Hos frisören.

Man använder sin avatar för att kommunicera med andra personer och på så sätt intar en typ av *social presence* där man chatar med andra spelare och representerar mänsklighet i ett virtuellt plan. Se Bild 12.

En typ av fenomen som jag observerat har varit för personer som är inloggade i spelet i stor utsträckning, väljer att i första hand logga in i spelet för att få tag i en annan person än att ta i kontakt via andra former.



Bild 15 Samtal i Dalaran

Detta tyder på att man har en stark social närvaro i den virtuella världen när det tar över en traditionell kontaktform som telefoni till exempel. Även här kan man göra

kopplingar till self-presence då personerna glömmer bort att man interagerar i konversationer genom ett medium⁶⁷.

De sociala faktorerna i spelet är viktiga, det framgår tydligt av respondenternas svar. För dessa spelare är det rutin att logga in varje dag, det är här de spenderar mycket av deras tid med andra spelare och vänner. Höjdpunkten i spelet för denna typ spelare är när dessa bestämmer sig för att göra en raid som kräver att man kollektivt gör en bra insats. Man kan likna med lagsportssamarbete där alla har en viktig funktion att fylla för att uppnå det bästa resultatet. Det har även framkommit i andra studier att personer känner sig delaktiga när de spelar dator/tv-spel⁶⁸.

Mina tolkningar av resultaten blir slutligen att World of Warcrafts starkaste faktorer till immersion och presence är Challenged-based immersion och Socialpresence i den etablerade fasen och nostalgiska fasen. I den initiala fasen verkar det vara starkare tyngdpunkt på Sensory immersion, telepresence/physical och till viss del imaginative-immersion. Man kan finna likheter i Ermi och Mäyräs undersökning där World of Warcraft har höga värden i challenge based immersion och sensory immersion enligt deras modell⁶⁹. Det har även framkommit att spelare känner sig delaktiga i olika kontext och spelsituationer. De sociala faktorerna i spelet är starka. De faktorer som den uppsatsen tar upp är endast några i mängden, sannolikheten att det är större variation av dessa som kan påverka upplevelsen är stor. Min åsikt är att spelarens upplevelser av det fiktiva är viktiga och att denna undersökning visar att det kan finnas ett värde i dessa. Det talar emot Jesper Juuls förhållningssätt där det fiktiva inte är en viktig del i spel som diskuterades tidigare i denna uppsats. Resultatets trovärdighet går dock att ifrågasätta med tanke på den låga siffran av respondenter. Med en högre andel tillfrågade hade man fått en större bredd på resultatet eller ett helt annat resultat än vad den här undersökningen visade. Man hade till exempel kunna låta respondenterna fått spela två olika typer av spel och fått ut mera data att jämföra med. Det hade kunna vara ett fps-spel⁷⁰ och World of Warcraft efter som dessa har olika vyer för spelaren. De eventuella skillnaderna i spelarens upplevelser

⁶⁷ Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. *Communication Theory*, 14, 27-50

⁶⁸ Separera emotionellt engagemang från "presence"?

Mediaformens effekt http://www.psy.umu.se/digitalAssets/15/15297_exjobb_sandra_olsson.pdf 100120

⁶⁹ Ermi L, Mäyrä F: *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* © 2005 Authors & Digital Games Research Association (DiGRA)

⁷⁰ Se ordlista

emellan dessa vyer kan vara ett intressant område att studera. Andra typer av frågor som behöver egna undersökningar för att besvara är de sociala faktorerna, som framkommit viktiga för spelaren. Finns det andra spel som man kan göra jämförelser med där det sociala är en lika viktig faktor?

Kan man göra jämförelser med datorspel och andra plattformar som tv-spel konsoler om det finns skillnader emellan dessa i immersion och presence? Förändras upplevelsen av immersion och presence genom tiden i dator/tv-spelande?

Uppsatsen har gett mig inspiration till flera nya frågeställningar och områden inom spel som kan studeras vid framtida undersökningar.

6 Ordlista

Achievements – Belöningar för att ha uppfyllt vissa kriterier som att klara av en instans för första gången ger poäng till exempel.

Ambienschlud – De ljud i spelet som ska efterlikna bland annat regn, åska eller fotsteg till exempel. Ljuden som gör världen levande.

Avatar – Spelarens karaktär.

Battlegrounds - PvP del av spelet som är tillgänglig på alla typer av spelare.

Bufs och De-Bufs – Spells som är tillgodo (buff)för spelare till exempel ökar skadan eller healingen den kan utföra eller en de-buff som kan sänka spelarens attribut till exempel hur mycket liv man har.

Dungeon - Mindre grupp på 5 spelare som attackerar en instans med 3-7 bossar.

