

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 08.04.24

Om leksikonet: https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/om_leksikonet.pdf

MMORPG

(_ dataspill, _ sjanger) Forkortelse for “Massive Multiplayer Online Role-playing Game”. Et digitalt rollespill der deltakerne kan sitte foran skjermer og online datamaskiner over hele verden og delta i det samme spillet. Et svært omfattende nett-rollespill. Internett-oppkobling er nødvendig for at spillet skal fungere. Spillerne representeres ved avatarer i spillet, kan inngå i laug/klaner m.m.

“Computer role-playing games are similar to adventure games because the goal is to complete a task or quest; however, characters gain abilities through experience, actually changing through those experiences. These RPGs often offer the opportunity to play online in the form of MMORPGs – massive multiplayer online role-playing games – with as many people as the player wants.” (Eberhart 2006 s. 276)

“A massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) is a video game that takes place in a persistent state world (PSW) with thousands, or even millions, of players developing their characters in a role-playing environment. The virtual world in which the game takes place is never static. Even when a player is logged off, events are occurring across the world that may impact the player when he or she logs in again. Unlike traditional console-based role-playing games where the overarching goal is to complete the game, MMORPGs depend on emergent game play based on the interactions of players and groups of players. Most MMORPGs still provide tasks and battles that get progressively harder, but the primary purpose of these is to help gamers build up their characters in terms of experience, abilities and wealth. To keep the gaming experience evolving, MMORPGs allow players to form alliances, interact within the game, customize their avatars and even create some of the game content. Moreover, players who are not interested in entering dungeons and battles to build up their characters can still participate in the game by setting up shops in villages and cities to contribute to the authenticity of the game’s world. MMORPGs also have their own economies, where players can use the virtual currency they’ve earned in battles to buy items. This virtual economy has crossed over into the real world in some areas. For example, MMORPG players have exchanged real currency for items and virtual currency. In some instances, players seeking to level-up their characters more quickly have employed farmers – gamers who play as another person’s character – who work to earn experience

points for their employers while they are logged off.” (<https://www.techopedia.com/definition/1919/massively-multiplayer-online-role-playing-game-mmorpg>; lesedato 08.11.16)

Forbedringer og utvidelser fra produsentene foregår ofte kontinuerlig i noen år etter at spillet er lansert. Det lages f.eks. oppdateringspakker. Ved hjelp av abonnementsbetaling får produsentene penger til å finansiere forbedringene og videreutviklingen underveis.

Eksempler er *World of Warcraft* (2004) og *Lord of the Rings Online* (2007). “In late 2004, Blizzard released the eagerly anticipated *World of Warcraft*, a massively multiplayer online role-playing game” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 412), men *Worldcraft*-universet eksisterte da allerede i dataspill (særlig fra 1994). Begge disse dataspillene tilhører eventyrspill-sjangeren (adventure med undersjangeren fantasy, inspirert av J. R. R. Tolkien), men MMORPG kan i prinsippet tilhøre alle sjangrer.

Chip Morningstar, F. Randall og Quantum Links Commodore 64-onlinespill *Habitat* (1986) var en tidlig forløper for de store onlinespillene. I *Habitat* fantes den virtuelle byen Kymer. Nye spillere ankom Kymer med et skip. I nærheten av havna ventet ofte noen erfarne spillere på nyankommere. Nykommerne fikk vite at avatarene i *Habitat* kunne ta av sitt eget hode, noe mange nykommere derfor straks ville prøve ut. De erfarne spillerne ba om å få holde hodet for å vise et morsomt tricks. Avatarene til spillerne som lot seg lure, løp deretter rundt i spillet uten hode. I andre situasjoner kunne spillere ta av avatar-hodet frivillig, f.eks. ved at to byttet hoder under et virtuelt bryllup. Det gikk an å kjøpe spesielt vakre hoder. Et av målene i spillet var å oppnå å få mer enn én avatar, slik at spilleren kunne opptre under forskjellige identiteter (Lischka 2002 s. 111-112). “The new rich class now began to distribute their wealth by having treasure hunts. There were other quests and hunts that gave many users fat bank accounts. Soon a true economy began to emerge: Heads. Since you can change heads in Habitat, and unique heads were often prizes or gifts from the oracle or very expensive, their value skyrocketed. This would definitely be true when thousands of users came along, as there are only 200 or so styles of heads, and each user is initially given a choice from about 30 of those. Heads are the only obvious form of customization an Avatar has.” (F. Randall Farmer i <http://www.crockford.com/ec/anecdotes.html>; lesedato 09.11.12)

Habitat var et av de første store rollespillene. Det kunne ha inntil 20.000 spillere samtidig, koblet sammen via modem og telefonlinje. Siden har mengden spillere som kan interagere samtidig blitt nærmest ubegrenset. Det sørkoreanske firmaet Ncsofts MMORPG *Lineage: The Blood Pledge* (1998) fikk to millioner koreanske abonnenter (Lischka 2002 s. 113). I Sør-Korea har det blitt gjennomført internasjonale turneringer i *Starcraft*, med høye premiepenger, og der spillingen har blitt vist i sanntid på flere fjernsynskanaler (Rauscher 2012 s. 71).