Endgame – Det innehåll man spelar när man kommit till maximal nivå vilket är 80 och spelar de raidinstanser som kräver en högre nivå av gear.

FPS – *"first person shooter"*

Gear – Utrustning i form av rustningar, ringar och vapen till exempel.

Guld – Den högsta valören av virtuell valuta i spelet.

Guild – Det flesta spelare tillhör ett gille. Spelarnas egna sociala organisation med egen chatkanal och kalender.

HC – Hardmode, en svårare nivå av en raidinstans.

Loot – Samlingsnamn för det som mobs eller bossar lämnar ifrån sig när man besekrat dem.

MMORPG - "*Massively multiplayer online role-playing game*"

Mobs - Monster, djur och dylikt kontrollerade av datorn.

Patchar – Uppdateringar av spelet.

PvE - "*Player versus. Environment*" Attacker datorkontrollerade motståndare.

PvP – "*Player versus. player*" Attackera andra spelare.

Questar – Uppdrag som gör som spelare, kan vara uppdrag man gör själv eller i grupp. Vissa uppdrag har en "pre-quest" vilket är uppdrag som man måste utföra innan för att låsa upp möjligheten att göra dessa. Det finns även "chain-quests" som är en följd av flera questar.

Questhelper – En extra hjälpfunktion i spelet som hjälper en med questar.

Raid – En större attack på en viss area med ett flertal spelare i grupp. Finns i versioner om 10,25 och 40 spelare i grupp.

Reagents – Ingredienser och material som behövs för att tillverka saker eller till för att kunna göra vissa spells.

Realm – Spelservern man har sin karaktär och spelar på.

Spells – Besvärjelser som spelare har i spelet. Kan vara helande, skadande eller Buffs.

The Battle For The Undercity – Ett event som startar när man uppnått en speciell achievement. Man får strida tillsammans med Thrall och Sylvanas för att ta tillbaka Undercity.

Ventrilo – En typ av IT-tjänst där man kan ansluta till en server kommunicera i olika kanaler och rum. Man använder en mikrofon kopplad till datorn och pratar via den.

World events – Kan vara olika typer men sker över hela världen till exempel midsommarfirande och andra typer av högtider.

7 Referenslista och källlitteratur

Böcker

Juul, J: *half-real: Videogames between real rules and fictional worlds* © 2005 MIT Press

Murray, Janet H *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* © 1998
MIT Press

Skrifter och publikationer

Ermi L, Mäyrä F: *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* © 2005 Authors & Digital Games Research Association (DiGRA)

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.103.6452&rep=rep1&type=pdf>

Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. *Communication Theory*, 14, 27-50
http://www.fineminddesign.com/site/media/Readings/Week%2010/Lee%282004%29_Presence%20Explicated_CT.pdf 100120

Niedenthal, Simon *Complicated shadows: the aesthetic significance of simulated illumination in digital games* © 2007 Karlskrona: Department of Interaction and System Design, Blekinge Institute of Technology; Malmö: School of Arts and Communication, Malmö University
[http://www.bth.se/fou/forskinforssknf/all/b6a3906be38a7c91c125745f002a906d/\\$file/Niedenthal_diss.pdf](http://www.bth.se/fou/forskinforssknf/all/b6a3906be38a7c91c125745f002a906d/$file/Niedenthal_diss.pdf)

Separera emotionellt engagemang från ”presence”? Mediaformens effekt
http://www.psy.umu.se/digitalAssets/15/15297_exjobb_sandra_olsson.pdf 100120

Steuer, Jonathan *Journal of Communication*, 4(24) ©1992
<http://www.cybertherapy.info/pages/telepresence.pdf>

The Diverse Worlds of Computer Games: A Content Analysis of Spaces, Populations, Styles and Narratives <http://digra.org:8080/Plone/dl/db/05150.06387.pdf> 100120

Internetkällor

Dataspelsbranschen <http://www.dataspelsbranschen.se/media/82248/dsb-statistik-q1q2%202009.pdf> 091119

Pressrelease från Blizzard <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121> 091119

Spelet Mysts hemsida <http://www.mystworlds.com/us/> 100508

Spelet Enclaves hemsida <http://www.starbreeze.com/games/enclave.aspx>
100105

Spelet Runescapes hemsida <http://www.runescape.com/> 100105

World of Warcrafts hemsida <http://www.wow-europe.com/en/info/basics/realmtypes.html>
100105

World of Warcrafts hemsida <http://www.wow-europe.com/en/info/basics/arena/index.html>
100105

Wikipedia om Grounded Theory http://sv.wikipedia.org/wiki/Grundad_teori 100608