Blizzard Entertainments *Diablo 2* (fra år 2000) hadde omtrent 9 millioner spillere over hele verden og over 1 million utførte kamphandlinger per dag (Wirsig 2003 s. 127). Ett år etter at *World of Warcraft* var lansert hadde det seks millioner spillere/abonnerter (Genvo 2006). På under en måned ble det solgte 1,5 millioner eksemplarer av *World of Warcraft* i Kina etter at spillet var lansert der (Genvo 2006). I 2007 hadde *World of Warcraft* over 8 millioner spillere over hele verden.

MMORPGer er lagd for at et enormt antall spillere skal opptre med sine avatarer i den samme verdenen. Denne verdenen kan være aktiv 24 timer i døgnet i årevis. Spillerne logger seg på og av når de vil delta eller avslutte, men verdenen lever videre og endrer seg så lenge noen spillere er online. Det at spillet forandrer seg ustanselige uavhengig av om jeg selv deltar eller ikke, kalles på engelsk for “real time”. Hver spiller kan velge mengden vedkommende vil spille – uten at variasjonen trenger å gjøre spillet mindre spennende – fra noen minutter i ny og ne til sammenhengende i timer og dager. Spillere opparbeider ofte en “ansvarsfølelse” eller solidaritet med sine allierte i spillet, og dette kan gjøre det vanskelig å forlate skjermen, fordi det kan gå ut over andre spillere. Det følger “forpliktelser” med de ulike rollene i spillet, og det gjelder ikke å svikte sine venner. Den amerikanske medieforskeren Henry Lowood bruker uttrykket “performance space” om det som spilleren av et stort rollespill befinner seg i (sitert fra Rauscher 2012 s. 68). Spillet blir et “performance space” med sosiale bånd.

Vanligvis kan hver spiller bygge opp en avatar ut fra egne ønsker. Hver spiller får en unik karakter som representerer spilleren. Det unike gjelder alt fra utseende og våpen til evner og “personlighet”. Et spill kan visuelt knytte an til f.eks. Tolkiens fantasy-univers, og dermed skape en “episk kontekst” (Rauscher 2012 s. 70).

Spillerne kan kommunisere med hverandre gjennom dialogbokser og lignende, dvs. utenfor handlingen i spillet. Slike dialoger foregår i sanntid. Også avatarene kan kommunisere verbalt med hverandre.

Sporadiske spillere blir kalt “casual gamers” og de ivrigste “hard core”. Det blir fokusert mye på hard core-spillerne: “Internettbaserte rollespill utvikler seg for noen til å bli mer enn et hyggelig tidsfordriv. Det kan gå ut over jobb og utdanning. Grunnleggende funksjoner som måltider, søvn og hygiene kan bli nedprioritert. Spill blir hverdagens viktigste gjøremål, og forholdet til de nærmeste blir preget av det. Familiemedlemmer som prøver å få til en samtale møter irritasjon og avvisning. Møte med venner som ikke er opptatt av spill kan bli et irritasjonsmoment – man går glipp av viktig spilletid. [...] Gjennomsnittsbrukeren [av MMORPGer] er i midten av 20-åra og kombinerer full jobb eller studier med rundt 25 timer spilling i uka. Det dreier seg altså ikke om et typisk tenåringsfenomen. Andelen kvinner øker for hver nye spørreundersøkelse som har kommet, og de siste tall vi kjenner ligger opp mot en tredjedel. På verdensbasis anslår en at det finnes minst 15 millioner brukere og markedet er i vekst. [...] Det å være medlem av en organisasjon – “guild” blir viktig. Man føler ofte at man må stille opp for gruppen

og dette kommer ikke sjelden i konflikt med forpliktelser i livet utenfor. I perioder hvor livet ikke “går på skinner”, eller man føler seg ensom, kan spillet være en kilde til opplevelser av å få til noe og å høre til et sted.” (Pål Fylling Helland og Gerhard Relling i *Dagbladet* 11. januar 2008 s. 44)

“Et av målene i *World of Warcraft* er å få sin avatar til å nå nivå 60, uten at spillet dermed på noen måte er slutt (det går dessuten an å lage nye avatarer). Å få en avatar til å avansere fra nivå 1 til 60 skal i 2005 ha tatt i gjennomsnitt 487 spilletimer (Genvo 2006). Ved oppnådde 60 poeng fikk spillere mulighet til modifisere noen innslag i spillet med såkalte “add-ons” og dermed bidra til at *WoW* ble et spill i stadig narrativ endring. En spillerstrategi kalt “powerlevel” bestod i at spillere med høy poengsum hjalp spillere med lav. De uerfarne spillerne fikk være med på oppdrag som krevde stor erfaring, og de fikk langt raskere poenger enn de ville oppnådd uten å ha en erfaren støttespiller. I *WoW* var det lenge ni klasser av spillerfigurer: kriger, jeger, rogue, magiker, warlock, paladin, prest, sjaman og druid. Den kraften som de magi-brukende klassene har, kalles “mana”.

“Your character is leveled by our highly experienced veteran game players who are expert in virtual games. We have extensive guide of the game and know the best way to level your character as fast as possible. [...] do you want to have a high rank character? Do you want to enjoy the decent armor? Do you want to be rich in game? Come and get it. [...] In our power leveling service, we promise that we can deliver our power leveling order within no more than 15 minutes once your payment is received and confirmed.” (<http://www.mmorpgpowerlevel.com/>; 20.01.17)

Som i andre rollespill kan avatarene/karakterene oppfattes som “a bundle om statistics that simulate traits and abilities, [...]. By earning experience points, a character will “level up,” becoming stronger, more difficult to destroy, and capable of various previously inaccessible feats of combat, magic, and the like. The result is a kind of statistical bildungsroman.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 380)

“[R]ecent MMORPGs such as *Star Wars Galaxies* have also created collaboration scenarios of an entirely entrepreneurial nature. All non-basic goods in the environment (clothing, housing, pharmaceuticals, etc) are produced by users. Unlike earlier MMORPGs, users cannot sell goods back to the server itself. All transactions, and the resulting supply, demand, and pricing of specific goods, are user-driven. The environment has mechanisms allowing users to survey for resources, harvest those resources, research schematics for assembling resources into sub-components, construct factories to mass-produce finished goods, and market those goods to the public. The process is so complex, timeconsuming, and distributed over several skill sets that users typically specialize as resource brokers, manufacturers, or retailers, and typically form quasi-business entities with other users to facilitate that process. These entities have to communicate

effectively, develop a coherent product strategy, assess market competition, and ensure the production chain is running smoothly. Many users comment that being part of such entities feels like having a second job.” (Nick Yee i http://www.nickyee.com/daedalus/archives/02_04/Yee_Book_Chapter.pdf; lesedato 15.11.16)

“Goals and rewards in MMORPGs typically use a random-ratio reinforcement schedule based on operant conditioning. Early achievements are quick, almost instantaneous, and gradually take more and more time and effort until progression becomes almost imperceptible. Most forms of advancement in MMORPGs require increasing cooperation or dependency on other users, oftentimes mutually beneficial. In Star Wars Galaxies, surveyors locate deposits of chemicals and minerals across different planets. To harvest these resources in bulk, surveyors must purchase mining installations from architects. Alternatively, surveyors can choose to sell the locations of rich deposits (i.e. the information itself) to miners rather than harvesting the resources themselves. Surveyors who choose to harvest resources may then become resource brokers who market those resources to artisans and manufacturers who need those resources to produce goods. Combat, medical or fashion goods then are sold on the open market and bought by mercenaries, doctors and other members of the general public. Ultimately, each user decides which form of advancement they will pursue, and the richness and complexity of the environment eliminates the need for super-ordinate goals or storylines. Every user is motivated by a different combination of the possible rewards. The result is that adventures, stories, and most importantly, meaningful interactions and relationships between users emerge. Functional constructs within the environment facilitate these social networks – combat groups (temporary collaboration between a few users), guilds (persistent user-created membership organizations), and ideological alliances (agreements between guilds or “racial” groups).” (Nick Yee i http://www.nickyee.com/daedalus/archives/02_04/Yee_Book_Chapter.pdf; lesedato 09.11.16)

“Combat-oriented collaborations in MMORPGs become incredibly complex once users have advanced beyond beginner levels. In typical battle-oriented scenarios, groups of 4 to 8 users are confronted by multiple enemy agents based on fairly sophisticated AI. These groups of users are typically composed of a balanced combination of roles and must communicate and perform effectively as individuals using a predetermined group strategy. Consider a fairly typical crisis situation. Certain enemy agents will run away and elicit help from allied agents when they are badly wounded. In a dungeon setting, these enemy agents typically run towards deeper, more dangerous locations. If the agent succeeds, he will return with several stronger agents. But if one user chases the agent, while the others decide not to, then that jeopardizes the group as well. This situation typically occurs while the group is still engaged with other half-wounded agents. Also remember that different users have different personalities (risk-taking propensities, assertiveness, and so on) and different stakes at this point of their adventure, and differ in

their loyalty to the group and each other. In the span of 5 to 10 seconds, the risk-analysis, opinions and decisions of the group communicated over typed chat, or the solitary actions of a particular user, will determine the life or death of all members of the group. This particular type of crisis is also embedded into the larger context of existing tensions such as emergent leadership, group polarization, and personality differences.” (Nick Yee i http://www.nickyee.com/daedalus/archives/02_04/Yee_Book_Chapter.pdf; lesedato 15.11.16)

“In addition to the initial exposition [i *World of Warcraft*], the creation of every new character by a player is accompanied on first entry into the game world by a further voice-over that broadly outlines something of the history of their race. When creating a Blood Elf, for instance, the player is told that the Blood Elves are an ancient race that five years ago lost their connection to powerful arcane magics because of an invasion into their lands by the Undead scourge and its leader, Arthas, who destroyed the Sunwell (the power source of much of their magic). Once the expositionary cutscene ends, the player receives a quest, delivered as scripted text, that tells them something about the power that has been lost and the effect of this on the creatures of the land – who are now no longer under Blood Elf control. Further information about the race and their fights to regain power is given through the preprogrammed speech assigned to characters, the quests a player encounters in their homelands, overheard conversations – often happened on while exploring the land and doing quests – and importantly, inscribed into geographic features of the game” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 389).

Landskapene som inngikk i *World of Warcraft* i 2006 skal ha tilsvart 42 kvadratkilometer i den virkelige verden (Genvo 2006). Det var mulig å fly over landskapene. *World of Warcraft* har en slags helvetes-regioner, kalt Twisting Nether og Outland.

“The geography of *War of Warcraft* makes a strong contribution to the sense of the game space as a world and is closely connected to the world’s history as long narrative. This is partly because the landscape itself is one of the primary ways that the game communicate the state of affairs to players. In order to progress through the game, players must travel through the game’s geography. The game’s quest system is designed to promote travel to new areas by directing the player toward certain tasks. The game’s geographic features of the world carry aspects of narrative.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 391) “A strong example of the way that story and geography are tied together explicitly is found when players are offered a quest in the city of Shattrath in Outland: a guide shows the player around the city, explaining the historical events that lead to the city being divided into hostile factions.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 392)

World of Warcraft og andre spill har fått mange biprodukter. Det finnes bl.a. et *WoW*-atlas som viser alle landskapene som kampene i spillet foregår i. Det ble utgitt av firmaet BradyGames første gang i 2005. “Atlas is an addon for World of

Warcraft that includes detailed maps for every instance in the game. Originally, Blizzard neglected to include maps for instances. However, after a number of years Blizzard began to include official maps for some instances. These official maps are in the same hand-drawn style as the built-in world maps. Conversely, the Atlas maps are based on data used by the minimap, which provides a more detailed, accurate, and colorful representation. You can think of this as the difference between a street map and a satellite image. Furthermore, while the built-in maps mark the locations of some major bosses, Atlas provides detailed and accurate information about all of the creatures, NPCs, objects, and events you'll encounter in each dungeon. General information about each zone is provided as well, including its location, level range, player limit, attenuation requirement, and associated faction. All entrances, exits, portals, and connections are labelled clearly. Because there are so many instances in the game, you can categorize them by type, level, number of players, continent, or expansion. Finally, in addition to instances, Atlas comes with a handful of optional components that add even more maps. These include outdoor encounter maps, global transportation maps, dungeon location maps, and battleground maps. Each optional component can be enabled, disabled or removed individually. A number of third-party Atlas extensions are available as well, which further augment the functionality of Atlas. AtlasLoot is the most popular of these, providing detailed drop and item information for every encounter, but there are also packages for quest information and major city maps as well." (<http://www.atlasmod.com/>; lesedato 10.11.16)

Fra og med nivå 7 i *World of Warcraft* kunne spillerne (i 2006) begynne å praktisere ulike "yrker", f.eks. alkymist, ingeniør eller smed. Materialet til det som skulle lages, måtte samles av spillerne selv. Det avatarene lagde kunne de enten ha til eget bruk eller selge til andre avatarer. Noen gjenstander var det ikke mulig å lage før spilleren hadde nådd et høyere nivå i spillet. Noen oppgaver i *World of Warcraft* var det dessuten bare mulig å utføre sammen med andre, f.eks. måtte det være fem avatarer sammen for å lete etter noen spesielle borgtårn. Ni spillere måtte gå sammen for å kunne opprette en guild. En spiller kunne ikke tilhøre flere guilders samtidig. I et såkalt raid kunne opptil 40 avatarer delta.

Guilden er en gruppering av spillere som vanligvis har samme interesser og mål med spillingen. De holder ofte kontakt med hverandre gjennom chatkanaler – i tekstvinduer innad i spillet som bare er synlige for medlemmene av en guild. Hver guild har vanligvis et felles symbol. Det er opptakskrav til de guildene som påtar seg de mest krevende oppgavene.

Guild-medlemmer har ofte nær sosial kontakt med hverandre og driver felles nettsider. De har en felles "hi/story" (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 390). "Even if players ignore hi/story, their characters are still highly determined by it. This demonstrates a significant difference between the way television serials and games are structured and engaged with in terms of their stories: it is extremely

unlikely that viewers uninterested in the story lines of *Buffy the Vampire Slayer* [en TV-serie] would remain viewers for long.” (s. 390)

Samarbeidende avatarer i *World of Warcraft* i 2006 kunne kommunisere skriftlig med hverandre i spesielle vinduer de kunne opprette. Det var derimot umulig å kommunisere skriftlig med fiender, med dem måtte man slåss. Avatarer som ble drept, kunne gjenoppstå ved at sjelene gjenfant kroppen sin på slagmarken. Spilleren kunne styre sjelen i retning kroppen og dermed få nytt liv. Ved såkalt “gank” ble avatar-sjelen hindret av motstandere i å gjenfinne kroppen. Dette foregikk ved at “sjelen” ble slått i hjel på nytt og på nytt hver gang den prøvde å gjenforenes med sin kropp (Genvo 2006). “Looting” innebar å stjele gjenstander fra kroppene til døde motstandere som ennå ikke hadde gjenoppstått. Noen spillere av *World of Warcraft* praktiserte såkalt “grinding”, som innebar å lete systematisk etter bestemte gjenstander. Leting innebar f.eks. å gå innom det samme borgtårnet gang etter gang for å lete etter noe, for spillet var programmert slik at gjenstanden bare var mulig å finne på bestemte tidspunkter. Dermed var det tilfeldigheter eller grinding som kunne oppnå at en avatar fant den ettertraktete tingen (et våpen, en edelstein eller lignende). Betegnelsen “grinding” har også blitt brukt om å drepe monstre over lang tid for å få penger og andre goder i spillet.

“Jenta og gutten møttes alene i det snødekte landskapet. De hadde stjålet seg bort fra de andre og gikk sørover gjennom fjellene. Etter hvert kom de frem til et massivt juv med en bro spent over. De to unge elskerne stilte seg opp ved kanten. Så hoppet de ned i døden sammen. Deretter brukte de 45 minutter på å lete etter kroppene sine for å få gjenopplivet dem. Slik startet det som skulle bli forholdet mellom Kristine Ask og hennes samboer. [...] Etter at de to hadde begått kollektivt selvmord på broen, utviklet forholdet seg videre. Kjæresten flyttet fra Irland til Norge. [...] Inne i WoW gikk det ikke lang tid før det begynte å dukke opp minnesmerker for spillere som hadde dødd ute i virkeligheten. Her kunne folk samles og sørge over ekte liv som hadde gått tapt, i pausene mellom å bli drept og gjenopplivet inne i selve spillet. Hva som var spill og hva som var virkelighet, begynte å bli utydelig. [...] Etter hvert som WoW vokste, ble koblingen mellom det ekte livet og spillet mer problematisk. I 2006 døde en spiller i virkeligheten av et slag. Inne på en WoW-server prøvde vennene å holde en minneseremoni for henne. Da angrep et laug gravfølget og drepte samtlige, på pur faen. Det førte til en av de første store debattene om forholdet mellom WoW-verdenen og verden utenfor. Det ble langt fra den siste.” (*Morgenbladet* 26. februar–3. mars 2015 s. 8 og 10)

“Cassie, for example, described a wedding she had helped plan in the online game *Everquest* (Sony Online Entertainment 1999). The event had taken more than a month to prepare, and the two characters involved were about to be wed – when a group of high level characters showed up, pretending to be pirates, and killed the wedding party and all of the guests. None of the participants, many of whom had functioned as the secondary authors of this event, had any ability to prevent the pirates from destroying the wedding. The authority of the pirates trumped the

authority of the wedding participants, because the pirates were higher level (and therefore more powerful) characters. Nor were the wedding participants able to do much to punish the wedding pirates afterwards; the pirates were socially ostracized by the guests and their friends, but there was little else to be done. All they could do was resurrect the dead, move to a safer area, and finish the party; although, as Cassie describes it, “it was a bit more subdued, as it would be in a real wedding if someone had barged in right after the vows.” [...] Some were upset, particularly the groom, who ended up arguing with the pirates by means of in-game chat. Other participants tried to incorporate it into the story of the wedding, developing theories “involving jilted exes, father-in-laws paying the pirates, and a groom desperate to get out of a shotgun wedding.” Even though the pirates made the wedding memorable, none of the participants would have chosen to have them there.” (Knobel og Lankshear 2007 s. 88)

Sandy Baldwin “experimented with anachronistic performances in massively multi-player online games such as a performance that recreated the 1912 West Virginia coal miners’ strike and the Battle of Blair Mountain using the *Lord of the Rings* online game, with dwarves playing the part of striking miners, as other players carried on with the game around them.” (Rettberg 2019 s. 115)

“The given long narrative [som kan oppstå i *World of Warcraft*] is not intended to be easily grasped; instead, it is designed to be pieced together through the course of multiple activities and close readings of quests and other textual features. As with Arachne’s tapestry [i Ovids *Metamorfoser*], long narrative in *World of Warcraft* is more than simply the story of heroic deeds; it is multidimensional with complete chains of cause and effect that resonate through the world on an epic scale.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 390). Noen ganger virker historien inkonsistent – “for instance, players can kill the dragon Onyxia over and over again – [...] Onyxia respawns according to a set pattern, and because she is found in an “instance,” several groups can kill her independently without competing.” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 393) En “instance” er et “spillbrett”, en egen verden. Noen instanser er lukket for de fleste spillere.

Den 22. juli 2011 tok Anders Behring Breivik livet av 77 mennesker på Utøya og i Oslo. Før drapene publiserte han et langt manifest. “Breivik skriver i manifestet at han i 2004 tok et år fri for å spille rollespillet World of Warcraft (WoW), samt at han fortsatte å spille av og på fram til 2011. En irsk venn av Breivik hadde daglig kontakt med og spilte World of Warcraft med massemorderen i flere år. Han har beskrevet Breiviks spillestil overfor irsk radio. - Han var alltid veldig taktisk, forklarer mannen som bare kalles Frank. - For meg minner drapene på Utøya om hvordan han spilte World of Warcraft. Han var veldig kjølilig, veldig rolig, veldig fattet og oppførte seg som om de ikke var mennesker. Han oppførte seg som om det var en jobb han måtte gjøre, som et oppdrag i spillet, sier han. I manifestet og på internettforum Dagbladet har undersøkt, skryter terroristen av sine ferdigheter i WoW. Han spilte to karakterer i spillet. Disse het “Conservatism” og

“Andersnordic” [...] I manifestet påstår Breivik at klanen hans var blant de første i verden til å drepe store monstre. Klanene, kalt “guild” i WoW, konkurrerer hele tiden om å drepe nye monstre som blir gjort tilgjengelig av Blizzard, skaperne av spillet. - Det å drive et WoW-guild er like utfordrende som å lede et eget firma med sju ansatte eller flere. Det krever ekstremt mye arbeid for å være suksessrik, skriver Anders Behring Breivik i sitt manifest. [...] Anders Behring Breivik har oppgitt at han brukte dataspill som trening. Under bombetilvirkningsfasen skriver han at han spiller World of Warcraft fordi det øker moralen og motivasjonen.” (*Dagbladet* 29. august 2011 s. 6-7)

“[H]istorien om Mats Steen ble fortalt i en ekstremt mye delt NRK-artikkel fra 2019. I saken forklarer faren Robert Steen – daværende finansbyråd i Oslo – om hvordan sønnens dødsfall som 25-åring hadde ledet til en strøm av henvendelser fra store deler av Europa. De hadde spilt *World of Warcraft* med den unge gutten med nedsatt funksjonsevne i mange år, og formet nære vennskap som familien bare hadde et flyktig inntrykk av. Der Mats’ nærmeste mest så et sosialt fattig liv lenket til rullestolen og klistret til dataskjermen i kjellerleiligheten, hadde onlinevennene opplevd en helt annen figur. Ibelin var navnet på Mats Steens avatar i *World of Warcraft*. Passelig nok for en gutt som led av en sykdom med kronisk muskelsvinn, var hans alter ego overdrevent muskuløs og høyreist. Og hver gang han entret spillet, var det ved å gjøre en enkel handling som funksjonsfriske tar for gitt, men for ham kun var en uopnåelig fantasi: ta seg en løpetur. [...] han fikk mulighet til å være menneske på en helt ny måte: til å agere, sosialisere, flørte og ja nettopp, løpe. [...] Ved hjelp av en logg fra en chat-tjeneste vennene brukte, har filmskaperne [i filmen *Ibelin*, 2024, regissert av Benjamin Ree] gjenskapt dataanimerte situasjoner og hendelser i onlineverdenen. [...] De beste partiene av *Ibelin* er der filmen tematiserer Mats’ motvilje til å avsløre sykdommen til vennene sine. Han klamrer seg til fantasien, finner på alle mulige slags unnskyldninger for ikke å snakkes på videochat med medspillere, eller møtes utenfor spillet. I Mats’ øyne vil fantasiverdenen bli ødelagt om hans virkelige jeg blir kjent. Hva er kostnadene ved å tviholde så til de grader på et virtuelt liv? Slik filmen fremstår nå, blir onlinelivet såpass fullkomment at det uansett beriker Mats mer enn han på noen måte kunne oppnådd i virkeligheten. Men er det sant? Og sier ikke det i så fall mer om oss andre, enn fortrefeligheten til *World of Warcraft*?” (*Morgenbladet* 8.–14. mars 2024 s. 38)

“En egen pokervariant er tilgjengelig via nettspillet World of Warcraft. [...] World of Warcraft (WoW) er et av verdens mest populære nettbaserte rollespill med rundt 11 millioner spillere. I Norge er det registrert 70 000 aktive lisenser. Nå blir WoW-spillerne også introdusert for poker. Pokersiden er bygd over samme lest som ordinære nettpokersider.” (*Dagbladet* 30. november 2008 s. 8)

I EAs *Ultima Online* (1997) foregår spillet i fiksjonsverdenen Britannia. “Britannia is a very interactive place. You can build yourself a house, talk with other people, sell goods, train animals, steal, eat food, etc. “There are 27 different types of

animals, and 30 types of monsters – and each of these automated creatures has an appropriate set of (beautifully animated) behaviors for reacting to events” (Kim, “Ultima Online”). But as [Amy Jo] Kim points out, “it’s the power of ‘interactivity in context’ that makes *UO* feel so alive” (“Ultima Online”). When you do something in Britannia, the environment responds within its conceptual framework. For instance, if you train a bear but you don’t feed him, he might start ignoring you and go looking for food; but he may not be able to find food if the woods have been haunted by other players” (Davidson 2008 s. 113). Et annet kjennetegn ved *Ultima Online* er at “your progress is displayed for all to see and gives a graphic representation of seniority.” (Davidson 2008 s. 114)

“King and Borland (2003) discuss a group of fifteen players of the MMORPG Ultima Online who together bought a (in-game) tavern and set up an acting troupe who performed plays (such as Dickens’s *Christmas Carol*) to other players.” (Gray, Sandvoss og Harrington 2007 s. 277)

“Spillregissør Gaute Godager i Funcom kan fortelle at det for eksempel i Kina finnes virtuelle gullgravere som samler virtuelt gull [i MMORPG-spill], og selger dette over nettauksjoner som eBay.com til andre spillere. For gullet kan man i spillet kjøpe seg våpen og andre nødvendigheter. Det samme gjelder spillere som selger styrken de har opparbeidet seg over tid i spillet. Kjøperne av disse blir gjerne avslørt av sine spillvenner, da de ikke kan bruke kreftene de har kjøpt. Disse blir ikke populære og skjellsord som “eBayers” er ikke uvanlig.” (*Aftenposten* 28. juli 2006 s. 14)

Sandkasse- og MMORPG-spillet *Eve Online*, produsert av islandske Crowd Control Productions i 2003, foregår i et science fiction-univers ca. 20.000 år fram i tid og spillerne kan operere i tusenvis av solsystemer. Spillerne kan lage og fly romskip, samt skyte på hverandres romskip. Spillerne lager selv gjennom spillingen både romskipene, utstyr, våpen og penger. I et tilfelle brukte 200 spillere til sammen 56 (reelle) dager på i fellesskap å bygge et av romskipene i spillet (Felland 2014 s. 95-96).

Spillerne av *Eve Online* inngår i korporasjoner (eller guilds) og allianser av korporasjoner. Spillernes suksess avhenger av hva de foretar seg, hvor dyktige de klarer å bli til å utføre det spillet krever og hvor troverdige de er overfor andre spillere. Det gjelder å finne sin plass i “samfunnet”. I likhet med lek i sandkassa er det ikke noe på forhånd klart definert mål for det som skal foregå. Spillet er “ikke-lineært” og åpent for forhandlinger underveis. Men det finnes mange rammebetingelser for leken/spillingen. Sandkassespill er spillerstyrte, uten klare grenser for hva som er mulig/umulig eller lov. Slike spill tilbyr en stor verden der spillerne kan leke fritt. Det er ingen tydelig historie som binder hendelser sammen (bakgrunnshistorien i en vanlig MMORPG kalles ofte “lore” på engelsk).

Enkeltspillere av *Eve Online* kan spille en avgjørende rolle. Alliansen Band of Brothers ble ødelagt av en misfornøyd spiller som hadde rettigheter nok til å oppløse hele alliansen. Som en del av *Eve Online* er det bygd inn tilgang til nettsider med spillerskapt nettressurser, f.eks. radiostasjoner satt opp av spillere. Noen jobber intensivt med propaganda for sin egen militære allianse i spillet, uten selv å delta i kampene. Dette har blitt kalt “metaspilling”. Det finnes flere diskusjonsforum der dette foregår, blant annet på *Eves* offisielle diskusjonsforum. Allianser kan gå i oppløsning på grunn av metaspilling. På såkalte “killboards” kan dessuten spillere dokumentere sin dyktighet i strid, med statistikk over egne seire og nederlag.

Greg Costikyan har kalt “story setting” i MMORPG det som spillerne selv skaper av mulige fortellinger: “Players are not obliged to care about these settings or the possibility of some sort of story arc that is enacted through them, but it is almost impossible to play inside game worlds and learn absolutely nothing about the characters, locations, and events that occur there. For those who do notice and perhaps even desire to learn about these settings while playing, knowledge about game worlds is readily portable to other media forms; settings can be elaborated or connected to each other. Sometimes developers do this in a way that tends to focus on the historical continuity and consistency of game worlds, but just as often players are the ones eager to compile details about characters and elaborate on them by creating stories that occur in these worlds.” (i Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 413-414).

Lisabeth Klastrup bruker i artikkelen “A Poetics of Virtual Worlds” (2003) begrepet “lived-stories [...] and there are Web sites devoted to player stories” (gjengitt fra Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 389). “We might extend this notion to become the *player character’s story*. [...] Items won in difficult situations when players have reached the higher levels of the game, termed “epic” (or “epixx,” as it is often written), tell a tale to onlookers and speak thereby of the player character’s long personal story arc. [...] For those people who choose to actively role-play (there are servers dedicated to role-play), it is common for them to have worked out their own backstory: where they come from, and what experiences they have had that shape their character’s identity and status. Player-made backstories are in most cases generated through contextual cues provided by the game world, and role-players are perhaps the players most likely to understand their experience of playing (in) the game as a long narrative. [...] [*World of Warcraft*] is designed to accomodate a whole range of playing styles and interests.” (s. 389)

I Mindarks *Project Entropia* (2003) kunne hver spiller kjøpe 10 “Project Entropia Dollars” for 1 amerikansk dollar. For de digitale Entropia-dollarne kunne spilleren deretter kjøpe tilgjengelige objekter i spillet, og kanskje vinne flere Entropia-dollar som kunne veksles inn mot ekte valuta (på spillerens reelle bankkonto) hvis spilleren ønsket det. Programvaren til spillet var gratis og det ble ikke avkrevet et månedlig abonnement. *Project Entropia* var både en MMORPG og et slags

pengespill. Spillprodusentene tjente på å friste spillerne med nye objekter og territorier i spillet. Objektene kunne dessuten gå i stykker og reparasjon krevde betaling. I tillegg var det reklame i spillet (Genvo 2006).

Den 27. mai 2003 hacket en eller flere personer seg inn på serveren til Ubisofts online-rollespill *Shadowbane*. Hackerer la den digitale byen Khar i grus og tok livet av et stort antall avatarer.

“Unfortunately, while some competition is healthy and vital for the multiplayer game design, there is also an anti-social phenomenon known as ‘griefing’ that occurs frequently in MMORPGs. Griefing, in simple terms, refers to the act of one player intentionally causing another player grief for personal gain. The terminology ‘griefing’ came about in the late 1990s within one of the first MMORPGs, Ultima Online; other online games also used it to describe ‘wilfully anti-social behaviours’ (Dibbell 2008) in the sense of giving someone grief. It has also been identified as a motivational factor of some MMORPG players with a concise definition of ‘unfair play’ (Yee 2002).” (Leigh Achterbosch i <https://www.tandfonline.com/eprint/S7xIWmFz5pTC68KWm5HE/full>; lesedato 16.06.20)

I 2006 oppstod aksjonen “Gamers Against No Kash” [sic] der abonnementer på *World of Warcraft* foreslo å betale utgiftene til adgang til spillet for personer som ikke hadde råd, mot løfte om deres lydighet og fulle lojalitet innad i spillet (Rouillon m.fl. 2011 s. 40). “A group of max level Horde characters have pooled their cash to start a charity, Gamers Against No Kash, for disadvantaged gamers who cannot afford the World of Warcraft subscription fee. “Many gamers are turned off from Warcraft, because of the monthly fee. This constrains the supply of low-level character that we can kill with our epic gear,” said Austin Ecker, founder of the charity. “My Horde guild, Gankfest America, feels it’s our duty to open our hearts, so we can then open the bowels of lowbies with our Turtle Swords of Neverending Pain.” The charity does come with a few strings attached. The players must join the chosen Player Vs. Player (PvP) realm, and they must also make themselves available for killing at the request of any Gankfest America member. “These people will get free access to World of Warcraft, and our guild members will get the joy of one-shotting them at the most inopportune moment.” Josh Marriott of Orlando, Florida was a lucky recipient of the charity. “I’m so thankful to G. A. N. K. I couldn’t afford to play World of Warcraft without them. Sure, I can’t get anywhere, because I keep getting killed by horde every thirty-seven seconds, but at least I can pretend to have fun.” The charity will fund subscriptions for up to six months, or until the player’s character can’t be killed in one hit.” (<http://forum.cherepovets.net/>; lesedato 30.10.12)

I boka *Lek eller alvor?: Online rollespill og virtuelle verdener* (2009) av Kalle Gjesvik, H el ene Fellmann og Alexander Fredriksen brukes hovedsakelig *WoW* som eksempel n ar det gjelder spilleavhengighet.

Psykiateren Hans Olav Fekjær har sagt om *World of Warcraft* at det har “mekanismer som gjør det spesielt lett å bli hektet; man spiller i grupper, såkalte *guilds* eller laug, der presset til å stille opp er veldig sterkt. I terror-rettsaken har Anders Behring Breivik fortalt at han avtalte tider han spilte sammen med andre, hver kveld. Han chattet med dem, eller brukte headset og snakket: ga og fikk ordre. Han kalte dem sine venner.” (Gudmund Skjeldal i *Morgenbladet* 8.–14. juni 2012 s. 10)

Erlend Eidsen Hanssens dokumentarfilm *Exil – Never Mind Reality* (2009) “skildrer et økende fenomen: Unge mennesker som blir helt oppslukt av onlinespill (MMORPG). Emil (34) fra Oslo, Daniel (16), Morten (14) og Rasmus (15) fra Lillehammer er alle fullstendig hekta. Det har fått store konsekvenser for de, som å droppe skole, venner eller jobb, men samtidig er det masse mestring og moro med å spille.” (<http://www.kortfilmfestivalen.no/film/2009/Exil-der-virkeligheten-ikke-teller>; lesedato 27.06.14)

“Ved avtalte tider møtes laugene, gjerne til raid mot monstre. Da kommuniserer de via headsetts (via Ventrillo i dette tilfellet), lederen gir beskjeder, og offiserene rapporterer om det de ser. Etter disse raidene kan spillere bli sittende og snakke om selve kampen, eller om andre ting. [...] Han var også flink til å motivere andre i de rutineoppgavene som også finnes i *WoW*, og som kunne ta mange uker [...] han hadde forsvunnet i spillet etter at moren døde. I *WoW* tok han på seg en annen identitet, og var sosial i en annen, på et vis bedre familie, sa han. [...] han ønsket å holde disse verdenene separate. Det fine med vennene på nett var at man møttes uten fordommer av noe slag, og at man kunne slå av når man hadde fått nok sosialt liv. Han antydte imidlertid at andre spillere hadde problemer hjemme, som de lukket seg fra, i spillets verden. [...] - IBM rekrutterer laugledere fra *World of Warcraft*. Å motivere flere titalls mennesker til å jobbe godt på lag, samtidig som de skal ha det gøy, er en stor utfordring som du utvilsomt lærer mye av, sier [journalisten Per Kristian] Bjørkeng.” (Gudmund Skjeldal i *Morgenbladet* 8.–14. juni 2012 s. 10)

“På høyden, i 2010, var det tolv millioner som spilte *World of Warcraft*, eller bare *WoW*. I de elleve årene som har gått siden spillet ble lansert, er det til sammen blitt opprettet 100 millioner kontoer for å besøke den virtuelle fantasy-verdenen, ifølge spillerselskapet Blizzard. Det er vanskelig å finne troverdig statistikk over Skandinavia, men et tall som sirkulerte i *WoW*-forumer, er at 300 000 spilte spillet i Danmark rundt 2010. I Tyskland var det offisielle tallet 600 000. [...] Gjennom 2000-tallet, med *WoW* i spissen, vokste spillbransjen forbi film, og ble fort dobbelt så stor som musikkindustrien. [...] *WoW*-æraen ser ut til å være over. I dag er det cirka 5,6 millioner brukere, og det blir stadig færre. En ny generasjon spillere ser ut til å gå til andre spill, som svenske *Minecraft*.” (*Morgenbladet* 26. februar–3. mars 2015 s. 8-10)

Litteraturliste (for hele leksikonet): <https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/litteraturliste.pdf>

Alle artiklene i leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>